

MỤC LỤC

1. PHẦN MỞ ĐẦU	2
2. NỘI DUNG.....	4
2.1. Thời gian thực hiện: Năm học 2023 - 2024	4
2.2. Đánh giá thực trạng:	4
<i>2.2.1. Kết quả đạt được:</i>	<i>4</i>
<i>2.2.2. Những mặt còn hạn chế:.....</i>	<i>5</i>
<i>2.2.3. Nguyên nhân đạt được và nguyên nhân hạn chế:</i>	<i>5</i>
3. GIẢI PHÁP THỰC HIỆN.....	7
3.1. Căn cứ thực hiện:	7
3.2. Nội dung, giải pháp và cách thức thực hiện:.....	8
<i>3.2.1. Nội dung, phương pháp:.....</i>	<i>8</i>
<i>3.2.2. Giải pháp thực hiện:.....</i>	<i>8</i>
4. KẾT LUẬN	19
4.1. Kết quả đạt được:	19
4.2. Phạm vi áp dụng:.....	20
4.3. Hiệu quả của sáng kiến:	20
4.4. Kết luận:	20
TÀI LIỆU THAM KHẢO	23

1. PHẦN MỞ ĐẦU

Năm 2018, Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành Chương trình giáo dục phổ thông mới với mục tiêu giúp học sinh tiếp tục phát triển những phẩm chất, năng lực cần thiết. Trong đó, đặt ra yêu cầu về năng lực công nghệ (nhận thức công nghệ, giao tiếp công nghệ, sử dụng công nghệ, đánh giá công nghệ, thiết kế kỹ thuật), năng lực tin học (sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông, ứng xử phù hợp trong môi trường số, giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông, ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học; hợp tác trong môi trường số) đối với học sinh mỗi lớp học, cấp học. Do vậy, việc ứng dụng công nghệ số trong dạy học là yêu cầu cấp thiết trong đổi mới giáo dục và đào tạo trong bối cảnh cuộc cách mạng công nghệ 4.0 hiện nay. Ứng dụng công nghệ trong dạy học là việc sử dụng các thành tựu của khoa học, công nghệ vào giáo dục, giúp người học giữ vai trò chủ động hơn. Điều này đã làm thay đổi cách giáo dục một chiều truyền thống, không còn tình trạng giáo viên luôn là người giảng và đặt câu hỏi, còn trò chỉ trả lời và ghi chép một cách máy móc.

Môn Tin học là một môn khoa học công cụ, tri thức và kỹ năng Tin học được áp dụng rộng rãi, hỗ trợ đắc lực cho rất nhiều ngành khoa học khác nhau trong hầu hết lĩnh vực của đời sống, là một phần không thể thiếu của trình độ văn hóa phổ thông của con người trong thời đại mới và đóng vai trò quan trọng trong việc hình thành năng lực số cho học sinh trong nhà trường. Mặc dù ứng dụng công nghệ mang nhiều lợi ích, nhưng triển khai trên thực tế với ngành giáo dục còn không ít rào cản. Có thể đề cập đến ba rào cản đang ảnh hưởng tới việc ứng dụng công nghệ số trong giảng dạy của giáo viên, đó là: thiếu sự hỗ trợ chuyên nghiệp, không tiếp cận hiệu quả với các công cụ và kháng cự lại sự thay đổi. Xuất phát từ đặc trưng môn Tin học, giáo viên cần ưu tiên những thiết bị, phần mềm, học liệu số để sử dụng giúp học sinh có nhiều cơ hội trải nghiệm trong môn học...; giúp học sinh tự đánh giá năng lực của bản thân. Xuất phát từ yêu cầu đổi mới giáo dục nhằm đào tạo những con người năng động, sáng tạo, có khả năng thích ứng với xã hội, hòa nhập và phát triển cộng đồng

đòi hỏi người giáo viên phải không ngừng tìm tòi, đổi mới, ứng dụng công nghệ số thúc đẩy quá trình tự học, góp phần tạo ra xã hội học tập. Vì những lí do trên tôi quyết định chọn và thực hiện sáng kiến ***“Sử dụng một số phần mềm, công cụ hỗ trợ để chuẩn bị dữ liệu dạy học trong môn Tin học”*** như một đóng góp nhỏ vào công cuộc đổi mới và nâng cao chất lượng chuyên môn ở đơn vị công tác.

2. NỘI DUNG

2.1. Thời gian thực hiện: Năm học 2023 – 2024.

2.2. Đánh giá thực trạng:

- Khắc phục được một số tồn tại trong thực tiễn dạy học, phù hợp xu thế thời đại; tiếp cận với mục tiêu và yêu cầu cần đạt của môn Tin học thuộc Chương trình giáo dục phổ thông 2018.

- Nâng cao năng lực, phát triển chuyên môn nghiệp vụ theo các tiêu chí của chuẩn nghề nghiệp giáo viên cơ sở giáo dục phổ thông.

- Cá nhân hóa trong việc thực hiện nhiệm vụ, tạo ra sản phẩm số đáp ứng yêu cầu đổi mới; giúp các em học sinh dễ dàng nhận biết vấn đề, nắm bắt nội dung và có kỹ năng trình bày logic, khoa học để vận dụng vào bài tập thực hành.

- Đề xuất một số giải pháp có sử dụng sản phẩm công nghệ số để nâng cao hiệu quả dạy học môn Tin học.

Trong thực tiễn giảng dạy tại trường THCS An Hải, cũng như trao đổi, tham khảo ý kiến của các đồng nghiệp giảng dạy trên địa bàn và nhiều tỉnh thành phố. Tôi nhận thấy rằng phần lớn học sinh yêu thích và có xu hướng lựa chọn học và thi thực hành hơn là viết đối với bộ môn Tin học.

Trước khi thực hiện sáng kiến, tôi đã khảo sát học sinh khối 6 thông qua giờ dạy lý thuyết, dạy thực hành. Khi tổng hợp kết quả thu được:

Mức độ thao tác	Số học sinh	Tỷ lệ
Thao tác nhanh, đúng	20	13.1%
Thao tác đúng	49	32%
Thao tác chậm	65	42.5%
Chưa biết thao tác	19	12.4%

Qua kết quả khảo sát thì đa số các em nắm kiến thức lý thuyết còn yếu, các em hay quên và chưa vận dụng vào thực hành được nếu không có sự hướng dẫn của giáo viên.

2.2.1. Kết quả đạt được:

- Học sinh tham gia đầy đủ và thực hiện tốt yêu cầu của các buổi học. Có ý

thức học tập tốt, sẵn sàng và tích cực hơn trong tham gia đóng góp ý kiến xây dựng bài, xem các buổi học là những buổi vui chơi bổ ích không còn đè nặng tâm lý khi học.

- Học sinh thực hiện tốt các thao tác khi tham gia các buổi học thực hành trên máy tính.

- Học sinh phát triển tốt các năng lực, phẩm chất và yêu cầu cần đạt của môn Tin học.

- Kiến thức được khắc sâu, bền vững dễ nhớ nhờ được trao đổi học hỏi giữa các thành viên trong nhóm.

- Giáo viên thiết kế được những bài dạy phù hợp với việc dạy môn tin học. Vì vậy kết quả học tập được nâng cao.

2.2.2. Những mặt còn hạn chế:

Khi áp dụng sáng kiến vào hoạt động giảng dạy đã mang lại rất nhiều thuận lợi và sự tiến bộ của học sinh, nhưng bên cạnh đó vẫn còn một số ít học sinh có học lực yếu do những hạn chế sau:

- Học sinh chưa xác định đúng động cơ học tập, còn coi nhẹ môn Tin học. Một số học sinh rất lười trong học tập, ít học bài và chuẩn bị bài trước khi đến lớp.

- Một số em khi tham gia học tiết thực hành thì đùn đẩy không thực hành trên máy tính và sợ sai.

2.2.3. Nguyên nhân đạt được và nguyên nhân hạn chế:

2.2.3.1. Nguyên nhân đạt được:

- Được sự quan tâm, chỉ đạo sâu sát của Lãnh đạo nhà trường, công đoàn và sự giúp đỡ nhiệt tình của đồng nghiệp đặc biệt là sự giúp đỡ của tổ chuyên môn.

- Nhà trường được trang bị 01 phòng bộ môn Tin học với số lượng máy tính tương đối đảm bảo cho học sinh thực hành, phòng máy được kết nối Internet; giáo viên giảng dạy cập nhật cài đặt phần mềm học tập đầy đủ, kịp thời, tạo điều kiện tốt cho học sinh thực hành.

- Giáo viên được đào tạo đạt chuẩn chuyên ngành về tin học để đáp ứng

yêu cầu cho dạy và học môn tin học bậc Trung học cơ sở.

- Học sinh rất hứng thú với môn học này nhất là những tiết học thực hành.
- Môn học rất trực quan và sinh động cho nên học sinh rất chịu khó tìm hiểu và học hỏi thêm.
- Trong chương trình tin học ở bậc trung học được phân bố xen kẽ giữa các bài vừa học, vừa chơi. Điều đó sẽ rèn luyện cho học sinh óc tư duy sáng tạo trong quá trình chơi những trò chơi mang tính bổ ích giúp cho học sinh thư giãn sau những giờ học căng thẳng trên lớp,...

2.2.3.2. Nguyên nhân hạn chế:

- Mặc dù học sinh đã được làm quen với môn tiếng Anh từ cấp Tiểu học song vốn từ chưa thể đáp ứng với mỗi phần mềm bởi đa số các phần mềm sử dụng ngôn ngữ bằng tiếng Anh chuyên ngành.
- Tin học là môn khoa học công nghệ, các kiến thức mới, phức tạp, mỗi ứng dụng ngoài kiến thức lý thuyết mà còn đòi hỏi kỹ năng thực hành. Thời lượng trong chương trình dành cho môn Tin không nhiều chỉ có 1 tiết/tuần, lượng kiến thức trong chương trình có bài khá nhiều.
- Học sinh tiếp nhận kiến thức một cách thụ động, uể oải, chưa có sự ham học hỏi, tìm tòi kiến thức, suy giảm hứng thú với quá trình học tập.
- Cha mẹ học sinh chưa thực sự quan tâm đến việc học tập của các em ở lớp và ở nhà còn khoán trắng cho nhà trường, không nhắc nhở con em học bài, chuẩn bị bài nên việc thúc đẩy, động viên các em học tập còn gặp nhiều trở ngại. Chưa biết tầm quan trọng của công nghệ thông tin, một số phụ huynh chỉ nghĩ rằng con em mình ngồi vào máy vì tính là để chơi những trò chơi, giải trí như nghe nhạc, xem phim,...
- Đa số học sinh không có máy tính cá nhân ở nhà nên khó thực hiện thành thạo thao tác trên máy tính. Vì vậy kết quả học tập của các em còn thấp.

3. GIẢI PHÁP THỰC HIỆN

3.1. Căn cứ thực hiện:

- Nghị quyết Hội nghị Trung ương 8 khóa XI về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo “Tiếp tục đổi mới mạnh mẽ phương pháp dạy và học theo hướng hiện đại; phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo và vận dụng kiến thức, kỹ năng của người học; khắc phục lối truyền thụ áp đặt một chiều, ghi nhớ máy móc. Tập trung dạy cách học, cách nghĩ, khuyến khích tự học, tạo cơ sở để người học tự cập nhật và đổi mới tri thức, kỹ năng, phát triển năng lực. Chuyển từ học chủ yếu trên lớp sang tổ chức hình thức học tập đa dạng, chú ý các hoạt động xã hội, ngoại khóa, nghiên cứu khoa học. Đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong dạy và học”; “Đổi mới căn bản hình thức và phương pháp thi, kiểm tra và đánh giá kết quả giáo dục, đào tạo, bảo đảm trung thực, khách quan. Việc thi, kiểm tra và đánh giá kết quả giáo dục, đào tạo cần từng bước theo các tiêu chí tiên tiến được xã hội và cộng đồng giáo dục thế giới tin cậy và công nhận. Phối hợp sử dụng kết quả đánh giá trong quá trình học với đánh giá cuối kỳ, cuối năm học; đánh giá của người dạy với tự đánh giá của người học; đánh giá của nhà trường với đánh giá của gia đình và của xã hội”.

- Bộ Giáo dục và Đào tạo đã chỉ rõ: Nâng cao nhận thức về vai trò của Công nghệ thông tin; ứng dụng và phát triển Công nghệ thông tin trong giáo dục và đào tạo sẽ tạo một bước chuyển cơ bản trong quá trình đổi mới nội dung, chương trình, phương pháp giảng dạy, học tập và quản lý giáo dục.

- Đặc trưng của môn Tin học là môn khoa học gắn liền với công nghệ hiện đại, do vậy dạy học Tin học trong nhà trường nhằm trang bị cho học sinh kiến thức khoa học về Tin học, phát triển tư duy tính sáng tạo, kỹ năng trình bày, kỹ năng thuyết trình và tiếp cận những công nghệ mới của Tin học phục vụ học tập và đời sống. Nội dung chương trình của môn Tin học hiện hành ở các trường Trung học cơ sở đã đáp ứng được những yêu cầu trên.

- Ngay từ đầu năm học, nhà trường đã đặt mục tiêu nâng cao trình độ tin học và ứng dụng Công nghệ thông tin vào giảng dạy đối với tất cả giáo viên nhằm

đáp ứng yêu cầu nâng cao hơn nữa chất lượng giáo dục học sinh.

3.2. Nội dung, giải pháp và cách thức thực hiện:

3.2.1. Nội dung, phương pháp:

- Xuất phát từ những khó khăn trong quá trình giảng dạy tôi nhận thấy rằng cần phải có các biện pháp cụ thể để nâng cao chất lượng giảng dạy cũng như hứng thú học tập của các em. Các biện pháp này cần có sự ứng dụng công nghệ thông tin, gắn liền với thực tiễn nhưng vẫn phải lồng ghép kiến thức để tạo ra các tiết học sôi nổi, hào hứng và khơi gợi được hứng thú của các em. Dựa trên thực tế giảng dạy cũng như những khó khăn còn tồn tại tôi tiến hành xây dựng một số dữ liệu dạy học như sơ đồ tư duy tổng kết kiến thức của bài, một số bài tập cho học sinh trong quá trình học tập để tạo ra không khí học tập mới mẻ, tăng thêm sự tích cực, chủ động của học sinh trong quá trình học tập.

- Lựa chọn và sử dụng phần mềm, công cụ hỗ trợ để chuẩn bị dữ liệu dạy học

- + Xác định nội dung dạy học cần hoặc phải sử dụng học liệu số.
- + Tính năng, ưu điểm, hạn chế của các phần mềm.
- + Điều kiện triển khai.

3.2.2. Giải pháp thực hiện:

Mỗi phần mềm, công cụ có nhiều chức năng khác nhau, có những ưu điểm và hạn chế khác nhau khi khai thác trong điều kiện dạy học cụ thể. Từ thực tiễn dạy, tôi nhận thấy một số phần mềm, công cụ được sử dụng để hỗ trợ thiết kế, biên tập nội dung dạy học trong môn Tin học rất hay và dễ sử dụng như:

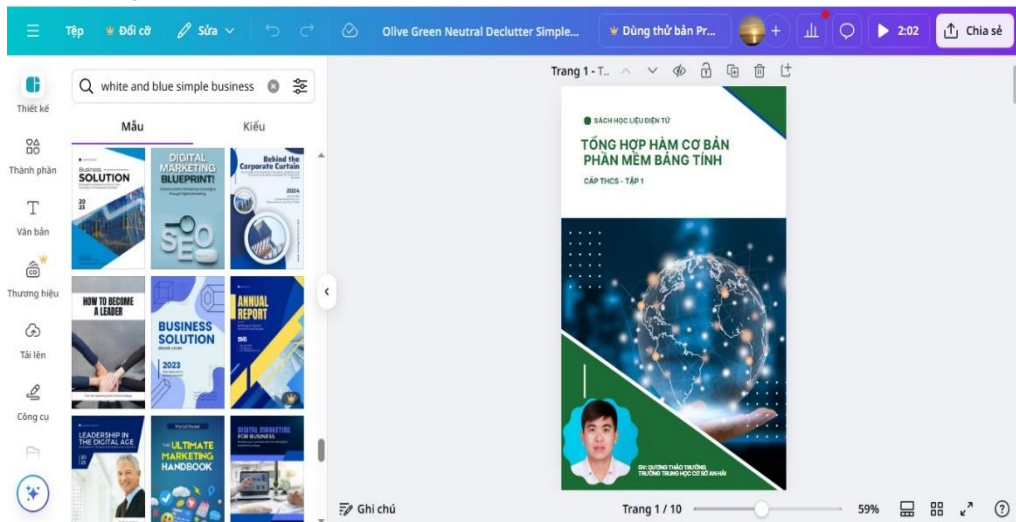
3.2.2.1. Tạo sách học liệu điện tử trên phần mềm Canva và Heyzine:

Sách điện tử là quyển sách được xuất bản và phát hành cho các thiết bị kỹ thuật số, bao gồm văn bản, hình ảnh hoặc cả hai, có thể đọc được trên màn hình của máy tính, điện thoại, ở bất cứ đâu, mọi lúc mọi nơi. Chúng ta có thể tạo ra sách điện tử lật trang Flipbook bằng nhiều phần mềm khác nhau và một trong số đó là Canva và Heyzine.

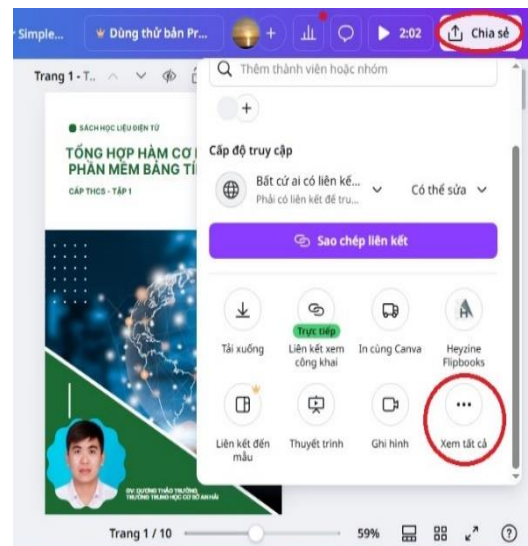
3.2.2.1.1. Tóm tắt về tính năng và cách tạo sách học liệu điện tử trên phần mềm Canva và Heyzine:

Thiết kế tạo cuốn sách lật trên phần mềm Canva:

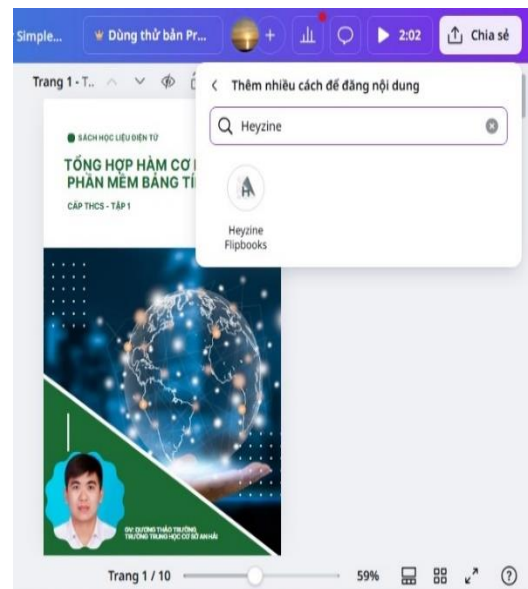
- Bước 1: Tạo một thiết kế Canva mới hoặc mở một dự án hiện có có nhiều trang.



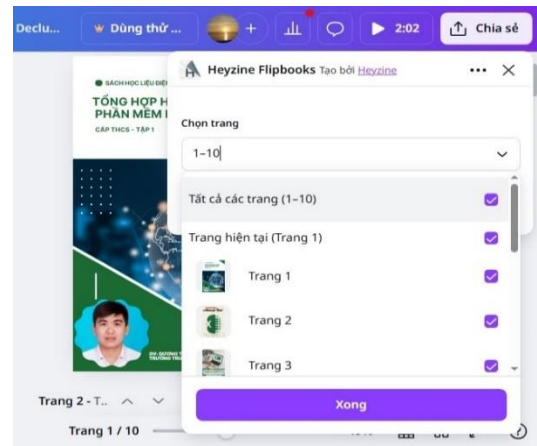
- Bước 2: Nhấp vào nút **Chia sẻ** và ở cuối danh sách, chọn ... **Xem tất cả**.



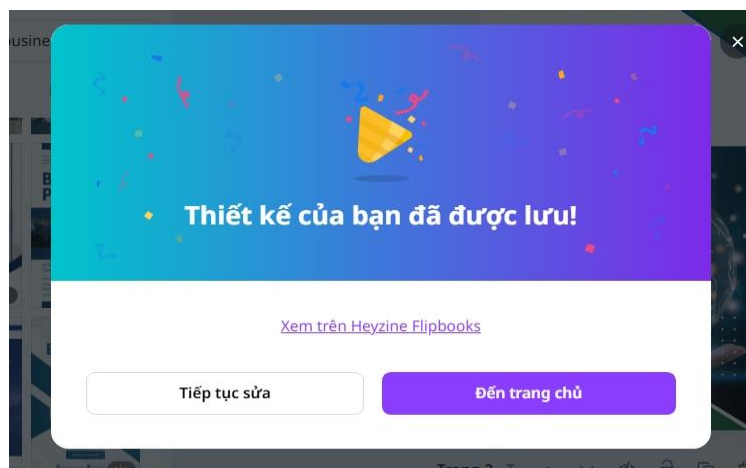
- Bước 3: Tìm **Heyzine** và nhấp vào **Sử dụng**.



- Bước 4: Đảm bảo đã **chọn tất cả các trang** chứ không chỉ mười trang đầu tiên.

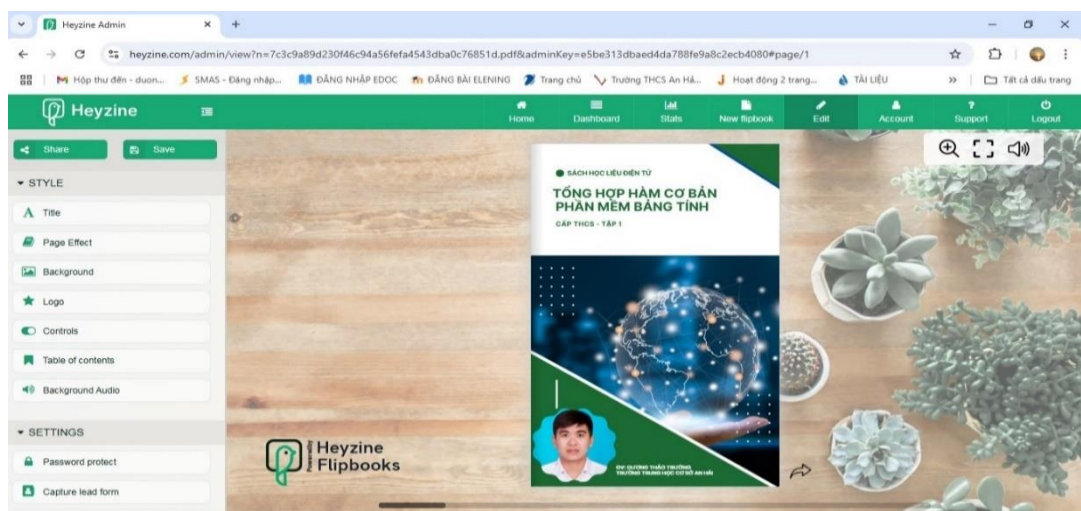


- Bước 5: Nhấp vào lưu và sau vài giây "**Xem trên Heyzine Flipbooks**".



Dùng Heyzine tạo sách lật trang cho học sinh:

Heyzine là ứng dụng chạy trên nền tảng website, ứng dụng này sẽ cho phép chúng ta chuyển các tệp tin có sẵn ví dụ như là PDF thành tệp tin HTML định dạng của website. Bạn có thể dễ dàng mở xem tệp tin định dạng này bằng các trình duyệt web thông dụng như Google Chrome, Cốc Cốc hoặc là Safari V.V...



3.2.2.1.2. Sản phẩm minh họa:

- Trong Tin học 7 (Sách kết nối tri thức), Bài 8: “Công cụ hỗ trợ tính toán”

Mục tiêu: Giáo viên có thể gửi các em tài liệu sách điện tử đã tạo ra, các em có thể xem và tham khảo lại kiến thức ngay khi ở nhà nhằm giúp các em có được kiến thức tổng hợp như: nhận biết chức năng của các hàm, cách sử dụng một số hàm cơ bản thông qua ví dụ minh họa có trong sách.

Link xem sách: <https://heyzine.com/flip-book/4a86f76446.html>

Quét mã QR để xem sách



- Trong Tin học 6 (Sách kết nối tri thức), Chủ đề 5: “Ứng dụng tin học”

Mục tiêu: Là chương trình tiếp theo của bậc Tiểu học, nên trong chương trình Tin học 6 không hướng dẫn cách học sinh gõ chữ Tiếng việt như thế nào. Hiện nay đối với các em học sinh lớp 6 ở bậc Tiểu học dường như ít được tiếp xúc với môn Tin học nên rất khó tiếp cận nhanh với cách gõ Tiếng việt trên máy. Nhằm giúp các em có được kiến thức về kiểu gõ Telex cũng như cách gõ chữ Tiếng việt bằng kiểu gõ Telex, giáo viên có thể gửi các em tài liệu sách điện tử đã tạo ra, các em có thể xem và tham khảo ôn lại kiến thức, luyện tập gõ ngay khi ở nhà.

Link xem sách: <https://heyzine.com/flip-book/8430fb5423.html>

Quét mã QR để xem sách



3.2.2.2. Wordwall – Công cụ hỗ trợ tạo các câu hỏi tương tác:

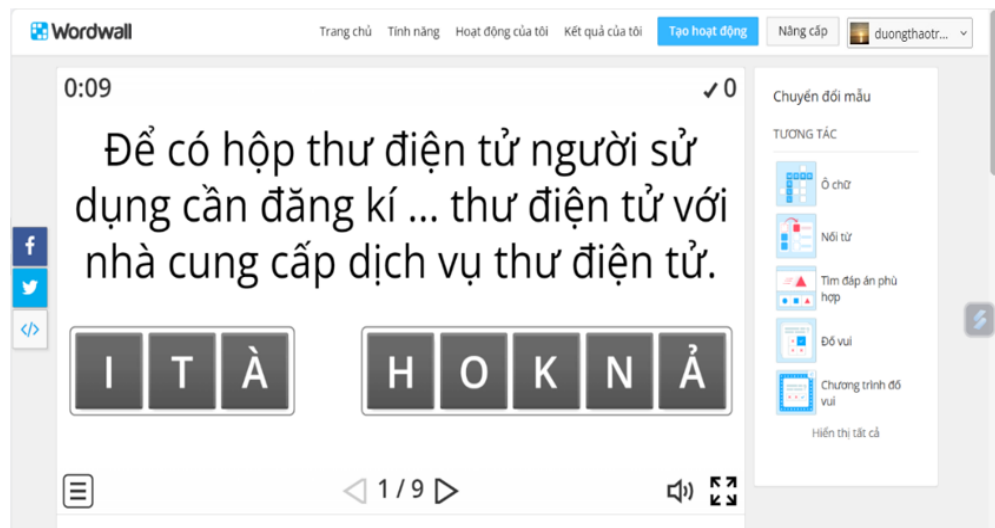
3.2.2.2.1. Tóm tắt tính năng của công cụ:

Wordwall là công cụ dùng để thiết kế những nội dung tương tác cho học sinh như trò chơi. Thời gian trên lớp không đủ thực hiện các bài tập, giáo viên có thể giao bài tập cho các bạn làm ở nhà để củng cố thêm kiến thức bằng hình thức trực tuyến. Đồng thời giáo viên có thể xem kết quả học sinh tham gia mà không mất thời gian chấm. Tuy không phải là mới nhưng Wordwall vẫn được giáo viên sử dụng nhiều vì có nhiều ưu điểm như:

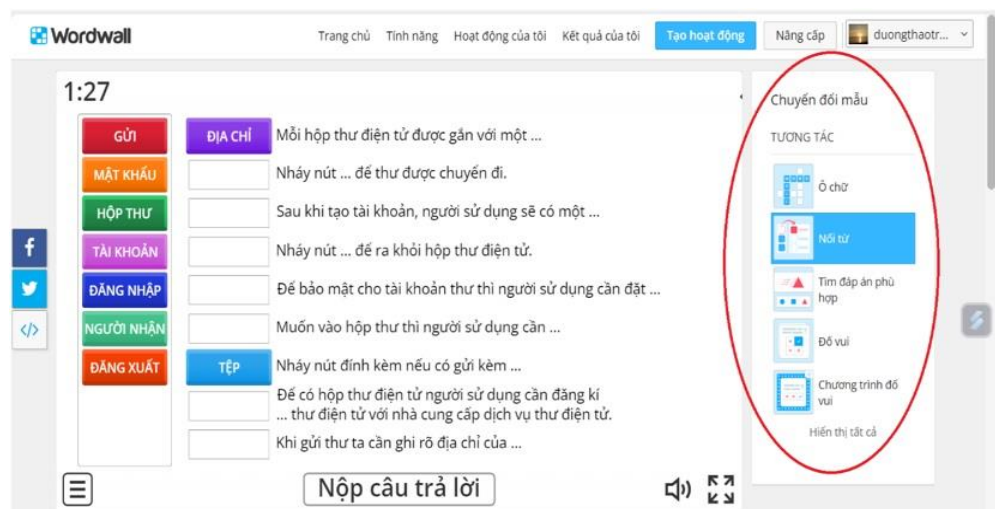
+ Có ít nhất 18 loại câu hỏi miễn phí: Trắc nghiệm, kéo thả, ghép nối, ô chữ, lật thẻ, ...



+ Với mỗi câu hỏi khi thiết kế xong có thể chuyển sang các dạng câu hỏi khác dễ dàng mà không cần phải thiết kế lại.



+ Có nhiều Theme mẫu để lựa chọn làm nền cho các loại câu hỏi.



+ Dễ dàng chia sẻ dạng Link cho người học theo các chế độ riêng tư hoặc công khai.

Tài nguyên được công khai

Tất cả đã hoàn tất

<https://wordwall.net/vi/resource/8752481> **Sao chép**

Chia sẻ hoặc nhúng vào:



Tài nguyên này hiện được liệt kê trên [Trang hồ sơ](#) của bạn

Hoàn tất

+ Theo dõi được kết quả của từng người học đã trả lời.

Bảng xếp hạng

Hạng	Tên	Điểm số	Thời gian
1	-	-	-
2	-	-	-
3	-	-	-
4	-	-	-
5	-	-	-
6	-	-	-
7	-	-	-
8	-	-	-
9	-	-	-
10	-	-	-

Ẩn bớt ▲

+ Điều đặc biệt, có thể nhúng các câu hỏi này vào được trong bài giảng E-Learning hoặc Sách điện tử.

+ Cung cấp nhiều ý tưởng cho việc thiết kế các bài giảng E-Learning theo định hướng STEM...

3.2.2.2.2. Sản phẩm minh họa:

- Trong Tin học 6 (Sách kết nối tri thức), Bài 4: “Mạng máy tính”

Mục tiêu: Sau khi học xong nội dung bài học trên lớp, giáo viên sẽ giao bài tập cho học sinh bằng cách giao bài tập trực tiếp nhằm củng cố lại kiến thức: phân biệt các thành phần của mạng máy tính. Thông qua bài tập, học sinh có thể phân loại được: thiết bị kết nối các máy tính và thiết bị có khả năng gửi nhận thông tin qua mạng. Đồng thời, giáo viên có thể tổng hợp được số học sinh làm bài và kết quả thực hiện mà không cần phải thu vở từng em để kiểm tra và chấm.

Link tham gia: <https://wordwall.net/vi/resource/87524818>

Quét mã QR để tham gia



1:21

Cáp quang	Máy tính PC để bàn (Desktop PC)
Cáp xoắn	Tivi thông minh
Điện thoại thông minh	Máy tính bảng (Tablet PC)
Modem	Bộ định tuyến
Đồng hồ thông minh	Máy tính xách tay (Laptop)
Bộ chuyển mạch	Switch

Các máy tính và thiết bị có khả năng gửi và nhận thông tin qua mạng

Các thiết bị mạng có chức năng kết nối các máy tính với nhau



Nộp câu trả lời



Em hãy cho biết mỗi phần mềm hay thiết bị sau là thành phần nào của mạng máy tính, sau đó đưa chúng vào cột tương ứng

Chia sẻ

- Trong Tin học 6 (Sách kết nối tri thức), Bài 8: “Thư điện tử”

Mục tiêu: Tương tự như bài trên, bài tập này cũng nhằm mục đích củng cố lại kiến thức bài học. Thông qua bài tập, học sinh có thể sắp xếp lại quá trình vận chuyển thư của hệ thống thư điện tử. Từ đây có thể giúp các em hiểu nhanh hơn về hệ thống thư điện tử.

Link tham gia: <https://wordwall.net/vi/resource/87527180>

Quét mã QR để tham gia



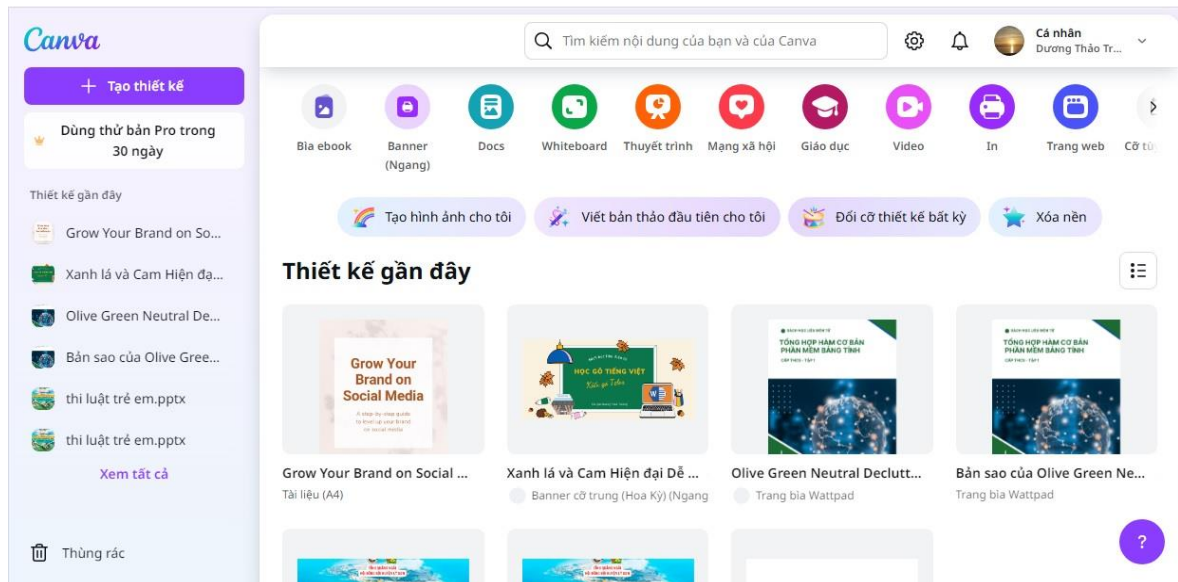
3. 2.2.3. Thiết kế bài giảng điện tử, video trên phần mềm Canva:

Phần mềm Canva chứa những mẫu đồ họa có sẵn thuộc nhiều chủ đề khác nhau, đồng thời cũng có video, hình ảnh, GIF... để minh họa cho bài giảng. Người dùng có thể lưu trữ bài giảng ngay trên Canva hoặc tải về máy dưới dạng PowerPoint.

Một số ưu điểm khi bạn sử dụng Canva để tạo slide thuyết trình:

- Kho template đa dạng, phù hợp mọi phong cách, mọi nhu cầu.
- Sở hữu hơn 500 loại font chữ đa dạng trên Canva.
- Thư viện hình ảnh đồ sộ, chất lượng cao.
- Thiết kế với thao tác đơn giản: Khi thực hiện thiết kế slide trên Canva với template sẵn, người dùng gần như chỉ xoay quanh các thao tác đơn giản như thêm đối tượng, xóa đối tượng, di chuyển đối tượng hay thay đổi màu sắc, font chữ,...
- Chèn Video và Gif và cả âm thanh vào slide.
- Chia sẻ và cộng tác chỉnh sửa: Bản slide thuyết trình của bạn có thể được chia sẻ để chỉnh sửa với các thành viên trong nhóm. Bạn có thể chia sẻ

thiết kế của mình thông qua mạng xã hội. Bạn cũng có thể trình chiếu slide online qua Canva mà không cần tải về.



Vì vậy, nếu muốn mọi thứ đơn giản, nhanh gọn và vừa đủ để minh họa nội dung thì hãy sử dụng Canva. Canva giúp tạo ra slide nhanh chóng mà không cần phải suy nghĩ nhiều về bố cục, màu sắc, phong cách trình bày, ... vì mọi thứ gần như đều đã có sẵn. Canva cũng là lựa chọn hoàn hảo cho những bài thuyết trình làm việc nhóm trên lớp. Khi các thành viên có thể chọn một template chung rồi cùng vào chỉnh sửa slide online cùng nhau.

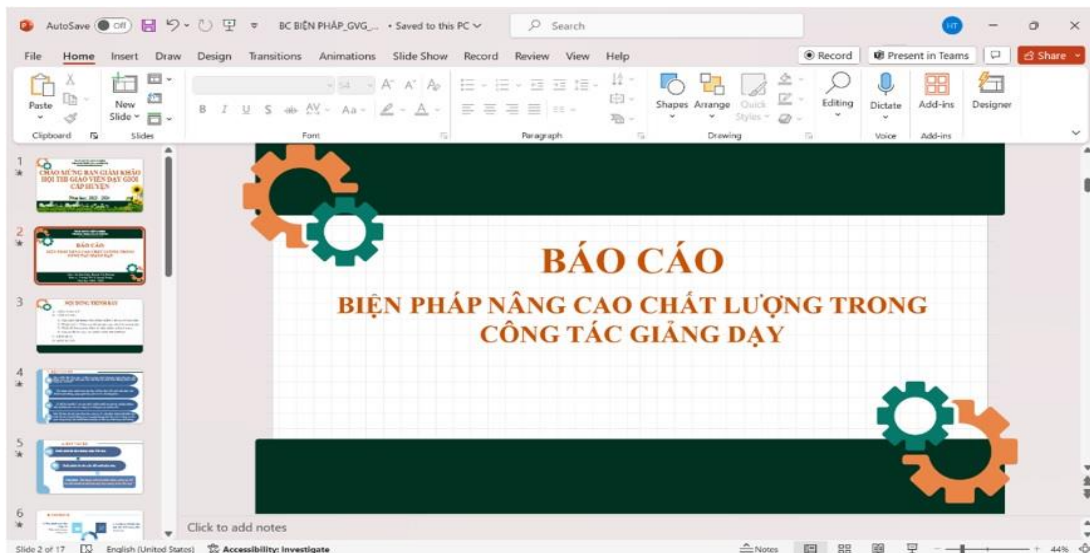
Sản phẩm minh họa:

Trong quá trình công tác, ngoài tạo các bài giảng điện tử trên Canva, còn có thể tạo ra các sản phẩm khác phục vụ cho quá trình công tác tại đơn vị như: bài thuyết trình lưu dưới dạng file *.pptx, tạo video giới thiệu trường, các hoạt động phong trào tuyên truyền; in ấn các mẫu kiểu poster, baner, giấy mời bắt mắt;...

Sau đây là một số sản phẩm được áp dụng rất hiệu quả như:

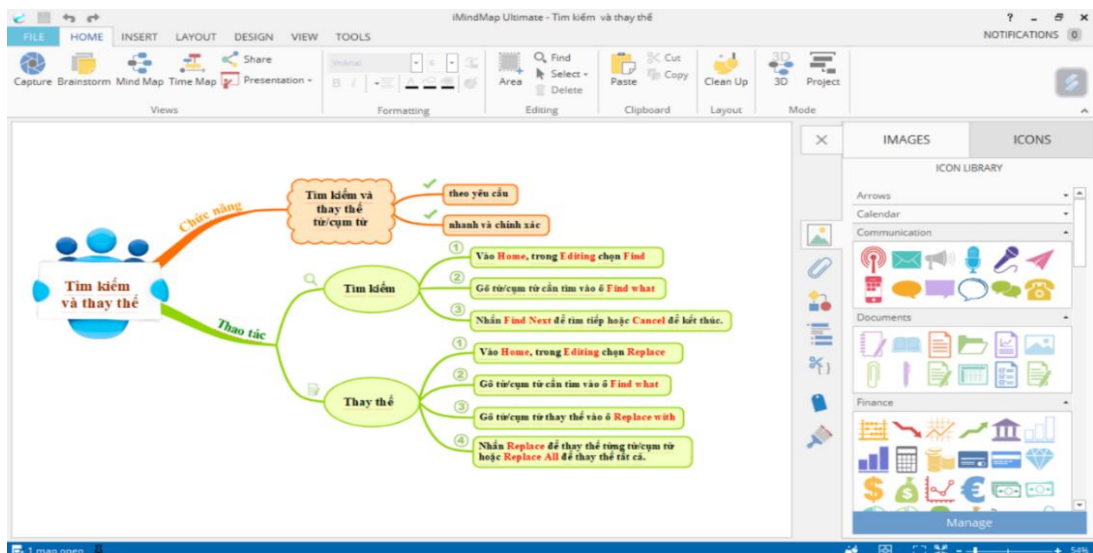
- Bài giảng điện tử, bài thuyết trình được lưu, tải xuống dưới dạng file

*.pptx và có thể mở bằng phần mềm PowerPoint:



3.2.2.4. Tạo sơ đồ tư duy bằng phần mềm iMindmap:

iMindMap là phần mềm hỗ trợ tạo sơ đồ tư duy (bản đồ tư duy) do chính tác giả sơ đồ tư duy MindMap là Tony Buzan đầu tư xây dựng và phát triển.



iMindMap giúp phác họa quá trình tư duy, nhận thức, ghi nhớ, phân tích bằng hình ảnh và ký tự; đi kèm với việc sử dụng các từ khóa để thể hiện mối liên kết giữa các ý tưởng.

Sử dụng iMindMap giúp cho học sinh hiểu được nội dung bài học một cách rõ ràng và hệ thống. Việc ghi nhớ cũng như vận dụng cũng sẽ tốt hơn. iMindMap cung cấp cho ta cái nhìn chi tiết và cụ thể.

Sản phẩm minh họa:

- Trong Tin học 6 (Sách kết nối tri thức), Bài 13: Thực hành: Tìm kiếm và thay thế

Mục tiêu: Nhằm giúp học sinh nắm được tổng quan nội dung bài học, xác định được các chức năng cũng như các bước thực hiện sử dụng công cụ tìm kiếm và thay thế trong phần mềm Word. Giáo viên có thể trình chiếu đoạn video sơ đồ tư duy tóm tắt nội dung bài học được đóng gói từ phần mềm iMindMap để học sinh quan sát trực tiếp sau cuối bài học.

Link truy cập: <https://youtu.be/EmfCOHjdYDw>

Quét mã QR để xem video



4. KẾT LUẬN

4.1. Kết quả đạt được:

Để đánh giá về hiệu quả của sáng kiến tôi tiến hành đánh giá định lượng tại hai lớp 6A, 7A trường THCS An Hải năm học 2023-2024, thông qua kết quả kiểm tra trước thực nghiệm và kiểm tra sau thực nghiệm để đánh giá về hiệu quả của sáng kiến. Kết quả thu được như sau:

Bảng 1: Kết quả học tập của lớp 6A (39 học sinh) trước và sau khi tiến hành áp dụng sáng kiến

Điểm đánh giá		Trước tiến hành		Sau tiến hành	
		Số học sinh	%	Số học sinh	%
Kém	0 → 2	0	0%	0	0 %
Yếu	3 → 4	6	15,4%	2	5,1%
Trung bình	5 → 6	17	43,6%	16	41%
Khá	7 → 8	12	30,8%	14	35,9%
Giỏi	9 → 10	4	10,3%	7	18%

Bảng 2: Kết quả học tập của lớp 7A (34 học sinh) trước và sau khi tiến hành áp dụng sáng kiến

Điểm đánh giá		Trước tiến hành		Sau tiến hành	
		Số học sinh	%	Số học sinh	%
Kém	0 → 2	0	0%	0	0 %
Yếu	3 → 4	5	14,7%	2	5,9%
Trung bình	5 → 6	15	44,1%	13	38,2%
Khá	7 → 8	10	29,4%	12	35,3%
Giỏi	9 → 10	4	11,8%	7	20,6%

Thông qua kết quả học tập của học sinh trước và sau khi áp dụng sáng kiến tôi nhận thấy rằng chất lượng học tập của học sinh đã có sự thay đổi nhất định

theo chiều hướng tích cực. Điểm số của các bài kiểm tra đánh giá được nâng lên, số lượng học sinh yếu, trung bình cũng giảm đi so với trước khi sử dụng sáng kiến.

4.2. Phạm vi áp dụng:

- Sáng kiến này đã được áp dụng hiệu quả tại đơn vị trường THCS An Hải.
- Sáng kiến này có khả năng áp dụng và nhân rộng ra các trường THCS có giảng dạy bộ môn Tin học trên địa bàn huyện.

4.3. Hiệu quả của sáng kiến:

Việc áp dụng sáng kiến đã đạt được những hiệu quả sau đây:

- Ứng dụng công nghệ số sẽ giúp nâng cao chất lượng đào tạo, thúc đẩy xã hội học tập và học tập suốt đời. Công nghệ số sẽ hỗ trợ đổi mới giáo dục đào tạo theo hướng giảm thuyết giảng, truyền thụ kiến thức sang phát triển năng lực người học, tăng khả năng tự học, tạo cơ hội học tập mọi lúc, mọi nơi, cá nhân hóa việc học, góp phần tạo ra xã hội học tập và học tập suốt đời.

- Sách điện tử là sản phẩm giúp giáo viên, học sinh và phụ huynh có thêm tư liệu, thuận tiện hơn trong việc tìm kiếm các văn bản phục vụ cho hoạt động đọc mở rộng, học sinh học tập tích cực, hứng thú với bài học từ đó học sinh có thời gian thực hành, học tập và củng cố kiến thức mọi lúc mọi nơi nhiều hơn. Đặc biệt các em ghi nhớ kiến thức lâu hơn, chất lượng đi lên rõ rệt. Đọc mở rộng là một nội dung bắt buộc trong việc rèn kỹ năng đọc hiểu của chương trình giáo dục phổ thông 2018. Việc đưa thêm nội dung dạy học này vào không chỉ góp phần nâng cao kiến thức, kỹ năng, phát triển tư duy giáo dục mà còn rèn luyện nhân cách và phát triển bản thân cho người học.

- Những bài đọc hay, thú vị và hệ thống câu hỏi giúp học sinh đáp ứng nội dung bài đọc, tăng cường kỹ năng đọc hiểu.

4.4. Kết luận:

Chúng ta đang sống trong một xã hội mà người ta gọi là một xã hội tri thức hay một xã hội thông tin. Thực tế này yêu cầu các nhà trường phải đưa các kỹ năng công nghệ vào trong chương trình giảng dạy của mình. Công nghệ cũng thay đổi hình thức dạy học, từ truyền thụ kiến thức theo một chiều, học sinh thụ

động thì ngày nay học sinh hoàn toàn có thể chủ động trong việc tìm kiếm cũng như học tập kiến thức. Chuyển đổi số trong giáo dục là quá trình chuyển đổi hoạt động giáo dục, thay đổi 4 phương thức dạy học, kiểm tra đánh giá và quản lý quá trình dạy học nhằm đáp ứng nhu cầu học tập, giảng dạy, nhằm nâng cao chất lượng và hiệu quả giáo dục.

Việc sử dụng một số phần mềm, công cụ hỗ trợ để chuẩn bị dữ liệu dạy học nhằm hướng dẫn học sinh tổng hợp củng cố lại kiến thức sau mỗi bài học là cần thiết vì nó mang lại hiệu suất, hiệu quả của giáo dục cao; vừa giúp giáo viên dễ dàng tổ chức, hướng dẫn học sinh không chỉ trên lớp mà còn thực hiện lại ở nhà.

Qua quá trình thực hiện giảng dạy bản thân tôi nhận thấy muốn ứng dụng công nghệ số có hiệu quả, cần có sự đồng bộ và kết nối các lực lượng chủ yếu trong nhà trường như học sinh, giáo viên và cấp quản lý; cần quan tâm đến việc thường xuyên mở các lớp tập huấn, bồi dưỡng nhận thức về việc ứng dụng công nghệ trong dạy học, phương pháp sử dụng hiệu quả các nguồn học liệu số, thiết bị, phần mềm bên cạnh sự đầu tư hợp lý các điều kiện về cơ sở vật chất và nền tảng công nghệ. Tóm lại, việc nghiên cứu sáng kiến này đã góp phần một cách tích cực nâng cao chất lượng học tập bộ môn Tin học và tôi mong muốn sẽ tiếp tục sử dụng các phần mềm, công cụ này trong giảng dạy không chỉ tại đơn vị trường tôi công tác mà còn chia sẻ cho các đồng nghiệp cùng chuyên môn ở các đơn vị khác.

Xin chân thành cảm ơn!

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến bản thân thực hiện, không sao chép nguyên văn nội dung của người khác, nếu vi phạm chịu xử lý theo quy định./.

Lý Sơn, ngày 20 tháng 03 năm 2024

Người thực hiện

Dương Thảo Trường

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sách giáo khoa Tin học 6, 7, 8 (Kết nối tri thức) - NXB Giáo dục.
2. Sách giáo viên Tin học 6, 7, 8 (Kết nối tri thức) - NXB Giáo dục.
3. Sách bài tập Tin học 6, 7, 8 (Kết nối tri thức) - NXB Giáo dục.
4. Những vấn đề chung về đổi mới giáo dục THCS Môn Tin học – Bộ Giáo Dục.
5. Nâng cao chất lượng giảng dạy tin học _NXB Giáo Dục.
6. Trang Heyzine: <https://heyzine.com>
7. Trang Canva: <https://www.canva.com>
8. Trang Wordwall: <https://wordwall.net/vi>