

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập – Tự do – Hạnh phúc

BÁO CÁO SÁNG KIẾN

**MỘT SỐ BIỆN PHÁP NÂNG CAO HIỆU QUẢ DẠY TỐT MÔN TIN
HỌC LỚP 3 TRƯỜNG PTDTBT TH&THCS TRÀ NAM**

1. Mô tả bản chất của sáng kiến:

1.1. Các giải pháp thực hiện, các bước và cách thực hiện:

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

Các bước thực hiện :

Bước 1: Nêu các quy định trong giờ học, những việc nên làm và không được làm trong giờ học.

Bước 2: Tạo sự hứng thú cho học sinh trong học tập, nâng cao ý thức học tập.

Cách thực hiện:

- Đối với học sinh lớp 3 các em lần đầu tiên được tiếp xúc với máy tính, được học bộ môn mới trong chương trình. Để có thể đạt được hiệu quả cao trong tiết học đầu tiên tôi đã giáo dục ý thức học tập cho học sinh ở bộ môn mình, tạo cho học sinh sự hứng thú trong học tập từ đó sẽ giúp cho học sinh có ý thức vươn lên.

- Quy định rõ học sinh khi tham gia học môn Tin học cần có ý thức học tập nghiêm túc, trong giờ học các con được tham gia các hoạt động nào, không được làm những việc nào một cách rõ ràng.

b. Giải pháp 2: Có kế hoạch bài dạy, xây dựng ý tưởng, thiết kế bài dạy phù hợp

Các bước thực hiện:

Bước 1: Lựa chọn những nội dung và thông tin cần trình bày trên các slide theo trình tự của bài giảng.

Bước 2: Phân chia nội dung và thông tin cần đưa vào các slide thành các phần nhỏ sao cho mỗi phần có thể trình bày gọn trong một slide.

Bước 3: Lựa chọn đối tượng Multimedia có thể dùng để minh họa các nội dung bài giảng.

Bước 4: Chuẩn bị các minh họa nội dung: Văn bản, hình ảnh tĩnh, hoạt hình, mô hình mô phỏng, âm thanh... bằng các công cụ phần mềm khác.

Bước 5: Sử dụng Microsoft Power Point để tích hợp các nội dung trên vào các slide.

Bước 6: Quy định cách thức hiển thị thông tin trong mỗi slide.

Bước 7: Quy định hình thức chuyển đổi giữa các slide.

Bước 8: Viết thông tin giải thích cho mỗi slide.

Bước 9: In các nội dung liên quan đến bài giảng.

Bước 10: Trình diễn thử, chỉnh sửa và sử dụng.

Cách thực hiện:

- Do đặc thù của công nghệ thông tin là lĩnh vực đòi hỏi sự gắn kết giữa lý thuyết và thực hành nên ngay cả với bài đơn giản nhất tôi cũng phải chuẩn bị thật chu đáo. Theo lời khuyên của Khổng Tử:

“Những gì tôi nghe - tôi quên.

Những gì tôi thấy - tôi nhớ.

Những gì tôi làm - tôi hiểu”.

Ngay từ đầu năm học tôi đã cài đặt tất cả các phần mềm học tập cho học sinh vào máy tính để tránh mất thời gian trong tiết học. Tôi cũng làm việc với các phần mềm nhiều lần cho thành thục và để có thể nhận biết được những lỗi mà học sinh hay gặp trong khi thực hành.

- Tôi luôn có những định hướng tốt về phương pháp dạy học:

+ Học tập trong hoạt động và bằng hoạt động tự giác, tích cực;

+ Học lý thuyết gắn liền với thực hành;

+ Giáo dục vệ sinh học đường thông qua thực hành máy tính

- Xuất phát từ tình hình thực tế của giáo dục nước ta và đặc trưng của môn Tin học để 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, những hình thức đa dạng để vừa đảm bảo được yêu cầu phổ cập cũng như nâng cao. Dạy học theo quan điểm chỉ đạo của Bộ GD và ĐT là ứng dụng tốt CNTT, đưa CNTT vào trong các tiết dạy sao cho đạt hiệu quả cao nhất có thể được.

- Thời gian gần đây, phong trào thi đua soạn bài giảng điện tử để đổi mới cách dạy và học đã được hưởng ứng tích cực. Đây là con đường ngắn nhất để đi đến đích của chất lượng dạy học trong các nhà trường. Muốn đổi mới dạy học và ứng dụng CNTT có hiệu quả trong nhà trường, trước hết tôi thấy người thầy cần hiểu rõ tầm quan trọng của đổi mới cách dạy học và vai trò của ứng dụng CNTT vào dạy học, cần phải có năng lực đề xuất phương án dạy học, đề xuất phương án kiểm tra kiến thức của học sinh, phải có kỹ năng sử dụng các phần mềm hỗ trợ dạy học, kỹ năng ứng dụng những thành tựu của công nghệ phần mềm phù hợp để thực hiện tốt ý tưởng sư phạm. Đồng thời, các nhà trường cũng cần tạo điều kiện về cơ sở vật chất để việc ứng dụng CNTT vào dạy học của giáo viên dễ thực hiện.

- Hơn nữa để soạn một giáo án điện tử, một phần mềm giảng dạy, tôi thấy giáo viên phải mất rất nhiều công sức, thời gian cũng như kinh phí. Do vậy yếu tố quyết định đến hiệu quả của việc ứng dụng CNTT vào dạy học vẫn là bản thân người giáo viên có quyết

tâm hay không. Nếu có quyết tâm thực hiện thì trong hoàn cảnh nào chúng ta cũng làm được.

- Để có thể xây dựng kế hoạch, chương trình học tập cho học sinh. Trước mỗi bài dạy, tôi phải chuẩn bị soạn giảng thật chu đáo bằng việc sử dụng phần mềm Microsoft Power Point vào việc thiết kế và trình diễn các bài giảng. Microsoft Power Point là chương trình ứng dụng trong bộ phần mềm MS Office của Microsoft dùng để thiết kế và trình chiếu thông tin. Các thông tin được thiết kế trên các trang lướt (slide). Mỗi slide có thể chứa nhiều dạng thông tin: chữ, hình ảnh, tranh vẽ, âm thanh, chuyển động... Nhờ vậy có thể trình diễn các thông tin rất phong phú, sinh động và hấp dẫn. Tuy nhiên, để có những slide có chất lượng, vừa thể hiện được những nội dung của bài giảng, vừa đảm bảo được yêu cầu kỹ thuật, các slide cần được thiết kế cẩn thận, hợp lý trên những ý tưởng sơ phạm.

- Tôi luôn lưu ý là nội dung trong các slide chỉ là dàn ý, trong quá trình dạy học, cần sử dụng kết hợp với các PPDH một cách tích cực để tăng cường tính chủ động của học sinh trong quá trình dạy học.

- Trong sách giáo khoa có một số thuật ngữ, tên riêng nước ngoài. Cần phải đọc mẫu, giới thiệu cách đọc, hướng dẫn cho học sinh đọc theo.

c. *Giải pháp 3:* Hệ thống các bài tập thực hành, các bài tập phù hợp với cấp độ nhận thức của học sinh.

Các bước thực hiện:

Bước 1: Tiến hành khảo sát chất lượng thực hành bộ môn.

Bước 2: Thiết kế bài thực hành phù hợp với nhiều đối tượng học sinh.

Bước 3: Điều hành tổ chức hoạt động của học sinh trên lớp.

Cách thực hiện:

- Tôi đã giao bài thực hành theo cấp độ của học sinh được bố trí theo thang bậc từ mức thấp nhất (Biết) đến mức cao nhất (Đánh giá):

Ví dụ: Với bài làm quen với bàn phím máy tính, tôi giúp học sinh tiếp thu được những kiến thức:

+ Biết: Học sinh nắm được vị trí các phím và biết sử dụng bàn phím.

+ Hiểu: Học sinh hiểu được bản chất của vấn đề, giải thích được vì sao khi đánh chữ lại hiện lên được màn hình? Ví dụ: học sinh hiểu được cơ chế truyền tín hiệu từ các phím lên màn hình.

+ Vận dụng: Học sinh biết sử dụng bàn phím để thay chuột cho nhanh và đỡ tốn thời gian. Ví dụ: Khi muốn sao chép văn bản thay vì dùng chuột bấm vào biểu tượng, các em có thể dùng tổ hợp phím Ctrl + C trên bàn phím nhằm tiết kiệm thời gian thực hành. Đặt tay trên bàn phím đúng quy tắc.

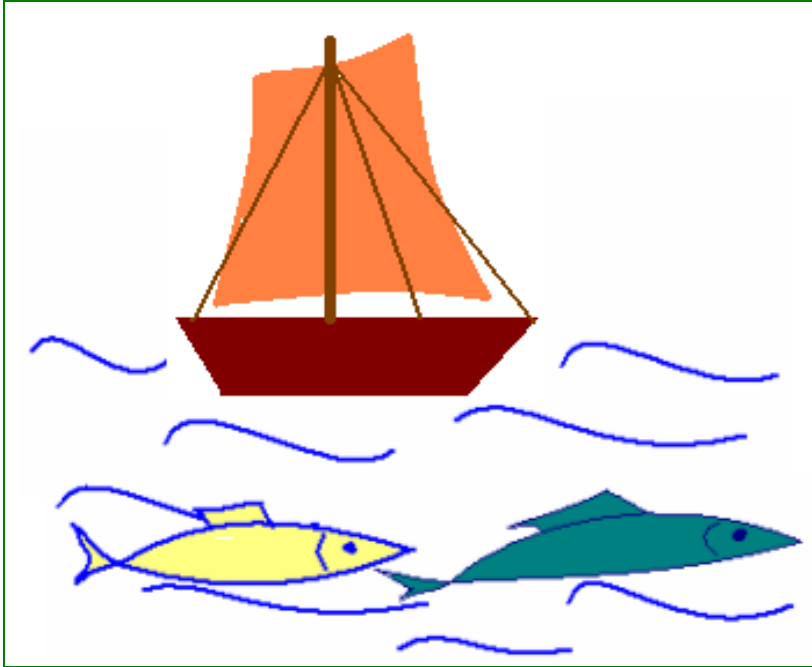


Học sinh thực hành cách đặt tay trên bàn phím khi luyện gõ 10 ngón



- + Phân tích: Tìm hiểu các bộ phận cấu thành nên bàn phím, biết bảo quản bàn phím.
- + Tổng hợp: Đề xuất được cấu tạo và chức năng của bàn phím máy tính theo cải tiến của em.
- + Đánh giá: Đánh giá hiệu quả, mức độ tiện lợi của một loại bàn phím mới: bàn phím USB.
- Khi giao bài thực hành cho học sinh thì các bài tập không quá dài, cần ngắn gọn, dễ hiểu và nâng dần từ mức đơn giản đến phức tạp. Ngoài ra, tôi cũng kết hợp với những bài đã học trước để học sinh ôn lại và vận dụng hiểu biết, sự logic một cách có hệ thống.

Ví dụ: Trong một bài thực hành với bài vẽ thuyền và biển:



Ở hình trên, ngoài vẽ thuyền ra học sinh còn phải sử dụng công cụ vẽ đường cong, màu vẽ đã học ở bài trước để vẽ và trang trí cho các con cá. Từ bức tranh trên, các em sẽ liên tưởng đến bài học trang trí các bức tranh phong cảnh (môn Mỹ thuật lớp 3) và sáng tạo vẽ một số khung cảnh đã học ở môn Mỹ thuật 3.

- Ở từng bài cụ thể thì phương pháp dạy học phải linh hoạt.

Ví dụ: Ở tiết thực hành bài Bước đầu soạn thảo:

Học sinh sẽ được thực hành bài từ đơn giản đến phức tạp để có thể nắm bắt được nội dung bài một cách nhanh chóng và hiệu quả. Cụ thể tôi sẽ hướng dẫn học sinh thực thành luyện gõ trên phần mềm Word những từ đơn trước:

a s d f g h j k l
q w e r t y u i o
z x c v b n m

Sau đó sẽ gõ những từ ghép không dấu:

con nai
chim non
hoa sen
phong lan
ban mai
long lanh
bao la
rung rinh
trong veo

Khi học sinh đã thành thạo tôi bắt đầu cho luyện gõ không dấu đoạn thơ:

Vui sao khi chom vào hè
Xon xao tiếng se tiếng về bao mùa
Rong rang là một cơn mưa
Trên dòng bong lùa cùng vua uốn cau.

Trần Đăng Khoa

d. Giải pháp 4: Nâng cao tương tác đa chiều: Giáo viên - học sinh, học sinh - học sinh

Các bước thực hiện:

Bước 1: Giáo viên chuẩn bị các yêu cầu bài tập.

Bước 2: Lựa chọn phương pháp phù hợp.

Bước 3: Học sinh thực hiện, Giáo viên quan tâm giúp đỡ học sinh.

Cách thực hiện:

- Xác định vai trò và vị trí người thầy trong quan điểm "Lấy người học làm trung tâm", đề cao việc tự học, phát huy tối đa tính tích cực tự giác của học sinh.

Ví dụ : Với các giờ thực hành trên lớp, tôi cho học sinh làm các bài tập trong sách giáo khoa và kiểm tra kết quả, đánh giá ngay trên máy của học sinh.

Học sinh thực hành có thể tiến hành theo từng cá nhân học sinh hoặc theo nhóm. Tôi có thể kiểm tra hiệu quả làm việc của các nhóm bằng cách chỉ định 1 học sinh trong nhóm thực hiện lại các thao tác đã thực hành. Nếu học sinh được chỉ định không hoàn thành nhiệm vụ, trách nhiệm gán cho các thành viên trong nhóm, đặc biệt là nhóm trưởng. Hoặc cho các nhóm trưởng kiểm tra kết quả thực hành lẫn nhau của nhóm khác theo vòng tròn. Làm được như vậy các em sẽ tự giác và có ý thức hơn trong học tập.

Còn đối với việc học ở nhà, tôi có thể ra một số bài tập. Học sinh được làm và thực hành cá nhân hoặc theo nhóm. Bài thực hành có thể làm tại lớp hoặc ở nhà. Khi đến tiết học tôi cho các nhóm, học sinh tự nhận xét bài của nhau, sau đó giáo viên tổng kết, nhận xét, bổ sung kiến thức.

Ví dụ: Khi thực hành vẽ vẽ đường cong, tôi giao thêm bài cho học sinh về nhà vẽ thêm các đồ vật trong nhà. Học sinh có thể kết hợp với các công cụ vẽ đã học trước đó như công cụ đường thẳng, công cụ tô màu,... Học sinh có thể làm việc theo nhóm 2-3 em, làm tại lớp trong các giờ học. Đến tiết học tôi cho học sinh trình bày bài của mình, sản phẩm mà em đã hoàn thành thực hành trên máy tính. Các bạn nhóm khác nhận xét về hình vẽ, màu sắc của các đồ vật mà các nhóm đã vẽ. Cuối cùng tôi rút ra nhận xét, tổng kết, khen thưởng các nhóm vẽ đẹp, đồng thời động viên các nhóm vẽ chưa đẹp.

Bằng cách giao bài thực hành để các em tự tìm tòi phát hiện ra cái mới, sửa chữa lỗi mà học sinh hay mắc phải ... chính là tạo sự thi đua giữa các học sinh, giữa các nhóm. Điều đó đã:

Thúc đẩy động cơ học tập: Trong quá trình tiếp thu cái mới, học sinh sẽ đạt được kết quả học tập cao nếu các em có động cơ học tập. Động cơ học tập có được khi các em cảm thấy được sự hứng thú với môn học và thấy được sự tiến bộ của chính mình. Do vậy, tôi đã sử dụng các tình huống thách đố, hấp dẫn, lôi cuốn các em vào các hoạt động trên lớp vừa mang tính chất yêu cầu cao, vừa phù hợp trình độ để các em có thể cảm nhận được sự tiến bộ của mình trong học tập. Để giúp các em cảm nhận được sự tiến bộ trong học tập, tôi cũng đề ra những mục tiêu học tập vừa sức với mỗi nhóm học sinh. Ngoài ra, tôi có khuyến khích học sinh học theo phương châm thử nghiệm và chấp nhận mắc lỗi trong quá trình thực hành không nên tạo cho các em tâm lý sợ mắc lỗi trong thực hành. Vì môn Tin học là môn mà mỗi khi làm sai ta lại học thêm một cái mới.

Phát huy phương pháp học tập cá nhân và tính sáng tạo của học sinh: Ngoài cách thúc đẩy động cơ học tập, tôi luôn luôn tạo điều kiện cho học sinh được tham gia đóng góp kinh nghiệm và hiểu biết cá nhân vào quá trình học, tạo cho các em tự chủ và phát huy được tính sáng tạo và tiềm năng của các em hơn.

Tạo cơ hội tối đa cho việc luyện tập sử dụng máy tính: Nhằm tạo cho học sinh một môi trường thực hành thuận lợi nhất, giáo viên cần quan tâm sử dụng tối đa thời gian trên lớp, tạo mọi cơ hội để học sinh có thể sử dụng máy tính để thực hành có hiệu quả. Để làm tốt việc này, cần phát huy các hoạt động cặp và nhóm và các thủ thuật lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động trên lớp một cách tích cực.

Trong quá trình thực hành, tôi cho học sinh thi đua thực hành giữa các nhóm máy trên cơ sở đó khen ngợi những nhóm làm tốt, động viên những nhóm làm chưa tốt. Đặc biệt tôi luôn luôn chú ý là học sinh nào cũng phải thực hành. Nếu nhóm nào mà có học sinh chưa thực hành thì tôi nhắc nhở.

Ví dụ: Tôi giao bài tập theo nhóm, mỗi nhóm có thể từ 2 đến 5 em, các em một số đề tài:

- Trang trí một mẫu nhãn vở để sử dụng trong trường em.
- Vẽ sơ đồ chỗ ngồi của lớp mình cho cô giáo chủ nhiệm
- Suu tầm một số ca dao, tục ngữ liên quan đến học sinh có kèm tranh minh họa
- Xây dựng cho nhóm của mình một tủ tài liệu.

Sau đó tôi có kiểm tra xem học sinh hay nhóm học sinh làm được đến đâu, so sánh, đánh giá mức độ hoàn thành. Trên cơ sở đó khen ngợi sự sáng tạo của học sinh.

Tôi cũng tích cực trong việc sửa lỗi cho học sinh trong quá trình thực hành.

Ví dụ: Một số lỗi mà học sinh hay mắc phải:

- Tư thế ngồi của học sinh
- Trong khi cầm chuột một số học sinh vẫn cầm bằng tay trái hay đặt tay không đúng.

- Với phần mềm soạn thảo văn bản: học sinh nhằm giữa hai phím Delete và Backspace.

- Nhiều học sinh gõ không đúng bằng mười ngón tay do bàn phím rộng mà tay các em nhỏ. Giáo viên cần kiên trì sửa, hướng dẫn cho học sinh để học sinh có kỹ năng gõ mười ngón.

- Khi học sinh học các phần mềm có nhiều biểu tượng khó thì tôi cũng giải thích cặn kẽ bằng việc cho học sinh miêu tả lại biểu tượng đó.

e. Giải pháp 5: Suu tầm, sử dụng những phần mềm, hình ảnh, tư liệu có hiệu quả liên quan đến tiết học.

Các bước thực hiện:

Bước 1: Giáo viên nêu nội dung các yêu cầu các tư liệu phục vụ cho bài học.

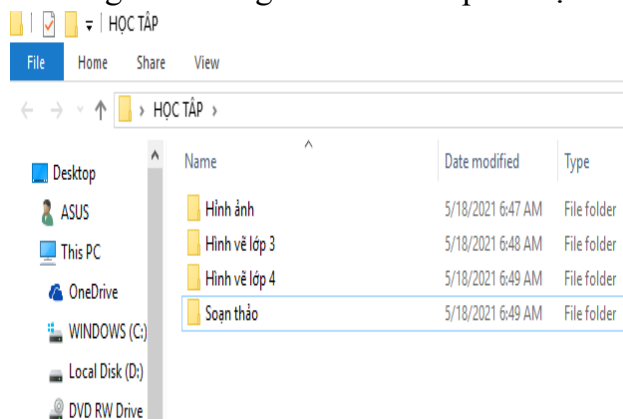
Bước 2: Học sinh tự tìm, sưu tầm các tư liệu từ đó tạo ra cho các em sự thích thú học hỏi.

Cách thực hiện:

- Sưu tầm và để vào thư mục học tập ngoài màn hình.



- Trong thư mục học tập lưu trữ các hình ảnh, bài mẫu, video... cần thiết khi học sinh làm bài thực hành mà không mất thời gian đi sao chép dữ liệu.



- Tăng sự hiểu biết và sử dụng có hiệu quả tư liệu có liên quan tới tiết học:

Ví dụ: + Khi dạy bài các loại thông tin cơ bản. Tôi cho học sinh quan sát thêm những thông tin dạng văn bản, hình ảnh, âm thanh nhằm giúp cho học sinh hiểu rõ hơn về các loại thông tin để có thể phân biệt được ba dạng thông tin cơ bản. Từ đó học sinh hiểu bài sâu hơn.

+ Khi dạy bài vẽ đường cong. Tôi sưu tầm thêm một số tranh có sử dụng công cụ đường cong và các công cụ đã học trong phần mềm paint của các bạn học sinh khác trong và ngoài trường để học sinh có thể tham khảo từ đó biết sáng tạo cho bài vẽ của mình đẹp hơn, sinh động hơn.

- Cung cấp thêm cho học sinh những phần mềm có liên quan tới nội dung bài học.

f. Giải pháp 6: Tổ chức thêm các hoạt động học tập bằng hình thức trò chơi để thu hút học sinh cùng tham gia.

Các bước thực hiện:

Bước 1: Phân tích yêu cầu, mục tiêu của hoạt động định tổ chức trò chơi.

Bước 2: Chọn một trò chơi và tiến hành lồng ghép, thay đổi nhiệm vụ nhận thức, luật chơi cho phù hợp.

Bước 3: Đối chiếu nội dung và khả năng giáo dục của trò chơi vừa chọn với yêu cầu, mục đích của hoạt động.

Bước 4 : Thiết kế “giáo án” trò chơi.

Cách thực hiện: Các trò chơi sau có thể cho học sinh chơi trong giờ học lý thuyết hoặc giờ thực hành. Qua các trò chơi này học sinh được tăng cường rèn luyện các kiến thức vừa được học, từ đó sẽ nhớ bài tốt hơn.

g. Giải pháp 7: Chú ý đến nhận xét, đánh giá học sinh theo thông tư 22.

Các bước thực hiện:

Bước 1: Giáo viên theo dõi hoạt động học của học sinh

Bước 2: Giáo viên đưa ra các lời nhận xét theo hướng tích cực khéo léo động viên học sinh.

- Cách thực hiện đánh giá:

+ Mỗi tiết học đánh giá khoảng 7 – 10 học sinh.

+ 1 tiết có 35 phút không đủ để viết chi tiết, giáo viên nhận xét học sinh rồi viết nhanh kí hiệu *, +, -, ... vào sổ nhật kí. Cụ thể:

* Học sinh thực hành thao tác thành thạo, nhanh.

+ Nắm được các bước thực hành.

- Chưa nắm được các bước thực hành.

+ Nhận xét bằng lời khéo léo: động viên, khen học sinh làm tốt, nhận xét thao tác chưa làm được, hay làm còn chậm, vẽ hình còn chưa đẹp để học sinh cố gắng trong các tiết sau.

h. Giải pháp 8: Có kế hoạch bồi dưỡng để nâng cao kiến thức bản thân đáp ứng được những yêu cầu đổi mới, cập nhật thông tin một cách đầy đủ, chính xác.

Các bước thực hiện:

Bước 1: Xây dựng kế hoạch bồi dưỡng nâng cao kiến thức của cá nhân.

Bước 2: Thực hiện kế hoạch .

Cách thực hiện:

- Muốn có giờ dạy đạt hiệu quả cao, tôi nhận thức được cần phải có kế hoạch bồi dưỡng Tin học cho bản thân để nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ, kỹ năng sư phạm bằng cách tự tìm tòi, tham khảo các tài liệu có liên quan đến ứng dụng CNTT vào trong trường học. Như : Tận dụng những nguồn tài nguyên sẵn có của máy vi tính, hoặc truy cập các website như: www.google.com.vn,... để tìm kiếm thông tin, tìm kiếm tài nguyên trên Internet phục vụ cho quá trình dạy và học.

- Tham gia các buổi tập huấn về CNTT do trường, do huyện tổ chức.

- Tích cực dự giờ, dự chuyên đề của đồng nghiệp để học hỏi kinh nghiệm.

- Bên cạnh tìm hiểu những kiến thức về Tin học, tôi cũng tìm hiểu các kiến thức khác như văn hoá, kinh tế, chính trị, xã hội trên các trang báo mạng, tạp chí, ... để tự nâng cao nhận thức của bản thân.

1.2 Phân tích tình trạng của giải pháp :

a. Thuận lợi

Qua thực tiễn giảng dạy, tôi nhận thấy môn tin học thực sự hấp dẫn, lôi cuốn các em vào hoạt động học tập và tư duy. Nội dung những bài trong môn Tin học ở lớp 3 có ý nghĩa rất lớn trong việc giáo dục tính cẩn thận, tỉ mỉ, tìm tòi, sáng tạo. Cụ thể với các phần mềm ứng dụng như Học phần mềm Em tập vẽ, phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm Em tập gõ bàn phím hay phần mềm Học cùng máy tính...

Trong học phần mềm Em tập vẽ (phần mềm Paint), học sinh được làm quen với hộp màu, vẽ hình bằng những công cụ sẵn có như: hình chữ nhật, hình elip, bút chì... để vẽ được những bức tranh đẹp, hấp dẫn. Trên phần mềm này các em có thể thay đổi màu sắc, kích cỡ đồ vật sao cho phù hợp mà khi vẽ bằng tay các em không thể làm được. Qua phần mềm này giáo dục được cho các em tính kiên trì, sáng tạo và thẩm mỹ tạo ra cái đẹp. Do đó việc dạy môn Tin học không những chú trọng đến kiến thức mà còn giúp gợi mở, dẫn đường để các em cảm nhận cái đẹp trong bố cục hài hoà, hoạ tiết phong phú, màu sắc sinh động.

Với phần mềm soạn thảo văn bản, ngoài hiệu quả về kinh tế (ít tốn giấy, mực hơn) có thể nhắc tới khả năng tách rời việc gõ văn bản và trình bày văn bản có thể gõ nội dung trước và trình bày khi đã gõ đủ nội dung. Vì vậy cùng một nội dung văn bản ta có thể trình bày theo nhiều cách khác phù hợp với đối tượng đọc văn bản. Đặc biệt là khả năng chỉnh sửa so với cách viết trên giấy hoặc dùng máy chữ không thể làm được như

vậy. Bên cạnh đó cần nhấn mạnh khả năng lưu trữ để sau này có thể sử dụng lại. Nên các thao tác soạn thảo văn bản trên máy và kỹ năng soạn thảo được học sinh thích thú sử dụng và thực hành.

Phần mềm Em tập gõ bàn phím: Một trong những kỹ năng cần rèn luyện trong giai đoạn này là kỹ năng gõ bàn phím bằng mười ngón tay. Hiện nay, nhiều người không gõ được bàn phím bằng mười ngón tay nên tốc độ gõ chậm và rất mau mỏi các khớp ngón tay. Chúng ta không đồng nhất việc học tin học với khả năng gõ nhanh bằng mười ngón tay nhưng việc học sinh gõ bằng mười ngón ngay từ buổi đầu làm quen với máy tính cũng rất quan trọng trong việc rèn luyện tư thế làm việc đúng đắn, khoa học.

Phần mềm Học cùng máy tính thì học sinh sử dụng máy tính làm công cụ cho việc học tập, vui chơi giải trí lành mạnh. Qua đây học sinh thấy được thêm một tính năng quan trọng của máy tính đó là sử dụng máy tính phục vụ cho việc học tập của bản thân. Từ phần mềm này học sinh có thể được tiếp xúc với máy tính với vai trò là một người bạn, một người thầy mà những môn học khác không có được.

Phần mềm học tập thường được thiết kế giao diện hình thức đẹp, thân thiện, không gây tâm lý căng thẳng, sợ hãi, có thể minh họa, giải trình chi tiết, có thể tổ hợp và trình diễn nhiều thông tin định hướng và có thể làm lại nhiều lần. Vì thế mà học sinh cảm thấy hứng thú, say mê. Qua đó, các em có thể phát huy tính chủ động, độc lập, tư duy logic và tìm tòi, sáng tạo những cái mới.

- Nhà trường:

Trong những năm vừa qua, Ban giám hiệu đã có kế hoạch và tổ chức các hoạt động để hỗ trợ giáo viên trong việc ứng dụng CNTT vào đổi mới PPDH, từ việc nâng cao nhận thức của cán bộ giáo viên đến tập huấn sử dụng phần mềm, thao giảng chuyên đề, đầu tư thiết bị hiện đại... Chính vì vậy đến thời điểm này, phần lớn cán bộ giáo viên của trường đã có thể ứng dụng CNTT như một công cụ trong đổi mới dạy học. Ngoài ra, nhà trường đã trang bị phòng máy với 18 máy dành cho học sinh và 1 máy chủ dành cho giáo viên. Các máy được kết nối với nhau, mạng cáp quang sử dụng tốt tạo điều kiện thuận lợi cho việc giảng dạy. Giáo viên được cung cấp đầy đủ sách giáo khoa, sách giáo viên. Học sinh được học môn Tin học từ lớp 3.

Với những cố gắng tích cực như trên, CNTT và ứng dụng CNTT trong dạy học tại Nhà trường đã tạo được nền tảng vững chắc.

- Giáo viên:

+ Được đào tạo những kiến thức cơ bản về tin học để đáp ứng yêu cầu cho dạy và học môn tin trong bậc tiểu học.

+ Chủ động phát hiện ra những học sinh có năng khiếu nhằm bồi dưỡng phát huy năng lực của học sinh.

+ Tạo sân chơi Tin học nhằm phát hiện ra những học sinh có năng khiếu để bồi dưỡng cho học sinh tham dự các cuộc thi.

- Học sinh:

+ Đây là môn học mà học sinh rất yêu thích vì học sinh được làm quen với một môi trường học tập mới mà ở đây các em có thể học được rất nhiều môn học: Tiếng Anh, Toán, Mĩ Thuật, Tiếng Việt.

+ 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.

b. Khó khăn

Môn Tin học là môn tự chọn nên sự quan tâm sâu sát của phụ huynh đến việc học tập của con em còn nhiều hạn chế. Hầu hết các em chỉ được tiếp xúc, làm quen với máy tính trong giờ học trên lớp. Do vậy, việc sử dụng máy của học sinh còn lúng túng, sự tìm tòi và khám phá máy vi tính đối với các em còn hạn chế dẫn đến chất lượng giờ thực hành còn hạn chế.

Hiện nay, tài liệu tham khảo dành riêng cho bộ môn Tin học còn quá ít. Nhất là những tài liệu nói về phương pháp dạy học đặc trưng của môn Tin học cấp Tiểu học. Giáo viên phải tự tìm kiếm và cài đặt các phần mềm trong việc giảng dạy. Phần mềm Encore(Em học nhạc) đã được cài đặt nhưng việc sử dụng còn gặp nhiều khó khăn do: kiến thức về âm nhạc còn hạn chế. Số lượng học sinh cần đánh giá thường xuyên bằng nhận xét theo thông tư 22 và số lượng bài kiểm tra cần chấm là quá nhiều. Giáo viên mất quá nhiều thời gian nên bị hạn chế về việc tham khảo, chuẩn bị các phương pháp dạy tốt hơn.

Học sinh lớp 3 mới được học môn Tin nên còn bỡ ngỡ. Một số em học sinh tiếp thu kiến thức còn chậm, đặc biệt là kỹ năng thực hành trên máy của học sinh. Hơn nữa, môn Tin học là môn tự chọn, môn mới trong chương trình bậc Tiểu học nên học nội dung và phân phối chương trình đang trong quá trình thống nhất và hoàn chỉnh. Điều này khiến một số học sinh chưa coi trọng môn học, xem đây là một môn phụ nên chưa có sự đầu tư thời gian cho việc học.

1.3 Nội dung cải tiến:

+ Tin học không ngừng phát triển, do đó bản thân tôi nhận thấy phải không ngừng học hỏi, tìm tòi cái mới, trau dồi nâng cao trình độ chuyên môn. Dự giờ thăm lớp, hội thảo phương pháp giảng dạy của các môn học khác lấy kinh nghiệm.

+ Cần lấy học sinh làm trung tâm, tạo điều kiện cho các em phát huy khả năng sáng tạo của mình. Có kế hoạch bồi dưỡng học sinh có năng khiếu về môn tin học.

+ Để hình thành được kỹ năng thực hành môn Tin học cho học sinh để đạt kết quả tốt học sinh thật sự không dễ dàng nên cần phải kiên nhẫn tránh gây căng thẳng cho học sinh.

+ Tích cực tham mưu với nhà trường nâng cấp máy, trang thiết bị dạy học.

1.4 Khả năng áp dụng của sáng kiến:

Qua một thời gian áp dụng giải pháp trên, tôi thấy học sinh học chăm chỉ, chủ động tiếp thu kiến thức, có hứng thú với môn học. Các em thực hành thành thạo hơn. Tôi tin rằng với những giải pháp trên khi đưa vào vận dụng ở các lớp 3 sẽ mang lại hiệu quả cao.

1.5 . Điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến

Ban lãnh đạo nhà trường tiếp tục khuyến khích giáo viên áp dụng công nghệ thông tin vào trong bài giảng, đặc biệt là sử dụng các tiết thực hành nhằm tạo hứng thú cho học sinh, giúp học sinh nhanh nhẹn, qua đó hướng cho học sinh tiếp cận khoa học hiện đại. say mê sáng tạo trong quá trình học tập.

Phải đầu tư trang thiết bị, cơ sở vật chất đầy đủ (máy tính, máy chiếu, phòng máy, loa bàn ghế....) để phục vụ quá trình giảng dạy.

1.6 Hiệu quả sáng kiến mang lại :

Trong quá trình áp dụng biện pháp nâng cao hiệu quả dạy tốt môn Tin học khối lớp 3, kết quả học tập môn Tin học khối 3 được tổng hợp theo bảng như sau:

Mức độ thao tác	Lớp 3/1		Lớp 3/2	
	Số HS	Tỉ lệ	Số HS	Tỉ lệ
Thao tác nhanh	19	86,3%	20	90,9%
Thao tác chậm	3	13,7%	2	9,1%
Chưa biết thao tác	0	0%	0	0%