ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN ĐẠI LỘC
TRƯỜNG THCS TRẦN HƯNG ĐẠO
…… 📖 ……

CHUYÊN ĐỀ:
SỬ DỤNG HIỆU QUẢ CÁC HÌNH THỨC HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG NHẰM PHÁT HUY TÍNH TÍCH CỰC CỦA HỌC SINH TRONG DẠY HỌC MÔN TIN HỌC

Tháng 12 năm 2024

CHUYÊN ĐỀ:

SỬ DỤNG HIỆU QUẢ CÁC HÌNH THỨC HOẠT ĐỘNG KHỞI ĐỘNG NHẰM PHÁT HUY TÍNH TÍCH CỰC CỦA HỌC SINH TRONG DẠY HỌC MÔN TIN HỌC

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Việc dạy và học bộ môn Tin học trong chương trình Giáo dục phổ thông 2018 đòi hỏi sự đổi mới và áp dụng các phương pháp dạy học hiệu quả nhằm nâng cao chất lượng dạy học. Muốn vậy, giáo viên phải vận dụng tốt các phương pháp dạy học tích cực để phát huy tính tự giác, chủ động, tư duy sáng tạo, … nhằm giúp học sinh hình thành thế giới quan khoa học, giáo dục nhân cách và rèn luyện các năng lực, phẩm chất cơ bản.

Thực chất của việc dạy học là truyền cảm hứng và đánh thức khả năng tự học của người học. Còn nếu quan niệm người dạy truyền thụ, người học tiếp nhận thì người dạy dù có hứng thú và nỗ lực đến mấy mà chưa truyền được cảm hứng cho học sinh, chưa làm cho người học thấy cái hay, cái thú vị, giá trị chân thực mà tri thức đem lại thì giờ dạy vẫn không có hiệu quả. Người học chỉ tự giác, tích cực học tập khi họ thấy hứng thú. Hứng thú không có tính tự thân, không phải là thiên bẩm. Hứng thú không tự nhiên nảy sinh và khi đã nảy sinh nếu không duy trì, nuôi dưỡng cũng có thể bị mất đi. Hứng thú được hình thành, duy trì và phát triển nhờ môi trường giáo dục với vai trò dẫn dắt, hướng dẫn, tổ chức của giáo viên. Giáo viên là người có vai trò quyết định trong việc phát hiện, hình thành, bồi dưỡng hứng thú học tập cho học sinh. Tôi nhận thấy, hoạt động khởi động đóng vai trò rất quan trọng, tạo ra bầu không khí vui vẻ, học sinh hứng thú học tập hơn. Do đó giáo viên cần có những thủ thuật tổ chức hoạt động khởi động không gây áp lực cho học sinh. Chính vì vậy tôi chọn giải pháp "*Sử dụng hiệu quả các hình thức hoạt động khởi động nhằm phát huy tính tích cực của học sinh trong dạy học môn Tin học cấp THCS"*.

Giải pháp này không chỉ áp dụng giảng dạy bộ môn Tin học mà còn áp dụng cho tất cả các môn học trong toàn trường và có thể cho toàn huyện.

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

1. Khởi động thông qua tranh ảnh, video tư liệu:

a) Cách thực hiện:

Giáo viên cho HS xem đoạn video hoặc phim tư liệu, tranh ảnh. Giáo viên giao nhiệm vụ và yêu cầu cá nhân HS suy nghĩ trả lời. Sau đó học sinh thực hiện nhiệm vụ (trả lời). HS nhận xét bổ sung, GV nhận xét, kết luận sau đó dẫn vào bài mới.

b) Ví dụ:

- Ví dụ 1: Khi dạy bài: **"Ứng xử trên mạng" Tin học 7.** Giáo viên cho học sinh xem đoạn video về Cách ứng xử trên mạng. Học sinh xem video. Giáo viên đặt câu hỏi Qua đoạn video trên em thấy cách ứng xử của mọi người trên mạng như thế nào? Nếu là em, em sẽ ứng sử như thế nào trong tình huống trên? Học sinh suy nghĩ trả lời. Giáo viên nhận xét: Vậy khi giao tiếp qua mạng, các em cần ứng xử như thế nào cô và các em cùng nghiên cứu trong bài học hôm nay.

- Ví dụ 2: Khi dạy bài: **"Tính toán tự động trên bảng tính" Tin học 7.** Giáo viên cho hs quan sát hình ảnh về trang tính. Học sinh quan sát hình ảnh. Giáo viên đặt câu hỏi. Ngoài việc nhập dữ liệu cho trang tính thì em còn có thể làm gì với bảng tính trên? Hs lần lượt trả lời. Vậy để biết dữ liệu trong chương trình bảng tính được tính toán như thế nào. Cô cùng các em tìm hiểu trong bài học hôm nay.

2. Khởi động thông qua việc học sinh đóng vai

a) Cách thực hiện:

Giáo viên giao cho hs đóng vai thảo luận về vấn đề liên quan đến nội dung bài học. Sau đó hs thực hiện đóng vai. Giáo viên từ đó dẫn dắt vào bài mới.

b) Ví dụ: Khi dạy bài: "**Tạo bài trình chiếu**" **Tin học 7**. Giáo viên yêu cầu 2 bạn đóng vai An và Minh để trao đổi về dự án trường học xanh mà các bạn đang thực hiện.

An: Việc khảo sát, thu thập thông tin và tính toán cho dự án đã xong. Bây giờ mình cần làm một bài báo cáo kết quả thực hiện. Mà chưa biết nên báo cáo như thế nào đây.

Minh: Mình có thể sử dụng phần mềm trình chiếu để tạo bài báo cáo.

An: Ý tưởng hay đấy. Nhưng mình chưa rành lắm về cách sử dụng phần mềm trình chiếu.

Minh: Mình cũng vậy hay mình cùng nhau đi hỏi cô giáo để cô hướng dẫn mình làm nhé.

3. Khởi động thông qua hình thức dùng chuỗi câu hỏi, bài tập ôn lại kiến thức cũ làm xuất hiện vấn đề cần giải quyết.

a) Cách thực hiện:

Với hình thức này giáo viên đưa ra một số câu hỏi cho các em suy nghĩ giơ tay trả lời, trong đó có câu hỏi ở mức độ dễ dành cho mọi đối tượng học sinh (ưu tiên cho học sinh yếu nhằm động viên các em). Và 1 câu hỏi/bài tập có vấn đề cần giải quyết trong hoạt động tiếp theo. Từ đó, các em phải suy nghĩ tưởng tượng ra những vấn đề có liên quan đến bài học, giúp các em tập trung hơn, và mong muốn được khám phá kiến thức mới.

b) Ví dụ:

- Ví dụ 1: Khi dạy bài: **"Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin trên Internet". Tin học 7.** Giáo viên lần lượt đặt các câu hỏi như sau: Trong suốt chiều dài lịch sử, con người đã nghĩ ra rất nhiều cách để trao đổi thông tin. Em hãy kể ra một số cách mà con người đã dùng để trao đổi thông tin với nhau. Hiện nay, nhờ có Intenet phát triển, giúp tạo ra nhiều kênh trao đổi thông tin rất hữu ích và nhanh chóng. Em hãy nêu một vài kênh trao đổi thông tin mà em cho rằng được sử dụng phổ biến nhất hiện nay.

Học sinh suy nghĩ và trả lời câu hỏi. Giáo viên nhận xét dẫn dắt vào bài mới: Từ khi Internet ra đời, việc trao đổi thông tin trên Internet trở nên phổ biến và đóng vai trò rất quan trọng trong đời sống của chúng ra. Có rất nhiều kênh trao đổi thông tin ra đời giúp cho việc trao đổi thông tin trở nên nhanh chóng, dễ dàng, … Một trong số đó chính là "Mạng xã hội". Vậy Mạng xã hội là gì và cách sử dụng mạng xã hội ra sao cô cùng các em tìm hiểu trong bài học hôm nay.

- Ví dụ 2: Khi dạy bài: "**Tìm kiếm thông tin trên Internet**" **Tin học 6**. Giáo viên đặt câu hỏi: Em đã bao giờ tìm kiếm thông tin trên Internet chưa? Em đã tìm gì? Kết quả có như em mong muốn không? Học sinh trả lời. Giáo viên nhận xét: Thông tin trên Internet là một kho thông tin khổng lồ, nhưng việc tìm kiếm trên đó có thể được thực hiện rất nhanh chóng và thuận tiện. Bài học này sẽ giới thiệu với em máy tìm kiếm trên Internet và cách sử dụng nó.

4. Khởi động thông qua tổ chức trò chơi, lồng ghép giáo dục kỹ năng sống, tích hợp liên môn cho học sinh:

Việc tổ chức trò chơi học tập đem lại sự vui tươi thoải mái cho tiết học, giúp rèn luyện sự mạnh dạn tự tin, tinh thần đoàn kết, kĩ năng phản xạ, tư duy nhanh… nhưng vẫn đảm bảo yêu cầu cần đạt về mặt nội dung của hoạt động. Hình thức này có thể sử dụng trong mọi tiết học, phù hợp với hoạt mở đầu, hoặc hoạt động luyện tập. Các trò chơi học tập có thể kết hợp để giáo dục kĩ năng sống…. cho các em. Tuy nhiên cần linh hoạt tổ chức sao cho phù hợp với đặc thù tiết học và tùy vào lứa tuổi của học sinh.

Một số trò chơi đã được áp dụng:

❖ **Trò chơi "Ô chữ".**

a) Hình thức:

Giáo viên chiếu trò chơi và nêu luật chơi. Trò chơi này gồm các ô chữ hàng ngang và một ô chữ hàng dọc. Nhiệm vụ của các em là trả lời các ô hàng ngang để tìm ra từ khóa của ô hàng dọc. Nội dung của ô chữ hàng dọc giáo viên dẫn dắt đặt vấn đề vào bài mới. Hình thức này thường áp dụng cho các tiết học giới thiệu một chủ đề mới.

b) Cách thực hiện:

Bước 1: Giáo viên giới thiệu luật chơi và chia lớp làm 2 đội.

Bước 2: Học sinh của mỗi đội tham gia chọn từ hàng ngang để trả lời câu hỏi hoặc trả lời ô chữ hàng dọc.

Bước 3: Học sinh thực hiện nhiệm vụ.

Bước 4: Giáo viên đánh giá, tổng kết.

c) Ví dụ: Giáo viên đưa trò chơi ***Ô chữ*** vào phần khởi động của bài dạy ***"Thông tin trong môi trường số" môn Tin học 8.***

❖ **Trò chơi:** ***Lật mảnh ghép***

a) Hình thức:

Giáo viên trình chiếu trò chơi ***Lật mảnh ghép***. Trò chơi này có 04 mảnh ghép. Mỗi mảnh ghép mở ra là hé lộ một phần của bức tranh và mỗi mảnh ghép chứa một nội dung câu hỏi. Nếu trả lời đúng câu hỏi cũng như bức tranh sẽ được điểm thưởng. Học sinh quan sát, theo dõi và thực hiện trò chơi.

b) Cách thực hiện:

- Bước 1: Giáo viên giới thiệu luật chơi và chia lớp thành hai đội.
- Bước 2: Học sinh của mỗi đội tham gia chọn mảnh ghép hoặc trả lời bức tranh.
- Bước 3: Học sinh thực hiện nhiệm vụ.
- Bước 4: Giáo viên đánh giá, tổng kết.

c) Ví dụ: Giáo viên đưa trò chơi ***"Lật mảnh ghép - đoán hình ảnh"*** vào phần khởi động khi dạy bài ***"Lược sử công cụ tính toán" Tin học 8***

Bức tranh là hình ảnh của chiếc máy tính điện tử đầu tiên Eniac. Giáo viên có thể chiếu video về Chiếc máy tính điện tử đầu tiên cho học sinh xem.

5. Khởi động thông qua việc kiểm tra đánh giá kiến thức của học sinh.

a) Cách thực hiện:

Giáo viên sử dụng phần mềm Plicker. Plickers là một công cụ đơn giản, mạnh mẽ cho phép GV thu thập dữ liệu đánh giá theo thời gian thực mà không cần sử dụng bất kỳ thiết bị cầm tay nào cho người học. GV chỉ cần có 1 máy tính và 1 điện thoại thông minh kết nối mạng Internet.

Trò chơi cho phép tất cả học sinh đều được tham gia; có bảng thống kê theo từng học sinh xem câu nào trả lời đúng, sai và tính số % điểm đạt được của mỗi học sinh. Đồng thời, khi học sinh thấy kết quả của mình được hiển thị trên màn hình, các em cũng rất hào hứng và có ý thức học tập, bổ sung kiến thức để đạt được kết quả tốt hơn.

b) Ví dụ: Trước khi học một bài mới, giáo viên tổ chức cho học sinh tham gia trò chơi Plicker để ôn lại kiến thức. Với việc sử dụng phần mềm này giáo viên có thể áp dụng cho mọi tiết học. Trên cơ sở kết quả trò chơi, giáo viên có thể cộng điểm khuyến khích các em thường xuyên trả lời đúng các câu hỏi. Đồng thời, đây cũng là hình thức động viên, khích lệ, tạo cơ hội cho các em học tập còn yếu cùng tham gia. Các em cũng rất phấn khởi khi thấy kết quả của mình cũng được ghi nhận trên màn hình, các em sẽ cố gắng, nỗ lực hơn.

III. KẾT LUẬN

Hoạt động khởi động có vai trò quan trọng trong việc giúp học sinh tiếp thu bài học một cách hứng thú. Bản thân tôi đã áp dụng biện pháp này có hiệu quả trong giảng dạy môn Tin học tại trường THCS Trần Hưng Đạo.

Ngoài việc chú ý đến hoạt động khởi động, giáo viên cũng cần quan tâm đến các hoạt động của học sinh trong toàn tiết dạy, đồng thời kết hợp các biện pháp khác để học sinh luôn được hứng thú trong học tập môn Tin, có như thế mới có thể nâng cao được chất lượng bộ môn.

Đại Nghĩa, ngày 5 tháng 12 năm 2024

Người viết

Doãn Thị Thu Thủy

PHỤ LỤC

PHIẾU KHẢO SÁT

Họ và tên: …… **Lớp:** ……

Em có cảm thấy hứng thú khi đến giờ Tin học không?

Có	Không