

MÔ HÌNH DỰ ÁN HỌC TẬP GIÚP PHÁT TRIỂN MỘT SỐ NĂNG LỰC TIN HỌC CHO HỌC SINH LỚP 5

Đỗ Ba Chín*

Email: chindb@hnue.edu.vn

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 05/09/2023

Ngày phản biện đánh giá: 10/04/2024

Ngày bài báo được duyệt đăng: 25/04/2024

DOI: 10.59266/houjs.2024.390

Tóm tắt: Phát triển năng lực hoạt động trí tuệ và hoạt động thực hành, đặc biệt năng lực tư duy độc lập sáng tạo là một trong những nhiệm vụ chính của dạy học nói chung và dạy học môn Tin học nói riêng. Trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018 môn Tin học hướng tới hình thành, phát triển năng lực đặc thù với năm thành phần được đánh thứ tự từ Năng lực a (NL_a) đến năng lực e (NL_e). Bên cạnh đó, một trong những quan điểm xây dựng Chương trình là chú trọng tính thiết thực thể hiện ở hai yếu tố (1) Phục vụ định hướng nghề nghiệp và (2) Thực hiện giáo dục STEM [1]. Môn Tin học có vai trò làm trung tâm kết nối các môn học khác, cụ thể là từ kiến thức tích lũy được từ các môn học, học sinh vận dụng kiến thức Tin học tạo ra sản phẩm số của cá nhân và của nhóm học tập để thu hẹp khoảng cách giữa giáo dục hàn lâm và thực tiễn. Nghiên cứu gợi mở một mô hình dự án học tập nhằm giúp giáo viên Tin học cấp tiểu học có cơ sở để xây dựng các hoạt động dạy học tại khối lớp 5. Thông qua mô hình dự án học tập, giáo viên Tin học hướng dẫn học sinh xây dựng các sản phẩm môn học từ nền tảng thiết kế website kéo thả Wix với đa mục tiêu, trong đó mục tiêu chính là nâng cao năng lực Tin học cho học sinh khối lớp 5.

Từ khóa: phát triển năng lực, năng lực tin học, dạy học dự án, sản phẩm số, thiết kế website kéo thả.

I. Đặt vấn đề

Trong công văn Số: 3819/BGDĐT-GDTH Về việc hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục Tiểu học năm học 2023-2024 của Bộ Giáo dục và Đào tạo gửi các Sở Giáo dục và Đào tạo có đề cập đến các nhiệm vụ chung và nhiệm vụ cụ thể trong năm học 2023 - 2024, một trong các nhiệm

vụ đó là: “... Thực hiện linh hoạt phương pháp, hình thức tổ chức dạy học theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực của học sinh; vận dụng phù hợp những thành tố tích cực của các mô hình, phương thức giáo dục tiên tiến nhằm nâng cao chất lượng, hiệu quả giáo dục, đặc biệt là đổi mới tổ chức hoạt động giáo dục trên lớp

* Khoa Công nghệ thông tin, Trường Đại học Sư Phạm Hà Nội.

học; ...” [2] cho thấy dạy học theo hướng phát triển năng lực của học sinh đang ngày được chú trọng ở các nhà trường và đặc biệt là trường Tiểu học. Đối với môn Tin học, trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018 (CTGDPT 2018) có đề cập đến mục tiêu chung của môn học là góp phần hình thành, phát triển những phẩm chất chủ yếu và năng lực chung đã được xác định trong Chương trình tổng thể, đồng thời góp phần chủ yếu hình thành, phát triển năng lực tin học cho học sinh. Bên cạnh đó, một trong những quan điểm xây dựng Chương trình là Chú trọng tính thiết thực thể hiện ở hai yếu tố (1) Phục vụ định hướng nghề nghiệp và (2) Thực hiện giáo dục STEM. Theo đó, việc thực hiện Giáo dục STEM được nêu rõ: “... Định hướng giáo dục STEM đang được triển khai như một hướng đi quan trọng trong giáo dục và đào tạo tại nhiều nước trên thế giới. Với tư cách một công nghệ nền tảng, hội tụ đủ tất cả bốn yếu tố giáo dục STEM (Khoa học (S), Công nghệ(T), Kỹ thuật (E) và Toán học (M)), môn Tin học có vai trò trung tâm kết nối các môn học khác, đẩy mạnh giáo dục STEM, phát huy sáng tạo của học sinh nhằm tạo ra sản phẩm có hàm lượng ICT cao. Chương trình môn Tin học khai thác ưu thế về tích hợp liên môn bằng cách yêu cầu học sinh làm ra sản phẩm số của cá nhân và của nhóm học tập để thu hẹp khoảng cách giữa giáo dục hàn lâm và thực tiễn ...” [1]. Ở cấp Tiểu học sinh được thực hành và tạo các sản phẩm STEM từ các nguyên vật liệu sẵn có và các nguyên vật liệu tái sử dụng. Giáo viên hướng dẫn học sinh tạo ra các sản phẩm với nhiều mục đích và ý nghĩa khác nhau và một trong những mục đích của hoạt động này là giáo dục

cho học sinh về ý thức bảo vệ môi trường thông qua việc sử dụng các nguyên vật liệu tái chế. Các sản phẩm STEM của học sinh làm ra ngoài việc được trưng bày tại các khu vực khác nhau trong trường học, cần được trình bày trên các nền tảng số như các website học tập để các sản phẩm này có thể tiếp cận đến nhiều các học sinh khác thông qua đó góp phần giáo dục ý thức bảo vệ môi trường cho học sinh. Từ những vấn đề thực tiễn này, tác giả đưa ra một mô hình dự án học tập với chủ đề: thiết kế website học tập, nhằm giúp giáo viên Tin học cấp tiểu học có cơ sở để xây dựng các hoạt động dạy học tại cấp học lớp 5. Thông qua dự án, giáo viên hướng dẫn học sinh xây dựng các sản phẩm Tin học từ phần mềm thiết kế website kéo thả Wix với đa mục tiêu trong đó mục tiêu chính là giúp nâng cao năng lực Tin học. Bên cạnh mục tiêu, chính là mong muốn kết hợp giáo dục STEM, giáo dục bảo vệ môi trường và phát triển các kỹ năng mềm cho học sinh thông qua chính những hoạt động của dự án học tập.

II. Cơ sở lý thuyết

2.1. Các năng lực trong môn Tin học

Nghiên cứu tập trung vào phát triển hai loại năng lực chính là Năng lực d (NLd) và Năng lực e (NLe) là hai trong năm năng lực tin học được đưa ra trong CTGDPT 2018 môn Tin học [1]. Trong CTGDPT 2018 nhấn mạnh môn Tin học góp phần thực hiện các yêu cầu cần đạt về phẩm chất chủ yếu và năng lực chung theo các mức độ phù hợp với môn học, cấp học đã được quy định trong Chương trình tổng thể. Học sinh hình thành, phát triển được năng lực tin học với năm thành phần năng lực bao gồm:

(1) NLa: Sử dụng và quản lý các phương tiện công nghệ thông tin và truyền thông;

(2) NLb: Ứng xử phù hợp trong môi trường số;

(3) NLc: Giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông;

(4) NLd: Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong học và tự học;

(5) NLe: Hợp tác trong môi trường số.

Ở cấp tiểu học, học sinh sử dụng được máy tính hỗ trợ vui chơi, giải trí và học tập, thông qua đó biết được một số lợi ích mà thiết bị kỹ thuật số có thể đem lại cho con người, trước hết cho cá nhân học sinh. Đồng thời học sinh có được những khả năng ban đầu về tư duy và nền nếp thích ứng với việc sử dụng máy tính và thiết bị số thông minh, trong đó NLd và NLe có các yêu cầu cụ thể như sau:

(1) NLd: Sử dụng được một số phần mềm trò chơi hỗ trợ học tập, phần mềm học tập; tạo được các sản phẩm số đơn giản để phục vụ học tập và vui chơi. Ví dụ bài trình chiếu đơn giản, bưu thiếp, bức vẽ hay một chương trình trò chơi đơn giản, ...

(2) NLe: Biết lựa chọn và sử dụng được các công cụ, các dịch vụ ICT thông dụng để chia sẻ, trao đổi thông tin và hợp tác một cách an toàn; giao lưu được trong xã hội số một cách văn hoá; có khả năng làm việc nhóm, hợp tác được trong việc tạo ra, trình bày và giới thiệu được sản phẩm số; nhận biết được sơ lược một số ngành nghề chính thuộc lĩnh vực tin học. Đặt vào nghiên cứu, thông qua việc xây dựng dự án học tập thiết kế website mà giáo viên xây dựng cho học sinh thì

hai năng lực này được biểu hiện cụ thể như sau:

(1) NLd: Sử dụng được phần mềm học tập có chức năng tạo website bằng cách kéo thả Wix; tạo được các sản phẩm số website để phục vụ quá trình học tập của học sinh;

(2) NLe: Học sinh có khả năng làm việc nhóm để tạo ra một sản phẩm số là website. Học sinh phối hợp với các bạn trong nhóm lên ý tưởng, phân chia công việc, bắt tay cùng nhau làm dự án, trình bày dự án trước lớp.

Bên cạnh đó, học sinh ban đầu hình dung được các công việc của một người thiết kế và lập trình web, một ngành nghề trong lĩnh vực Tin học.

2.2. Giáo dục STEM thông qua môn Tin học

Theo CTGDPT 2018, giáo dục STEM là mô hình giáo dục dựa trên cách tiếp cận liên môn, giúp học sinh áp dụng kiến thức khoa học, công nghệ, kỹ thuật và toán học vào giải quyết một số vấn đề thực tiễn trong bối cảnh cụ thể [1]. Bên cạnh định hướng giáo dục toàn diện, thúc đẩy giáo dục 4 lĩnh vực: khoa học, công nghệ, kỹ thuật, toán học nhằm “định hướng và chuẩn bị nguồn nhân lực đáp ứng nhu cầu ngày càng tăng của các ngành nghề liên quan tới các lĩnh vực STEM, nhờ đó, nâng cao sức cạnh tranh của nền kinh tế”. Phương pháp tiếp cận liên môn trong dạy học với mục tiêu: Nâng cao hứng thú học tập các môn học thuộc lĩnh vực STEM; vận dụng kiến thức liên môn để giải quyết các vấn đề thực tiễn; kết nối trường học và cộng đồng; định hướng hành động, trải nghiệm trong học tập; Hình thành và phát triển năng lực và phẩm chất người học. Giáo dục STEM

trong môn Tin học thể hiện thông qua việc học sinh thực hành, trải nghiệm sáng tạo và làm ra sản phẩm số. Một yêu cầu quan trọng của chương trình là phải gắn kết học lý thuyết với thực hành, sáng tạo ra các sản phẩm số của cá nhân, của nhóm. Sản phẩm có thể chỉ đơn giản là một văn bản, một hình vẽ hay phức tạp hơn như một phần mềm trò chơi được thiết kế theo trí tưởng tượng phù hợp với sở thích cá nhân, một phần mềm học tập, một trang web đơn giản của cá nhân,... Tích hợp liên môn Tin học với các môn học khác bằng cách ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông vào các môn học đó. Việc ứng dụng này chủ yếu do chính các môn học và hoạt động giáo dục chủ động thực hiện. Giáo viên tin học thông qua các dự án, vận dụng kiến thức, kỹ năng của các môn học khác giúp học sinh nâng cao khả năng giải quyết vấn đề, tích hợp kiến thức và kỹ năng liên môn làm ra sản phẩm số hoàn thiện.

III. Công nghệ, công cụ triển khai

3.1. Công cụ thiết kế website kéo thả Wix

Hiện nay có rất nhiều phần mềm cho phép thiết kế và xây dựng website, sáng kiến lựa chọn cho học sinh tìm hiểu công cụ thiết kế website kéo thả Wix (Wix.com) là một nền tảng cho phép học sinh tạo website trực tuyến bằng thao tác kéo thả. Học sinh có thể dễ dàng sử dụng công cụ này chỉ cần đăng ký tài khoản. Qua đó sẽ giúp học sinh dễ dàng thiết kế cho mình một website hay blog. Trong quá trình thực hiện các sản phẩm trên công cụ Wix, học sinh có thể phân nhiệm vụ cho các thành viên trong nhóm, nhiều học sinh đồng thời cùng thao tác trên sản phẩm theo nhiệm vụ được phân chia. Ngoài ra có thể liệt kê

một số ưu điểm mà công cụ hỗ trợ học sinh trong quá trình tạo ra các sản phẩm như: Sử dụng các tính năng qua các thao tác kéo thả đơn giản; Chỉ cần chỉnh sửa ở phần quản lý trang, các trang mới sẽ được tự thêm vào trình điều hướng trên website; Wix có sẵn có thiết kế đã được hỗ trợ với hơn 510 giao diện mẫu website; Ngoài ra nếu có thắc mắc có thể liên hệ với đội ngũ kỹ thuật qua email để được giải đáp.

3.2. Phương pháp áp dụng hình thức dạy học theo dự án

Dạy học dự án là một hình thức dạy học phức hợp, trong hình thức dạy học này giáo viên hướng dẫn học sinh chiếm lĩnh các kiến thức môn học, giúp học sinh hình thành kỹ năng thông qua việc thực hiện một nhiệm vụ học tập (dự án) bám sát theo chương trình học, kết hợp cả lý thuyết được học, thực hành tạo ra các sản phẩm. Để có thể tạo ra một dự án học tập học sinh cần tìm tòi, tổng hợp kiến thức tìm hiểu được và hiện thực hóa tạo ra những sản phẩm của chính mình. Dạy học dự án bao gồm ba giai đoạn tương ứng với bước cụ thể như sau:

(1) *Lập kế hoạch cho dự án*: Xác định đúng chủ đề của dự án, lên kế hoạch thực hiện theo từng giai đoạn của dự án;

(2) *Tiến hành dự án*: Thu thập thông tin, dữ liệu, thực hiện điều tra và cùng các thành viên trong nhóm thảo luận;

(3) *Đưa ra kết luận*: Tổng hợp lại tất cả các kết quả, lập kế hoạch và tiến hành trình bày kết quả thu được, tiến hành phản ánh kết quả trong khi học tập.

Đặt vào nghiên cứu, mô hình dự án học tập mà tác giả giới thiệu đáp ứng đủ ba bước trong quy trình dạy học dự án:

(1) Lập kế hoạch cho dự án: Xác định nhiệm vụ học tập, lên kế hoạch, chọn mốc thời gian cần hoàn thành, phân chia công việc cho các thành viên phân chia công việc, tìm hiểu công cụ;

(2) Tiến hành dự án: Tìm hiểu về website và lên ý tưởng sản phẩm, xây dựng website;

(3) Đưa ra kết luận: Trình bày sản phẩm, chấm, đánh giá các sản phẩm, giới thiệu sản phẩm đến nhiều người.

3.3. Quá trình thực hiện

Để mô phỏng quá trình thực hiện dự án, tác giả phối hợp với giáo viên Tin học ở cấp tiểu học tiến hành thực nghiệm và thu thập kết quả. Cụ thể tác giả đã làm việc với cô giáo Nguyễn Lan Phương là Giáo viên Tin học trường Tiểu học Cao

Mại (Phú Thọ). Lớp thực nghiệm là lớp 5A3 - Trường Tiểu học Cao Mại với sĩ số học sinh tham gia dự án học tập là 32 học sinh, được chia thành 4 nhóm mỗi nhóm mỗi nhóm 8 học sinh, một trong số 8 học sinh được chọn làm nhóm trưởng. Dự án học tập được triển khai theo quy trình của dự án học tập bao 3 bước được thực hiện cụ thể như sau:

(1) *Chuẩn bị cho dự án* thực hiện trong Tuần 1;

(2) *Tiến hành dự án* thực hiện trong Tuần 2 và Tuần 3;

(3) Đưa ra kết luận thực hiện trong Tuần 4.

Nội dung các hoạt động, mục tiêu của và sản phẩm đầu ra của từng hoạt động được mô tả chi tiết trong *Bảng 1*.

Bảng 1. Công việc cần làm trong các tuần của dự án học tập

Tuần	Chi tiết công việc	Mục tiêu cần đạt	Sản phẩm đầu ra
1	Khởi tạo dự án - Xác định nhiệm vụ học tập. - Liệt kê các công việc cần thực hiện.	- Nhắc lại các nhiệm vụ trong dự án học tập. - Liệt kê được các công việc cần làm trong toàn bộ dự án.	Sản phẩm 1: Phiếu tìm hiểu dự án - Cá nhân (Mẫu 01)
	Tạo nhóm và triển khai nhiệm vụ học tập - Chia lớp thành các nhóm, bầu chọn ra nhóm trưởng. - Lên kế hoạch, chọn mốc thời gian cần hoàn thành. - Phân chia công việc cho các thành viên trong nhóm.	- Làm việc theo nhóm phân tích được mức độ và yêu cầu của từng công việc - Phân chia được công việc theo các mốc thời gian và người thực hiện từng công việc	Sản phẩm 2: Kế hoạch thực hiện dự án - Nhóm (Mẫu 02)
	Tìm hiểu công cụ - Tìm hiểu về các ứng dụng của công cụ Wix trong cuộc sống. - Tìm hiểu cách tạo tài khoản, chức năng chia sẻ công việc trên công cụ Wix. - Tìm hiểu chức năng có trên công cụ Wix. - Làm sử dụng một mẫu website có sẵn trên Wix để chỉnh sửa.	- Gọi tên được một công cụ có thể tạo ra website đơn giản là Wix - Mô tả được vai trò của công cụ Wix và các chức năng có trên công cụ. - Tạo được tài khoản, chia sẻ công việc trực tiếp trên Wix với các thành viên trong nhóm. - Sử dụng được mẫu có sẵn trên Wix để chỉ sửa các thành phần.	Sản phẩm 3: Các website được chỉnh sửa từ các mẫu có sẵn

Tuần	Chi tiết công việc	Mục tiêu cần đạt	Sản phẩm đầu ra
2	Tìm hiểu về website và lên ý tưởng sản phẩm - Tìm hiểu về các thành phần cơ bản thường có trong một website: Trang chủ, các trang cấp 1, các trang con cấp 2,... - Tìm hiểu về bố cục và của một trang: Phần đầu trang, phần thân, phần chân trang, ... - Xây dựng ý tưởng về thành phần và bố cục cho website của nhóm.	- Liệt kê được các thành phần và bố cục của website. - Giải thích được chức năng của từng phần trong website. - Vận dụng được nội dung tìm hiểu vào việc lên ý tưởng về thành phần và bố cục cho website của nhóm.	Sản phẩm 4: Bản ý tưởng dự án - Nhóm (Mẫu 03)
3	Xây dựng website - Xây dựng trang chủ và các trang con cấp 1, trang con cấp 2, ... - Trình bày các sản phẩm STEM trên các trang tương ứng và chỉnh sửa chi tiết	- Vận dụng ý tưởng đã xây dựng ở hoạt động trước tạo được các trang của website. - Thêm và chỉnh sửa được các đối tượng khác nhau vào bên trong website - Tùy chỉnh được giao diện website cho hài hòa.	Sản phẩm 5: Website của các nhóm
4	Đưa ra kết luận - Tổ chức hoạt động trình bày sản phẩm, chấm, đánh giá các sản phẩm dưới hình thức cuộc thi. - Giới thiệu sản phẩm tới phụ huynh và các học sinh khác.	- Trình bày được về sản phẩm nhóm mình tạo ra. - Đánh giá và so sánh được sản phẩm của các nhóm. - Biết cách quảng bá website do mình tạo ra	Sản phẩm 6: Phiếu đánh giá, nhận xét sản phẩm các nhóm của học sinh - Cá nhân (Mẫu 04)

Mẫu 01. Phiếu tìm hiểu dự án

PHIẾU TÌM HIỂU DỰ ÁN	
Họ và tên:	Lớp:
Nhiệm vụ chính:	
Công việc 1	
Công việc 2	
Công việc 3	
...	

Mẫu 02. Kế hoạch thực hiện dự án

KẾ HOẠCH THỰC HIỆN DỰ ÁN			
Tên nhóm:		Trưởng nhóm:	
STT	Công việc cần làm	Người thực hiện	Thời gian hoàn thành
1			
2			
3			
...			

Mẫu 03. Bản ý tưởng dự án

BẢN Ý TƯỞNG DỰ ÁN		
Tên nhóm:		Trưởng nhóm:
STT	Tên trang	Nội dung bên trong trang
1		
2		
3		
...		

Mẫu 04. Phiếu đánh giá, nhận xét sản phẩm của nhóm

PHIẾU ĐÁNH GIÁ, NHẬT XÉT SẢN PHẨM CÁC NHÓM					
Họ và tên:			Lớp:		
Nhóm	Các tiêu chí	Mức độ			Nhận xét
		Tốt	Đạt	Chưa đạt	
1	Ý tưởng				
	Nội dung				
	Tính sáng tạo				
	Tính thẩm mỹ				
2	Ý tưởng				
	Nội dung				
	Tính sáng tạo				
	Tính thẩm mỹ				
...					

IV. Kết quả và thảo luận

Để đánh giá hiệu quả của sáng kiến, giáo viên tiến hành theo hai hướng:

(1) Quan sát thái độ, cảm xúc của học sinh trong lớp học, đánh giá sản phẩm do học sinh tạo ra; (2) Kết quả khảo sát học sinh: Tạo phiếu khảo sát về mức độ hứng thú của học sinh sau khi thực hiện sáng kiến.

4.1. Kết quả quan sát thực tế

Qua quan sát trực tiếp trên lớp học giáo viên nhận thấy rằng học sinh đều rất hứng khởi với các tiết học trong dự án. Học sinh chủ động làm việc theo nhóm và làm việc cá nhân được phân công. Trong quá trình làm việc học sinh đã chủ động đặt câu hỏi để nhận sự hỗ trợ của giáo viên. Nhiều học sinh bày tỏ mong muốn có thêm nhiều án như vậy để học sinh có thể thỏa sức sáng

tạo. Để đánh giá mức độ sử dụng công cụ của học sinh, giáo viên tiến hành chấm bài của học theo các tiêu chí: Ý tưởng, nội dung, tính sáng tạo, tính thẩm mỹ. Kết quả cho thấy sản phẩm học sinh đáp ứng các tiêu chí mà giáo viên đề ra cụ thể như sau:

(1) Ý tưởng: Học sinh có nhiều ý tưởng mới lạ, động đảo, đặc biệt trong quá trình đề xuất bố cục của website;

(2) Nội dung: các website mà học sinh tạo ra dạng, phong phú, sử dụng được nhiều đối tượng khác nhau trên cùng một trang web;

(3) Tính sáng tạo: Học sinh bám sát vào chủ đề sáng tạo ra website mang những đặc sắc riêng của nhóm mình;

(4) Tính thẩm mỹ: Đa phần các sản phẩm mà học tạo ra đều có bố cục rõ ràng, màu sắc hài hòa, gần gũi với mọi đối tượng.

4.2. Kết quả khảo sát học sinh

Để đảm bảo tính khách quan, nắm được mong muốn nguyện vọng của học sinh, giáo viên tiến hành khảo sát về mức độ hứng thú của học sinh đối với các tiết học dự án và tổng hợp kết quả. Khảo sát được thực hiện ngay sau khi thúc mỗi tuần học dự án của HS cụ thể như sau:

Bảng 2. Kết quả khảo sát mức độ hứng thú của học sinh đối với các tiết học dự án

Lần khảo sát	Thời gian thực hiện	Hứng thú	Bình thường	Không hứng thú
Lần 1	Kết thúc Tuần 1	25	7	0
Lần 2	Kết thúc Tuần 2	27	5	0
Lần 3	Kết thúc Tuần 3	31	1	0
Lần 4	Kết thúc Tuần 4	32	0	0

Từ Bảng 2 cho kết quả khảo sát cho thấy tỉ lệ học sinh hứng thú với các tiết học dự án là tương đối cao. Điều này chứng tỏ sáng kiến phù hợp với đặc điểm tâm lý của học sinh lớp 5, từ đó phát triển được các năng lực Tin học cho học sinh, kết quả học tập môn học cũng được nâng lên đáng kể.

V. Kết luận

Từ việc dạy học theo dự án kết hợp với tích hợp liên môn, nghiên cứu đã góp phần phát triển các năng lực Tin học cho học sinh theo nhiều cấp độ khác nhau. Nghiên cứu đã cho thấy NLd được phát triển thông qua việc sử dụng ứng dụng Website kéo thả Wix một trong những công cụ hỗ trợ giáo dục được áp dụng bởi nhiều tổ chức công nghệ, tuy nhiên chưa có những dự án triển khai tại các trường phổ thông. Bên cạnh đó góp phần phát triển NLe thể hiện ở việc mỗi học sinh được nâng cao kỹ năng làm việc nhóm, phối hợp với các bạn trong nhóm lên ý tưởng, phân chia công việc, bắt tay cùng nhau làm dự án, trình bày dự án trước lớp.

Để việc dạy học trở lên hiệu quả hơn nghiên cứu có một số hướng phát triển sẽ thực hiện cụ thể trong thời gian tới:

- Đối tượng khảo sát: Học sinh lớp 5A3 trường Tiểu học Cao Mại (Những học sinh trực tiếp tham gia dự án)

- Số lượng: 32 học sinh

- Hình thức: Phiếu hỏi

- Số lần khảo sát: 4 lần (sau mỗi tuần)

Thứ nhất là, triển khai nhiều nội dung khác trên website mà học sinh xây dựng được.

Học sinh có thể tiếp tục xây dựng các website với các ý tưởng khác nhau và triển khai các nội dung trên đó dưới sự hướng dẫn của giáo viên. Một trong các đề xuất là học sinh có thể trưng bày sản phẩm của các môn học khác (hình ảnh, video, tệp tin,...), việc này giúp học sinh ghi nhớ kiến thức môn học, bên cạnh đó cũng phát triển thêm các năng lực Tin học của học sinh. Hay một đề xuất khác là học sinh có thể xây dựng website với các chủ đề khác nhau như: Website dành cho các dự án tình nguyện, website kêu gọi phòng chống bạo lực học đường, website triển lãm các giá trị truyền thống của địa phương,... thông qua các website này học sinh được thỏa sức sáng tạo theo ý tưởng của bản thân và truyền đạt các thông điệp của mình tới bạn bè người thân.

Thứ hai là, tìm hiểu thêm một số công cụ khác để trình bày các ý tưởng và sản phẩm tạo ra được trong các môn học khác

Ngoài sử dụng công cụ thiết kế website bằng thao tác kéo thả Wix, học sinh có thể sử dụng các công cụ khác cũng dạng kéo thả như Scratch tạo ra các trò chơi học tập trong môn Toán học, Canva tạo ra các ấn phẩm thiết kế cho môn Tiếng Việt, ... Từ những công cụ quen thuộc này học sinh có cơ hội được trải nghiệm và thỏa sức thiết kế, những sản phẩm môn học khác làm cho môn học đó thú vị hơn cũng nhưng nâng cao năng lực tin học cho học sinh.

Tài liệu tham khảo

- [1] Bộ Giáo dục và đào tạo, *Chương trình giáo dục phổ thông 2018*, Ban hành kèm Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT, 2018.
- [2] Bộ Giáo dục và đào tạo, *Công văn về việc hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục Tiểu học năm học 2023-2024*, Số 3819/BGDĐT-GDTH, 2023.
- [3] Wix.com, *Nền tảng xây dựng website trực tuyến*, <https://www.wix.com/>.

LEARNING PROJECT MODEL TO DEVELOP SOME INFORMATICS CAPACITIES FOR 5TH GRADE STUDENTS

Do Ba Chin[†]

Abstract: *Acquiring the capacity for independent and creative thinking is one of the primary objectives of teaching Informatics to students. The subject aims to develop specific competencies with five components ranked from Competency a (NL_a) to Competency e (NL_e) as per the 2018 General Education Program. Focusing on practicality is one of the key viewpoints in building the Program expressed in two factors (1) Serving career orientation and (2) Implementing STEM education. The Informatics subject plays a central role in connecting other subjects. Students apply informatics knowledge to create digital products, narrowing the gap between academic education and practical application. To help primary school Informatics teachers build teaching activities at the 5th grade, a learning project model is proposed. Through this model, teachers guide students to create subject products using the Wix drag-and-drop website design platform. The learning project model has multiple goals, with the primary objective being the improvement of informatics skills for 5th grade students.*

Keywords: *capacity development, informatics capacity, project-based teaching, digital products, drag-and-drop website design.*

[†] Hanoi National University of Education