

UBND XÃ KHÁNH NHẠC  
TRƯỜNG TIỂU HỌC KHÁNH NHẠC A

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

## GIẤY CHỨNG NHẬN SÁNG KIẾN

HIỆU TRƯỞNG TRƯỜNG TIỂU HỌC KHÁNH NHẠC A

### Chứng nhận

Bà Phạm Thị Phương, Giáo viên, trường Tiểu học Khánh Nhạc A, xã Khánh Nhạc  
là tác giả của sáng kiến “*Nâng cao chất lượng dạy lý thuyết môn Tin học lớp 3 trường Tiểu học Khánh Nhạc A*”.

Số: 07/GCNSK ngày 14/5/2026

HIỆU TRƯỞNG



Nguyễn Thị Dân Huyền

**Giấy Chứng nhận sáng kiến số:** 07/GCNSK ngày 14/5/2026

## **1. Tóm tắt nội dung sáng kiến:**

### **1.1. Thực trạng và giải pháp cũ**

**Thực trạng:** Học sinh lớp 3 mới làm quen với Tin học thường chỉ hào hứng với các tiết thực hành thao tác trên máy tính, trong khi đó lại thiếu tập trung, thụ động trong giờ học lý thuyết. Việc hồng lý thuyết dẫn đến hệ lụy là các em lúng túng khi thực hành, thao tác sai hoặc chỉ làm vẹt theo bạn mà không hiểu bản chất vấn đề.

**Giải pháp cũ:** Giáo viên chủ yếu sử dụng phương pháp truyền thụ một chiều (đọc - chép), nội dung bài học khô khan tập trung vào kênh chữ, thiếu phương tiện trực quan. Hình thức kiểm tra chủ yếu là vấn đáp hoặc làm bài trên giấy phôi tô gây mất thời gian chấm bài và học sinh không được phản hồi ngay lập tức. Sự rời rạc giữa lý thuyết và thực hành làm giảm hứng thú học tập của học sinh.

### **1.2. Giải pháp mới**

Sáng kiến tập trung đổi mới phương pháp và hình thức tổ chức dạy học lý thuyết theo định hướng phát triển năng lực, bao gồm các giải pháp trọng tâm:

**Nâng cao nhận thức của học sinh:** Phân tích cho các em hiểu tầm quan trọng của lý thuyết, đưa ra quy định rõ ràng trong tiết học và tổ chức các bài học STEM thay thế một số tiết Tin học khô khan để tạo môi trường học tập thân thiện.

**Chuyển đổi từ "kênh chữ" sang "kênh hình":** Sáng tạo và thiết kế các video ngắn trực quan (ví dụ: video hướng dẫn cách cầm chuột, tư thế ngồi, khu vực bàn phím) thay thế cho nội dung lý thuyết trong sách giáo khoa, phù hợp với tâm lý ưa quan sát của học sinh lớp 3 giúp các em ghi nhớ nhanh và sâu hơn.

**Tăng cường tương tác qua trò chơi học tập:** Ứng dụng phần mềm Plickers để tổ chức trò chơi trắc nghiệm và đánh giá kết quả tức thì ngay tại lớp. Phương pháp này chỉ cần giáo viên có điện thoại thông minh và học sinh dùng thẻ giấy, giúp tiết học lý thuyết trở nên sôi nổi, kích thích sự tự tin.

**Tích hợp đa môn:** Khéo léo lồng ghép giáo dục kỹ năng STEM và yếu tố nghệ thuật (thơ ca, hò vè, trang trí) vào nội dung Tin học giúp kiến thức trở nên gần gũi

## 2. Lợi ích kinh tế - xã hội có thể thu được do áp dụng sáng kiến:

**Hiệu quả kinh tế:** Tiết kiệm đáng kể chi phí in ấn, phô tô bài tập/đề kiểm tra trên giấy nhờ ứng dụng các phần mềm miễn phí như Plickers và hệ thống học liệu số tự thiết kế. Giúp giáo viên tối ưu hóa nguồn lực, giảm áp lực thời gian chấm bài tự động.

### **Hiệu quả xã hội:**

+ **Đối với giáo viên:** Nâng cao năng lực chuyên môn, kỹ năng ứng dụng CNTT, linh hoạt sáng tạo hơn trong giảng dạy và làm phong phú thêm "ngân hàng" phương pháp giáo dục của nhà trường.

+ **Đối với học sinh:** Thay đổi hoàn toàn thái độ học tập, tăng mạnh tỉ lệ học sinh "rất yêu thích" giờ lý thuyết (từ 13.1% lên 36.3%). Khởi dậy tính độc lập, rèn luyện năng lực tự chủ, tự học, giao tiếp - hợp tác theo định hướng Chương trình GDPT 2018.

**Các hiệu quả khác:** Việc nắm vững lý thuyết giúp các tiết học thực hành đạt chất lượng cao hơn hẳn. Góp phần xây dựng thành công "lớp học hạnh phúc", cải thiện mối quan hệ thầy trò gần gũi, cởi mở. Sáng kiến dễ thực hiện, ít tốn kém, có tính lan tỏa và khả năng nhân rộng cao cho toàn trường cũng như các trường tiểu học khác trên địa bàn

## 3. Khả năng nhân rộng

**Tính khả thi cao, dễ thực hiện:** Các biện pháp đề xuất trong sáng kiến rất dễ triển khai, không đòi hỏi đầu tư trang thiết bị cầu kỳ hay đắt tiền. Giáo viên chỉ cần sử dụng điện thoại thông minh, máy tính kết nối mạng và thẻ giấy in sẵn (miễn phí) là có thể chủ động thực hiện ngay trong các tiết học hàng ngày mà không tốn nhiều chi phí hay thời gian chuẩn bị phức tạp. Các phương pháp này (như dùng video trực quan, trò chơi Plickers) được thiết kế phù hợp với tâm lý lứa tuổi, giúp mọi đối tượng học sinh đều dễ dàng tiếp cận.

**Đã áp dụng thành công trong thực tiễn:** Sáng kiến không chỉ mang tính lý thuyết mà đã được áp dụng thí điểm thành công tại các khối lớp 3, 4 và 5 của trường Tiểu học Khánh Nhạc A trong năm học qua, đáp ứng tốt yêu cầu đổi mới của Chương trình GDPT 2018.

**Khả năng nhân rộng và phổ biến:** Sáng kiến có tính lan tỏa cao, hoàn toàn có khả năng áp dụng nhân rộng cho tất cả các khối lớp trong phạm vi trường Tiểu học Khánh Nhạc A. Đồng thời, mô hình này có thể được phổ biến và triển khai hiệu quả tại các trường tiểu học khác trên toàn địa bàn huyện Yên Khánh cũng như ở các địa phương có điều kiện cơ sở vật chất tương đồng. Hiệu quả của sáng kiến đã được tập thể giáo viên và Ban giám hiệu nhà trường ghi nhận, tạo tiền đề vững chắc để phổ biến rộng rãi trong các buổi sinh hoạt chuyên môn