

Ứng dụng phần mềm vào thiết kế, tổ chức các hoạt động dạy học chủ đề Thực vật và động vật môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3

Phạm Thị Hương*

*Trường Tiểu học và THCS Hóa Trung, huyện Đồng Hỷ, tỉnh Thái Nguyên.

Accepted: 8/3/2022; Received 13/3/2022; Published: 18/3/2022

Abstract: The program of Nature and Society contributes to the formation and development of students' love for people, nature, and hard work; awareness of protecting the health of themselves, their families and the community; sense of responsibility to the living environment; general and scientific competencies. The article presents the application of software in the design and organization of teaching activities on the subject of Plants and Animals in Nature and Society for grade 3.

Keywords: Application of software, design and organization of teaching activities, topics of Plants and Animals in Nature and Society for grade 3

1. Đặt vấn đề

Chương trình giáo dục phổ thông (GDPT) bảo đảm phát triển phẩm chất và năng lực người học thông qua nội dung giáo dục với những kiến thức, kỹ năng cơ bản, thiết thực, hiện đại; hài hoà đức, trí, thể, mỹ; chú trọng thực hành, vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học để giải quyết vấn đề trong học tập và đời sống; tích hợp cao ở các lớp học dưới, phân hoá dần ở các lớp học trên; thông qua các phương pháp, hình thức tổ chức giáo dục phát huy tính chủ động và tiềm năng của mỗi HS, các phương pháp đánh giá phù hợp với mục tiêu giáo dục và phương pháp giáo dục để đạt được mục tiêu đó.

Chương trình môn Tự nhiên và xã hội góp phần hình thành, phát triển ở HS tình yêu con người, thiên nhiên, đức tính chăm chỉ; ý thức bảo vệ sức khỏe của bản thân, gia đình, cộng đồng; ý thức trách nhiệm với môi trường sống; các năng lực chung và năng lực khoa học.

Các phương tiện trực quan rất cần thiết trong quá trình giảng dạy đặc biệt là các phương tiện trực quan sinh động, rõ nét sẽ thu hút được sự chú ý của HS. Trong những tiết học có đồ dùng trực quan đẹp, rõ nét HS sẽ chú ý đến bài giảng hơn và kết quả là HS tiếp thu bài tốt hơn, nhớ lâu hơn. Chính vì vậy việc đổi mới phương pháp dạy học với sự trợ giúp của CNTT vào tất cả các môn học đặc biệt là môn Tự nhiên và xã hội lớp 3 đã mang đến cho giờ dạy và học một không khí mới. Việc ứng dụng CNTT vào giảng dạy giúp các em HS phát triển phẩm chất và năng lực.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Thực trạng ứng dụng phần mềm vào thiết kế, tổ

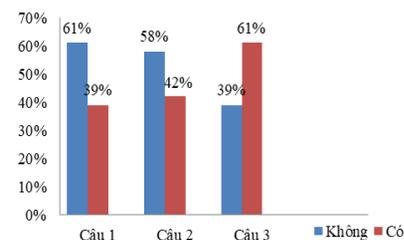
chức các hoạt động trong chủ đề Thực vật và động vật môn Tự nhiên và xã hội lớp 3

2.1.1 Thực trạng ứng dụng phần mềm vào thiết kế, tổ chức các hoạt động trong chủ đề Thực vật và động vật môn Tự nhiên và xã hội lớp 3

Năm học 2022- 2023 tôi được phân công chủ nhiệm lớp 3B với HS, trong đó có: HS nam: 20 em, HS nữ: 16 em, HS dân tộc: 20 em. Các em rất đoàn kết và yêu thương bạn bè. Đa phần các em đều có ý thức học tập, vâng lời thầy cô.

Bảng 2.1 Kết quả khảo sát khi chưa áp dụng phần mềm

TT	Nội dung câu hỏi	Có	Không
1	Em có muốn tìm tòi, khám phá chủ đề Thực vật và động vật không?	20 em	13 em
2	Em có được trải nghiệm, vận dụng vào thực tế khi học xong bài không?	19 em	14 em
3	Em nhận thấy bản thân có tập trung, hứng thú học tập không?	13 em	20 em



Biểu đồ 2.1. Kết quả khảo sát ứng dụng phần mềm trong dạy học chủ đề Thực vật và động vật môn Tự nhiên và xã hội HS lớp 3B

Tuy nhiên, khi dạy HS với những bài học chưa có sử dụng phần mềm công nghệ cho thấy: Bài giảng chưa sinh động nên không thu hút được nhiều sự chú

ý quan tâm đến bài học. Còn nhiều HS chưa chủ động vận dụng kiến thức vào thực tế. HS chưa được trải nghiệm nhiều trong chủ đề.

2.1.2 Nguyên nhân của thực trạng

- Trình độ nhận thức không đồng đều nên việc tiếp thu kiến thức còn khó khăn. Các em chưa tự giác học tập, sự tập trung chưa cao.

- Đa phần các em là HS nông thôn chưa thường xuyên tiếp cận với việc ứng dụng các phần mềm vào dạy học khiến HS còn nhút nhát, chưa mạnh dạn vào quá trình học tập.

2.1.3. Thực trạng các yếu tố ảnh hưởng đến ứng dụng phần mềm vào thiết kế, tổ chức các hoạt động trong chủ đề Thực vật và động vật môn Tự nhiên và xã hội lớp 3

Kết quả khảo sát cho thấy các yếu tố ảnh hưởng đến ứng dụng phần mềm vào thiết kế, tổ chức các hoạt động trong chủ đề Thực vật và động vật môn Tự nhiên và xã hội lớp 3 với nội dung “Nhận thức của cán bộ quản lý và GV môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3” có điểm trung bình là 3,47; xếp hạng 1, cho thấy nhận thức của tập thể sư phạm nhà trường tiểu học đối với ứng dụng phần mềm vào thiết kế, tổ chức các hoạt động trong chủ đề Thực vật và động vật môn Tự nhiên và xã hội lớp 3 có ảnh hưởng đến kết quả hoạt động dạy học là nhiều nhất. Xếp thứ hạng 2 trong các nội dung là “Trình độ chuyên môn và kỹ năng giảng dạy của GV môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3” có điểm trung bình là 3,36, ở mức ảnh hưởng, trình độ chuyên môn và kỹ năng dạy học ảnh hưởng tới kết quả hoạt động học tập, kết quả học tập của HS, đặc biệt là ảnh hưởng đến ứng dụng phần mềm vào thiết kế, tổ chức các hoạt động trong chủ đề Thực vật và động vật môn Tự nhiên và xã hội lớp 3.

Như vậy, theo ý kiến đánh giá của tập thể sư phạm, có nhiều yếu tố ảnh hưởng đến ứng dụng phần mềm vào thiết kế, tổ chức các hoạt động trong chủ đề Thực vật và động vật môn Tự nhiên và xã hội lớp 3. Tuy nhiên, ảnh hưởng của các yếu tố này ở nhiều mức độ khác nhau, trong đó yếu tố ảnh hưởng nhiều nhất là Nhận thức của cán bộ quản lý và GV môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 và Trình độ chuyên môn và kỹ năng giảng dạy của GV môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3. CBQL cần quan tâm đến mức độ ảnh hưởng của các yếu tố trên nếu muốn xây dựng và thực hiện tốt Trình độ chuyên môn và kỹ năng giảng dạy của GV môn Tự nhiên và xã hội lớp 6 ở trường tiểu học ngày càng đạt hiệu quả hơn.

2.2. Các biện pháp ứng dụng phần mềm vào thiết kế, tổ chức các hoạt động trong chủ đề Thực vật và động vật môn Tự nhiên và xã hội lớp 3

2.2.1. Sử dụng phần mềm thiết kế trò chơi cho phần khởi động

Để tạo hứng thú ngay phần đầu của tiết học, qua đó GV sẽ biết được HS đã nắm được điều gì ở chủ đề này.

Tăng cường khả năng chú ý nắm bắt nội dung bài học phát huy tính năng động của HS.

Tăng cường khả năng giao tiếp giữa GV - HS, và giữa HS với nhau như tình đoàn kết, thân ái, lòng trung thực, tinh thần cộng đồng trách nhiệm.

Các trò chơi dùng để kiểm tra bài cũ, thông qua trò chơi tôi kiểm tra HS những câu hỏi của bài học trước nhưng trên cơ sở trò chơi để gây hứng thú cho HS đồng thời phát triển phẩm chất năng lực HS.

Ví dụ: Khi dạy bài 16: Sử dụng hợp lý Thực vật và động vật.

GV thiết kế trò chơi Ô cửa bí mật. Có 4 câu hỏi tương ứng với 4 ô cửa, sau khi HS trả lời xong 4 câu hỏi sẽ hiện ra bức tranh nói về chủ đề bài học ngày hôm nay.

Trò chơi vừa kiểm tra bài cũ và cũng là cách để giới thiệu bài mới tạo sự hứng khởi cho các HS.



2.2.2. Ứng dụng phần mềm Cap cut để xây dựng video trong quá trình thiết kế hoạt động khám phá.

Tạo hiệu ứng quan sát cho HS, cho HS được trải nghiệm.

Khi quan sát tranh tĩnh HS không nhận biết được cụ thể nhưng khi được xem video HS sẽ quan sát thực tế, các em sẽ dễ dàng nhận biết, phân loại.

Phần mềm này có thể dễ dàng sử dụng trên điện thoại di động. Cách tạo video gồm các bước sau:

Bước 1: Đầu tiên, chúng ta sẽ mở ứng dụng CapCut trên điện thoại của mình lên; Tại giao diện chính của ứng dụng, hãy nhấn vào biểu tượng dấu cộng ở mục Dự án mới.

Bước 3: Ấn mục hình ảnh, lúc này toàn bộ ảnh trên điện thoại của mình sẽ được hiển thị lên màn hình. Sau đó, chọn những tấm hình nào mà bạn muốn ghép thành một video, rồi chạm vào nút thêm ở góc bên phải phía dưới màn hình.

Bước 4: Lúc này, giao diện chỉnh sửa video được hiển thị ra, hãy nhấn vào một bức ảnh bất kỳ trong video mà chúng ta muốn chỉnh sửa lại; Chỉnh sửa lại hình ảnh bằng những công cụ có sẵn trên ứng dụng

như: Tách, hiệu ứng động, cắt, bộ lọc,.. và thêm nhạc âm thanh tùy theo ý thích

Bước 5: Thiết lập độ phân giải và tỷ lệ khung hình cho video của mình, rồi chạm vào nút xuất để một lát để video được lưu lại vào điện thoại, sau đó mở bộ sưu tập ra để xem video hình ảnh mà mình vừa mới tạo.

Ví dụ Bài 15: Một số bộ phận của động vật và chức năng của chúng.

- Đối với tiết 1: Ở phần khám phá của bài sau khi cho các em kể tên một số con vật mà em biết, tôi đã ứng dụng công nghệ bằng phần mềm Capcut tạo thêm video về các loài động vật khác để các em được quan sát thực tế, trải nghiệm.



Hình 2.1. Ảnh được xây dựng bằng phần mềm Capcut

Tạo âm thanh, hình ảnh đẹp, màu sắc sinh động giúp HS hứng thú và sự say mê, theo dõi, tiếp thu nội dung bài học thông qua video.

2.2.3. Ứng dụng phần mềm Imindmap trong phần luyện tập và vận dụng

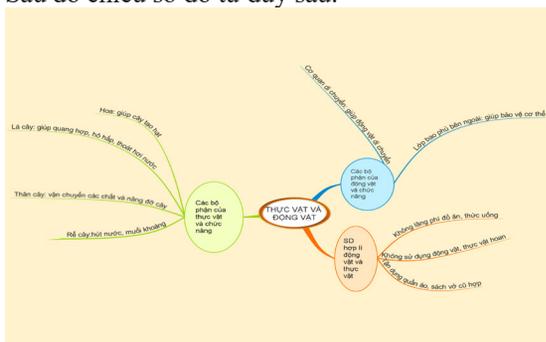
Sử dụng sơ đồ tư duy hệ thống lại kiến thức, giúp phát huy tính tích cực của HS trong việc tìm kiếm tri thức cho bản thân nâng cao hiệu quả học tập.

HS được chủ động, sáng tạo, tự học, tự rèn luyện, tự tìm tòi đào sâu kiến thức.

HS được trải nghiệm thực tế bằng việc vẽ lại sơ đồ tư duy theo hướng dẫn của GV.

Ví dụ: Sau khi dạy xong chủ đề về thực vật và động vật, tôi yêu cầu HS vẽ sơ đồ tư duy.

Sau đó chiếu sơ đồ tư duy sau:



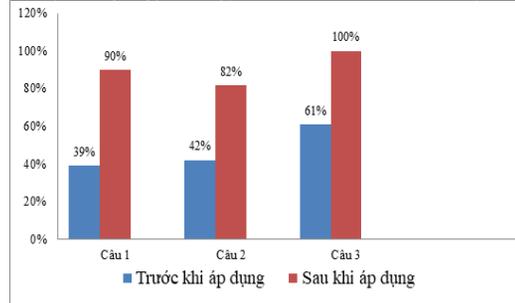
2.4. Hiệu quả của biện pháp

Khi ứng dụng CNTT tôi cần lựa chọn những bài

HS không thể trực tiếp quan sát được và đã đem lại kết quả cụ thể như sau:

Khảo sát sau khi áp dụng biện pháp

TT	Nội dung câu hỏi khảo sát	Có	Không
1	Em có muốn tìm tòi, khám phá chủ đề Thực vật và động vật không?	30 em	3 em
2	Em có được trải nghiệm, vận dụng vào thực tế khi học xong bài không?	27 em	6 em
3	Em nhận thấy bản thân có tập trung, hứng thú học tập không?	33 em	0 em



Biểu đồ 2.2. Kết quả khảo sát HS lớp 3B

Học sinh rất hứng thú học tập, các em mạnh dạn, tự tin, chủ động, sáng tạo hơn khi tham gia vào quá trình học. Các em không những biết vận dụng vào thực tế mà còn được trải nghiệm và bắt kịp với công nghệ hiện đại.

Kết luận

Sau khi biện pháp của GV áp dụng ở lớp 3B trường Tiểu học và THCS Hóa Trung, huyện Đồng Hỷ tỉnh Thái Nguyên và nhận thấy biện pháp góp phần nâng cao chất lượng dạy học, tạo hứng thú học tập cho HS lớp 3 khi học bộ môn Tự nhiên và xã hội.

Qua những giờ học như vậy, HS không chỉ tiếp thu được kiến thức mà làm quen và bắt kịp với công nghệ hiện đại. Điều đó giúp HS phát huy tinh thần học hỏi, ý thức tự giác trong học tập.

Việc ứng dụng CNTT vào giảng dạy đã tạo cho HS nhiều cơ hội được trải nghiệm, kiến thức được nâng lên từ đó hình thành các năng lực khoa học, năng lực chung.

Các HS phát triển hơn cả về phẩm chất và năng lực. Điều đó khiến tôi rất vui mừng và vui đi những vất vả, mệt nhọc. Tình cảm thầy- trò, bạn bè cũng ngày càng gắn bó và thân thiện.

Tài liệu tham khảo

1. Ban Chấp hành TƯ (2013), Nghị quyết số 29-NQ/TU về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo. Hà Nội

2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), Thông tư số 32-TT/2018/BGDĐT về ban hành Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể. Hà Nội