

THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TRONG DẠY HỌC MÔN TIN HỌC Ở CẤP TIỂU HỌC THEO ĐỊNH HƯỚNG PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC

Trần Doãn Vinh, Trường Đại học Giáo dục - Đại học Quốc gia Hà Nội

Ngày nhận bài: 29/06/2018; ngày sửa chữa: 30/07/2018; ngày duyệt đăng: 31/07/2018.

Abstract: This paper mentions some theoretical issues of experiential learning in teaching at schools. Also, the article proposes a process of designing experiential learning activities towards developing learner's competence in teaching Informatics at primary school with aim to promote the positive, activeness and initiative of students in studying Informatics as well as create opportunities for students to apply the learnt knowledge into practice.

Keywords: Experiential learning, Informatics, Primary school, competence development.

1. Mở đầu

Thực hiện đổi mới căn bản, toàn diện GD-ĐT theo Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 của Ban Chấp hành Trung ương, Bộ GD-ĐT đã xây dựng *Đề án đổi mới Chương trình, sách giáo khoa phổ thông*. Theo đó, giáo dục nước ta thực hiện bước chuyển từ chương trình giáo dục tiếp cận nội dung sang tiếp cận năng lực (NL) của người học, trong đó hoạt động trải nghiệm (HDTN) là một thành tố mới trong nội dung chương trình giáo dục phổ thông đổi mới. Trước yêu cầu đó cũng như để chuẩn bị cho quá trình đổi mới GD-ĐT, việc xây dựng và tổ chức các HDTN trong dạy học là hết sức cần thiết trong quá trình xây dựng nội dung chương trình, sách giáo khoa mới cũng như trong quá trình tổ chức dạy học các môn học và hoạt động giáo dục ở trường phổ thông nói chung và cấp tiểu học nói riêng.

Hiện nay, môn *Tin học* ở cấp tiểu học là môn học tự chọn, không bắt buộc, dạy 2 buổi/ngày ở những nơi có đủ điều kiện (cơ sở vật chất, thiết bị dạy học cần thiết, giáo viên (GV) dạy học Tin học). Với việc chỉ sử dụng các phương pháp dạy học truyền thống (tổ chức dạy học theo chương, bài học) đã bộc lộ những hạn chế, kém hiệu quả, không phát huy hết được tính chủ động tích cực, sáng tạo của học sinh (HS) trong học tập môn *Tin học*, không tạo cho các em nhiều cơ hội trải nghiệm để vận dụng những kiến thức học được vào thực tiễn, từ đó hình thành NL thực tiễn cũng như phát huy tiềm năng sáng tạo của HS. Từ những lí do trên, bài viết đề xuất thiết kế HDTN trong dạy học Tin học cấp tiểu học theo định hướng phát triển NL.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Năng lực và những vấn đề chung về chương trình giáo dục theo định hướng phát triển năng lực

2.1.1. Một số vấn đề chung về năng lực

- *Khái niệm:* NL là tổ hợp các thuộc tính độc đáo của cá nhân, phù hợp với yêu cầu của một hoạt động nhất định, đảm bảo cho hoạt động đó có hiệu quả. NL không tự sinh ra mà được hình thành, phát triển trong quá trình sống, thông qua hoạt động và bằng hoạt động. NL vừa là điều kiện vừa là sản phẩm của hoạt động.

- *Đặc điểm:* NL chỉ tồn tại trong hoạt động. Khi con người chưa hoạt động thì NL vẫn còn tiềm ẩn. Kết quả của công việc là thước đo để đánh giá NL của cá nhân làm ra nó. NL con người không có sẵn mà nó được hình thành và phát triển trong quá trình hoạt động, giao tiếp.

- *Phân loại NL:* Chương trình thiết kế theo hướng tiếp cận NL có 2 loại chính: + *NL chung* (general competence) là NL cơ bản, thiết yếu để con người có thể sống và làm việc trong xã hội. NL này được hình thành và phát triển do nhiều môn học, liên quan đến nhiều môn học, là NL cần thiết cho nhiều lĩnh vực hoạt động khác nhau; + *NL cụ thể, chuyên biệt* (specific competence) được hình thành và phát triển do một lĩnh vực/môn học nào đó, là sự thể hiện độc đáo các phẩm chất riêng biệt, có tính chuyên môn, nhằm đáp ứng yêu cầu của một lĩnh vực hoạt động chuyên biệt với kết quả cao như NL toán học, văn học, hội họa, âm nhạc, thể thao,... Hai loại NL này bổ sung hỗ trợ cho nhau.

- *Cấu trúc NL:* + Về bản chất, NL là khả năng chủ thể kết hợp một cách linh hoạt và có tổ chức hợp lí các kiến thức, kĩ năng, thái độ, giá trị, động cơ,... nhằm đáp ứng yêu cầu phức tạp của hoạt động, đảm bảo cho hoạt động đó có chất lượng trong bối cảnh (tình huống) nhất định; + Về thành phần cấu tạo, NL được cấu thành bởi các thành tố: kiến thức, kĩ năng, thái độ và giá trị, tình cảm, động cơ cá nhân, tư chất,...

2.1.2. Chương trình giáo dục phổ thông định hướng phát triển năng lực

- *Mục tiêu:* Hình thành và phát triển cho người học các “NL chung là NL cơ bản, thiết yếu mà bất kỳ một người nào cũng cần có để sống, học tập và làm việc. Các hoạt động giáo dục (bao gồm các môn học và HĐTN) với khả năng khác nhau nhưng đều hướng tới mục tiêu hình thành và phát triển các NL chung của HS” [1].

- *Quan điểm xây dựng chương trình:* Chương trình giáo dục phổ thông xác định những yêu cầu cần đạt về phẩm chất, NL của HS ở từng cấp học; mục tiêu chương trình môn học xác định những yêu cầu về kiến thức, kĩ năng, thái độ, hướng đến hình thành những phẩm chất, NL đặc thù môn học và các phẩm chất, NL.

- *Yêu cầu cần đạt về phẩm chất chủ yếu, NL chung của HS:* + Những phẩm chất chủ yếu: sống yêu thương, sống tự chủ, sống trách nhiệm; + Những NL chung chủ yếu: NL tự học, NL giải quyết vấn đề và sáng tạo, NL thẩm mĩ, NL thể chất, NL giao tiếp, NL hợp tác, NL tính toán, NL công nghệ thông tin và truyền thông (ICT).

Mỗi môn học đều đóng góp vào việc hình thành và phát triển các phẩm chất chủ yếu và NL chung. Các NL đặc thù môn học thể hiện vai trò ưu thế của môn học được nêu ở các chương trình môn học.

Môn *Tin học* và HĐTN ở giáo dục tiểu học được xác định là những nội dung thuộc nhóm tự chọn 3 (TC3). Nhóm TC3 là tự chọn trong môn học: HS buộc phải chọn một số nội dung trong một môn học.

2.1.3. Hoạt động trải nghiệm trong chương trình giáo dục phổ thông

- *Khái niệm “HĐTN”:* Học có bản chất hoạt động. Hoạt động vừa là điều kiện vừa là phương thức của việc học. Học từ trải nghiệm là quá trình học theo đó kiến thức, NL được tạo ra thông qua việc chuyển hóa kinh nghiệm (theo Kolb, 1984). Học từ trải nghiệm luôn gắn với kinh nghiệm và cảm xúc các nhân. Để phát triển sự hiểu biết khoa học, chúng ta có thể tác động vào nhận thức của trẻ, nhưng để hình thành và phát triển NL, phẩm chất trẻ phải được trải nghiệm.

- *HĐTN theo định hướng của chương trình giáo dục phổ thông mới:* Trải nghiệm là hoạt động được coi trọng trong từng môn học, đồng thời trong kế hoạch giáo dục cũng bố trí các HĐTN riêng; mỗi hoạt động này mang tính tổng hợp của nhiều lĩnh vực giáo dục, kiến thức, kĩ năng khác nhau. HĐTN khác với hoạt động ngoài giờ lên lớp, không chỉ vì nội hàm triết lí đã thay đổi mà còn nhấn mạnh đến sự thay đổi nhận thức, ý thức về cái mới của HĐTN. Trong HĐTN, “trải nghiệm” là phương thức giáo dục và “sáng tạo” là mục tiêu giáo dục.

Bên cạnh việc hình thành và phát triển các phẩm chất và NL chung của chương trình giáo dục, HĐTN còn tập trung hình thành, phát triển các NL đặc thù cho HS, như:

NL tổ chức hoạt động, NL tổ chức và quản lí cuộc sống, NL tự nhận thức và tích cực hoá bản thân, NL định hướng và lựa chọn nghề nghiệp. Nội dung HĐTN được xây dựng thành các chủ đề mang tính chất mở và tương đối độc lập với nhau để HS và nhà trường lựa chọn, tổ chức thực hiện một cách phù hợp, hiệu quả.

Yêu cầu của HĐTN: nội dung HĐTN mang tính tích hợp; hình thức học qua HĐTN cần đa dạng; hoạt động tạo cơ hội cho tất cả HS được TNST; HĐTN đòi hỏi sự phối hợp nhiều lực lượng giáo dục trong và ngoài nhà trường; HĐTN hỗ trợ trang bị những kinh nghiệm mà các hình thức học tập khác không thực hiện được.

Tóm lại, học từ trải nghiệm là một phương thức học hiệu quả, giúp hình thành NL cho HS.

- *HĐTN phát triển NL sáng tạo:* + *Khái niệm sáng tạo:* “Sáng tạo” hay còn gọi là NL sáng tạo (creativity) được sử dụng đồng nghĩa với nhiều thuật ngữ khác như: sự sáng tạo, tư duy hay óc sáng tạo (creative thinking), sản phẩm hay nhân cách sáng tạo,... Các thuật ngữ này đều có liên quan đến một thuật ngữ gốc Latin là “Creat” và mang một nghĩa chung là sự sản xuất, tạo ra, sinh ra một cái gì đó mà trước đây chưa hề có, chưa tồn tại; + *Đặc điểm của sáng tạo* là: tính mềm dẻo, linh hoạt; tính lưu loát, trôi chảy; tính độc đáo; tạo cấu trúc mới; tính nhạy cảm; + *Một số biểu hiện sáng tạo ở HS tiểu học:* khả năng phản xạ nhanh; khả năng đưa ra nhiều đáp án khác nhau; khả năng đưa ra những hành động độc đáo và khác biệt; khả năng làm việc độc lập, ít chờ đợi nhắc nhở của GV; khả năng tranh luận, đặt ra câu hỏi và chịu khó lắng nghe; khả năng linh hoạt trong sử dụng ngôn ngữ; khả năng nhạy cảm với cảm xúc của người khác; dễ hòa đồng và giao tiếp tự nhiên với mọi người; bình tĩnh, kiên trì khi chơi và giải quyết vấn đề.

2.2. Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tin học ở cấp tiểu học

2.2.1. Các bước thiết kế hoạt động trải nghiệm quy mô lớp học

Bước 1: Đặt tên cho hoạt động. Yêu cầu: rõ ràng, chính xác, ngắn gọn, phản ánh được chủ đề và nội dung của hoạt động, tạo được ấn tượng ban đầu cho HS.

Bước 2: Xác định mục tiêu của hoạt động. Khi xác định mục tiêu cần phải trả lời các câu hỏi sau: Hoạt động này có thể hình thành cho HS những kiến thức ở mức độ nào? (Khối lượng và chất lượng đạt được của kiến thức?); Những kĩ năng, NL nào có thể được hình thành ở HS và các mức độ đạt được sau khi tham gia hoạt động?; Những thái độ, giá trị nào có thể được hình thành hay thay đổi ở HS sau hoạt động?

Bước 3: Xác định nội dung và hình thức của hoạt động. Căn cứ vào chủ đề, mục tiêu đã xác định, điều kiện

hoàn cảnh cụ thể và khả năng của HS để xác định nội dung phù hợp cho các hoạt động, cần liệt kê đầy đủ các nội dung hoạt động phải thực hiện, từ đó lựa chọn hình thức hoạt động tương ứng. Có thể trong một hoạt động nhưng có nhiều hình thức khác nhau được thực hiện đan xen hoặc trong đó có một hình thức nào đó là trung tâm, còn hình thức khác là phụ trợ.

Bước 4: Chuẩn bị hoạt động. GV và HS cùng tham gia công tác chuẩn bị.

Đối với GV: - Nắm vững các nội dung và hình thức hoạt động đã được xác định và dự kiến tiến trình hoạt động; - Dự kiến những phương tiện, điều kiện cần thiết để hoạt động có thể được thực hiện một cách có hiệu quả; - Cần khai thác những phương tiện, điều kiện sẵn có của nhà trường, huy động sự góp sức của HS và gia đình HS, cần phối hợp với các cơ quan, đơn vị, tổ chức ở địa phương để có sự trợ giúp, cần đảm bảo tính khả thi và tính tiết kiệm; - Dự kiến phân công nhiệm vụ cho các tổ, nhóm hay cá nhân và thời gian hoàn thành công tác chuẩn bị; - Dự kiến thời gian, địa điểm tổ chức hoạt động, những lực lượng tham gia hoạt động; - Dự kiến những hoạt động của GV và HS với sự tương tác tích cực trong quá trình tổ chức hoạt động.

Về phía HS, khi được giao nhiệm vụ, tập thể lớp, các tổ, nhóm cần bàn bạc một cách dân chủ và chủ động phân công những công việc cụ thể cho từng cá nhân, tổ và nhóm, trao đổi, bàn bạc để xây dựng kế hoạch triển khai công tác chuẩn bị.

Trong quá trình đó, GV cần tăng cường sự theo dõi, kiểm tra và giúp đỡ kịp thời, giải quyết những vướng mắc để hoàn thành tốt khâu chuẩn bị, tránh phó mặc hoặc qua loa, đại khái.

Bước 5: Lập kế hoạch. Lập kế hoạch rất quan trọng đối với việc thiết kế HĐTN. Lập kế hoạch để thực hiện tức là tìm các nguồn lực (nhân lực - vật lực - tài liệu) và thời gian, không gian,... cần cho việc hoàn thành các mục tiêu. Chi phí về tất cả các mặt phải được xác định. Hơn nữa phải tìm ra phương án chi phí ít nhất cho việc thực hiện mỗi một mục tiêu. Cân đối giữa hệ thống mục tiêu với các nguồn lực và điều kiện thực hiện chúng, thấu hiểu từng mục tiêu và tính toán tỉ mỉ việc đầu tư cho mỗi mục tiêu theo một phương án tối ưu.

Bước 6: Thiết kế chi tiết hoạt động. Trong bước này, cần phải xác định có bao nhiêu việc cần phải thực hiện? Nội dung của mỗi việc đó ra sao? Tiến trình và thời gian thực hiện các việc đó như thế nào? Công việc cụ thể cho các tổ, nhóm, các cá nhân. Yêu cầu cần đạt được của mỗi việc.

Bước 7: Kiểm tra, điều chỉnh và hoàn thiện chương trình hoạt động. Rà soát, kiểm tra lại nội dung, trình tự,

thời gian thực hiện cho từng việc; xem xét tính hợp lý, khả năng thực hiện và kết quả cần đạt được.

2.2.2. Đề xuất hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tin học cấp tiểu học theo định hướng phát triển năng lực

Kết thúc mỗi chủ đề học tập, HS được tổ chức tham gia một HĐTN để có cơ hội vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học vào giải quyết các vấn đề, tình huống, nhiệm vụ cụ thể, gần gũi với thực tế đời sống và học tập của các em, qua đó không chỉ phát triển NL công nghệ thông tin đặc thù của môn Tin học mà còn góp phần hình thành và phát triển một số NL chung. Mỗi HĐTN đề xuất dưới đây chỉ là một ví dụ cụ thể. Căn cứ vào mỗi chủ đề dạy học và bối cảnh cụ thể có thể đề xuất, thiết kế các HĐTN khác nhau.

- *HĐTN cho lớp 3*, chủ đề: Làm quen với máy tính Em tập vẽ, Soạn thảo văn bản, Thiết kế bài trình chiếu.

- *HĐTN cho lớp 4*, chủ đề: Khám phá máy tính, Em tập vẽ, Soạn thảo văn bản, Thiết kế bài trình chiếu, Thế giới Logo của em.

- *HĐTN cho lớp 5*, chủ đề: Khám phá máy tính, Soạn thảo văn bản, Thiết kế bài trình chiếu, Thế giới Logo của em, Em học nhạc.

2.2.3. Thiết kế hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Tin học cấp tiểu học

Do khuôn khổ bài viết, chúng tôi chỉ đưa ra một ví dụ minh họa trong dạy học Tin học (lớp 4). Việc thiết kế HĐTN trong môn Tin học ở cấp tiểu học được tiến hành theo các bước sau:

Bước 1: Đặt tên cho hoạt động - “Tập làm chủ nhà thông minh”.

Bước 2: Xác định mục tiêu của hoạt động. Mục tiêu của HĐTN đó là: - HS được vận dụng kiến thức, kỹ năng về Logo vào giải quyết các tình huống cụ thể; - HS nhớ các câu lệnh điều khiển rùa trong Logo và vận dụng linh hoạt trong từng tình huống cụ thể; - Rèn luyện kỹ năng “lập trình” trong Logo; - HS có thái độ say mê, hứng thú, tự tin nghiên cứu khám phá môn Tin học nói riêng và trong học tập nói chung; - Phát triển NL giao tiếp, hợp tác, tự học, giải quyết vấn đề.

Bước 3: Xác định nội dung và hình thức hoạt động. Cách chơi: HS được tổ chức thành từng đội, mỗi đội 2 em thi đấu theo thể thức loại trực tiếp. Vòng 1: các đội sẽ tham gia bốc thăm, 2 đội có cùng số bốc thăm sẽ thành một cặp đấu, nhận cùng một đề (số của đề là số đã bốc thăm được). Bắt đầu chơi, hai bạn trong đội có 5 phút để đọc đề, thảo luận, thống nhất sau đó dùng bút (phấn) vẽ đường đi của rùa trên sân chơi. Đội hoàn thành đúng, hoàn thành trước là đội thắng cuộc. Nếu hai đội đều chưa hoàn thành đúng, thì xét đến số bước đúng đạt được trước khi bị sai, đội nào có nhiều bước đúng hơn là đội thắng.

Nếu căn cứ vào kết quả không phân định được thì 2 đội bốc thăm tìm đội thắng cuộc. Đội thắng cuộc được vào vòng 2. Các vòng tiếp theo được thực hiện tương tự cho đến khi tìm được nhà vô địch.

Bước 4: Chuẩn bị hoạt động. Các phần việc được dự kiến như sau:

1. Bộ đề: Độ khó (độ phức tạp, tổng hợp...) của đề được tăng lên qua từng vòng đấu.
2. Sơ đồ phân nhánh các cặp đấu.
3. Chuẩn bị, nhắc nhở HS về nội dung ôn tập, lịch thi đấu.
4. Phòng học, máy chiếu, bảng, bút, phấn,... phục vụ thi đấu.
5. Mời GV tin học hỗ trợ công tác tổ chức, trọng tài.
6. Khách mời: Ban Giám hiệu, GV chủ nhiệm, Tổng phụ trách Đội...

Bước 5: Lập kế hoạch. Kế hoạch chi tiết cho hoạt động như bảng dưới đây:

Thời gian	Công việc	Sản phẩm
.../.../2016	Hình thành đội	Danh sách các đội
.../.../2016	Thông báo cho HS kế hoạch tổ chức hoạt động, nhắc nhở nội dung ôn tập, chuẩn bị	HS hiểu rõ nhiệm vụ
.../.../2016	Xây dựng bộ đề	Bộ đề được hoàn thiện
.../.../2016	Chuẩn bị phòng học, bảng, bút,... (liên hệ với nhà trường, đề xuất kinh phí, triển khai chuẩn bị,...)	Phương án sử dụng phòng học và các đồ dùng được chuẩn bị sẵn sàng, đầy đủ
.../.../2016	Mời khách dự cuộc thi, GV tin học hỗ trợ tổ chức và trọng tài	Giấy mời được gửi và chốt thành phần tham dự
.../.../2016	Tổ chức buổi trình bày sản phẩm	Sắp xếp, thống nhất lịch thi đấu của các nhóm Phân công HS hỗ trợ chuẩn bị phòng học Phân công HS làm công tác tổ chức

Bước 6: Thiết kế chi tiết hoạt động

TT	Nội dung	Phụ trách	Ghi chú
1	Tuyên bố lí do, giới thiệu đại biểu	HS	
2	Bốc thăm các cặp đấu	GV	Sơ đồ phân nhánh cặp đấu
3	Các cặp đấu thi đấu Vòng 1 theo thứ tự đã bốc thăm	GV	Tuyên bố đội thắng
4	Các cặp đấu thi đấu Vòng 2 theo thứ tự đã bốc thăm ...	GV	Tuyên bố đội thắng
5	Thi đấu chung kết	GV	Đội vô địch
6	Tổng kết: Tuyên bố và trao thưởng cho đội vô địch	Ban Giám hiệu	

Bước 7: Kiểm tra, điều chỉnh và hoàn thiện chương trình hoạt động (nếu cần thiết) và triển khai tổ chức hoạt động.

2.3. Thực nghiệm và kết quả đạt được

Quá trình thực nghiệm được tổ chức tại khối HS lớp 4, Trường Tiểu học Nam Trung Yên vào tháng 4/2016. Nhóm GV khối 4 được trao đổi về HĐTN để làm rõ mục đích, ý đồ, yêu cầu của hoạt động; tham khảo ý kiến của nhóm GV về nội dung của hoạt động, xem xét ý kiến góp ý về nội dung liên quan đến các môn học *Tiếng Việt, Mỹ thuật, Lịch sử...* thống nhất kế hoạch chi tiết thực hiện tổ chức hoạt động.

Sau khi kết thúc HĐTN, chúng tôi tổ chức cho HS nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng làm bài kiểm tra 35 phút (1 tiết) gồm cả kiểm tra lí thuyết thực hành. Chúng tôi thấy rằng, ở cả hai bài kiểm tra đối chứng tuy có khác nhau về chi tiết từng chỉ số, song đều cho thấy chung một kết quả: tỉ lệ % HS đạt điểm khá giỏi ở lớp thực nghiệm cao hơn tỉ lệ % HS ở lớp đối chứng; ngược lại, tỉ lệ % HS đạt điểm yếu, trung bình thấp hơn ở lớp đối chứng. Điểm trung bình cộng của HS lớp thực nghiệm cao hơn HS lớp đối chứng (xem *bảng*), điều đó chứng tỏ HS các lớp thực nghiệm nắm vững kiến thức và vận dụng kiến thức, kĩ năng tốt hơn so với HS các lớp đối chứng.

Độ lệch chuẩn ở lớp thực nghiệm nhỏ hơn ở lớp đối chứng, chứng tỏ độ phân tán của điểm số ở nhóm thực nghiệm nhỏ hơn nhóm đối chứng. Mức độ ảnh hưởng đều nằm trong mức độ trung bình và nhỏ, nghĩa là việc tổ chức HĐTN đã có tác động tích cực tới việc nâng cao kết quả học tập môn *Tin học* cho HS tiểu học.

Bảng. Định lượng kết quả thực nghiệm

Lớp	n _i	Điểm: 1-4		Điểm: 5-6		Điểm: 7-10		\bar{X}	S
Thực nghiệm (45 HS)	45	6	13,3	13	28,9	26	57,8	6,59	1,88
Đối chứng (45 HS)	45	10	22,2	19	42,2	16	35,6	5,64	1,56

Tổ chức HĐTN trong dạy học môn *Tin học* đã nâng cao được khả năng tiếp thu và vận dụng kiến thức của HS, khả năng làm việc cá nhân hoặc nhóm được phát huy một cách tích cực. Các NL chung và NL đặc thù của HS được phát triển, đặc biệt là NL tự học, NL giải quyết vấn đề và NL công nghệ thông tin.

Mục đích thực nghiệm đã được hoàn thành, HS ở các lớp thực nghiệm đã phát triển được các NL chung và NL đặc thù đặc biệt là NL tự học, NL giải quyết vấn đề và NL công nghệ thông tin trong học tập tốt hơn ở lớp đối chứng.

Việc thiết kế và tổ chức HĐTN trong dạy học môn *Tin học* cấp tiểu học theo định hướng phát triển NL dựa trên chương trình giáo dục phổ thông môn *Tin học* cấp tiểu học hiện hành là khả thi và đem lại hiệu quả tích cực trong việc hình thành và phát triển NL HS.

3. Kết luận

HĐTN là một hình thức tổ chức dạy học cần thiết và hiệu quả trong dạy học theo định hướng phát triển NL, đồng thời góp phần củng cố kiến thức, kỹ năng, nâng cao chất lượng, kết quả giáo dục HS tiểu học nói chung và dạy học môn *Tin học* nói riêng. Trên cơ sở những kiến thức và phương pháp đã nghiên cứu được, GV vận dụng thiết kế, tổ chức các HĐTN trong quá trình dạy học môn *Tin học* nhằm nâng cao chất lượng, hiệu quả dạy học môn *Tin học* ở cấp tiểu học đồng thời từng bước tiếp cận định hướng dạy học phát triển NL HS.

Tài liệu tham khảo

- [1] Bộ GD-ĐT (2014). *Tài liệu bồi dưỡng cán bộ quản lý và giáo viên về dạy học và kiểm tra, đánh giá kết quả học tập của học sinh theo định hướng năng lực môn Tin học cấp trung học phổ thông*.
- [2] Bộ GD-ĐT (2017). *Chương trình Giáo dục phổ thông (Chương trình tổng thể)*.
- [3] Bộ GD-ĐT (2015). Chương trình đảm bảo chất lượng giáo dục trường học (SEQAP). “*Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo ở trường tiểu học dạy học cả ngày*”. Tài liệu tập huấn.
- [4] Bộ GD-ĐT (2013). *Cùng học Tin học dành cho học sinh tiểu học - Quyển 1, 2, 3*. NXB Giáo dục Việt Nam.
- [5] Bùi Văn Thanh - Nguyễn Thị Thanh Xuân - Ngô Ánh Tuyết - Đặng Bích Việt (2015). *Thực hành*

cùng học Tin học - Dành cho học sinh tiểu học. NXB Giáo dục Việt Nam.

- [6] Bùi Văn Thanh (chủ biên) - Phạm Thị Thanh Nam - Dương Vũ Khánh Thuận - Đặng Bích Việt (2017). *Hướng dẫn thực hành học Tin học lớp 5 theo định hướng phát triển năng lực*. NXB Giáo dục Việt Nam.
- [7] Bùi Ngọc Diệp - Nguyễn Thuý Hồng - Nguyễn Văn Hiền - Trần Văn Tính - Đinh Thị Kim Thoa (2017). *Kỹ năng xây dựng và tổ chức các hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong trường tiểu học*. NXB Đại học Sư phạm.

THỰC TRẠNG TÍNH TÍCH CỰC HỌC TẬP...

(Tiếp theo trang 27)

Tài liệu tham khảo

- [1] G. I. Sukina (1973). *Vấn đề hứng thú nhận thức trong khoa học giáo dục* (Nguyễn Văn Diện dịch). Trường Đại học Sư phạm Hà Nội I xuất bản.
- [2] Trần Bá Hoàn (2000). *Đổi mới phương pháp dạy học trung học cơ sở*. NXB Giáo dục.
- [3] Thái Duy Tuyên (1999). *Những vấn đề cơ bản giáo dục học hiện đại*. NXB Giáo dục.
- [4] Trần Bá Hoàn - Lê Trảng Định - Phó Đức Hoà (2003). *Áp dụng dạy và học tích cực trong môn Tâm lý - Giáo dục học*. NXB Đại học Sư phạm.
- [5] Đỗ Thị Công (2004). *Nghiên cứu tính tích cực học tập môn tâm lý học của sinh viên đại học sư phạm Hải Phòng*. Luận án tiến sĩ Tâm lý học, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội.
- [6] Trần Thu Hương (2007). *Tính tích cực học tập của sinh viên Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn*. Tạp chí Tâm lý học, số 10, tr 54-58.
- [7] Lê Duy Tuấn (2011). *Cơ sở tâm lý của tính tích cực học tập ở học viên đào tạo sĩ quan quân đội*. Luận án tiến sĩ Tâm lý học, Học viện Chính trị - Bộ Quốc phòng.
- [8] Lê Minh Nguyệt (2014). *Tính tích cực học tập nghề của sinh viên đại học sư phạm*. Tạp chí Tâm lý học, số 3 (180), tr 70-79.