

ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN TRÀ BÔNG
TRƯỜNG PTDTBT TH SƠN TRÀ

SÁNG KIẾN

MỘT SỐ BIỆN PHÁP GIÚP HỌC SINH HỌC TỐT MÔN TIN HỌC
LỚP 3

Môn: Tự chọn

Tên tác giả: Đinh Thị Như Khiếu

Chức vụ: Giáo viên

NĂM HỌC 2021 - 2022

ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN TRÀ BỒNG
TRƯỜNG PTDTBT TH SƠN TRÀ

SÁNG KIẾN

MỘT SỐ BIỆN PHÁP GIÚP HỌC SINH HỌC TỐT MÔN TIN HỌC LỚP 3

Môn: Tự chọn

Tên tác giả: Đinh Thị Như Khiếu

Chức vụ: Giáo viên

Tài liệu kèm theo (nếu có):

NĂM HỌC 2021 - 2022

CHƯƠNG 1

PHẦN MỞ ĐẦU

Như chúng ta đều biết, xã hội ngày nay đòi hỏi giáo dục phải rèn luyện cho học sinh năng lực tư duy sáng tạo, đó là một phẩm chất quan trọng của con người hiện đại, nhất là ở nước ta đang phát triển theo hướng CNH - HĐH, mở cửa và hội nhập quốc tế và kinh tế tri thức. Tin học là một lĩnh vực khoa học công nghệ mũi nhọn đang tác động mạnh mẽ đến các nước phát triển. Do yêu cầu này, nó tạo tiền đề cho việc ứng dụng và phát triển tin học. Đồng thời, Bộ giáo dục đã xác định rõ ý nghĩa và tầm quan trọng của tin học, CNTT cũng như đẩy mạnh những ứng dụng của CNTT nên đã đưa tin học vào nhà trường ngay từ bậc tiểu học. Trong những năm gần đây, tình hình dịch Covid 19 diễn ra phức tạp nên việc áp dụng CNTT vào trong việc dạy và học như dạy học trực tuyến đang được áp dụng rộng rãi. Và đối với nền giáo dục không ngừng đổi mới, nâng cao chất lượng đào tạo, Bộ Giáo dục và Đào tạo đã và đang tích cực chỉ đạo đổi mới phương pháp dạy học phù hợp với thực tiễn để từng bước nâng cao chất lượng giáo dục và tiếp cận với cuộc cách mạng công nghiệp 4.0.

Môn Tin học ở bậc Tiểu học được xác định là môn cốt lõi giúp học sinh hình thành và phát triển năng lực tin học. Đồng thời giúp các em học sinh làm quen dần với lĩnh vực CNTT, có những hiểu biết cơ bản về máy tính, làm quen với máy tính. Từ đó, hình thành cho học sinh một số năng lực và phẩm chất của một con người hiện đại, bước đầu hình thành khả năng hiểu biết về các bộ phận, chức năng và ứng dụng của máy tính trong học tập và trong cuộc sống xã hội hiện đại.

Thực tế cho thấy khả năng học sinh lĩnh hội được kiến thức Tin học là một việc rất khó khăn cũng như việc giảng dạy của một giáo viên ở vùng miền núi xa xôi điều kiện về công nghệ thông tin chưa phát triển, máy tính còn thiếu thốn, học sinh chưa hình dung được máy tính. Riêng môn Tin học không chỉ truyền đạt cho học sinh kiến thức về lý thuyết mà còn đòi hỏi phải luyện tập

cho học sinh thực hiện được các thao tác, kỹ năng cơ bản thực hành trên máy tính để kích thích sự ham học, khám phá những kiến thức mới, tìm ra cách làm mới của học sinh.

Đặc biệt đối với học sinh lớp 3, khi mà các em được học một môn học mới và tiếp xúc với CNTT không phải là điều đơn giản đối với các em. Đó cũng là vấn đề mà tôi trăn trở. Với những năm làm công tác giảng dạy, bản thân là một giáo viên Tin học với ước muốn học sinh có thể học thật tốt môn học và thực hiện thành thạo các thao tác trên máy tính. Muốn thực hiện ước mơ ấy thì yếu tố đầu tiên người giáo viên phải tạo được hứng thú học tập cho các em học sinh. Vì thế nên tôi đã chọn sáng kiến: “ Một số biện pháp giúp học sinh học tốt môn Tin học lớp 3” nhằm chia sẻ những giải pháp thiết thực, mong góp một phần nhỏ kinh nghiệm của mình vào công tác giảng dạy, góp phần nào đó giúp các em làm quen được với máy tính, biết được các bộ phận, chức năng cơ bản của các bộ phận máy tính. Đồng thời thực hiện một cách thành thạo các thao tác trên máy tính , hình thành, rèn luyện một số kỹ năng sử dụng máy tính và phát triển toàn diện đáp ứng nhu cầu đòi hỏi của xã hội hiện nay.

CHƯƠNG 2

NỘI DUNG

2.1. THỜI GIAN THỰC HIỆN:

Bắt đầu nghiên cứu và viết sáng kiến kinh nghiệm từ tháng 09 năm 2021 đến tháng 02 năm 2022.

2.2. ĐÁNH GIÁ THỰC TRẠNG:

Trường PTDTBT Tiểu học Sơn Trà cách trung tâm huyện Trà Bồng 48km về phía Tây, là ngôi trường có bề dày về truyền thống hiếu học của huyện Trà Bồng. Riêng các em học sinh rất chân chất, hiền lành, các em có ý thức học tập. Đối với các em học sinh lớp 3 khi được học môn tin học các em tỏ ra rất tò mò, hứng thú.

Đội ngũ cán bộ, giáo viên, nhân viên tương đối đảm bảo, đặc biệt đội ngũ giáo viên trẻ, có trình độ chuyên môn, năng động, nhiệt tình trong công tác; đoàn kết, gắn bó trong mọi hoạt động.

Đầu năm học 2021 – 2022 tôi được Ban giám hiệu nhà trường phân công giảng dạy bộ môn Tin học lớp 3 . Lớp có 23 em: trong đó có 10 em nữ, 13 em nam.

Nhà trường đã trang bị phòng máy với 18 máy dành cho học sinh và 1 máy cho giáo viên. Đa số các em học sinh là người dân tộc thiểu số, gia đình có hoàn cảnh khó khăn không có máy tính ở nhà nên học sinh chưa hình dung máy tính là như thế nào.

Học sinh lớp 3 lần đầu tiên được học môn mới trong chương trình nên còn bỡ ngỡ, một số em chưa tiếp cận với ngôn ngữ trong tin học nên việc tiếp thu kiến thức còn chậm. Đặc biệt các em còn lúng túng, nhút nhát trong việc thực hiện các thao tác, kỹ năng thực hành trên máy tính.

2.2.1. Kết quả đạt được:

- Được sự lãnh đạo chặt chẽ của Phòng giáo dục huyện Trà Bồng, được sự quan tâm, tạo điều kiện của nhà trường về cơ sở, vật chất, hệ thống phòng máy để phục vụ cho việc dạy và học môn Tin học.

- Nội dung sách nhẹ nhàng, trình bày hình ảnh sinh động, dễ hiểu, chú trọng phần thực hành phù hợp với lứa tuổi tiểu học.

- Phần lớn học sinh có nề nếp, tinh thần trách nhiệm cao, hứng thú với máy tính.

- Bộ Giáo dục và đào tạo đã có phân phối chương trình cụ thể nên giáo viên bám sát được chuẩn kiến thức - kỹ năng của môn học.

- Được Ban giám hiệu nhà trường quan tâm thường xuyên bổ sung kinh phí sửa chữa máy tính. Nhà trường trang bị các trang thiết bị: Sách giáo khoa, sách giáo viên tạo điều kiện thuận lợi cho giảng dạy của giáo viên và việc học của học sinh.

- Môn Tin học là một môn tự chọn nên việc tiếp thu kiến thức của học sinh một cách thoải mái, không bị gò ép.

- Nhà trường cũng trang bị phòng máy được kết nối Internet để giúp các em học tập và tải các phần mềm học tập khi cần thiết.

- Một số học sinh điểm lẻ không được học môn Tin học vì chỗ ở của các em quá xa điểm trường chính, đường sá đi lại còn khó khăn.

2.2.2. Những mặt còn hạn chế:

2.2.2.1. Đối với nhà trường:

- Nhà trường trung dụng phòng học để làm phòng bộ môn Tin.

- Tài liệu tham khảo của bộ môn Tin học còn quá ít.

- Số lượng máy tính không đáp ứng đủ cho học sinh khi học thực hành.

2.2.2.2. Đối với giáo viên:

- Giáo viên đã được đào tạo cơ bản về kiến thức Tin học nhưng khi thực hành, máy tính gặp sự cố, giáo viên không kịp thời xử lý thì học sinh không thực hành được do thiếu máy tính.

2.2.2.3. Đối với học sinh:

- Phần lớn học sinh là con em dân tộc thiểu số nên chưa có điều kiện tiếp xúc với máy tính. Học sinh còn lúng túng, rụt rè, nhút nhát trong các tiết thực hành với máy tính.

- Ngôn ngữ trong môn Tin học hầu hết đều là Tiếng Anh nên học sinh rất khó hiểu và sử dụng các thao tác trên máy tính.

- Đa số học sinh là con em người đồng bào dân tộc thiểu số, có hoàn cảnh khó khăn không có điều kiện mua máy tính để học mà chỉ được học và thực hành trên lớp rất ít nên gặp nhiều hạn chế như: khởi động và tắt máy tính theo bản năng, khi gõ phím còn tìm, rà từng phím và gõ rất chậm, cảm chuột chưa đúng cách.

- Là môn học tự chọn nên có một số học sinh không coi trọng việc học và phụ huynh chưa quan tâm.

2.2.3. Nguyên nhân đạt được và nguyên nhân hạn chế

2.2.3.1. Nguyên nhân đạt được:

- Sự quan tâm đúng mức của Ban giám hiệu, Hội đồng sư phạm Nhà trường tạo điều kiện, hỗ trợ về nhiều mặt, sự quan tâm giúp đỡ của các đồng nghiệp trong tổ ngày một cao hơn.

- Giáo viên có trình độ chuyên môn, không ngừng học hỏi, trau dồi, có tâm huyết với nghề.

- Nhà trường luôn quan tâm, tạo điều kiện mua sắm các trang thiết bị vi tính cho phòng máy.

2.2.3.2. Nguyên nhân hạn chế:

- Học sinh sống ở vùng có hoàn cảnh khó khăn, cơ sở vật chất thiếu thốn, cha mẹ chưa thật sự quan tâm đến việc học của con em mình, còn ỷ lại vào giáo viên, nhà trường.

- Sự bất đồng ngôn ngữ giữa giáo viên và học sinh, thêm vào đó ngôn ngữ môn Tin học hầu hết là Tiếng Anh nên rất khó khăn trong quá trình dạy học cũng như giao tiếp của giáo viên.

CHƯƠNG 3

GIẢI PHÁP THỰC HIỆN

3.1. CĂN CỨ THỰC HIỆN:

Chỉ thị số 58-CT/TW của Bộ Chính trị ngày 17/10/2000 về đẩy mạnh ứng dụng và phát triển công nghệ thông tin phục vụ sự nghiệp công nghiệp hoá, hiện đại hoá và Quyết định số 81/2001/QĐ-TTg ngày 24/5/2001 của Thủ tướng Chính phủ về việc phê duyệt Chương trình hành động triển khai Chỉ thị số 58-CT/TW đã chỉ rõ nhiệm vụ trọng tâm của ngành giáo dục là đào tạo nguồn nhân lực công nghệ thông tin và đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin trong công tác giáo dục và đào tạo ở mọi cấp học, bậc học, ngành học.

Theo Công văn số 4323/BGDĐT-GDTH ngày 25/8/2015 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc Hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ GDTH đưa ra nhiệm vụ cụ thể về môn Tin học như sau: “Tiếp tục thực hiện Tổ chức dạy học môn Tin học theo Chương trình giáo dục phổ thông ban hành kèm theo Quyết định số 16/2002/QĐ-BGDĐT ngày 05/5/2006 của Bộ Giáo dục và Đào tạo ở những nơi có đủ điều kiện. Đẩy mạnh các hoạt động giáo dục có nội dung Tin học - Công nghệ thông tin dưới hình thức các câu lạc bộ để học sinh tiếp cận, hình thành các kỹ năng học tập, sử dụng sáng tạo.

Theo Công văn số 4096/ BGDĐT-CNTT ngày 20/9/2021 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc Hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng CNTT và thống kê giáo dục năm học 2021-2022.

Đặc biệt, theo quan điểm ngành giáo dục hiện nay, chúng ta không chỉ đổi mới phương pháp dạy học mà còn đổi mới về cách đánh giá xếp loại học sinh. Việc áp dụng Thông tư 30/2014 và Thông tư 22/2016 về đánh giá học sinh tiểu học, xếp loại yêu cầu các em học sinh với học sinh, học sinh với giáo viên phải trao đổi nhận xét. Để các em có thể tự đánh giá nhận xét được kết quả học tập của bản thân và các bạn thì yêu cầu các em cần phải mạnh dạn, tự tin, và có vốn kiến thức. Để thực hiện điều này thì bắt buộc giáo viên phải

định hướng và tăng cường kỹ năng thực hiện các thao tác cho các em ngay từ cấp học đầu tiên đặc biệt là các em học sinh lớp 3.

3.2. NỘI DUNG, PHƯƠNG PHÁP VÀ CÁCH THỨC THỰC HIỆN:

3.2.1. Nội dung và phương pháp:

3.2.1.1. Nội dung:

Khác với các môn học, Tin học là một môn học cơ bản có tính đặc thù riêng, là sự kết hợp giữa kiến thức lý thuyết và thực hành. Trước tiên phải nắm chắc kiến thức lý thuyết đã học và áp dụng lý thuyết đã học để thực hiện các thao tác trên máy tính, chuyển từ tư duy, ý tưởng thành những sản phẩm tin học.

Hơn nữa, trong ngôn ngữ Tin học hầu hết là Tiếng Anh mà trình độ hiểu biết và vốn từ về Tiếng Anh của học sinh còn nhiều hạn chế vì vậy các em cần thường xuyên thực hành các thao tác trên máy tính một cách nhuần nhuyễn giúp các em học tốt được môn học này.

Là một giáo viên trực tiếp giảng dạy môn Tin học, tôi rất mong muốn học sinh của mình là những người con ngoan, trò giỏi để sau này lớn lên các em tự tin, năng động, bản lĩnh bước vào đời, trở thành những người công dân có ích cho xã hội.

Từ những cơ sở trên, tôi đã thực hiện công tác giảng dạy theo những nội dung sau:

Giải pháp 1: Giáo dục ý thức học tập cho học sinh ở bộ môn Tin học.

Giải pháp 2: Hướng dẫn học sinh kết hợp quan sát với thực hành.

Giải pháp 3: Bài tập thực hành có hệ thống, phù hợp với mức độ nhận thức của học sinh.

Giải pháp 4: Thu thập và sử dụng hiệu quả phần mềm, hình ảnh và tài liệu liên quan đến bài học.

Giải pháp 5: Tổ chức thêm các hoạt động học tập bằng hình thức trò chơi để thu hút học sinh cùng tham gia.

3.2.1.2. Phương pháp:

- Phương pháp thống kê, sàng lọc.
- Phương pháp khảo sát thực tế, thực nghiệm.
- Phương pháp so sánh, đối chiếu kết quả.

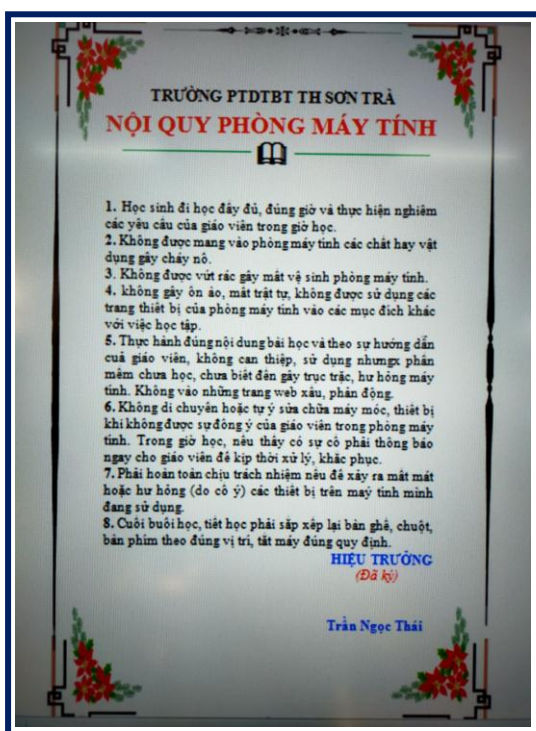
3.2.2. Giải pháp thực hiện:

Giải pháp 1: Giáo dục học sinh ý thức học tập môn Tin học.

- Đối với học sinh lớp 3, lần đầu tiên được tiếp xúc với máy tính, được học một môn học mới trong chương trình. Để tiết học hiệu quả hơn, giáo viên phải trau dồi cho học sinh ý thức học tập và tạo sự tò mò, hứng thú. Đồng thời tạo không khí lớp học thoải mái, nhẹ nhàng.

- Giáo viên quy định rõ học sinh phải nghiêm túc khi tham gia học tập môn Tin học, trong giờ học giáo viên hướng dẫn học sinh được tham gia một số hoạt động một cách rõ ràng, cụ thể.

Ví dụ: Trước khi học và thực hành Tin học, các em sẽ được đọc nội quy phòng máy tính, đồng thời học sinh được giáo viên sắp xếp ổn định vị trí ngồi. Học sinh học dưới sự hướng dẫn của giáo viên và bắt đầu thực hành khởi động máy tính khi cần thiết.



Hình 1: Nội quy phòng máy tính

Hình 2: Học sinh ngồi nghiêm túc vào vị trí đã được sắp xếp.

- Trước khi ra về học sinh phải tắt máy, xếp ghế gọn gàng cũng như xếp ngăn nắp bàn phím và chuột. Tất cả những điều này luôn có thể tạo cho học sinh ý thức tuân thủ nghiêm túc và một thái độ học tập tốt.

- Giáo viên khen ngợi những em thực hiện các thao tác tốt. Bên cạnh đó, kịp thời động viên, khuyến khích những em chưa thực hành tốt, còn mắc lỗi.

- Sắp xếp vị trí học sinh giỏi ngồi cùng máy với học sinh học chậm hơn để các em giúp đỡ nhau trong học tập và thực hành.

- Trong giờ dạy liên hệ với thực tế để học sinh hiểu sâu hơn về tin học, tầm quan trọng của tin học và việc ứng dụng CNTT trong các công việc của cơ quan ban ngành khác.

- Phòng học máy tính phải luôn được giữ sạch sẽ và ngăn nắp. Học sinh thường xuyên tiếp xúc với máy tính khi học máy tính. Vì vậy, giáo dục các em phải giữ vệ sinh khi thực hành và có ý thức trong quá trình luyện tập sẽ giúp các em không mắc các bệnh như cận thị, cong vẹo cột sống,... mà không ảnh hưởng đến sức khỏe của học sinh.

Giải pháp 2: Hướng dẫn học sinh kết hợp quan sát với thực hành.

- Giáo viên kết hợp một cách hợp lý giữa giờ dạy lý thuyết và thực hành, đồng thời tạo cho học sinh hứng thú bằng cách quan sát hình ảnh trực quan, giúp học sinh hiểu sâu hơn về lý thuyết và thực hành. Áp dụng để thực hành tốt hơn.

- Trong chủ đề đầu tiên qua quan sát tiết học lý thuyết cho học sinh biết được các thành phần cơ bản của máy tính và hiểu được các chức năng cơ bản của các bộ phận trong máy tính. Và sau đó kết hợp với thực hành, để học sinh có hiệu quả học tập tốt hơn.

Ví dụ: Trong bài *Bắt đầu làm việc với máy tính*, hướng dẫn học sinh tư thế ngồi đúng khi làm việc với máy tính thông qua việc quan sát hình ảnh về tư thế ngồi đúng và sai. Sau đó học sinh được hướng dẫn thực hành tư thế ngồi đúng giúp học sinh giữ gìn sức khỏe và học tập hiệu quả hơn.



Hình ảnh tư thế ngồi khi làm việc với máy tính

- Khi học bài *Chuột máy tính*, đưa ra một số hình ảnh về chuột máy tính để học sinh quan sát. Qua đó mô tả con chuột gồm có những nút nào và chức năng của nút đó. Giáo viên hướng dẫn học sinh cách cầm chuột và thực hành thao tác cầm chuột để học sinh quan sát. Đồng thời chỉnh sửa cho một số em thực hiện thao tác cầm chuột chưa chính xác.



Hình 1 : Các nút trên thân chuột

Hình 2 : Cách cầm chuột đúng.



Hình ảnh học sinh thực hành cách cầm chuột

- Ngoài việc hướng dẫn cho học sinh quan sát thì bên cạnh đó khi dạy thực hành, nếu học sinh nào chưa thực hiện được thì giáo viên hướng dẫn cụ thể từng bước cho học sinh hoặc cầm tay để hướng dẫn cho học sinh thực hành.



Hình ảnh giáo viên hướng dẫn học sinh thực hành.

Giải pháp 3: Bài tập thực hành có hệ thống, phù hợp với mức độ nhận thức của học sinh.

- Giáo viên cho học sinh làm các bài tập ở các cấp độ từ đơn giản đến phức tạp giúp các em tiếp thu nhanh và đạt hiệu quả cao trong học tập.

Ví dụ: Khi học bài *Bước đầu soạn thảo văn bản*, trước tiên hướng dẫn học sinh gõ vào trang soạn thảo những chữ đơn giản như gõ các hàng phím trên bàn phím máy tính. Tiếp đến cho học sinh gõ một vài chữ đơn giản như:

con voi

phong lan

lung linh

trong veo

xinh xinh

Sau khi các em đã gõ thuần thục và bắt đầu cho các em tập gõ bài thơ *Mèo con đi học* không dấu vào trang soạn thảo với nội dung sau:

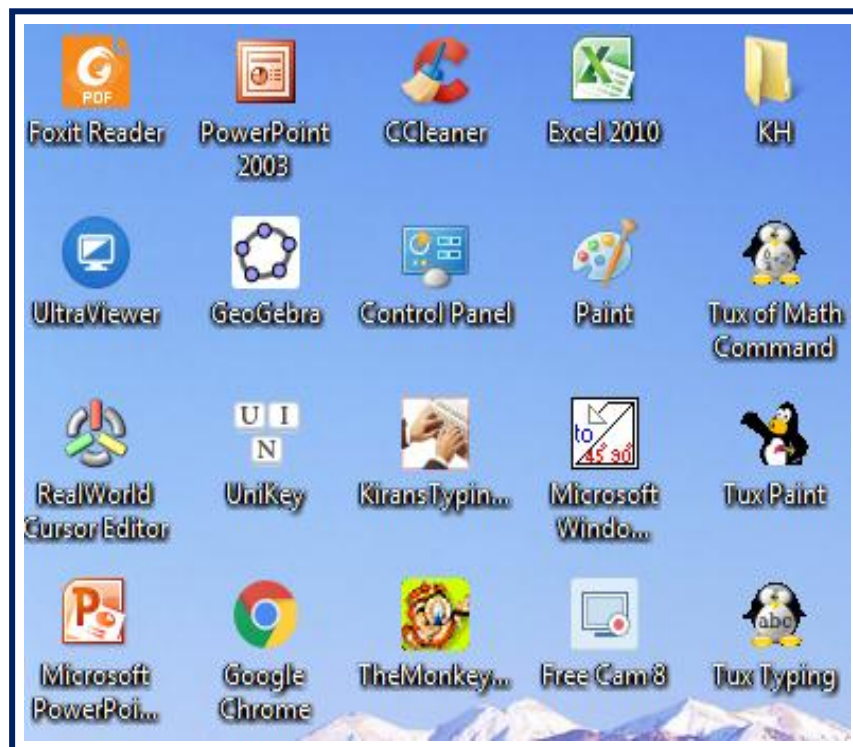
Hôm nay trời nắng chang chang
 meo con đi học chang mang thu gi
 chỉ mang một chiếc bút chì
 và mang một màu bánh mì con con.

- Hơn nữa kết hợp với kiến thức cũ để giúp học sinh hệ thống lại kiến thức, vận dụng hiểu biết, sự logic một cách có hệ thống và thực hiện thành thạo các thao tác.

Ví dụ: Đối với bài *Tô màu hoàn thiện tranh vẽ*, giáo viên giao nhiệm vụ học sinh thực hành vẽ hình chữ nhật và hình một quả cam. Khi đó, học sinh nhớ lại kiến thức cũ để vẽ hình chữ nhật chỉ dùng công cụ vẽ đường thẳng nhưng khi vẽ quả cam có chiếc lá học sinh phải nhớ ngay việc sử dụng công cụ đường cong và vận dụng vẽ một cách có hệ thống.

Giải pháp 4: Thu thập và sử dụng hiệu quả phần mềm, hình ảnh và tài liệu liên quan đến bài học.

- Khi học đến các bài *Học và chơi cùng máy tính*, phần mềm dạy học trong chương trình tin học lớp 3 được giáo viên cài đặt sẵn vào máy tính của học sinh để học sinh tự trải nghiệm phần mềm.



Hình ảnh một số phần mềm trong chương trình tin học 3

- Tạo các thư mục học tập để lưu một số bài soạn thảo mẫu, hình ảnh tô màu trong các bài học, để khi vào vị trí đã lưu học sinh có thể học và thực hành nhanh hơn mà không mất thời gian sao chép hay thực hiện lại.

- Sưu tầm một số tranh ảnh, tài liệu, âm thanh hoặc video liên quan đến bài học giúp các em hiểu sâu và nâng cao hiệu quả học tập.

Giải pháp 5: Tổ chức thêm các hoạt động học tập dưới hình thức trò chơi để thu hút học sinh cùng tham gia.

- Tổ chức các trò chơi lồng ghép trong tiết học nhằm tăng cường rèn luyện, củng cố bài tập, ôn tập những gì đã học, giúp học sinh khắc sâu kiến thức, hứng thú và giảm áp lực trong giờ học.

Ví dụ: Để khắc sâu kiến thức bài *Người bạn mới của em* tổ chức cho các em tham gia trò chơi ô chữ. Các ô chữ được giáo viên chuẩn bị trước, sau đó học sinh lần lượt tham gia trả lời các ô chữ hàng ngang. Trả lời đúng, ô chữ hàng ngang sẽ mở ra. Cuối cùng, ai trả lời đúng ô chữ hàng dọc sẽ chiến thắng.



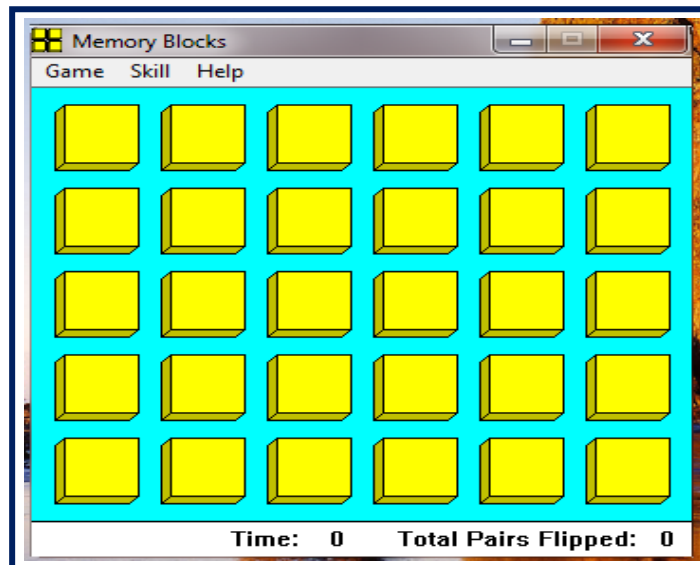
Hình ảnh trò chơi ô chữ

- Khi tổ chức trò chơi giáo viên quy định rõ cách thức và thời gian tham gia nhằm trau dồi khả năng phản ứng nhanh của học sinh, kích thích sự hăng hái, nhiệt tình tham gia của học sinh.



- Sử dụng các phần mềm trò chơi trong chương trình tin học lớp 3, để các em thao tác nhanh thông qua chuột và bàn phím sẽ giúp cho học sinh có trí nhớ tốt.

Ví dụ như: Trò chơi BLOCKS giúp các em rèn luyện khả năng quan sát và ghi nhớ.



CHƯƠNG 4

KẾT LUẬN

4.1. KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC:

Trong thời gian tiến hành khảo sát trước thực nghiệm và sau khi áp dụng sáng kiến cho thấy học sinh đã có sự tiến bộ rõ rệt về các thao tác, kỹ năng thực hành trên máy tính cũng như tạo được nhiều hứng thú cho học sinh trong quá trình tham gia các hoạt động học tập, tiếp thu kiến thức thông qua 2 bảng thống kê sau:

Bảng 1: Trước khi thực hiện sáng kiến

Mức độ thao tác	Trước khi thực hiện sáng kiến	
	Số HS	Tỷ lệ
Thao tác nhanh, đúng		
Thao tác đúng	3	13,04%
Thao tác chậm	7	30,43%
Chưa biết thao tác	13	56,53%

Bảng 2: Sau khi thực hiện sáng kiến

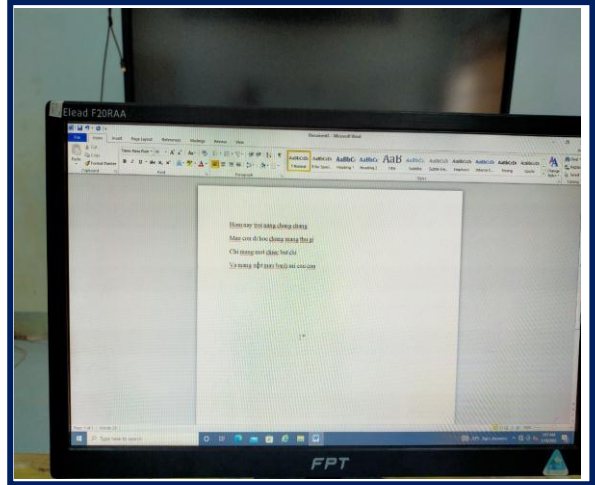
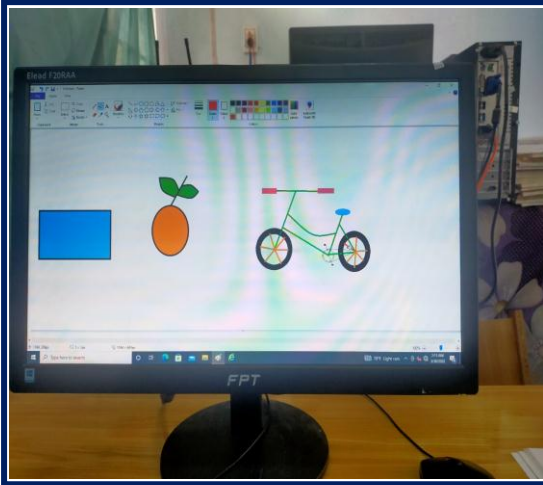
Mức độ thao tác	Trước khi thực hiện sáng kiến	
	Số HS	Tỷ lệ
Thao tác nhanh, đúng	4	17,39%
Thao tác đúng	10	43,48%
Thao tác chậm	9	39,13%
Chưa biết thao tác	0	0

Qua bảng thống kê ta thấy, việc áp dụng các biện pháp giúp cho học sinh hứng thú và học tập có hiệu quả. Ban đầu học sinh còn bỡ ngỡ, e ngại khi tiếp xúc với máy tính, chưa thực hiện được các thao tác nhưng sau thời gian áp dụng học sinh đã sử dụng thành thạo các thao tác với bàn phím và chuột. Đồng thời giảm được áp lực trong giờ học tạo không khí thoải mái, phấn khởi, hứng thú và tham gia nhiệt tình. Bên cạnh đó, học sinh tiếp thu bài nhanh và nâng cao chất lượng học tập.

So với kết quả ban đầu cho thấy:

- Mức độ thao tác nhanh, đúng tăng 17,39%.
- Mức độ thao tác đúng tăng 30,44%.
- Mức độ chưa biết thao tác giảm rõ rệt 56,53%.

Học sinh sử dụng thành thạo các thao tác và thực hành tốt thông qua một số hình ảnh học sinh đã thực hiện ở các bài học và phần khởi trong các tiết học.



Hình 1: Kết quả học sinh vẽ và tô màu tranh vẽ

Hình 2: Kết quả thực hành trên trang soạn thảo



Hình ảnh học sinh sôi nổi trong hoạt động học tập

4.2. KẾT LUẬN:

Qua đó cho thấy việc áp dụng sáng kiến đã thực sự nâng cao kỹ năng thực hiện thao tác một cách nhanh và chính xác. Và đây cũng là cánh cửa mở ra

cho học sinh một tầm nhìn mới về CNTT, mở ra một hướng học tập mới để bắt kịp với thời đại công nghệ 4.0.

Từ kết quả đạt được của vấn đề nghiên cứu và thực hiện, tôi có thể kết luận rằng: Để giúp học sinh học tốt môn Tin học lớp 3, giáo viên cần thực hiện tốt các vấn đề sau:

- Có kế hoạch, phương pháp dạy học phù hợp với từng đối tượng học sinh. Đồng thời, thường xuyên bồi dưỡng, nâng cao nghiệp vụ chuyên ngành.
- Tạo không khí lớp học thoải mái, nhẹ nhàng. Bên cạnh đó bồi dưỡng, rèn luyện cho tính kiên trì, cẩn thận.
- Ngoài kiến thức về Tin học, giáo viên cần tìm hiểu, bồi dưỡng thêm về kiến thức tiếng Anh để nâng cao chất lượng dạy học của bản thân.
- Vận dụng các phương pháp đổi mới trong dạy học phát huy tính chủ động, tích cực của học sinh.
- Tạo điều kiện cho học sinh tìm tòi, khám phá kiến thức giúp các em có hành trang để học các môn khác.
- Thường xuyên động viên, nhắc nhở, khuyến khích các học sinh chưa tốt. Bên cạnh đó, khen ngợi kịp thời các học sinh có thành tích vượt trội.

4.3. PHẠM VI ÁP DỤNG:

Trong thời gian tiến hành khảo sát trước thực nghiệm và sau khi áp dụng sáng kiến “*Một số biện pháp giúp học sinh học tốt môn Tin học lớp 3*”, ở trường PTDTBT Tiểu học Sơn Trà, có thể thấy rằng

Tôi đã nghiên cứu và áp dụng sáng kiến trên trong các giờ dạy và học Tin. Các em học sinh có kỹ năng thực hiện thao tác với máy tính một cách tốt hơn, khơi dậy sự tò mò, yêu thích và hứng thú đối với môn học. Bản thân giáo viên cũng thấy nhẹ nhàng hơn trong việc tổ chức các tiết học lý thuyết và thực hành.

Sáng kiến này rất dễ dàng thực hiện cho học sinh ở các trường Tiểu học, góp phần hình thành và nâng cao kỹ năng thực hiện thao tác với máy tính cho các em, đặc biệt là đối với những em học sinh lớp 3 khi vừa bước vào làm

quen với môn học mới, đây chính là cột mốc quan trọng trong hành trình đến với môn Tin học của các em sau này.

4.4. KIẾN NGHỊ:

- Phòng giáo dục, Ban giám hiệu nhà trường cần tăng cường đầu tư kinh phí, cơ sở vật chất, trang thiết bị hiện đại cho các trường miền núi để nâng cao chất lượng dạy và học bộ môn Tin học.

Việc tìm ra những giải pháp tối ưu nhất nhằm rèn luyện kỹ năng thực hành trong giờ Tin học là mối quan tâm chung của tất cả những người đã và đang giảng dạy bộ môn Tin học. Ở đây, tôi chỉ xin đưa ra một vài ý kiến đóng góp nhỏ, một tiếng nói hoà vào muôn vàn tiếng nói chung của các đồng nghiệp để phần nào nâng cao phần nào chất lượng giảng dạy bộ môn Tin học ở trường phổ thông.

Rất mong nhận được sự đóng góp của đồng nghiệp để sáng kiến hoàn thiện hơn và xin chân thành cảm ơn!

DUYỆT

**CỦA HỘI ĐỒNG KHOA HỌC,
SÁNG KIẾN CẤP TRƯỜNG**

(Ký, đóng dấu)

Sơn Trà, ngày 28 tháng 03 năm 2022

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

Người viết

Đinh Thị Như Khiếu

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Thông tư 22/2016/TT-BGDĐT về sửa đổi, bổ sung một số điều của quy định đánh giá học sinh tiểu học ban hành kèm theo Thông tư số 30/2014/TT-BGDĐT ngày 28 tháng 8 năm 2014 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.
 2. Sách giáo khoa Hướng dẫn Tin học lớp 3 - Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.
 3. Sách giáo viên Hướng dẫn Tin học lớp 3.
 4. Sách bài tập Hướng dẫn Tin học lớp 3.
 5. Các tài liệu tham khảo khác.
-
-

