

UBND HUYỆN THANH TRÌ
TRƯỜNG THCS TẢ THANH OAI



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**“ỨNG DỤNG PHẦN MỀM TẠO TRÒ CHƠI VÀO
DẠY HỌC TRỰC TUYẾN MÔN TOÁN 6”**

Lĩnh vực/Môn	: Toán.
Cấp học	: THCS.
Tên Tác giả	: Hàn Thị Tươi.
Đơn vị công tác	: Trường THCS Tả Thanh Oai.
Chức vụ	: Giáo viên.

NĂM HỌC 2021 - 2022

MỤC LỤC

	Trang
A. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Lý do chọn đề tài	1
2. Nhiệm vụ đề tài.....	1
3. Mục đích nghiên cứu.....	2
4. Đối tượng, thời gian nghiên cứu	2
5. Phương pháp nghiên cứu.....	2
6. Phạm vi, kế hoạch nghiên cứu	2
B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ	3
I. Cơ sở lí luận	3
II. Cơ sở thực tiễn	4
1. Thuận lợi	4
2. Khó khăn	5
III. Thực trạng vấn đề trước khi áp dụng sáng kiến kinh nghiệm	5
IV. Ứng dụng một số phần mềm tạo trò chơi vào dạy học trực tuyến	6
1. Giới thiệu các trò chơi trên Quizizz, Classpoint, Kahoot	6
2. Ứng dụng trò chơi trên Quizizz vào một số tiết dạy.....	15
<i>2.1. Trò chơi Quizizz trong hoạt động Mở đầu của tiết Toán hình: Tiết 6 – Hình chữ nhật, hình thoi</i>	15
<i>2.2. Trò chơi Quizizz trong hoạt động Luyện tập của tiết số: Tiết 36 – Tập hợp các số nguyên</i>	20
C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ	24
1. Kết quả thực hiện	24
2. Kết luận	25
3. Khuyến nghị và đề xuất.....	26
TÀI LIỆU THAM KHẢO	

A. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Lí do chọn đề tài:

Từ năm học 2021-2022, học sinh lớp 6 trên cả nước chính thức học chương trình GDPT mới. Chương trình giáo dục phổ thông mới với mục tiêu cốt lõi là phát triển toàn diện các năng lực chung như tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề sáng tạo và năng lực đặc thù của từng môn học. Điều này đòi hỏi học sinh luôn chủ động tìm tòi, sáng tạo, tìm hiểu trước chương trình học tập, đồng thời biết ứng dụng kiến thức trong sách vở vào cuộc sống.

Chương trình Toán 6 mới có những sự thay đổi căn bản và toàn diện hơn so với những năm trước với sự thay đổi cả về mục tiêu, nội dung, phương pháp dạy học, kiểm tra và đánh giá. Cùng với đó là sự thay đổi về sách giáo khoa, hướng tới bộ sách không thay đổi về tri thức mà thay đổi về cách tiếp cận tri thức, đồng thời phát hành và sử dụng 3 bộ sách Cánh diều, Chân trời sáng tạo và Kết nối tri thức với cuộc sống. Mục tiêu chú trọng vào việc phát triển năng lực, phẩm chất cho học sinh.

Môn Toán lớp 6 thuộc giai đoạn giáo dục cơ bản, giúp học sinh hiểu được một cách có hệ thống những khái niệm, nguyên lí, quy tắc toán học cần thiết nhất cho tất cả mọi người, làm nền tảng cho việc học tập ở các trình độ học tập tiếp theo hoặc có thể sử dụng trong cuộc sống hằng ngày. Tuy nhiên để học sinh đạt được mục tiêu trên khi dạy học trực tiếp đã khó, nay lại kết hợp với việc dạy học online càng khó khăn hơn.

Trước tình hình Dịch Covid 19 diễn biến phức tạp, học sinh khối 6 Trường THCS Tả Thanh Oai phải học online thời gian dài, nếu không thay đổi phương pháp dạy phù hợp với việc dạy trực tuyến thì học sinh sẽ khó nắm được kiến thức của môn Toán lớp 6 và việc kiểm tra, đánh giá năng lực học sinh theo thông tư mới cũng là vấn đề nan giải. Vậy nên thông qua việc tìm hiểu trên các trang web về các phương pháp tạo hứng thú cho học sinh trong giờ học, tôi quyết định viết sáng kiến kinh nghiệm: ***“Ứng dụng phần mềm tạo trò chơi vào dạy học trực tuyến môn Toán 6”*** nhằm khơi gợi sự hứng thú trong học tập, góp phần cải thiện kết quả và giảm bớt áp lực học trực tuyến cho học sinh.

2. Nhiệm vụ của đề tài

- Nghiên cứu lí do chọn đề tài ***“Ứng dụng phần mềm tạo trò chơi vào dạy học trực tuyến môn Toán 6”***.

- Xác định cơ sở lý luận và thực tiễn của việc ứng dụng phần mềm tạo trò chơi vào dạy học trực tuyến môn Toán 6 cho học sinh THCS.

- Xác định thực trạng ứng dụng phần mềm tạo trò chơi vào dạy học trực tuyến môn Toán 6 ở trường THCS Tả Thanh Oai.

- Thực nghiệm sư phạm để xác định hiệu quả của việc ứng dụng phần mềm tạo trò chơi vào dạy học trực tuyến môn Toán 6 cho học sinh trường THCS Tả Thanh Oai.

3. Mục đích nghiên cứu:

- Chia sẻ kinh nghiệm dạy học trực tuyến với giáo viên Toán THCS.

- Tạo cho học sinh sự hứng thú, yêu thích môn Toán học, giảm bớt áp lực học tập trong học tập trực tuyến.

- Góp phần nâng cao chất lượng giảng dạy và học tập môn Toán THCS.

4. Đối tượng và thời gian nghiên cứu

- Học sinh lớp 6A9, 6A10 của Trường THCS Tả Thanh Oai Học kì I năm học 2021 - 2022.

5. Phương pháp nghiên cứu

Để thực hiện sáng kiến này, tôi sử dụng những phương pháp sau đây:

- Đọc tài liệu và sách tham khảo.

- Phương pháp khảo sát thực tiễn.

- Phương pháp quan sát sư phạm

- Phương pháp phân tích, tổng hợp, khái quát hóa.

- Dạy học trực tuyến để rút ra kinh nghiệm.

6. Phạm vi, kế hoạch nghiên cứu

Việc khảo sát thực tiễn được thực hiện giới hạn tại trường THCS Tả Thanh Oai trong năm học 2020- 2021 (từ tháng 9/2020 đến tháng 5/2021).

B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

I. Cơ sở lí luận:

Dịch bệnh Covid-19 bùng phát và diễn biến phức tạp khiến nhiều trường học phải chuyển sang giảng dạy trực tuyến nhằm đảm bảo việc học tập của học sinh không bị gián đoạn. Tuy nhiên việc áp dụng dạy học trực tuyến cũng có những thuận lợi và khó khăn riêng.

Dạy học trực tuyến mang đến nhiều lợi ích nhất định cho cả người dạy và người học:

Linh hoạt về thời gian và địa điểm học tập: Khi học trực tuyến, học sinh có thể thoải mái tham gia các lớp học ngay tại nhà với khung thời gian linh hoạt. Các bài giảng trực tuyến có thể được ghi lại, lưu trữ và chia sẻ, học sinh có thể truy cập tài liệu học tập vào bất cứ thời điểm nào để nắm bắt và ôn tập kiến thức.

Hỗ trợ đầy đủ về công nghệ: Nếu quay trở lại cách đây khoảng 10 năm, thì có lẽ không thể nào áp dụng dạy học trực tuyến trên diện rộng được. Thật may mắn khi chúng ta đang sống trong thời đại công nghệ 4.0 – giai đoạn mà nhà nhà, người người đều có laptop cá nhân, điện thoại thông minh, ai cũng có thể truy cập kết nối Internet,... Và học sinh có thể dễ dàng tham gia học trực tuyến, tham khảo mọi nguồn tài liệu học tập trên Internet, laptop, điện thoại.

Học trực tuyến có chi phí thấp: Giáo viên và học sinh chỉ cần đăng ký phần mềm dạy học trực tuyến, chuẩn bị sẵn laptop, tai nghe cùng kết nối Internet ổn định là có thể tham gia bất cứ lớp học trực tuyến nào. Ngoài ra, một số phần mềm như Zoom Cloud Meeting còn cung cấp nhiều tính năng thú vị cho dạy học như: sử dụng bảng trắng kỹ thuật số, trình chiếu slide bài giảng, chia nhóm,... Giáo viên có thể tận dụng các tính năng này và thao tác trên máy tính để dạy học trực tuyến cho học sinh.

Học trực tuyến còn cải thiện sự chuyên cần của học sinh và phù hợp với nhiều kiểu học khác nhau.

Bên cạnh những thuận lợi kể trên, học trực tuyến thời Covid cũng mang đến nhiều khó khăn cho cả giáo viên và học sinh.

Học sinh khó tập trung học tập: Thách thức lớn nhất của việc học trực tuyến là phải vật lộn với việc tập trung nhìn vào màn hình máy tính/ điện thoại trong thời gian dài. Khi học trực tuyến tại nhà, học sinh cũng dễ dàng bị phân tâm bởi mạng xã hội hoặc các trang web khác,... Vì vậy, các giáo viên bắt buộc phải giữ

cho các lớp học trực tuyến luôn hấp dẫn và duy trì tương tác để giúp học sinh tập trung hiệu quả hơn vào bài học.

Vấn đề về Công nghệ: Một thách thức quan trọng khác của các lớp học trực tuyến là kết nối internet và trang bị công nghệ dạy học. Mặc dù mạng lưới Internet đã phát triển mạnh mẽ trong vài năm qua, nhưng ở một số vùng nông thôn, người dân vẫn chưa tiếp cận được với Internet và họ cũng không rành sử dụng máy tính, phần mềm,..... Điều này gây bất lợi cho quá trình phổ biến giáo dục trực tuyến trên diện rộng và đảm bảo tất cả các khu vực trên cả nước đều theo đúng chương trình giảng dạy.

Đào tạo giáo viên và đổi mới phương pháp dạy học: Dạy học trực tuyến hoàn toàn khác so với các lớp học truyền thống, vì vậy đòi hỏi giáo viên phải có hiểu biết cơ bản về việc sử dụng các trang thiết bị, phần mềm dạy học. Vì không thể lên lớp và gặp mặt trực tiếp học sinh, giáo viên cần tìm hiểu thêm một số phương pháp dạy học mới, phù hợp hơn cho các lớp học trực tuyến. Không thể áp dụng các phương pháp giảng dạy, đứng lớp thông thường vào dạy học Online.

Vì vậy, để giúp giáo viên hoàn thành tốt trách nhiệm của mình, nhà trường, các trung tâm giáo dục cần đầu tư vào việc đào tạo giáo viên cách sử dụng công nghệ dạy học trực tuyến mới nhất, những quy định, lưu ý khi giảng dạy trực tuyến.

II. Cơ sở thực tiễn:

Năm học 2021 - 2022 tôi được phân công giảng dạy môn toán lớp 6A9 và 6A10.

1. Thuận lợi:

*** Về phía nhà trường:**

- Ngay từ đầu năm học, nhà trường đã tổ chức tập huấn cho giáo viên khối lớp 6 để giới thiệu tổng thể về chương trình GDPT 2018 và giới thiệu chương trình lớp 6 năm học 2021-2022 theo chương trình GDPT 2018. BGH hướng dẫn tổ khối xây dựng kế hoạch bài học phù hợp với điều kiện vừa học tập vừa phòng chống dịch Covid-19.

- Giáo viên trong khối nhiệt tình, năng động, tâm huyết với nghề, có trình độ chuyên môn vững vàng. Luôn học hỏi để từng bước hoàn thiện nhiệm vụ được giao. 100% giáo viên dạy lớp 6 được tập huấn đầy đủ nội dung chương trình sách giáo khoa mới, phương pháp dạy học theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh.

*** Về phía phụ huynh và học sinh:**

- Ban đại diện cha mẹ học sinh, phụ huynh học sinh quan tâm và rất tin tưởng gửi gắm con em mình cho thầy cô giáo và nhà trường.

- Đa số các em đều là học sinh ngoan ngoãn lễ phép và yêu quý lớp học của mình.

2. Khó khăn:

- Học sinh mới chuyển cấp còn nhiều bỡ ngỡ, kết hợp với việc đổi mới chương trình SGK nên HS gặp nhiều khó khăn trong việc tiếp thu kiến thức.

- Năng lực của học sinh là không đồng đều, còn mải chơi, chưa tự giác trong học tập, GV rất vất vả khi truyền đạt kiến thức theo chương trình mới cho các em.

- Khi học trực tuyến tại nhà, học sinh phải tập trung nhìn vào màn hình máy tính/ điện thoại trong thời gian dài dẫn tới mệt mỏi, thị giác kém,... học sinh cũng dễ dàng bị phân tâm bởi mạng xã hội hoặc các trang web.

- Dịch bệnh kéo dài, nhiều gia đình khó khăn về kinh tế, không có điều kiện trang bị cho con các phương tiện học trực tuyến như điện thoại, máy tính, wifi,.... Vì vậy các em chịu không ít thiệt thòi.

III. Thực trạng vấn đề trước khi áp dụng sáng kiến kinh nghiệm:

Trước khi áp dụng sáng kiến này, HS hai lớp tôi dạy là 6A9, 6A10, ngoài vận dụng linh hoạt các phương pháp dạy học theo hướng phát triển năng lực học sinh vào quá trình giảng dạy, tôi còn vận dụng:

- Tạo không gian chờ thật thú vị: Trước khi buổi học diễn ra, tôi sẽ vào phòng Zoom sớm hơn tầm 10 phút để duyệt cho học sinh vào sớm. Tôi mở các bản nhạc, bài hát để khi học sinh nghe âm thanh sẽ thấy thú vị, mới mẻ và gây chú ý hơn. Hoặc đôi khi tôi cho các bạn vận động hình thể theo một bài hát vận động vui nhộn để tạo hứng thú và có nhiều năng lượng bắt đầu tiết học. Học sinh lúc đầu rất thích nhưng một thời gian sau hiệu quả cũng giảm đi nhiều.

- Kết hợp bài trình chiếu Powerpoint với những trò chơi hấp dẫn, bắt mắt như: "*Giải cứu đại dương, Cuộc đua kì thú, Khu vườn bí ẩn, Vòng quay kì diệu, Ngôi sao may mắn, Ai nhanh hơn, Ong về tổ, ...*" nhưng vẫn không thu hút được nhiều học sinh. Bởi lẽ các trò chơi này HS chỉ chơi được cá nhân, hoặc đội nhóm,... nhưng cùng lúc cả lớp không được tương tác trực tiếp để so sánh, đánh giá kết quả. Đồng thời đa số chỉ HS khá, giỏi mới hăng hái tham gia chơi, còn bộ phận HS còn lại chưa tích cực và tự giác.

Dưới đây là bảng thống kê tỉ lệ học sinh có hứng thú tham gia các trò chơi trên Powerpoint mà tôi đã thu thập lại:

Bảng 1. Thống kê mức độ hứng thú với các trò chơi trên Powerpoint

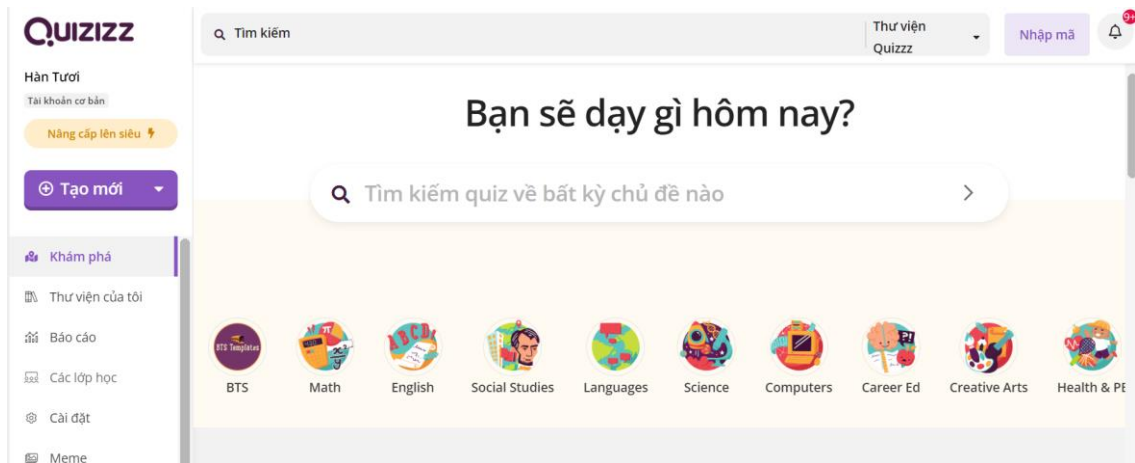
Mức độ hứng thú	Lớp 6A9	Lớp 6A10
Rất hứng thú	18,4%	15,4%
Có hứng thú	44,8%	53,9%
Không có hứng thú	36,8%	38,5%

IV. Ứng dụng một số trò chơi vào dạy học trực tuyến

1. Giới thiệu các trò chơi trên Quizizz, Classpoint, Kahoot.

1.1. Quizizz là gì?

Quizizz là một phần mềm trò chơi online có 2 chức năng chính là tạo bộ câu hỏi trắc nghiệm và là kho lưu trữ các game trắc nghiệm thuộc nhiều chủ đề. Các câu hỏi trắc nghiệm trong Quizizz thuộc nhiều danh mục với cấp độ khác nhau để học sinh thử sức, đánh giá trình độ của bản thân; hoặc giáo viên, phụ huynh có thể truy cập bộ câu hỏi do người khác chia sẻ để sử dụng trong giảng dạy, kèm cặp con em mình. Nhìn chung, Quizizz phù hợp với cả việc học tại nhà và trên lớp.



Quizizz app được lựa chọn và tin dùng bởi hơn 20 triệu giáo viên, học sinh và phụ huynh trên toàn thế giới. Bạn có thể chọn từ hàng triệu trò chơi giải đố trắc nghiệm miễn phí thuộc nhiều lĩnh vực như toán, tiếng Anh, khoa học, lịch sử, địa lý, ngôn ngữ... Bất cứ ai cũng sẽ tìm thấy chủ đề mà mình quan tâm trong cộng đồng này!

Thi đấu với bạn bè online, tùy chỉnh game bằng theme, nhạc nền, meme... Quizizz mang đến nhiều tùy chọn để người dùng cải tiến hiệu quả trong giảng dạy và học tập.

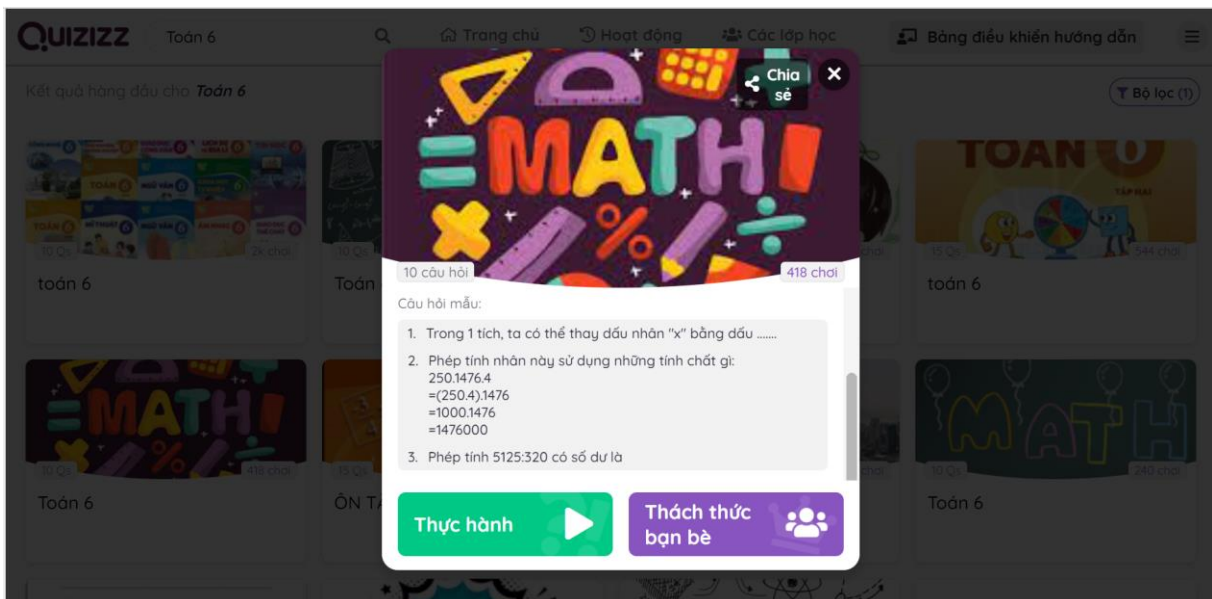
Tính năng nổi bật của Quizizz:

Phù hợp với hoạt động học trên lớp:

- Sử dụng game giải đố dạng trắc nghiệm để cả lớp chơi cùng nhau hoặc chỉ định bài tập về nhà cho từng hoạt động.
- Chọn từ bộ sưu tập các câu đố do giáo viên tạo và chia sẻ.
- Tính năng đọc câu hỏi và nhiều tùy chọn thông minh giúp *Quizizz* phù hợp với tất cả mọi đối tượng học.
- Tích hợp liền mạch với hệ thống quản lý học tập.

Chuẩn bị cho bài thi và kỳ thi:

- Cho dù bạn đang ôn thi SAT, ACT hay AP, Quizizz luôn có những nội dung miễn phí và bổ ích để chúng ta ôn luyện.
- Theo dõi sự tiên bộ thông qua các báo cáo.
- Chơi game và cạnh tranh với bạn bè để cùng nhau thi đua học tập.



Tìm kiếm bộ câu hỏi trắc nghiệm do các giáo viên khác đã tạo và chia sẻ trên Quizizz.

Khám phá những chủ đề yêu thích:

- Việc học tập không chỉ bó hẹp trên lớp học. Dùng app mọi lúc mọi nơi thông qua phiên bản **Quizizz Online** này hoặc bản di động.
- Cho dù quan tâm tới chính trị, thể thao, văn học hay kiến thức tổng quát, Quizizz luôn có sẵn những bộ câu hỏi thú vị để kiểm tra trình độ của bạn; hoặc đơn giản là giải trí.

Các chủ đề cơ bản trong Quizizz:

- Tiếng Anh và ngôn ngữ.
- Toán học.
- Nghiên cứu xã hội.

- Khoa học.
- Ngôn ngữ thế giới.
- Nghệ thuật sáng tạo.
- Khoa học máy tính và các kỹ năng.
- Giáo dục công nghệ và nghề nghiệp.

Hướng dẫn sử dụng Quizizz:

* **Chọn câu đố hoàn hảo hoặc do bạn tự tạo:** Chọn từ hàng triệu câu đố miễn phí do giáo viên khắp thế giới tạo ra hoặc nhanh chóng thiết kế bộ câu đố của riêng bạn.

* **Học sinh học tập theo nhịp độ của riêng họ:** Chơi Live Game cùng nhau hoặc tham gia chế độ luyện tập tại nhà - Homework Mode. Học sinh dùng thiết bị bất kỳ và tiến bộ dần theo tốc độ của bản thân.

* **Gửi phản hồi, không cần chấm điểm:** Học sinh thoải mái học tập, Quizizz sẽ chấm điểm và bạn sẽ thấy chúng nắm được gì và nơi tiếp theo cần đưa học sinh thân yêu tới.

Đăng nhập Quizizz bằng tài khoản [Google](#) để khám phá thế giới câu hỏi trắc nghiệm khổng lồ mà hàng triệu giáo viên, học sinh cũng như phụ huynh trên thế giới quan tâm. Kết quả bài thi sẽ được đồng bộ với [Google Classroom](#), giúp người dùng quản lý tiến độ học tập liền mạch.

1.2. Kahoot là gì?

Kahoot là một công cụ học tập dựa trên nền tảng trò chơi, được áp dụng trong công nghệ giáo dục tại các trường học. Trò chơi được sử dụng ở đây là những câu hỏi trắc nghiệm, không chỉ là những câu hỏi lý thuyết đơn thuần, người dùng có thể tích hợp thêm hình ảnh và video vào bài.

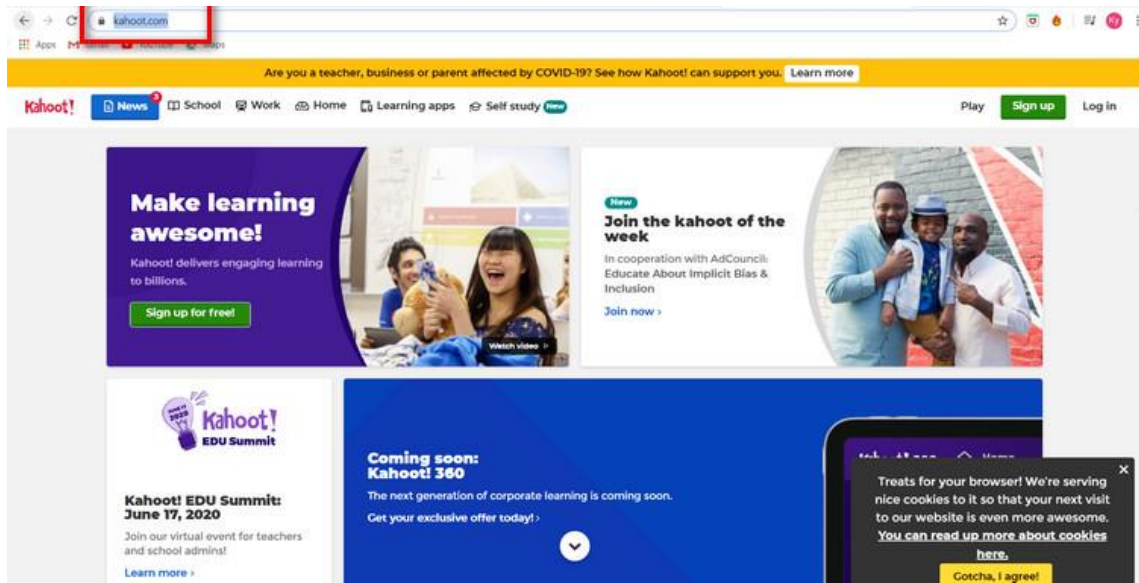
Trong quá trình tham gia chơi, Kahoot sẽ thông báo kết quả trực tuyến để tăng độ hấp dẫn cho phần thi trắc nghiệm. Về bản chất Kahoot là một website ứng dụng trực tuyến, vì vậy nó có thể sử dụng trên mọi thiết bị: laptop, smartphone, máy tính miễn là thiết bị đó kết nối mạng được.

Mọi người trong lớp độc lập tham gia trả lời các câu hỏi, tất cả học sinh đều được tham gia trả lời các câu hỏi, chủ động tương tác hơn, tạo được không khí hào hứng sôi nổi hơn trong học tập. Giúp giáo viên ôn tập và nắm bắt kết quả tình hình học sinh một cách nhanh chóng, đặc biệt với những môn thi trắc nghiệm. Trong vô số lợi ích mà Kahoot mang lại vẫn kèm theo đó là một số nhược điểm: chỉ được sử dụng tối đa 95 ký tự cho các câu hỏi và 60 ký tự cho các câu trả lời,

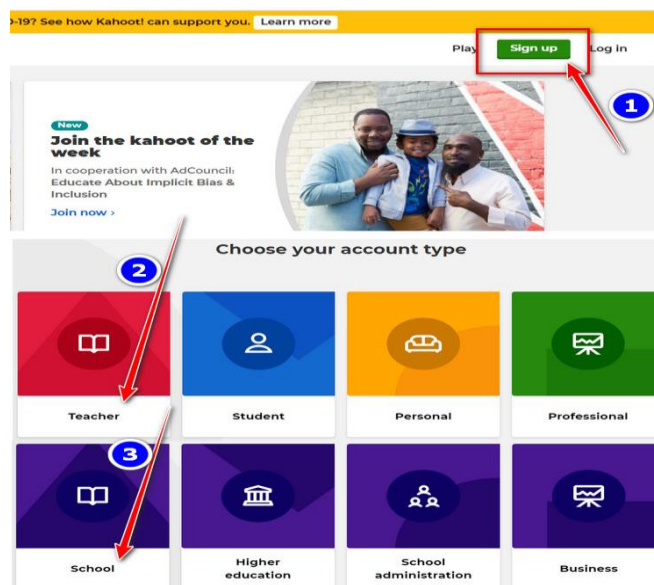
nhưng bạn cũng có thể giải quyết bằng cách nhập các câu hỏi dưới dạng văn bản và chụp ảnh để đăng tải lên.

Thiết lập tài khoản kahoot:

Bắt đầu thầy cô có thể sử dụng trình duyệt Google Chrome hoặc Cốc Cốc thầy cô gõ Kahoot.com khi đó thầy cô được đưa thẳng đến trang Web Kahoot và giao diện của trang Web hiện ra.



Tiếp theo thầy cô chọn **Sign up** -> trang mới hiển thị ra có các lựa chọn như giáo viên, học sinh, gia đình, doanh nghiệp, thầy cô nên chọn **Teacher** -> khi chọn giáo viên thì thầy cô cần xác định là trường học hay cơ sở giáo dục sau đại học, ban quản trị trường học hay doanh nghiệp, thầy cô có thể chọn School.



Trang đăng nhập hiện ra thầy cô nhập Email đặt mật khẩu và nhấn Sign up để đăng nhập vào Kahoot.

Create an account

Sign up with your email


Email
phamky.050201@gmail.com


Password
.....

Sign up

I wish to receive information, offers, recommendations, and updates from Kahoot!

or

 **Sign up with Google**

 **Sign up with Microsoft**

Already have an account? [Log in](#)

By signing up, you accept our [Terms and Conditions](#). Please read our [Privacy Policy](#) and [Children's Privacy Policy](#).

Giao diện của **Kahoot** hiện ra và bản giới thiệu các gói tài khoản. Thầy cô có thể chọn gói Basic để trải nghiệm. Và đương nhiên gói tài khoản này sẽ không thể so sánh được với các gói tài khoản có trả phí.

Kahoot!

Get started with Kahoot!

Create, play, and share engaging learning kahoots! Sign up for free or access advanced collaboration, assessment, and distance learning features with Pro, Premium, and Premium+:

- Collect instant feedback with polls
- Focus students with puzzles and image reveal
- Test comprehension with open-ended questions
- Track class learning progress with reports
- Create interactive lessons by importing slides

Plan	Price	Features
Basic Use basic features to create, play, and host games outside of the classroom and in-class.	Free Continue for free	
Pro Unlock more question types, collaborate with colleagues, and access advanced reports.	\$3 per teacher / month (billed annually) Buy now Start free trial	Trial duration: 7 days. Cancel at any time.
Premium Access our full suite of question types, distance learning tools, and play school-size games.	\$6 per teacher / month (billed annually) Buy now Start free trial	Trial duration: 7 days. Cancel at any time.
Premium+ Teach with Kahoot!	\$9 \$6 per teacher / month (billed annually) Buy now Start free trial	Trial duration: 7 days. Cancel at any time.

Tiếp theo ta nhập tên gọi đặt tên tài khoản và nhập tên trường của mình nếu muốn.

Welcome to Kahoot!
Get started in a couple of clicks

Name (Optional)
Ky Pham

Username (Optional)
phamky050201 8

Connect with your school

School name
hutech

Save and continue

For wh question
Please typ

1.3. Classpoint là gì?

Được tích hợp vào [Microsoft PowerPoint](#), **ClassPoint** là một [công cụ giảng dạy](#) mạnh mẽ đến từ Inknoe, giúp các giáo viên xây dựng các bài tập tương tác trực tiếp với học sinh, sinh viên và cải thiện kết quả học tập của họ.

ClassPoint - Quiz Examples - Presentation

Which of the following is/are **NOT** mammals?

A. Platypus
B. Bat
C. Pangolin
D. Hummingbird

Question Type: Multiple Choice

Number of choices: 2 3 4 5 6

Play Options

ClassPoint là một công cụ giảng dạy tương tác được tích hợp trong PowerPoint.

Inknoe ClassPoint là một công cụ nâng cao tuyệt vời của PowerPoint, cho phép giáo viên dễ dàng tạo ra các câu đố, khảo sát, chú thích và chỉnh sửa các trang trình bày. Công cụ này có thể coi là một giải pháp thuận tiện cho giáo viên và những cá nhân muốn tạo nội dung tương tác hoặc thêm một số điều chỉnh vào các trang trình bày PowerPoint. Nhìn chung, **Class Point** là một chương trình dễ học và dễ xử lý, được tích hợp vào PowerPoint và hoạt động như một phần mềm nâng cao cho công cụ văn phòng nổi tiếng này.



Giáo viên có thể tạo ra các câu đố, chú thích và chỉnh sửa các trang trình bày.

Tính năng chính của ClassPoint:

ClassPoint sẽ thêm 5 tính năng để thầy cô thiết kế bài tập trong PowerPoint:

Multiple Choice: Tính năng trắc nghiệm cho phép thầy cô thêm tối đa 6 câu trả lời cho một câu hỏi. Trong phần cài đặt, thầy cô có thể quyết định xem học sinh có thể chọn một hay nhiều đáp án. Với hoạt động tương tác này, thầy cô có thể bật "chế độ cạnh tranh" để biến các câu hỏi thành trò chơi.

Word Cloud: Tính năng Word Cloud từ là hoạt động tương tác rất được yêu thích. Trong hoạt động này, học sinh nhập câu trả lời là một từ. Tất cả các câu trả lời của học sinh sẽ tạo thành một đám mây chữ trực quan. Các câu trả lời cũng lớn hơn khi có nhiều học sinh nhập đáp án.

Ocean Animal

circle the name of animals in the word search

H	A	R	T	S	B	A	Y	U	H	A	B	W	E
E	N	U	R	C	H	I	N	S	C	H	A	G	S
R	A	T	H	B	A	L	I	E	Q	W	S	O	E
M	I	D	H	A	P	F	E	D	S	U	Q	F	A
I	M	Q	C	O	R	A	L	M	H	F	U	G	T
T	H	R	E	A	E	P	N	Y	A	J	I	V	U
C	A	R	T	L	T	A	S	O	R	I	D	E	R
R	N	S	E	P	K	R	C	E	K	T	G	K	T
A	F	V	D	C	S	Q	U	S	A	U	I	D	L
B	H	O	B	L	U	E	W	H	A	L	E	H	E

blue whale hermit crab coral
starfish squid harp seal
urchin shark sea turtle

0 00:02

CK

Short Answer: Tính năng câu trả lời ngắn (Short Answer) cho phép học sinh nhập câu trả lời mở rộng. Đây là một cách tuyệt vời để học sinh chia sẻ ý tưởng và thể hiện tư duy của mình.

Slide Drawing: Tính năng Slide Drawing cho phép học sinh vẽ hoặc viết trên slide. Hoạt động tương tác này thích hợp để thêm các dán nhãn và vẽ mô hình.

Find the missing words

can pea robot snake brown house

u	t	o	b	o	r
r	e	n	i	v	s
p	s	w	c	a	n
p	u	o	e	a	a
e	o	r	b	b	k
a	h	b	y	n	e

6/6

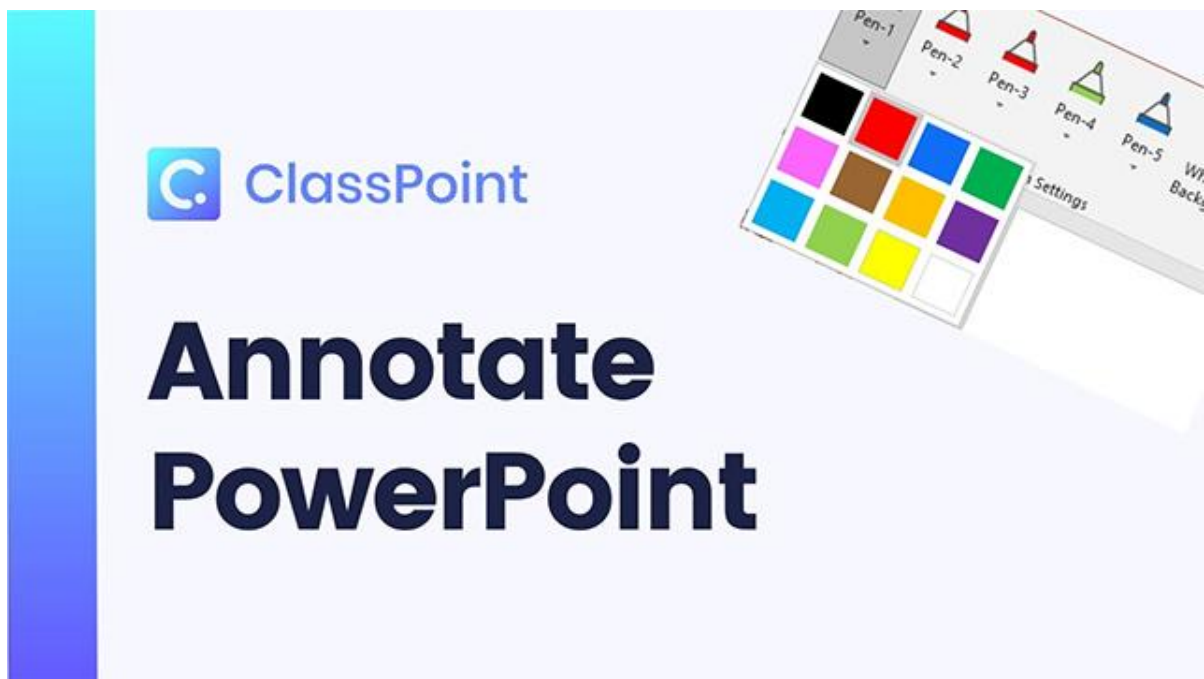
Image uploaded by Lou SH

Sau khi trả lời, giáo viên có thể cho điểm học sinh.

Image Upload: Hoạt động tương tác cuối cùng là Image Upload, cho phép học sinh tải ảnh làm câu trả lời. Học sinh có thể chụp ảnh bằng thiết bị điện tử rồi tải lên, hoặc tải ảnh từ Google Image. Đây là tính năng thích hợp khi dạy toán.

Tại sao chúng ta cần Class Point?

Hòa cùng dòng chảy công nghệ phát triển mạnh mẽ và đáp ứng nhu cầu thực tế của việc giảng dạy và học online do dịch bệnh hoành hành trên toàn thế giới, ClassPoint là giải pháp tuyệt vời cho các lớp học trực tuyến và trải nghiệm trên thiết bị cá nhân.



ClassPoint là lựa chọn hoàn hảo để tạo slide tương tác mạnh mẽ trên PowerPoint.

Hầu hết học sinh đều sử dụng các thiết bị học tập kỹ thuật số như Laptop, smartphone, tablet..., thì việc tương tác giữa họ với giáo viên cũng đã thay đổi. ClassPoint trở thành 1 công cụ hỗ trợ cho PowerPoint - đơn giản nhưng mạnh mẽ, giúp giáo viên tương tác với học sinh cực nhanh và hiệu quả.

Sự kết hợp giữa màn hình tương tác, bảng trắng, công cụ trình chiếu kỹ thuật số và hệ thống không dây nói chung giúp bạn tạo ra slide giàu nội dung và tương tác tuyệt vời, rút ngắn khoảng cách giữa người dạy và người học để đạt hiệu quả thông tin tối ưu.

Thay vì phải trình bày nội dung dài dòng, **ứng dụng ClassPoint** cho phép tạo quiz, chú thích và trực quan hóa nội dung bằng hình ảnh. Có nhiều cách để

chuyển tải nội dung và phối hợp trong giảng dạy online, và ClassPoint đã chất lọc và chọn ra những phương pháp thông minh nhất.

2. Ứng dụng trò chơi trên Quizizz vào một số tiết dạy

2.1. Trò chơi Quizizz trong hoạt động Mở đầu của tiết Toán hình: Tiết 6 – Hình chữ nhật, hình thoi

Theo phương pháp dạy học trước đây, để kiểm tra và củng cố các kiến thức cơ bản về hình chữ nhật, hình thoi, tôi thường đặt câu hỏi và gọi học sinh lên bảng trả lời, sau đó đánh giá và cho điểm. Tuy nhiên, tôi nhận thấy theo phương pháp cũ này thì việc kiểm tra bài cũ còn nhiều hạn chế. Thứ nhất, tôi chỉ kiểm tra được số ít học sinh, tối đa cũng chỉ được khoảng ba, bốn em. Thứ hai, việc kiểm tra mất nhiều thời gian của tiết học mà hiệu quả đạt được lại chưa cao. Và nếu cứ theo phương pháp truyền thống này thì các em học sinh lâu dần sẽ cảm thấy nhàm chán.

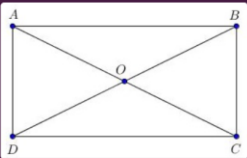
Tiếp theo, tôi nghĩ đến việc thay đổi hình thức kiểm tra thông qua trò chơi được thiết kế trên Powerpoint nhằm kích thích sự hứng thú của học sinh. Với những trò chơi vô cùng hấp dẫn, bắt mắt, học sinh lúc đầu rất thích và hiệu quả đạt được cao hơn hẳn phương pháp cũ. Song vẫn chưa khắc phục được hạn chế: kiểm tra được ít học sinh.

Tôi lại tiếp tục tìm hiểu trên các trang web xem có cách nào hay và triệt để hơn không thì tôi được biết đến Quizizz – Tạo trò chơi trực tuyến nhanh và dễ dàng, đặc biệt là rất phù hợp với việc các con đang học Online trong mùa dịch.

Để có một tiết học sôi nổi, học sinh nắm bắt được kiến thức và cảm thấy vui vẻ, hứng thú khi học, tôi đã dành thời gian soạn bài chu đáo trước ba ngày và tạo bộ câu hỏi, cài đặt chế độ chơi trực tiếp, nhạc nền,... trên Quizizz với nội dung như sau:



2/4 Streak 6th 630



Các đặc điểm của hình chữ nhật ABCD là:

- 1 Có $OA = OD = AD$
- 2 Hai đường chéo bằng nhau: $AC = BD$.
- 3 Hai cạnh đối bằng nhau $AB = CD$; $AD = BC$
- 4 Chu vi = $(\text{dài} + \text{rộng}) \cdot 2$; Diện tích = $\text{dài} \cdot \text{rộng}$
- 5 Bốn góc ở 4 đỉnh A, B, C, D đều là góc vuông.

Chọn tất cả áp dụng

3/4 Điền vào chỗ trống Participants view

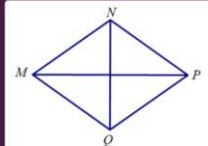
Hình thoi có độ dài cạnh bằng 8 cm và hai đường chéo có độ dài là 4cm và 12cm. Chu vi và diện tích hình thoi là:

Gõ câu trả lời của bạn...

Explanation Trước Tiếp

Hiện thị đáp án

4/4 #100ess 2nd 1940



Cho hình thoi MNPQ. Chọn các câu đúng:

- 1 Hình thoi MNPQ có 2 đường chéo song song: MP và NQ.
- 2 Hình thoi MNPQ có 4 cạnh bằng nhau: $MN = NP = PQ = QM$.
- 3 Hình thoi MNPQ có 2 đường chéo vuông góc: MP và NQ.
- 4 Hình thoi MNPQ có các cạnh đối song song: MN và PQ; MQ và NP.
- 5 Hình thoi MNPQ có 4 góc ở đỉnh đều là góc vuông.

Chọn tất cả áp dụng

Bắt đầu vào tiết học, tôi gửi đường link Quizizz cùng mã tham gia vào ô chat trong phòng Zoom và hướng dẫn các em học sinh truy cập vào link và đăng nhập: Số thứ tự - Họ tên - Lớp và chờ tới khi tôi phát lệnh: "Trò chơi bắt đầu".

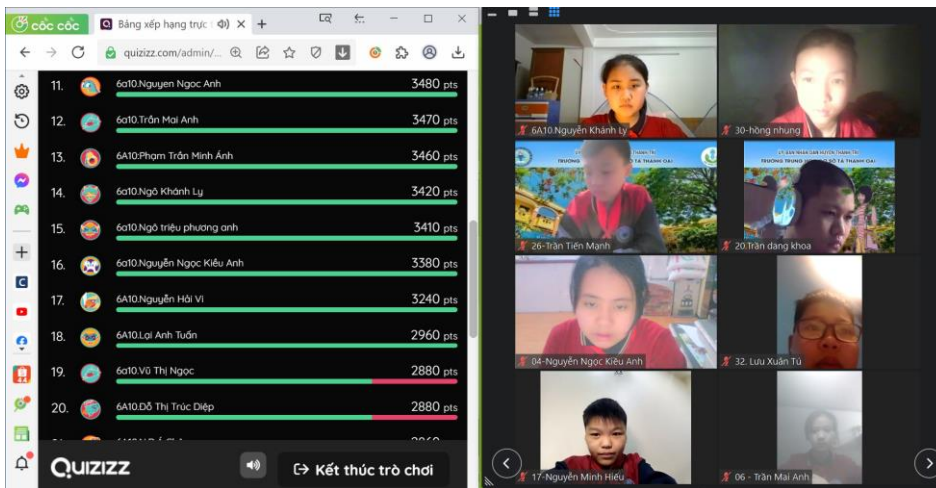
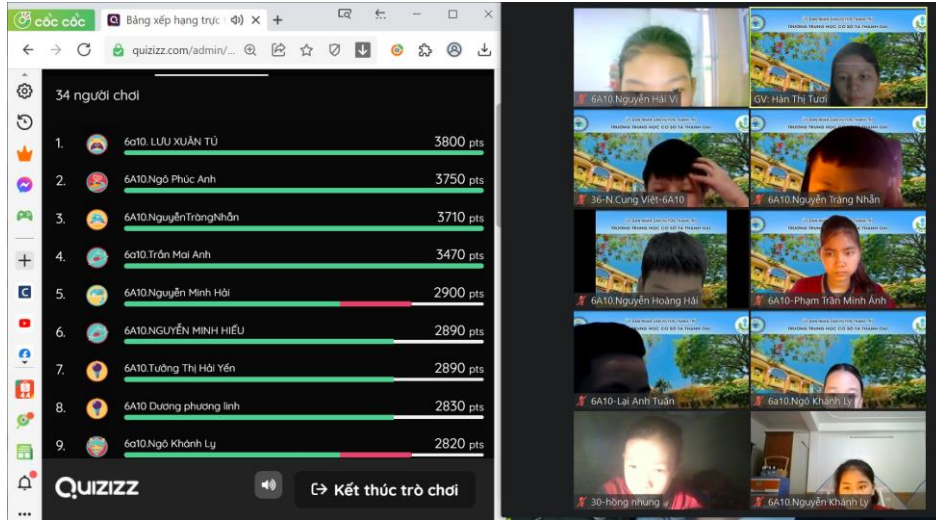
The image shows a Zoom meeting interface. The top part displays a grid of 25 video thumbnails of participants, each with a name and ID. The bottom part shows a PowerPoint slide titled "Tiết 6: §2. Hình chữ nhật. Hình thoi (tiết 3)". The slide has a colorful background with a hot air balloon, a sun, and a rainbow. It contains the text "HOẠT ĐỘNG 1 KHỞI ĐỘNG Quizizz". The Zoom control bar at the bottom includes icons for mute, video, chat, and other functions.

Luật chơi như sau: Khi tôi phát lệnh: "Trò chơi bắt đầu", trên màn hình học sinh xuất hiện câu hỏi, mỗi câu hỏi các em có 1 phút suy nghĩ và trả lời (các câu hỏi sẽ được đảo thứ tự trên mỗi một người chơi), trả lời xong mỗi câu sẽ có số điểm hiện ngay trên màn hình. Học sinh trả lời cho đến khi kết thúc trò chơi, bạn nào về đích sớm nhất với số điểm ca nhất sẽ là người thắng cuộc.

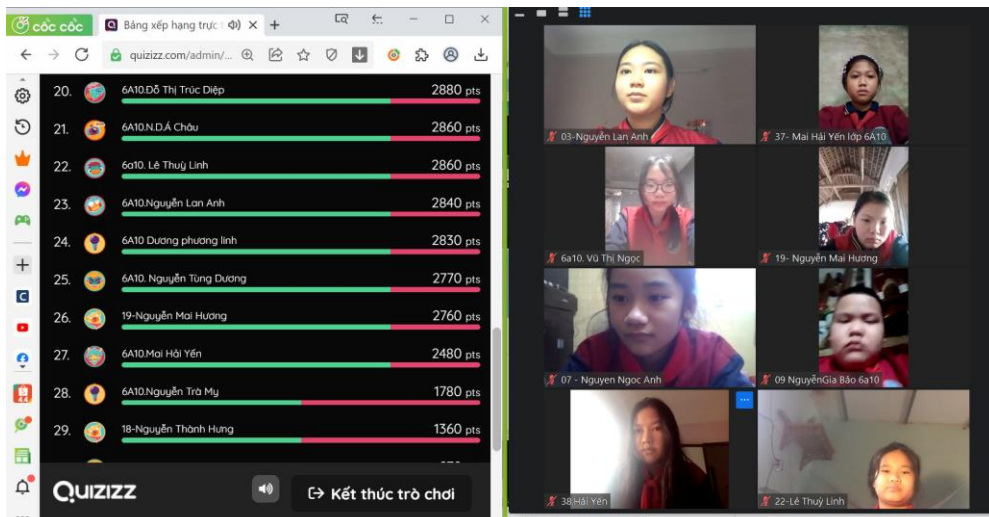
Trong khi học sinh chơi, tôi chia sẻ màn hình trò chơi để các em có hai thiết bị có thể theo dõi các bạn chơi của mình đang thi đấu ra sao, kết quả và vị trí của mình so với các bạn,... Sau mỗi câu trả lời, tôi thông báo với cả lớp hiện tại ai đang dẫn đầu để cả lớp biết, khen ngợi, tuyên dương các em trả lời tốt, đồng thời động viên khích lệ các bạn đang chơi chưa tốt cần tiếp tục cố gắng để các em có động lực hơn.

Học sinh lớp 6A10 tham gia trò chơi Quizizz rất hứng thú.

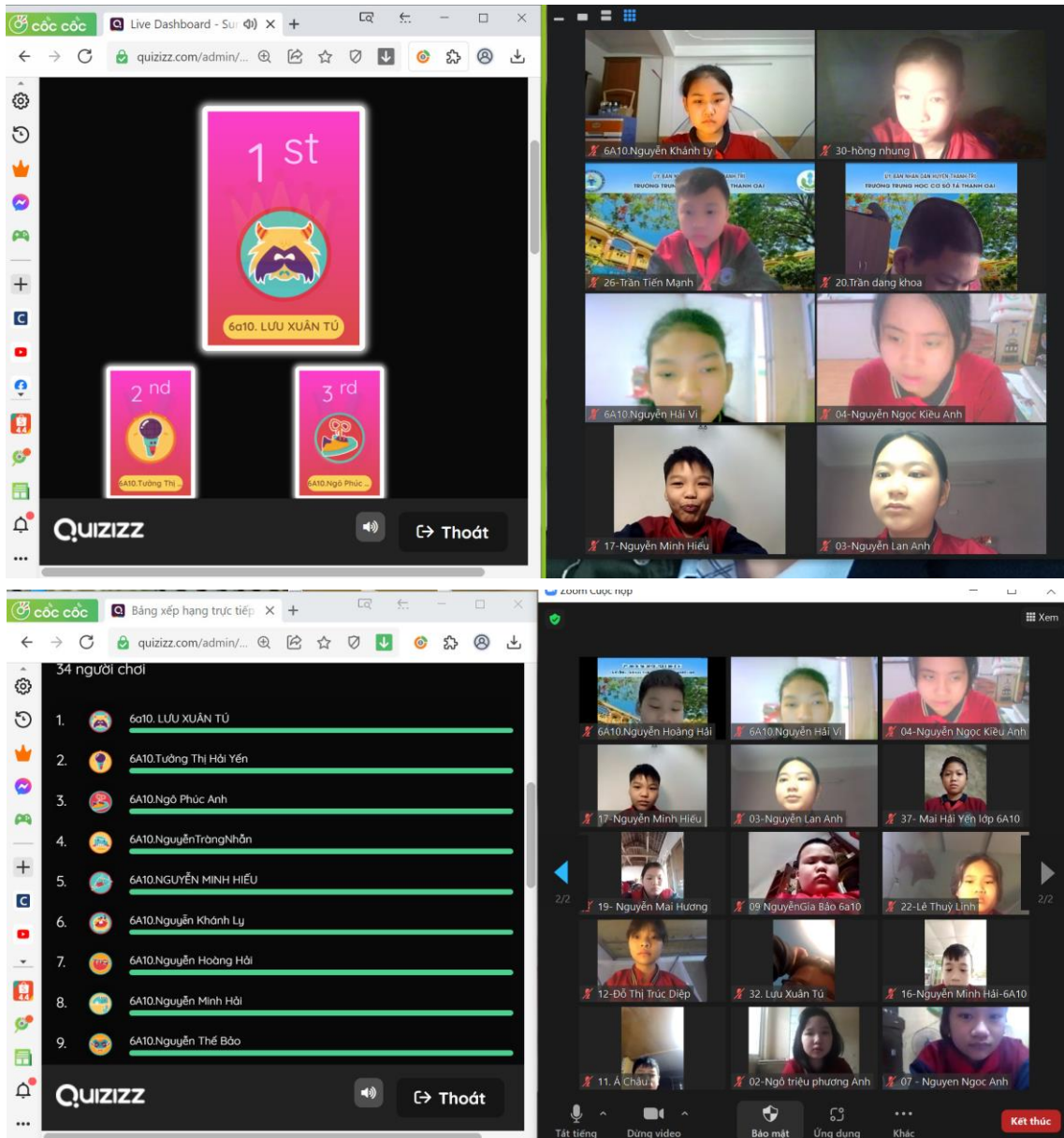
Hiện tại, dẫn đầu là bạn *Lưu Xuân Tú*, vị trí thứ hai là bạn *Ngô Phúc Anh*, thứ ba là *Nguyễn Tràng Nhân*, tiếp theo là bạn *Trần Mai Anh*. Chúc mừng tất cả các em, các em làm tốt lắm.



Vẫn còn thời gian, các bạn: *Trà My*, *Thành Hưng* cố gắng lên nào, chúng ta sắp về đích rồi.



Và đây là giây phút học sinh rất hồi hộp và mong chờ kết quả:



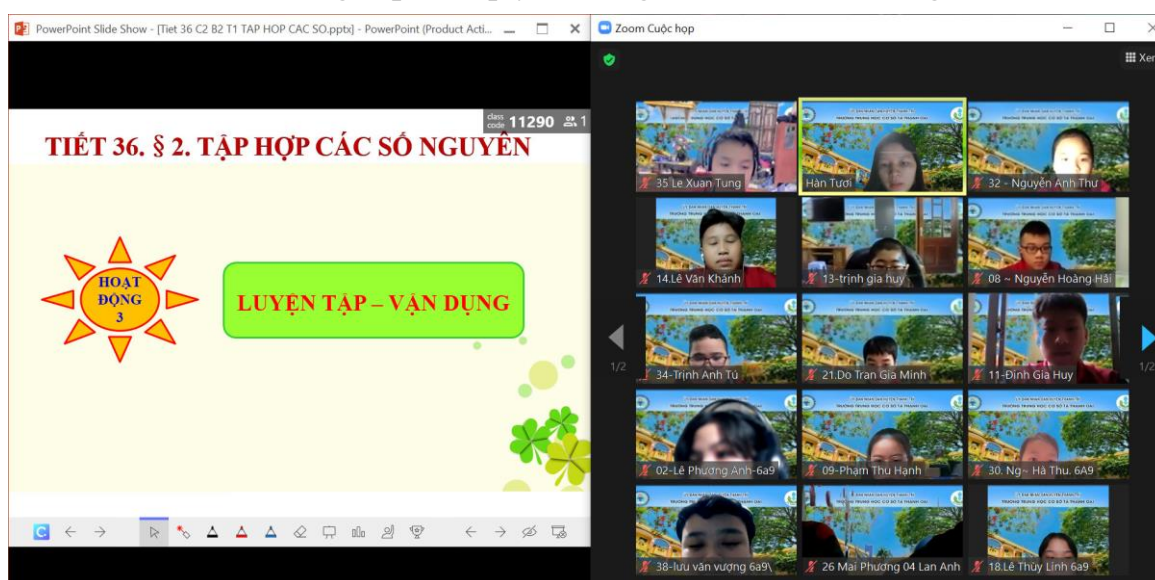
Kết thúc trò chơi, tôi công bố kết quả người thắng cuộc và топ 10 người chơi xuất sắc nhất rồi ghi điểm cho các em. Sau đó tôi lần lượt đi đến từng câu hỏi và chữa bài cho các em để các em nhận ra sai sót của mình và rút kinh nghiệm ở các bài sau.

Qua phần chơi Khởi động diễn ra chỉ 5 phút, ngoài việc các em được củng cố kiến thức về hình chữ nhật, hình thoi, học sinh lúc này rất phấn khích và tràn đầy năng lượng, sẵn sàng bước vào bài với tâm thế vui vẻ và hào hứng, các em còn mong muốn được chơi tiếp ở cuối giờ học.

Tôi cảm thấy trò chơi đã mang lại hiệu quả rất cao: cùng một lúc tôi kiểm tra được việc chuẩn bị bài ở nhà của cả lớp mà không mất quá nhiều thời gian của tiết học.

2.2. Trò chơi Quizizz trong hoạt động 3 - Luyện tập của tiết số: Tiết 36 – Tập hợp các số nguyên

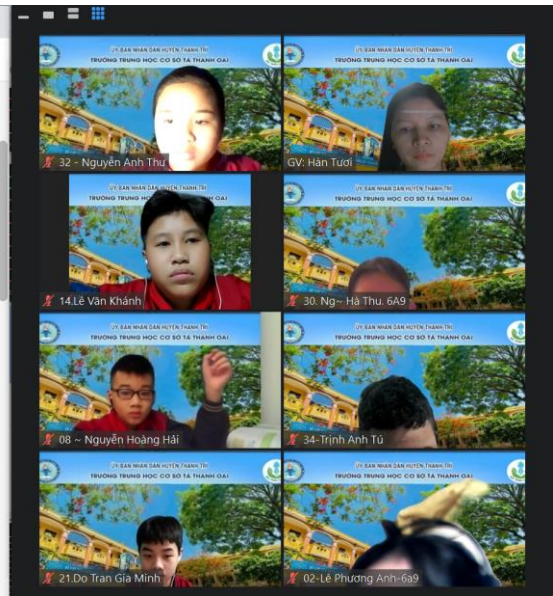
Ở một khía cạnh khác, sau khi học và tìm hiểu về Tập hợp số nguyên trong một khoảng thời gian 35 phút, khi mà tinh thần học đang bớt hứng thú vì phải chú ý nhiều vào màn hình, mỏi mắt, mệt mỏi,... thì học sinh lớp 6A9 như được tỉnh giấc khi tôi phát lệnh: "*Để khắc sâu kiến thức bài học, các em sẽ được trải nghiệm một trò chơi thú vị trên Quizizz. Học sinh về đích sớm nhất sẽ được 10 điểm*". Lúc này không khí lớp thay đổi hẳn, tinh thần các em trở dậy, sẵn sàng tham gia thi đấu với các bạn trong lớp với quyết tâm giành vị trí đầu bảng.



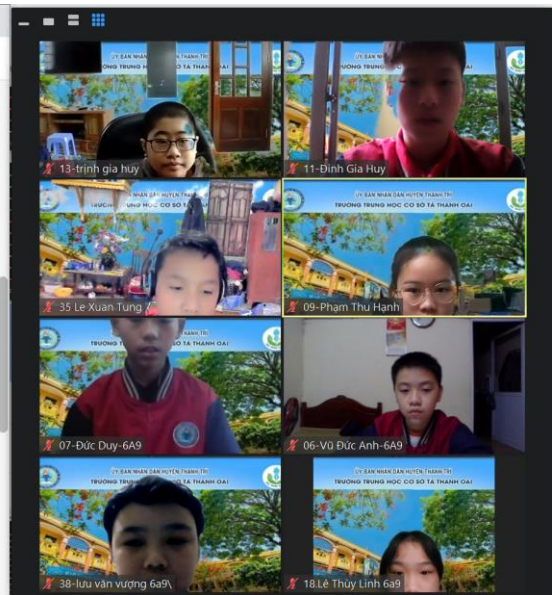
Tôi bắt đầu gửi đường link Quizizz cùng mã tham gia vào ô chat trong phòng Zoom và hướng dẫn các em học sinh truy cập vào link và đăng nhập: Số thứ tự - Họ tên - Lớp. Tôi dành thời gian 1 phút cho các em đăng nhập vào trò chơi. Khi cả lớp đã vào đủ, tôi phát lệnh "Trò chơi bắt đầu". Học sinh bắt đầu chơi, mỗi câu hỏi các em có 30 giây suy nghĩ và trả lời.

Trò chơi diễn ra rất gay cấn với nền nhạc sôi động và tôi không quên việc chia sẻ màn hình cũng như trao những lời khen, động viên, khích lệ tới học sinh, thông báo kết quả và vị trí của các em sau mỗi câu trả lời: "*Chúc mừng tốp 5 em Chung Nhật, Kiều Nga, Gia Huy, Gia Minh và Khánh đang có kết quả tốt nhất. Các em: Tiến Việt, Khánh Linh, Ngọc Anh cố gắng lên nào*".

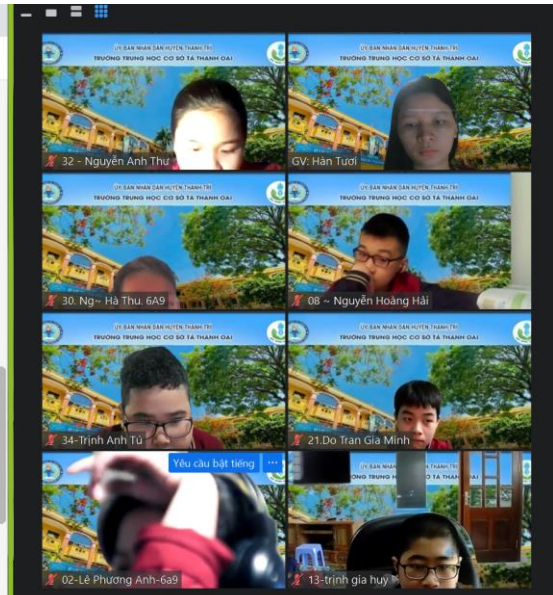
Rank	Player Name	Score (pts)
1.	6a9-Hoàng Chung Nhật	11830 pts
2.	6a9-22. hà thị kiều nga	11315 pts
3.	6a9Đinh Gia Huy	10940 pts
4.	6A9 Đỗ Trần Gia Minh	10785 pts
5.	6A9Lê Văn Khánh	10210 pts
6.	6a9-09-Phạm Thu Hạnh	10055 pts
7.	6A9 - Nguyễn Anh Thư	10000 pts
8.	6A9 Đinh Công Khoa	9500 pts
9.	6A9-Đức Duy	9435 pts
10.	34-Trịnh Anh Tú-6A9	9080 pts



Rank	Player Name	Score (pts)
11.	34-Trịnh Anh Tú-6A9	10200 pts
12.	6A9 - Nguyễn Anh Thư	10000 pts
13.	6a9-Nguyễn Bảo Lộc	10000 pts
14.	6A9 Bùi Quang Minh	9965 pts
15.	6A9-08-Nguyễn Hoàng Hải	9880 pts
16.	6A9.Bảo An	9520 pts
17.	6A9 26 Đào Mai Phương	8670 pts
18.	6A9. Nguyễn Hà Thu*	8510 pts
19.	6A9-Phạm đức anh	8205 pts
20.	6A9Lưu Trần Hà Vy	7460 pts



Rank	Player Name	Score (pts)
17.	6a9 Bùi Quang Minh	7705 pts
18.	6A9 Nguyễn Hà Thu	9490 pts
19.	6A9 26 Đào Mai Phương	8670 pts
20.	18.Lê Thủy Linh 6a9	8605 pts
21.	6A9. Nguyễn Hà Thu*	8510 pts
22.	6A9-Phạm đức anh	8205 pts
23.	6a9. nguyễn thị cẩm tú	7280 pts
24.	6a9Lê Mai Phương.	7100 pts
25.	36-tien viet-6a9	7000 pts
26.	05-Trần Thị Ngọc Anh-6a9	6300 pts
27.	6a9-đào khánh linh	5660 pts



Kết thúc trò chơi, học sinh hồi hộp đón chờ kết quả trên màn hình giáo viên:

Rank	Student Name	Score	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
18	6A9 Nguyễn Hà Thu	9490 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
19	6A9 26 Đào Mai Phương	8670 (80%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓
20	18.Lê Thùy Linh 6a9	8605 (90%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓
21	6A9. Nguyễn Hà Thu*	8510 (90%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓
22	6A9-Phạm đức anh	8205 (80%)	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
23	6a9, nguyễn thị cẩm tú	7280 (80%)	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
24	6a9.Lê Mai Phương.	7100 (80%)	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
25	36-tien viet-6a9	7000 (80%)	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
26	05-Trần Thị Ngọc Anh...	6500 (70%)	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✗
27	6a9-đào khánh linh	5660 (60%)	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓
28	Trần Quang Vinh	4895 (50%)	✗	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓	✓
29	6A9-Dức	0 (0%)	!	!	!	!	!	!	!	!	!	!

Giáo viên công bố kết quả: "Người chiến thắng là: *Trịnh Gia Huy*. Bạn đã dành được 10 điểm. Tuy nhiên, kết quả ngoài sự mong đợi của cô, có rất nhiều bạn trả lời đúng 100% nên cô quyết định tặng 10 điểm cho các bạn: *Chung Nhật, Thu Hạnh, Kiều Nga, Gia Huy, Bảo Lộc, Hoàng Hải, Đức Duy, Thúy Thảo, Hà Vy, Hà Thu, Gia Minh, Công Khoa, Khánh, Anh Tú và Quang Minh*. Các bạn còn lại cần học tập nhé!".

Cả lớp kết thúc tiết học thành công với tinh thần thoải mái, không còn mệt mỏi và khắc sâu được kiến thức trọng tâm của bài. Cuối giờ, tôi gửi lại đường link trò chơi lên nhóm Zalo lớp để các em về nhà ôn luyện lại bài cho chắc hơn, các em rất vui vẻ và ghi nhớ lời dặn dò của tôi.

C. KẾT LUẬN, KHUYẾN NGHỊ

1. Kết quả thực hiện:

Thông qua các giờ học Toán, thăm dò ý kiến của học sinh ở cả hai lớp 6A9 và 6A10, tôi nhận thấy việc áp dụng sáng kiến này đã mang lại hiệu quả đáng kể.

Học sinh thích thú hơn trong mỗi giờ học Toán, các em không còn sợ, không còn áp lực mỗi khi nhắc đến Toán, mà ngược lại rất mong muốn đến tiết Toán để được cùng nhau trải nghiệm các trò chơi, cùng tranh đấu với bạn bè để khẳng định năng lực của bản thân. Qua ứng dụng Quizizz, các em còn tự tìm hiểu và tham gia các trò chơi liên quan đến các môn học khác như Tiếng Anh, Tin học, Khoa học tự nhiên,... nhằm rèn luyện, củng cố kiến thức. Các em cảm thấy tự tin hơn, tư duy phát triển hơn và việc hiểu bài và ghi nhớ kiến thức qua các trò chơi cũng trở nên dễ dàng hơn.

Bảng 2. Thống kê mức độ hứng thú và yêu thích môn Toán

Lớp	Mức độ hứng thú và yêu thích môn Toán	Trước khi áp dụng sáng kiến	Sau khi áp dụng sáng kiến
6A9	Rất hứng thú và yêu thích	18,4%	57,9%
	Có hứng thú	44,8%	26,3%
	Không có hứng thú và sợ học Toán	36,8%	15,8%
6A10	Rất hứng thú và yêu thích	15,4%	61,5%
	Có hứng thú	53,9%	28,2%
	Không có hứng thú và sợ học Toán	38,5%	10,3%

Điều đặc biệt và đáng quan tâm nhất là kết quả học tập của các em học sinh được cải thiện rõ rệt.

Bảng 3. Kết quả kiểm tra đánh giá cuối kì I môn Toán

Lớp	Điểm	Trước khi áp dụng sáng kiến	Sau khi áp dụng sáng kiến
6A9	Giỏi	10,5%	36,8%
	Khá	31,6%	21,1%
	Trung bình	36,8%	34,2%
	Yếu, kém	21,1%	7,9%
6A10	Giỏi	12,8%	41,0%
	Khá	29,7%	20,5%
	Trung bình	37,0%	33,3%
	Yếu, kém	20,5%	5,2%

2. Kết luận

Cách dạy học trực tuyến chỉ có hiệu quả nếu có sự phối hợp đồng bộ giữa nhà trường, giáo viên, học sinh và cha mẹ học sinh.

* Đối với nhà trường:

Xây dựng hạ tầng mạng, trang thiết bị công nghệ thông tin (như máy tính, camera, máy in, máy quét), đường truyền, dịch vụ internet, tận dụng tối đa các phương tiện để hỗ trợ cho giáo viên khi dạy học trực tuyến. Bồi dưỡng đội ngũ nhân lực (cán bộ quản lý, giáo viên, giảng viên, học sinh, sinh viên) có kiến thức, kỹ năng đáp ứng yêu cầu chuyển đổi số. Trước hết là kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin, kỹ năng an toàn thông tin, kỹ năng khai thác, sử dụng hiệu quả các ứng dụng phục vụ công việc dạy - học. Hướng dẫn cụ thể về tổ chức học trực tuyến để triển khai, hướng dẫn, tập huấn cho giáo viên kỹ thuật thực hiện, xây dựng kế hoạch chi tiết theo từng bộ môn.

* Đối với giáo viên:

Giáo viên tự trang bị cho mình khả năng, kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin, sử dụng thành thạo các phần mềm, hệ thống dạy học trực tuyến. Tăng cường các biện pháp tạo hứng thú cho học sinh, thiết kế các trò chơi, nâng cao chất lượng giảng dạy trong giờ học trực tuyến. Tạo các nhóm zalo, facebook,..., giao bài qua các ứng dụng azota, OLM,... nhằm củng cố kiến thức cho học sinh.

Giáo viên dành thời gian thiết lập các mối quan hệ, làm quen kết nối với học sinh và cha mẹ học sinh. Chuẩn bị các hoạt động dạy học cũng như các trò chơi, video clip với các hoạt động khởi động vui nhộn tạo bầu không khí thoải mái trong lớp học. Giáo viên luôn cài chế độ hình ảnh nổi lên màn hình chính, luôn tương tác với học sinh, ghi nhận và khen thưởng trong quá trình dạy học. Qua đó, tạo mối thân thiện giữa giáo viên và học sinh, hướng dẫn học sinh cần chậm hơn bình thường, tránh việc vô ý tạo ra áp lực thời gian cho học sinh vì nó sẽ làm triệt tiêu hứng thú học tập.

* Đối với cha mẹ học sinh:

Cha mẹ cần đồng hành, làm tốt công tác tư tưởng cho các em đối với việc học trực tuyến, tạo không gian yên tĩnh, cố định, sắp xếp đồ dùng học tập gọn gàng và dễ lấy khi cần. Nên loại bỏ tất cả những đồ vật gây phiền nhiễu và mất tập trung như ti vi, đồ chơi, vật nuôi,... ra khỏi tầm mắt của học sinh.

Điều quan trọng cha mẹ cần rèn nền nếp học tập tự lập, động viên, khen ngợi tạo sự hưng phấn trong học tập cho học sinh. Ngoài ra, cha mẹ còn phải chủ

động tìm hiểu công nghệ thông tin, phương pháp sư phạm giúp các em sử dụng thành thạo, an toàn các thiết bị học trực tuyến. Thường xuyên, cập nhật kiến thức chăm sóc con cái đúng cách trong mùa dịch, tạo bầu không khí tâm lý thoải mái trong gia đình,...

*** Đối với học sinh:**

Học sinh cần chuẩn bị tâm lý, tâm thế sẵn sàng, trang phục nghiêm túc khi tham gia học trực tuyến và chuẩn bị đầy đủ dụng cụ, thiết bị học tập quan trọng nhất là điện thoại thông minh, máy vi tính, máy tính bảng, tai nghe và sách giáo khoa.

Học sinh chọn cho mình góc học tập, không gian yên tĩnh thoải mái phù hợp với ngôi nhà của mình. Trong quá trình học tập cần chú ý lắng nghe, tham gia thảo luận và đóng góp tích cực vào bài học. Để làm được như vậy học sinh cần chủ động đọc bài, soạn bài trước mỗi tiết học, buổi học. Tập thói quen lên lớp trước 10 phút để chào hỏi làm quen thầy, cô và các bạn tạo mối quan hệ thân thiện trong lớp học.

Ngoài ra, học sinh tạo nhóm học tập trên Zalo, Facebook để chia sẻ, giải đáp thắc mắc nội dung bài học và tham gia vận động, lao động nhẹ nhàng đi ngủ đúng giờ, đảm bảo đủ 8 tiếng, tăng cường các hoạt động thể dục thể thao nâng cao sức khỏe học tập. Đặc biệt, rèn luyện khả năng tự lập trong học tập. Chú ý tắt một số tính năng trên thiết bị gây ảnh hưởng đến giờ học. Điều đó sẽ mang lại cho bản thân người học nhớ lâu hơn về kiến thức.

Hy vọng trong tương lai, hình thức dạy học trực tuyến sẽ thực sự trở thành xu thế để thế hệ trẻ có thể tiếp cận cách học mới, giáo dục các em học sinh trở thành người công dân toàn cầu.

3. Khuyến nghị và đề xuất

Để nâng cao chất lượng dạy và học trực tuyến bộ môn Toán 6 ở trường THCS trong tình hình dịch bệnh Covid-19 còn nhiều diễn biến phức tạp, tôi xin mạnh dạn đề xuất với BGH nhà trường và các cấp quản lý một số nội dung như sau:

- Tăng cường công tác hỗ trợ những học sinh có hoàn cảnh khó khăn về các phương tiện, thiết bị học tập: điện thoại, máy tính, đường truyền mạng,... để các em được tham gia học tập đầy đủ, nắm bắt kiến thức kịp thời.

- Bộ giáo dục nên giảm tải một số nội dung kiến thức trong các kì thi để các em đạt kết quả tốt hơn, tạo điều kiện để các em được bước tiếp các năm học tiếp theo.

- Tăng cường các buổi tập huấn cho giáo viên về kỹ thuật sử dụng các phần mềm dạy học và cấp các tài khoản trên các ứng dụng dạy học trực tuyến như Zoom, OLM,... để giáo viên áp dụng và nâng cao hiệu quả giáo dục.

Trên đây là một vài chia sẻ nhỏ mà tôi tích lũy được sau khi dạy học trực tuyến. Với sự hiểu biết và kinh nghiệm giảng dạy còn nhiều hạn chế, nên không tránh khỏi những thiếu sót khi nghiên cứu đề tài này, rất mong nhận được sự đóng góp ý kiến của các thầy cô cùng chuyên môn để sáng kiến của tôi được hoàn thiện hơn.

Cuối cùng tôi xin chân thành cảm ơn BGH trường THCS Tả Thanh Oai đã tạo điều kiện cho tôi giảng dạy bộ môn Toán 6 để tôi có kinh nghiệm viết sáng kiến này. Tôi chân thành cảm ơn các thầy cô giáo trong tổ Toán- Tin- Công nghệ đã giúp đỡ tôi trong thời gian tôi giảng dạy ở trường để tôi có chút kinh nghiệm thực hiện sáng kiến trên. Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến kinh nghiệm do tôi viết, không sao chép của người khác.

Xin chân thành cảm ơn!

Xác nhận của đơn vị

Tả Thanh Oai, ngày 31 tháng 3 năm 2022

Người viết

Hàn Thị Tươi

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Đỗ Đức Thái (2018), *Dạy học phát triển năng lực môn Toán trung học cơ sở*, NXB ĐHSP, Hà Nội.
2. Đỗ Đức Thái (2020), *Hướng dẫn dạy học môn Toán THCS theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018*, NXB ĐHSP, Hà Nội.
3. Đỗ Đức Thái (2021), *Sách giáo khoa Toán 6, tập một*, NXB ĐHSP, Hà Nội.
4. Đỗ Đức Thái (2021), *Bài tập Toán 6, tập một*, NXB ĐHSP, Hà Nội.
5. Trần Kiều – Trần Đình Châu, *Đổi mới phương pháp dạy học ở trường THCS*, NXB GDVN.
6. Một số trang web:
 - <https://quizizz.com/>
 - <http://vi.wikipedia.org/>
 - <https://classpoint.app/>
 - <http://google.com/>
 - <https://kahoot.com>