

MỤC LỤC

DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT.....	i
--------------------------------	---

PHẦN I: MỞ ĐẦU	1
-----------------------------	---

1. Lý do chọn đề tài:	1
2. Mục đích nghiên cứu:	2
3. Nhiệm vụ nghiên cứu:.....	3
4. Phương pháp nghiên cứu	3
5. Phạm vi nghiên cứu	3
6. Đối tượng nghiên cứu:	3
7. Tính mới của đề tài:	3

PHẦN II: NỘI DUNG	5
--------------------------------	---

A. CƠ SỞ LÝ LUẬN.....	5
-----------------------	---

B. CƠ SỞ THỰC TIỄN:	5
---------------------------	---

C. NỘI DUNG.....	6
------------------	---

1. GIỚI THIỆU PHẦN MỀM	6
------------------------------	---

2. CÁC GIẢI PHÁP THỰC HIỆN.....	9
---------------------------------	---

2.1. Giải pháp 1: Sử dụng thuộc tính chứa (Container) để thực hiện thiết kế bài giảng.	9
--	---

2.2. Giải pháp 2: Sử dụng trình duyệt đối tượng, công cụ mục thần kỳ vào thiết kế bài giảng.	10
--	----

2.3. Giải pháp 3: Thiết kế hoạt động trò chơi dựa vào các công cụ của ActivInspire.....	14
--	----

D. HIỆU QUẢ CỦA ĐỀ TÀI.....	16
-----------------------------	----

PHẦN III: KẾT LUẬN	17
---------------------------------	----

1. Kết quả đạt được:.....	17
---------------------------	----

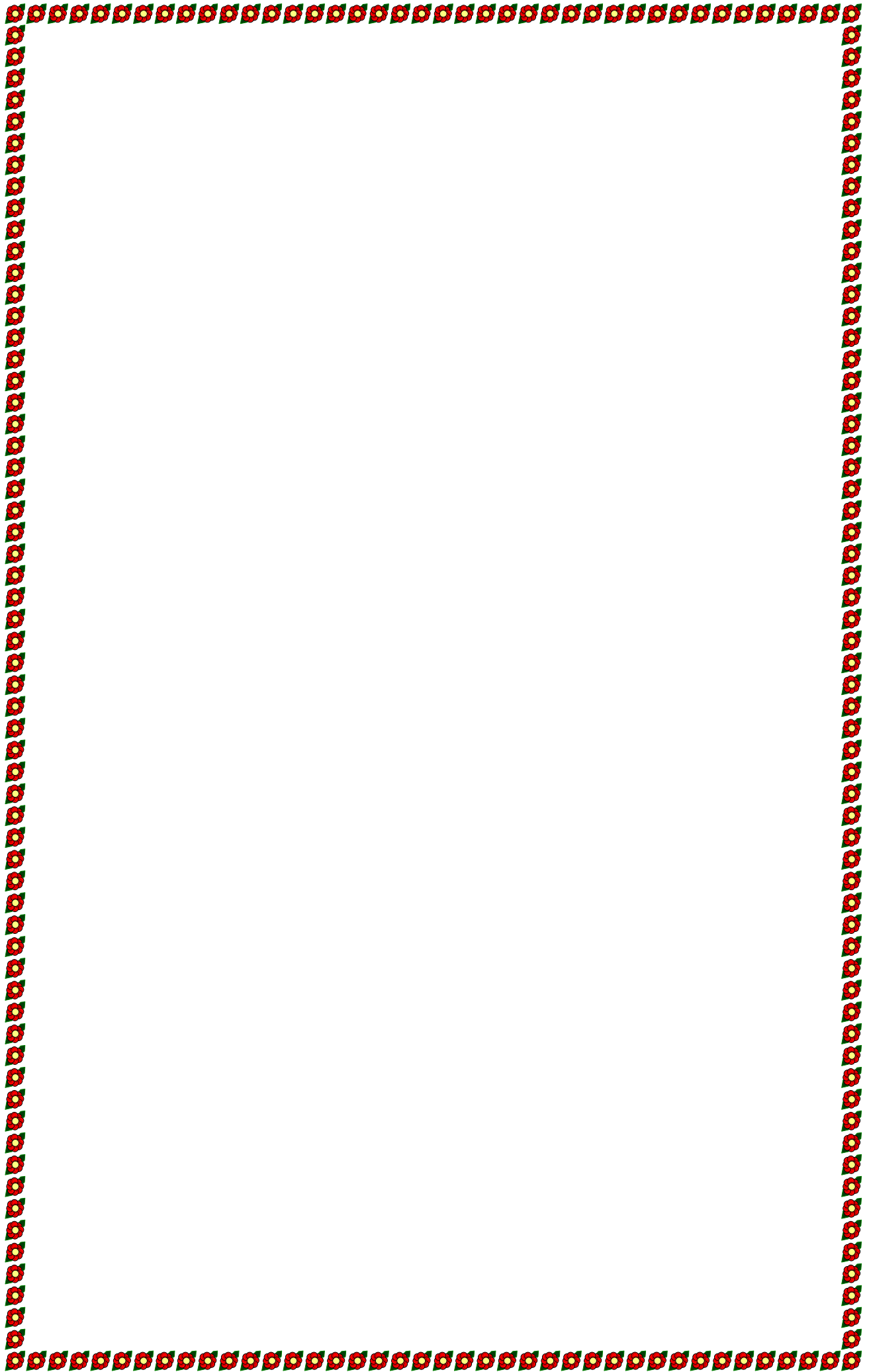
2. Ý nghĩa của SKKN đối với việc giáo dục, dạy học:.....	17
--	----

3. Những nhận định chung về áp dụng và khả năng vận dụng:.....	17
--	----

4. Hướng phát triển của đề tài:.....	17
--------------------------------------	----

5. Những ý kiến đề xuất để thực hiện, áp dụng:	18
--	----

TÀI LIỆU THAM KHẢO	1
---------------------------------	---



DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT

Chữ viết tắt	Nghĩa đầy đủ
CNTT	Công nghệ thông tin
SKKN	Sáng kiến kinh nghiệm
THCS	Trung học cơ sở
UBND	Ủy ban nhân dân

PHẦN I: MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài:

Giáo dục Việt Nam đang trong giai đoạn đổi mới căn bản và toàn diện để đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa – hiện đại hóa đất nước trong xu thế hội nhập, mở cửa, toàn cầu hóa. Hội nghị trung ương 8 khóa XI ban hành Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 đã khẳng định “Giáo dục và đào tạo là quốc sách hàng đầu, là sự nghiệp của Đảng, Nhà nước và của toàn dân. Đầu tư cho giáo dục là đầu tư phát triển, được ưu tiên đi trước trong các chương trình, kế hoạch phát triển kinh tế-xã hội”. Trong giai đoạn hiện nay, trên con đường hội nhập quốc tế, công nghệ thông tin (CNTT) là một trong các động lực quan trọng nhất của sự phát triển, cùng với một số ngành công nghệ cao khác đã và đang làm biến đổi sâu sắc đời sống kinh tế, văn hóa, xã hội của thế giới hiện đại. CNTT được ứng dụng một cách rộng rãi trong mọi lĩnh vực của cuộc sống, làm thay đổi căn bản cách quản lý, làm việc và học tập của con người. CNTT được đánh giá không chỉ là động lực chủ yếu cho việc phát triển kinh tế, xã hội mà còn là nhân tố quan trọng trong việc phát triển giáo dục đào tạo. Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 cũng đã xác định rõ cần phải: “Đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong dạy học”; “Phát huy vai trò của công nghệ thông tin và các thành tựu khoa học – công nghệ hiện đại trong quản lý nhà nước về giáo dục, đào tạo”; “Từng bước hiện đại hóa cơ sở vật chất kỹ thuật, đặc biệt là hạ tầng công nghệ thông tin”.

Ứng dụng CNTT trong giảng dạy, học tập, nghiên cứu đã và đang trở thành một vấn đề cấp thiết bởi những lợi ích do việc ứng dụng CNTT mang lại. Như vậy, CNTT đang trở thành một phương tiện góp phần rút ngắn khoảng cách trong giáo dục giữa các vùng miền và là phương tiện cần thiết để tiến tới một “xã hội học tập”. Ứng dụng CNTT trong giáo dục sẽ tạo ra một bước ngoặt cơ bản trong quá trình đổi mới chương trình, nội dung, phương pháp giảng dạy, học tập đó là

con đường ngắn nhất để thực hiện việc đổi mới phương pháp dạy học, nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện.

Thực tế hiện nay, việc ứng dụng CNTT vào trong giảng dạy đang được đội ngũ giáo viên các trường THCS huyện Dầu Tiếng nói chung, trường THCS Nguyễn Bình Khiêm nói riêng quan tâm hưởng ứng, tìm tòi, nghiên cứu và áp dụng. Nhận thức được vai trò, ý nghĩa và tầm quan trọng của CNTT đã được nâng lên đáng kể, trường đã có sự đầu tư về thiết bị, hạ tầng CNTT, phát triển nguồn nhân lực, việc ứng dụng CNTT vào giảng dạy bước đầu đã được triển khai áp dụng và đã đạt được những kết quả nhất định. Nhờ vào các dự án của Ủy ban nhân dân tỉnh, Sở Giáo dục và Đào tạo tỉnh Bình Dương, Phòng Giáo dục huyện Dầu Tiếng đã triển khai và đưa vào sử dụng tại trường THCS Nguyễn Bình Khiêm những trang thiết bị như: bảng tương tác thông minh Activboard, phần mềm soạn giảng ActivInspire, phần mềm soạn giảng và ra đề Trí Việt ...

Tuy nhiên, thực tế cho thấy việc ứng dụng CNTT nói chung, phần mềm thiết kế bài giảng ActivInspire nói riêng của đội ngũ giáo viên trường THCS Nguyễn Bình Khiêm còn nhiều hạn chế. Một nhiệm vụ cấp bách đó là phải tăng cường kỹ năng sử dụng CNTT cũng như phần mềm thiết kế bài giảng ActivInspire trong công tác giảng dạy, tìm ra những kinh nghiệm cụ thể tác động đến đội ngũ giáo viên. Từ đó góp phần nâng cao chất lượng giáo dục cho nhà trường.

Xuất phát từ những cơ sở lý luận và thực tiễn trên, tôi chọn đề tài: ***“Kinh nghiệm ứng dụng phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy ở cấp THCS”*** với mong muốn góp phần nâng cao chất lượng và hiệu quả ứng dụng CNTT trong giảng dạy, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong giai đoạn hiện nay.

2. Mục đích nghiên cứu:

Trên cơ sở nghiên cứu lý luận, khảo sát đánh giá thực trạng ứng dụng phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng, đề xuất các giải pháp nhằm nâng cao chất lượng, hiệu quả ứng dụng phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng.

3. Nhiệm vụ nghiên cứu:

Nhằm đạt được mục đích nghiên cứu trên, đề tài tập trung nghiên cứu các vấn đề sau:

Nghiên cứu cơ sở lý luận và thực tiễn về ứng dụng phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy ở cấp THCS.

Khảo sát và đánh giá thực trạng việc ứng dụng phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng ở trường THCS Nguyễn Bình Khiêm.

Đề xuất các giải pháp ứng dụng phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy ở cấp THCS.

4. Phương pháp nghiên cứu

Để thực hiện đề tài này tôi chọn các phương pháp nghiên cứu sau:

- Phương pháp nghiên cứu lý luận: đọc, nghiên cứu và sử dụng các tài liệu có liên quan đến đề tài.
- Phương pháp nghiên cứu quan sát: qua thực tế học tập, tập huấn, giảng dạy.
- Phương pháp phỏng vấn: trao đổi trực tiếp với giáo viên giảng dạy về những thuận lợi khó khăn trong quá trình thiết kế bài giảng bằng phần mềm ActivInspire.
- Phương pháp thống kê toán học: sử dụng một số tham số thống kê toán học để xử lý kết quả điều tra, phân tích kết quả nghiên cứu.

5. Phạm vi nghiên cứu

Do thời gian nghiên cứu có hạn nên trong đề tài tác giả chỉ nghiên cứu các kinh nghiệm ứng dụng phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng đối với học sinh khối lớp 9 năm học 2015 – 2016.

6. Đối tượng nghiên cứu:

Kinh nghiệm ứng dụng phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng ở cấp THCS.

7. Tính mới của đề tài:

Từ những lý luận và thực tiễn, đề tài đã chỉ ra được những thuận lợi khó khăn trong quá trình sử dụng phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng. Qua đó đề

xuất những giải pháp sử dụng tốt phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy ở cấp THCS.

Kết quả của đề tài là cơ sở khoa học để các trường THCS trên địa bàn huyện Dầu Tiếng tham khảo và ứng dụng để nâng cao chất lượng giảng dạy ở cấp THCS.

PHẦN II: NỘI DUNG

A. CƠ SỞ LÝ LUẬN

Trên thực tế, có những bài giảng nội dung kiến thức khó đòi hỏi phải có hình ảnh trực quan sinh động và chính xác, giáo viên lại không có điều kiện cho học sinh đi tham quan thực tế thì việc khai thác các tư liệu, phim ảnh trên Internet là một thành tựu có tính đột phá của nhân loại. Thông qua những giờ học có sử dụng giáo án điện tử được thiết kế bằng các phần mềm hỗ trợ giáo viên sẽ minh họa bài học bằng những hình ảnh, tư liệu trực quan thu hút sự chú ý của học sinh giúp các em dễ dàng tiếp thu kiến thức và nhớ lâu hơn.

Phần mềm ActivInspire là phần mềm thiết kế bài giảng với đầy đủ các tính năng, tích hợp sẵn các thư viện giáo dục, các công cụ giảng dạy và công cụ tạo hiệu ứng tương tác. Việc ứng dụng phần mềm ActivInspire vào giảng dạy sẽ giúp giáo viên tiết kiệm thời gian trình bày, dành thời gian cho học sinh thực hành nhiều hơn. Vì vậy, ứng dụng phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy là rất cần thiết.

B. CƠ SỞ THỰC TIỄN:

Trong những năm trở lại đây, phong trào thi đua thiết kế bài giảng điện tử nhằm đổi mới PPDH đã được nhiều giáo viên hưởng ứng tích cực. Đây được coi là con đường ngắn nhất để đi đến đích của chất lượng dạy học trong nhà trường. Tuy nhiên việc lựa chọn những phần mềm hỗ trợ nào để thiết kế bài giảng điện tử lại là vấn đề đáng quan tâm hơn cả khi mà có quá nhiều loại phần mềm hỗ trợ cho việc giảng dạy và thiết kế bài giảng điện tử. Mặt khác, hiện nay đa số giáo viên đều đã quá quen sử dụng phần mềm Powerpoint để thiết kế bài giảng điện tử, phần mềm này chỉ có ưu điểm về mặt trình chiếu chứ chưa thể khai thác hết các tiềm năng sẵn có của CNTT. Đặc biệt hơn là giáo viên còn quá lệ thuộc vào tiết dạy khi sử dụng Powerpoint để thiết kế bài giảng điện tử, điều tối kỵ hơn nữa là trong

tiết dạy còn quá lạm dụng vào các hiệu ứng bay nhảy và màu sắc sặc sỡ khi trình chiếu bằng Powerpoint.

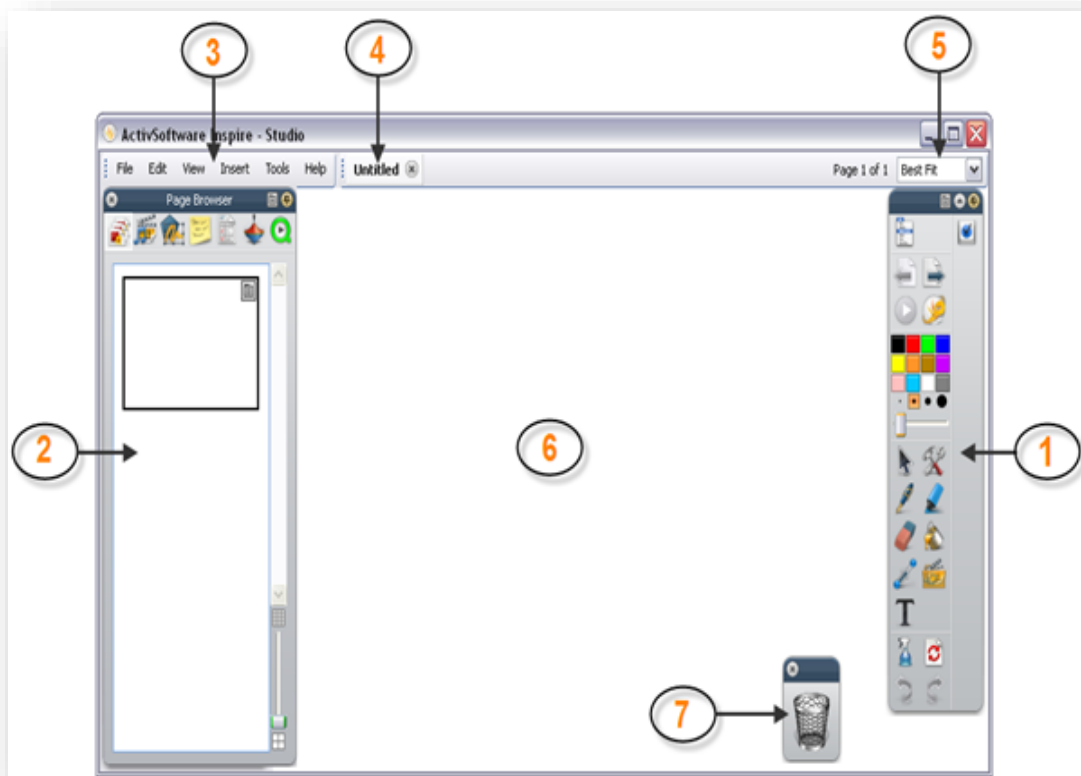
Trường THCS Nguyễn Bình Khiêm thuộc Phòng Giáo dục và Đào tạo huyện Dầu Tiếng là một trong những trường được UBND tỉnh Bình Dương, Sở Giáo dục và Đào tạo Bình Dương hết sức quan tâm tạo điều kiện thuận lợi cho việc dạy của giáo viên và việc học của học sinh. Với những chính sách và việc làm cụ thể của các cấp, nhà trường đã được trang bị 30 bảng tương tác thông minh (Activboard), 26 máy chiếu vật thể, 30 máy chiếu cự ly gần, 30 Accesspoint phủ sóng wifi toàn trường, phần mềm soạn giảng ActivInspire, 1024 máy tính bảng phục vụ cho việc dạy và học.

Từ thực tiễn trên tôi thấy cần phải cụ thể hóa một số phần mềm mang tính ưu việt hơn để phục vụ tốt cho việc đổi mới PPDH và khai thác hết các tiềm năng của CNTT. Phần mềm ActivInspire kết hợp với bảng tương tác Activboard là một trong những giải pháp tuyệt vời cho một tiết dạy có ứng dụng CNTT và khắc phục được những hạn chế khi thiết kế bài giảng điện tử như đã nêu ở trên. Từ góc nhìn trong thực tế giảng dạy của một vài năm trở lại đây, bản thân tôi mạnh dạn đưa ra một số kinh nghiệm và một vài sáng kiến trong việc sử dụng phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng điện tử.

C.NỘI DUNG

1. GIỚI THIỆU PHẦN MỀM

Phần mềm ActivInspire là phần mềm giúp tương tác trực tiếp với bảng Activboard, giao diện chính của phần mềm bao gồm các thành phần sau:



- 1) Hộp công cụ chính
- 2) Trình duyệt
- 3) Thanh Menu
- 4) Tên Flipchart
- 5) Chi tiết các kích cỡ
- 6) Trang Flipchart

- Thùng rác Flipchar

- Ta cũng có thể thay đổi ngôn ngữ của phần mềm từ tiếng anh sang tiếng

việt và ngược lại bằng cách:

Chọn File → Settings → Language → Vietnamese.







- Hộp công cụ chính của phần mềm bao gồm các công cụ sau:




Trên hộp công cụ của phần mềm chúng ta cũng có thể thêm hoặc bớt các công cụ cho phù hợp với bộ môn của mình giảng dạy.

- Các trình duyệt của phần mềm ActivInspire: là nơi giúp người dùng thao tác với thuộc tính của các trang và các đối tượng trên trang của 1 Flipchart.

Có 7 trình duyệt trong phần mềm ActivInspire:

- Trình duyệt trang (Page Browser) 
- Trình duyệt tài nguyên (Resource Browser) 
- Trình duyệt đối tượng (Object Browser) 
- Trình duyệt ghi chú (Note Browser) 
- Trình duyệt thuộc tính (Properties Browser) 
- Trình duyệt thao tác (Action Browser) 

- Trình duyệt biểu quyết (Voting Browser) 
- Thùng rác: là nơi dùng để xóa các đối tượng trên trang của 1 flipchart.
- Các thao tác tạo mới 1 flipchart, mở 1 flipchart đã có, lưu 1 flipchart giống y chang như phần mềm MS Word.

2. CÁC GIẢI PHÁP THỰC HIỆN

2.1. **Giải pháp 1:** Sử dụng thuộc tính chứa (Container) để thực hiện thiết kế bài giảng.

2.1.1. Thao tác thực hiện:

B1: Tạo ra các đối tượng trên flipchart (từ 2 đối tượng trở lên)

B2: Chọn đối tượng dùng để chứa đối tượng khác.

B3: Chọn trình duyệt thuộc tính trên bảng trình duyệt.

B4: Tìm đến thuộc tính thùng chứa và

chọn:

+ Có thể chứa: Đối tượng cụ thể.

+ Chứa đối tượng: Chọn tên đối tượng.

+ Chứa quy tắc: Chứa hoàn toàn.

+ Âm thanh: Chọn đúng nếu muốn có âm thanh (Sai nếu không muốn có âm thanh).

+ Địa điểm âm thanh: Tìm đến nơi lưu trữ âm thanh.

+ Trở lại nếu không chứa: Chọn đúng.

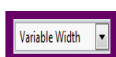
B5: Chọn đối tượng bị chứa → chọn trình duyệt thuộc tính → tìm đến thuộc tính Thùng chứa → Trở lại nếu không chứa: Đúng.



2.1.2. Bài giảng minh họa:

- **Môn Tin học 9:** sau khi học xong bài 9 “Định dạng trang chiếu” giáo viên có thể củng cố nội dung bài học bằng câu hỏi như sau và yêu cầu học sinh lên bảng thực hiện:

Em hãy chọn các biểu tượng thích hợp và di chuyển vào các ô tương ứng.



Căn lề

Kiểu chữ

Màu chữ

Phông chữ

Cỡ chữ

Lúc này, các biểu tượng là các đối tượng bị chứa còn các ô (căn lề, kiểu chữ, màu chữ, phông chữ, cỡ chữ) là đối tượng chứa.

2.1.3. Một số kinh nghiệm tạo nhanh bài giảng với thuộc tính thùng chứa


- Đối với thuộc tính này, đối tượng chứa phải lớn hơn đối tượng bị chứa.
- Tạo ra một đối tượng chứa sau đó đặt tất cả các thuộc tính cho đối tượng này rồi copy thành nhiều đối tượng khác, chỉnh sửa nội dung cho phù hợp.
- Có thể chọn nhiều đối tượng và đặt các thuộc tính cùng lúc để giảm bớt các thao tác.



2.2. Giải pháp 2: Sử dụng trình duyệt đối tượng, công cụ mực thần kỳ vào thiết kế bài giảng.

2.2.1. Trình duyệt đối tượng:



Là nơi chứa tất cả các đối tượng trên flipchart và cho phép sắp xếp, thay đổi thứ tự các đối tượng trên một flipchart.

Có tất cả 4 lớp trong trang flipchart:

- Lớp trên cùng: là các đối tượng được tạo ra bởi các công cụ Bút (Pen) 

Bút dạ quang (Highlight)  , mực thần kỳ (Magic Ink)  .

- Lớp giữa gồm: hình ảnh, hình dạng và các đối tượng văn bản.
- Lớp dưới cùng: có thể kéo và thả các đối tượng khác lên tầng này.
- Lớp nền: nền, lưới và màu trang.

Lưu ý: Biểu tượng  phía sau văn bản trong trình duyệt cho biết đối tượng này đã được khoá. Có thể “**mở khoá**” bằng cách nhấp đôi chuột vào biểu tượng  trong trình duyệt, sau đó chọn “**mở khoá**”.

2.2.2. Công cụ mực thần kỳ (Magic Ink):

Là một công cụ cho phép nhìn xuyên qua một đối tượng khác trên flipchart.

2.2.3. Bài giảng minh họa:

Sử dụng trình duyệt đối tượng và mực thần kỳ để tạo bài giảng: giáo viên đưa ra câu hỏi và để trống các đáp án, yêu cầu học sinh lên bảng điền vào chỗ trống sau đó kiểm tra bằng cách dùng kính lúp soi đáp án cho học sinh quan sát.

Câu 2: Đây là các thành phần chính trên cửa sổ Kompozer.
Em hãy điền từ thích hợp vào chỗ trống.

- Menu ọn

- Editor window an thảo

- Tools bar

- Một số kinh nghiệm tạo nhanh bài giảng:

- + Tạo nội dung câu hỏi và nội dung đáp án bằng công cụ Văn bản.
- + Tạo hình chữ nhật bằng công cụ Hình dạng, định dạng cho phù hợp sau đó để đè lên phần đáp án.

+ Tải kính lúp từ internet về, dùng công cụ Mục thần kỳ xóa bỏ phần bên trong kính lúp. Gom nhóm kính lúp và phần vừa xóa bỏ.

+ Sử dụng trình duyệt Đối tượng di chuyển phần đáp án xuống tầng dưới cùng, kính lúp di chuyển lên tầng trên cùng.

Ngoài ra ta cũng có thể sử dụng trình duyệt Đối tượng và mục thần kì thiết kế bài giảng ở các môn như:

✚ **Môn Sinh học (sử dụng trình duyệt đối tượng và mục thần kỳ):** giáo viên cho học sinh quan sát hình ảnh bên ngoài con người, sau đó cho học sinh quan sát bộ xương bên trong cơ thể con người.



- **Một số kinh nghiệm tạo nhanh bài giảng:**

+ Sử dụng trình duyệt tài nguyên để tạo ra 2 đối tượng con người và bộ xương.

+ Dùng trình duyệt đối tượng để đưa bộ xương xuống tầng dưới cùng, hình người đưa lên tầng trên cùng.

+ Tải 1 hình kính lúp trên internet về.

- + Dùng công cụ mực thần kỳ xóa hết phần bên trong của kính lúp.
- + Gom nhóm kính lúp và phần vừa bị xóa lại để được kính lúp nhìn xuyên thấu.

✚ Đối với môn Ngữ văn (sử dụng trình duyệt đối tượng và mực thần kỳ) :

giáo viên cho học sinh quan sát nội dung và nghe nhạc bài Hạt gạo làng ta. Sau đó yêu cầu học sinh tìm ra chỗ sai trong bài thơ và khoanh tròn lại. Giáo viên kiểm tra bằng cách dùng kính lúp để chỉ ra chỗ sai cho học sinh.

HẠT GẠO LÀNG TA



Trần Đăng Khoa



Hạt gạo làng ta
 Có mùi phù sa
 Của sông Kinh Tế
 Có hương sen thơm
 Trong hồ nước đầy
 Có lời mẹ hát
 Ngọt ngào hôm nay



Hạt gạo làng ta
 Có bão tháng bảy
 Có mưa tháng ba
 Giọt mồ hôi xa
 Những trưa tháng Sáu
 Nước mưa ai nấu

- Một số kinh nghiệm tạo nhanh bài giảng:

- + Sau khi đã chèn nhạc và hình ảnh xong, giáo viên tiến hành tạo ra 2 đối tượng chứa nội dung bài thơ bằng công cụ Văn bản, 1 đối tượng chứa nội dung đúng, 1 đối tượng chứa nội dung sai.

+ Sử dụng trình duyệt đối tượng đưa đối tượng chứa nội dung đúng xuống tầng dưới cùng. Đối tượng chứa nội dung sai lên tầng giữa.

+ Tải kính lúp từ internet về, dùng công cụ mực thần kỳ xóa bỏ phần bên trong của kính lúp, gom nhóm kính lúp và phần vừa xóa lại với nhau để có kính lúp nhìn xuyên thấu.

2.3. Giải pháp 3: Thiết kế hoạt động trò chơi dựa vào các công cụ của ActivInspire.

✚ Giáo viên có thể sử dụng các công cụ của phần mềm ActivInspire để tạo ra các trò chơi để củng cố bài học. Ở đây tác giả thiết kế trò chơi ô chữ để củng cố nội dung bài học môn Tin học lớp 9 như sau :

✚ Khi nhấn vào số thứ tự câu hỏi, câu hỏi sẽ được hiện ra trong hình chữ nhật màu cam. Để hiện đáp án, giáo viên sẽ nhấn vào ô vuông màu xanh bất kỳ tương ứng với thứ tự câu hỏi. Nếu muốn hiển thị đáp án ở cột dọc «Từ khóa» giáo viên sẽ nhấn vào mục từ khóa.

Củng cố bài giảng:

TRÒ CHƠI Ô CHỮ



- 1 ? ? ? ? ?
- 2
- 3 T R U Y C Â P W E B
- 4
- 5

Từ khóa

1. Có 5 chữ cái:
Để thông tin máy tính không bị mất em phải làm gì?

- Các bước thực hiện:

B1: Tạo 5 nội dung câu hỏi bằng công cụ Văn bản, định dạng phông chữ, màu chữ cho phù hợp. Xếp chồng các câu hỏi lên nhau.

B2: Tạo một đối tượng hình chữ nhật, định dạng màu nền, màu đường viền cho phù hợp. Xếp đè lên 5 nội dung câu hỏi.

B3: Tạo 5 nội dung đáp án bằng công cụ Văn bản xếp theo thứ tự câu hỏi.

B4: Tạo các đối tượng là hình vuông định dạng cho phù hợp, gom nhóm và xếp chồng lên các đáp án.

B5: Sử dụng trình duyệt Thao tác để gán các thao tác “**Đưa về trước**” cho thứ tự câu hỏi.

B6: Sử dụng trình duyệt Thao tác để gán các thao tác “**Ẩn**” cho hình vuông hiển thị đáp án.

B7: Sử dụng trình duyệt Đối tượng để khóa tất cả các đối tượng trên flipchart để học sinh không thể di chuyển các đối tượng sang vị trí khác.

- Một số kinh nghiệm khi thiết kế:

+ Khi tạo nội dung câu hỏi ở bước 1 ta chỉ cần tạo 1 câu hỏi đầu tiên, định dạng màu chữ, cỡ chữ, phông chữ ... sau đó copy thành 5 câu hỏi, chỉnh sửa nội dung câu hỏi cho phù hợp để đảm bảo tính đồng bộ về định dạng văn bản cho tất cả các câu hỏi.

+ Khi tạo các đối tượng hình vuông ở bước 4 ta cũng chỉ tạo ra 1 đối tượng duy nhất, định dạng cho phù hợp sau đó copy thành nhiều đối tượng và gom nhóm lại trên cùng 1 câu hỏi.

+ Khi khóa các đối tượng trên flipchart ta có thể chọn nhiều đối tượng cùng lúc sau đó nhấn chuột phải và chọn “**Đã khóa**”.

D. HIỆU QUẢ CỦA ĐỀ TÀI

Năm học 2017 – 2018 tổng số lớp 9 là 10 lớp với 362 học sinh.

Kết quả khảo sát việc ứng dụng phần mềm ActivInspire trong giảng dạy ở năm học 2017 – 2018 đối với học sinh khối lớp 9 như sau:

	Tổng số học sinh K9	Học sinh hứng thú lĩnh hội kiến thức	Tỉ lệ %	Học sinh chưa hứng thú lĩnh hội kiến thức	Tỉ lệ %
Trước khi áp dụng phần mềm ActivInspire	362	200	55,25%	162	44,75%
Sau khi áp dụng phần mềm ActivInspire	362	355	98,07%	7	1,93%

PHẦN III: KẾT LUẬN

1. Kết quả đạt được:

Căn cứ vào kết quả khảo sát ở trên, ta thấy được học sinh rất hứng thú lĩnh hội kiến thức khi giáo viên ứng dụng phần mềm ActivInspire trong giảng dạy (98,07%). Học sinh mạnh dạn xung phong lên bảng nhiều hơn, giáo viên tự tin hơn trong quá trình giảng dạy.

2. Ý nghĩa của SKKN đối với việc giáo dục, dạy học:

Đề tài đã thực hiện được nhiệm vụ của mình đó là nghiên cứu cơ sở lí luận và thực tiễn ứng dụng phần mềm ActivInspire, khảo sát đánh giá thực trạng ứng dụng phần mềm ActivInspire và đề xuất các giải pháp ứng dụng phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy ở cấp THCS.

Bên cạnh đó, đề tài còn có một ý nghĩa vô cùng to lớn đó là thúc đẩy sự tư duy sáng tạo của người học và cả người dạy.

3. Những nhận định chung về áp dụng và khả năng vận dụng:

Hiện nay có rất nhiều những công trình nghiên cứu và sáng kiến kinh nghiệm về ứng dụng phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng. Nhưng đối với các trường THCS trên địa bàn huyện Dầu Tiếng nói chung, trường THCS Nguyễn Bình Khiêm nói riêng thì việc ứng dụng phần mềm ActivInspire để thiết kế bài giảng còn rất mới mẻ.

Tuy phần mềm còn mới mẻ đối với giáo viên và học sinh nhưng nếu được sự quan tâm, tạo điều kiện thuận lợi của các cấp lãnh đạo và sự cố gắng học hỏi của bản thân mỗi giáo viên thì việc áp dụng sáng kiến này vào trong giảng dạy sẽ trở nên dễ dàng hơn, chất lượng giáo dục của huyện nhà ngày sẽ nâng cao hơn.

4. Hướng phát triển của đề tài:

Ngày nay, với sự phát triển như vũ bão của CNTT và cơ sở vật chất các trường ngày càng đầy đủ, khang trang thì việc ứng dụng CNTT vào trong giảng dạy là điều tất yếu.

Nếu đề tài này được áp dụng một cách rộng rãi cho tất cả các trường THCS trong và ngoài huyện thì tác giả tin rằng chất lượng giáo dục của tỉnh nhà sẽ nâng lên rõ rệt.

5. Những ý kiến đề xuất để thực hiện, áp dụng:

Để ứng dụng tốt phần mềm ActivInspire vào trong giảng dạy tôi xin đề xuất một số một số ý kiến sau:

- Đối với các cấp lãnh đạo: cần trang bị nhiều hơn nữa về cơ sở vật chất, tăng cường các buổi tập huấn, hội thảo sử dụng bảng tương tác và phần mềm ActivInspire để nâng cao trình độ cho giáo viên. Cần tổ chức các cuộc thi thiết kế bài giảng bằng phần mềm ActivInspire để giáo viên trao đổi học hỏi lẫn nhau.

- Đối với giáo viên: tích cực hơn nữa trong việc tự học, tự trau dồi kiến thức về phần mềm ActivInspire và bảng tương tác, cần ý thức được việc học là “học suốt đời”. Thường xuyên trao đổi với đồng nghiệp về phần mềm ActivInspire trong quá trình giảng dạy để lĩnh hội được nhiều kinh nghiệm hơn nữa. Tích cực tham gia các buổi tập huấn, hội thảo, các cuộc thi do các cấp tổ chức.

Trên đây là những kinh nghiệm của bản thân tôi trong thời gian qua. Rất mong nhận được sự đóng góp ý kiến của các cấp quản lý giáo dục và bạn bè đồng nghiệp.

Xin trân trọng cảm ơn!

Dâu Tiếng, Ngày 10 tháng 02 năm 2019

Người viết

ThS Hoàng Ngọc Sơn

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Chính phủ nước Cộng Hòa Xã Hội Chủ Nghĩa Việt Nam (2014), *Nghị quyết về việc Ban hành chương trình hành động của Chính phủ thực hiện Nghị quyết số 29-NQ/TW, Số 44/NQ-CP ngày 09/06/2014*, Hà Nội.
2. Ban chấp hành trung ương Đảng (2013), *Nghị quyết về đổi mới căn bản, toàn diện Giáo dục và Đào tạo, Số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013*, Hà Nội.
3. Giáo trình hướng dẫn sử dụng bảng tương tác của Nguyễn Dương Tú.
4. Tài liệu hướng dẫn sử dụng phần mềm ActivInspire của Công ty cổ phần AIC.
5. Trang web trên internet
<http://baigiangtuongtac.com>
<http://www.giaoduc.edu.vn>
<http://phanmemdayhoc.info>
<http://dayhoctuongtac.com>
<http://www.youtube.com>
<http://www.ebook.edu.vn>

NHẬN XÉT, ĐÁNH GIÁ CỦA HỘI ĐỒNG KHOA HỌC



A series of 20 horizontal dotted lines for writing a review or evaluation.

NHẬN XÉT, ĐÁNH GIÁ CỦA HỘI ĐỒNG KHOA HỌC



A series of horizontal dotted lines for writing a review or evaluation.

NHẬN XÉT, ĐÁNH GIÁ CỦA HỘI ĐỒNG KHOA HỌC



Series of horizontal dotted lines for text input.

Giáo viên: Hoàng Ngọc Sơn