

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

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

MỘT SỐ GIẢI PHÁP TỔ CHỨC DẠY HỌC THỰC HÀNH VÀ NÂNG
CAO CHẤT LƯỢNG GIỜ HỌC THỰC HÀNH MÔN TIN HỌC CẤP
TRUNG HỌC CƠ SỞ TẠI TRƯỜNG PHỔ THÔNG THỰC HÀNH
CHẤT LƯỢNG CAO NGUYỄN TẮT THÀNH

Người thực hiện: NGUYỄN VĂN HÀO

HOÀ BÌNH – 2023

MỤC LỤC

CHƯƠNG 1. TỔNG QUAN.....	1
1. Cơ sở lí luận	1
2. Phương pháp tiếp cận để tạo ra sáng kiến.....	2
3. Mục tiêu sáng kiến	2
CHƯƠNG 2. MÔ TẢ SÁNG KIẾN	3
1. Nêu vấn đề sáng kiến	3
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến.....	4
2.1. Nêu vấn đề.....	4
2.2. Giới thiệu một số chức năng của phần mềm.....	4
2.3. Giải pháp thực hiện sáng kiến	7
3. Khả năng áp dụng nhân rộng sáng kiến	13
3.1. Kết quả mà sáng kiến mang lại	13
3.2. Khả năng áp dụng và nhân rộng.....	14
CHƯƠNG 3. KẾT LUẬN, ĐỀ XUẤT/KIẾN NGHỊ	16
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	17

DANH MỤC CHỮ VIẾT TẮT

VIẾT TẮT	NGHĨA LÀ
PT	Phổ thông
CLC	Chất lượng cao
THCS	Trung học cơ sở
CNTT	Công nghệ thông tin

CHƯƠNG 1. TỔNG QUAN

1. Cơ sở lí luận

Công nghệ ngày càng trở thành một phần không thể thiếu trong giáo dục hiện đại. Sử dụng công nghệ trong giảng dạy và học tập có thể giúp tăng tính hấp dẫn, tương tác và hiệu quả của quá trình giảng dạy và học tập. Bên cạnh đó công nghệ thông tin giúp cải tiến phương pháp giảng dạy bằng cách cung cấp các công cụ và ứng dụng dạy học hiệu quả hơn, cho phép giáo viên tạo ra các nội dung giảng dạy tương tác và thu hút đối với học sinh, tạo điều kiện cho học sinh tìm hiểu và tiếp cận kiến thức một cách linh hoạt. Mặt khác, công nghệ thông tin giúp tăng cường sự tương tác giữa giáo viên và học sinh, giúp cho việc quản lý giáo dục một cách hiệu quả hơn thông qua các hệ thống phần mềm quản lý học sinh, quản lý đào tạo, quản lý tài nguyên hệ thống, cải thiện tốc độ xử lý thông tin, tăng cường sự minh bạch và đáp ứng các yêu cầu về báo cáo và theo dõi quá trình học tập của học sinh.

Thực hành Tin học nhằm mục tiêu củng cố kiến thức một bài, một phần nào đó; hình thành và rèn luyện kỹ năng thao tác trên máy; rèn luyện cho học sinh thái độ học tập nghiêm túc, tích cực, tự giác, khơi dậy khả năng sáng tạo thông qua quá trình học tập thực hành trên máy. Để đạt được mục tiêu trên đòi hỏi tiết học phải được trang bị đầy đủ phương tiện dạy và học; giáo viên phải có phương tiện, kinh nghiệm quản lý học sinh một cách chặt chẽ; học sinh phải tích cực tham gia tập trung vào nội dung bài học.

Qua thực tiễn giảng dạy môn Tin học ở trường PT thực hành CLC Nguyễn Tất Thành, bản thân đã gặp không ít khó khăn về cơ sở vật chất, về đối tượng học sinh, về chương trình môn học; đặc biệt là đối với học sinh lớp 8, số lượng bài thực hành nhiều, nội dung các bài thực hành khó, mạch kiến thức về phần lập trình khô khan, khó hiểu, khó tạo được hứng thú cho học sinh. Đứng trước những khó khăn đó, thật đúng lúc nhà trường đã được trang bị một phòng máy mới, với đầy đủ số lượng máy tính cũng như hệ thống phần mềm quản lý phòng máy hiện đại. Với cơ sở vật chất như vậy đã giúp tôi giải quyết được những khó khăn nêu trên. Với phần mềm Mythware do công ty Lê Bảo cài đặt có thể giúp tôi thực hiện tốt các kế hoạch bài giảng của mình. Với những cơ sở nêu trên tác giả đã chọn chủ đề : “Một số giải pháp tổ chức dạy học và nâng cao chất lượng giờ học thực hành môn Tin học khối trung học cơ sở trường PT thực hành CLC Nguyễn Tất Thành” làm sáng kiến kinh nghiệm. Những biện pháp đưa ra trong sáng kiến là những biện pháp đã được triển khai trong thực tiễn trong quá trình dạy học

thực hành ở các lớp khối THCS, Trường PT Thực hành CLC Nguyễn Tất Thành và đã được kiểm nghiệm tính khả thi và hiệu quả.

2. Phương pháp tiếp cận để tạo ra sáng kiến

- Tiếp cận từ cơ sở lí luận, tổng quan về đổi mới giáo dục nói chung, đổi mới phương pháp và hình thức tổ chức các hoạt động giáo dục

- Tiếp cận từ hoạt động thực tiễn, tổng kết những kinh nghiệm trong công tác giảng học bộ môn Tin học tại Trường PT Thực hành CLC Nguyễn Tất Thành.

- Phương pháp quan sát: Giáo viên tiến hành quan sát học sinh trong những giờ thực hành tại phòng máy, phân tích thực trạng và nắm bắt tâm lý của học sinh trong khi làm bài tập thực hành trực tiếp với máy tính.

3. Mục tiêu sáng kiến

- Mục tiêu sáng kiến hướng tới là giúp học sinh khối THCS, Trường PT Thực hành CLC Nguyễn Tất Thành đặc biệt là khối 8 có những tiết học thực hành tại phòng máy tích cực, hiệu quả, hứng thú cho học sinh.

- Tạo điều kiện cho giáo viên quản lý học sinh thuận lợi hơn. Tạo ra một phòng học đa phương tiện, công nghệ cao đáp ứng kịp với xu thế phát triển của giáo dục hiện đại.

CHƯƠNG 2. MÔ TẢ SÁNG KIẾN

1. Nêu vấn đề sáng kiến

Thực tế qua những năm trực tiếp giảng dạy bộ môn tin học cũng như qua trao đổi với đồng nghiệp tôi nhận thấy: hầu như được nhà trường tạo mọi điều kiện thuận lợi cả về cơ sở vật chất trang thiết bị để giáo viên thực hiện tốt môn học. Tuy nhiên chất lượng bộ môn qua các năm học chưa cao, đặc biệt là kĩ năng thực hành trên máy của học sinh còn yếu, thậm chí một số học sinh còn rất ngại khi sử dụng máy để rèn luyện các kĩ năng. Đồng thời do các em phải học nhiều môn học, học thêm nhiều nên các em cũng không có thời gian dành cho thực hành môn tin học, muốn đạt chất lượng cao các em phải tiếp xúc với máy tính nhiều nhưng mỗi tuần chỉ có 1 đến 2 tiết trên lớp thì các em chưa thể thực hành hết các kiến thức đã học mà nếu có thực hành hết thì sẽ chóng quên.

Bên cạnh những khó khăn đó thì phải kể đến ý thức của học sinh đối với môn học, các em còn chưa ý thức đúng đắn và đầy đủ về vị trí môn học. Với các em môn tin học chỉ là môn học phụ, tâm lý còn mải chơi, muốn xuống phòng máy để được giải trí chứ không phải là học tập nghiêm túc. Đặc biệt khi các em học sinh lớp 8 tiếp cận với mảng kiến thức lập trình cũng là vấn đề đặt ra đối với công tác giảng dạy. Tôi luôn băn khoăn làm thế nào để thu hút và quản lý các em được tốt hơn để giờ học thực hành được hiệu quả, làm thế nào để cho các em có thể tập trung thực hành nắm được kiến thức, rèn luyện kĩ năng thực hành và cũng tránh được các áp lực đối với các em.

Việc tổ chức dạy và học thực hành môn Tin học được thực hiện như sau: Giáo viên giao bài tập thực hành trên máy chiếu, một số em tự giác làm bài, một số các em còn lại ngồi làm việc riêng, nhiều em ngồi xa lo chơi nói chuyện riêng không chú ý. Lớp học đông, nhốn nháo dẫn đến tranh giành máy tính, giáo viên rất khó kiểm soát lớp và không hướng dẫn được đến từng đối tượng học sinh cụ thể. Tất cả những khó khăn trên đã làm phá vỡ kế hoạch lên lớp của người giáo viên. Kết quả sau khoá học kĩ năng thực hành của nhiều em còn yếu kém, kết quả kiểm tra thực hành trên máy không đạt hoặc đạt ở mức trung bình.

2. Giải pháp thực hiện sáng kiến

2.1. Nêu vấn đề

- Trong năm học 2022-2023 tôi được phân công giảng dạy toàn bộ cấp trung học cơ sở của trường PT Thực hành CLC Nguyễn Tất Thành bao gồm 5 lớp với tổng số 147 học sinh:

+ 2 lớp 6: 59 học sinh;

+ 1 lớp 7: 27 học sinh;

+ 1 lớp 8: 35 học sinh;

+ 1 lớp 9: 26 học sinh;

- Về thuận lợi:

+ Được sự quan tâm của ban giám hiệu, tổ bộ môn và các đồng chí cùng chuyên môn;

+ Học sinh hứng thú, yêu thích bộ môn tin học.

+ Đã được trang bị một phòng máy mới, được kết nối mạng internet tốc độ cao và hoạt động ổn định. Hơn thế nữa phòng máy được thiết kế theo kiểu Bootrom hiện đại và được cài đặt phần mềm Mythware quản lý máy trạm ổn định và hiệu quả.

- Về khó khăn:

+ Giáo viên khi giảng dạy vừa phải dùng máy chiếu hướng dẫn học sinh thực hành vừa phải đi đến từng máy để kiểm tra và hướng dẫn học sinh, khi đó khó bao quát và quản lí cả lớp.

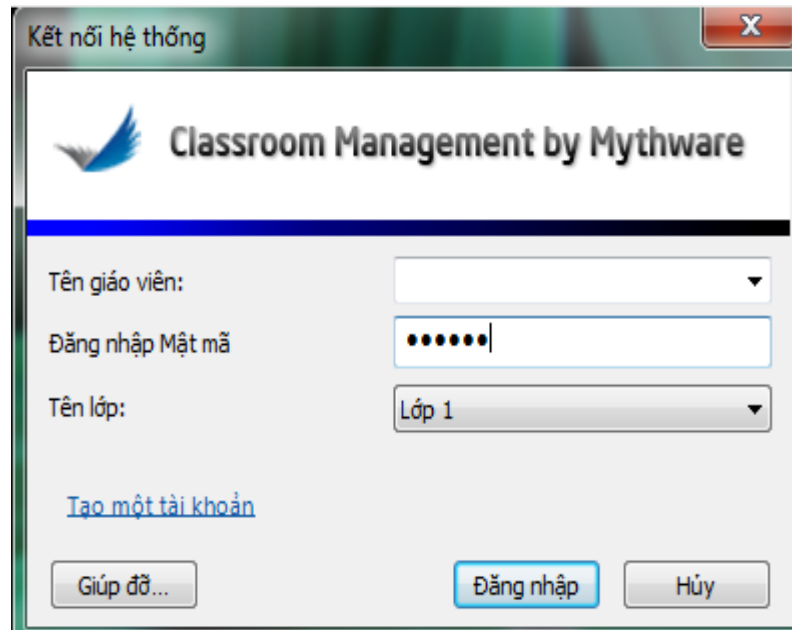
+ Học sinh khi ngồi vào máy thường hay tò mò, nghịch ngợm, thích chơi game không chú ý nghe giảng. Giáo viên không kiểm soát hết toàn bộ học sinh trong lớp được.

+ Phần mềm Mythware là một phần mềm mới của Intel sản xuất và chưa được ứng dụng nhiều trong công tác giảng dạy, đây cũng là lần đầu tiên được cài đặt tại hệ thống máy của nhà trường. Giáo viên dạy môn Tin học chưa có nhiều kinh nghiệm trong việc sử dụng phần mềm Mythware nên chưa thể khai thác hết hiệu quả mà phần mềm này có thể làm được.

2.2. Giới thiệu một số chức năng của phần mềm

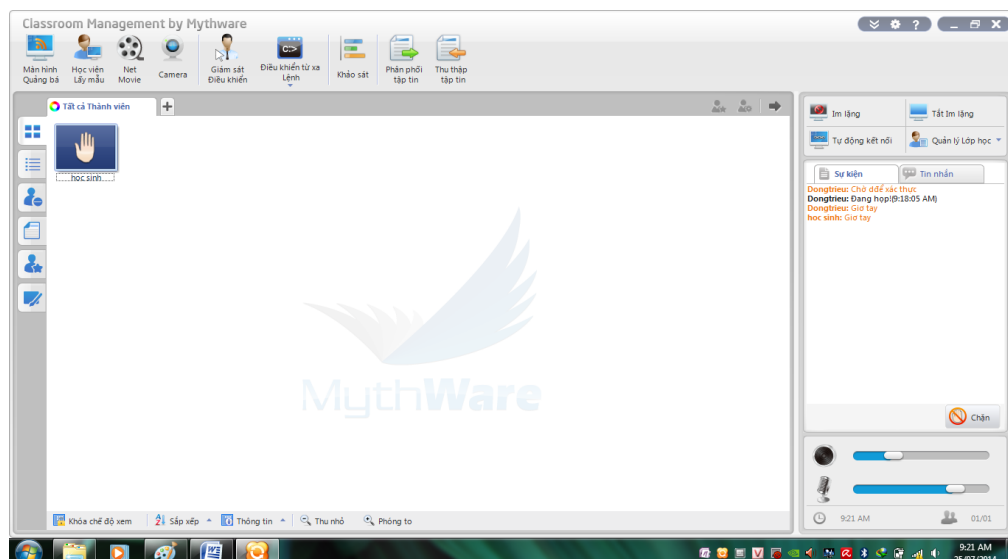
a. Chức năng dành cho giáo viên

Phần mềm Mythware cung cấp nhiều chức năng hữu ích cho giáo viên trong việc quản lý và giảng dạy trong phòng học thực hành. Để thực hiện các chức năng mà phần mềm cung cấp trước tiên cần khởi động phần mềm. Màn hình đăng nhập sẽ hiện ra như sau:



Hình 1. Giao diện đăng nhập hệ thống phần mềm

Khi đăng nhập hệ thống thành công sẽ cho ta một giao diện làm việc như hình sau:

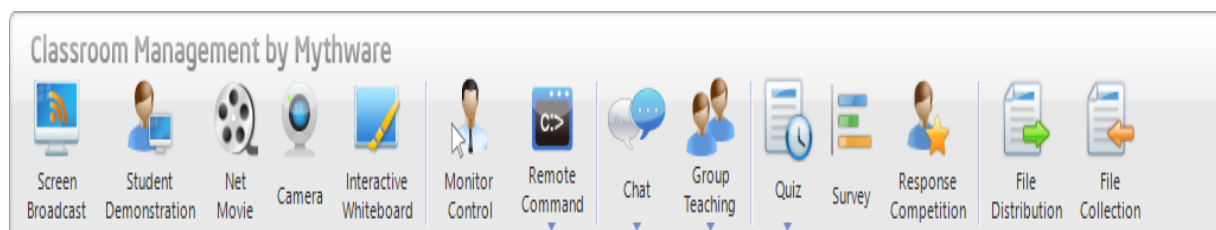


Sau khi giáo viên đăng nhập, tên của giáo viên sẽ hiển thị trên máy tính của mỗi học sinh để mỗi học sinh biết được giáo viên để kết nối.

+ Tạo lớp học: Giáo viên có thể tạo lớp học mới trên phần mềm Mythware và quản lý các lớp học hiện có.

+ Tạo bài giảng: Giáo viên có thể tạo bài giảng dạy mới và tải lên các tài liệu, hình ảnh, video và âm thanh.

+ Chia sẻ bài giảng: Giáo viên có thể chia sẻ bài giảng trực tiếp cho các máy tính của học sinh trong lớp học:



+ Điều khiển máy tính: Giáo viên có thể kiểm soát các máy tính của học sinh, bao gồm tắt/mở máy tính; giới hạn quyền truy cập vào các ứng dụng hay truy cập vào các trang web; hướng dẫn trực tiếp học sinh thực hành trên máy.

+ Kiểm tra trắc nghiệm: Phần mềm Mythware cung cấp các tính năng cho phép giáo viên tạo và chấm điểm các bài kiểm tra trắc nghiệm. Cũng như một số công cụ trực tuyến khác, phần mềm Mythware có thể tạo bài kiểm tra trắc nghiệm để giao cho các học sinh ở các máy trạm, thu bài và chấm tự động.

+ Quản lý tài liệu: Giáo viên có thể quản lý và chia sẻ các tài liệu giảng dạy và tài liệu học tập với học sinh trong phòng học thực hành.

+ Đánh giá kết quả học tập: Giáo viên có thể đánh giá kết quả học tập của học sinh thông qua việc theo dõi hoạt động của họ trên các máy tính trong phòng học thực hành.

+ Tương tác với học sinh: Giáo viên có thể tương tác với học sinh thông qua tính năng trò chuyện và trao đổi qua mạng.

b. Chức năng dành cho học sinh

Phần mềm Mythware cung cấp nhiều chức năng hữu ích cho học sinh trong việc học tập và sử dụng máy tính trong phòng học thực hành. Dưới đây là một số chức năng quan trọng dành cho học sinh trong phần mềm Mythware:

+ Truy cập vào bài giảng: Học sinh có thể truy cập vào các bài giảng và tài liệu học tập được giáo viên cung cấp trên phần mềm Mythware.



Hình 2. Giao diện phần mềm của học sinh sau khi truy cập

- + Chia sẻ tài liệu: Học sinh có thể chia sẻ tài liệu học tập và bài tập với giáo viên và các bạn trong lớp học.
- + Thực hiện bài tập: Học sinh có thể thực hiện các bài tập và kiểm tra trên phần mềm Mythware và gửi kết quả về cho giáo viên.
- + Tham gia vào bài giảng: Học sinh có thể tham gia vào bài giảng trực tuyến của giáo viên thông qua tính năng phát sóng bài giảng trực tiếp trên phần mềm Mythware.
- + Trao đổi với giáo viên và các bạn trong lớp học: Học sinh có thể trò chuyện và trao đổi với giáo viên và các bạn trong lớp học qua tính năng trò chuyện và trao đổi qua mạng trên phần mềm Mythware.
- + Quản lý máy tính: Học sinh có thể quản lý máy tính của mình thông qua phần mềm Mythware và được giới hạn quyền truy cập vào các ứng dụng và trang web.
- + Xem lại bài giảng: Học sinh có thể xem lại bài giảng đã được phát sóng trên phần mềm Mythware để nắm vững kiến thức và ôn tập trước kỳ thi.
- + Kiểm tra kết quả học tập: Học sinh có thể xem lại kết quả kiểm tra trên phần mềm Mythware để đánh giá kết quả học tập của mình và cải thiện kết quả học tập.

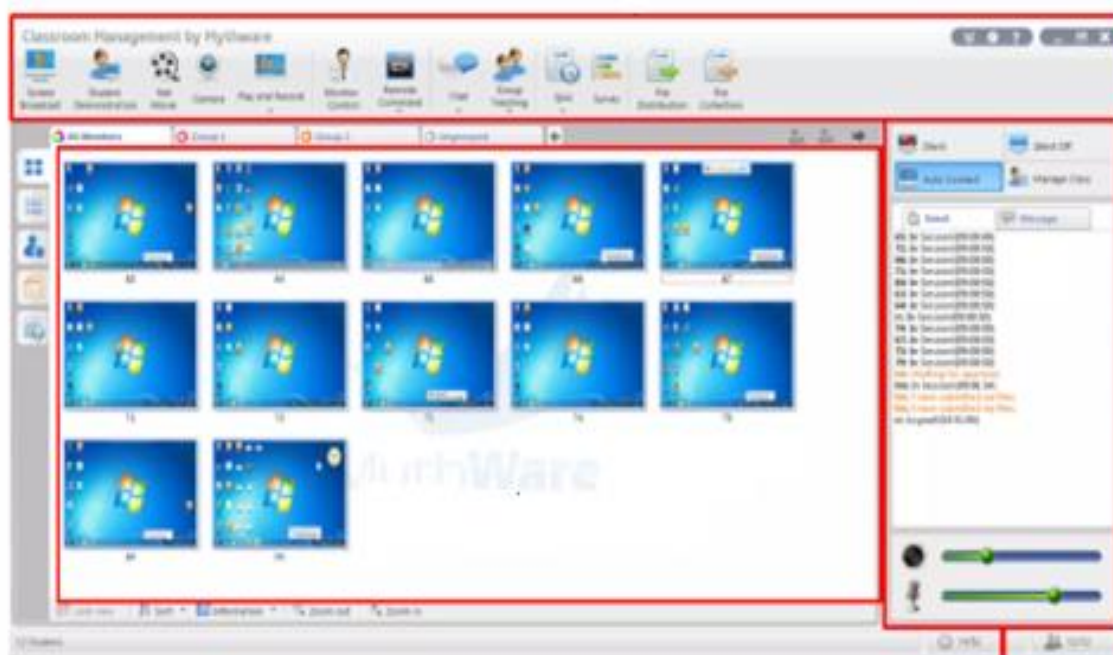
2.3. Giải pháp thực hiện sáng kiến

Phần mềm Mythware đã cung cấp cho thầy và trò một môi trường học tập tích cực, phát huy tối đa khả năng tương tác giữa thầy và trò, khả năng kiểm soát đối với các hoạt động học tập và thực hiện nhiệm vụ của học sinh với những chức năng hữu ích như vậy, tác giả đã cụ thể hoá bằng một số giải pháp như sau:

2.3.1. Giải pháp 1: Quản lý lớp học và thực hiện tiết học thực hành hiệu quả

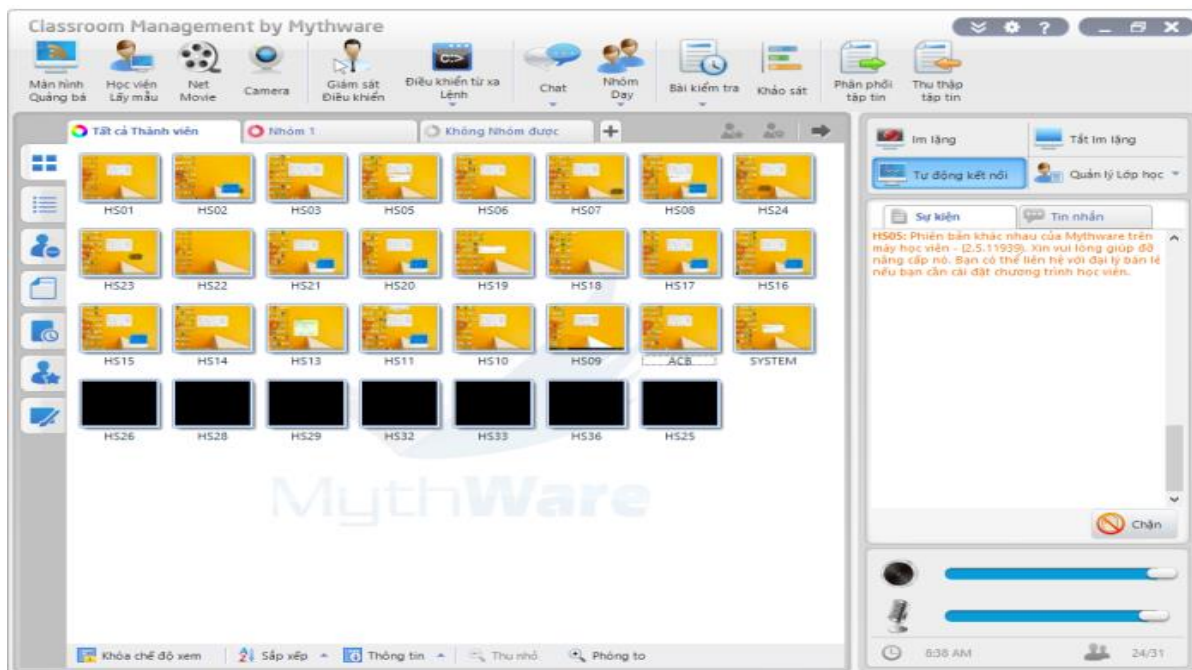
Để tăng cường quản lý tới các máy trạm của học sinh khi thực hiện tiết học tại phòng máy giáo viên thực hiện theo trình tự như sau:

+ Sử dụng chức năng quảng bá màn hình của phần mềm Mythware cho phép giáo viên chia sẻ màn hình của giáo viên tới từng máy của học sinh hoặc toàn bộ các máy trong phòng máy. Khi giáo viên thực hiện chức năng chia sẻ bài giảng thì tại các máy của học sinh sẽ không có quyền thực hiện các thao tác khác, toàn bộ màn hình sẽ bị chiếm dụng dành cho bài giảng của giáo viên chính vì điều này mà buộc các em phải tập trung quan sát màn hình. Vì nếu không ngồi quan sát bài giảng trên màn hình thì lúc này các em cũng không thể thực hiện được thao tác nào. Qua đó giáo viên có thể thực hiện bài giảng hoặc hướng dẫn nội dung bài thực hành một cách trực quan và hiệu quả hơn. Sau khi giáo viên thực hiện xong nhiệm vụ giao bài cho học sinh thì lúc này, giáo viên mới tắt chức năng quảng bá màn hình và khi này học sinh mới có quyền thao tác với máy trạm của mình. Tại máy chủ của giáo viên sẽ tắt chế độ chia sẻ và có thể bật chế độ quan sát tiến trình thực hành của học sinh thông qua chức năng giám sát như hình sau:



Hình 3. Giao diện phần mềm của máy giáo viên

Khi chuyển sang màn hình với chế độ giám sát giáo viên có thể quan sát toàn bộ các máy trạm thông qua màn hình của mình. Khi thực hiện chức năng giám sát này giáo viên sẽ thuận lợi quản lý từng máy trạm của học sinh mà không cần phải đi tới từng máy quan sát như trước kia. Như vậy với việc quản lý này sẽ giảm thiểu được thời gian của giáo viên đồng thời giáo viên có thể quan sát toàn bộ các máy, phát hiện kịp thời các em học sinh nếu các em không thực hiện đúng nhiệm vụ của bài học và cũng có thể thông qua cửa sổ này phát hiện kịp thời để có biện pháp giúp đỡ các em trực tiếp trên máy của các em.



Hình 4. Màn hình quan sát chế độ làm việc tại các máy trạm

+ Hỗ trợ, tương tác trực tiếp tới học sinh kịp thời: Với màn hình máy chủ, giáo viên có thể quan sát và phát hiện kịp thời để có thể giúp đỡ học sinh cũng như nhắc nhở nếu các em không thực hiện đúng nội dung học tập hoặc gặp khó khăn khi làm thực hành. Ngược lại, học sinh cũng có thể đưa tín hiệu trên máy của mình tới máy chủ xin được trợ giúp, khi đó giáo viên sẽ hướng dẫn riêng cho từng học sinh mà không cần phải đi tới tận nơi, có thể sử dụng quyền điều khiển của máy tính học sinh để thao tác trực tiếp trên màn hình của học sinh, hoặc chỉ ra những sai lầm của học sinh thông qua màn hình chat. Giáo viên có thể can thiệp trực tiếp hoặc khoá màn hình của học sinh với các thông điệp cảnh cáo nếu thấy học sinh không tích cực làm bài hoặc chơi game không thực hiện theo yêu cầu của giáo viên. Có thể thấy ở chế độ làm việc này thì việc trao đổi, tương tác giữa giáo viên và học sinh hết sức tích cực và linh hoạt. Học sinh khi biết được giáo viên quan sát màn hình của mình thì các em sẽ tự ý thức được việc này và sẽ hạn chế hoặc từ bỏ việc chơi game hoặc truy cập vào các trang web không được phép.

Đồng thời các em cũng chủ động tương tác với giáo viên hơn, các em sẽ tránh được tâm lý e ngại khi phải đứng dậy gọi hay gọi giáo viên vì việc đó khi này đã được thay vào cửa sổ chat trực tiếp với giáo viên.

+ Sử dụng chức năng quảng bá màn hình: ở chức năng này ngoài việc giáo viên có thể chia sẻ màn hình làm việc của mình tới các máy trạm của học sinh để học sinh có thể thuận lợi quan sát thì giáo viên có thể lấy bất cứ một màn hình nào của học sinh để quảng bá, làm mẫu cho cả lớp nếu thấy bạn đó làm bài tốt. Một khía cạnh khác nếu giáo viên kết hợp với máy chiếu để chiếu màn hình của máy chủ sử dụng Mythware chiếu lên thì học sinh sẽ nhìn thấy màn hình của máy tính của mình cũng như của các bạn khác. Như vậy với tính năng này thì học sinh biết được mình đang bị giám sát nên các em cũng không còn ý định chơi game hay truy cập các trang web có tính riêng tư nữa. Cũng nhờ tính năng này mà tạo ra được không khí học tập tích cực cho lớp học, các em sẽ cố gắng để hoàn thành bài tập một cách nhanh nhất đồng thời giáo viên cũng luôn cộng điểm cho những em tích cực và làm bài nhanh nhất. Chính từ những động lực đó tạo ra tiết học lý thú và bổ ích, học sinh thực hành hiệu quả hơn, tiếp thu bài tốt hơn.

Như vậy với giải pháp 1 khi được sự hỗ trợ của phần mềm Mythware thì công việc giám sát và hỗ trợ học sinh của giáo viên được giảm nhẹ và tăng phần hiệu quả so với các biện pháp truyền thống. Cùng với việc chia sẻ màn hình từ hai phía sẽ tạo động cơ học tập tốt cho học sinh, giúp các em hoạt động tích cực và giảm hẳn các hiện tượng và ý nghĩ vào phòng máy là trốn thầy cô giáo để chơi điện, lướt web hoặc mạng xã hội.

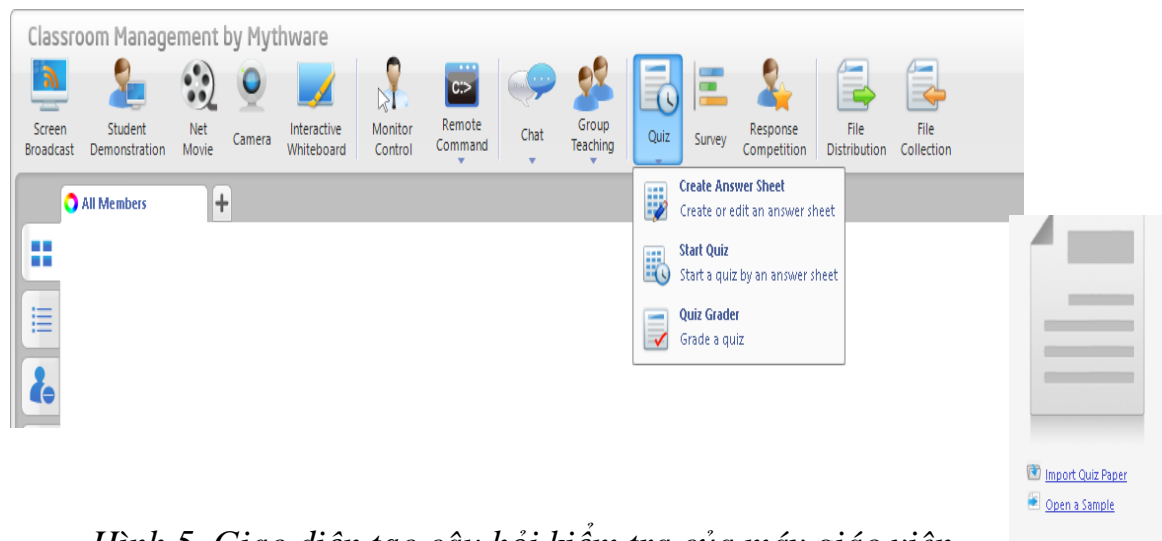
2.3.2. Giải pháp 2: Tạo các dạng bài tập, câu hỏi trắc nghiệm củng cố kiến thức

Hiện nay có rất nhiều hệ thống cung cấp công cụ tạo các dạng bài kiểm tra rất đa dạng và tiện dụng, tất cả đều miễn phí và dễ dàng thực hiện cho giáo viên khi thực hiện. Tuy nhiên, phần mềm Mythware là một phần mềm giáo dục được sử dụng rộng rãi để tạo bài tập và câu hỏi trắc nghiệm cho học sinh. Phần mềm này cung cấp phương thức làm việc đơn giản dễ sử dụng, việc chia sẻ cũng như thu thập kết quả bài làm của học sinh cũng thuận lợi. Để tạo bài kiểm tra trắc nghiệm:

B1: Giáo viên tạo bài kiểm tra trên Word.

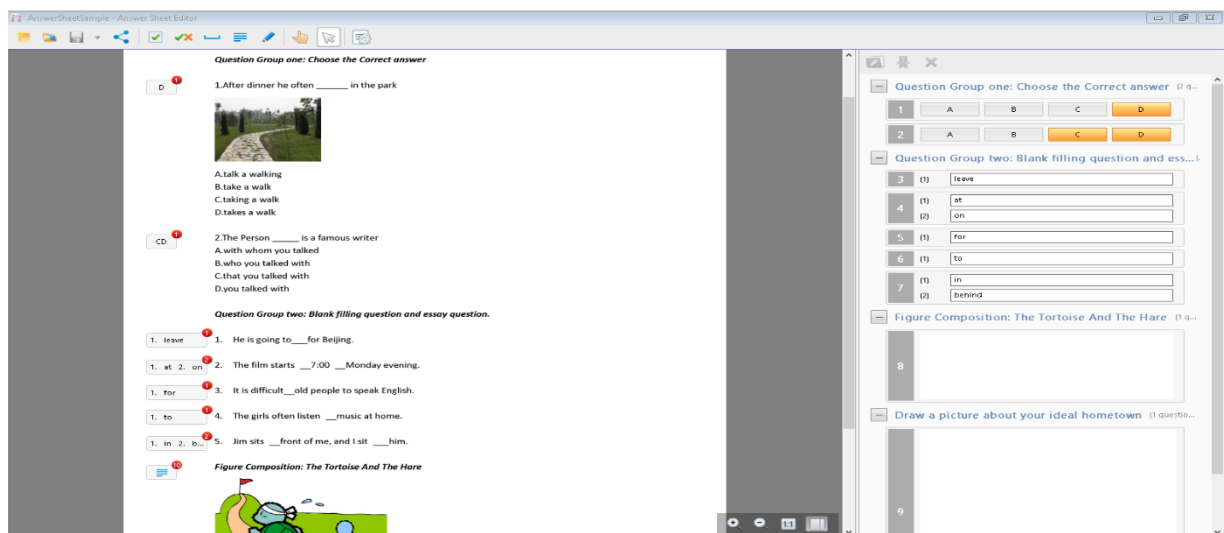
B2: Chọn chức năng tạo bài kiểm tra / Chọn create answer sheet / Import Quiz Paper / Chọn đến file word đã soạn và chọn open và chờ phần mềm nạp đề kiểm

tra / Chọn các chức năng để soạn câu hỏi sau khi xong chọn lưu và lưu vào USB hoặc máy tính.



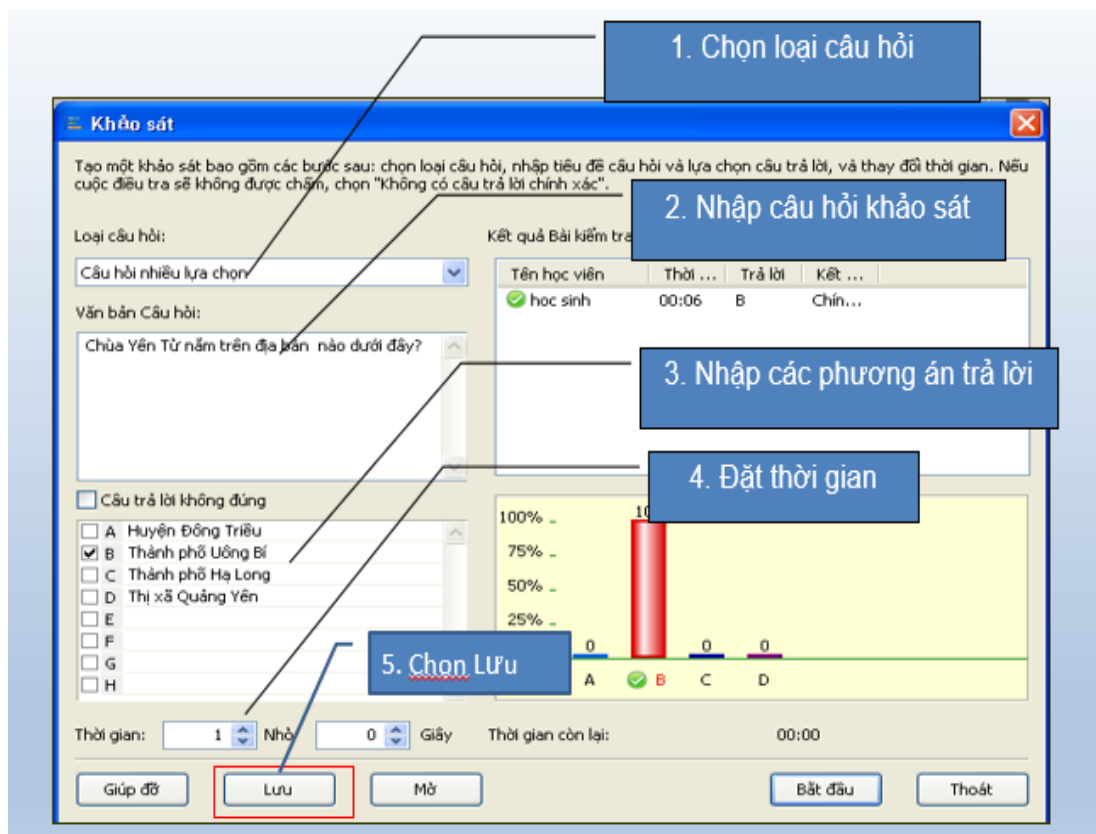
Hình 5. Giao diện tạo câu hỏi kiểm tra của máy giáo viên

Sau khi đã up file câu hỏi lên phần mềm thì chúng ta quan sát giao diện của phần mềm tại chức năng này như sau:



Hình 6. Giao diện sau khi up file câu hỏi

Tại giao diện phần mềm sẽ cho phép giáo viên lựa chọn dạng câu hỏi cho việc kiểm tra đánh giá học tập của học sinh. Các dạng câu hỏi có thể là dạng câu trắc nghiệm với lựa chọn 1 hoặc nhiều đáp án, câu hỏi lựa chọn đúng sai hoặc câu hỏi điền từ... ở công cụ này cũng tương tự một số hệ thống tạo bài kiểm tra trắc nghiệm khác.



Hình 7. Giao diện lựa chọn dạng câu hỏi kiểm tra của máy giáo viên

- Phần mềm Mythware cho phép giáo viên tạo và tổ chức các bài kiểm tra trực tuyến, giúp đánh giá kết quả học tập của học sinh một cách nhanh chóng và hiệu quả. Qua quá trình sử dụng các bài kiểm tra trực tuyến có thể giúp cải thiện kết quả học tập của học sinh, với việc giáo viên liên tục tổ chức kiểm tra đánh giá học sinh đầu giờ với nội dung kiểm tra bài cũ và kiểm tra cuối giờ với nội dung củng cố bài học thì tôi nhận thấy kết quả kiểm tra nhưng lần sau có sự tiến bộ hơn những lần trước. Với công cụ này của phần mềm cung cấp ta thấy rằng giáo viên tuy có mất thêm công sức với việc chuẩn bị hệ thống câu hỏi và bài tập để đẩy lên hệ thống phần mềm thì học sinh sẽ tích cực tham gia vào quá trình kiểm tra này. Khi tiến hành kiểm tra cũng với lượng thời gian như vậy thì chúng ta có thể kiểm tra đánh giá toàn bộ các bạn trong lớp đồng thời và cũng là tạo động lực và kích thích các bạn chịu khó học tập hơn là những hình thức kiểm tra trước kia. Đồng thời với hình thức kiểm tra này thì học sinh được đánh giá liên tục và tạo động lực để các em phấn đấu lấy điểm số cao trong các lần kiểm tra, đó cũng là nguồn thúc đẩy chất lượng các giờ học thực hành tại phòng máy.

- Thống kê và báo cáo: Phần mềm Mythware cung cấp các công cụ để giáo viên theo dõi hoạt động của học sinh và đưa ra các báo cáo chi tiết về kết quả học tập của học sinh. Điều này giúp giáo viên đưa ra các phương án cải thiện và tăng

tính chuyên nghiệp trong công tác giảng dạy, có thể kịp thời giúp đỡ các em học sinh còn yếu, kém. Đồng thời với kết quả của học sinh thì chính thầy cô cũng nhìn nhận công tác giảng dạy của mình để có thể kịp thời điều chỉnh cho phù hợp với sự tiến bộ của học sinh.

Như vậy với biện pháp thứ hai đó là tăng cường việc kiểm tra và đánh giá sự tiến bộ của học sinh trong từng tiết học thực hành, thay vì phương thức kiểm tra từng bạn thì khi sử dụng phần mềm chúng ta có thể tiến hành kiểm tra đồng thời cả lớp. Điều này sẽ tạo được động lực cho tất cả các bạn cùng tham gia vào việc kiểm tra kiến thức. Tránh tâm lý e ngại khi bị gọi lên kiểm tra như trước, cũng vì lý do này đã thúc đẩy phong trào học tập tích cực và tạo hứng thú học tập tích cực cho các bạn học sinh.

3. Khả năng áp dụng nhân rộng sáng kiến

3.1. Kết quả mà sáng kiến mang lại

Sau một thời gian sử dụng biện pháp, tôi nhận thấy một số vấn đề tích cực như sau:

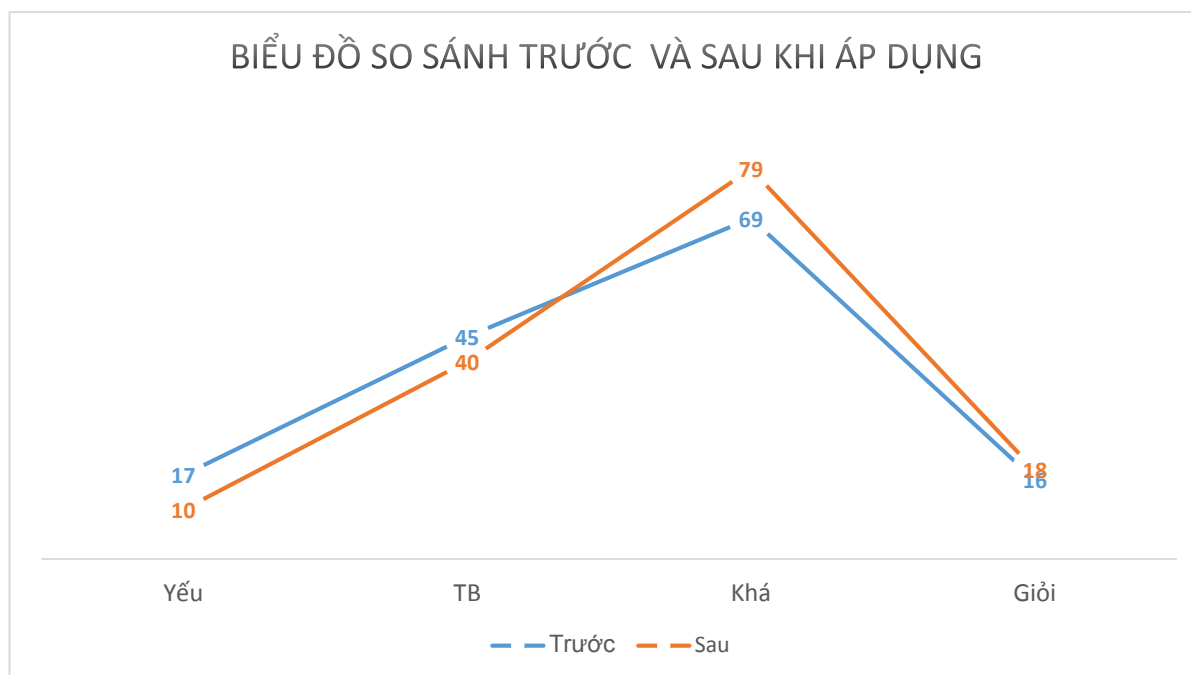
- Nâng cao hiệu quả giảng dạy: Với tính năng chia sẻ màn hình, giáo viên có thể trình chiếu bài giảng và chia sẻ tài liệu với học sinh một cách dễ dàng và nhanh chóng, giúp nâng cao hiệu quả giảng dạy.

- Tăng cường tương tác giữa giảng viên và học sinh: Nhờ tính năng chat trong phần mềm, giáo viên có thể tương tác với học sinh một cách trực tiếp và nhanh chóng, giúp học sinh dễ dàng hỏi và trả lời câu hỏi, từ đó tăng cường tương tác giữa giáo viên và học sinh. Dễ dàng chia sẻ động viên các em học tập khá, tốt để khích lệ tinh thần học tập của các em, đồng thời có thể giúp đỡ các bạn học còn yếu trực tiếp thông qua việc điều khiển màn hình làm việc của học sinh.

- Giảm thiểu chi phí đào tạo: Với tính năng tự động tạo bài kiểm tra và quản lý điểm số, giáo viên có thể tiết kiệm thời gian và chi phí cho quá trình đào tạo. Với sự hỗ trợ của phần mềm giáo viên sẽ giảm thiểu được thời gian và công sức khi phải đi giám sát các máy của học sinh. Việc giao bài kiểm tra trực tuyến trên hệ thống phần mềm giảm thiểu được thời gian rất nhiều so với việc phải cho học sinh làm bài trên giấy như phương pháp cũ, việc chấm điểm cũng nhanh gọn chính xác hơn.

Với những biện pháp đã áp dụng, sau khi thử nghiệm và kiểm chứng ở các lớp, tôi thu được kết quả khả quan như sau:

Trước khi áp dụng				Sau khi áp dụng			
Yếu	TB	Khá	Giỏi	Yếu	TB	Khá	Giỏi
17	45	69	16	10	40	79	18
11,5%	30,6%	46,9%	11%	6,8%	27,2%	53,7%	12,3%



Như vậy, với kết quả trên tôi thấy rằng việc áp dụng phương pháp mới này giúp học sinh học tốt hơn, tiếp thu bài nhanh chóng và có hiệu quả. Học sinh có tiến bộ qua các bài kiểm tra thực hành. Nhiều em học sinh hoàn thành tốt yêu cầu của tôi đặt ra, đặc biệt là các em rất chú ý, hứng thú, nghiêm túc trong giờ học. Điều này đã tạo điều kiện cho tôi niềm tin, sự phấn khởi, để tôi có thể tiếp tục áp dụng kết quả đạt được cho những năm học sau.

3.2. Khả năng áp dụng và nhân rộng

Phần mềm Mythware là một phần mềm quản lý lớp học và học tập trực tuyến được sử dụng rộng rãi trong giáo dục. Để có thể áp dụng ta xét ở hai khía cạnh sau:

Thứ nhất: Về cơ sở vật chất

Hiện nay nhà trường đã đáp ứng đủ số lượng máy và đường truyền Internet đảm bảo để thực hiện sáng kiến. Với số lượng học sinh biên chế trong các lớp như

hiện nay thì phòng máy có 30 máy tính là hoàn toàn đáp ứng đủ, về cấu hình máy cũng đáp ứng được yêu cầu cài đặt phần mềm. Đây là điều kiện cần và đủ để thực hiện việc giảng dạy thực hành tại phòng máy có sử dụng phần mềm quản lý phòng máy hiện đại.

Thứ hai: Về phía giáo viên

Với phần mềm Mythware giao diện hỗ trợ tiếng việt, việc thực hiện quản lý lớp học cũng như giao bài kiểm tra qua hệ thống là việc làm khá đơn giản với giáo viên tin. Do đó, giáo viên chỉ cần đọc hướng dẫn là hoàn toàn có thể thực hiện được phần mềm với những chức năng cơ bản.

CHƯƠNG 3. KẾT LUẬN, ĐỀ XUẤT/KIẾN NGHỊ

Tôi đã thử nghiệm sử dụng phần mềm Mythware trong giảng dạy thực hành tại phòng máy và nhận thấy rằng phần mềm này là một công cụ hữu ích để tăng cường sự tương tác và cải thiện trải nghiệm học tập cho học sinh. Tính năng chia sẻ màn hình cho phép giáo viên trình chiếu tài liệu và hỗ trợ trực tiếp học sinh trong lớp học. Các bài tập trắc nghiệm và câu hỏi trắc nghiệm trên phần mềm giúp giáo viên kiểm tra hiểu biết của học sinh một cách nhanh chóng và hiệu quả. Tính năng điều khiển máy tính từ xa và giám sát hoạt động của học sinh trong lớp học cũng giúp giáo viên có thể kiểm soát lớp học một cách chặt chẽ và đảm bảo sự tương tác tốt nhất giữa giáo viên và học sinh.

Ngoài ra, tính năng tạo phòng học trực tuyến của phần mềm Mythware cũng rất hữu ích trong việc dạy học từ xa thông qua mạng Internet. Giáo viên có thể dạy học thực hành từ xa và tương tác với học sinh một cách hiệu quả.

Tuy nhiên, để áp dụng phần mềm Mythware vào dạy học thực hành hiệu quả, giáo viên cần tìm hiểu về cách sử dụng và tận dụng các tính năng của phần mềm một cách hợp lý và hiệu quả. Hơn nữa, một số học sinh có thể gặp khó khăn trong việc sử dụng phần mềm này nếu chưa quen thuộc với công nghệ, vì vậy giáo viên cần hỗ trợ học sinh để đảm bảo tất cả học sinh có thể tận dụng tối đa các tính năng của phần mềm.

Tính tới thời điểm hiện tại thì phòng máy nhà trường có chút thay đổi so với thiết kế ban đầu. Tại thời điểm khi tôi được nhận bàn giao thì phòng máy được thiết kế theo kiểu Bootrom có cài đặt phần mềm Mythware bản quyền do nhà cung cấp đó là lý do mà tôi tiếp cận sử dụng hệ thống này cho mục đích giảng dạy tại trường PT thực hành CLC Nguyễn Tất Thành. Tuy nhiên, sau một thời gian sử dụng thì hệ thống Bootrom có vấn đề về phần cứng do đó đã được thay thế bằng một hệ thống máy chạy độc lập. Điều này làm ảnh hưởng tới quá trình giảng dạy với phần mềm quản lý phòng máy. Và tới nay thì phòng máy vẫn giữ nguyên hiện trạng chưa được bên cung cấp cài đặt lại. Tôi đề nghị nhà trường hỗ trợ giải quyết về phía nhà cung cấp phần mềm để có thể cài đặt lại hệ thống quản lý phòng máy với phần mềm quản lý có bản quyền như ban đầu thì hệ thống sẽ hoạt động hiệu quả cao, phục vụ tốt cho việc giảng dạy cũng như học tập của học sinh.

TÁC GIẢ SÁNG KIẾN

Nguyễn Văn Hào

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ giáo dục và Đào tạo. Chương trình giáo dục phổ thông – Chương trình tổng thể. Hà Nội. 2018 (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo).
2. Tìm hiểu về phần mềm Mythware
3. <https://www.mythware.com/support#/home>
4. <https://www.slideshare.net/TrungNguyen33/anysoft-huong-dan-su-dung-mythware-mmc>
5. Thông tư 26 Sửa đổi, bổ sung một số điều của Quy chế đánh giá, xếp loại học sinh trung học cơ sở và học sinh trung học phổ thông ban hành kèm theo Thông tư số 58/2011/TT-BGDĐT ngày 12 tháng 12 năm 2011 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.
6. Thông tư 22 quy định về đánh giá học sinh trung học cơ sở và học sinh trung học phổ thông.

XÁC NHẬN CỦA TRƯỜNG CAO ĐẲNG SƯ PHẠM HOÀ BÌNH