

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: Trường Tiểu học Tân Kiều 1

1. Tôi ghi tên dưới đây:

Số TT	Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác (hoặc nơi thường trú)	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tỷ lệ (%) đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến (ghi rõ đối với từng đồng tác giả, nếu có)
1	Nguyễn Thế Tài	26/11/1991	Ấp 3, Xã Tân Kiều, Huyện Tháp Mười, Tỉnh Đồng Tháp	Giáo viên TH hạng III	Đại học Sư phạm Tin học	100%

2. Là tác giả đề nghị xét công nhận sáng kiến: Một số biện pháp giúp học sinh lớp 3 Trường Tiểu học Tân Kiều 1, thành thạo kỹ năng sử dụng chuột máy tính.

3. Chủ đầu tư tạo ra sáng kiến:

4. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giáo dục

5. Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: 11/09/2023

6. Mô tả bản chất của sáng kiến:

6.1. Tình trạng của giải pháp đã biết:

a) *Thực trạng*

Học Tin học ở bậc tiểu học bước đầu giúp học sinh làm quen với một số kiến thức ban đầu về Công nghệ thông tin. Các em sẽ được làm quen một số bộ phận của máy tính như: chuột, bàn phím, thân máy, màn hình,... Rèn luyện một số kỹ năng sử dụng chuột máy tính như: nháy chuột, nháy đúp chuột, kéo thả chuột... Tuy nhiên, nội dung dạy học môn Tin học và Công nghệ (Tin học) ở tiểu học nói chung và nhất là lớp 3 nói riêng đa số các em chỉ mới vừa được tiếp xúc với máy vi tính ở trường là chủ yếu. Do đó sự tìm tòi và khám phá máy vi tính đối với các em còn rất mới mẻ. Để sử dụng được máy tính đặc biệt là máy tính để bàn thì việc sử dụng thông thạo chuột máy tính là vô cùng cần thiết tuy nhiên khi vừa làm quen với máy tính và sử dụng máy tính thì các em còn khá ngại ngùng và bỡ ngỡ với việc sử dụng chuột.

***Bảng khảo sát kỹ năng sử dụng chuột máy tính của học sinh lớp 3 (128 HS)
Trường Tiểu học Tân Kiều 1 đầu năm học 2023 – 2024 trước khi thực hiện biện pháp.***

Kỹ năng sử dụng chuột	TSHS	Còn lúng túng / %	Biết / %	Thành thạo / %
Cầm chuột đúng cách	128	58 / (45,31%)	38 / (29,69%)	32 / (25,00%)
Di chuyển chuột chính xác	128	65 / (50,78%)	36 / (28,13%)	27 / (21,09%)
Phản xạ và tốc độ thao tác	128	71 / (55,47%)	31 / (24,22%)	26 / (20,31%)

Sau quá trình quan sát các em thực hành và tìm hiểu thêm thông tin từ trên Internet và khảo sát trực tiếp các em, tôi nhận thấy việc sử dụng chuột máy tính của các em chưa được thông thạo có những nguyên nhân chủ yếu dưới đây:

- Các em cảm thấy lo lắng, bỡ ngỡ khi lần đầu tiếp xúc với máy tính. Áp lực phải làm đúng, sợ làm hỏng máy có thể khiến các em mất tự tin và ngại thực hành.

- Giáo viên sử dụng các phương pháp dạy học chưa phù hợp nên chưa mang lại hiệu quả cao.

- Ứng dụng Công nghệ thông tin vào dạy học chưa mang lại hiệu quả, chưa gây hứng thú học tập cho học sinh.

- Chưa quan tâm hỗ trợ cho từng học sinh thao tác trên thiết bị học tập.

- Chưa có giải pháp để phối hợp với phụ huynh để hỗ trợ kèm cặp học sinh.

b) Những thuận lợi, khó khăn của giải pháp

**** Thuận lợi:***

Ban giám hiệu nhà trường luôn quan tâm và tạo điều kiện thuận lợi về cơ sở vật chất và tài liệu chuyên môn phục vụ cho việc giảng dạy bộ môn.

Giáo viên tìm kiếm được nhiều tư liệu dạy học nhờ vào sự hỗ trợ của công nghệ thông tin.

Đa số các em học sinh trong lớp đều yêu thích học Tin học và chuẩn bị tốt sách vở, đồ dùng cho việc học tập.

Phần lớn phụ huynh học sinh luôn quan tâm và tạo điều kiện để con em mình học tập.

**** Khó khăn:***

Trong quá trình thực hiện biện pháp, giáo viên gặp một số khó khăn như: học sinh lớp 3 còn nhỏ, thao tác chuột chưa thành thạo, cần nhiều thời gian hướng dẫn. Trình độ các em không đồng đều, gây khó khăn trong việc tổ chức hoạt động. Thiết bị máy tính còn hạn chế, một số lớp phải chia sẻ máy. Bên cạnh đó, không phải phụ huynh nào cũng có điều kiện hỗ trợ con luyện tập tại nhà. Giáo viên cũng phải đầu tư nhiều thời gian để thiết kế bài giảng và tổ chức hoạt động phù hợp với lứa tuổi học sinh.

6.2. Nội dung của giải pháp đề nghị công nhận là sáng kiến:

a) Mục đích của giải pháp: Giúp học sinh lớp 3 hình thành và rèn luyện kỹ năng

sử dụng chuột máy tính đúng cách, hiệu quả. Qua đó, tạo nền tảng vững chắc để các em học tốt môn Tin học và ứng dụng công nghệ thông tin trong học tập. Đồng thời góp phần nâng cao chất lượng dạy học và phát triển năng lực cho học sinh.

b) Tính mới của giải pháp: Từ những nguyên nhân vừa nêu, bản thân tôi đã áp dụng một số ứng dụng tạo ra được bài giảng điện tử nâng cao được khả năng tương tác của học sinh như sau:

Giải pháp thứ nhất: Tạo môi trường học tập thoải mái làm giảm thiểu áp lực cho học sinh.

Đối với học sinh tiểu học đặc biệt là học sinh khối 3 các em vừa mới làm quen với tin học và chiếc máy tính nên các em rất hứng thú với tin học tuy nhiên ngoài sự hứng thú các em cũng đi kèm với tâm lý lo lắng và bối ngỡ khi lần đầu tiếp xúc với các thiết bị mới vì vậy để giúp các em tôi đã thực hiện một số biện pháp sau:

- Tạo không khí lớp học vui vẻ: Sử dụng các trò chơi, hoạt động nhóm để tạo không khí học tập thoải mái, giảm bớt căng thẳng cho học sinh.

- Khuyến khích học sinh tự tin: Khen ngợi những tiến bộ nhỏ của học sinh, động viên các em không sợ sai lầm.

- Giảm thiểu áp lực: Tránh so sánh học sinh với nhau, giúp các em hiểu rằng mỗi người có một tốc độ học tập khác nhau.

Ví dụ:

- + Để rèn luyện kỹ năng sử dụng chuột và khả năng tư duy của học sinh, ở đầu mỗi tiết thực hành tôi thường cho học sinh tham gia 1 trò chơi nhỏ đó là sắp xếp các biểu tượng trên màn hình thành các chữ cái theo yêu cầu.

- + Các em sẽ phải thảo luận với bạn cùng ngồi chung máy với mình để xem phải sắp xếp các biểu tượng như thế nào để đạt được chữ cái theo yêu cầu và phải thực hiện thao tác kéo thả sao cho chính xác để phù hợp với ý tưởng của các em.

Sau khi áp dụng biện pháp này tôi thấy học sinh các học sinh của mình tự tin hơn khi sử dụng chuột và làm việc với máy tính, ngoài ra cũng tạo ra hứng thú cho các em khi học tin học.

Giải pháp thứ hai: Lựa chọn các phương pháp dạy học phù hợp.

Để các em có thể dễ dàng tiếp thu kiến thức bài học cũng như cách vận dụng các thao tác sử dụng chuột một cách chính xác và hiệu quả vào các phần mềm khác nhau thì tôi đã tiến hành một số biện pháp:

- Bắt đầu bằng các bài tập đơn giản: Bắt đầu bằng các bài tập cơ bản như di chuyển con trỏ chuột, nhấp chuột.

Ví dụ: Để làm quen với các thao tác sử dụng của chuột, tôi cho các em sử dụng trò chơi Feeding Frenzy 2, đây là 1 trò chơi rất hấp dẫn và lôi cuốn với lối chơi dễ dàng là sử dụng chuột để điều khiển chú cá ăn những chú cá nhỏ hơn và né tránh những con cá lớn hơn. Tôi nhận thấy trò chơi này rất phù hợp với yêu cầu về luyện

tập sử dụng chuột cơ bản như di chuyển và nhấp chuột, trò chơi được thiết kế đơn giản nhưng hấp dẫn giúp các em có thêm hứng thú khi sử dụng chuột.

- Dần dần tăng độ khó: Khi học sinh đã thành thạo các kỹ năng cơ bản, hãy tăng dần độ khó của bài tập.

Ví dụ: Để tăng cường các thao tác sử dụng chuột ở mức độ cao hơn, tôi cho các em sử dụng phần mềm vẽ Paint vẽ các hình dạng phức tạp hơn. Tổ chức cho các em chơi các trò chơi đòi hỏi sự khéo léo cao hơn như:

- Trò chơi: Welcome to the Mousercise! (trang web: <http://mnl.mclinc.org/wp-content/uploads/ComputerLab/Mousercise2.0/#0>)
- Các trò chơi trên trang web: <https://minimouse.us/>

- Sử dụng hình ảnh, video minh họa: Sử dụng các hình ảnh, sơ đồ để minh họa các thao tác trên chuột, giúp học sinh dễ hình dung hơn về con chuột máy tính và cách sử dụng.

- Kết hợp lý thuyết và thực hành: Luôn kết hợp phần lý thuyết với phần thực hành để giúp học sinh hiểu rõ hơn về các khái niệm và vận dụng vào thực tế.

Sau khi áp dụng biện pháp điều chỉnh phương pháp dạy học này tôi nhận thấy học sinh tiến bộ hơn rất nhiều, các em có hứng thú với việc sử dụng máy tính hơn, giải tỏa được tâm lý sợ làm sai của các em, tăng cường khả năng tư duy vận dụng chuột khi sử dụng máy tính.

Giải pháp thứ ba: Ứng dụng công nghệ vào dạy học

Đặc điểm và cũng là ưu điểm của việc học Tin học là các em được sử dụng máy tính làm phương tiện, thiết bị học tập trên các tiết học nên tôi cũng tận dụng ưu điểm này để giúp cho tiết học của mình không bị nhàm chán và tạo động lực cho học sinh, tôi thường làm áp dụng như sau:

- Sử dụng các phần mềm luyện tập: Có rất nhiều phần mềm luyện tập chuột máy tính dành cho các em, để tránh cho các em nhàm chán khi phải sử dụng chuột cho các phần mềm, các hoạt động cơ bản lặp lại trên máy tính, nên tôi thường xuyên thay đổi, qua lại giữa các phần mềm và trò chơi.

- Tổ chức các hoạt động trên máy tính. Ví dụ: trong các tiết thực hành, tôi thường tổ chức cho các em tham gia các trò chơi nhỏ hay đặt ra cá mục tiêu thi đua trong quá trình thực hành để tạo động lực cho các em. Như trong 5 phút xem các em ai là người có nhiều điểm nhất trong trò chơi Feeding Frenzy hay thi đua vẽ lá cờ mẫu của các nước bằng phần mềm Paint xem ai là người vẽ tốt và nhanh nhất...

Việc luyện tập và thực hành nhiều trên máy tính, giúp các em phát triển tốt hơn về khả năng tay cầm chuột sẽ quen dần và không còn bị cứng, ngoài ra các em cũng phối hợp tốt hơn với mắt và tay để điều khiển máy tính.

Giải pháp thứ tư: Dạy học theo hình thức cá thể hóa học sinh

Việc cá nhân hóa từng học sinh để dạy học là một việc rất quan trọng, bởi trong một lớp học thường có rất nhiều học sinh và mỗi em đều có những mức độ năng lực khác nhau và việc hỗ trợ cho các em trong việc học là hết sức quan trọng vì vậy trong tiết tin học của mình tôi thường:

+ Quan sát và hỗ trợ từng học sinh: Quan sát kỹ các em khi thực hành để kịp thời phát hiện và hỗ trợ những em gặp khó khăn.

+ Cung cấp sự giúp đỡ kịp thời: Khi học sinh gặp khó khăn, hãy kiên nhẫn hướng dẫn và giải thích cho các em hiểu.

+ Làm việc nhóm: Cho học sinh làm việc nhóm để các em có thể học hỏi lẫn nhau và hỗ trợ nhau.

Thông qua việc quan sát và hỗ trợ học sinh trong các tiết học các em học sinh phần nào giải tỏa bớt được việc căng thẳng trong giờ học, không sợ phải làm sai.

Giải pháp thứ năm: Phối hợp với phụ huynh

Trong thời đại công nghệ hiện nay việc sử dụng thành thạo các thao tác cơ bản của máy tính có thể được xem như là một kỹ năng sống bắt buộc học sinh phải có, vì vậy việc sử dụng thành thạo chuột máy tính cũng là một điều bắt buộc. Để sử dụng thành thạo một kỹ năng gì đó thì việc luyện tập thường xuyên là một trong những biện pháp hiệu quả nhất. Việc cho học sinh luyện tập sử dụng chuột ở lớp là bắt buộc nhưng chưa đủ, vì thời gian học tập tin học của các em ở nhà trường rất ngắn, nên muốn trẻ thông thạo hơn trong việc sử dụng chuột thì việc rèn luyện ở nhà cũng là điều quan trọng và để các em được rèn luyện tốt hơn khi ở nhà thì sự giúp đỡ hỗ trợ của phụ huynh là rất cần thiết vì vậy tôi đã sử dụng một số biện pháp sau:

- Thông báo cho phụ huynh về những khó khăn của học sinh: Giúp phụ huynh hiểu rõ hơn về những khó khăn mà con em mình gặp phải và cùng nhau tìm cách khắc phục.

- Khuyến khích phụ huynh tạo điều kiện cho con em mình luyện tập tại nhà. Ví dụ như tôi sẽ gửi các phần mềm hoặc trò chơi mà học sinh thường sử dụng ở trường cho phụ huynh cài đặt và cho em mình sử dụng tại nhà, cũng như diễn giải lợi ích của việc sử dụng các trò chơi đó cho phụ huynh để tránh hiểu lầm của phụ huynh.

Thông qua biện pháp này các khó khăn về mặt tâm lý của các em một phần sẽ được giảm bớt, các em tự tin hơn khi thực hành, việc thực hành cầm chuột máy tính nhiều hơn giúp các em quen hơn và linh hoạt hơn khi sử dụng.

c) Ưu điểm và nhược điểm của giải pháp mới

Ưu điểm:

- Tạo môi trường học tập thoải mái:

- + Giúp học sinh giảm bớt ngỗ, tăng tự tin khi tiếp xúc với máy tính.
- + Sử dụng trò chơi và hoạt động nhóm khiến lớp học sôi nổi, học sinh hào hứng hơn.

- Phương pháp dạy học phù hợp với lứa tuổi:

- + Bắt đầu từ bài tập đơn giản, tăng dần độ khó.
- + Kết hợp lý thuyết và thực hành giúp học sinh nắm chắc kiến thức và kỹ năng.

- Ứng dụng công nghệ hiệu quả:

- + Sử dụng phần mềm trò chơi, vẽ, luyện chuột tạo hứng thú cho học sinh.
- + Tạo điều kiện để học sinh được rèn kỹ năng thông qua trải nghiệm thực tế.

- Cá thể hóa học sinh trong dạy học:

- + Quan sát, hỗ trợ từng em giúp các em yếu không bị bỏ lại phía sau.
- + Phát huy tính hợp tác, giúp đỡ nhau trong nhóm.

Phối hợp với phụ huynh học sinh:

- + Tăng hiệu quả rèn luyện kỹ năng tại nhà.
- + Tạo mối liên kết giữa nhà trường và gia đình trong giáo dục kỹ năng.

Nhược điểm:

- Yêu cầu thiết bị và công nghệ:

- + Cần đủ máy tính cho học sinh luyện tập, điều này có thể là thách thức với những trường thiếu thiết bị.

- + Phụ huynh cần có máy tính ở nhà để hỗ trợ con, không phải gia đình nào cũng đáp ứng được.

- Tốn thời gian và công sức của giáo viên:

- + Việc quan sát, hỗ trợ cá nhân từng học sinh trong tiết học đòi hỏi giáo viên phải rất kiên nhẫn và chủ động.

- + Phải thiết kế nhiều hoạt động khác nhau, thay đổi liên tục để tránh nhàm chán.

- Phụ thuộc vào sự hợp tác của phụ huynh:

- + Nếu phụ huynh không quan tâm hoặc không có điều kiện hỗ trợ con học ở nhà, hiệu quả sẽ bị giảm.

- Khó kiểm soát việc luyện tập tại nhà:

- + Giáo viên không thể đảm bảo tất cả học sinh đều được luyện tập đúng cách và thường xuyên ở nhà.

7. Khả năng áp dụng của giải pháp:

Sáng kiến được áp dụng tại khối lớp 3 Trường Tiểu học Tân Kiều 1.

Sáng kiến có thể áp dụng cho các khối lớp 3 những năm sau trong Trường Tiểu học Tân Kiều 1 và tất cả các trường phổ thông trên địa bàn theo từng điều kiện phù hợp của từng trường.

8. Hiệu quả, lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng giải pháp:

Trong quá trình giảng dạy nhờ việc áp dụng các giải pháp trên một cách hợp lý vào việc dạy tin học đối với học sinh lớp 3, đã giúp cho các em phát triển năng lực tin học của mình, các em không những nắm chắc hơn về kiến thức lý thuyết mà kỹ năng thực hành tin học trên máy tính của các em cũng tốt hơn, các em phấn khởi trong học tập. Đa số các em đều sử dụng được tốt chuột máy tính, các em thực hành các thao tác trên máy tính nhanh hơn, từ đó hiệu quả làm việc với máy tính của các em cũng tăng lên. Cụ thể ở bảng thống kê dưới đây

Bảng thống kê kết quả thực hiện sau khi áp dụng các giải pháp vào dạy học cho học sinh lớp 3 sử dụng chuột Giữa học 1 năm học 2023 – 2024:

Kỹ năng sử dụng chuột	Thời điểm	TSHS	Còn lúng túng / %	Biết / %	Thành thạo / %
Cầm chuột đúng cách	Đầu năm	128	58 / (45,31%)	38 / (29,69%)	32 / (25,00%)
Di chuyển chuột chính xác		128	65 / (50,78%)	36 / (28,13%)	27 / (21,09%)
Phản xạ và tốc độ thao tác		128	71 / (55,47%)	31 / (24,22%)	26 / (20,31%)
Cầm chuột đúng cách	Giữa kì 1	128	2 / (1,56%)	34 / (26,56%)	92 / (71,88%)
Di chuyển chuột chính xác		128	13 / (10,16%)	28 / (21,88%)	87 / (67,97%)
Phản xạ và tốc độ thao tác		128	20 / (15,63%)	28 / (21,88%)	80 / (62,50%)
Cầm chuột đúng cách	So sánh	128	Giảm 43,75%	Giảm 3,13%	Tăng 46,88%
Di chuyển chuột chính xác		128	Giảm 40,63%	Giảm 6,25%	Tăng 46,88%
Phản xạ và tốc độ thao tác		128	Giảm 39,84%	Giảm 2,34%	Tăng 42,19%

8.1. Hiệu quả kinh tế

- Tận dụng thiết bị sẵn có của nhà trường: biện pháp không yêu cầu đầu tư thiết bị công nghệ mới, chỉ cần máy tính phổ thông và phần mềm miễn phí như Paint, trò chơi luyện chuột,...

Biện pháp tuy không tạo ra lợi nhuận, nhưng giúp tiết kiệm chi phí đào tạo, tận dụng tài nguyên sẵn có, nâng cao hiệu quả giáo dục và bảo vệ thiết bị, từ đó mang lại giá trị kinh tế lâu dài và bền vững cho nhà trường và phụ huynh.

8.2. Hiệu quả và lợi ích xã hội

- Góp phần nâng cao chất lượng giáo dục phổ thông

+ Trang bị cho học sinh kỹ năng sử dụng công nghệ từ sớm, đặc biệt là kỹ năng thao tác chuột – nền tảng quan trọng cho việc học tin học và các môn học có sử dụng công nghệ thông tin.

+ Giúp học sinh tiếp cận môi trường học tập hiện đại, nâng cao năng lực tự học, chủ động và sáng tạo.

- Phù hợp với định hướng chuyển đổi số trong giáo dục

+ Việc học sinh sử dụng thành thạo chuột máy tính là bước đầu trong quá trình thích nghi với môi trường học trực tuyến, học qua phần mềm, hệ thống LMS,...

→ Góp phần thực hiện chủ trương "đưa công nghệ thông tin vào nhà trường", hỗ trợ tiến trình chuyển đổi số quốc gia.

- Tăng sự gắn kết giữa nhà trường và gia đình

+ Phụ huynh được tham gia cùng giáo viên trong việc rèn kỹ năng cho học sinh
→ hình thành mối liên kết chặt chẽ giữa gia đình – nhà trường – xã hội trong công tác giáo dục.

- Nâng cao nhận thức của phụ huynh về tầm quan trọng của kỹ năng công nghệ đối với trẻ em trong thời đại số.

+ Hình thành thói quen sử dụng công nghệ đúng cách

+ Học sinh biết cầm chuột đúng tư thế, thao tác chuột an toàn, khoa học → hạn chế tình trạng mỏi tay, cong vẹo cột sống, ảnh hưởng đến sức khỏe.

→ Góp phần giáo dục kỹ năng sống, giữ gìn sức khỏe khi sử dụng máy tính.

- Tạo tiền đề phát triển nguồn nhân lực công nghệ trong tương lai

+ Bằng việc xây dựng nền tảng vững chắc từ tiểu học, học sinh sẽ có điều kiện phát triển các kỹ năng cao hơn như lập trình, thiết kế, xử lý thông tin...

→ Góp phần xây dựng nguồn nhân lực có chất lượng cao, đáp ứng yêu cầu xã hội hiện đại.

9. Những thông tin cần được bảo mật (nếu có);

10. Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:

Phải có được phòng học chức năng giành cho môn Tin học với các thiết bị hỗ trợ cho lớp học như tivi, máy vi tính và mạng internet.

11. Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả:

Việc áp dụng sáng kiến đã giúp học sinh lớp 3 hình thành kỹ năng sử dụng chuột máy tính một cách đúng đắn, góp phần nâng cao hiệu quả học tập môn Tin học và tăng hứng thú khi học. Giáo viên tiết kiệm thời gian hướng dẫn, dễ dàng triển khai bài dạy hiệu quả hơn. Nhà trường giảm thiểu hư hỏng thiết bị do thao tác sai, đồng thời nâng cao chất lượng dạy học theo hướng phát triển năng lực. Dự kiến trong tương lai, học sinh có nền tảng tốt để tiếp cận các kỹ năng công nghệ cao hơn, phục vụ cho học tập và phát triển toàn diện trong thời đại số.

Những biện pháp này cũng có thể áp dụng cho tất cả các khối lớp (từ lớp 3, 4, 5) ở tiểu học nhằm giúp các em học sinh phát huy được tính tích cực trong học tập.

12. Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tổ chức, cá nhân đã tham gia áp dụng sáng kiến lần đầu, kể cả áp dụng thử (nếu có);

13. Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu (nếu có);

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật./.

Tân Kiều, ngày 08 tháng 4 năm 2025

NGƯỜI NỘP ĐƠN

(Ký và ghi rõ họ tên)

Nguyễn Thế Tài