

SỞ GD&ĐT NGHỆ AN

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

ĐỀ TÀI

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀO TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG GIÁO
DỤC CHO HỌC SINH LỚP CHỦ NHIỆM THEO HƯỚNG TRẢI NGHIỆM
SÁNG TẠO

LĨNH VỰC: CHỦ NHIỆM LỚP

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO NGHỆ AN
TRƯỜNG THPT NGHI LỘC 2

===== ☞ 📖 ☞ =====

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

ĐỀ TÀI

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀO TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG GIÁO
DỤC CHO HỌC SINH LỚP CHỦ NHIỆM THEO HƯỚNG TRẢI NGHIỆM
SÁNG TẠO

LĨNH VỰC: CHỦ NHIỆM LỚP

Lĩnh vực: Chủ nhiệm lớp

Nhóm tác giả: Phạm Thị Quỳnh Trang : THPT Nghi Lộc 2

Nguyễn Mạnh Hùng : THPT Nghi Lộc 5

Số điện thoại: 0385395646

Danh mục các chữ cái viết tắt

Chữ cái viết tắt	Chữ đầy đủ
GV	Giáo viên
HS	Học sinh
THPT	Trung học phổ thông
CNTT	Công nghệ thông tin
HĐTN	Hoạt động trải nghiệm
GVCN	Giáo viên chủ nhiệm

MỤC LỤC

Nội dung	Trang
PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
I. LÍ DO CHỌN ĐỀ TÀI	1
II. MỤC ĐÍCH VÀ NHIỆM VỤ NGHIÊN CỨU	2
1. Mục đích nghiên cứu	2
2. Nhiệm vụ nghiên cứu	2
III. ĐỐI TƯỢNG THỜI GIAN VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU	2
1. Đối tượng nghiên cứu	2
2. Thời gian nghiên cứu	2
3. Phạm vi nghiên cứu	2
IV. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU	3
1. Nhóm phương pháp nghiên cứu lí thuyết	3
2. Nhóm phương pháp nghiên cứu thực tiễn.	3
V. ĐÓNG GÓP MỚI CỦA ĐỀ TÀI	3
PHẦN II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU	4
1. CƠ SỞ KHOA HỌC	4
1.1. Giới thiệu về các khái niệm.	4
1.2. Các nội dung tổ chức hoạt động giáo dục cho hs lớp chủ nhiệm	4
1.3. Tầm quan trọng của hoạt động giáo dục.	5
1.4. Một số nội dung mới về công nghệ thông tin	6
2. CƠ SỞ THỰC TIỄN	8
2.1. Từ thực tiễn đổi mới nội dung, chương trình giáo dục .	8
2.2. Thực trạng tổ chức ứng dụng CNTT vào các hoạt động giáo dục thông qua HĐTN sáng tạo ở trường THPT .	9
II. GIẢI PHÁP VÀ TỔ CHỨC THỰC HIỆN	12
Một số nội dung ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm sáng tạo .	12
1. Các bước tiến hành ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động giáo dục .	12
2. Công tác chuẩn bị ứng dụng công nghệ thông tin để tổ chức các hoạt động giáo dục trải nghiệm .	13

3. Thực hiện ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức các hoạt động giáo dục .	13
3.1 Ứng dụng công nghệ thông tin vào chủ đề : Thiết kế inphographic nhằm giáo dục đạo đức và kỹ năng sống cho HS	13
3.2. Tổ chức cuộc thi làm video, phóng sự, kịch ngắn .	17
3.3. Tổ chức hoạt động giáo dục hướng nghiệp tạo cơ hội cho HS tìm hiểu các ngành nghề và định hướng nghề cho HS .	22
3.4. Ứng dụng công nghệ thông tin và đổi mới tiết sinh hoạt lớp	27
3.5. Phối hợp chặt chẽ giữa GVCN và giáo viên bộ môn và phụ huynh HS để đảm bảo hiệu quả giáo dục.	
III. HIỆU QUẢ CỦA ĐỀ TÀI	39
1. Phạm vi ứng dụng.	39
2. Mức độ vận dụng	39
3. Hiệu quả .	39
PHẦN III: KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ	43
I . KẾT LUẬN	43
1. Kết quả đạt được	43
2. Ý nghĩa của đề tài	44
II. Một số kiến nghị, đề xuất	44
1. Với các cấp giáo dục	44
2. Với giáo viên	45
TÀI LIỆU THAM KHẢO	46

PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ

I. LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI

Khổng Tử đã nói: “Những gì tôi nghe, tôi sẽ quên; những gì tôi thấy, tôi sẽ nhớ; những gì tôi làm, tôi sẽ hiểu”, đó có thể coi là những tư tưởng đầu tiên về giáo dục trải nghiệm, và cũng cho thấy vai trò của việc học tập từ những trải nghiệm thực tế. Hoạt động trải nghiệm tạo cơ hội cho học sinh huy động tổng hợp kiến thức, kỹ năng từ nhiều lĩnh vực giáo dục khác nhau để trải nghiệm thực tiễn đời sống nhà trường, gia đình, xã hội. Hoạt động trải nghiệm nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh dưới sự tổ chức, hướng dẫn của giáo viên thông qua các hình thức và phương pháp giáo dục tích cực. Các hoạt động trải nghiệm được chú trọng đổi mới cả về hình thức và nội dung, trong đó tăng cường các hình thức gắn với thực tiễn, hợp tác nhóm, từ giáo dục học sinh trên lớp hay ra ngoài lớp, mở rộng việc học ngoài thiên nhiên, ngoài môi trường lớp học. Những năm gần đây, khoa học công nghệ đã có những bước phát triển chóng mặt, mang lại những thành tựu to lớn trong mọi lĩnh vực của xã hội. Ngành giáo dục cũng không thể tách rời xu thế đó. Cùng với những tiến bộ của công nghệ, nhiều hình thức giáo dục trải nghiệm mới ra đời, góp phần tích cực trong việc hình thành những phẩm chất và năng lực của con người thời đại mới.

Theo nghị quyết số 88/2014/QH13 của Quốc hội: "Tạo chuyển biến căn bản, toàn diện về chất lượng và hiệu quả giáo dục phổ thông; kết hợp dạy chữ, dạy người và định hướng nghề nghiệp; góp phần chuyển nền giáo dục nặng về truyền thụ kiến thức sang nền giáo dục phát triển toàn diện cả về phẩm chất và năng lực, hài hoà trí, đức, thể, mỹ và phát huy tốt nhất tiềm năng của mỗi học sinh" thì người giáo viên ngoài cung cấp cho học sinh những kiến thức đầy đủ, chính xác theo qui định của chương trình còn phải quan tâm giúp các em từng bước hình thành, điều chỉnh, hoàn thiện những hành vi, phẩm chất, đạo đức phù hợp với đặc điểm tâm lí lứa tuổi. Công tác chủ nhiệm có vai trò hết sức quan trọng trong việc giáo dục đạo đức, hình thành và phát triển các phẩm chất và năng lực, nâng cao nhận thức cho các em học sinh. Như chúng ta đã biết, chất lượng và hiệu quả giáo dục học sinh không chỉ phụ thuộc vào kết quả học tập các bộ môn văn hóa mà còn phụ thuộc vào rất nhiều các hoạt động giáo dục khác. Việc tổ chức các hoạt động giáo dục theo chương trình đổi mới, chú trọng rèn luyện về mọi mặt thông qua các hoạt động giáo dục đa dạng, phong phú từ đó học sinh hình thành tri thức, kĩ năng và năng lực để đáp ứng yêu cầu ngày càng cao của xã hội ...đồng thời qua đó phát triển tập thể lớp ngày càng vững mạnh. Nếu làm tốt sẽ giúp các em không chỉ phát triển về mặt lý thuyết mà còn rất hiệu quả về mặt thực hành, góp phần rất lớn cho việc phát triển toàn diện ở học sinh.

Nhận thức được vai trò của việc nâng cao chất lượng giáo dục học sinh chúng tôi đã học hỏi, tìm tòi để tạo nên những hoạt động ý nghĩa cũng như phát triển các phẩm chất và năng lực đặc biệt là năng lực công nghệ thông tin cho các em. Sau nhiều năm làm công tác chủ nhiệm, chúng tôi nhận thấy tổ chức các hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm và áp dụng công nghệ thông tin để làm đa dạng và phong phú các nội dung là rất cần thiết. Chính vì vậy, chúng tôi nghiên cứu đề tài ***“Ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức các hoạt động giáo dục cho học sinh lớp chủ nhiệm theo hướng trải nghiệm***

sáng tạo” nhằm góp phần tích cực vào thực hiện vào mục tiêu chung của ngành giáo dục, nâng cao chất lượng giáo dục cho học sinh, đáp ứng yêu cầu đổi mới trong giai đoạn hiện nay.

II. MỤC ĐÍCH VÀ NHIỆM VỤ NGHIÊN CỨU

1. Mục đích nghiên cứu

- Góp phần đổi mới các hoạt động giáo dục theo định hướng phát triển năng lực và phẩm chất của học sinh.

- Đề xuất một số phương pháp áp dụng công nghệ thông tin thông qua hoạt động trải nghiệm nhằm nâng cao hiệu quả tổ chức các hoạt động giáo dục .

- Thông qua các hoạt động giáo dục khơi dậy ở học sinh tính tích cực chủ động, sáng tạo, tinh thần trách nhiệm đối với bản thân, đối với tập thể và cộng đồng.

- Xây dựng lớp thành một tập thể đoàn kết, gắn bó, sống có trách nhiệm với nhau.

2. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Tìm hiểu lý luận về hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong các tài liệu.

- Tìm hiểu thực tiễn việc ứng dụng công nghệ thông tin trong tổ chức các hoạt động giáo dục theo hướng hoạt động trải nghiệm sáng tạo của HS THPT

- Tìm hiểu một số ứng dụng công nghệ thông tin mới có thể được sử dụng trong công tác giáo dục đạo đức, hình thành kĩ năng, định hướng nghề nghiệp, tổ chức các hoạt động học tậpthông qua hoạt động trải nghiệm.

- Xây dựng các hoạt động trải nghiệm sáng tạo có ứng dụng công nghệ thông tin.

- Tiến hành thực nghiệm ở hai lớp chủ nhiệm để kiểm chứng các biện pháp trên cơ sở đó rút ra kết luận khoa học.

III. ĐỐI TƯỢNG, THỜI GIAN VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU

1. Đối tượng

+ Học sinh THPT.

+ Nội dung trải nghiệm các ứng dụng công nghệ thông tin.

2. Thời gian nghiên cứu : Từ tháng 8/ 2020 đến tháng 3/2022

3. Phạm vi nghiên cứu

Nghiên cứu cách sử dụng một số ứng dụng về công nghệ thông tin và một số hình thức tổ chức các hoạt động giáo dục thông qua hoạt động trải nghiệm.

IV. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

1. Nhóm phương pháp nghiên cứu lý thuyết

- Phương pháp phân tích, tài liệu.

- Phương pháp hệ thống hóa.

2. Nhóm phương pháp nghiên cứu thực tiễn

- Phương pháp quan sát.
- Phương pháp điều tra, phỏng vấn.
- Phương pháp thực nghiệm.
- Phương pháp thống kê toán học.

V. ĐÓNG GÓP MỚI CỦA ĐỀ TÀI

Việc đổi mới các hoạt động giáo dục theo hướng hiện đại áp dụng công nghệ thông tin ở trường phổ thông là vấn đề còn đang mới mẻ và nhiệm vụ quan trọng của ngành giáo dục. Nếu giáo viên đưa ra được các giải pháp hợp lí, có tính khả thi sẽ mở ra một hướng đi mới trong việc rèn luyện đạo đức, nhân cách giúp HS phát triển phẩm chất và năng lực cần thiết.

Việc tổ chức các hoạt động giáo dục trải nghiệm kết hợp với công nghệ thông tin cùng sẽ mang lại sự hứng thú, tích cực cho học sinh qua đó HS thay đổi nhận thức, hành vi, đạo đức góp phần giáo dục kĩ năng sống, nâng cao ý thức trách nhiệm của bản thân giúp các em tự tin bước vào đời. Quan trọng hơn nữa là góp phần làm đa dạng cách tổ chức các hoạt động giáo dục ở trường THPT.

Học sinh luôn cảm thấy hứng thú, tò mò và muốn khám phá những điều mới lạ của công nghệ hiện đại. Từ đó đề tài đã đề xuất một hướng tương đối hiệu quả trong việc thiết kế các hoạt động trải nghiệm sáng tạo. Học sinh tăng cường sự hiểu biết, giúp đỡ lẫn nhau. Đây cũng là dịp để học sinh làm quen với nhiều loại hình hoạt động khác nhau, giúp các em phát triển các năng lực cần thiết cho bản thân. Các em phải được vừa học vừa chơi, được thể hiện khả năng của mình.

PHẦN II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

I. CƠ SỞ KHOA HỌC, CƠ SỞ THỰC TIỄN

1. Cơ sở khoa học

1.1. Giới thiệu về các khái niệm.

1.1.1. Khái niệm về ứng dụng công nghệ thông tin

Theo Wikipedia, công nghệ thông tin (Tiếng anh: Information Technology) là một nhánh ngành kỹ thuật sử dụng máy tính và phần mềm máy tính để chuyển đổi, lưu trữ, bảo vệ, xử lý, truyền tải và thu thập thông tin.

Theo tài liệu của Unesco, công nghệ thông tin là thuật ngữ dùng để mô tả các hạng mục thiết bị (phần cứng) và các chương trình máy tính (phần mềm) cho phép chúng ta truy cập, tải về, lưu trữ, tổ chức các thao tác và trình bày thông tin bằng phương tiện điện tử.

Theo từ điển tiếng việt ứng dụng được định nghĩa là đem lý thuyết dùng vào thực tiễn. Theo hán việt từ điển, ứng dụng nghĩa là đem ra dùng thực sự.

Kết hợp với các khái niệm, có thể hiểu ứng dụng công nghệ thông tin là việc sử dụng các thiết bị điện tử vào một hoạt động nào đó để khai thác và sử dụng có hiệu quả nguồn tài nguyên thông tin.

1.1.2. Khái niệm hoạt động trải nghiệm sáng tạo

Hoạt động trải nghiệm sáng tạo là hoạt động giáo dục, trong đó dưới sự hướng dẫn và tổ chức của nhà giáo dục, từng cá nhân học sinh được tham gia trực tiếp vào các hoạt động thực tiễn khác nhau của đời sống gia đình, nhà trường cũng như ngoài xã hội với tư cách là chủ thể của hoạt động, qua đó phát triển năng lực thực tiễn, phẩm chất nhân cách và phát huy tiềm năng sáng tạo của cá nhân mình.

1.1.3. Khái niệm tổ chức hoạt động giáo dục

Tổ chức hoạt động giáo dục là quá trình trong đó dưới sự hướng dẫn của nhà giáo dục, học sinh được tham gia trực tiếp vào các hoạt động khác nhau của đời sống nhà trường cũng như ngoài xã hội với tư cách là chủ thể của hoạt động, qua đó phát triển năng lực thực tiễn, phẩm chất nhân cách và phát huy tiềm năng sáng tạo của cá nhân.

1.2. Các nội dung tổ chức hoạt động giáo dục cho học sinh lớp chủ nhiệm

1.2.1. Giáo dục Truyền thống – Đạo đức – Lối sống cho học sinh

Trong quá trình giáo dục mục tiêu đặt ra của GVCN là hình thành ở HS niềm tin đạo đức, ý thức chấp hành pháp luật, động cơ học tập tích cực, thái độ ứng xử đúng đắn, hệ thống xu hướng và tính cách tốt đẹp có lối sống lành mạnh, trung thực, giản dị.

Để thực hiện nhiệm vụ này GVCN cần:

- Phối hợp chặt chẽ với giáo viên giảng dạy để đảm bảo được hiệu quả giáo dục của quá trình dạy và học các môn.

- Phối hợp với các lực lượng giáo dục khác như đoàn thanh niên, ban giám hiệu nhà trường, cha mẹ học sinh...

- Tổ chức thi đua học tập và rèn luyện trong tập thể học sinh.
- Hoạt động theo chủ đề : Ví dụ sinh hoạt chủ đề “Nhớ ơn cô thầy”, “Tình bạn, tình yêu”...

1.2.2. Tổ chức các hoạt động học tập

Tổ chức các hoạt động học tập cho học sinh nhằm nâng cao kết quả học tập là nhiệm vụ quan trọng hàng đầu của GVCN. Kết quả hoạt động học tập của HS không những thể hiện ở kết quả nắm tri thức, kĩ năng, kĩ xảo mà còn thể hiện ở kết quả phát triển năng lực hoạt động trí tuệ, năng lực tư duy sáng tạo ở học sinh.

Để nâng cao kết quả hoạt động học tập của HS, GVCN cần:

- Lãnh đạo tập thể lớp tổ chức các nhóm học tập, thảo luận, thực nghiệm khoa học, nâng cao khả năng thực hành và vận dụng kiến thức và cuộc sống.
- Đề ra yêu cầu học tập đối với học sinh
- Hướng dẫn HS tìm tòi các phương pháp học tập tích cực, phù hợp với bản thân nhằm đạt được kết quả cao nhất.
- Quan tâm học sinh yếu kém và bồi dưỡng học sinh giỏi

1.2.3. Tổ chức các hoạt động giáo dục lao động và hướng nghiệp.

Căn cứ vào kế hoạch chung của nhà trường và dựa vào tình hình cụ thể của lớp chủ nhiệm, GVCN xây dựng kế hoạch cụ thể để giáo dục HS. Việc giáo dục hướng nghiệp cho học sinh cần thực hiện những yêu cầu:

- Giúp HS hiểu rõ nhu cầu nghề nghiệp của xã hội, của địa phương.
- Tổ chức cho HS thể nghiệm thực tiễn lao động sản xuất của nghề nghiệp.
- Tạo điều kiện HS nắm vững cơ sở khoa học và kĩ năng lao động của các nghề
- Giúp HS xác định rõ các tiêu chí về năng lực và phẩm chất khi lựa chọn nghề.

1.2.4. Tổ chức các hoạt động văn hoá, văn nghệ , vui chơi, giải trí

Bên cạnh hoạt động học tập, GVCN cần quan tâm tổ chức cho HS vui chơi, giải trí bảo vệ sức khoẻ, phát triển thể chất và năng lực cho học sinh. Để thực hiện tốt hoạt động này giáo viên có thể dựa vào các tổ chức đoàn thể nhất là Đoàn thanh niên của trường và kết hợp với việc phát huy vai trò cán bộ lớp để tổ chức các hoạt động có ý nghĩa như tổ chức các cuộc thi: Giới thiệu sách hay...

1.3. Tầm quan trọng của hoạt động giáo dục

Quá trình hoạt động sư phạm ở trường được tiến hành đồng thời cả hoạt động dạy học và hoạt động giáo dục. Cả hai hoạt động này bổ sung, hỗ trợ, gắn bó với nhau, thúc đẩy nhau trong quá trình phát triển toàn diện của học sinh. Trong bản thân của cả hai hoạt động trên, ngoài việc hướng dẫn học sinh lĩnh hội kiến thức khoa học một cách có hệ thống thì hoạt động giáo dục có vai trò rất quan trọng là cầu nối giữa hoạt động giảng dạy và hoạt động giáo dục, góp phần rất lớn vào sự thành công trong việc giáo dục toàn diện cho học sinh .

Thông qua hoạt động giáo dục khơi dậy ở HS tính tích cực chủ động, sáng tạo, nâng cao ý thức tự chủ, tinh thần trách nhiệm đối với bản thân, đối với tập thể và cộng đồng... để từ đó các em tham gia vào các hoạt động học tập một cách có hiệu quả. Hình thành, củng cố và phát triển ở học sinh kỹ năng hoạt động độc lập, kỹ năng giao tiếp, ứng xử trong các mối quan hệ tập thể lớp và ngoài xã hội, kỹ năng tổ chức các hoạt động....

Góp phần bồi dưỡng cho HS tình yêu quê hương, đất nước, người thân, bạn bè... Có ý thức tôn trọng và ứng xử tốt với mọi người xung quanh, kể cả các em nhỏ tuổi hơn mình ; sống hoà nhã, sẵn sàng giúp đỡ người khác, tích cực tham gia vào các công việc chung ; ý thức xây dựng môi trường sống thân thiện; ý thức chấp hành tốt những nội quy, quy định của pháp luật, các chuẩn mực đạo đức... khi tham gia vào các hoạt động như học tập, vui chơi, giải trí hoặc các hoạt động xã hội khác ở bất cứ nơi nào.

Góp phần mở rộng các tri thức về tự nhiên, xã hội, con người,... mà bài học trên lớp chưa có điều kiện và thời gian mở rộng

1.4. Một số nội dung mới về công nghệ thông tin

1.4.1. Infographic

Infographic là viết tắt của cụm từ information graphic, là hình thức thể hiện các thông tin bằng định dạng thiết kế đồ họa, với mục đích giúp cho truyền tải ý tưởng, thông tin phức tạp trở nên dễ dàng hơn.



Infographic về các phẩm chất năng lực cần phát triển cho học sinh

Khi triển khai các chủ đề thay bằng việc học sinh phải đưa ra một lượng kiến thức bằng kênh chữ khá lớn thì thông qua infographic, kiến thức được hệ thống hóa dưới dạng sơ đồ, các đường nối, cộng thêm màu sắc của các đường nối, màu sắc của các đơn vị kiến thức. Điều này làm thông tin trở nên hấp dẫn hơn, gây sự chú ý của học sinh hơn. Việc thông tin được đơn giản hóa, trình bày logic không chỉ giúp học sinh dễ ghi nhớ hơn mà còn giúp học sinh hiểu được thông tin, điều mà kênh chữ rất khó làm được.

1.4.2. Công nghệ thực tế ảo tăng cường VR và AR

Những năm gần đây, công nghệ thực tế ảo tăng cường được khá nhiều người chú ý bởi tính ứng dụng cao và những hiệu quả mà nó mang lại. Trong giáo dục, công nghệ thực tế ảo tăng cường mang lại rất nhiều giá trị và trải nghiệm cho cả GV và HS.

Thực tế ảo (Virtual Reality-VR) là việc sử dụng công nghệ máy tính để tạo ra một môi trường giả lập. Không giống như giao diện người dùng truyền thống, VR đặt người dùng vào bên trong một trải nghiệm. Thay vì xem một màn hình trước mặt, người dùng đắm chìm và có thể tương tác với thế giới 3D. Bằng cách mô phỏng càng nhiều giác quan càng tốt, chẳng hạn như thị giác, thính giác và xúc giác

Thực tế tăng cường (Augmented Reality- AR) là sự kết hợp của các hình ảnh thực tế hiện hữu xung quanh với những thông tin ảo được cung cấp thêm và bao phủ lên các sự vật có thực đó. Đơn giản hơn, thực tế tăng cường thực chất là lớp phủ kỹ thuật số trên bề mặt vật thể thực, biến thông tin dạng tĩnh như hình ảnh 2D, thành các thông tin dạng động như video, ảnh Gif, ảnh 3D.

Nhờ công nghệ thực tế ảo tăng cường, cả GV và HS đều có thể thỏa sức tương tác với những hình ảnh ảo hay phim 3D ngay trong giờ học hoặc thời gian học ngoài lớp. Hiện nay, học sinh THPT đã quen với việc sử dụng phổ biến smartphone, máy tính bảng nên việc tự mình thực hiện và trải nghiệm công nghệ này sẽ kích thích khả năng tự học, tự sáng tạo cũng như tăng khả năng hợp tác giữa học sinh với nhau.

1.4.3. ClassDojo

ClassDojo là nền tảng chia sẻ kỹ thuật số cho phép GV ghi lại tài liệu trong ngày trên lớp và chia sẻ điều đó với gia đình HS thông qua trình duyệt web để hầu hết mọi thiết bị đều có thể truy cập nội dung – từ điện thoại thông minh đơn giản đến laptop. Miễn là có trình duyệt, thì ảnh và video đều có thể xem được.

Phần mềm Classdojo đặc biệt hữu ích giúp GV quản lý lớp, rèn luyện nề nếp cho HS. Sau khi đăng ký và tạo tài khoản lớp học, mỗi HS sẽ được đại diện bằng một hình Monster ngộ nghĩnh. Như vậy GVCN sẽ có một lớp học ảo có tên từng HS trong lớp. Classdojo cũng là một mạng xã hội dành riêng cho lớp mà tại đó có một trang giống như tường của facebook. Giáo viên có thể cập nhật các hoạt động trên lớp lên hàng ngày. GV cũng có thể liên lạc với từng phụ huynh học sinh thông qua chức năng nhắn tin. Đây chính là một kênh liên lạc rất tuyệt vời thay thế cho Facebook. Theo chúng tôi sử dụng Classdojo có thể thay thế cho Group phụ huynh học sinh của lớp trên Facebook. Bởi vì thông tin trên Facebook có thể lan truyền rất nhanh một cách khó kiểm soát nhất là với thông tin không hay.

1.4.4. Azota

Azota là ứng dụng giao và chấm bài tập online mới, được sáng tạo ra để làm nhiệm vụ hỗ trợ các thầy cô giáo khi muốn kiểm tra hiệu quả học tập của học sinh.

Ưu điểm khi sử dụng:

- + Tiết kiệm thời gian: Khi sử dụng phần mềm Azota, cả GV và HS có thể tiết kiệm tối đa thời gian trong việc ra đề - nhận đề ; nộp bài -chấm bài; trả bài – nhận điểm .
- + Khả năng tương thích tốt : GV và HS có thể thông qua máy tính , Tabet, điện thoại hệ điều hành IOS hoặc Android để sử dụng phần mềm Azota.
- + Thao tác vận hành đơn giản: Để sử dụng phần mềm thì giáo viên và học sinh chỉ cần đăng kí tài khoản. Ứng dụng này cho phép liên kết đăng nhập trực tiếp qua tài khoản Zalo vô cùng đơn giản. Thiết kế giao diện đơn giản, dễ nhìn và ít thao tác.
- + Thống kê, theo dõi quá trình học tập: GV có thể tra cứu, tải báo cáo thống kê về máy và lưu trữ trên hệ thống dễ dàng.

2. CƠ SỞ THỰC TIỄN

2.1. Từ thực tiễn đổi mới nội dung, chương trình giáo dục.

Chương trình giáo dục phổ thông mới được xây dựng theo định hướng tiếp cận năng lực , phù hợp với xu thế phát triển chương trình của các nước tiên tiến, nhằm thực hiện yêu cầu của Nghị quyết 88/2014/QH13 của Quốc hội "tạo chuyển biến căn bản, toàn diện về chất lượng và hiệu quả giáo dục phổ thông; kết hợp dạy chữ, dạy người và định hướng nghề nghiệp; góp phần chuyển nền giáo dục nặng về truyền thụ kiến thức sang nền giáo dục phát triển toàn diện cả về phẩm chất và năng lực, hài hoà trí, đức, thể, mỹ và phát huy tốt nhất tiềm năng của mỗi học sinh".

Ngày 25/1/2022 Thủ tướng Chính phủ ra Quyết định số 131/QĐ-TTg: Phê duyệt Đề án "Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022 - 2025, định hướng đến năm 2030" với quan điểm tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số tạo đột phá trong đổi mới hoạt động giáo dục. Người học và nhà giáo là trung tâm của chuyển đổi số và đạt mục tiêu tận dụng tiến bộ của công nghệ để đổi mới sáng tạo trong dạy và học nâng cao chất lượng và cơ hội tiếp cận giáo dục, hiệu quả quản lí giáo dục, xây dựng nền giáo dục mở thích ứng trên nền tảng số góp phần phát triển kinh tế số và xã hội số.

2.2. Thực trạng tổ chức ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động giáo dục thông qua hoạt động trải nghiệm sáng tạo ở trường THPT

Trong những năm học vừa qua, nhận thức của đội ngũ GVCN về tính cấp thiết phải đổi mới giáo dục HS đã thay đổi và có nhiều chuyển biến. Việc áp dụng công nghệ thông tin vào tổ chức các hoạt động giáo dục đã được thực hiện, song không thường xuyên vì thế tính hiệu quả khi sử dụng chưa cao. Giáo viên vẫn nặng về truyền thụ kiến thức mà chưa tổ chức cho HS nhiều hoạt động trải nghiệm. Việc ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức các hoạt động giáo dục thông qua hoạt động trải nghiệm nhằm rèn luyện khả năng tự chủ tự học, khả năng sáng tạo, kĩ năng giải quyết các tình huống thực tiễn và kĩ năng sống cho học sinh chưa được thực sự quan tâm. Việc ứng dụng công nghệ thông tin, sử dụng các thiết bị hiện đại chưa được áp dụng rộng rãi.

Đối với học sinh

Để có kết luận xác đáng, chúng tôi đã tiến hành khảo sát tìm hiểu thực trạng của HS trong việc ứng dụng CNTT. Chúng tôi đã phát phiếu điều tra cho HS ở nhiều lớp khác nhau

của các trường trên địa bàn để các em phát biểu những cảm nhận và nêu ý kiến, nguyện vọng của mình về việc áp dụng công nghệ thông tin vào tổ chức các hoạt động giáo dục qua công tác của người GVCN. Cụ thể chúng tôi đã phát phiếu điều tra cho 6 lớp 10A2, 10A4, 11A1, 11A3 12A5, 12A6 của hai trường THPT Nghi Lộc 2, THPT Nghi Lộc 5 với tổng số là 248 HS với nội dung khảo sát như sau:

Phiếu khảo sát thực trạng học tập của học sinh

Họ và tên học sinh.....

Lớp.....

Trường.....

Hãy trả lời câu hỏi dưới đây bằng cách đánh dấu x vào ô trống trong bảng có câu trả lời phù hợp với em.

Nội dung	Mức độ		
	Khá nhiều	Thỉnh thoảng	Khá ít
1. Em đánh giá mức độ tổ chức hoạt động trải nghiệm trong các hoạt động giáo dục ở trường mình như thế nào?			
2. Em đánh giá mức độ ứng dụng công nghệ thông tin của GVCN vào các hoạt động giáo dục như thế nào?			
3. Em đánh giá mức độ của bản thân trong việc khai thác các ứng dụng công nghệ thông tin vào học tập?			

Kết quả thu được

Nội dung	Mức độ		
	Khá nhiều	Thỉnh thoảng	Khá ít
1. Em đánh giá mức độ ứng dụng CNTT vào tổ chức hoạt động trải nghiệm trong các hoạt động giáo dục ở trường mình như thế nào?	8/248 3,2%	35/248 14,1%	205/248 82,7%
2. Em đánh giá mức độ ứng dụng công nghệ thông tin của GVCN vào các hoạt động giáo dục như thế nào?	10/248 4%	48/248 19,4%	190/248 76,6%
3. Em đánh giá mức độ của bản thân trong việc khai thác các ứng dụng công nghệ thông tin vào học tập?	231/248 93,2%	13/248 5,2%	4/248 1,6%

Qua kết quả điều tra, có thể nhận thấy học sinh rất thích thú khi tham gia các hoạt động trải nghiệm có ứng dụng công nghệ thông tin, nhất là các ứng dụng mới xuất hiện. Trong khi đó các hoạt động giáo dục trong nhà trường có ứng dụng CNTT khá ít, GVCN cũng ít áp dụng CNTT vào các hoạt động giáo dục còn các em khai thác ứng dụng CNTT khá nhiều. Trong quá trình trải nghiệm có ứng dụng CNTT không chỉ HS được cung cấp kiến thức, kĩ năng mà còn được thể hiện năng khiếu bản thân, được trực tiếp thực hành các ứng dụng công nghệ thông tin mới. Từ những học sinh năng động cho đến học sinh trầm tính thì cũng đều có hứng thú nhất định với công nghệ và mong muốn được trải nghiệm để tạo ra các sản phẩm phục vụ cho quá trình giáo dục .

Đối với giáo viên chủ nhiệm

Chúng tôi đã tiến hành điều tra khảo sát 50 GVCN tại hai trường THPT Nghi Lộc 2 và THPT Nghi Lộc 5 theo các phiếu điều tra sau:

Họ và tên giáo viên.....

- Giảng dạy môn.....Chủ nhiệm lớp.....

- Trường.....

Hãy trả lời câu hỏi dưới đây bằng cách khoanh vào đáp án có câu trả lời phù hợp với thầy/cô

Câu hỏi 1: Thầy (cô) quan tâm ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động giáo dục HS lớp chủ nhiệm theo trải nghiệm sáng tạo không? (Đánh dấu X vào đáp án mà thầy/cô lựa chọn)

- A. Rất quan tâm B. Quan tâm C. Không quan tâm

Câu hỏi 2: Trong quá trình tổ chức các hoạt động giáo dục cho hs lớp chủ nhiệm, thầy/cô có thường xuyên ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động giáo dục theo trải nghiệm cho HS không? (Đánh dấu X vào đáp án mà thầy/cô lựa chọn)

- A. Thường xuyên B. Thỉnh thoảng C. Không bao giờ

Câu hỏi 3: Thầy cô đánh giá các hoạt động giáo dục có ứng dụng công nghệ thông tin theo hướng trải nghiệm có vai trò như thế nào?

- A. Rất quan trọng B. Không quan trọng

Tổng số GV điều tra	Kết quả điều tra							
	Câu hỏi 1			Câu hỏi 2			Câu hỏi 3	
	Rất quan tâm	Quan tâm	Không quan tâm	Thường xuyên	Thỉnh thoảng	Không bao giờ	Rất quan trọng	Không quan trọng
50	12	36	2	9	39	2	48	2
Tỉ lệ	24%	72%	4%	18%	78%	4%	96%	4%

Như vậy có thể thấy việc tổ chức ứng dụng công nghệ thông tin và hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong các hoạt động giáo dục HS lớp chủ nhiệm là rất cần thiết, phù hợp với chương trình giáo dục và được nhiều giáo viên quan tâm. Nhiều giáo viên đã cố gắng đổi mới phương pháp giáo dục HS lớp chủ nhiệm, biết kết hợp linh hoạt nhiều phương pháp và tổ chức các chủ đề, chủ điểm ... để HS trải nghiệm từ đó các em được đề xuất ý tưởng, thực hiện ý tưởng, trải nghiệm và được đánh giá giúp phát triển các phẩm chất và năng lực cho HS. Tuy nhiên, việc làm này chưa được diễn ra thường xuyên, trong quá trình thực hiện còn lúng túng, thiếu linh hoạt nên hiệu quả chưa cao. Thực tế nhiều GV vẫn còn hiểu nhầm rằng hoạt động trải nghiệm nghĩa là phải đi tham quan thực tế, khám phá, trải nghiệm thực tế mà không biết rằng hình thức trải nghiệm hiện nay rất đa dạng. Hoạt động trải nghiệm có thể diễn ra trong lớp học, tại các diễn đàn, ngoại khóa Đặc biệt cùng với những tiến bộ của công nghệ, nhiều hình thức trải nghiệm mới ra đời, kích thích được khả năng sáng tạo của HS.

Kết luận: Hiện nay nhiều GV đã có trình độ công nghệ thông tin khá tốt, biết sử dụng nhiều phần mềm, ứng dụng công nghệ vào dạy học. Tuy nhiên, mức độ ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức các hoạt động giáo dục cho HS lớp chủ nhiệm chưa nhiều, trong khi các ứng dụng CNTT xuất hiện ngày càng nhiều. Có thể chỉ ra một số nguyên nhân như:

- Nhà trường chưa đồng bộ cơ sở vật chất, mạng wifi thiếu và yếu, học sinh không được sử dụng điện thoại khi đến trường... là những nguyên nhân khá phổ biến khiến cho việc ứng dụng CNTT còn ít được tổ chức.

- Nội quy của một số trường học không cho phép HS đưa điện thoại đến trường. Đây là một hạn chế lớn khi ứng dụng CNTT vào dạy học cũng như tổ chức các hoạt động giáo dục bởi rất nhiều ứng dụng công nghệ được phát triển và tích hợp vào smartphone.

- Một số GVCN ngại khó, ngại mất thời gian vào việc lên ý tưởng và thực hiện các hoạt động trải nghiệm cũng như chưa tin tưởng vào khả năng sử dụng công nghệ thông tin học sinh trong việc giải quyết các nội dung giáo dục.

- Một số GVCN chưa cập nhật các công nghệ mới nên chưa đa dạng các hình thức tổ chức hoạt động trải nghiệm.

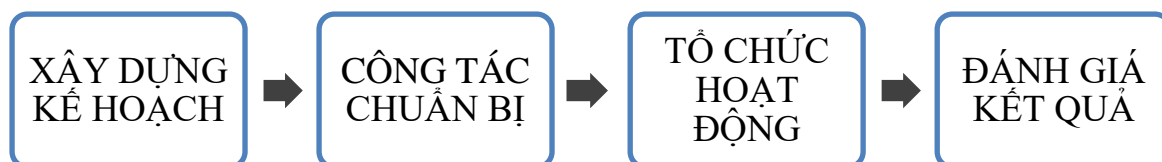
- Một số học sinh thiếu năng lực, thiếu chủ động, chưa tích cực sáng tạo nên không thích thú khi giáo viên giao các nhiệm vụ trải nghiệm.

Trên đây là những lý do dẫn đến vì sao phải đổi mới các hoạt động giáo dục bằng cách áp dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động giáo dục để nâng cao giá trị về đạo đức, rèn luyện kỹ năng, phát triển phẩm chất và năng lực cho HS. Từ những thực tế trên cùng với việc tổ chức các hoạt động giáo dục ở trường chúng tôi và với tâm huyết của người GVCN lớp đã trải nghiệm trong những năm qua, nhóm tác giả đưa ra những giải pháp góp phần nâng cao chất lượng các hoạt động giáo dục bằng ứng dụng công nghệ thông tin thông qua hoạt động trải nghiệm sáng tạo.

II. GIẢI PHÁP VÀ TỔ CHỨC THỰC HIỆN

MỘT SỐ NỘI DUNG ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀO TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC THEO HƯỚNG TRẢI NGHIỆM SÁNG TẠO.

1. Các bước tiến hành ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động giáo dục.



Bước 1. Xây dựng những nội dung có thể tổ chức các hoạt động trải nghiệm công nghệ thông tin trong chương trình theo kế hoạch hoạt động theo chủ đề. Từ đó xác định mục tiêu, nội dung, phương pháp, phương tiện, hình thức của hoạt động.

Bước 2. Hướng dẫn, phân công cho các nhóm học sinh/học sinh chuẩn bị hoạt động trải nghiệm dựa trên tinh thần tự nguyện, hợp tác. Tùy thuộc vào thực tế cơ sở vật chất nhà trường, năng lực học sinh mà giáo viên lựa chọn các ứng dụng công nghệ thông tin sao cho phù hợp nhất.

Bước 3. Tiến hành hoạt động trải nghiệm ứng dụng công nghệ thông tin trong lớp, ngoài lớp với các hình thức khác nhau, đảm bảo học sinh được tự mình thực hiện thực hiện. Trong quá trình đó, giáo viên phải thường xuyên bám sát, kiểm tra, góp ý chỉnh sửa để sản phẩm của học sinh có chất lượng tốt nhất.

Bước 4. Quá trình đánh giá kết quả của hoạt động trải nghiệm của học sinh, giáo viên cần nhấn mạnh mục tiêu cần đạt như giáo dục đạo đức, rèn luyện kỹ năng hay phát triển năng lực và phẩm chất học sinh. Kết thúc hoạt động trải nghiệm là thu nhận các thông tin phản hồi để rút kinh nghiệm cho các hoạt động kế tiếp.

2. Công tác chuẩn bị ứng dụng công nghệ thông tin để tổ chức các hoạt động giáo dục trải nghiệm

Đối với giáo viên

- Thực hành nhuần nhuyễn các ứng dụng công nghệ thông tin muốn áp dụng vào các hoạt động giáo dục.

- Tìm kiếm, biên tập một số video phù hợp với nội dung học tập trên Kênh Youtube... để học sinh sử dụng.

- Đảm bảo kết nối internet trong quá trình thực hiện. Ở một số trường hiện nay chưa có mạng wifi, vì vậy giáo viên có thể sử dụng một số gói dữ liệu di động giá rẻ, mở nguồn phát wifi cho học sinh học tập.

- Hướng dẫn học sinh cách sử dụng một số phần mềm biên tập video: Camtasia, ProShow, Window Movie Maker...

- Cài đặt phần mềm kết nối điện thoại với máy tính để khi giáo viên dùng điện thoại kiểm tra sản phẩm trải nghiệm của học sinh, cả lớp có thể dễ dàng quan sát trên máy chiếu. Hiện nay, có một số app miễn phí để kết nối điện thoại với máy tính như Teamviewer, GotomyPC, Any desk... dễ dàng cài đặt và sử dụng.

Đối với học sinh

- Biết cách sử dụng smartphone với các chức năng như quay phim, chụp ảnh.

- Biết sử dụng các chức năng cơ bản của máy tính, một số phần mềm đơn giản như Powerpoint, biết tìm kiếm tư liệu trên Internet cũng như sử dụng các phần mềm chỉnh sửa, biên tập video. Học sinh có thể sử dụng máy tính cá nhân hoặc máy tính của phòng máy nhà trường trong quá trình hoàn thiện sản phẩm.

- Biết lập và sử dụng các trang mạng xã hội để tăng tương tác cho các sản phẩm trải nghiệm. Cụ thể, mỗi lớp mở một group chat trên Message và một địa chỉ mail để trao đổi với giáo viên và học sinh khác, lập một trang Fanpage để phục vụ cho quá trình giới thiệu các sản phẩm của quá trình trải nghiệm.

3. Thực hiện ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức các hoạt động giáo dục.

3.1. Ứng dụng công nghệ thông tin vào chủ đề thiết kế infographic nhằm giáo dục đạo đức và kĩ năng sống cho học sinh .

3.1.1. Thiết kế infographic bằng Powerpoint

Hiện nay có rất nhiều phần mềm làm infographic, tuy nhiên cách sử dụng khá phức tạp, cũng như một số phần mềm đòi hỏi chi phí cao. Sau khi tìm hiểu kỹ hơn, tôi nhận thấy có thể làm infographic bằng Powerpoint, với những ưu điểm như dễ thao tác, miễn phí, không cần thiết có mạng Internet,... nên thích hợp khi giáo viên hướng dẫn học sinh thực hiện.

Các bước thực hiện

Bước 1. Xác định chủ đề, ý tưởng cho Infographic.

- Xác định chủ đề trọng tâm của Infographic.

- Lên ý tưởng cho sản phẩm, từ đó viết dàn ý những nội dung chính của Infographic. Việc này sẽ giúp học sinh trong việc lựa chọn từ ngữ, hình ảnh, số liệu, phù hợp. Nên phác thảo sơ bộ bố cục trên giấy để quá trình làm sẽ nhanh hơn.

Bước 2. Tìm kiếm tài liệu và chọn lọc thông tin.

- Từ nội dung đã định hướng ở trên, giáo viên hướng dẫn học sinh tìm kiếm tài liệu, thông tin trên Internet, sách báo...

- Tìm kiếm hình ảnh, kí hiệu phù hợp, chú ý chọn những hình ảnh có nền trong suốt, hoặc nền trắng, các icon một màu. Lưu ý, tất cả các hình ảnh, tài liệu, thông tin... sẽ lưu vào một Folder riêng để dễ sử dụng.

Bước 3. Tiến hành làm infographic với Powerpoint 2010.

Do hệ thống phòng máy của nhà trường đều cài đặt Powerpoint 2010 nên tôi tiến hành hướng dẫn học sinh thiết kế trên Powerpoint 2010.

- Mở Powerpoint, định dạng khổ giấy sau khi in ra bằng cách chọn Design → Slide size → Custom slide size → Slide sizes for → Portrait (dọc)/Landscape (ngang) → OK. Thường tôi hướng dẫn học sinh chọn khổ A4 để tiện cho việc in ấn.

- Chọn màu nền cho infographic.

+ Vào Insert → Shape → Chọn hình chữ nhật, dùng chuột phủ kín slide.

+ Format → Shape fill → Chọn màu thích hợp.

+ Format → Shape outline → No outline để bỏ viền xung quanh.

- Tiến hành trang trí.

+ Đặt tiêu đề của Infographic: Insert → Text box → Tên tiêu đề.

+ Lần lượt đưa các hình ảnh, icon, số liệu... vào sản phẩm. Điều cần lưu ý là hạn chế tối đa kênh chữ trên infographic.

Bước 4. Lưu file, sau đó sử dụng các trang Web trực tuyến để chuyển file ppt thành file hình ảnh dạng Jpg, Jpeg...

3.1.2. Tổ chức cuộc thi “Thiết kế Infographic”

Công tác chuẩn bị.

+ Từ những tiết sinh hoạt lớp đầu tiên, chúng tôi giới thiệu cho học sinh một số sản phẩm chất lượng để học sinh biết thế nào là một Infographic.

+ Cùng học sinh thảo luận về một Infographic cụ thể tôi đã thiết kế. Sau đó cho học sinh nhận xét về những ưu điểm khi sử dụng Infographic.

+ Chia lớp thành 4 nhóm nhỏ, gửi Infographic dạng file ppt có sẵn cho học sinh tham khảo, các em chỉ cần thêm thông tin vào là được. Sau đó hướng dẫn cụ thể các bước để học sinh có thể thực hành ở nhà hoặc tại phòng máy tính của nhà trường. Khi các em đã biết cách làm, tôi mới ra chủ đề để học sinh thực hiện.

3.1.3. Cuộc thi “Thiết kế Infographic”

+ Tùy theo nội dung chương trình giáo dục mà giáo viên tổ chức cuộc thi theo chủ đề nhất định.

+ Do nội dung mới nên thường tôi tiến hành thi theo nhóm, vừa tăng năng lực hoạt động nhóm, vừa tăng chất lượng sản phẩm.



+ Các nhóm học sinh thiết kế sản phẩm trong 1 tuần, sau đó gửi sản phẩm qua mail cho giáo viên chủ nhiệm góp ý. Giáo viên gửi lại cho học sinh hoàn thiện và đưa lên Fanpage của lớp để quảng bá, kêu gọi bình chọn. Mỗi lượt like được 5 điểm và 1 lượt share được 10 điểm. Thứ tự xếp loại căn cứ vào điểm bình chọn và điểm của giáo viên theo tỉ lệ 50- 50.

3.1.4. Một số chủ đề tổ chức cuộc thi “Thiết kế Infographic”

Có rất nhiều chủ đề mà GVCN có thể tổ chức cuộc thi “Thiết kế infographic” bằng Powerpoint như: Theo dòng lịch sử, Kỹ năng ứng phó thiên tai; Tìm hiểu ngành nghề yêu thích...Qua các chủ đề GVCN luôn hướng đến giáo dục đạo đức, rèn luyện kỹ năng sống và nâng cao nhận thức cho học sinh. Sau đây là một số chủ đề đã được GVCN tổ chức cho lớp chủ nhiệm.

Chủ đề theo dòng lịch sử

Đây là chủ đề mà GVCN đưa ra vào tháng 12 hướng tới ngày kỷ niệm Quân đội nhân dân Việt Nam 22/12. Thông qua chủ đề giáo viên tuyên truyền, khắc sâu những kiến thức về lịch sử nước nhà, truyền thống cách mạng của cha ông, lòng yêu quê hương đất nước, tự hào dân tộc và bồi dưỡng học sinh tình yêu gia đình, yêu những người thân và lớn hơn là yêu quê hương, yêu đất nước.

Thiết kế infographic “Theo dòng lịch sử” chúng tôi giới thiệu về khu di tích Ngã ba Đồng Lộc và khu di tích lịch sử Truong Bồn (các địa điểm này các em đã được đi trải nghiệm do tổ ngữ văn tổ chức). Với thiết kế infographic sẽ giúp các em cô đọng những thông tin về lịch sử đã được tìm hiểu, đồng thời bồi dưỡng thêm lòng tự hào và tình yêu quê hương đất nước. Việc đăng tải các sản phẩm này lên trang Fanpage sẽ giúp giới thiệu, quảng bá địa danh lịch sử này đến nhiều người hơn nữa.

NGÃ BA ĐỒNG LỘC

Địa danh gắn liền với sự hi sinh của 10 nữ TNXP anh hùng

Các công trình tiêu biểu

1. Tượng đài chiến thắng Ngã Ba Đồng Lộc
2. Biểu tượng lưu niệm ngành GTVT.
3. Nhà bia tưởng niệm TNXP toàn quốc.
4. Tháp chuông.
5. Khu mộ 10 nữ TNXP anh hùng.
6. Phòng truyền thống.

Thống kê:

- > 16.000 con người đã bám trụ và chiến đấu
- 465 cán bộ, chiến sỹ đã hi sinh
- 14 máy bay Mĩ bị bắn rơi (tháng 5/1968)
- 1780 quả bom bị phá (tháng 7/1968)

KHU DI TÍCH TRƯỜNG BỒN

Nơi in dấu thanh xuân bất tử !

Địa danh gắn liền với sự hi sinh của 13 TNXP Đại đội 317-N65

- Trong đêm Trường Bồn có chiều dài 5km trên tuyến đường 15A
- Cung đường qua Trường Bồn có địa hình phức tạp, lầy lội và dốc
- Hơn 1240 cán bộ và chiến sỹ đã hi sinh
- 18936 quả bom, tên lửa bị kẻ thù trút xuống
- 400 máy bay Mỹ bị bắn rơi
- 94000 lượt xe cơ giới qua trường an toàn
- 211 lạng dọc theo tuyến đường 15A bị tàn phá
- Hàng trăm chiếc xe chở hàng bị bốc cháy

1. Toàn cảnh khu di tích Lịch Sử Quốc Gia Trường Bồn.
2. Nhà tưởng niệm Trường Bồn.
3. Chân dung những thanh niên xung phong Trường Bồn.
4. Tiểu đội Trường Trần Thị Thông sống sót duy nhất trong trận bom đình mệnh 31/10/1968 về tri ân với Đồng Đội.
5. Những người đồng đội về dâng hương trước ngôi mộ của các Liệt Sĩ.

Sản phẩm infographic về khu di tích lịch sử Trường Bồn

Chủ đề : Kỹ năng ứng phó thiên tai

Nghệ An Là một trong những tỉnh thuộc đồng bằng duyên hải miền Trung, với đường bờ biển dài 82 km, hàng năm Nghệ An chịu không ít ảnh hưởng của thiên tai do biến đổi khí hậu gây ra như bão, áp thấp nhiệt đới, lũ lụtgây thiệt hại về người và tài sản. Giáo dục kỹ năng sống giúp cho các em học sinh tự tin, chủ động, sáng tạo, linh hoạt không phụ thuộc vào người lớn mà biết cách để bảo vệ chính mình, bảo vệ người thân khi xảy ra thiên tai. Đồng thời nó cũng là hành trang giúp các em bước vào cuộc sống sau này, quan trọng hơn nó còn giúp các em có cái nhìn thấu đáo để bảo vệ môi trường sống nhằm hạn chế biến đổi khí hậu, kỹ năng ứng phó với thiên tai và bảo vệ môi trường được đặt lên hàng đầu, đặc biệt đối với lứa tuổi học sinh. Chính vì vậy chúng tôi tổ chức cuộc thi thiết kế infographic chủ đề “Ứng phó với thiên tai” giúp các em học sinh có thêm kỹ năng sống và hiểu rõ hơn về các loại hình thiên tai và hậu quả mà thiên tai mang đến. Từ đó các em nhận thức được ảnh hưởng và tầm quan trọng của việc gìn giữ và bảo vệ môi trường sống xung quanh.

Bảng thiết kế infographic học sinh đưa ra những tình huống thường gặp trong thực tế, các em có cơ hội nêu lên cách giải quyết, qua đó các em được trang bị những kỹ năng cần thiết để ứng phó với thiên tai và các biện pháp để bảo vệ môi trường. Kết thúc cuộc thi giáo viên đánh giá kết quả và trao phần thưởng cho đội giải nhất.



Một số sản phẩm infographic của học sinh

3.2. Tổ chức cuộc thi làm video phóng sự, kịch ngắn.

Khi tổ chức các hoạt động giáo dục có những chủ đề rất phù hợp với việc trải nghiệm thực tế. Với cách làm thông thường, giáo viên sẽ tổ chức trải nghiệm, sau đó học sinh viết bài thu hoạch hoặc nhóm sẽ tiến hành báo cáo. Tuy nhiên, nếu có ứng dụng công nghệ thông tin thì việc trải nghiệm này sẽ thú vị hơn rất nhiều. Và cũng để phát huy khả năng sáng tạo và khả năng hợp tác của học sinh, giáo viên có thể định hướng sản phẩm là phóng sự hoặc kịch ngắn và yêu cầu học sinh làm việc nhóm để thực hiện.

Giáo viên cần hướng dẫn học sinh sử dụng các thiết bị công nghệ để tạo ra các sản phẩm. Đó là việc sử dụng các chức năng của điện thoại thông minh để chụp ảnh minh họa, quay các video theo các chủ đề nhất định. Giáo viên hướng dẫn học sinh sử dụng máy tính để cài đặt các phần mềm hỗ trợ, cách dựng và biên tập video bằng các phần mềm như Camtasia, Xilisoft video Converter.

Có thể thấy, việc để học sinh có thể thảo luận để lên ý tưởng, viết kịch bản và thực hiện các video này có thể phát huy rất nhiều năng lực và phẩm chất của học sinh. Điều dễ nhận thấy là học sinh bắt buộc phải giao tiếp và hợp tác để giải quyết vấn đề. Để sản phẩm

nhóm mình có chất lượng và sự khác biệt, đòi hỏi phải có năng lực sáng tạo và năng lực thẩm mỹ cũng như khả năng ngôn ngữ của mỗi cá nhân. Thông qua việc hoàn thiện sản phẩm, các em cũng sẽ được nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ thông tin vào học tập. Và điều dễ nhận thấy, các em sẽ chăm chỉ hơn, có trách nhiệm hơn, biết yêu thương và chia sẻ hơn.

3.2.1. Các bước thực hiện.

Bước 1. Giáo viên nêu chủ đề, hướng dẫn các nhóm học sinh lựa chọn hình thức thể hiện như kịch, phóng sự...

Bước 2. Các nhóm thảo luận về các vấn đề:

- Đề xuất ý tưởng và hoàn thiện kịch bản.
- Phân công nhiệm vụ: phân vai, quay phim, chụp ảnh, thuyết minh...
- Địa điểm, thời gian tiến hành.

Giáo viên hỗ trợ trực tiếp hoặc gián tiếp qua mạng xã hội.

Bước 3. Sau 1 tuần chuẩn bị, các nhóm gửi sản phẩm qua mail cho giáo viên nhận xét, chỉnh sửa.

Bước 4. Các nhóm hoàn thiện sản phẩm. Đưa sản phẩm lên fanpage của lớp để quảng bá cũng như để sản phẩm trở thành tư liệu học tập cho các bạn. Giáo viên nhận xét đánh giá.

3.2.2. Một số chủ đề về phóng sự, kịch ngắn được thực hiện nhằm giáo dục kỹ năng sống, phát triển phẩm chất và năng lực cho học sinh .

Chủ đề Nhớ ơn cô thầy

Tháng 11 hàng năm, vào ngày 20/11 từ lâu đã được xem là một ngày lễ "Tôn sư trọng đạo" để tôn vinh các nhà giáo, người đã đứng trên bục giảng hằng ngày truyền đạt những tri thức quý báu và cách sống trở thành người có ích cho xã hội đối với những thế hệ học trò. Như trở thành thông lệ, vào ngày 20/11 tất cả các trường trong cả nước lại nô nức với các hoạt động do những học sinh trong trường thực hiện như: Thi văn nghệ, lễ mít-tinh chào mừng ngày nhà giáo Việt Nam, thi cắm hoa... và nhiều hoạt động có ý nghĩa khác nhằm giáo dục lòng biết ơn đối với thầy cô, truyền thống tôn sư trọng đạo, ý thức thi đua rèn luyện đạo đức, kỹ năng sống, có ý thức, có mục tiêu học tập rõ ràng, phấn đấu trở thành con ngoan, trò giỏi, là công dân có ích cho quê hương đất nước.

Tại trường chúng tôi ngày 20/11/2021 thì các em đang học online do dịch covid vậy việc tổ chức các hoạt động giáo dục trực tiếp là không thể diễn ra. Vậy làm thế nào giúp các em có thể bày tỏ tấm lòng của mình để tri ân tới các thầy cô giáo tạo một sân chơi để các em thể hiện tài năng của bản thân. Do vậy, chúng tôi tổ chức cuộc thi “Nhớ ơn cô thầy” thông qua làm video, phóng sự về các thầy cô. Cuộc thi dựng video “Nhớ ơn cô thầy” được tổ chức trên cơ sở học sinh tự xây dựng kịch bản, dựng phim ngắn tối đa không quá 5 phút tôn vinh những nét đẹp, sự cống hiến, tâm huyết với nghề của thầy/cô giáo để giúp học

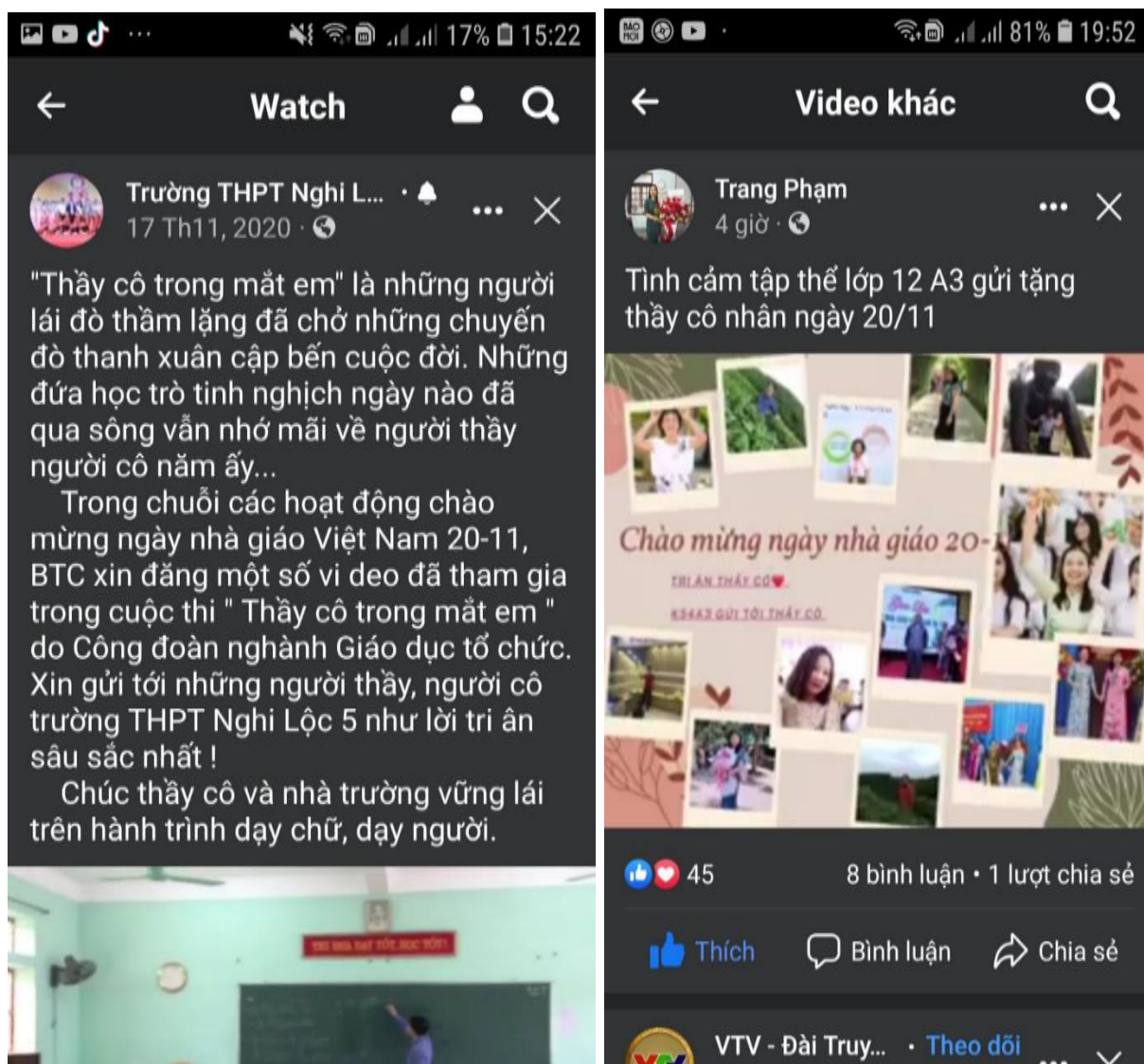
sinh trở thành con ngoan, trò giỏi. Thông qua cuộc thi chúng tôi mong muốn gửi một thông điệp tới học trò hãy luôn trân quý người thầy dẫu dẫu, dạy dỗ của mình.

Cách thực hiện như sau:

Về thể lệ cuộc thi

- Đối tượng là học sinh trong lớp chủ nhiệm
- Mỗi cá nhân/nhóm/tổ chỉ được dự thi một tác phẩm.
- Mỗi video chỉ được dự thi một lần. Nếu có > 1 người gửi trùng 1 video dự thi, giáo viên sẽ tính cho người gửi trước (tránh tranh chấp về bản quyền).
- Sau khi tiếp nhận tác phẩm của đối tượng dự thi chúng tôi sẽ chấm sơ khảo, lựa chọn ra các tác phẩm chất lượng đăng trên các kênh Facebook ,Fanpage, Youtube, Tiktok của trường để tăng lượng để tăng lượng yêu thích “like”, share, comment phục vụ việc tính điểm về lượng tương tác. Các nền tảng mạng xã hội của trường.

Một số hình ảnh được cắt từ các video



Chủ đề Giới thiệu sách hay

Với mục đích nhằm khuyến khích các em học sinh nuôi dưỡng niềm đam mê đọc sách và qua đó các em chia sẻ thông tin về quyển sách mình yêu thích thông qua việc giới thiệu sách bằng video đó tới bạn bè, thầy cô và tạo ra một sân chơi giúp các em học sinh tự tin thể hiện các khả năng của bản thân cũng như tinh thần làm việc đồng đội. Đây mạnh hoạt động phong trào đọc sách trong đối tượng học sinh, thu hút đông đảo các em đến thư viện. Thúc đẩy phong trào đọc sách, đa dạng hóa hình thức đọc sách đối học sinh trong cộng đồng .

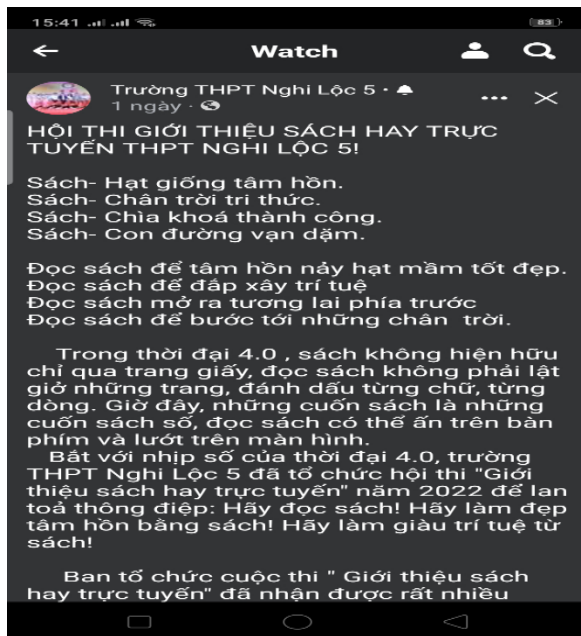
Với nội dung mỗi nhóm thí sinh sẽ giới thiệu sách là các tác phẩm văn học, sách về Bác Hồ, sách kỹ năng sống (như: Kỹ năng phòng chống đuối nước, kỹ năng giao thông, kỹ năng chữa bệnh, tìm hiểu pháp luật,...) sách Hạt giống tâm hồn; sách ứng xử văn hóa các loại, sách về quê hương đất nước, danh lam thắng cảnh, di tích lịch sử... Giáo viên chủ nhiệm gợi ý cho học sinh khi thực hiện video giới thiệu sách cần: Chi tiết xuất bản (tác giả, năm xuất bản, hình thức, số trang...), chủ đề tác phẩm, nội dung chính của tác phẩm, đặc điểm nổi bật của tác phẩm lôi cuốn người đọc, những cảm xúc và những điều người đọc thích nhất từ tác phẩm; Giới thiệu thêm hoàn cảnh và lí do nào các em tìm đọc tác phẩm (tìm trong thư viện, sách được tặng, tự mua hoặc mượn của bạn...); tuyên truyền định hướng cho các bạn tìm đọc. Video clip có thể sử dụng các hình ảnh chèn âm thanh, chú thích hình ảnh, chữ viết để thể hiện sự sáng tạo. Bài dự thi là một video clip giới thiệu nội dung cuốn sách hoặc giới thiệu, chia sẻ cảm nhận về một hoặc một số cuốn sách yêu thích và có tác động tích cực đối với bản thân.

Hình thức: Mỗi cá nhân, nhóm học sinh tham gia sẽ quay video giới thiệu clip về 1 quyển sách, hoặc 1 bộ sách mà các em yêu thích, gửi cho GVCN, GVCN duyệt và lựa chọn video clip xuất sắc.

Vòng 1: HS gửi video cho giáo viên chủ nhiệm.

Vòng 2: Những video clip các học sinh gửi, giáo viên sẽ chọn những video xuất sắc nhất góp ý và chỉnh sửa gửi dự thi tại trường và trình chiếu vào giờ sinh hoạt lớp.

Vòng 3: Những video được chọn sẽ được đưa dự thi tại trường và đăng trên trang facebook của trường. Ban Tổ chức sẽ căn cứ vào lượt điểm bình chọn thông qua lượng truy cập trên trang facebook (50%), Điểm chấm Ban giám khảo (50%) để trao giải cá nhân, tập thể lớp có bài thi chất lượng, đạt giải cao sẽ được cộng điểm thi đua.



Chủ đề: Tình bạn- Tình yêu.

Sự trưởng thành của học sinh sớm muộn rồi sẽ trải qua những trạng thái cảm xúc, tình cảm khác nhau trong khi thể hiện các mối quan hệ xã hội từ “nhà” ra “đường” đến “lớp”. Thông qua quan sát, trao đổi, truyền thông... học sinh có cái nhìn khác nhau về các loại tình cảm cơ bản như tình bạn, tình yêu, hôn nhân để giúp các em học sinh nhận thức rõ hơn về giá trị của tình bạn, tình bạn khác giới, tình yêu, giới tính của bản thân và đồng thời xác định rõ trách nhiệm của bản thân trong quan hệ bạn bè, tình yêu và gia đình chúng tôi thường xuyên rèn luyện cho các em các kĩ năng ứng xử phù hợp trong tình bạn, tình yêu và trong gia đình. Đồng thời giúp các em có ý thức xây dựng và hình thành tình cảm yêu quý, gắn bó với bạn bè và người thân trong gia đình; giúp các em có thể cởi mở, lắng nghe, mạnh dạn trao đổi ý kiến về những vấn đề tình bạn, tình yêu, giới tính, hôn nhân; hiểu và nhận biết được vẻ đẹp của tình bạn, tình yêu trong sáng, lành mạnh ở lứa tuổi vị thành niên

và ý nghĩa quan trọng của những tình cảm đó trong việc hình thành nhân cách của các em. Từ đó các em sẽ có thái độ đúng đắn trong việc xây dựng tình bạn, tình yêu đẹp đẽ, trong sáng và bình đẳng, đoàn kết, gắn bó giữa các bạn học cùng lớp, cùng trường. Do vậy chúng tôi tổ chức sinh hoạt chủ đề về Tình bạn- Tình yêu giúp học sinh mình có những hiểu biết từ căn bản đến nâng cao trong việc thể hiện các loại tình cảm đó. Để làm được điều đó tôi hướng dẫn học sinh làm video phóng sự, kịch ngắn về vấn đề tình bạn, tình yêu, hôn nhân qua đó giúp các em có cái nhìn đúng đắn hơn.

Cách thực hiện

Giáo viên giao nhóm đóng kịch và quay video thành đoạn phim với nội dung tình bạn, tình yêu tuổi học trò .

Học sinh thảo luận để viết kịch bản, phân vai cho từng bạn, sử dụng điện thoại để quay phim, dựng phim và đưa lên Fanpage của lớp để làm tư liệu học tập.

Giáo viên sẽ tổ chức một tiết sinh hoạt với chủ đề :Tình bạn, tình yêu để giúp học sinh hiểu rõ thế nào là tình bạn, tình yêu. Với phương pháp làm video, Thảo luận nhóm, hùng biện... Cùng một chủ đề, nhưng cách tiếp cận, cách giải quyết vấn đề của học sinh rất đa dạng, thể hiện khả năng sáng tạo và các em chia sẻ những tình cảm của bản thân với bạn khác giới từ đó giáo viên sẽ tư vấn cho học sinh cách xử sự , giới hạn tình yêu ở tuổi học sinh.

Qua đó, học sinh sẽ hình thành được các phẩm chất như biết yêu bản thân, yêu cơ thể mình, biết tôn trọng sự khác biệt về giới tính, xác định được đúng được tình cảm ở lứa tuổi học sinh...



3.3. Tổ chức hoạt động giáo dục hướng nghiệp tạo cơ hội cho học sinh tìm hiểu các ngành nghề và định hướng nghề cho bản thân.

Hướng nghiệp rất có ích cho HS vì nó không chỉ đề cập đến nhân cách mơ ước, sở thích, nguyện vọng mà học sinh còn biết đến những đại lượng khác trong bức tranh nghề rộng lớn, từ đó giúp cho HS hiểu về xã hội đang sống để cho HS có cơ hội chọn lựa, an

tâm với chính mình, dành hết năng lực và công sức của bản thân một khi đã chọn một nghề thích hợp cho mình.

Để giúp HS định hướng tốt nghề cho bản thân chúng tôi tổ chức cho học sinh trải nghiệm các nghề qua ứng dụng thực tế ảo tăng cường AR và VR. Với ứng dụng này học sinh sẽ được trải nghiệm ngay chính tại lớp học của mình mà không phải đi đâu xa. Sự phong phú của các nhóm nghề qua ứng dụng thực tế ảo tăng cường AR và VR các em có thêm kiến thức về phân loại nhóm nghề cơ bản. Các thông tin có được từ quá trình trải nghiệm các nghề qua ứng dụng thực tế ảo tăng cường AR và VR giúp học sinh nhận thức, đánh giá được sự phù hợp của bản thân với nhóm nghề hoặc các nghề ở lĩnh vực liên quan trên các mặt như phát hiện điểm mạnh, điểm yếu của bản thân đối với việc đáp ứng yêu cầu làm việc trong lĩnh vực chuyên môn của nghề. Các em cảm nhận, đánh giá được những yếu tố phẩm chất và năng lực bản thân cần rèn luyện phù hợp với nghề, chỉ ra được sự phù hợp, không phù hợp của bản thân đối với các nghề. Đánh giá được khó khăn, thuận lợi của bản thân trong việc xây dựng và thực hiện kế hoạch rèn luyện phẩm chất, năng lực theo lĩnh vực nghề từ đó các em học sinh lựa chọn hướng nghề nghiệp và lập kế hoạch học tập theo định hướng nghề.

Để thực hiện quá trình trải nghiệm qua ứng dụng thực tế ảo tăng cường chúng tôi thực hiện theo các bước sau:

3.3.1. Giới thiệu một số các nghề cho học sinh trải nghiệm bằng công nghệ thực tế ảo tăng cường qua điện thoại thông minh.

+ GV giới thiệu để HS trải nghiệm dịch vụ bán hàng bằng công nghệ AR của cửa hàng nội thất Mant.

Cách thực hiện:

- Truy cập địa chỉ <https://mant.vn/ar>
- Chọn sản phẩm bạn muốn ước thử .
- Nhấn vào biểu tượng 3D ở góc phải bên dưới ảnh sản phẩm.
- Quét chọn không gian, công nghệ sẽ tự tính toán và ước sản phẩm bạn đã chọn vào không gian đó .

Với trải nghiệm này HS có thêm thông tin về sự đa dạng cách bán hàng, sự tiện lợi của khách hàng khi sử dụng CNTT vào kinh doanh.

+ Trải nghiệm nghề xây dựng bằng ứng dụng công nghệ ảo VR dạng phim 3D

Cách thực hiện: GV giới thiệu đường link <https://youtu.be/Uw5OJEkwYxk> để học sinh vào trải nghiệm nghề xây dựng.



3.3.2. Tìm hiểu yêu cầu về phẩm chất, năng lực của nghề được trải nghiệm . Sau khi trải nghiệm một số nghề tại chính phòng học bằng công nghệ mới AR và ứng dụng của VR. Giáo viên tổ chức hoạt động nhóm để học sinh đánh giá được những phẩm chất và năng lực phù hợp với yêu cầu của nhóm nghề với mục tiêu sau:

- Biết cách tìm hiểu các thông tin về nhóm nghề, yêu cầu về năng lực, phẩm chất theo nhóm nghề.

- Phân tích được phẩm chất và năng lực cần có của người lao động thông qua trải nghiệm một nghề cụ thể và yêu cầu của nhà tuyển dụng.

Từ đó giúp học sinh nhận diện bản thân với nhóm nghề định lựa chọn.

- Xây dựng và thực hiện kế hoạch rèn luyện bản thân theo định hướng nghề nghiệp.
- Rèn luyện phù hợp về phẩm chất và năng lực cần thiết cho nghề định lựa chọn

Sản phẩm của học sinh sau hoạt động nhóm hiểu được yêu cầu về phẩm chất, năng lực của nghề kinh doanh sau khi trải nghiệm dịch vụ bán hàng bằng công nghệ thực tế tăng cường AR của cửa hàng nội thất Mant.

Nhóm nghề : Kinh doanh	
Công việc đặc trưng	Trao đổi hàng hoá và dịch vụ
Nhiệm vụ chủ yếu	Kết nối giữa sản xuất và người tiêu dùng, Tiếp thị và phân phối hàng hoá.
Phẩm chất cần thiết	Chăm chỉ, Cẩn thận, tỉ mỉ , nghiêm túc trong công việc
Năng lực cần thiết	- Năng lực ứng dụng công nghệ thông tin. - Năng lực tính toán. Năng lực giải quyết vấn đề - Năng lực sáng tạo. - Có khả năng phân tích, quan sát tổng hợp .

Sản phẩm của học sinh sau hoạt động nhóm hiểu được yêu cầu về phẩm chất, năng lực của nghề sau khi trải nghiệm video công nhân ngành xây dựng bằng công nghệ thực tế ảo VR.

Nhóm nghề : Thợ	
Tên một số nghề thợ	- Thợ xây dựng, thợ tiện, phay, nguội, thợ điện, gò hàn, mộc... - Thợ trong các ngành tiểu thủ công nghiệp như : thợ thêu, thợ làm mây tre đan, sơn mài, thợ may... - Thợ trong lĩnh vực dịch vụ : sửa chữa đồ gia đình, cắt tóc, thời trang...
Công việc đặc trưng	Tạo ra nhiều sản phẩm, hàng hoá có chất lượng
Nhiệm vụ chủ yếu	- Tạo ra nhiều sản phẩm có chất lượng.
Phẩm chất cần thiết	Chăm chỉ, khéo tay, ham học hỏi, chịu khó, cần mẫn, Cẩn thận, tỉ mỉ , nghiêm túc trong công việc.
Năng lực cần thiết	Năng lực tính toán . Năng lực giải quyết vấn đề, Năng lực sáng tạo, Có khả năng phân tích, quan sát tổng hợp .

3.3.3. Tổ chức hoạt động câu lạc bộ sáng tạo và khởi nghiệp

+Thành lập câu lạc bộ

- Ngay từ những buổi học hướng nghiệp đầu tiên, giáo viên sẽ thành lập câu lạc bộ những học sinh đam mê về sáng tạo. Giáo viên tư vấn cho các em học sinh hình thành và phát triển ý tưởng khởi nghiệp.

- Khảo sát nhu cầu học sinh về các lĩnh vực yêu thích .

+ Hoạt động của câu lạc bộ.

- GV giới thiệu mục tiêu, nhiệm vụ, thời gian hoạt động của câu lạc bộ.

Với phương châm “ Học đi đôi với hành, lý luận gắn với thực tiễn “ Định hướng nghề tương lai cho học sinh. Đã có nhiều em gửi ý tưởng lên câu lạc bộ như: “Hệ thống tưới cây thông minh”; “Sản xuất Curcuminoid từ củ nghệ vàng trồng ở xã Nghi Kiều, góp phần phát triển làng nghề xã Nghi Kiều - Huyện Nghi Lộc -Tỉnh Nghệ An”; “Chiết xuất từ lá đu đủ diệt trừ sâu tơ rau họ cải” ...các ý tưởng trên đều được đánh giá cao. Các ý tưởng hay và sáng tạo sẽ được giáo viên hướng dẫn và dự thi Khoa học kỹ thuật cấp tỉnh còn một số ý tưởng khác giáo viên sẽ kết với các doanh nghiệp trên địa bàn tạo điều kiện để các em hoàn thiện sản phẩm.



3.3.4 Lập kế hoạch học tập tại trường và phát triển nghề nghiệp.

Hình thức học tập	Cách rèn luyện	Kết quả
	Tự học tự rèn luyện	Hình thành tính tự giác trong công việc
	Tham gia các hoạt động trải nghiệm trên lớp	Phát huy tính tích cực, chủ động, tự giác và sáng tạo của bản thân Được bày tỏ quan điểm, ý tưởng, được tự đánh giá và đánh giá kết quả hoạt động của bản thân, của nhóm mình bạn bè... Hình thành và phát triển những giá trị sống và các năng lực cần thiết.

Tại trường	Học các môn học của nhà trường	Học các môn thiên về khoa học tự nhiên
	Hướng dẫn của giáo viên	Thi khoa học kỹ thuật cấp tỉnh giải nhì với hai đề tài “Nghiên cứu quy trình công nghệ sản xuất Curcuminoid từ củ nghệ vàng trồng ở xã Nghi Kiều, góp phần phát triển làng nghề xã Nghi Kiều–Huyện Nghi Lộc –Tỉnh Nghệ An ” và Chiết xuất từ lá đu đủ diệt trừ sâu tơ rau họ cải.

3.4. Ứng dụng công nghệ thông tin vào đổi mới tiết sinh hoạt lớp chủ nhiệm.

Giáo dục ngoài việc cung cấp cho học sinh những kiến thức đầy đủ, chính xác theo qui định của chương trình thì người GVCN còn phải quan tâm giúp các em từng bước hình thành, điều chỉnh, hoàn thiện những hành vi đạo đức, phát triển phẩm chất và năng lực phù hợp với đặc điểm tâm lí lứa tuổi. Trong giờ sinh hoạt lớp GV tổ chức thật sự hiệu quả giờ sinh hoạt lớp sao cho HS thấy yêu thích và ngày càng khơi dậy ở học sinh tính tích cực chủ động, sáng tạo, nâng cao ý thức tự chủ, tinh thần trách nhiệm đối với bản thân, đối với tập thể và cộng đồng...phát triển phẩm chất và năng lực của bản thân.

Do đó, chúng tôi nhận thức được ý nghĩa, tầm quan trọng của tiết sinh hoạt lớp trong việc xây dựng tập thể lớp học vững mạnh, trở thành môi trường học tập thân thiện và triển khai các nội dung giáo dục toàn diện cho HS. Từ đó, chúng tôi xây dựng nội dung và kế hoạch sinh hoạt lớp một cách đa dạng và có ứng dụng công nghệ thông tin vào hỗ trợ cho công tác chủ nhiệm lớp. Sự đổi mới và sáng tạo này của GVCN đã khiến cho những giờ sinh hoạt lớp trở nên hứng thú, hấp dẫn, thiết thực quan trọng trong việc giáo dục toàn diện HS.

3.4.1.Đổi mới nhận xét, theo dõi học sinh qua phần mềm Classdojo

Thông thường theo cách cũ đến giờ sinh hoạt lớp GVCN mời các bạn nhóm trưởng lên nhận xét tình hình học tập và rèn luyện của học sinh. Tuy nhiên cách này chưa mang lại hiệu quả cao vì một số nguyên nhân như sau:

- Tổ trưởng bao che lỗi vi phạm của các bạn hoặc quên ghi chép.
- Báo lỗi vi phạm chưa kịp thời dẫn đến HS chưa khắc phục ngay.
- Chưa tạo được thi đua trong lớp học.

Để khắc phục những nhược điểm trên chúng tôi sử dụng phần mềm ClassDojo vào quản lý lớp học.

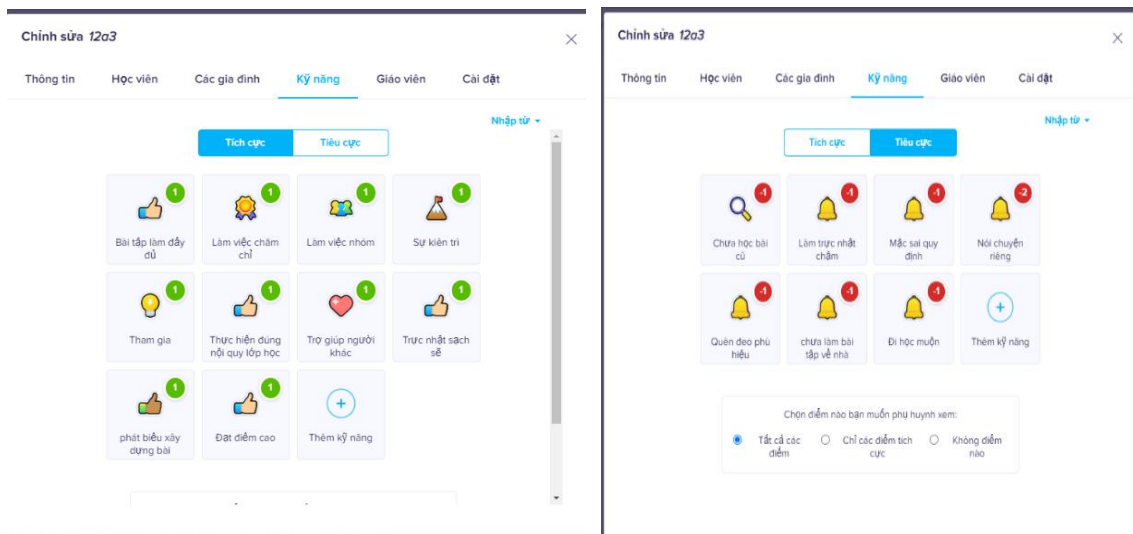
Các bước thực hiện

Bước 1. GV cài đặt phần mềm ClassDojo về máy điện thoại .

Bước 2. Tạo lớp học mới và thêm các thành viên là HS của lớp

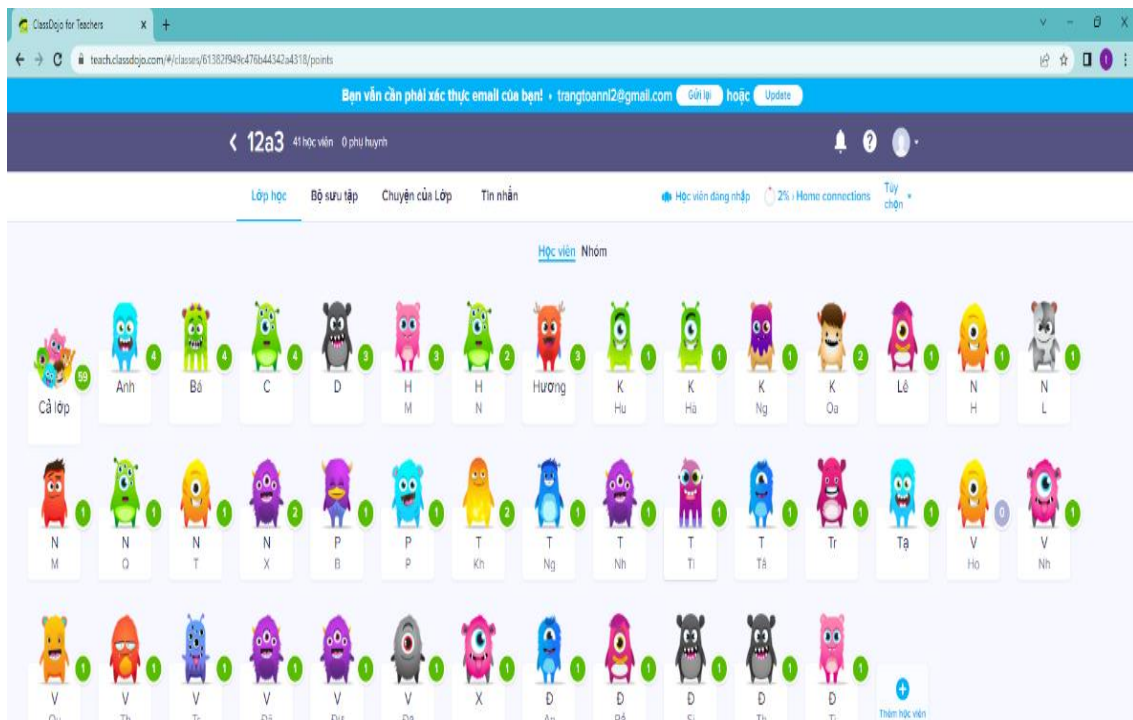
Bước 3. Mời phụ huynh và học sinh tham gia

Bước 4. Xây dựng nội quy lớp học gồm khuyến khích, thưởng, phạt ..cũng như những điểm số thể hiện cho các hành động trên.



Hình ảnh thể hiện các kỹ năng của học sinh

Bước 5. Tích các kết quả tích cực hay lỗi vi phạm của từng học sinh vào các ngày trong tuần



Hình ảnh các thành viên trong lớp qua giao diện ClassDojo

Mỗi khi GV khen thưởng hay nhắc nhở một HS nào đó, thông tin này sẽ hiển thị trên điện thoại của phụ huynh, học sinh. Các thông tin của HS không những rất chi tiết mà còn được cập nhật thường xuyên, giúp các em nhận thức được điểm tốt, điểm xấu, từ đó cải thiện hoặc phát huy. Như vậy sau 1 tuần giáo viên sẽ tổng hợp lại xem em nào có điểm số cao nhất. Từ đó sẽ có cách khen thưởng phù hợp như được vinh danh, tặng một món quà... Ngoài ra phần mềm ClassDojo có rất nhiều ứng dụng khác như cho phép GV đăng hình ảnh, video và tin nhắn để phụ huynh xem những gì đang xảy ra trong lớp.

3.4.2.Đổi mới các chủ đề, chủ điểm trong giờ sinh hoạt lớp.

Khi thực hiện chúng tôi áp dụng công nghệ thông tin vào các chủ đề, chủ điểm giúp học sinh có nhiều trải nghiệm như tìm kiếm thông tin cần thiết trên mạng Internet hay dùng các phần mềm công nghệ thực hiện video để áp dụng vào sinh hoạt chủ đề..

- Một số nội dung giáo dục được tôi đưa vào thực hiện trong tiết sinh hoạt lớp như
 - + Phát triển năng lực công nghệ thông tin
 - + Giáo dục giới tính
 - + Giáo dục kĩ năng sống
 - + Giáo dục về an toàn giao thông...

- Những nội dung trên được triển khai một cách hiệu quả dưới những hoạt động trải nghiệm đa dạng như: Trò chơi; Thảo luận theo chủ đề; Thuyết trình, Hùng biện; Xem video, Diễn kịch, Đóng phim, Sự kiện xã hội, Bài diễn thuyết chứa thông điệp, Bài học cuộc sống có giá trị...

3.4.3. Giáo án minh hoạ sinh hoạt lớp với chủ đề “Văn hóa khi tham gia giao thông”

+ Mục tiêu giáo dục

- Học sinh khi tham gia giao thông đúng quy định, nâng cao ý thức và thái độ khi tham gia giao thông .

- Khi tham gia giao thông các em học sinh có văn hóa như: Từ tốn, bình tĩnh, ưu tiên nhường đường cho người già, trẻ em; Biết xin lỗi khi có va chạm; đội mũ bảo hiểm cho mình và trẻ em khi tham gia giao thông.

Về năng lực:

Năng lực ứng dụng công nghệ thông tin, Năng lực giao tiếp và làm việc nhóm, năng lực tìm kiếm và xử lí thông tin

+ Nội dung hoạt động

- Tìm hiểu về văn hóa khi tham gia giao thông, tìm hiểu luật giao thông đường bộ, thực hiện chấp hành đúng luật khi tham gia giao thông

-Tổ chức trò chơi “ Đưa bóng vào gôn”

- Làm video về an toàn giao thông.

+ Thời gian , địa điểm tổ chức.

-Thời gian : Tiết sinh hoạt vào thứ 7

- Địa điểm : Phòng học lớp : 12A3 và 11A5

+ Chuẩn bị:

Chuẩn bị của giáo viên và học sinh.

Giáo viên chia lớp thành 4 nhóm tương ứng với 4 tổ và giao nhiệm vụ cho 4 tổ về nhà tìm hiểu qua sách vở, báo, đài hay trên mạng Internet với các nhiệm vụ sau:

Nhiệm vụ 1:

- Tìm hiểu văn hóa khi tham gia giao thông và luật giao thông đường bộ .
- Tìm tranh ảnh liên quan đến vấn đề vi phạm an toàn giao thông cũng như những hình ảnh đẹp khi tham gia giao thông của học sinh hiện nay.

Nhiệm vụ 2:

- Làm video phản ánh về tình trạng học sinh vi phạm khi tham gia giao thông
- Nhiệm vụ 3 : Hãy rút ra những bài học cho bản thân khi tham gia giao thông .

+ **Tiến trình hoạt động.**

HOẠT ĐỘNG 1: Khởi động

a) **Mục đích:** Tạo sự vui tươi phấn khởi .

b) **Nội dung:** Giới thiệu và mời HS cùng hát và nhảy theo ca khúc: Ra phố an toàn.
Sáng tác: Nguyễn Đức Trung.

c) **Sản phẩm:** HS hát và nhảy theo bài hát.

d) **Cách thực hiện:**

Bước 1: Trình chiếu bài hát .

Bước 2: HS Thực hiện nhiệm vụ.

HOẠT ĐỘNG 2: Sinh hoạt lớp

a) **Mục đích:** Nhận xét tình hình học tập và nề nếp của lớp trong tuần HS nắm được nội dung tiết sinh hoạt. Phổ biến kế hoạch tuần tới.

b) **Nội dung:** - Tổng kết kết quả học tập trong tuần

- Kế hoạch tuần tiếp theo

c) **Sản phẩm:** HS nắm được nội dung tiết sinh hoạt và HS chia sẻ kết quả học tập và rèn luyện, nêu những khó khăn, vướng mắc gặp phải.

- Nêu được những hoạt động chủ yếu trong tuần.

d) **Cách thực hiện:**

Bước 1: GVCN mời cán bộ lớp nhận xét chung tập thể lớp trong tuần.

Nhận xét cụ thể từng HS trong lớp đã được thể hiện qua ứng dụng ClassDojo

Bước 2: Dựa vào bảng điểm ứng dụng của ClassDojo GV khen ngợi, động viên HS có kết quả tốt, nhắc nhở một số HS còn vi phạm nội quy.

Bước 3: GV tổng kết , nhận xét trong tuần và đưa ra kế hoạch tuần tiếp theo.

HOẠT ĐỘNG 3 : Sinh hoạt chủ đề Văn hóa khi tham gia giao thông.

a) **Mục đích:** HS tìm hiểu văn hoá giao thông và luật giao thông . Rút ra nhận thức khi tham gia giao thông.

b) Nội dung: Tìm hiểu khái niệm văn hoá giao thông. Nâng cao văn hoá khi tham gia giao thông đối với học sinh và rút ra bài học cho bản thân khi tham gia giao thông.

c) Sản phẩm: HS nắm được nội dung về văn hoá giao thông.

d) Cách thực hiện:

Lời dẫn: Theo thống kê của Cục Cảnh sát giao thông, năm 2021, toàn quốc xảy ra 11.4 nghìn vụ TNGT. Trong đó phân tích số liệu chưa đầy đủ của Công an các địa phương về độ tuổi của người bị nạn và người điều khiển phương tiện gây tai nạn cho thấy trong số 8.357 người bị nạn có 974 người dưới 18 tuổi, 3.524 người từ trên 18 đến 30 tuổi; 3.029 người gây tai nạn có 260 người dưới 18 tuổi, 1.460 người từ trên 18 đến 30 tuổi mà nguyên nhân chủ yếu là do phóng nhanh vượt ẩu, lạng lách trên đường đi, không đội mũ bảo hiểm hay sử dụng loại mũ bảo hiểm chưa đạt chuẩn... Và một lý do đặc biệt nguy hiểm là sử dụng rượu bia, các chất có cồn khi tham gia giao thông. Chính vì lẽ đó, giúp cho các em tham gia giao thông đúng quy định, hiểu thêm về luật an toàn giao thông và có trách nhiệm khi tham gia giao thông thì lớp chúng ta tổ chức sinh hoạt chủ đề “Văn hóa khi tham gia giao thông”.

Nhiệm vụ 1: Tìm hiểu khái niệm văn hoá giao thông

GV tổ chức cho HS lên trình chiếu các tranh ảnh đã chuẩn bị

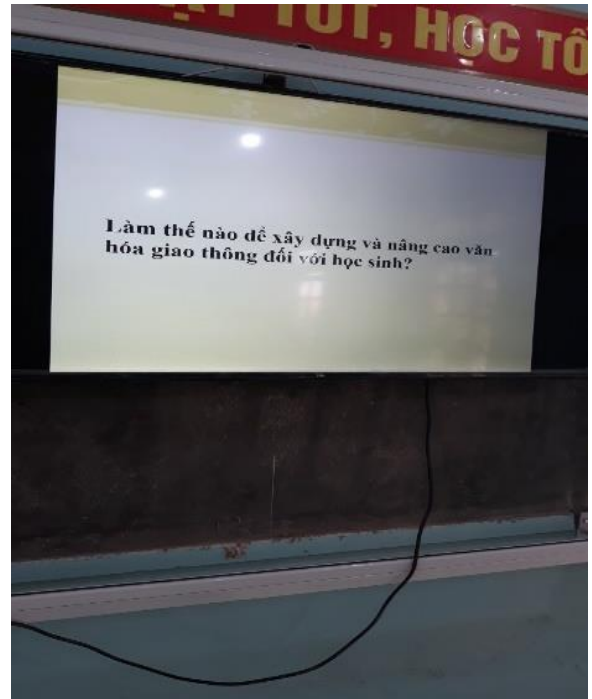


Sản phẩm đạt được

HS nhận biết được văn hoá khi tham gia giao thông là ý thức, thái độ và tuân thủ luật Giao thông

Nhiệm vụ 2: Nâng cao văn hoá giao thông đối với học sinh

GV tổ chức cho HS lên trình chiếu video đã chuẩn bị



Sản phẩm đạt được :HS nhận thức được hãy bắt đầu từ những thói quen nhỏ hằng như đội mũ bảo hiểm, chấp hành tín hiệu giao thông, dừng, đỗ xe đúng phần đường quy định.

- Tuyên truyền viên tích cực về văn hóa giao thông
- Góp phần xây dựng nhiều con đường giao thông nông thôn; tuyến phố xanh - sạch - đẹp; chung tay bảo vệ, giữ gìn nhiều công trình giao thông công cộng...

Nhiệm vụ 3: Rút ra bài học cho bản thân khi tham gia giao thông ?

GV tổ chức hoạt động nhóm



HS nhận thức được khi tham gia giao thông

Bốn điều cần

- Thực hiện nghiêm túc các quy định về luật giao thông
- Có đội mũ bảo hiểm đúng quy định khi tham gia giao thông
- Có ý thức trách nhiệm cao nhất đối với bản thân và cộng đồng
- Có hành vi ứng xử văn hóa, nhường nhịn, hợp tác giúp đỡ người bị tai nạn

Bốn điều không:

- Không phóng nhanh vượt ẩu, điện thoại, vượt đèn đỏ..
- Không lấn chiếm vỉa hè, lòng đường, hành lang bảo vệ an toàn giao thông .
- Không có thói hư tật xấu với người cùng tham gia giao thông như vượt trước, lạng lách, chen ngang...

- Không để xảy ra tai nạn khi tham gia giao thông

Nhiệm vụ 4: Tìm hiểu luật giao thông

Giúp HS tìm hiểu luật giao thông

GV: Giới thiệu về luật chơi: Đưa bóng vào gôn.

- Có 6 câu hỏi, GV lần lượt cho các nhóm chọn một câu.
- Nếu trả lời đúng thì bóng sẽ đi vào gôn còn trả lời sai bóng sẽ đi ra ngoài.
- Thời gian suy nghĩ thảo luận nhóm cho mỗi câu hỏi là 1 phút
- Hết thời gian yêu cầu các nhóm trả lời
- Mỗi câu trả lời đúng được tính 10 điểm cho nhóm.



Câu 1: Người điều khiển phương tiện tham gia giao thông gồm những phương tiện nào?

- A. Người điều khiển xe cơ giới.
- B. Người điều khiển xe thô sơ.
- C. Người điều khiển xe máy chuyên dùng tham gia giao thông đường bộ.
- D. Cả 03 đối tượng trên.

Câu 2. Hành vi đưa xe cơ giới, xe máy chuyên dùng, không đảm bảo tiêu chuẩn kỹ thuật an toàn, vệ sinh môi trường tham gia giao thông đường bộ có bị cấm hay không?

- A. Không nghiêm cấm.C. Bị nghiêm cấm tùy theo các tuyến đường.
- B. Bị nghiêm cấm D. Bị nghiêm cấm tùy theo loại xe.

Câu 3: Khi điều khiển xe chạy trên đường người lái xe cần mang theo các loại giấy tờ nào sau đây?

- A. Giấy phép lái xe, đăng kí xe, giấy phép lưu hành xe.
- B. Giấy phép lái xe, đăng kí xe, giấy vận chuyển,chứng minh nhân dân.
- C. Lệnh vận chuyển, đăng kí xe,giấy phép lưu hành xe.
- D. Giấy phép lái xe phù hợp với loại xe đó,giấy đăng kí xe,giấy chứng nhận kiểm định kĩ thuật và giấy phép vận chuyển(nếu xe đó cần phải có).

Câu 4: Người tham gia giao thông đường bộ phải có trách nhiệm gì khi nghe thấy tín hiệu của các xe ưu tiên?

- A. Cả hai loại trách nhiệm trên.
- B. Cấm các hành vi cản trở xe ưu tiên.
- C. Phải nhanh chóng giảm tốc độ, tránh hoặc dừng lại sát lề đường bên phải để nhường đường.
- D. Tất cả đều sai.

Câu 5: Xe gắn máy, mô tô 2 bánh được chở nhiều nhất là mấy người?

- A. Hai người kể cả người lái.
- B. Ngoài người lái xe chỉ được thêm một người ngồi phía sau và một trẻ em.
- C. Ngoài người lái xe được chở thêm hai người lớn trong trường hợp chở người bệnh đi cấp cứu hoặc áp giải người phạm tội.
- D. Cả ý B và ý C.

Câu 6: Khi đi trên đường, thấy 1 vụ tai nạn giao thông, em làm gì?

- A. Giữ nguyên hiện trường vụ tai nạn ,báo cho một người lớn nào đó đến để họ tìm người giải quyết,tham gia cấp cứu người bị nạn nếu có thể.
- B. Vào xem để thỏa trí tò mò.

- C. Bỏ chạy vì sợ .
D. Tất cả các ý trên.

ĐÁP ÁN :

Câu	1	2	3	4	5	6
Đáp án	D	B	A	C	D	A

HOẠT ĐỘNG 4: VẬN DỤNG

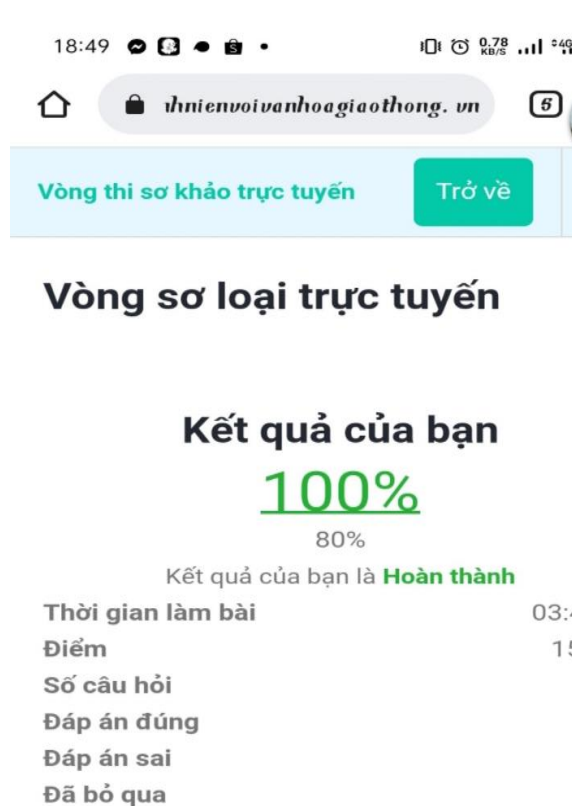
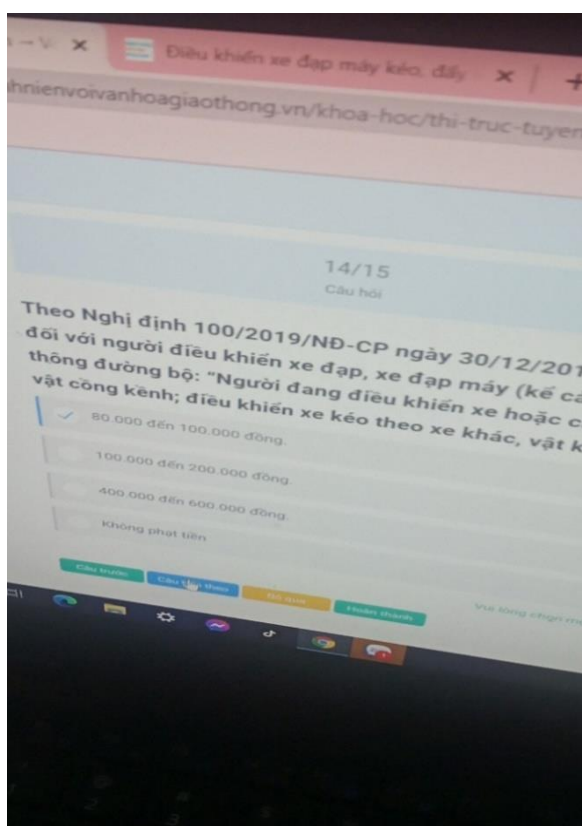
a) **Mục đích:** HS vận dụng kiến thức đã học áp dụng vào thực tiễn khi tham gia giao thông có văn hoá, chấp hành đúng luật giao thông.

b) **Nội dung:** HS tham gia giao thông và tham gia cuộc thi .

c) **Sản phẩm:** HS tham gia cuộc thi: “Thanh niên với văn hóa giao thông năm 2021” do Trung ương đoàn tổ chức. Thực tế cho thấy HS khi tham gia giao thông cũng từng bước được nâng cao, góp phần quan trọng vào việc giảm thiểu tai nạn giao thông trên địa

d) **Tổ chức thực hiện:**

- Bước 1: Chuyển giao nhiệm vụ: GV gửi đường link để HS tham gia cuộc thi.
- Bước 2: Thực hiện nhiệm vụ: Cuộc thi trắc nghiệm về ATGT trên internet
- Bước 3: Báo cáo kết quả
- Bước 4: Kết luận, GV đánh giá kết quả của HS



Kết quả học sinh dự thi

3.5. Phối hợp chặt chẽ giữa GVCN với các giáo viên bộ môn và phụ huynh học sinh để đảm bảo được hiệu quả giáo dục.

Trong hoạt động dạy học, GVCN có một vai trò hết sức quan trọng, là cầu nối giữa nhà trường với học sinh, giữa học sinh với GV bộ môn và là sợi dây liên kết không thể thiếu giữa nhà trường với phụ huynh học sinh. Nếu ví tập thể lớp là một cơ thể sống thì giáo viên chủ nhiệm giống như linh hồn của cả lớp. Bởi vậy, công tác phối hợp giữa GVCN với GV bộ môn, phụ huynh học sinh thực sự cần thiết là một mắt xích vô cùng quan trọng không thể thiếu trong việc giáo dục toàn diện học sinh.

Những năm gần đây, ngành giáo dục rất quan tâm đến việc ứng dụng CNTT vào hoạt động giáo dục. Đặc biệt, trước diễn biến hết sức phức tạp và khó lường của đại dịch Covid-19 trên phạm vi toàn cầu, việc đẩy mạnh ứng dụng CNTT, kích hoạt và khai thác tối đa tiện ích của công nghệ số đã và đang thu được nhiều kết quả khả quan. Điều đó cho phép chúng ta tin tưởng rằng, trong tương lai không xa công nghệ số sẽ có mặt và chiếm lĩnh ở trên tất cả mọi lĩnh vực đời sống. Bên cạnh đó, mạng xã hội đã có bước phát triển mạnh mẽ, tác động lớn đến đời sống xã hội ở hầu hết các quốc gia trên thế giới, trong đó có Việt Nam. Mạng xã hội đã trở thành một thuật ngữ phổ biến với những tính năng đa dạng cho phép người dùng kết nối, chia sẻ, tiếp nhận thông tin một cách nhanh chóng, hiệu quả.

3.5.1. Phối hợp giữa giáo viên chủ nhiệm và giáo viên bộ môn.

Để thuận tiện trong việc phối hợp chặt chẽ giữa GVCN với GV bộ môn để nắm bắt kịp thời tình hình HS của lớp mình trong việc theo dõi kết quả học tập và đạo đức của các em qua giáo viên bộ môn nhanh và hiệu quả chúng tôi lập nhóm **Zalo**. Thông qua nhóm **Zalo** GVCN kịp thời nắm bắt được tình hình của lớp sau mỗi buổi dạy như HS nào thường xuyên không học bài, không làm bài, hoặc có hành vi, thái độ không tốt ... để chúng tôi kịp thời uốn nắn, nhắc nhở có biện pháp và báo về gia đình, kết hợp cùng gia đình giáo dục các em. Đồng thời chúng tôi cũng lập nhóm **Zalo của lớp** để lắng nghe những phản hồi từ phía HS về các thầy cô giáo giảng dạy bộ môn cũng như thông báo cho các em những thông tin cần thiết. Từ đó sẽ có được thông tin 2 chiều tìm ra phương pháp giáo dục HS tốt nhất. Qua đó phản ánh, trao đổi kịp thời những mong muốn của HS đến giáo viên bộ môn giảng dạy tại lớp mình chủ nhiệm. GVCN và giáo viên bộ môn cần phối hợp đồng viên các em khi các em có chuyện không vui, học tập sa sút, đặc biệt là các em học sinh chậm tiến bộ. Chúng tôi thường xuyên phối hợp với giáo viên bộ môn để giúp đỡ những em học sinh gặp khó khăn trong học tập như tiếp thu bài chậm, chưa chăm chỉ trong học tập hay đặc biệt hơn là các em đang trong giai đoạn cách ly do dịch covid nên chưa thể đến trường. Để thực hiện được thì GV thường xuyên gửi bài vào nhóm zalo và yêu cầu HS làm bài tập sau đó chụp lại và gửi bài làm cho GV kiểm tra. Thực hiện được như thế phần nào giúp HS củng cố kiến thức cũng như nắm vững kiến thức mới, qua đó rèn luyện cho các em năng lực tự học, tự nghiên cứu.



Giáo viên giao bài cho HS và HS gửi bài cho giáo viên,

Bên cạnh đó giáo viên và học sinh có thể cài đặt phần mềm **Azota** là phần mềm giao và chấm bài tập online để kiểm tra tính hiệu quả học tập của học sinh với những ưu điểm:

Tiết kiệm thời gian giao và chấm bài, thao tác đơn giản và cha mẹ học sinh có thể theo dõi kết quả học tập của học sinh thông qua lịch sử học tập bên cạnh đó giáo viên có thể kiểm tra và thống kê kết quả học tập của học sinh.

Phần mềm **Azota** giáo viên khi làm xong đề ôn tập cho học sinh có thể gửi đường link lên nhóm zalo cho học sinh làm bài .

Học sinh sau khi làm bài tập xong có thể biết ngay kết quả và đáp án của bài làm.

Cách đăng ký tài khoản Azota cho giáo viên

Bước 1: Truy cập trang web azota.vn và nhấn nút Đăng ký.

Bước 2: Kế tiếp, hãy chọn mục Tôi là giáo viên.

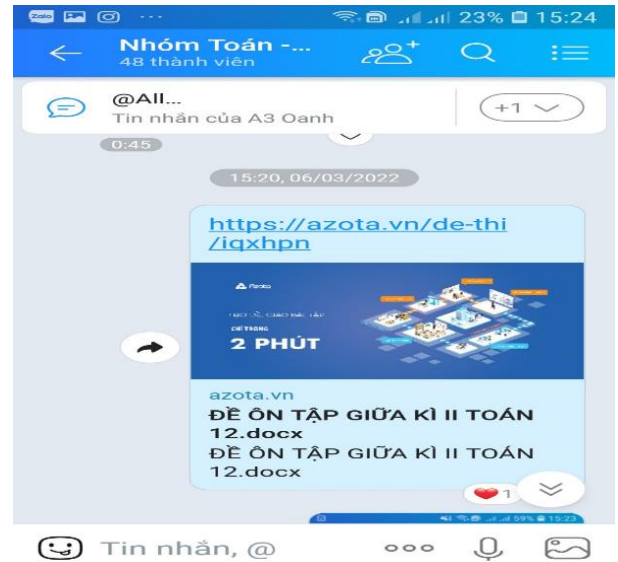
Bước 3: Nhập họ tên, số điện thoại, mật khẩu, email > Nhấn Đăng ký

Cách đăng ký tài khoản Azota cho học sinh.

Bước 1: Truy cập trang web azota.vn và nhấn nút Đăng ký.

Bước 2: Kế tiếp, hãy chọn mục Tôi học sinh.

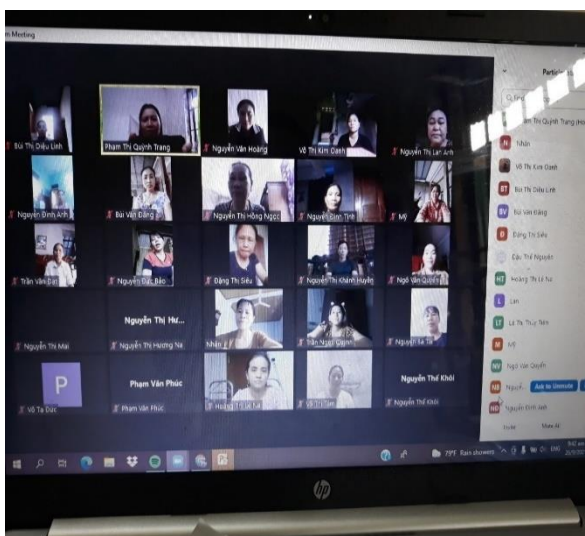
Bước 3: Nhập họ tên, số điện thoại, mật khẩu > Nhấn Hoàn thành đăng ký



Giáo viên giao bài tập cho học sinh

3.5.2. Phối hợp giữa giáo viên chủ nhiệm và phụ huynh học sinh.

Để nâng cao chất lượng giáo dục và đạo đức của học sinh không thể không nói tới sự phối hợp chặt chẽ giữa GVCN và phụ huynh học sinh đây là mối quan hệ rất quan trọng và không thể thiếu được. Chính vì vậy mỗi năm nhà trường tổ chức ít nhất hai cuộc họp phụ huynh để giáo viên đổi công việc của nhà trường cũng như việc học, rèn luyện của các em HS. Những trong năm học này do dịch covid-19 diễn biến phức tạp nên gặp phụ huynh trực tiếp là khó khăn vì thế công nghệ thông tin đã hỗ trợ cho GV và phụ huynh trao đổi trực tuyến qua hệ thống LMS. Bên cạnh đó chúng tôi cũng lập nhóm zalo GVCN và phụ huynh để trao đổi thông tin cần thiết tới phụ huynh như lịch học và một số công việc khác. Qua zalo cá nhân GV cũng có thể trao đổi tới phụ huynh những HS đặc biệt qua đó giúp cha mẹ học sinh biết được tình hình học tập cũng như những dấu hiệu sa sút của các em từ đó phụ huynh nhắc nhở con em mình.



III. Hiệu quả của đề tài

1. Phạm vi ứng dụng

Đề tài “*Ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức các hoạt động giáo dục cho học sinh lớp chủ nhiệm*” được chúng tôi ứng dụng tại trường THPT Nghi Lộc 2 và Trường THPT Nghi Lộc 5 kể từ khi được giao nhiệm vụ chủ nhiệm lớp đến nay. Nhìn chung, khi ứng dụng đề tài này, giáo viên tiến hành một cách thuận lợi, đúng nguyên tắc và phương pháp giáo dục có ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động trải nghiệm sáng tạo thì HS hứng thú hơn, ngoài ra khi tổ chức các chủ đề tích hợp có ứng dụng CNTT thông qua hoạt động trải nghiệm thấy học sinh tích cực, sáng tạo, chủ động tham gia, qua đó năng lực của các em cũng được rèn luyện và phát triển như năng lực tự học, năng lực giao tiếp, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo, năng lực công nghệ thông tin và truyền thông ... và có khả năng thích ứng tốt với hoạt động giáo dục này, thể hiện hiểu biết và tiềm năng vốn có của mình vào thực tiễn một cách linh hoạt, sáng tạo, có ý nghĩa.

2. Mức độ vận dụng

Đề tài được triển khai cho tất cả các đối tượng HS từ lớp 10, lớp 11, lớp 12. Đề tài được thể hiện có tính gợi mở hướng tiếp cận nhiều nội dung giáo dục khác trong nhà trường như giáo dục kỹ năng sống, tư vấn hướng nghiệp, tư vấn tâm lý học đường, giáo dục giới tính, lập trình ngôn ngữ tư duy...

3. Hiệu quả

3.1. Khảo sát

a) Sau khi sử dụng đề tài vào thực nghiệm giáo dục, tiến hành khảo sát HS, chúng tôi thu được kết quả như sau:

Phiếu khảo sát thái độ học tập của HS sau chủ đề

Họ và tên học sinh:

Lớp

Trường.....

Hãy trả lời câu hỏi dưới đây bằng cách đánh dấu x vào ô trống trong bảng có câu trả lời phù hợp với em

Nội dung đánh giá	Thích	Không thích	Không thay đổi hành vi và nhận thức	Thay đổi tích cực hành vi và nhận thức
<i>Cảm nhận của em khi ứng dụng công nghệ thông tin vào trải nghiệm trong các hoạt động giáo dục từ GVCN của mình?</i>				

Bảng khảo sát thái độ học tập của HS sau bài học

Trường THPT	Năm học	Lớp	Không sử dụng phương pháp của đề tài				Lớp	Sử dụng phương pháp của đề tài			
			Thích h	Không thích	Không đổi hành vi và nhận thức	Thay đổi tích cực hành vi và nhận thức		Thích h	Không thích h	Không đổi hành vi và nhận thức	Thay đổi tích cực hành vi và nhận thức
THPT Nghị Lộc 2	2021 - 2022	12A 3	10/42 23,8 %	32/42 76,2%	32/42 76,2 %	10/41 23,8 %	12A 3	41/41 100 %	0/41 0%	1/41 2,4%	40/41 97,6 %
THPT Nghị Lộc 5	2021 - 2022	11A 5	9/39 23,1 %	30/39 76,9%	30/39 76,9 %	9/39 23,1 %	11A 5	39/39 100 %	0/39 0%	1/39 2,6%	38/39 97,4 %

Sau khi áp dụng đề tài học sinh lớp chủ nhiệm đã hoạt động nhiều hơn, các em tích cực hơn và đặc biệt các em có thêm nhiều kỹ năng trong cuộc sống đã biết ứng xử phù hợp và ngày càng tiến bộ.

Kết quả hạnh kiểm của hai lớp 12A3 Nghị Lộc 2 và 11A5 trường THPT Nghị Lộc 5 từ năm học 2020- 2021 đến học kỳ 1 năm học 2021-2022 như sau:

Trường THPT	Năm học	Lớp	Không sử dụng phương pháp của đề tài			Năm học	Lớp	Sử dụng phương pháp của đề tài		
			Tốt	Khá	Tb			Học kỳ 1	Tốt	Khá
THPT Nghị Lộc 2	2020 - 2021	12A 3	20/42 47,6 %	21/42 50%	1/42 2,4%	2021 - 2022	12A3	30/41 83,3 %	12/41 28,6%	0/41 0%
THPT Nghị Lộc 5	2021 - 2022	11A 5	16/39 41,0 %	21/39 53,9%	2/39 5,1%	2021- 2022	11A5	28/39 71,8 %	14/39 28,2%	0/39 0%

			41 %							
--	--	--	---------	--	--	--	--	--	--	--

b) Sau khi sử dụng đề tài vào thực nghiệm các hoạt động giáo dục, chúng tôi tiến hành nhân rộng đề tài tới các giáo viên chủ nhiệm khác. Sau khi các giáo viên áp dụng chúng tôi tiến hành khảo sát giáo viên và thu được kết quả như sau:

Phiếu khảo sát ý kiến của giáo viên sau bài dạy

Họ và tên giáo viên:

Giảng dạy môn:.....

Chủ nhiệm lớp

Trường

Hãy trả lời câu hỏi dưới đây bằng cách đánh dấu x vào ô trống trong bảng có câu trả lời phù hợp với thầy/cô

Nội dung đánh giá	Dễ thực hiện và có hiệu quả	Khó thực hiện và hiệu quả không cao	Tiếp tục thực hiện và nhân rộng	Không tiếp tục sử dụng	Tiếp tục sử dụng và có cải tiến
Ý kiến của thầy cô khi thực nghiệm hình thức hoạt động trải nghiệm sáng tạo này cho HS?					

Kết quả khảo sát ý kiến của giáo viên sau bài dạy:

Trường	Năm học	Kết quả				
		Dễ thực hiện và có hiệu quả	Khó thực hiện và hiệu quả không cao	Tiếp tục thực hiện và nhân rộng	Không tiếp tục sử dụng	Sử dụng có cải tiến
THPT Nghi Lộc 2	2021-2022	25/28 89,3%	3/28 10,7%	25/28 90,4%	2/28 7,1%	1/28 3,75%
THPT Nghi Lộc 5	2021-2022	23/25 92%	2/25 8%	23/25 92%	1/25 4%	1/25 4%

3.2. Phân tích kết quả khảo sát

- Về phía HS

Qua số liệu thống kê, với việc ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức các hoạt động giáo dục thông qua trải nghiệm sáng tạo cho HS như trên, chúng tôi nhận thấy các em vô cùng hứng thú với nội dung này và hình thức, phương pháp giáo dục đa dạng, linh hoạt, tạo môi trường cho HS được hoàn thiện, phát triển nhân cách và năng lực bản thân. Với những lớp không áp dụng phương pháp của đề tài, hiệu quả giáo dục thấp.

- Về phía giáo viên

Phần lớn các GV áp dụng phương pháp này đều thống nhất cao và đồng thuận ý kiến tiếp tục sử dụng và nhân rộng hơn.

Như vậy, kết quả trên cho thấy việc xác định đúng hình thức và phương pháp để giáo dục hành vi, đạo đức, kỹ năng sống, giá trị sống, phát triển phẩm chất và năng lực cho HS là vô cùng quan trọng. Đó thực sự là hình thức giáo dục gắn lí thuyết với thực hành, gắn nhà trường với địa phương, nối dài bục giảng và thực tiễn đời sống. Sau mỗi bài học như thế, hứng thú học tập của HS được gia tăng; hiểu biết về hơn về các hành vi, đạo đức cũng như giá trị sống của HS được mở rộng và nâng cao; kỹ năng học tập và các kỹ năng sống được hình thành và rèn luyện; phẩm chất nhân cách của người học ngày càng hoàn thiện. Ngoài ra khi tổ chức các chủ đề tích hợp có ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động giáo dục chúng tôi thấy học sinh tích cực, chủ động hơn qua đó các năng lực tự học, năng lực giao tiếp, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo, năng lực công nghệ thông tin và truyền thông ... cũng được rèn luyện và phát triển. Bản thân giáo viên cũng được sáng tạo và làm mới mình trong nghề, mong muốn được cống hiến nhiều hơn cho sự nghiệp trồng người. Với những kết quả đó, chúng tôi có thể khẳng định rằng đề tài “Ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức hoạt động giáo dục cho học sinh lớp chủ nhiệm theo hướng trải nghiệm sáng tạo” đã thực sự góp phần vào việc đổi mới phương pháp và nâng cao chất lượng giáo dục.

4. Những kết quả đạt được

Áp dụng đề tài nghiên cứu về *ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức hoạt động giáo dục cho học sinh lớp chủ nhiệm theo hướng trải nghiệm sáng tạo* đã góp phần tạo nên những kết quả đáng tự hào sau đây của lớp chúng tôi:

- Lớp chủ nhiệm A3 khóa 54 Nghi Lộc 2 và lớp chủ nhiệm A5 khóa 16 Nghi Lộc 5 luôn là tập thể lớp xuất sắc của nhà trường, đặc biệt lớp luôn là tập thể lớp xếp thi đua thứ nhất, nhì toàn trường trên tất cả các hoạt động của nhà trường. Lớp đã xây dựng được mô hình lớp học lí tưởng nêu gương trong toàn khối, toàn trường.

Trong những năm học qua, nhờ sự nỗ lực và tâm huyết trong công tác chủ nhiệm, lớp chủ nhiệm của chúng tôi đã đạt được những kết quả đáng ghi nhận, đóng góp vào chất lượng giáo dục toàn diện của nhà trường. Ngoài ra khi tổ chức các chủ đề tích hợp theo hướng tổ chức các hoạt động trải nghiệm sáng tạo, học sinh tích cực, chủ động tham gia, qua đó các năng lực của các em cũng được rèn luyện và phát triển như năng lực tự học, năng lực giao tiếp, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo, năng lực công nghệ thông tin và truyền thông v.v.. Những kết quả đạt được của học sinh lớp chủ nhiệm đã phần nào khẳng định được năng lực, uy tín, đạo đức của người GVCN trước học sinh, phụ huynh, nhà

trường và xã hội. Đó là niềm hạnh phúc và cũng là động lực lớn lao của chúng tôi trên hành trình “gieo hạt giống tâm hồn”

PHẦN 3: KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

I. KẾT LUẬN

1. Kết quả đạt được

Đề tài “*Ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức các hoạt động giáo dục cho học sinh lớp chủ nhiệm theo hướng trải nghiệm sáng tạo*” đã được hoàn thành với sự nỗ lực nghiên cứu của bản thân, sự quan tâm tạo điều kiện của Ban giám hiệu nhà trường, sự phối hợp cộng tác của các em học sinh và đồng nghiệp. Đề tài đã hệ thống lại những lí luận chung về hoạt động giáo dục có ứng dụng công nghệ thông tin và hoạt động trải nghiệm sáng tạo. Đề tài cũng đã trình bày được cách thức tổ chức và các địa chỉ ứng dụng công nghệ thông tin trong tổ chức các hoạt động giáo dục theo trải nghiệm sáng tạo. Từ đó, triển khai áp dụng đề tài vào thực tế trong lớp chủ nhiệm và kết quả thực nghiệm sư phạm đã cho thấy hiệu quả bước đầu đáng ghi nhận. Qua nghiên cứu đề tài này tôi nhận thấy rằng việc tổ chức các hoạt động giáo dục cho HS có sử dụng công nghệ thông tin thông qua hoạt động trải nghiệm sáng tạo là thật sự cần thiết để đáp ứng nhu cầu và xu thế tất yếu phải đổi mới hình thức giáo dục hiện nay. Với việc sử dụng hợp lý, kết hợp ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức các hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm sáng tạo sẽ đáp ứng được những đòi hỏi sau đây:

Về phía người học:

Tăng sự chuyên cần, tự tin và cải thiện đáng kể thái độ sống, tích cực chủ động tìm kiếm kiến thức. HS học tập không theo khuôn khổ cũ được thực hiện các nhiệm vụ học tập đa dạng sẽ làm tăng mức độ hứng thú, nâng cao hiệu quả giáo dục đạo đức, HS tập duyệt thường xuyên kỹ năng thuyết trình, đánh giá và tự đánh giá sẽ giúp các em tự tin hơn trước đám đông, tự tin hơn trong giao tiếp và cuộc sống. Thông qua việc thi đua giữa các nhóm, các cá nhân các em có được ý thức luôn luôn biết tìm tòi học hỏi nhằm rèn luyện, tu dưỡng bản thân, sống vì tập thể, vì một xã hội phát triển tốt đẹp. Việc kết hợp làm việc nhóm sẽ giúp các em biết cách lập kế hoạch, biết cách cư xử, giao tiếp với bạn bè, hợp tác với nhau để hoàn thành tốt công việc tạo cơ hội cho HS thể hiện những điểm mạnh của bản thân và phát triển những phẩm chất, kỹ năng tư duy bậc cao quan trọng và cần thiết cho công việc và cuộc sống ngoài đời.

Về phía người dạy:

Tăng cường trải nghiệm để các em say sưa khám phá và không ngừng sáng tạo trong thực tế từ đó giúp các em phát triển năng lực, rèn luyện kỹ năng sống, tu dưỡng đạo đức bản thân. Giáo dục đạo đức, giá trị sống cho HS giúp bản thân người giáo viên ngày càng hoàn thiện hơn về phẩm chất, lối sống, năng lực chuyên môn của mình, nâng cao tính chuyên nghiệp và hợp tác giữa các đồng nghiệp, nhà trường, các tổ chức xã hội cũng như cơ hội để xây dựng mối quan hệ tốt với HS. Giáo viên cảm thấy yêu nghề, yêu trò hơn khi xây dựng những chuyên đề giáo dục cho HS mang tính hiệu quả cao và làm cho HS của

mình thích thú, đam mê hơn với các nội dung hoạt động giáo dục trong nhà trường. Đề tài thúc đẩy phong trào mỗi giáo viên là tấm gương tự học, tự sáng tạo trong hội đồng sư phạm nhà trường.

Đề tài được trình bày rõ ràng, dễ áp dụng. Nhiều năm qua chúng tôi và các đồng nghiệp đã thể nghiệm phương thức giáo dục này và hiệu quả được nâng lên rõ rệt. Những lợi ích của việc giáo dục theo hình thức này là rất lớn đối với cả người học, người dạy và nhà trường.

2. Ý nghĩa của đề tài

Tổ chức hoạt động trải nghiệm các ứng dụng CNTT hiện đại để tạo ra các sản phẩm phục vụ cho việc giáo dục học sinh là một sự kết hợp khá mới mẻ nhưng lại có ý nghĩa thực tế lớn. Đề tài đã đề xuất ý tưởng, cụ thể hóa cách thực hiện trải nghiệm các ứng dụng CNTT mới từ đó phát huy năng lực và phẩm chất con người mới, trong đó có năng lực công nghệ thông tin. Các sản phẩm trải nghiệm này còn là nguồn tư liệu quý cho quá trình học tập của học sinh. Không những thế, chúng tôi nhận thấy hoạt động trải nghiệm bằng các ứng dụng CNTT không chỉ thực hiện ở công tác chủ nhiệm mà còn có thể thực hiện ở tất cả các môn học trong cấp học THPT.

Ứng dụng công nghệ thông tin và hoạt động trải nghiệm đã tạo điều kiện cho người học được khám phá, chủ động, sáng tạo trong việc tìm kiếm kiến thức, giải quyết các vấn đề thực tiễn... Thay cho việc hàn lâm về lí thuyết, học sinh được trải nghiệm, khám phá kiến thức qua hành động, học qua “làm”, chỉ có như vậy các kĩ năng học sinh mới được khắc sâu và bền vững.

Các giải pháp đưa ra đã được triển khai, kiểm nghiệm trong năm học vừa qua đã mang lại sự phấn khởi, hứng thú cho GV và HS. Đề tài không chỉ giúp HS có những hiểu biết nền tảng về đạo đức, giá trị sống để hoàn thiện nhân cách mà còn phát triển được nhiều kĩ năng sống, năng lực tư duy, năng lực công nghệ thông tin và các phẩm chất cần có của người học sinh cũng như tạo điều kiện để đóng góp cho cộng đồng xã hội. Đề tài đáp ứng được quan điểm, yêu cầu, tình hình đổi mới công tác giáo dục theo yêu cầu phát triển năng lực và phẩm chất cho HS của Bộ Giáo dục và Đào tạo. Vận dụng đề tài vào thực tiễn trong nhà trường đã mang lại hiệu quả cao hơn với cách giáo dục cũ.

II. Một số kiến nghị, đề xuất

Đổi mới giáo dục học sinh theo định hướng phát triển phẩm chất và năng lực là một nhiệm vụ trọng tâm đòi hỏi sự vào cuộc của tất cả hệ thống giáo dục mà trong đó đội ngũ GVCN đóng vai trò then chốt. Mỗi người GVCN cần phải thay đổi từ nhận thức đến hành động, căn cứ vào tình hình thực tế đặc điểm của HS lớp chủ nhiệm, của nhà trường để lựa chọn những phương án phù hợp và hiệu quả nhất. Tôi cũng xin mạnh dạn kiến nghị một số vấn đề sau :

1. Với các cấp quản lí giáo dục

Nghiên cứu biện pháp *ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức hoạt động giáo dục cho học sinh lớp chủ nhiệm theo hướng trải nghiệm sáng tạo* là hướng đi cần thiết. Tuy nhiên, việc áp dụng các biện pháp này chỉ mang lại kết quả cao, bền vững khi thu hút được

sự quan tâm của toàn xã hội và đặc biệt là các cấp quản lí ngành giáo dục: Từ việc ban hành văn bản chỉ đạo, biên soạn tài liệu hướng dẫn các kĩ năng, tập huấn năng lực tổ chức hoạt động giáo dục cho GVCN đến việc đầu tư đúng mức các điều kiện dành cho hoạt động giáo dục này như: kinh phí, thời gian, nhân lực, cơ sở vật chất... Nói tóm lại, để việc giáo dục cho thế hệ trẻ phát huy hết hiệu quả của nó, cần phải có chỉ đạo, hướng dẫn và tạo điều kiện đầy đủ của các cơ quan chức năng trong ngành giáo dục.

2. Với giáo viên

Để ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức hoạt động giáo dục cho học sinh lớp chủ nhiệm theo hướng trải nghiệm sáng tạo hiệu quả cao, giáo viên cần xác định tư tưởng, tâm thế học tập đúng đắn cho bản thân và HS, tầm quan trọng của việc ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động giáo dục cho HS lớp chủ nhiệm. GV cần lựa chọn những nội dung, chủ đề phù hợp với đối tượng HS lớp mình chủ nhiệm. GV cần tạo điều kiện một cách tốt nhất để HS lên ý tưởng, tự làm việc, tự trải nghiệm, tự tạo ra sản phẩm trên cơ sở khai thác tối đa các tiện ích của công nghệ. GV cần thiết kế hoạt động giáo dục các chủ đề chu đáo trong tất cả các khâu; linh hoạt và sáng tạo khi phối hợp với phụ huynh, các tổ chức trong và ngoài nhà trường để hỗ trợ việc thực hiện nội dung giáo dục này. Đặc biệt, GV cần không ngừng học tập, nâng cao năng lực chuyên môn, công nghệ thông tin và năng lực chủ nhiệm lớp để luôn là tấm gương sáng về nhân cách và trí tuệ cho HS noi theo cũng như sự năng động và sáng tạo trong việc tổ chức các hoạt động giáo dục cho HS.

Trên đây là nội dung đề tài sáng kiến kinh nghiệm được chúng tôi đúc rút trong quá trình làm công tác chủ nhiệm. Những gì chúng tôi trình bày trong đề tài là sự nghiên cứu tìm tòi và vận dụng vào thực tiễn trong một thời gian dài và thực sự đã mang lại những hiệu quả rất thiết thực góp phần vào việc đổi mới công tác chủ nhiệm lớp ở trường THPT. Tuy nhiên, đề tài sẽ còn những chỗ chưa thật sự thỏa đáng, rất mong nhận được những góp ý từ Hội đồng khoa học các cấp và các đồng nghiệp để chúng tôi bổ sung hoàn thiện hơn.

Xin chân thành cảm ơn!

Nghi Lộc, tháng 3 năm 2022

Nhóm tác giả

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. *Chương trình giáo dục phổ thông, chương trình tổng thể* - Bộ giáo dục và đào tạo, Hà Nội, tháng 8 năm 2018
2. *Tài liệu tập huấn kỹ năng xây dựng và tổ chức các hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong trường Trung học*, Bộ Giáo dục và Đào tạo, Hà Nội, 2015
3. PGS.TS. Nguyễn Thị Mỹ Lộc – TS. Đinh Thị Kim Thoa – ThS. Trần Văn Tính – ThS. Vũ Phương Liên(2010), *Giáo dục Giá trị sống và Kỹ năng sống cho học sinh THPT*, Nhà xuất bản Đại học Quốc gia Hà Nội.
4. Hà Nhật Thăng (chủ biên) (2005), *Công tác giáo viên chủ nhiệm lớp ở trường phổ thông*, Nhà xuất bản Giáo dục, Hà Nội.
5. Phùng Đình Mẫn (Chủ biên) - Trần Văn Hiều - Thiều Thị Hương (2005), *Tổ chức hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp ở trường THPT*, NXBGD.
6. *Tài liệu bồi dưỡng cán bộ quản lí, giáo viên cốt cán đổi mới nội dung và phương pháp tư vấn cá nhân và tham vấn nhóm lớn cho giáo viên THPT làm công tác chủ nhiệm*, Bộ Giáo dục và Đào tạo – Vụ Giáo dục Trung học, Hà Nội, 2019
7. *Từ điển Tiếng Việt*, Viện ngôn ngữ học, Nhà xuất bản Khoa học xã hội, 2003
8. Trần Văn Hiều, Thiều Thị Hương, *Phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp*, NXB ĐHSP Huế, 2006.
9. Bùi Sỹ Tụng (tổng chủ biên), *Hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp*, NXB Giáo dục, 2004

