

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÒA BÌNH  
TRƯỜNG CAO ĐẲNG SƯ PHẠM

SÁNG KIẾN

MỘT SỐ BIỆN PHÁP NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG MÔN TIN HỌC THÔNG  
QUA CÁC TRANG WEB TẠO BÀI TẬP TRỰC TUYẾN CHO HỌC SINH  
TIỂU HỌC TRƯỜNG PHỔ THÔNG THỰC HÀNH  
CHẤT LƯỢNG CAO NGUYỄN TẮT THÀNH

Lĩnh vực: Khoa học giáo dục

Người thực hiện: Trương Thị Phương Lan (Chủ nhiệm sáng kiến)

Đỗ Thị Tiến Thành

Trần Thị Hương Dung

Hòa Bình, tháng 5 năm 2024

## MỤC LỤC

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN.....	1
1.1. Cơ sở lý luận .....	1
1.2. Phương pháp nghiên cứu .....	2
1.3. Mục tiêu của sáng kiến.....	2
CHƯƠNG 2. MÔ TẢ SÁNG KIẾN .....	3
2.1. Thực trạng công tác dạy và học môn Tin học tại trường PTTH CLC Nguyễn Tất Thành.....	3
2.2. Các biện pháp nâng cao chất lượng dạy và học môn Tin học thông qua các trang web tạo bài tập trực tuyến cho học sinh Tiểu học trường PTTH CLC Nguyễn Tất Thành.....	4
2.2.1. Biện pháp 1: Thiết kế bài dạy phù hợp.....	4
2.2.2. Biện pháp 2: Sử dụng linh hoạt trang web tạo bài tập trực tuyến .....	4
2.3. Kết quả và ứng dụng.....	14
2.3.1. Kết quả của biện pháp.....	14
2.3.2. Phạm vi áp dụng biện pháp.....	15
CHƯƠNG 3. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ .....	16
3.1. Kết luận .....	16
3.2. Kiến nghị.....	16
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	17

## DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT

Chữ viết tắt	Nguyên nghĩa
PTTH CLC	Phổ thông thực hành chất lượng cao
SGK	Sách giáo khoa
SL	Số lượng
GV	Giáo viên
Hs	Học sinh

## CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN

### 1.1. Cơ sở lý luận

Theo Đề án “Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin trong quản lý và hỗ trợ các hoạt động dạy - học, nghiên cứu khoa học góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và đào tạo giai đoạn 2016 - 2020, định hướng đến năm 2025” theo Quyết định số 117/QĐ-TTg ngày 25/01/2017 của Thủ tướng Chính phủ và Đề án: "Tăng cường ứng dụng CNTT và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022 - 2025, định hướng đến năm 2030" theo Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25/01/2022 của Thủ tướng Chính phủ.

Đối với giáo dục và đào tạo, công nghệ thông tin có tác dụng mạnh mẽ, làm thay đổi nội dung, phương pháp, phương thức dạy và học. Công nghệ thông tin là phương tiện để tiến tới một “ xã hội học tập”. Mặt khác, giáo dục và đào tạo đóng vai trò quan trọng bậc nhất thúc đẩy sự phát triển của công nghệ thông tin thông qua việc cung cấp nguồn nhân lực cho công nghệ thông tin.

Theo công văn số 4267/BGDĐT-CNTT về việc hướng dẫn nhiệm vụ ứng dụng công nghệ thông tin và thống kê giáo dục năm học 2022-2023 ngày 31/8/2022 của BGDĐT, thực hiện nhiệm vụ ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong đổi mới nội dung, phương pháp dạy học và kiểm tra đánh giá. Tổ chức lựa chọn giải pháp phần mềm dạy học trực tuyến phù hợp với nhu cầu, điều kiện thực hiện, sử dụng tối đa lợi ích phần mềm quản lý học tập mang lại, giúp học sinh học chủ động hơn.

Xuất phát từ những định hướng, chỉ đạo trên, xuất phát từ đặc trưng của môn Tin học, từ việc xác định mục tiêu, xây dựng nội dung, hình thành phương pháp, tổ chức dạy học,... đều cần phải thực hiện một cách linh hoạt với những hình thức đa dạng để vừa đảm bảo được yêu cầu cơ bản cũng như nâng cao trong quá trình dạy học.

Trong xu thế phát triển chung của toàn xã hội, công nghệ thông tin là một nhu cầu không thể thiếu trong mọi lĩnh vực. Đặc biệt, ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy - học là một xu thế tất yếu của thời đại. Công nghệ thông tin đáp ứng nhu cầu cho việc học tập của học sinh trong chương trình giáo dục phổ thông 2018, góp phần đổi mới phương pháp dạy - học. Cốt lõi của đổi mới phương pháp dạy - học là hướng tới hoạt động tích cực, chủ động của học sinh, chống lại thói quen thụ động trong học tập giống như câu nói: “ *Dù đã dắt ngựa đến bờ sông cũng không thể bắt nó uống nước được*”. Vấn đề của học sinh cũng vậy, dù có bắt các em ngồi ngay ngắn học tập nhưng nếu không thích thú thì các em không thể học tốt được. Chính vì vậy, trường PTTH CLC

Nguyễn Tất Thành đã trang bị một phòng tin học khá đầy đủ với các trang thiết bị để đảm bảo điều kiện về trang thiết bị dạy học đầy đủ cho học sinh. Điều đó đã thúc đẩy tôi phải làm thế nào để khai thác hiệu quả tối ưu các trang thiết bị phục vụ cho công việc giảng dạy của mình góp phần vào việc rèn luyện những kỹ năng cơ bản cho học sinh và tạo cho các em một nền tảng vững chắc về môn Tin học cũng như cách ứng dụng công nghệ thông tin trong cuộc sống.

Trong quá trình giảng dạy, tôi luôn đa dạng hóa các hình thức dạy học, khắc sâu kiến thức cho học sinh tạo hứng thú học tập cao cho các em bằng một số trang web tạo bài tập trực tuyến để củng cố kiến thức cho học sinh của mình. Qua tìm hiểu và vận dụng phương pháp dạy học thông qua các bài tập trắc nghiệm trực tuyến, tôi nhận thấy phương pháp dạy học này rất có hiệu quả trong công tác giảng dạy và học tập của học sinh, giúp các em dễ nhớ, nhớ lâu, dễ dàng hệ thống hóa kiến thức. Vì vậy chúng tôi thực hiện sáng kiến ***“Một số biện pháp nâng cao chất lượng dạy và học môn Tin học thông qua các trang web tạo bài tập trực tuyến cho học sinh Tiểu học trường PTTH CLC Nguyễn Tất Thành”*** như một đóng góp nhỏ trong việc đổi mới phương pháp dạy học cũng như nâng cao chất lượng môn Tin học.

## **1.2. Phương pháp tiếp cận sáng kiến**

- Phương pháp nghiên cứu tài liệu: Đọc, nghiên cứu các tài liệu và áp dụng vào thực tiễn.
- Phương pháp điều tra, thống kê: Điều tra, thống kê để tìm hiểu thực trạng của học sinh khối Tiểu học trong việc học môn Tin học.
- Phương pháp nêu và giải quyết vấn đề: Sử dụng các hệ thống câu hỏi liên quan đến vấn đề nghiên cứu để học sinh trả lời.
- Phương pháp thực hành: Học sinh thực hành theo cá nhân, nhóm, tổ hoặc cả lớp dưới sự dẫn dắt, hỗ trợ của giáo viên.

## **1.3. Mục tiêu của sáng kiến**

- Sáng kiến đưa ra một số biện pháp nâng cao chất lượng dạy và học môn Tin học thông qua các trang web tạo bài tập trực tuyến cho học sinh khối lớp 3 Tiểu học trường PTTH CLC Nguyễn Tất Thành.
- Tạo hứng thú, khuyến khích học sinh sử dụng công nghệ thông tin trong học tập.
- Phát huy được tối đa cơ sở vật chất được trang bị trong dạy học như máy tính kết nối Internet, máy chiếu.

## CHƯƠNG 2. MÔ TẢ SÁNG KIẾN

### 2.1. Thực trạng công tác dạy và học môn Tin học tại trường PTTH CLC Nguyễn Tất Thành

#### 2.1.1. Ưu điểm

Ban giám hiệu luôn quan tâm đầu tư cơ sở vật chất và chuyên môn, bồi dưỡng phương pháp, tạo mọi điều kiện cho giáo viên. Thường xuyên tổ chức các chuyên đề, sinh hoạt chuyên môn.

Đội ngũ giáo viên nhà trường đầy nhiệt huyết và có tinh thần trách nhiệm cao trong công việc. Phần lớn các đồng chí giáo viên trong nhà trường đều có ý thức nghiên cứu, sáng tạo áp dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy.

Về phía học sinh, vì là môn học trực quan, sinh động, môn học khám phá những lĩnh vực mới nên học sinh rất hứng thú học, nhất là những tiết thực hành.

#### 2.1.2. Hạn chế, nguyên nhân

Qua trực tiếp giảng dạy môn Tin học tôi nhận thấy:

Tin học là một môn học khá khô khan nên không khí lớp học thường trầm, ít tạo ra hứng khởi và nhiệt tình của học sinh.

Hầu hết các em học sinh đều có suy nghĩ rằng học tin học là được thực hành trên máy tính mà được tự hành trên máy tính là các em sẽ có cơ hội được chơi trò chơi nên thường khi học lý thuyết các em học rất thiếu tập trung và chỉ mong đến tiết thực hành.

Khi giáo viên yêu cầu học sinh báo cáo kết quả, thường không đánh giá hết được sản phẩm của tất cả các học sinh, hoặc nhóm học sinh trong lớp, từ đó đánh giá khả năng của học sinh chưa có độ sâu và độ rộng.

Giáo viên mất nhiều thời gian để đánh giá xem kết quả của các nhóm hơn kém nhau như thế nào về tốc độ, và kết quả cả một chuỗi quá trình.

Trong quá trình dạy học giáo viên không vận dụng các trang web tạo bài tập trực tuyến mà chỉ dùng các biện pháp thông thường như hỏi-đáp hoặc trình chiếu bằng powerpoint thì sẽ không phát huy hoặc ít phát huy được ưu thế của những vùng có điều kiện kinh tế tốt, nơi mà cơ sở vật chất được phục vụ học tập như máy tính kết nối Internet, máy chiếu, máy tính bảng, điện thoại thông minh,... đặc biệt trong xu thế hội nhập và cuộc cách mạng công nghiệp 4.0 hiện nay.

## 2.2. Các biện pháp nâng cao chất lượng dạy và học môn Tin học thông qua các trang web tạo bài tập trực tuyến cho học sinh Tiểu học trường PTTH CLC Nguyễn Tất Thành

### 2.2.1. Biện pháp 1: Thiết kế bài dạy phù hợp

Với mỗi bài học, nếu giáo viên dạy học theo kiểu “*Thầy giảng trò nghe*” thì học sinh sẽ rất dễ bị nhàm chán. Chính vì vậy, ngoài việc thực hiện theo đúng chương trình, giáo viên cần lên kế hoạch xây dựng ý tưởng cho từng tiết học và thiết kế bài giảng sinh động, hấp dẫn tránh việc học sinh cảm thấy khô khan, nhợt nhạt. Trong các hoạt động của bài, giáo viên có thể thiết kế lồng ghép câu đố, câu hỏi vui, câu hỏi trắc nghiệm, tổ chức các trò chơi để xây dựng tương tác giữa bài giảng với học sinh, tạo không khí học tập vui vẻ, tích cực cho học sinh và giúp học sinh dễ dàng tiếp nhận kiến thức và nhớ bài ngay tại lớp. Sau khi lên ý tưởng, tôi đã lựa chọn phương pháp tạo bài giảng và bài tập trắc nghiệm trực tuyến trên trang một số trang web Nearpod, Kahoot và Google Form vào bài học và đạt được kết quả đáng kể.

Một trong các hoạt động tạo hứng thú và năng lượng tích cực học tập cho học sinh phải kể đến là hoạt động mở đầu. Không phải bất cứ học sinh nào đều có sẵn sàng ngay vào tiết học. Vì vậy, nhiệm vụ của hoạt động mở đầu giúp tạo tâm thế vui vẻ, hứng thú để học sinh sẵn sàng vào bài học và hơn thế nữa, còn khơi dậy niềm đam mê, bồi đắp tình yêu đối với môn học. Đặc biệt là Hoạt động mở đầu bài học là hoạt động đầu tiên trong tiến trình dạy học nhằm giúp học sinh huy động những kiến thức, kỹ năng, kinh nghiệm,... của bản thân để bắt đầu khám phá và lĩnh hội kiến thức mới.

Ví dụ, bài 13: Luyện tập sử dụng chuột, SGK Tin học học lớp 3 (*Sách Kết nối tri thức với cuộc sống*), giáo viên thiết kế phần khởi động trên **Kahoot** giúp kích thích tính tò mò, sự hứng thú, tâm thế của học sinh ngay từ đầu tiết học tạo không khí vui vẻ, chủ động tìm hiểu kiến thức.

### **Kế hoạch bài dạy minh họa : BÀI 13: LUYỆN TẬP SỬ DỤNG CHUỘT (Phụ lục)**

### 2.2.2. Biện pháp 2: Sử dụng linh hoạt trang web tạo bài tập trực tuyến

#### 2.2.2.1. Sử dụng Nearpod.com

##### \* **Tính năng của Nearpod:**

Nearpod là phần mềm giảng dạy từng đoạt giải thưởng, thu hút học sinh bằng những trải nghiệm học tập tương tác. Với Nearpod, học sinh có khả năng tham gia vào các bài học có thực tế ảo, vật thể 3D, mô phỏng PhET và hơn thế nữa. Các tính năng của phần mềm tương tác trao quyền cho giọng nói của học sinh thông qua các hoạt

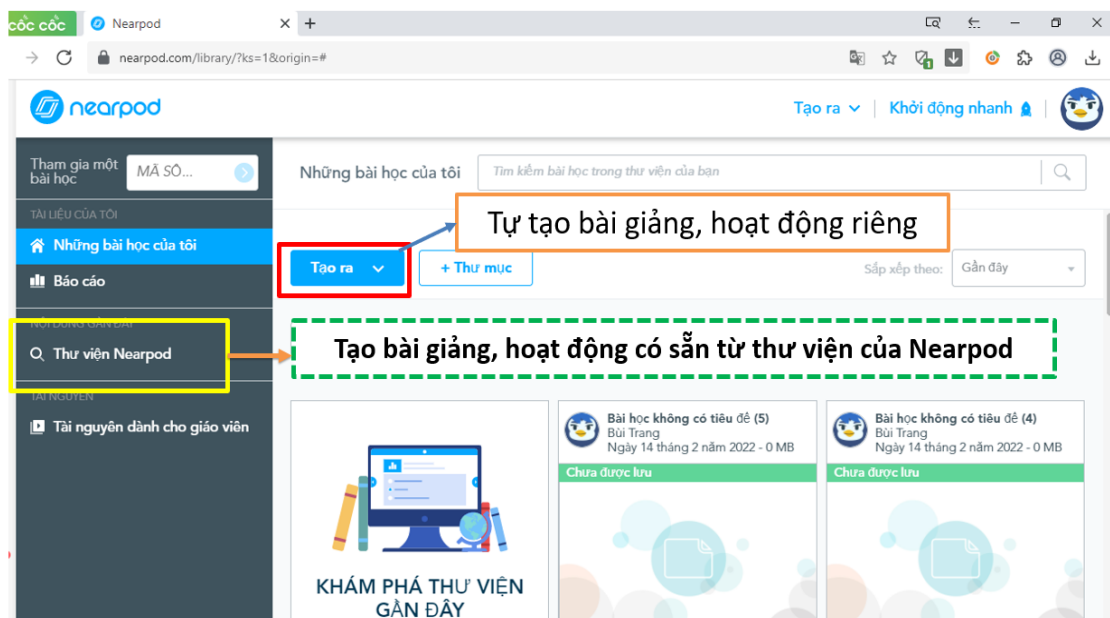
động như câu hỏi mở, cuộc thăm dò ý kiến, câu đố, bảng cộng tác và hơn thế nữa! Học sinh sẽ học trong khi vui chơi.

Mặc dù tính năng của Nearpod rất phong phú nhưng nếu phải mô tả ngắn gọn thì có thể gọi Nearpod là một nền tảng các bài giảng tích hợp các hoạt động tương tác. Tinh thần mà Nearpod hướng đến là một hệ sinh thái tất cả trong một bởi một quá trình dạy học thông thường phải cần thực hiện nhiều thao tác khác nhau.

Ví dụ như là trình chiếu slide bài giảng thì sử dụng PowerPoint, mở đường link trên trình duyệt web, khi muốn tổ chức trò chơi học tập thì phải đăng nhập tập quizzzi, muốn làm bài khảo sát thì mở Mentimeter, muốn dùng bảng tương tác thì sử dụng Google jamboard. Vì mỗi ứng dụng một tính năng riêng nên phải thao tác phối hợp nhiều công cụ cùng lúc, nhưng nếu chúng ta muốn có tất cả những tính năng trên tích hợp gói gọn trong một công cụ duy nhất thì Nearpod chính là giải pháp.

Điểm nổi bật nhất của Nearpod là giáo viên sẽ điều khiển trên máy tính của mình và bài giảng sẽ hiển thị trên máy của học sinh theo sự điều khiển đó. Học sinh cũng có thể tương tác ngay được.

Thư viện của Nearpod cũng cung cấp sẵn rất nhiều bài giảng và có thể lưu về để tham khảo và edit (sửa đổi).



### *Giao diện chính của Nearpod*

Sử dụng ứng dụng Nearpod, học sinh có thể viết, vẽ, thảo luận, trả lời trắc nghiệm hay gửi bài cho giáo viên và nhận lại phản hồi ngay lập tức. Thú vị hơn, nó cho phép giáo viên sử dụng toàn bộ những nguồn tài nguyên có sẵn của mình từ các



website, Powerpoint, video... Giáo viên hoàn toàn có thể nhúng trực tiếp các dữ liệu đã có vào website này mà không cần phải định dạng lại.

### **\* Ứng dụng của Nearpod trong giảng dạy tin học**

Giải pháp có thể tối ưu hóa việc giao bài tập, trau dồi kiến thức, thảo luận nhóm giữa các em học sinh và giáo viên có thể thực hiện tốt nhất với ứng dụng Nearpod. Đặc biệt với các em học sinh lớp 3 còn nhỏ hứng thú với các hình ảnh, bài tập, câu đố trực quan, sinh động, giáo viên có thể tạo ra nhiều trò chơi và câu hỏi tương tác hấp dẫn trong lớp học. Có nhiều loại dạng câu hỏi như nối chữ, ghép cặp, trắc nghiệm, vẽ hình sẽ làm cho học sinh trở nên hứng thú và ghi nhớ kiến thức trọng tâm của bài học được lâu hơn.

Bên cạnh đó, Nearpod hỗ trợ cung cấp nhiều tính năng trên website cho giáo viên quản lý, theo dõi các quá trình học của từng cá nhân học sinh, và cung cấp quyền truy cập vào thư viện tài liệu khổng lồ.

#### **Đối với giáo viên:**

Giáo viên sẽ truy cập vào web Nearpod.com và tạo tài khoản của mình sau đó tải các bài giảng, câu hỏi lên trang web và tổ chức học tập.

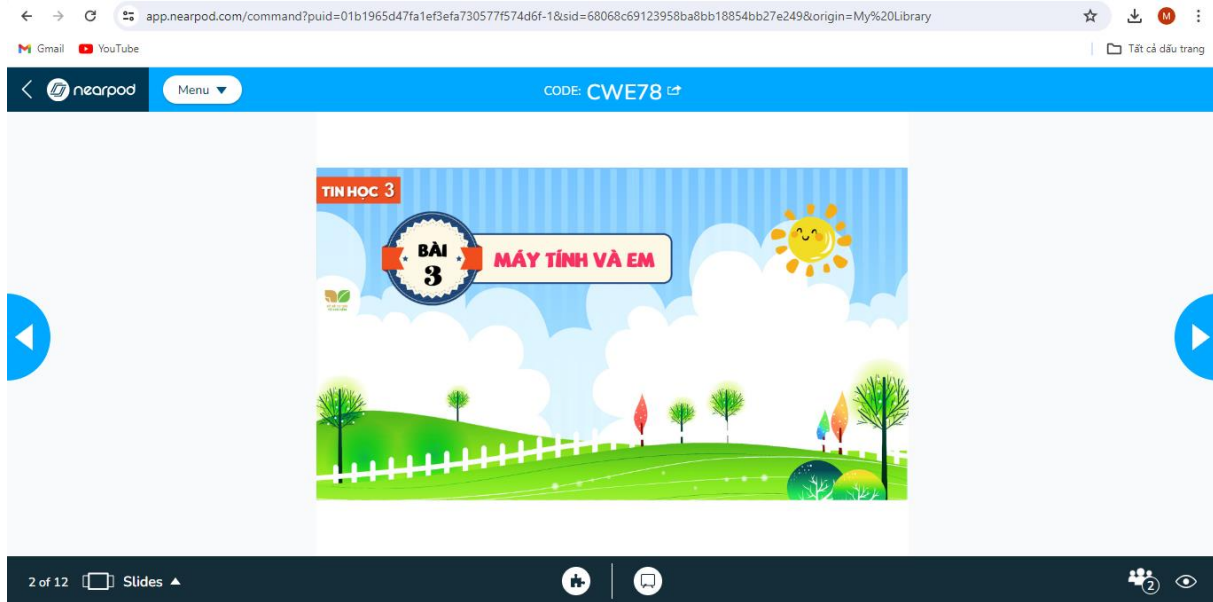
Đối với mỗi bài giảng, bài tập sẽ có một mã code cho học sinh

#### **Đối với học sinh:**

Giáo viên sẽ hướng dẫn học sinh truy cập vào website join.nearpod.com và nhập mã code mà giáo viên đưa ra. Sau đó điền tên để giáo viên dễ quản lý.

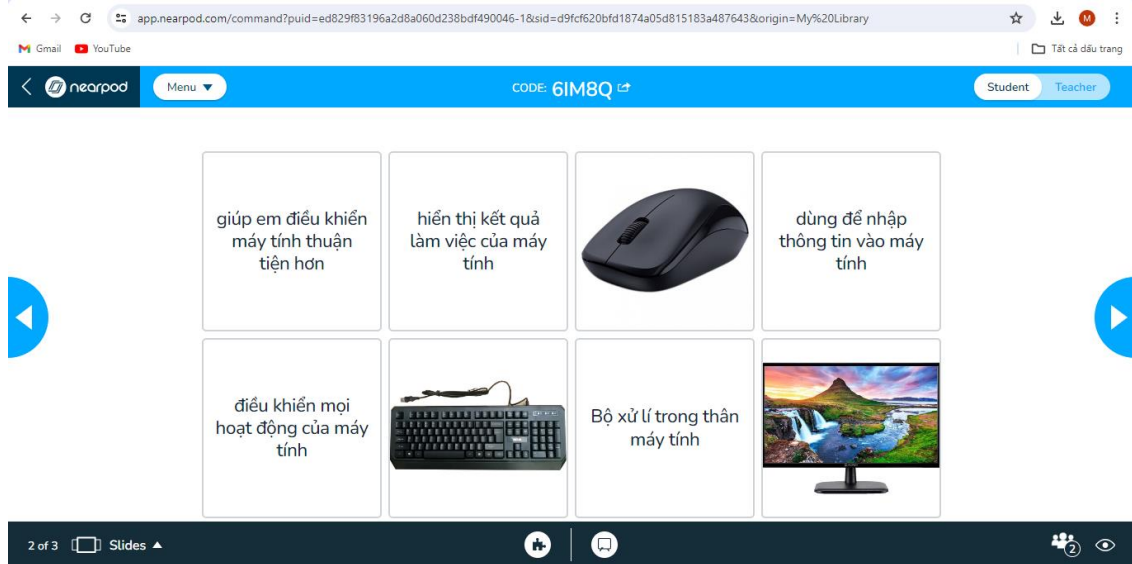
Cụ thể đối với những bài học lý thuyết, giáo viên có thể dùng trang web Nearpod.com để upload bài giảng, tích hợp video minh họa và các tương tác đối với học sinh. Điều này đã giúp tiết học của tôi trở nên rất thú vị đối với các em học sinh, đa số các em đã nắm chắc kiến thức ngay trong giờ học

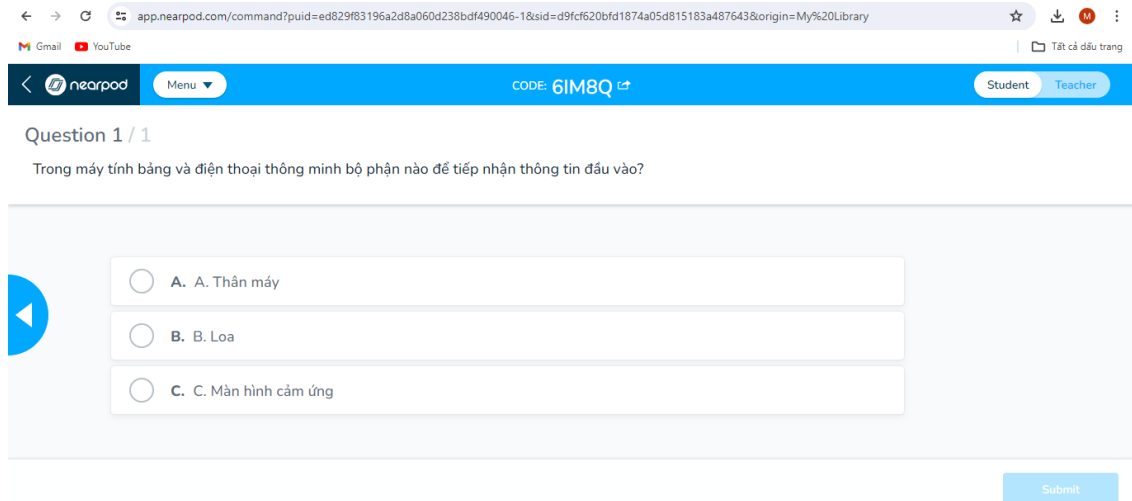
Ví dụ: Đối với bài 3: Máy tính và em, SGK tin học 3 (*Bộ sách Kết nối tri thức và cuộc sống*), bài được chia thành 2 tiết, tiết đầu tiên lý thuyết, giáo viên upload bài giảng lên **Nearpod**.



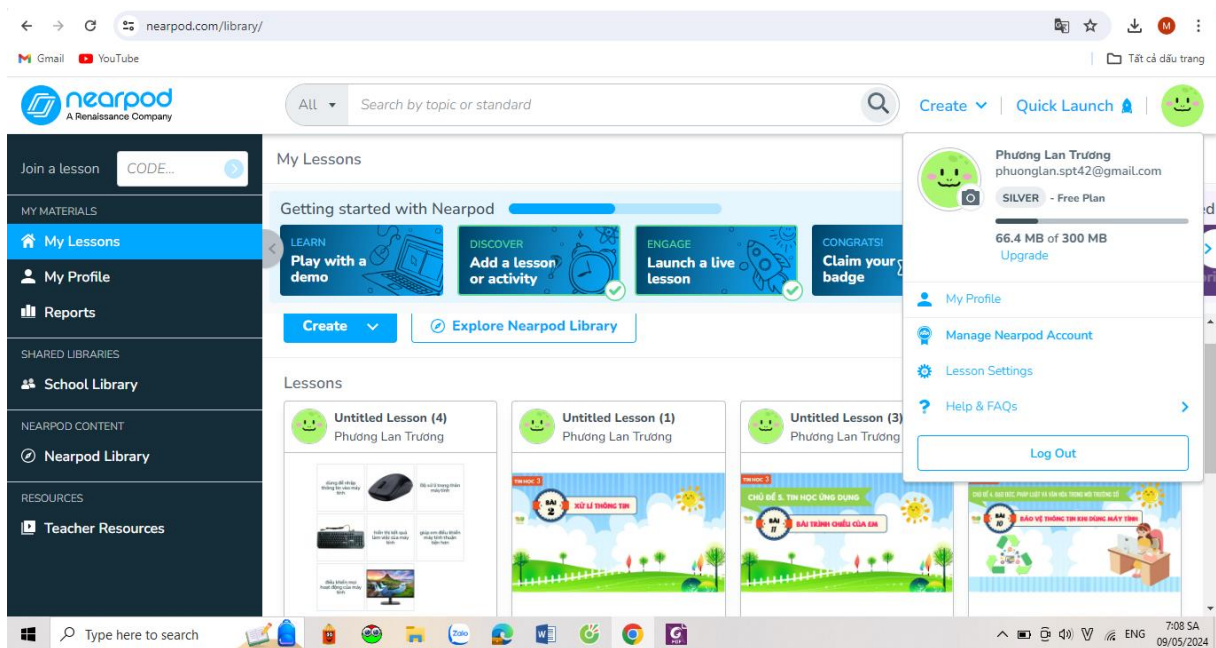
*Bài giảng tiết 1 bài 3: Máy tính và em được upload trên Nearpod*

Ở tiết 2, giáo viên cho học sinh truy cập vào **Nearpod** để thực hiện luyện tập các bài tập ghép cặp, chọn đáp án đúng. Sau khi học sinh nghe giảng và làm bài tập luyện tập trên **Nearpod** tôi nhận thấy các em rất hào hứng và nắm vững kiến thức ngay trên lớp.





### *Một số bài tập bài 3: Máy tính và em được thiết kế trên Nearpod*



### *Một số bài giảng và trò chơi đã upload lên Nearpod.*

#### 2.2.2.2 Sử dụng Kahoot.com

##### \* **Tính năng của Kahoot:**

Tuy là trang web của nước ngoài nhưng **Kahoot** lại rất dễ sử dụng với giao diện thân thiện và được áp dụng vào các hoạt động có bài tập trắc nghiệm.

**Kahoot** giúp giáo viên thiết kế các câu hỏi trắc nghiệm hoặc trò chơi học tập. Thông qua trò chơi, người học dễ dàng tiếp thu kiến thức một cách chủ động hơn và hứng thú hơn. Trò chơi trên phần mềm **Kahoot!** không đơn thuần chỉ là câu hỏi trắc nghiệm. Giáo viên có thể sử dụng các mẫu có sẵn trên Kahoot! hoặc chèn thêm hình ảnh, âm thanh hay link Youtube vào trò chơi để tăng tính sáng tạo và sinh động, biến những tiết học đơn điệu trở nên hấp dẫn với học sinh.

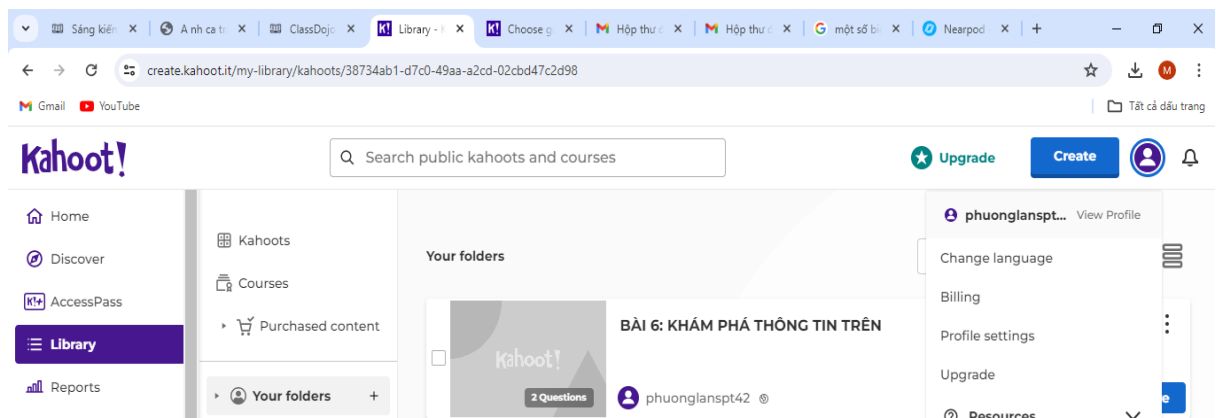
##### \* *Ứng dụng của Kahoot trong giảng dạy môn tin học.*

**Kahoot.com** là phần mềm mà giáo viên đăng ký tài khoản và sử dụng để thiết kế những câu hỏi trắc nghiệm online. Trong khi đó, **Kahoot.it** là phần mềm mà học sinh trả lời câu hỏi trắc nghiệm điền mã PIN được cung cấp từ giáo viên để tham gia trả lời.

Nói một cách đơn giản, khi thầy cô muốn tạo game học tập trên Kahoot, hãy truy cập vào **Kahoot.com**, còn nếu học sinh muốn tham gia vào game trên Kahoot, hãy truy cập vào **Kahoot.it** và nhập mã game PIN.

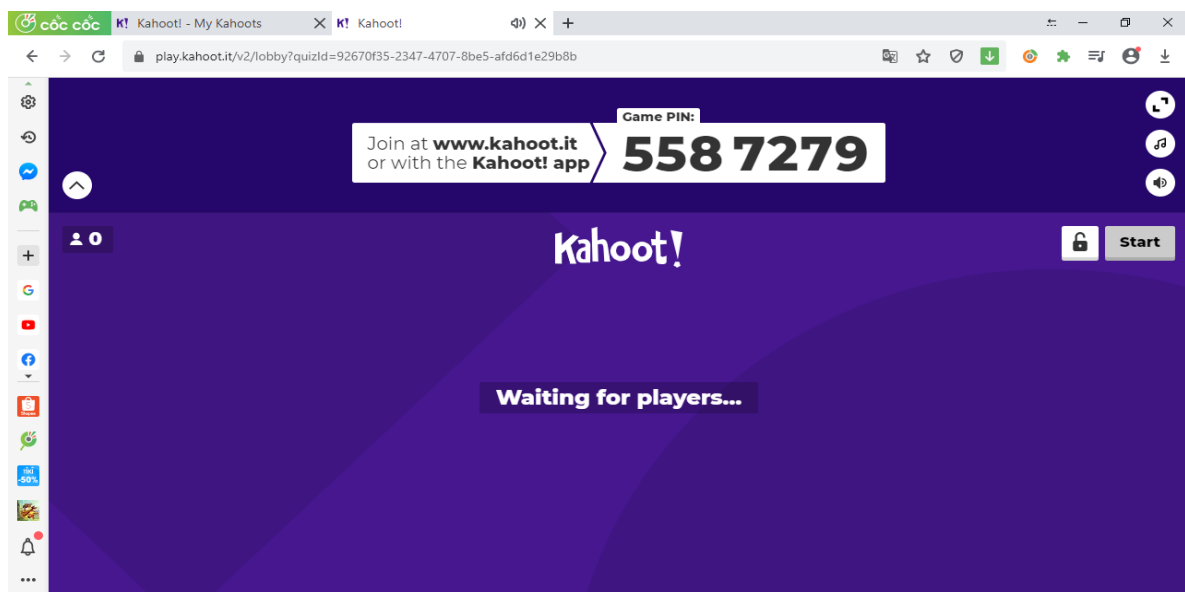
### Đối với giáo viên

Với giáo viên thì chúng ta sẽ truy cập vào trang web **Kahoot.com** và tạo tài khoản của mình, sau đó chúng ta sẽ tải các câu hỏi lên trang web



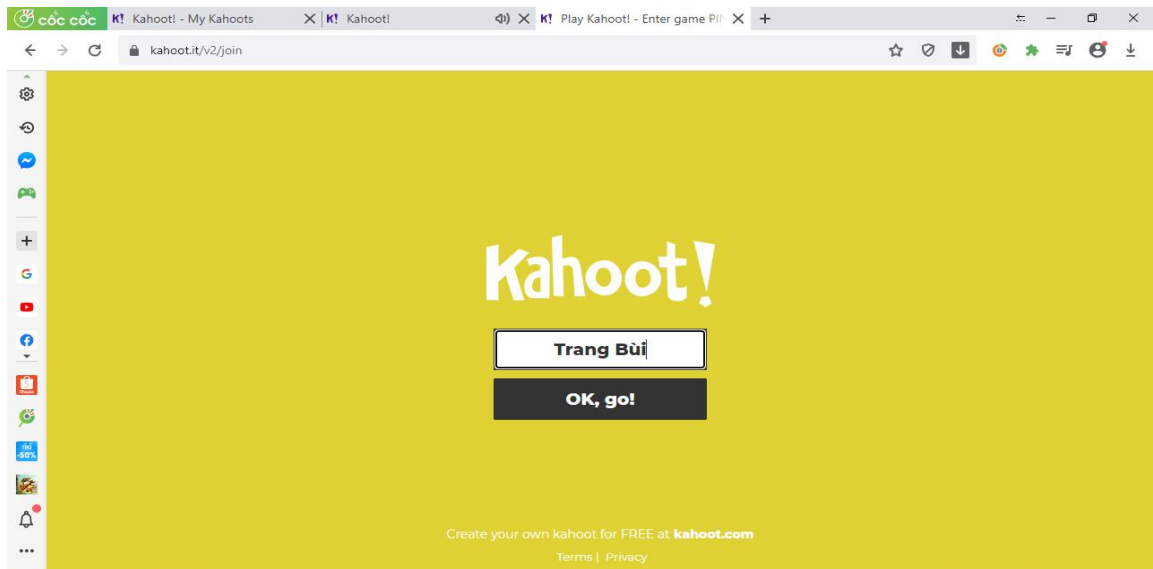
*Giao diện chính của trang Web Kahoot.com*

### Đối với học sinh



*Mỗi một bài tập sẽ có một mã PIN cho học sinh*

Giáo viên sẽ hướng dẫn học sinh truy cập vào website **Kahoot.it** và nhập mã pin mà giáo viên đưa ra sau đó điền tên để giáo viên để quản lý.



Cụ thể đối với những bài học lý thuyết của tiết 1 sau khi giảng bài bài, giáo viên sẽ dùng trang web **Kahoot.com** để tạo bài tập luyện tập cho học sinh. Điều này đã giúp tiết học trở nên rất thú vị đối với học sinh và giúp học sinh nhớ bài ngay tại lớp.

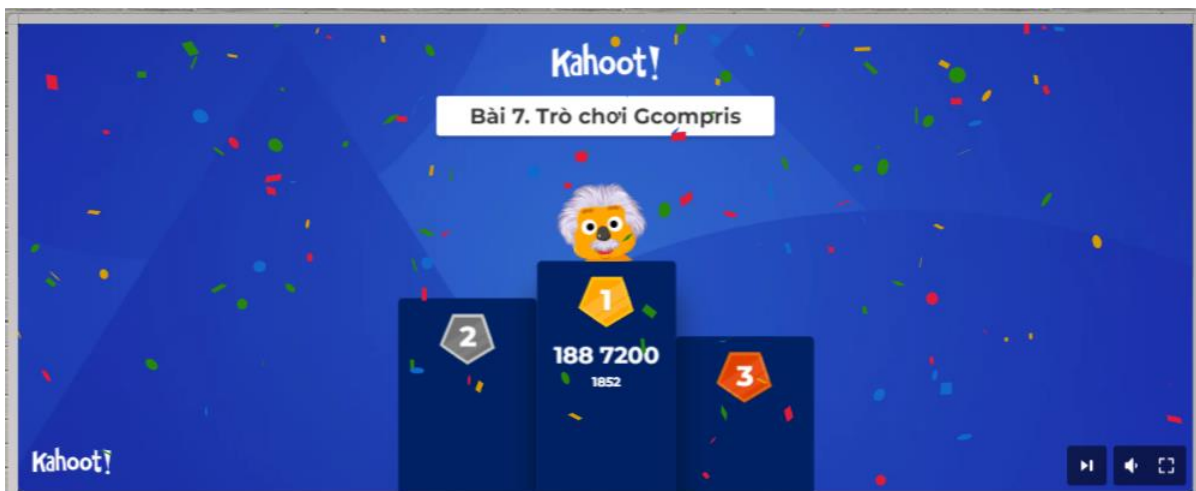
Ví dụ: Đối với bài 6: Khám phá thông tin trên Internet - SGK Tin học lớp 3 (*Bộ sách Kết nối tri thức và cuộc sống*), sau hoạt động hình thành kiến thức mới, chuyển sang hoạt động luyện tập, thực hành, giáo viên hướng dẫn học sinh truy cập vào **kahoot.it** để thực hiện làm các bài luyện tập các câu hỏi trắc nghiệm.





*Câu hỏi trắc nghiệm được thiết kế trên Kahoot*

Kết thúc các câu hỏi trắc nghiệm trên **Kahoot**, các em biết được luôn đáp án và thứ hạng của mình. Các em có kết quả cao được tuyên dương ngay sau khi trò chơi kết thúc.



Sau khi học sinh làm bài tập luyện tập trên Kahoot, tôi nhận thấy các em rất hào hứng và nắm vững kiến thức ngay trên lớp.





*Một số hình ảnh học sinh làm bài tập trên Kahoot*

### 2.2.3.3. Sử dụng Google Form

#### \* Tính năng của Google Form

**Google Form** là công cụ hỗ trợ tạo bài kiểm tra tuyệt vời và hoàn toàn miễn phí, để kiểm tra chất lượng học sinh ngay trên trình duyệt web mà không phải cài đặt ứng

dụng. Với Microsoft Form bạn có thể tạo bài kiểm tra với các câu hỏi cần hoàn thành, hiển thị gợi ý, điểm số, câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn... Do đó tôi đã xây dựng các bài tập trắc nghiệm trực tuyến khi kết thúc một chương hoặc ôn tập kiểm tra lý thuyết cuối học kỳ cho học sinh.

### \* Ứng dụng Google Form trong các bài kiểm tra

Sau khi đã tạo được hệ thống bài tập trắc nghiệm, giáo viên sẽ chia sẻ link cho học sinh của mình truy cập và làm bài tập. Vì link bài tập rất dài và khó nhớ nên giáo viên có thể dùng website <https://tinyurl.com> để rút ngắn link và đặt tên cho dễ nhớ để học sinh có thể truy cập được thuận tiện hơn.

Đối với những bài ôn tập chương hoặc để ôn tập thi học kỳ cho học sinh, giáo viên có thể áp dụng Google Form để tạo ra các bài kiểm tra nhằm ôn luyện kiến thức cho học sinh. Sau khi làm các bài kiểm tra thử này học sinh biết được kết quả và cố gắng cho bài kiểm tra cuối học kỳ.

Ví dụ đối với bài ôn tập cuối học kỳ tôi đã áp dụng phần kiểm tra lý thuyết online cho khối 3 học bằng Google Form.

Link bài kiểm tra cuối kỳ lớp 3: <https://tinyurl.com/cuoikylop3>

Kết quả tôi nhận được khá khả quan, học sinh đa phần đạt điểm tối đa phần lý thuyết và đặc biệt các em rất thích khi làm bài kiểm tra. Không giống như những năm trước, mỗi khi ôn tập chuẩn bị kiểm tra cuối học kỳ các em không chú ý ôn tập đến phần lý thuyết mà chỉ chú ý thực hành các trò chơi. Khi áp dụng trên Google Form học sinh hào hứng ôn tập nên kết quả đạt được cao hơn trước.

Kết quả thi thử tin học lớp 3 học kỳ I:



3. Bộ phận nào của máy tính được coi là bộ não điều khiển mọi hoạt động của máy tính?

[Xem thêm Chi tiết](#)

<span style="color: blue;">●</span> A, L	3
<span style="color: orange;">●</span> G, H	6
<span style="color: green;">●</span> S, K	3
<span style="color: red;">●</span> F, J	74 ✓



4. Có mấy thao tác sử dụng chuột?

[Xem thêm Chi tiết](#)

<span style="color: blue;">●</span> 1	0
<span style="color: orange;">●</span> 5	76 ✓
<span style="color: green;">●</span> 3	7
<span style="color: red;">●</span> 4	3



(Bài ôn tập kiểm tra khối 3)

## 2.3. Kết quả và ứng dụng

### 2.3.1. Kết quả của biện pháp

Sau một quá trình sử dụng biện pháp “*Tạo hứng thú nâng cao chất lượng dạy và học môn tin học cho học sinh lớp 3 thông qua các trang web tạo bài tập trực tuyến*” vào đổi mới phương pháp dạy học tôi nhận thấy mình đã thu được một vài kết quả khả quan như sau:

- Hỗ trợ thêm vào công việc dạy học và học sinh tự học ở nhà để nâng cao hiệu quả công tác giảng dạy.
- Bản thân mình cũng năng động hơn, bắt nhịp hơn với công nghệ và phương pháp giáo dục hiện đại.
- Học sinh thật sự hứng thú, tích cực trong học tập, bài giảng của tôi thật sự có sức hấp dẫn cao với học sinh.
- Ngoài dạy về kiến thức, còn giúp các em mở rộng thế giới quan, biết sử dụng các thiết bị công nghệ vào việc học tập tạo thế giới quan mới mẻ cho học sinh.

### MINH CHỨNG HIỆU QUẢ CỦA GIẢI PHÁP

Khối	Số	Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
		SL	%	SL	%	SL	%
3	52	39	75	12	23.1	1	1.9

Bảng 1: Kết quả học môn tin học trước khi áp dụng biện pháp

Khối	Số sĩ	Hoàn thành tốt		Hoàn thành		Chưa hoàn thành	
		SL	%	SL	%	SL	%
3	52	47	90.4	5	9.6	0	0

*Bảng 2: Kết quả học môn tin học sau khi áp dụng biện pháp*

Những kết quả trên cho thấy việc ứng dụng các trang web tạo bài tập trực tuyến trong dạy học tin học đã đem đến những kết quả tích cực, chất lượng học tập của học sinh được nâng lên. Bản thân tôi cũng tiết kiệm được khá nhiều thời gian trong việc chấm bài kiểm tra lý thuyết của học sinh và tạo được sự tập trung hứng thú cho học sinh trong tiết học.

### **2.3.2. Phạm vi áp dụng biện pháp**

Biện pháp đã được áp dụng cho học sinh khối Tiểu học, cụ thể là khối 3 đã mang lại những kết quả rất tốt. Trên cơ sở đó có thể áp dụng cho những năm học tiếp theo và mong muốn chia sẻ với các đồng nghiệp trên phạm vi toàn trường.

## **CHƯƠNG 3. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ**

### **3.1. Kết luận**

Trên đây đây là một số số biện pháp mà tôi đã nghiên cứu và áp dụng vào dạy môn tin học lớp 3 ở trường. Đây là những giải pháp mang lại tính hiệu quả cao.

Các trang web mà tôi đã ứng dụng còn rất nhiều tính năng có thể khai thác trong dạy học ở rất nhiều bộ môn khác nhau. Để áp dụng cần có những điều kiện cần thiết hỗ trợ giáo viên trong giờ dạy, cần trang bị những phương tiện dạy học hiện đại như máy tính, máy chiếu, đường truyền mạng ổn định để mỗi giờ học sẽ sinh động và hứng thú hơn với học sinh.

### **3.2. Kiến nghị**

- Đối với nhà trường:

+ Cung cấp đầy đủ máy tính, kết nối mạng với đường truyền ổn định, thường xuyên bảo dưỡng, sửa chữa máy tính để đảm bảo cơ sở vật chất tốt phục vụ cho việc dạy và học môn Tin học.

+ Tạo điều kiện cho giáo viên dạy môn Tin học tham gia đầy đủ các lớp tập huấn, bồi dưỡng chuyên môn về phương pháp giảng dạy để nâng cao chất lượng giờ dạy, bảo đảm yêu cầu môn học.

- Đối với giáo viên:

+ Giáo viên cần chuẩn bị bài giảng chu đáo, nắm vững cách thức sử dụng các trang web tạo bài tập trực tuyến cho học sinh Tiểu học và những khó khăn có thể gặp trong quá trình thực hiện để có thể sử dụng tốt và hướng dẫn học sinh khi cần thiết.

+ Quá trình thực hành giáo viên quan sát, giúp đỡ những học sinh còn yếu, thực hành chậm, chưa thực hiện tốt bài tập trực tuyến theo yêu cầu.

+ Giáo viên động viên, khen thưởng những học sinh học tập, thực hành tốt để khuyến khích học sinh tập trung vào làm bài và hứng thú khi tham gia các hoạt động học tập.

**TÀI LIỆU THAM KHẢO**

- [1]. Thông tư 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc ban hành Chương trình giáo dục phổ thông.
- [2]. TS. Đỗ Hồng Cường, ThS. Phạm Việt Quỳnh, Giáo dục sinh lý học trẻ em lứa tuổi tiểu học, Nhà xuất bản Đại học Quốc gia Hà Nội.
- [3]. Sách Tin học lớp 3, Bộ sách Kết nối tri thức và cuộc sống, Nhà xuất bản giáo dục Việt Nam
- [4]. Thông tư 27/2020/TT-BGDĐT quy định đánh giá học sinh Tiểu học
- [5]. <https://Nearpod.com>
- [6]. <https://kahoot.com/>
- [7]. <https://tinyurl.com/>
- [8]. <https://docs.google.com/>

**Phụ lục****BÀI 13: LUYỆN TẬP SỬ DỤNG CHUỘT****I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT****1. Kiến thức, kĩ năng:**

- Cầm chuột đúng cách.
- Thực hiện được các thao tác với chuột: di chuyển chuột, nháy chuột, kéo thả chuột, nháy nút phải chuột, nháy đúp chuột, sử dụng nút cuộn của chuột.
- Nhận thấy phần mềm đã hướng dẫn thao tác đúng với chuột máy tính.

**2. Phẩm chất, năng lực****a. Phẩm chất:**

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

**b. Năng lực:****Năng lực chung:**

- Năng lực tự chủ và tự học: Biết tự học, tự nghiên cứu bài học.
- Năng lực giao tiếp và hợp tác: Biết cách làm việc nhóm, hợp tác với các thành viên trong nhóm.
- Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Thực được những nội dung mà giáo viên yêu cầu.

**Năng lực riêng:**


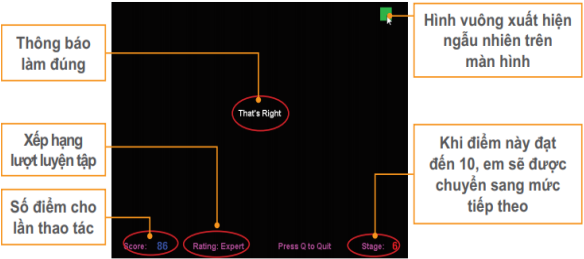
- Học xong bài này học sinh biết các bộ phận của chuột, biết sử dụng chuột để điều khiển máy tính cơ bản.

**II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC**

1. Giáo viên: Máy tính, máy chiếu, sách giáo khoa.
2. Học sinh: Sách giáo khoa, vở ghi

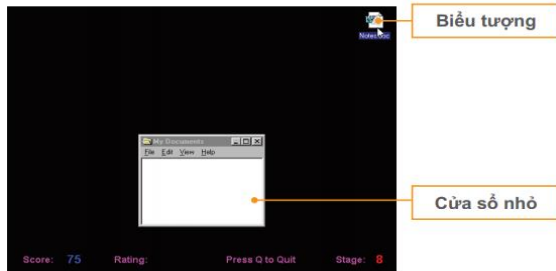
**III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC**

HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG CỦA HỌC SINH
<b>1. HOẠT ĐỘNG MỞ ĐẦU</b>	
<b>Mục tiêu:</b> Ôn tập lại bài trước và kết nối vào bài mới <b>Cách tiến hành:</b>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>- GV thiết kế trò chơi “Ai nhanh ai đúng” trên <b>Kahoot</b></li> <li>- GV tuyên dương Hs đạt điểm cao.</li> <li>- Hôm nay, chúng ta sẽ học bài mới “Luyện tập sử dụng chuột”.</li> </ul>	<p>Cả lớp cùng tham gia trò chơi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hs chú ý lắng nghe</li> </ul>
<b>2. HOẠT ĐỘNG HÌNH THÀNH KIẾN THỨC</b>	
<p><b>Mục tiêu:</b> Hs thực hành đúng các thao tác với chuột máy tính; sử dụng nút cuộn đúng cách.</p> <p><b>Cách tiến hành:</b></p> <p>Hoạt động 1: Các thao tác sử dụng chuột</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hướng dẫn học sinh sử dụng phần mềm.</li> <li>+ Bước 1: Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình để khởi động phần mềm luyện tập chuột Basic Mouse Skills.</li> <li>+ Bước 2: Khi màn hình phần mềm hiện ra, nhấn phím bất kì trên bàn phím hoặc nháy chuột để bắt đầu.</li> <li>+ Bước 3: Trên màn hình sẽ xuất hiện một hình vuông, nhiệm vụ của em là di chuyển con trỏ chuột đến vị trí hình vuông đó và thực hiện thao tác tương ứng với chuột.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Phần mềm Basic Mouse Skills có các bài tập theo 5 mức:</li> <li>Mức 1: Luyện thao tác di chuyển chuột.</li> <li>Mức 2: Luyện thao tác nháy chuột.</li> <li>Mức 3: Luyện thao tác nháy đúp chuột.</li> <li>Mức 4: Luyện thao tác nháy nút phải chuột.</li> <li>Mức 5: Luyện thao tác kéo thả chuột.</li> <li>- Với mỗi mức, phần mềm quy định 10 lần luyện tập. Phần mềm sẽ tính điểm cho từng mức và thông báo tổng số điểm khi em hoàn thành xong cả 5 mức.</li> <li>+ ở các mức 1, 2, 3, 4, trên màn hình sẽ xuất hiện một hình vuông. Các hình vuông sẽ xuất hiện ngẫu nhiên trên màn hình với kích thước ngày càng nhỏ. Kết thúc mỗi mức độ, em sẽ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quan sát – lắng nghe.</li> <li>- Quan sát – lắng nghe.</li> <li>- Quan sát – lắng nghe.</li> </ul>

nhận được thông báo. Nhấn phím bất kì để chuyển sang mức tiếp theo.

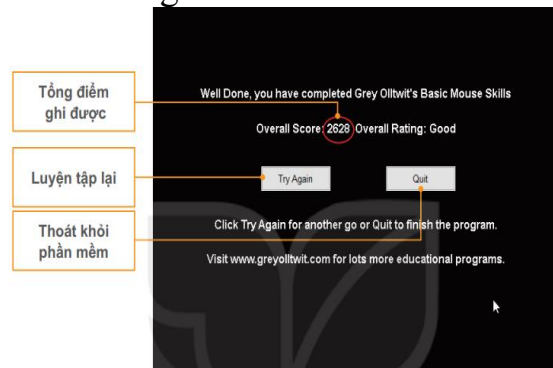
+ ở mức 5, trên màn hình sẽ có một cửa sổ nhỏ và một biểu tượng. Nhiệm vụ của em là kéo thả biểu tượng vào trong cửa sổ nhỏ đó.



- Nhấn phím N để chuyển sang mức tiếp theo.
- Nhấn phím F2 để luyện tập lại từ đầu.
- Nhấn phím Q để kết thúc luyện tập.

Bước 4: Tổng kết.

Khi kết thúc 5 mức luyện tập, phần mềm sẽ đưa ra tổng điểm của em.



- Hãy luyện tập ba lần, ghi kết quả vào vở theo mẫu dưới đây để theo dõi sự tiến bộ của mình:

Lần luyện tập	1	2	3
Tổng điểm ghi được			

- Nhận xét – tuyên dương.

Hoạt động 2: Sử dụng nút cuộn chuột

- Yêu cầu học sinh mở bài trình chiếu đã làm.
- Sau đó sử dụng nút cuộn chuột để di chuyển tới và lui giữa các trang trình chiếu.
- GV quan sát hướng dẫn.
- Gv nhận xét – tuyên dương

- Quan sát – lắng nghe.

- HS thực hành – ghi kết quả của mình lên vở.

- So sánh kết quả với bạn.

- HS làm việc nhóm và tự khám phá và ghép các mục ở cột Thao tác với các mục tương ứng ở cột Tác dụng.

- HS báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm khác.

## HOẠT ĐỘNG LUYỆN TẬP, THỰC HÀNH

**Mục tiêu:** Khái quát lại các kiến thức đã học thông qua các bài luyện tập

<p><b>Cách tiến hành:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiếp tục thực hành các thao tác với chuột bằng phần mềm Basic Mouse Skills để ghi được số điểm cao nhất. Nếu em chưa thành thạo thao tác ở mức luyện tập nào đó, hãy nhấn phím N để chuyển tới luyện tập riêng với mức đó.</li> <li>- Gv quan sát hướng dẫn.</li> <li>- Yêu cầu học sinh làm việc nhóm: mở một tệp bất kì và sử dụng nút cuộn chuột, nút trái, nút phải.</li> <li>- Gọi HS lên trình bày</li> <li>- GV quan sát nhận xét – tuyên dương.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- HS thực hành.</li> <li>- HS thảo luận nhóm</li> <li>- HS báo cáo kết quả, nhận xét các nhóm khác.</li> </ul>
<p><b>HOẠT ĐỘNG VẬN DỤNG, TRẢI NGHIỆM</b></p>	
<p><b>Mục tiêu:</b> Học sinh được phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo.</p> <p><b>Cách tiến hành:</b></p> <p>Trên màn hình có một số biểu tượng phần mềm. Em và bạn hãy lần lượt sử dụng chuột để thực hiện các thao tác sau:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Nháy chuột vào biểu tượng This PC để chọn nó.</li> <li>Nháy chuột vào một vị trí khác để không chọn biểu tượng đó nữa.</li> <li>Nháy chuột chọn một biểu tượng rồi kéo thả chuột để di chuyển nó.</li> <li>Kéo thả chuột để chọn một số biểu tượng phần mềm ở cạnh biểu tượng This PC.</li> </ol> <p>Quan sát và nhận xét bạn cầm chuột có đúng cách không?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- GV nhận xét chốt.</li> <li>- YC học sinh đọc phần em cần ghi nhớ.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hs lần lượt thực hiện.</li> <li>- HS nhận xét bạn bên cạnh.</li> <li>- Hs đọc.</li> </ul>

#### IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY

.....

.....



Các câu hỏi thực hiện trong hoạt động mở đầu trên **Kahoot!**:

