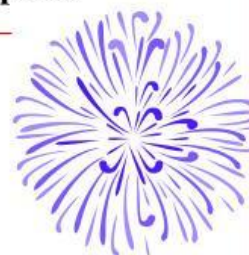


PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO TP QUY NHƠN
TRƯỜNG TIỂU HỌC KIM ĐỒNG

CHÀO MỪNG HỘI THI GIÁO VIÊN DẠY GIỎI TIỂU HỌC CẤP TRƯỜNG

Năm học: 2023 – 2024

 **LIVEWORKSHEETS**



**BÁO CÁO BIỆN PHÁP
NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG GIÁO DỤC**

TÊN BIỆN PHÁP:

**BIỆN PHÁP SỬ DỤNG SƠ ĐỒ TƯ DUY TRONG
TIẾT HỌC MÔN TIN HỌC LỚP 5**

Người báo cáo: Trương Thụy Lan Anh

Đơn vị công tác: Trường Tiểu học Kim Đồng



CẤU TRÚC BIỆN PHÁP

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

1. Cơ sở lý luận

2. Cơ sở thực tiễn

2.1. Thuận lợi

2.2. Khó khăn

3. Cách thực hiện các biện pháp

4. Hiệu quả của biện pháp

III. KẾT LUẬN

1. Ý nghĩa của biện pháp đối với công tác giảng dạy

2. Nhận định về việc áp dụng và khả năng phát triển của biện pháp

3. Bài học kinh nghiệm

4. Những ý kiến đề xuất

I. Đặt vấn đề



I. Đặt vấn đề

II. Giải quyết vấn đề

1. Cơ sở lý luận

“Đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục - đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế”.

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

2. Cơ sở thực tiễn

2.1. Thuận lợi

2.2. Khó khăn

- + Học sinh linh hoạt, phát huy tính logic, sáng tạo, làm theo sở thích thể hiện phong cách cá nhân riêng (màu sắc, hình ảnh, ký hiệu)...
- + Không nhàm chán, rối loạn... khi học những các công cụ có cách sử dụng gần như tương tự nhau trong quá trình thao tác các phần mềm trên máy tính, từ đó học sinh sẽ hiểu lâu, hiểu sâu và vận dụng tốt.
- + Tạo môi trường: “Học mà chơi, chơi mà học” để giảm tình trạng làm biếng suy nghĩ, thụ động ở trẻ khi học môn Tin học.

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

2. Cơ sở thực tiễn

2.2. Khó khăn

* Số liệu điều tra trước khi thực hiện biện pháp:

Thời điểm	Số HS	Học sinh hứng thú học tập		Học sinh chưa hứng thú học tập	
		SL	%	SL	%
Trước khi áp dụng biện pháp	45	16	38	29	62

Số	Học sinh thực hành tốt		Học sinh thực hành còn chậm		Học sinh chưa thực hành được	
	SL	%	SL	%	SL	%
45	14	32	26	56	5	12

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

3. Cách thực hiện các biện pháp

3.1 Giới thiệu cấu trúc chung của sơ đồ tư duy

3.2 Áp dụng sơ đồ tư duy vào trong giảng dạy

3.2.1 Thực hiện sơ đồ tư duy vào hoạt động khởi động

3.2.2 Sử dụng sơ đồ tư duy vào trong các tiết thực hành tổng hợp

3.2.3 Sử dụng sơ đồ tư duy vào hoạt động khám phá của từng bài học

3.3 Áp dụng vẽ sơ đồ tư duy bằng phần mềm đã học

3.4 Các hoạt động trò chơi ứng dụng sơ đồ tư duy

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

3. Cách thực hiện các biện pháp

3.1. Giới thiệu cấu trúc chung của sơ đồ tư duy

Xác định
từ khóa
và chủ
điểm
trung tâm

Vẽ chủ
đề chính
ở trung
tâm

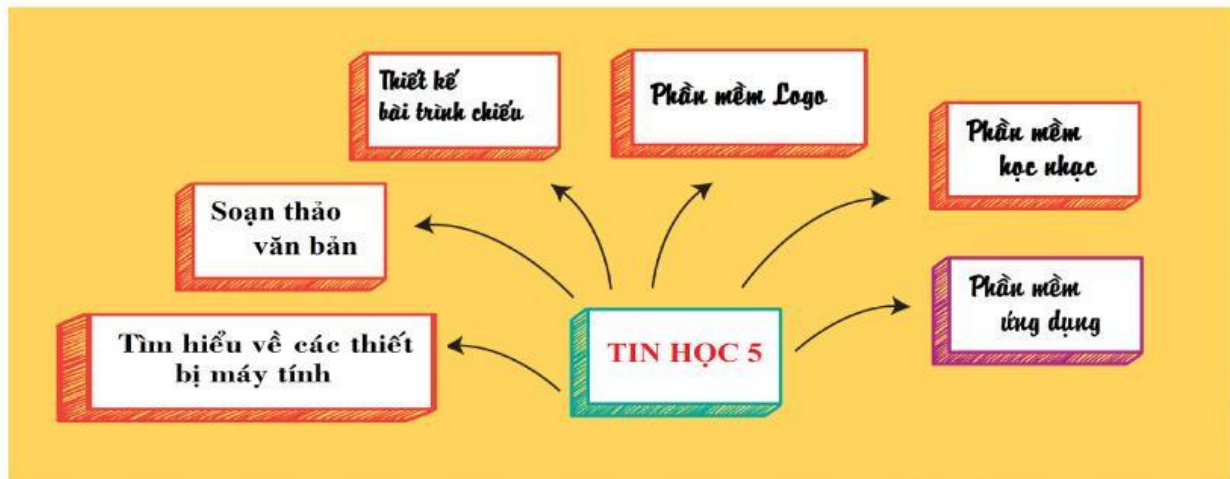
Vẽ thêm
những
nhánh
phụ

Thêm
hình ảnh
minh họa

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

3. Cách thực hiện các biện pháp

3.1. Giới thiệu cấu trúc chung của sơ đồ tư duy



II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

3. Cách thực hiện các biện pháp

3.2. Áp dụng sơ đồ tư duy vào trong giảng dạy

3.2.1 Thực hiện sơ đồ tư duy vào hoạt động khởi động

* Ví dụ:

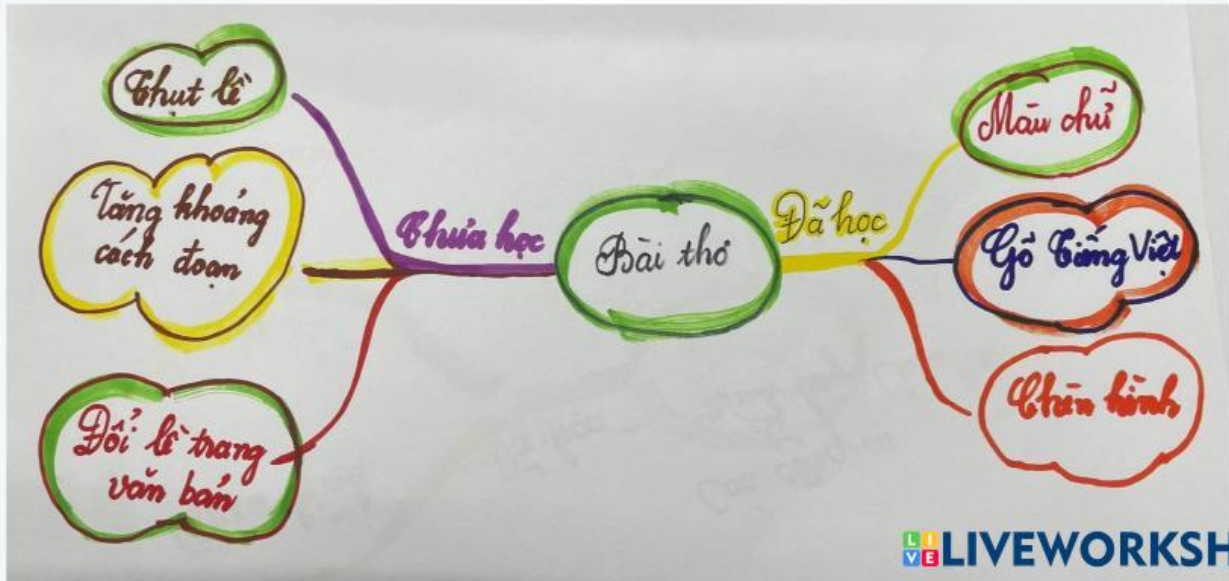


II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

3. Cách thực hiện các biện pháp

3.2. Áp dụng sơ đồ tư duy vào trong giảng dạy

3.2.1 Thực hiện sơ đồ tư duy vào hoạt động khởi động



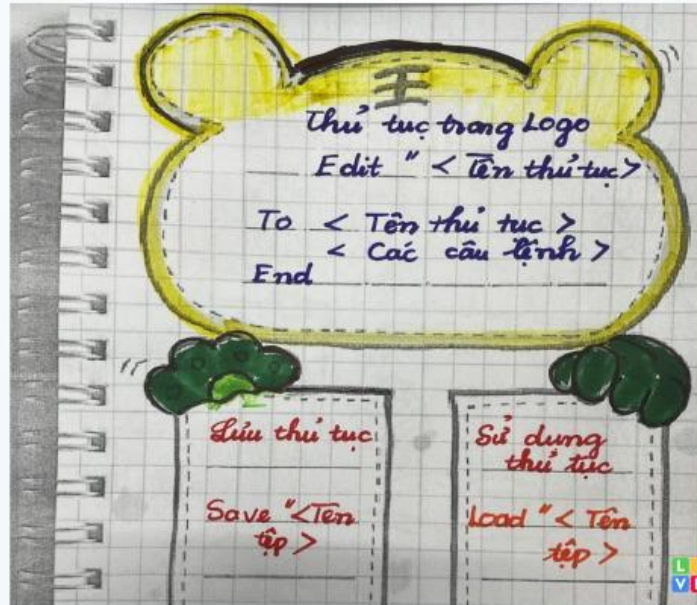
II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

3. Cách thực hiện các biện pháp

3.2. Áp dụng sơ đồ tư duy vào trong giảng dạy

3.2.2 Thực hiện sơ đồ tư duy trong các tiết thực hành tổng hợp

* Ví dụ sơ đồ tư duy bài: “Luyện tập về thủ tục”:



II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

3. Cách thực hiện các biện pháp

3.2. Áp dụng sơ đồ tư duy vào trong giảng dạy

3.2.3. Sử dụng sơ đồ tư duy vào hoạt động khám phá từng bài học cụ thể

**Xác định
sơ đồ
kiến
thức**

Công dụng

Nhận diện

Các bước thực hiện

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

3. Cách thực hiện các biện pháp

3.2.3 Sử dụng sơ đồ tư duy vào hoạt động khám phá của từng bài học cụ thể

