

ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN EAKAR  
TRƯỜNG TIỂU HỌC LÊ QUÝ ĐÔN

GIẢI PHÁP CÔNG TÁC

**BIỆN PHÁP SỬ DỤNG CÔNG CỤ BLOOKET  
ĐỂ NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG HỌC MÔN TIN HỌC  
CHO HỌC SINH LỚP 3 – TRƯỜNG TH LÊ QUÝ ĐÔN**



**Người thực hiện: Nguyễn Hữu Tuấn**

**Chức vụ: Giáo viên**

**Môn : Tin học và Công nghệ**

*Ea Kar, năm học 2023 – 2024*

# MỤC LỤC

	<b>Trang</b>
<b>I. PHẦN MỞ ĐẦU:</b> .....	1
1. Lý do chọn đề tài: .....	1
2. Mục tiêu, nhiệm vụ của đề tài: .....	1
3. Đối tượng nghiên cứu:.....	2
4. Giới hạn phạm vi nghiên cứu:.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Phương pháp nghiên cứu:.....	2
<b>II. PHẦN NỘI DUNG:</b> .....	2
1. Cơ sở lý luận: .....	2
2. Thực trạng vấn đề nghiên cứu.....	3
3. Nội dung và hình thức của giải pháp .....	4
a. Mục tiêu của giải pháp, biện pháp.....	5
b. Nội dung và cách thức thực hiện giải pháp, biện pháp.....	5
c. Mối quan hệ giữa các giải pháp, biện pháp .....	166
d. Kết quả khảo nghiệm, giá trị khoa học của vấn đề nghiên cứu.....	166
<b>III. PHẦN KẾT LUẬN, KHUYẾN NGHỊ:</b> .....	19
1. Kết luận: .....	19
2. Kiến nghị: .....	20
<b>TÀI LIỆU THAM KHẢO</b> .....	21

# I. PHẦN MỞ ĐẦU

## 1. Lý do chọn đề tài:

Ngày nay, với sự phát triển vượt bậc của khoa học công nghệ nói chung, của ngành tin học nói riêng, với những tính năng ưu việt. Công nghệ thông tin (CNTT) được coi là một phần không thể thiếu được của nhiều ngành trong công cuộc xây dựng và phát triển xã hội. Đảng và Nhà nước đã xác định rõ ý nghĩa và tầm quan trọng của tin học, CNTT và truyền thông cũng như những yêu cầu đẩy mạnh của ứng dụng CNTT.

Chính vì xác định được tầm quan trọng đó nên Ngành Giáo dục đã đưa môn Tin học vào trong nhà trường và ngay từ bậc tiểu học, học sinh được tiếp xúc với môn Tin học để làm quen dần với lĩnh vực CNTT, tạo nền móng cơ sở ban đầu để học những phần nâng cao trong các cấp tiếp theo.

Kế hoạch số 345/KH-BGDĐT ngày 23/5/2017 thực hiện đề án “ Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin trong quản lý và hỗ trợ các hoạt động dạy - học, nghiên cứu khoa học góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và đào tạo giai đoạn 2016-2020, định hướng đến năm 2025.

Kế hoạch 216/KH UBND ngày 07/09/2022 thực hiện các khâu đột phá về ngoại ngữ, công nghệ thông tin và hoạt động trải nghiệm trong ngành giáo dục và đào tạo năm học 2022-2023.

Đề án số 264/ĐA-UBND ngày 17/6/2022 thực hiện các khâu đột phá về ngoại ngữ, công nghệ thông tin và hoạt động trải nghiệm trong ngành giáo dục và đào tạo huyện Ea Kar giai đoạn 2022-2025, định hướng đến năm 2030

Để tiếp tục thực hiện tốt nhiệm vụ giảng dạy bộ môn Tin học theo đúng Chương trình GDPT 2018 của Bộ Giáo dục và Đào tạo (GDĐT). Môn Tin học ở cấp Tiểu học nói chung và ở khối lớp 3 nói riêng bước đầu giúp học sinh làm quen với một số kiến thức cơ bản về Công nghệ thông tin: Cách sử dụng máy tính cơ bản; Một số thuật ngữ máy tính; Các từ ngữ tiếng Anh chuyên ngành; Có khả năng soạn thảo văn bản; Biết sử dụng các ứng dụng để truy cập và tìm kiếm thông tin trên Internet; Sử dụng một số phần mềm học toán, học nhạc,...; Rèn luyện một số kỹ năng sử dụng máy tính; Bước đầu làm quen với lập trình cơ bản.

Để đa dạng hóa các phương pháp dạy học, nhằm khắc sâu kiến thức một cách logic, phát huy được khả năng ghi nhớ, tư duy của học sinh một cách chính xác. Đồng thời tạo niềm say mê, hứng thú cho học sinh đối với môn Tin học. Tôi đã vận dụng giải pháp công tác “*Biện pháp sử dụng công cụ Bloket để nâng cao chất lượng học môn Tin học cho học sinh lớp 3 – Trường TH Lê Quý Đôn*” vào quá trình dạy học của mình, tôi nhận thấy biện pháp này rất có hiệu quả trong công tác giảng dạy và học tập của học sinh. Đặc biệt là học sinh khối 3 trường Tiểu học Lê Quý Đôn.

## 2. Mục tiêu, nhiệm vụ của đề tài:

Việc sử dụng công cụ Blooket thực sự cần thiết nhằm giúp học sinh rút ngắn

thời gian học, giúp các em dễ nhớ, nhớ lâu, dễ dàng hệ thống kiến thức với lượng lớn, đồng thời phát triển tư duy cho các em, phát triển thêm kỹ năng sử dụng máy tính. Giáo viên dễ dàng ôn tập, kiểm tra kiến thức, hệ thống kiến thức cho học sinh một cách nhanh và chính xác hơn, thống kê được chất lượng học sinh ngay trên máy tính tại lớp học hoặc ngoài giờ lên lớp, đánh giá học sinh trực tuyến giúp cho kết quả đánh giá khách quan, chính xác và thu thập kết quả nhanh, lưu trữ khoa học và linh động có thể xem mọi lúc mọi nơi, tiết kiệm thời gian và chi phí về giấy in.

Tạo cho các em có một buổi khảo sát, ôn tập, kiểm tra không bị áp lực mà còn mang lại nhiều hứng thú và nâng cao chất lượng trong học tập vì chính các em có thể tham gia vào quá trình đánh giá.

Thuận lợi trong việc ôn tập năng khiếu và các cuộc thi phong trào, đỡ mất thời gian ôn tập trực tiếp trên lớp vì các em có thể làm ở nhà bằng điện thoại hoặc máy tính, giúp các em tăng kỹ năng sử dụng máy tính và thiết bị công nghệ.

### **3. Đối tượng nghiên cứu:**

Đối tượng nghiên cứu là học sinh đang học tập môn Tin học và Công nghệ lớp 3 ở trường TH Lê Quý Đôn, xã Ea Đar, huyện Ea Kar, tỉnh Đắk Lắk.

### **4. Giới hạn của đề tài:**

Hiện đang là giáo viên giảng dạy môn Tin học tại trường nên tôi áp dụng đề tài này cho học sinh khối lớp 3 trong trường tiểu học Lê Quý Đôn và có thể áp dụng cho tất cả học sinh khối lớp 3 trong toàn huyện.

### **5. Phương pháp nghiên cứu:**

Nghiên cứu khảo sát và đánh giá mức độ phù hợp của công cụ Blooket cho đối tượng học sinh lớp 3 và khai thác tối ưu các chức năng cho phù hợp.

Tích lũy từ những tiết học, ôn tập, kiểm tra đánh giá học sinh.

Tìm tòi, nghiên cứu và vận dụng những phương pháp kiểm tra đánh giá tối ưu nhất cho từng đối tượng học sinh.

## **II. PHẦN NỘI DUNG**

### **1. Cơ sở lý luận:**

Theo chương trình giáo dục phổ thông 2018, môn Tin học là môn bắt buộc không còn là môn tự chọn như trước đây nên ngoài việc áp dụng các phương pháp dạy học tích cực thì việc kiểm tra đánh giá học sinh là việc rất quan trọng.

Ngày nay, kiến thức và kỹ năng công nghệ thông tin là một phần không thể thiếu đối với mọi người. Học sinh tiểu học đặc biệt học sinh lớp 3 cần cập nhật nhiều các kiến thức về Internet từ Internet tìm hiểu thêm nhiều kiến thức mới, khai thác và sử dụng các tính năng của thiết bị công nghệ.

Vì vậy, việc khảo sát và phân tích các thông tin từ bài khảo sát hết sức khách quan và chính xác qua đó chúng ta đánh giá được trình độ và mức hiểu biết của học sinh để chúng ta có cách tiếp cận giúp đỡ cho từng đối tượng học sinh.

Sử dụng công cụ Blooket để tạo các bài ôn tập, kiểm tra là một phần trong quá trình số hoá và chuyển đổi số trong giáo dục nói chung và trong việc dạy và học môn Tin học nói riêng.

## **2. Thực trạng vấn đề nghiên cứu:**

### **• Thuận lợi**

Môn Tin học là một môn mới đối với các em học sinh lớp 3 và hiện nay là môn học bắt buộc, được sự quan tâm tạo điều kiện về cơ sở vật chất cũng như phát triển chuyên môn của phòng Giáo dục và Đào tạo huyện Ea Kar, ban giám hiệu trường TH Lê Quý Đôn đã tạo điều kiện để học sinh có thể học và tìm hiểu môn Tin học từ khối lớp 3.

Giáo viên có trình độ chuyên môn đạt chuẩn giảng dạy môn Tin học và Công nghệ.

Bản thân là giáo viên trẻ, nhiệt tình trong công tác, luôn có ý thức tự học, tự bồi dưỡng và tham gia đầy đủ các chương trình bồi dưỡng nâng cao trình độ chuyên môn, nghiệp vụ của ngành tổ chức.

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 thao tác trên máy tính, thiết bị công nghệ.

Đa số phụ huynh học sinh quan tâm tới việc học của con nên chuẩn bị đầy đủ sách giáo khoa, đồ dùng học tập.

Được sự quan tâm chỉ đạo các cấp lãnh đạo đặc biệt là Phòng Giáo dục và Đào tạo đầu tư hệ thống Internet ổn định trong 3 khâu đột phá để phục vụ cho việc dạy học môn Tin học.

### **• Khó khăn**

Từ năm 2015 trường TH Lê Quý Đôn đã có một phòng máy vi tính để cho học sinh học nhưng vẫn còn hạn chế về số lượng cũng như chất lượng, mỗi ca thực hành có tới 3 đến 4 em ngồi cùng một máy nên các em không có nhiều thời gian để thực hành làm bài tập một cách đầy đủ. Hơn nữa, nhiều máy cấu hình máy đã cũ, nên thường xuyên hỏng hóc và xử lý chậm.

Kiến thức của môn Tin học khá rộng, việc tiếp thu của học sinh còn chậm; Nhiều từ ngữ tiếng Anh chuyên ngành Tin học các em ít nghe nên khó nhớ.

Một bộ phận học sinh chưa biết tự học ở nhà, chưa hứng thú với việc ôn bài qua sách vở, không thường xuyên ôn lại bài ở nhà, hay quên kiến thức;

Học sinh chưa chủ động học tập, khám phá kiến thức môn học;

Học sinh chưa biết tận dụng thiết bị, ứng dụng công nghệ thông tin trong học tập; Phụ huynh còn lo lắng khi giao thiết bị điện tử cho con em mình trong quá trình tự học.

Việc củng cố kiến thức ở cuối mỗi chủ đề, cuối học kỳ các em phải chia ca lý thuyết và thực hành nên gây bất cập cho giáo viên và học sinh về thời gian, việc tổng hợp và đánh giá thủ công tốn thời gian và dễ sai sót.

Đa số các em học sinh chỉ được tiếp xúc với máy vi tính ở trường là chủ yếu, do đó sự tìm tòi và khám phá máy vi tính với các em còn hạn chế, nên việc học tập của học sinh vẫn chưa bắt nhịp với sự phát triển và thay đổi nhanh của công nghệ.

- **Nguyên nhân dẫn đến thực trạng trên:**

Điều kiện kinh tế của gia đình một số em còn khó khăn, không đủ điều kiện để trang bị đầy đủ phương tiện học tập, chưa được tiếp cận nhiều với các thiết bị cũng như các ứng dụng làm bài trực tuyến nên còn bỡ ngỡ và kỹ năng công nghệ hạn chế dẫn đến chất lượng không đồng đều.

Phụ huynh học sinh còn thiếu quan tâm tới việc học hành của các em. Chưa thật sự coi trọng môn Tin học, nên không đôn đốc và nhắc nhở các em học bài ở nhà.

Các hình thức tổ chức các hoạt động cho học sinh chưa được khai thác linh hoạt còn rập khuôn dẫn đến các tiết học khô khan dễ nhàm chán.

Bộ sách “**Tin học 3- Kết nối tri thức với cuộc sống**” khá nặng về lý thuyết, các trò chơi học tập bị lược bỏ nhiều khiến các em căng thẳng và ít được giải trí.

- **Khảo sát thực tế:**

Trước khi thực hiện biện pháp tôi đã tiến hành khảo sát chất lượng học sinh trong khối lớp 3 (với tổng số: 136 học sinh) do tôi giảng dạy thông qua các giờ học lý thuyết, thực hành. Khi tổng hợp kết quả như sau:

Mức độ	Tổng số học sinh	Trước khi thực hiện biện pháp	
		Số lượng	Tỉ lệ
Ghi nhớ kiến thức chủ động. Thao tác nhanh	136	20	14,8%
Nhớ kiến thức lâu. Thao tác đúng		58	42,6%
Hay quên kiến thức. Thao tác chậm		58	42,6%
Chưa nhớ kiến thức. Chưa biết thao tác		0	0%

Từ bảng số liệu trên tôi nhận thấy việc học tập và vận dụng lý thuyết vào thực hành của học sinh vẫn còn chưa thực sự hiệu quả, số học sinh sử dụng máy tính tốt, thao tác nhanh còn ít (20 em), gần nửa số học sinh chỉ dừng lại ở thao tác sử dụng đúng (58 em), số học sinh thao tác còn chậm vẫn còn khá nhiều (58 em). Qua khảo sát và tìm hiểu nguyên nhân dẫn đến kết quả chưa cao của học sinh. Tôi xin đưa ra

biện pháp để nâng cao chất lượng trong học tập môn Tin học của học sinh lớp 3

### **3. Nội dung và hình thức của biện pháp:**

#### **a. Mục tiêu của biện pháp:**

Biện pháp này giúp cho học sinh và giáo viên linh hoạt, tiết kiệm nhiều thời gian và giúp học sinh yêu thích, hứng thú môn học, khắc sâu kiến thức, giúp tăng vai trò của phụ huynh định hướng theo thông tư 22, thông tư 27 trong việc động viên, giúp đỡ học sinh học tập rèn luyện và còn phát triển từng phẩm chất chủ yếu, năng lực cốt lõi của học sinh với mục tiêu vì sự tiến bộ của người học và đặt biệt giúp cải thiện các kỹ năng công nghệ thông tin, kỹ năng sử dụng thiết bị công nghệ nhằm nâng cao chất lượng cho môn Tin học.

#### **b. Nội dung và cách thức thực hiện biện pháp:**

##### **• Giới thiệu về công cụ Blooket:**

**Blooket** là công cụ giáo dục được game hóa để thu hút và duy trì hứng thú học tập cho học sinh ở mức tối đa. Nền tảng học online này cho phép giáo viên tổ chức game, giao bài tập về nhà theo cách sáng tạo nhằm thu hút sự chú ý của học sinh, truyền cảm hứng tìm tòi kiến thức mới cho những chủ nhân tương lai của đất nước. Học sinh sẽ nhận được phần thưởng khi trả lời chính xác những câu hỏi đa lựa chọn. Giáo viên có thể dùng Blooket trực tiếp trong lớp học đang dạy hoặc trên bài giảng online hay cho phép học sinh tự luyện tập trên Blooket theo thời gian và tốc độ của họ mà không cần phải cạnh tranh với bạn bè.

Để nâng cao chất lượng học tập môn Tin học, bản thân tôi nhận thấy: điều trước tiên là làm sao cho học sinh hứng thú và yêu thích môn học, học cảm thấy thoải mái không có sự gò bó, tiếp thu bài học dễ dàng. Vì vậy tôi đã thực hiện đổi mới phương pháp giảng dạy của mình giúp học sinh học tập có hiệu quả hơn qua việc áp dụng biện pháp cụ thể sau:

#### **Thứ nhất là: Sử dụng công cụ Blooket trong Hoạt động khảo sát chất lượng đầu vào**

Trong chương trình môn Tin học sử dụng sách “Kết nối tri thức với cuộc sống” các chủ đề thường xuyên suốt từ lớp 3 đến lớp 5, khi bắt đầu một chủ đề mới trong Tin học 3 thường có nhiều kiến thức mới liên quan tới thực tế nên tôi thường dùng công cụ Blooket để khảo sát kiến thức học sinh.

Việc khảo sát theo các câu hỏi trong sách bằng các hoạt động cho học sinh làm vào sách thì học sinh nhàm chán và không được thích thú, dễ dàng sao chép bài của bạn mà thời gian các em hoàn thành lại rất lâu.

Khi áp dụng công cụ Blooket thì các em cảm thấy mới lạ và hứng thú, thời gian cho mỗi câu hỏi được quy định nên thời gian các em hoàn thành rất nhanh và vui vẻ hợp tác.

Khi áp dụng biện pháp này thì rất tiết kiệm thời gian nên để khảo sát số lượng lớp học sinh trong một thời gian ngắn là hoàn toàn có khả thi và kết quả đáng tin cậy.



Từ đó, giáo viên xác định kiến thức mà học sinh nắm được, dễ dàng phân hoá đối tượng học sinh và cũng định hướng được những gì mình cần phải làm để nâng cao chất lượng học sinh trong chủ đề này.

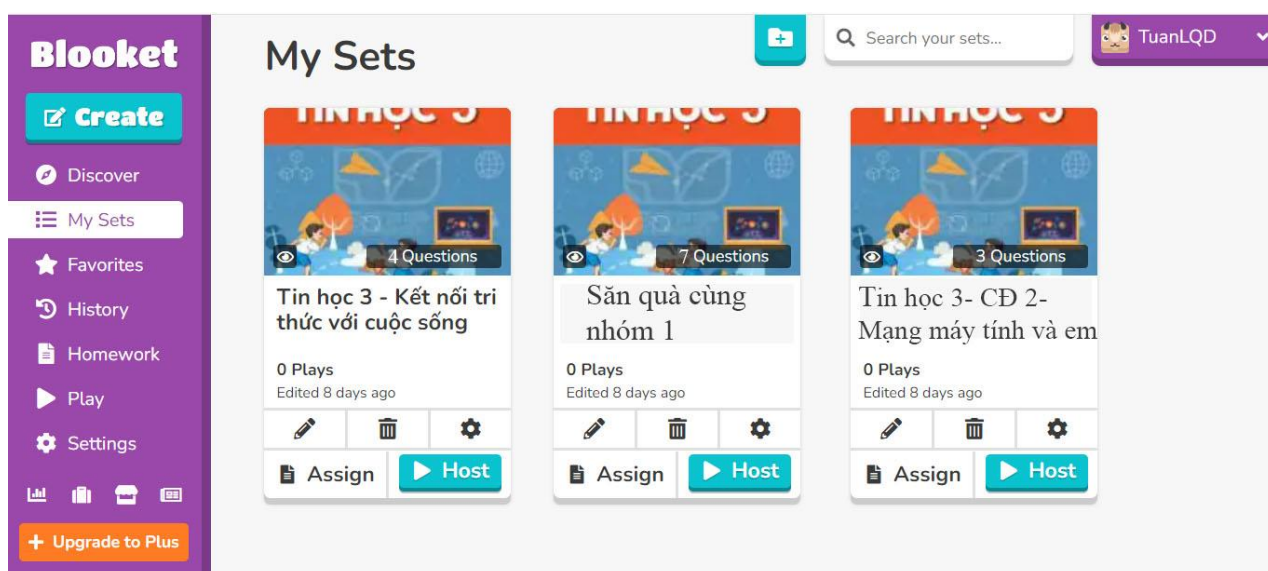
Qua các chủ đề mà học sinh hoàn thành thì chất lượng học sinh nắm kiến thức và khắc ghi kiến thức rất là cao nó được thể hiện ở sự tự tin ở các hoạt động học, qua các bài kiểm tra định kỳ.

Cũng qua đây các em mạnh dạn tự tin khi sử dụng các thao tác trên trang web, giúp đỡ hỗ trợ nhau khi thực hiện các nhiệm vụ, giúp đỡ bạn cùng giúp các em khắc ghi kiến thức một cách có chiều sâu kiến thức hơn.

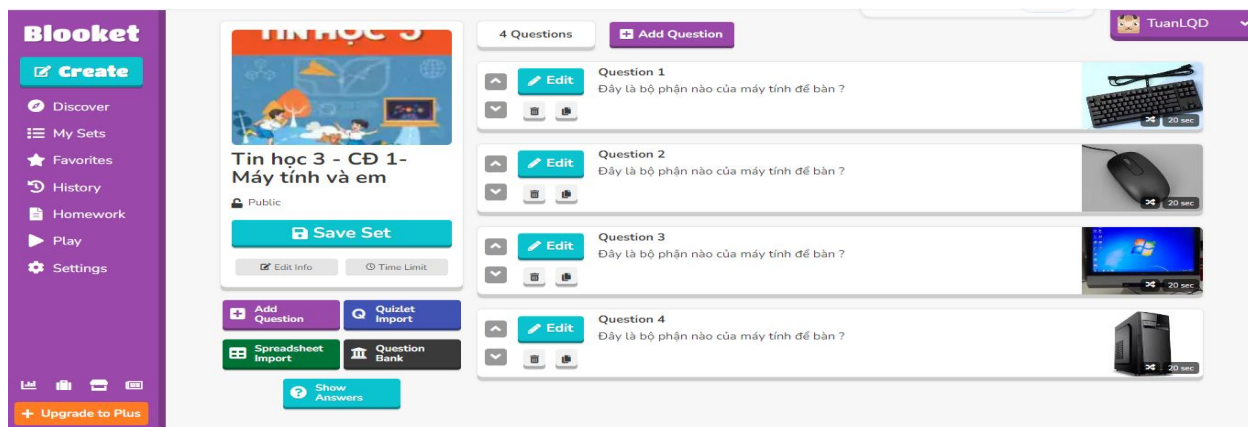
## **Thứ hai là: Sử dụng công cụ Blooket trong hoạt động khởi động**

### **\* Cách tạo câu hỏi cho hoạt động mở đầu bằng công cụ Blooket**

Truy cập vào trang Blooket.com tạo tài khoản và đăng nhập bằng địa chỉ email và tạo các bộ câu hỏi theo từng bước.



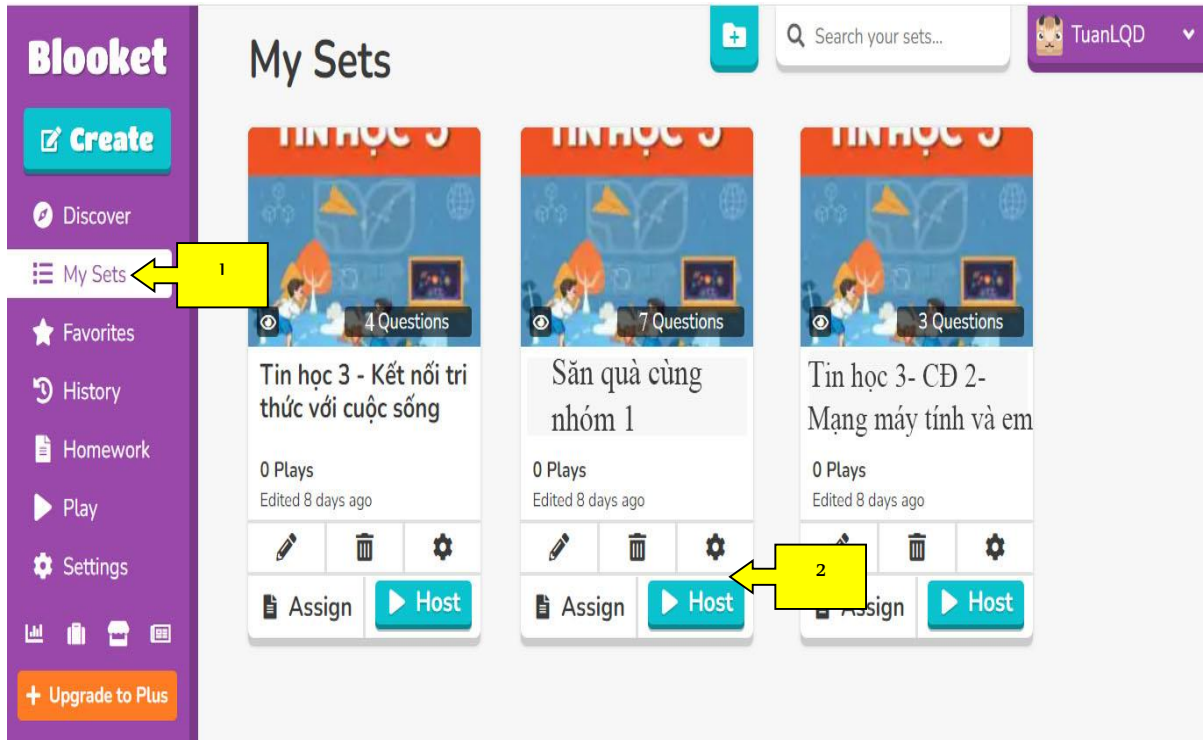
Ví dụ: Sử dụng công cụ Blooket trong hoạt động mở đầu của Chủ đề 1 - Bài 3: Máy tính và em ,trang 13 sách SGK “Tin học 3 - Kết nối tri thức với cuộc sống” với các câu hỏi như sau:



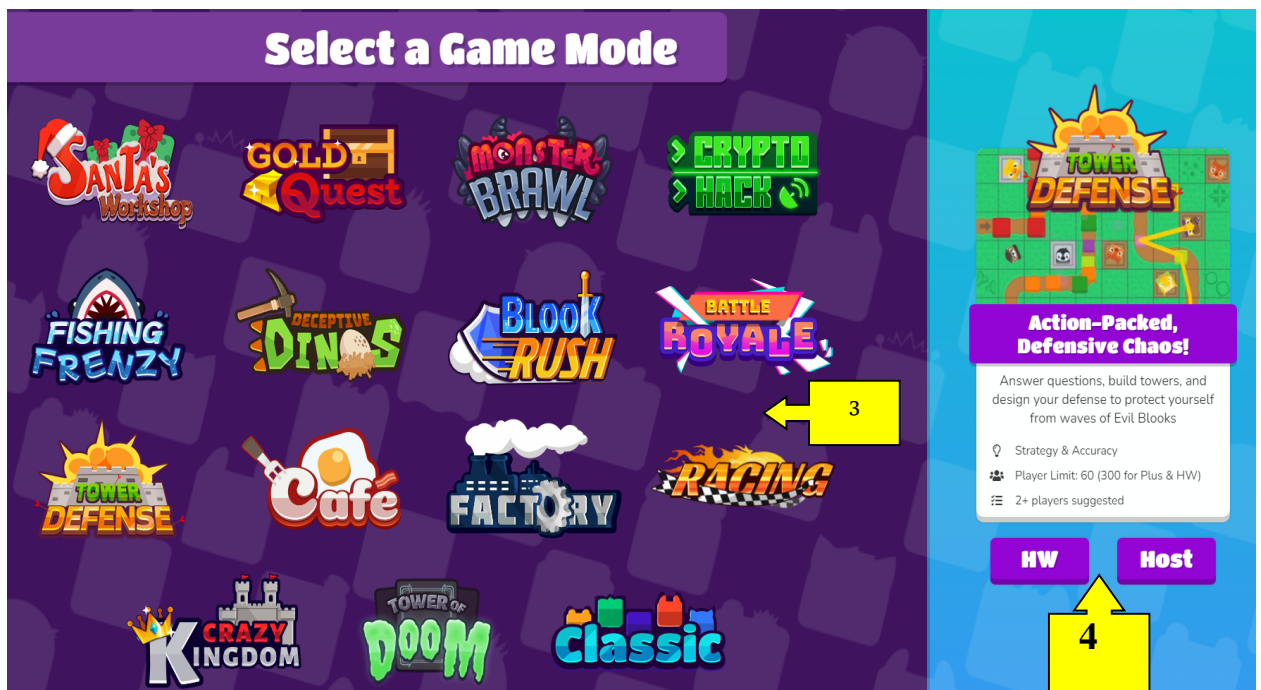
**\*Cách chạy một bài trắc nghiệm cho học sinh thực hiện tại máy Giáo viên:**



Bước 1: Vào (1) My Sets => Chọn (2) Host tại bài muốn trắc nghiệm.

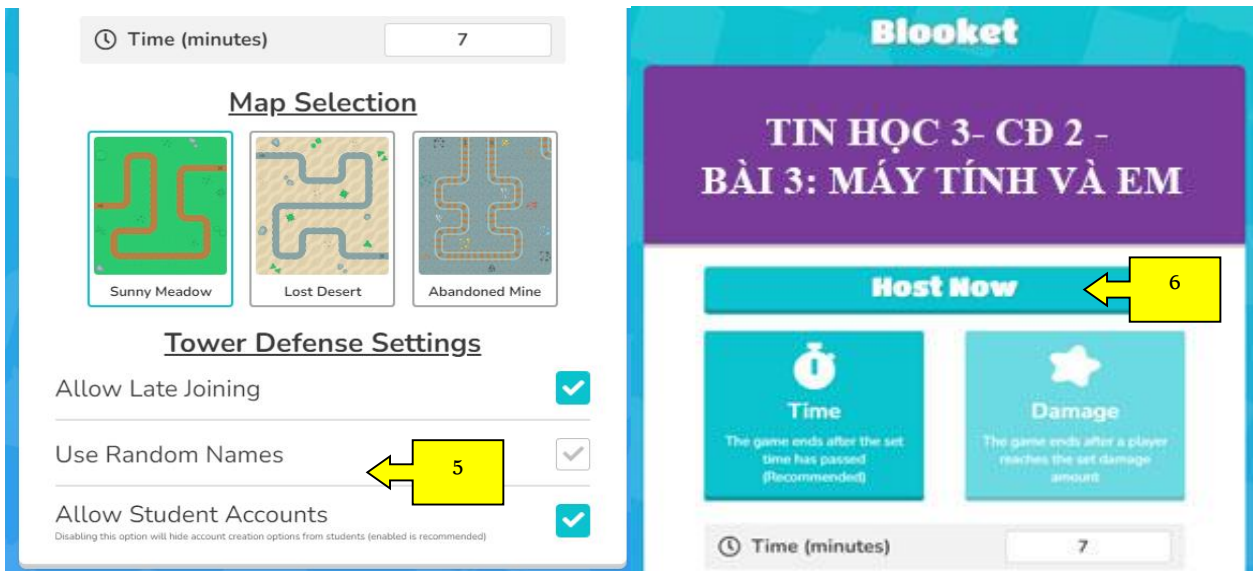


Bước 2: Chọn Kiểu trắc nghiệm (Select a Game Mode). Có tổng cộng 14 chế độ cho giáo viên lựa chọn => chọn Host Game (trắc nghiệm tại lớp) hoặc HW (bài tập về nhà)

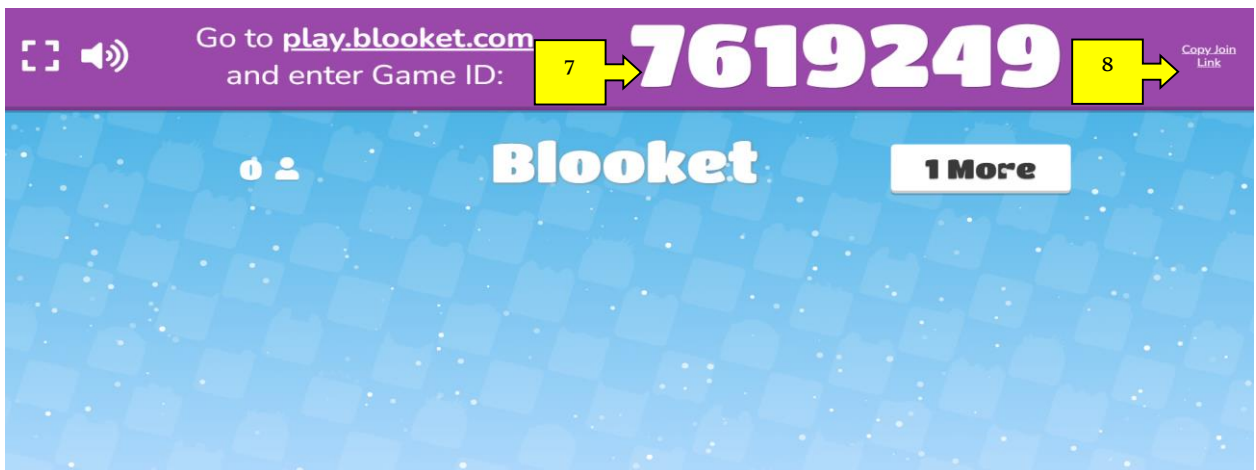


- (3) Chọn Game host
- (4) Host game chơi trực tiếp hoặc HW bài tập về nhà.

Bước 3: Chọn và điều chỉnh chế độ trắc nghiệm (5) => chọn (6) Host Now.

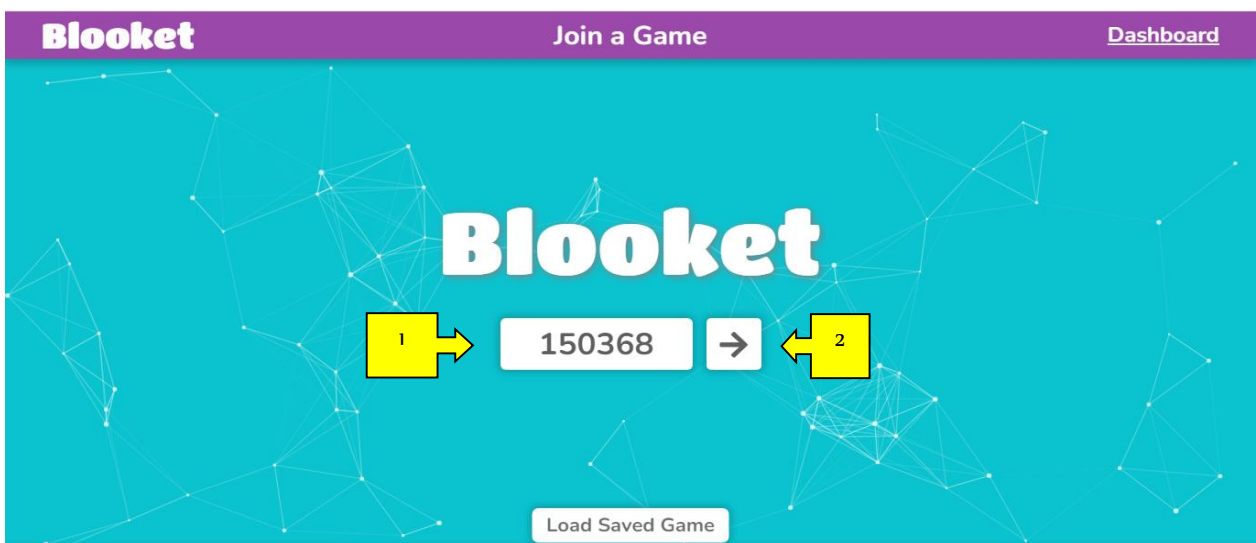


Bước 4: Gửi Game ID (7) hoặc Copy Join Link (8) gửi cho học sinh.

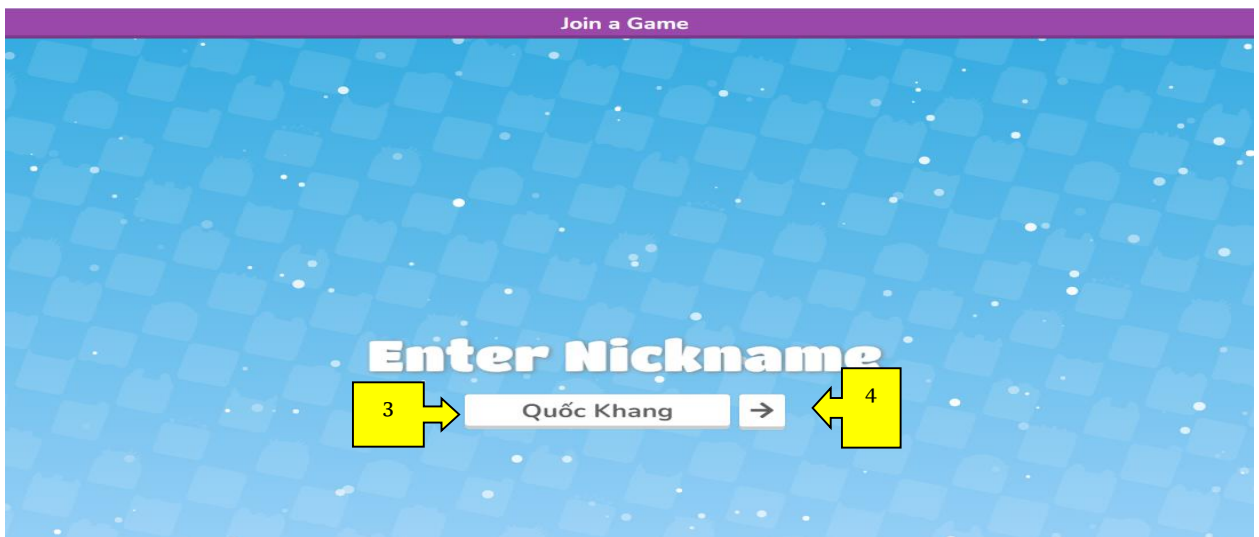


**\* Cách tham gia làm bài kiểm tra tại máy học sinh:**

Bước 1: Mở trình duyệt truy cập địa chỉ [blooket.com/play](https://play.blooket.com) => nhập ID tại (1) để truy cập do giáo viên cung cấp. Hoặc truy cập trực tiếp bằng link giáo viên gửi thì không cần nhập Game ID => nhấn (2).



Bước 2: Gõ tên học sinh hoặc nhóm học sinh tại (3) và nhấn (4).



Bước 5: Chọn hình đại diện và chờ giáo viên kích hoạt trò chơi.



Bước 6: Tại màn hình giáo viên khi đã đủ số học sinh như hình bên dưới thì nhấn (5) Start để bắt đầu trắc nghiệm.



Bước 7: Học sinh tiến hành bài trắc nghiệm bằng cách nhấn chuột vào đáp

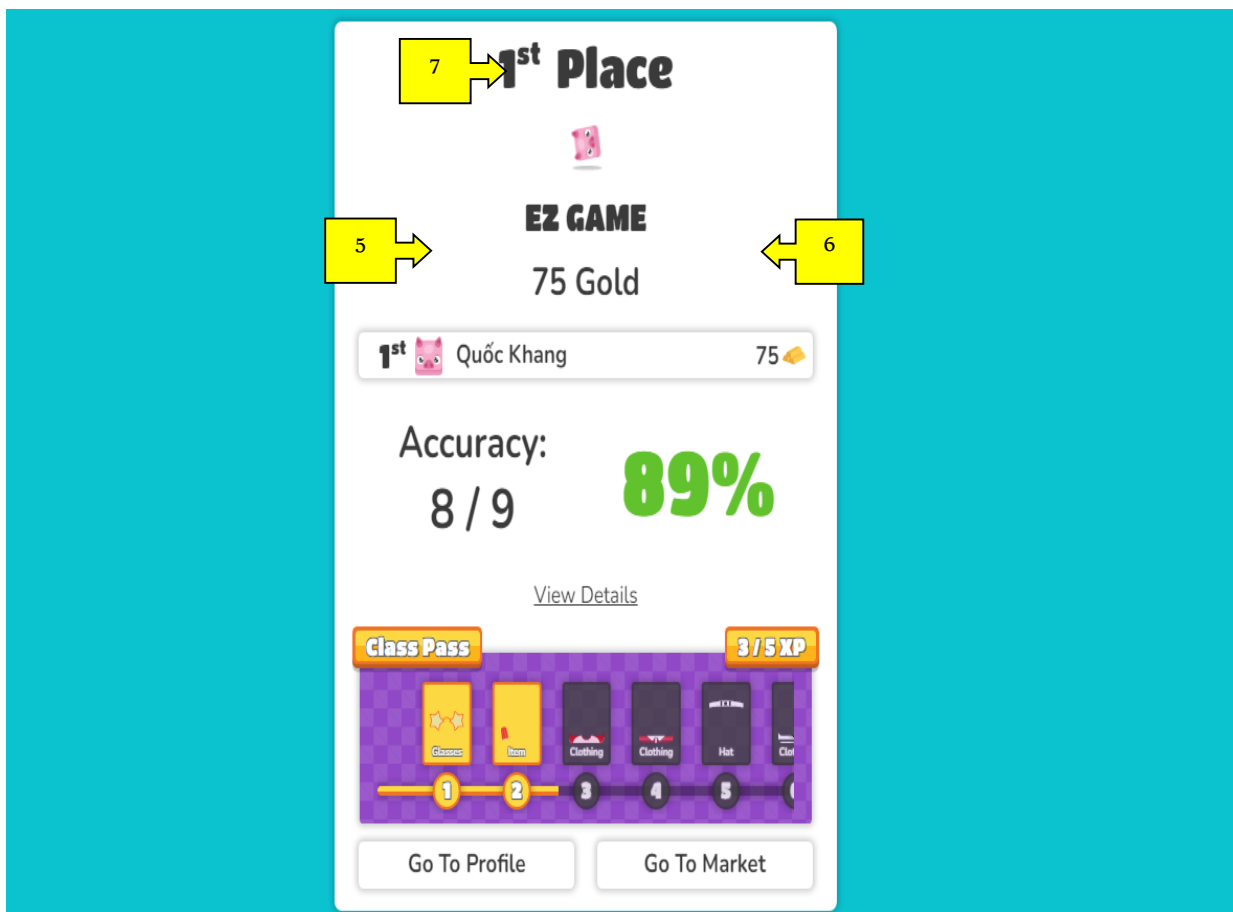
án đúng nhất.



**Đây là bộ phận nào của máy tính để bàn?**

Chuột	Bàn phím
Màn hình	Thân máy

Bước 8: Sau khi chơi xong màn hình sẽ hiển thị số câu trả lời đúng (5) và phần trăm trả lời đúng (6) trên máy học sinh. Cùng với đó là thứ hạng của học sinh sau khi làm bài trắc nghiệm (7).



The screenshot shows a game result screen for 'EZ GAME'. At the top, a yellow box with the number '7' points to the '1st Place' ranking. Below that, a yellow box with the number '5' points to the '75 Gold' score, and another yellow box with the number '6' points to the '89%' accuracy. The player's name 'Quốc Khang' is shown with a '1st' rank and '75' gold. The accuracy is displayed as '8/9' and '89%'. Below the accuracy, there is a 'View Details' link and a 'Class Pass' section showing a progress bar with 3/5 XP. At the bottom, there are two buttons: 'Go To Profile' and 'Go To Market'.



Bước 9: Tại máy giáo viên sẽ xem được học sinh hay nhóm học sinh nào trả lời được nhiều câu trả lời nhất. Để xem chi tiết giáo viên nhấn vào mục View Report (8).

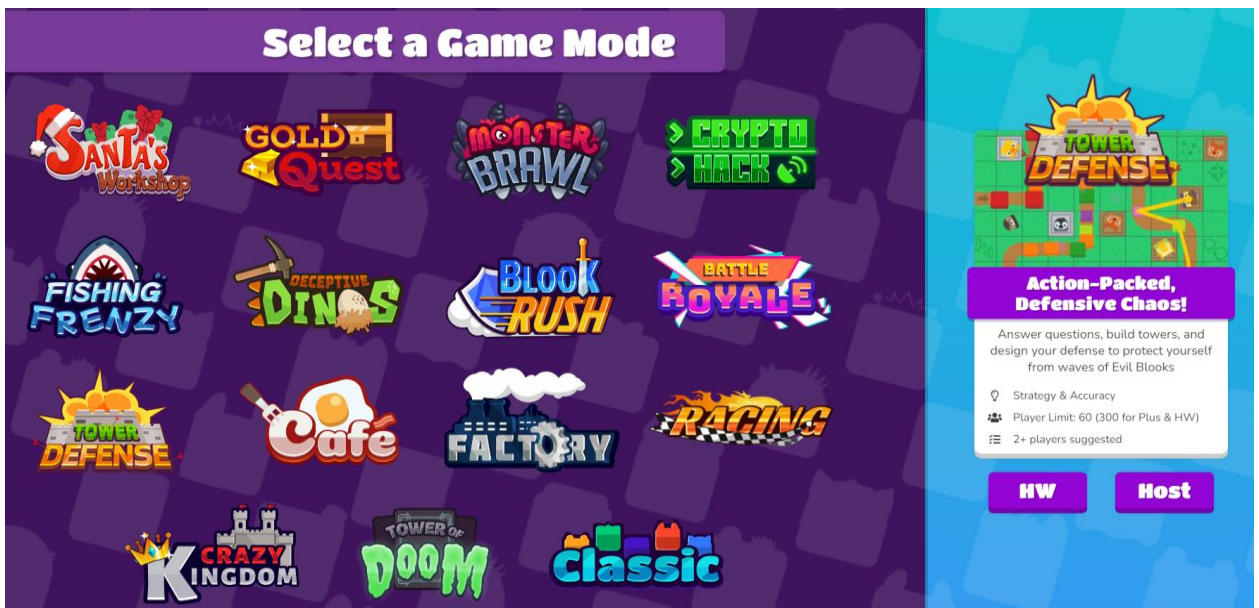


Qua trò chơi khởi động giúp các em vừa ôn lại kiến thức một cách hứng thú và tinh thần vui vẻ để vào học bài mới hiệu quả hơn.

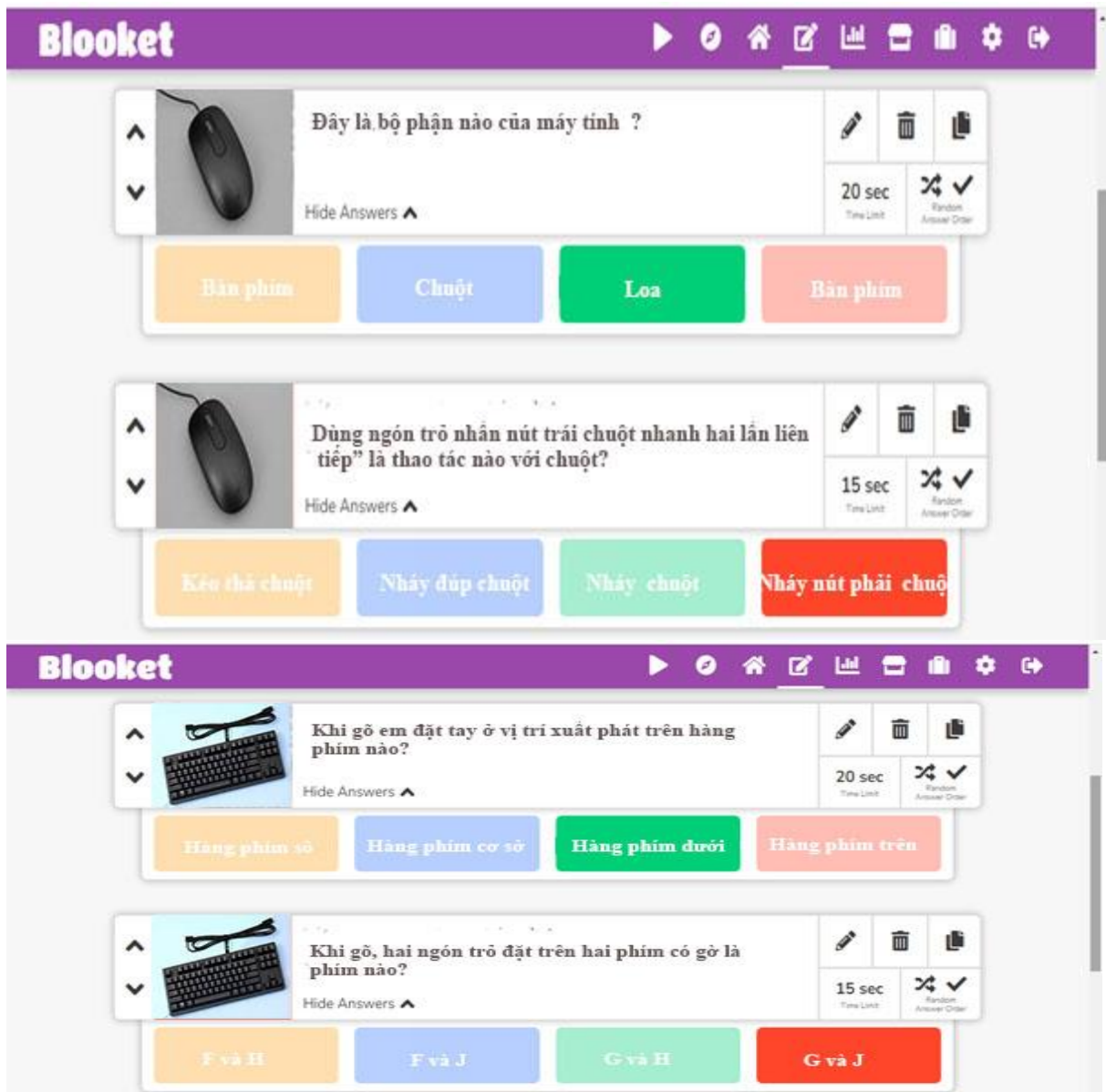
### **Thứ ba là: Sử dụng công cụ Blooket trong Hoạt động vận dụng, thực hành, trải nghiệm trên lớp**

Giáo viên cũng có thể tạo các bài ôn tập và củng cố kiến thức trong hoạt động vận dụng, trải nghiệm cho học sinh một cách nhanh chóng. Đồng thời thống kê được tỉ lệ học sinh nắm được bài học ngày hôm đó. Để giáo viên có thể đánh giá được mức độ thành công của tiết dạy của mình từ đó có phương pháp điều chỉnh cho phù hợp.

Trong cùng một bộ câu hỏi giáo viên có thể linh động áp dụng các trò chơi tùy chọn khác nhau giúp học sinh không bị nhàm chán hay gò bó ở một trò chơi nhất định.



Ví dụ: Các câu hỏi để củng cố bài cho học sinh trong Chủ đề 1 - Bài 3, 4, 5 SGK “Tin học 3 – Kết nối tri thức với cuộc sống” trang 13 đến trang 29.



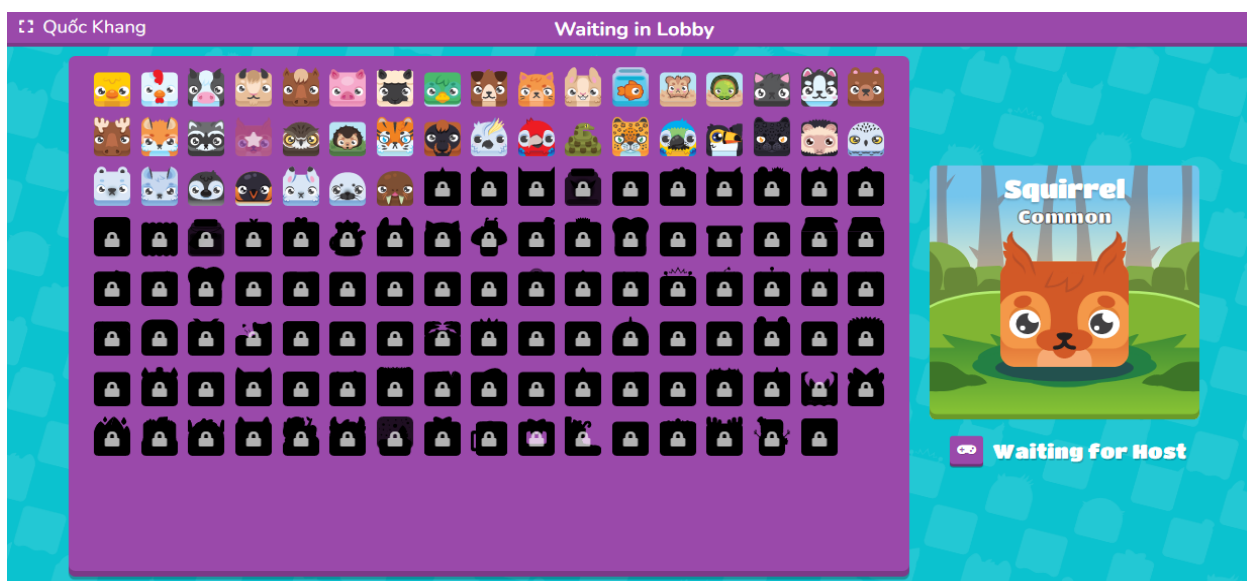


Ngoài việc có thể linh động các trò chơi khác nhau giáo viên cũng có thể điều chỉnh thời lượng cho mỗi câu hỏi, đảo câu hỏi, đảo đáp án, hiện kết quả ngay sau khi trả lời hoặc sau khi kết thúc bài.

Giúp học sinh tham gia hoạt động nhóm tích cực hơn, kỹ năng công nghệ được nâng cao.

Tôi đã tích hợp liên môn Tiếng Anh – Tin Học vừa giúp các em củng cố từ vựng Tiếng Anh, vừa giúp các em sử dụng các thuật ngữ tiếng anh chuyên ngành trong môn Tin học thành thạo.

Dựa vào kết quả hoạt động của các em giáo viên có thể có các hình thức khen thưởng, khích lệ kịp thời tạo động lực thích thú, ham học hơn cho các em ví dụ như sử dụng phần mềm để tặng các Sticker vui nhộn, các phiếu khen, ...



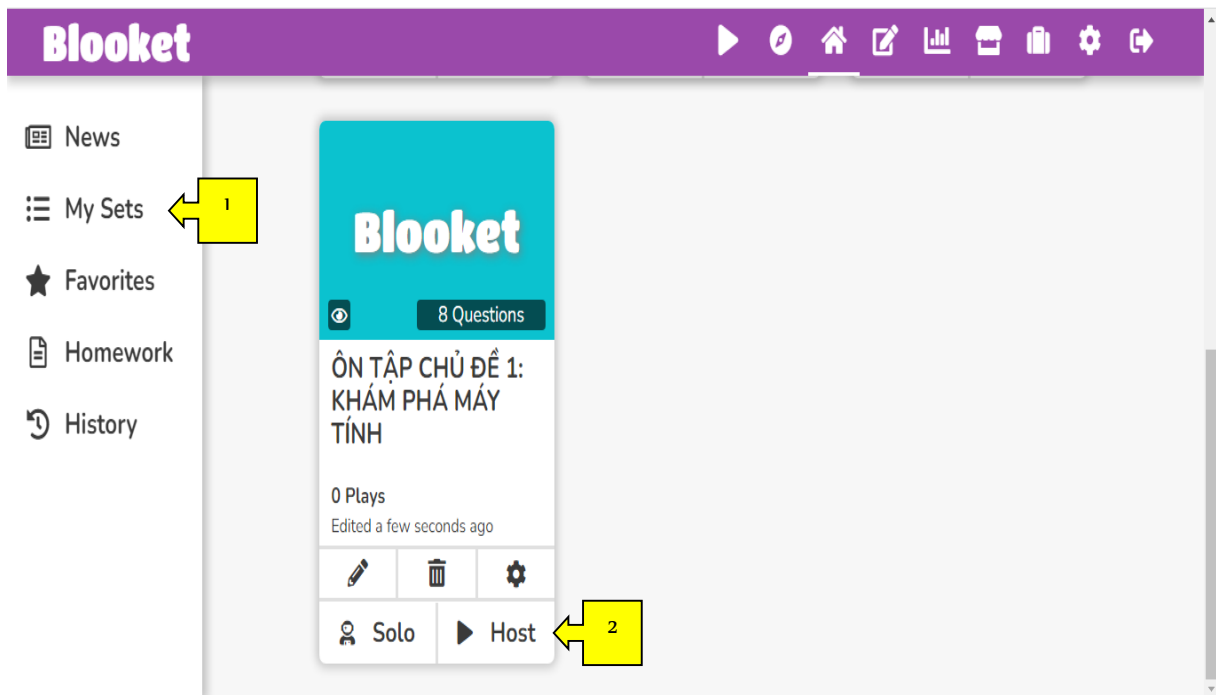
### **Thứ tư là: Sử dụng công cụ Blooket trong Hoạt động vận dụng, trải nghiệm ngoài giờ lên lớp**

Ngoài chức năng ôn tập, củng cố kiến thức trên lớp. Giáo viên cũng có thể tạo bài ôn tập về nhà để học sinh làm bài theo thời gian định sẵn. Có thể sử dụng để

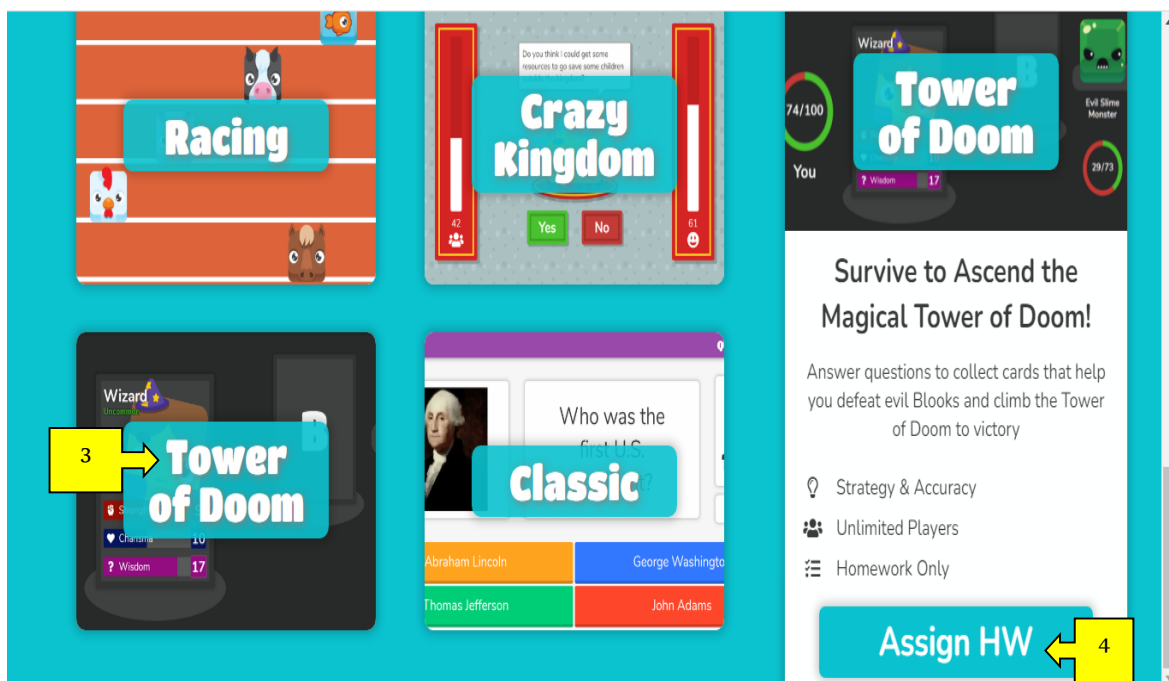
tạo đề cương ôn tập cho học sinh ôn tại nhà sau khi kết thúc mỗi chủ đề hay ôn tập cuối kì, ôn tập bồi dưỡng cho học sinh năng khiếu.

Sau khi đã có câu hỏi giáo viên tiến hành các bước sau:

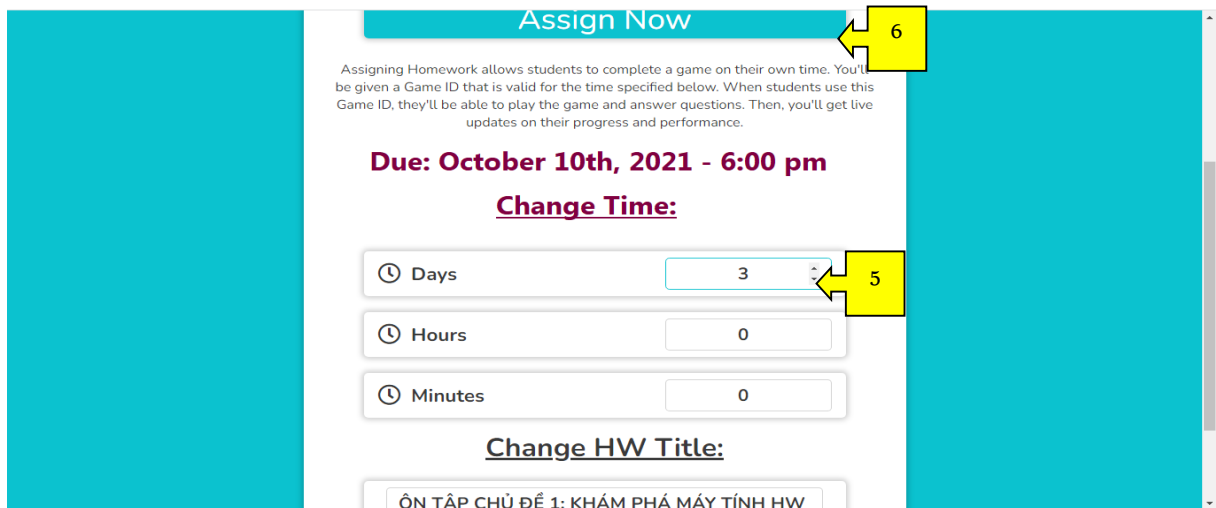
Bước 1: Truy cập trang Blooket.com => vào mục (1) My Sets, chọn (2) Host



Bước 2: Chọn một Game Mode tại mục (3) có chế độ HW sau đó nhấn (4) Assign HW.



Bước 3: Chọn ngày kết thúc tính từ ngày giao (5) => nhấn (6) Assign Now để giao bài về nhà.



Bước 4: Ở bước này Giáo viên chỉ cần copy đường link gửi cho học sinh hoặc phụ huynh học sinh qua email, zalo, messenger,... Học sinh, phụ huynh học sinh chỉ cần nhấn vào link là có thể làm được bài ôn tập.

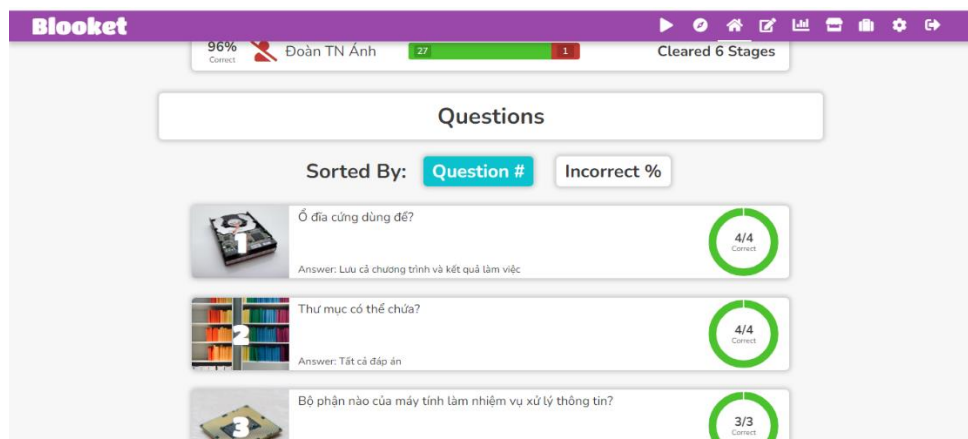


Bước 5: Theo dõi, đánh giá học sinh tham gia ôn tập và tỉ lệ trả lời câu hỏi đúng, sai,... Từ đó, sẽ có hướng điều chỉnh trong bài dạy, cũng như nội dung ôn tập cho học sinh.



Hình bên dưới cho thấy có 1 học sinh hoàn thành bài ôn tập với 27 câu trả lời đúng, 1 câu trả lời sai đạt 96%. Kéo xuống chỉ có thể xem chi tiết bài làm của

từng học sinh như hình bên dưới.



Khi giáo viên gửi link ôn tập theo chủ đề hay ôn tập học kì qua nhóm zalo lớp, với sự phối hợp giữa phụ huynh các em rất hăng hái, say mê thực hiện và trao đổi trên nhóm lớp làm kích thích tinh thần học tập của các bạn khác cũng như sự quan tâm của phụ huynh với con em mình hơn.

Các em chụp ảnh màn hình báo điểm qua zalo cho giáo viên và được khen ngợi khích lệ và các em cũng có thể làm lại được nhiều lần để ôn tập nhiều hơn trong khung giờ giáo viên cài đặt.

Tăng vai trò của phụ huynh định hướng theo thông tư 27 về việc động viên, giúp đỡ học sinh học tập rèn luyện và còn phát triển từng phẩm chất chủ yếu, năng lực cốt lõi của học sinh với mục tiêu vì sự tiến bộ của người học.

Giáo viên cũng có thể linh động tạo các bộ câu hỏi ôn tập bồi dưỡng cho học sinh mũi nhọn để tham gia các cuộc thi như tin học trẻ, sáng tạo thanh thiếu niên nhi đồng, ... giúp học sinh có thể chủ động ôn tập mọi lúc mọi nơi, giúp các em làm chủ công nghệ tốt hơn chủ động và tự tin hơn trong các cuộc thi.

Tạo mối quan hệ và cách nhìn tốt với phụ huynh về môn tin học, không còn ý nghĩ là học môn tin học chỉ là chơi game hay giải trí vô bổ, ...

### **c. Mối quan hệ giữa các giải pháp, biện pháp.**

Các biện pháp điều có mối quan hệ mật thiết và bổ trợ nhau từ khảo sát thu thập thông tin cho đến điều chỉnh tiết dạy phù hợp với đối tượng học sinh rồi lại ôn tập củng cố kiến thức, khắc ghi kiến thức, ôn tập thuận tiện cho các cuộc thi năng khiếu cũng như các cuộc thi phong trào, rồi đến kiểm tra đánh giá quá trình học tập.

### **d. Kết quả khảo nghiệm, giá trị khoa học của vấn đề nghiên cứu.**

Qua một năm học thực nghiệm với những giải pháp mà tôi đề xuất trong sáng kiến đã bước đầu thu lại được những kết quả khả quan. Các em tiến bộ rõ rệt trong việc thực hành tạo bài thi qua từng ngày, từng tuần, từng tháng, ... Các em đã làm tốt việc xác định ứng dụng Google form đã học để áp dụng cách làm bài, thực hành luyện tập đúng tiến độ, trình bày bài giải chính xác, ngắn gọn, dễ hiểu. Và điều đặc biệt là các em rất

hứng thú việc thiết lập đề thi và làm bài thi trên phần mềm .Kết quả thu được qua từng đợt kiểm tra môn tin khối 3 đã được nâng lên rõ rệt.

Bảng khảo sát chất lượng học sinh khối 3 cuối năm học 2022-2023

**\* Khảo sát về kết quả học tập trước và sau khi áp dụng biện pháp**

Mức độ	Tổng số học sinh	Đầu năm		Cuối năm		Tỉ lệ tăng giảm
		Số lượng	Tỉ lệ	Số lượng	Tỉ lệ	
Ghi nhớ kiến thức chủ động. Thao tác nhanh	136	20	14,8%	38	28,6%	Tăng 14,4%
Nhớ kiến thức lâu. Thao tác đúng		58	42,6%	87	64,3%	Tăng 21,4%
Hay quên kiến thức. Thao tác chậm		58	42,6%	11	7,1%	Giảm 35.8%
Chưa nhớ kiến thức. Chưa biết thao tác		0	0%	0	0%	

Từ bảng kết quả trên cho thấy biện pháp áp dụng vào việc dạy học môn Tin học đã trình bày ở trên, các em không những nắm chắc kiến thức mà còn thấy các em học tập phấn khởi hơn, tiếp thu bài nhanh hơn, có chất lượng thực sự

- Học sinh hứng thú trong việc học tại lớp cũng như ngoài giờ lên lớp. Vì công cụ Blooket giúp các em vừa học vừa chơi, tạo được sự thích thú mọi lúc mọi nơi.

- Học sinh nắm vững kiến thức hơn thông qua việc vừa chơi vừa học. Các em sẽ có ấn tượng và khắc sâu hơn bài học.

- Các em có thể vận dụng, thực hành, trải nghiệm thông qua các bài tập trắc nghiệm mà giáo viên giao.

- Giáo viên có thể theo dõi kết quả làm bài của học sinh ngoài giờ lên lớp.

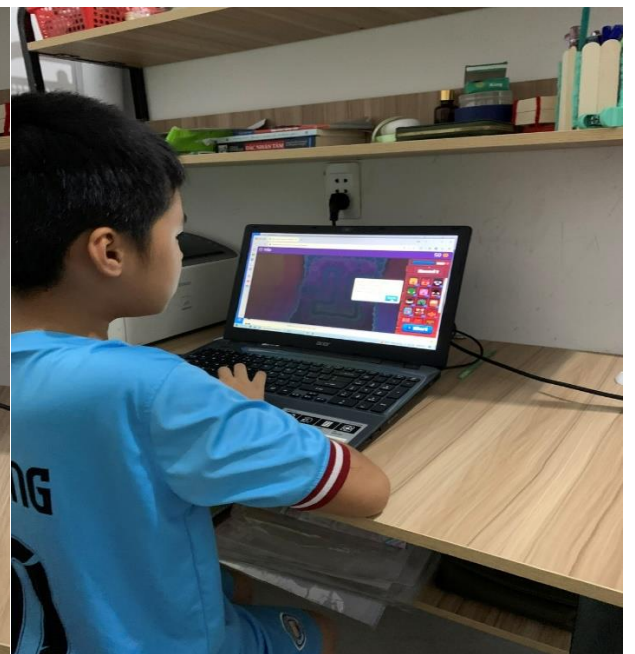
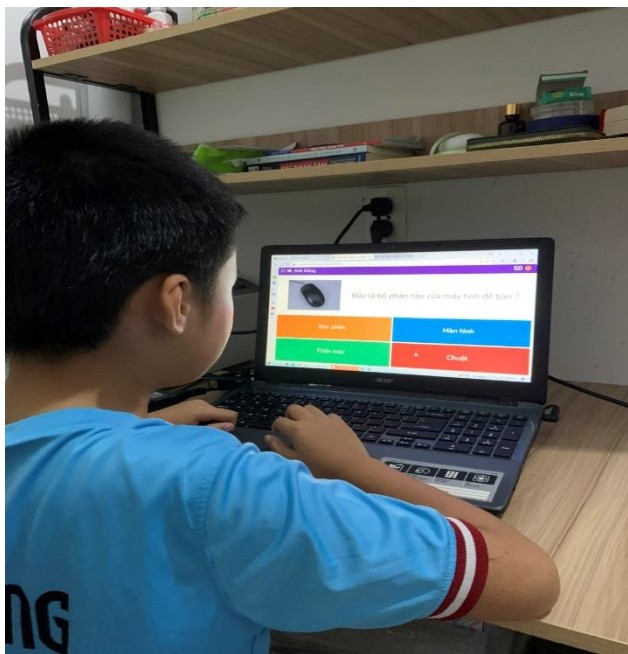
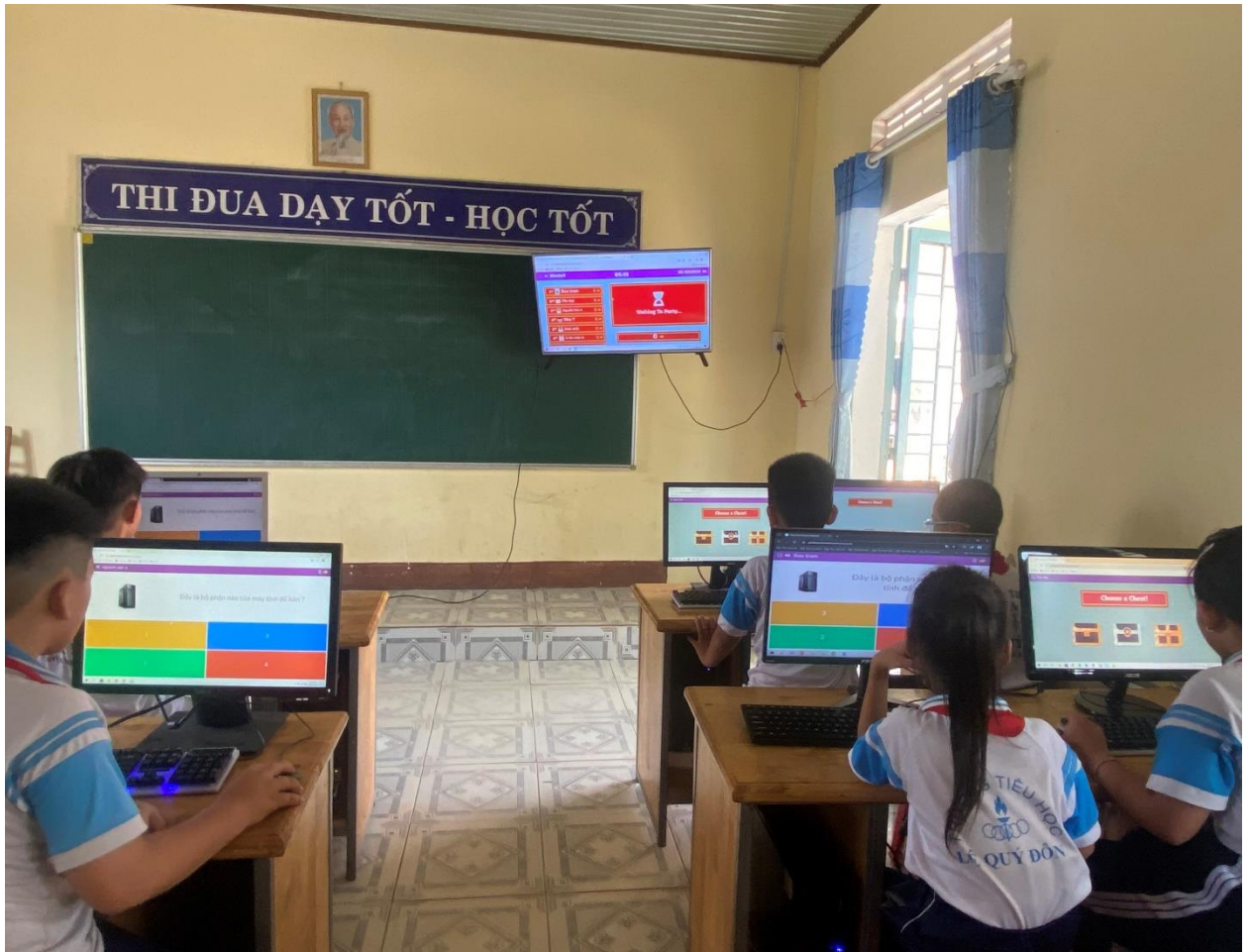
- Phụ huynh học sinh đã hiểu và đồng hành cùng các em trong việc học ở nhà.

- Từ việc làm bài qua ứng dụng Blooket trên Internet các em đã nâng cao kỹ



năng sử dụng máy tính và có khả năng ứng dụng công nghệ thông tin trong học tập ở các lớp tiếp theo.

- Giúp các em trao đổi và phát triển Tiếng Anh chuyên ngành.





### III. PHẦN KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ

#### 1. Kết luận:

Từ kết quả trên cho thấy việc áp dụng “*Biện pháp sử dụng công cụ Blocket để nâng cao chất lượng học môn Tin học cho học sinh lớp 3 – Trường TH Lê Quý Đôn*” việc đổi mới phương pháp dạy học môn Tin học ở khối lớp 3 của trường Tiểu học Lê Quý Đôn bước đầu có những kết quả khả quan. Đa số các em học sinh đều hứng thú khi được chơi và học với ứng dụng Blooket. Chất lượng học tập của học sinh tăng lên đáng kể. Giáo viên đơn giản hơn trong việc kiểm tra, ôn tập, cũng như đánh giá học sinh nhanh hơn với số lượng nhiều hơn. Đây là một phương pháp mới trong việc giảng dạy đối với môn Tin học nói riêng cũng như các môn học khác nói chung.

Từ những thực tế của các biện pháp ta thấy trong bộ câu hỏi có sẵn giáo viên có thể lựa chọn tổ chức nhiều hình thức khác nhau không gây nhàm chán, không chỉ môn Tin học mà có thể áp dụng nhiều môn khác và các hoạt động khởi động, khám phá, luyện tập thực hành, bồi dưỡng học sinh năng khiếu.

Tăng vai trò của phụ huynh định hướng theo thông tư 22, thông tư 27 trong việc động viên, giúp đỡ học sinh học tập rèn luyện và còn phát triển từng phẩm chất chủ yếu, năng lực cốt lõi của học sinh với mục tiêu vì sự tiến bộ của người học.

Đặc biệt áp dụng các biện pháp giúp kỹ năng công nghệ của học sinh tăng lên rõ rệt, được tiếp xúc nhiều với các trang web, trang bị cho mình vốn thuật ngữ Tiếng Anh chuyên càng giúp ích trong việc các em tự tin tiếp cận dễ dàng các cuộc thi trên mạng như IOE, Toán Violympic, Trạng Nguyên Tiếng Việt, Đấu trường Toán học Vioedu và các cuộc thi online khác.

“*Biện pháp sử dụng công cụ Blocket để nâng cao chất lượng học môn Tin học cho học sinh lớp 3 – Trường TH Lê Quý Đôn*” giúp học sinh phát triển các phẩm chất trung thực, chăm chỉ, trách nhiệm và phát triển các năng lực tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề về sáng tạo, năng lực tin học.

Công bằng trong việc đánh giá chất lượng học sinh, tạo niềm tin vững chắc từ phía học sinh, đồng nghiệp và phụ huynh học sinh. Phát hiện kịp thời những kiến thức bị hổng của học sinh để kịp thời phụ đạo bằng nhiều hình thức. Phát hiện những tiến bộ dù là rất nhỏ của các em để kịp thời khuyến khích, động viên học sinh hứng thú học tập, sáng tạo.

Sáng kiến sẽ phần nào giúp các đồng nghiệp có thêm những kinh nghiệm nhằm góp phần quan trọng vào việc linh hoạt hơn trong cách tổ chức các hoạt động dạy học bộ môn Tin học còn mới mẻ trong trường tiểu học hiện nay đặc biệt là những trường mới bắt đầu áp dụng bộ môn tin học trong trường tiểu học.

Thời gian nghiên cứu để viết ngắn nên nội dung còn nhiều hạn chế. Bản thân còn phải cố gắng hơn nữa trong việc nghiên cứu và cập nhật kiến thức công nghệ thông tin đang phát triển hàng ngày để phục vụ tốt cho việc dạy và học.

## **2. Kiến nghị:**

### **a. Đối với giáo viên:**

Nên tổ chức sinh hoạt chuyên môn về chuyên đề khảo sát, ôn tập và kiểm tra đánh giá học sinh đặc biệt là sử dụng công cụ Blooket để nâng cao chất lượng học sinh theo định hướng phát huy năng lực và phẩm chất người học.

### **b. Đối với nhà trường:**

Thường xuyên tổ chức các buổi tập huấn trao đổi kinh nghiệm cho giáo viên để giáo viên có cơ hội chia sẻ kinh nghiệm, tháo gỡ những khó khăn trong quá trình dạy học, ôn tập và kiểm tra đánh giá học sinh.

### **c. Đối với ngành giáo dục và đào tạo:**

Hỗ trợ cải thiện số lượng cũng như chất lượng máy tính ở phòng thực hành để cho học sinh học tập và thực hành hiệu quả hơn. Đặc biệt đáp ứng được trang thiết bị dạy học theo chương trình giáo dục phổ thông mới.

Ea Đar, Ngày 09 tháng 4 năm 2024

**Xác nhận của nhà trường**

**Người viết**

**Nguyễn Hữu Tuấn**

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Sách tin học lớp 3 - Kết nối tri thức với cuộc sống, Nhà xuất bản Giáo dục.
2. Sách giáo viên lớp 3-Kết nối tri thức với cuộc sống, Nhà xuất bản Giáo dục.
3. Nghiên cứu các phương pháp dạy học tích cực.
4. Nghiên cứu các văn bản về chuyển đổi số trong giáo dục(Qyết định số 749/QĐ-TTg ngày 03/06/2020; Qyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25/01/2022; Qyết định số 146/QĐ-TTg ngày 28/01/2022; Qyết định số 1282 QĐ-BGDĐT ngày 10/05/2022)
5. Tìm hiểu về tính năng và khả năng áp dụng công cụ Blooket.
6. Tham khảo một số sáng kiến của anh chị em đồng nghiệp và trên Internet.
7. Một số tài liệu liên quan đến các phương pháp viết sáng kiến kinh nghiệm, đề tài tiểu luận ...