**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**

**Độc Lập – Tự Do – Hạnh Phúc**

**ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN**

**Kính gửi:** Hội đồng Sáng kiến thành phố Phú Quốc.

Tôi ghi tên dưới đây:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Số TT** | **Họ và tên** | **Ngày tháng năm sinh** | **Nơi công tác** (hoặc nơi thường trú) | **Chức danh** | **Trình độ chuyên môn** | **Tỷ lệ (%) đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến** |
| 01 | Lê Nhật Tiến | 01/01/1985 | Trường TH và THCS Nguyễn Trung Trực | Giáo viên | ĐHSP Sinh | 100% |

Là tác giả đề nghị xét công nhận sáng kiến: Ứng dụng Công nghệ thông tin hiệu quả nhằm tạo hứng thú cho học sinh học tập tốt môn Khoa học tự nhiên 9 phần Hóa – Sinh ở lớp 9/1, 9/2, 9/6 trường TH-THCS Nguyễn Trung Trực năm học 2024 – 2025”.

- Chủ đầu tư tạo ra sáng kiến: Lê Nhật Tiến

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giải pháp tác nghiệp áp dụng trong lĩnh vực giáo dục

- Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: ngày 09/9/2024.

- Mô tả bản chất của sáng kiến:

**1. Tình trạng giải pháp đã biết**:

Trường TH-THCS Nguyễn Trung Trực nằm trên địa bàn phường Dương Đông, Thành phố Phú Quốc, tỉnh Kiên Giang với quy mô khoảng 1600 học sinh. Trường được đầu tư cơ sở vật chất tương đối đầy đủ với các phòng được trang bị Tivi và kết nối internet hỗ trợ ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy.

Năm học 2024 – 2025 bản thân được phân công dạy phần Hóa-Sinh thuộc môn Khoa học tự nhiên (KHTN) ở 3 lớp 9/1, 9/2, 9/6. Trong quá trình giảng dạy tôi nhận thấy, tình trạng học sinh lơ là và không hứng thú trong học tập kiến thức làm ảnh hưởng rất lớn đến chất lượng dạy và học. Để khắc phục được tình trạng này, tôi đưa ra sáng kiến “Ứng dụng Công nghệ thông tin hiệu quả nhằm tạo hứng thú cho học sinh học tập tốt môn Khoa học tự nhiên 9 phần Hóa – Sinh ở lớp 9/1, 9/2, 9/6 trường TH-THCS Nguyễn Trung Trực năm học 2024 – 2025” giúp các em cảm thấy hứng thú hơn khi học, góp phần nâng cao chất lượng bộ môn.

***- Ưu điểm của giải pháp:***

+ Ban lãnh đạo nhà trường rất quan tâm đến việc ứng dụng Công nghệ thông tin (CNTT) trong giảng dạy nên nhà trường trang bị khá đầy đủ cơ sở vật chất phục vụ cho việc dạy học đạt hiệu quả và chất lượng cao.

+ Giáo viên nhiệt tình, tâm huyết với nghề và luôn có tinh thần học hỏi đồng nghiệp hoặc tự học trên mạng về ứng dụng CNTT để tìm ra được các giải pháp giảng dạy hiệu quả.

+ Học sinh luôn chấp hành tốt sự điều hành tổ chức hoạt động dạy học của giáo viên.

***- Khuyết điểm của vấn đề trước khi có giải pháp:***

Về phía học sinh: một bộ phận không nhỏ các em bị hỏng kiến thức nên việc tiếp thu kiến thức mới còn gặp nhiều khó khăn. Đa số các em chưa chủ động, chưa tự giác và ý thức học tập chưa cao nên các em thường xuyên không học bài, không làm bài tập ở nhà, không xem trước bài mới khi lên lớp; phương pháp học tập chưa phù hợp nên dẫn đến chất lượng còn thấp. Nhiều em học sinh có điều kiện khó khăn, phải làm thêm phụ giúp kinh tế gia đình do vậy không có thời gian học tập; một bộ phận không nhỏ các em mê game sao nhãng việc học tập…

Về phía giáo viên: còn nhiều giáo viên chỉ cung cấp kiến thức chuyên môn cho các em, ít quan tâm đến tâm lý, thái độ cũng như hoàn cảnh gia đình các em.

Trước khi áp dụng giải pháp, bản thân đã khảo sát 123 học sinh của 3 lớp với kết quả như sau:

+ Kết quả có 30 em (chiếm 24,4%) không hứng thú, 53 em (chiếm 43,1%) có thái độ ít hứng thú với phần Hóa - Sinh (thuộc môn KHTN 9);

+ Học lực đạt có 63 em, chiếm 51,3%; học lực chưa đạt 28 em, chiếm 22,7%.

**2. Nội dung giải pháp đề nghị công nhận là sáng kiến:**

2.1 Mục đích của giải pháp:

a. Mục tiêu tổng quát: “Ứng dụng Công nghệ thông tin hiệu quả nhằm tạo hứng thú cho học sinh học tập tốt môn Khoa học tự nhiên 9 phần Hóa – Sinh ở lớp 9/1, 9/2, 9/6 trường TH-THCS Nguyễn Trung Trực năm học 2024 – 2025” nhằm giúp các em cảm thấy hứng thú hơn khi học, góp phần nâng cao chất lượng bộ môn.

b. Mục tiêu cụ thể:

+ Để phát huy, khơi dậy khả năng học tập và vận dụng kiến thức của học sinh, đồng thời lôi cuốn các em ham thích học môn học nhằm đáp ứng các yêu cầu về đổi mới phương pháp và nâng cao chất lượng dạy học hiện nay. Phấn đấu hơn 92% các em cảm thấy hứng thú hơn với môn học.

+ Từng bước giúp học sinh phát triển năng lực toàn diện của bản thân, nâng cao chất lượng bộ môn. Cuối năm học, chất lượng bộ môn xếp từ đạt trở lên 95%.

2.2 Nội dung giải pháp:

a. Tên các giải pháp chính:

- Ứng dụng hiệu quả phần mềm Powerpoint trong công tác giảng dạy.

- Chỉnh sửa video, chú thích hình ảnh để thu hút học sinh tập trung và dễ dàng tìm kiếm kiến thức trọng tâm của từng hoạt động.

- Ứng dụng AI trong dạy học; Sử dụng phần mềm ứng dụng Plickers đánh giá kết quả học tập học sinh trực tiếp trên lớp.

b. Triển khai các giải pháp

*\* Giải pháp 1:* ***Ứng dụng hiệu quả phần mềm Powerpont*** *trong công tác giảng dạy.*

Với giải pháp này, sẽ giúp các em dễ dàng tiếp nhận kiến thức hơn cũng như các em có thể chuẩn bị tốt các nội dung trình bày trước lớp.

Một trong những công cụ quá quen thuộc với mỗi giáo viên hiện nay nhằm hỗ trợ đắc lực cho hoạt động dạy và học cũng như hiệu quả mà nó mang lại vô cùng to lớn mà không ai có thể chối cãi là phần mềm trình chiếu Powerpoint.

Là giáo viên, tôi đã không ngừng học hỏi, tự tìm tài liệu, xem các video hướng dẫn và tham gia các hội nhóm hướng dẫn thiết kế powerpoint để nâng cao kĩ năng soạn những bài giảng trình chiếu có nội dung hấp dẫn, thiết kế các hoạt động phù hợp, hình ảnh sinh động và lôi cuốn.

Bản thân cũng đã sử dụng powerpoint để thiết kế các trò chơi “Ai Là triệu phú” trong tiết ôn tập, “Vượt chướng ngại vật” trong hoạt động củng cố để tạo hứng thú học tập cho học sinh. Powerpoint thật sự là một công cụ hiệu quả nếu giáo viên biết khai thác hợp lý, giúp giáo viên trở thành những nhà giáo dục chuyên nghiệp và hiện đại đáp ứng được yêu cầu đổi mới ngày càng cao của ngành giáo dục nói riêng và xã hội nói chung.

Ngoài ra giáo viên cũng có thể yêu cầu học sinh nhóm chuẩn bị nội dung bài thuyết trình theo chủ đề để trình bày trước lớp, với cách làm này tôi thấy các em thêm tự tin và hứng thú hơn khi học tập.

Kết quả đạt được sau khi thực hiện giải pháp ở cuối kì I:

|  |  |
| --- | --- |
| TT | Học lực học sinh |
| Trước | Sau | Hiệu quả |
| Số lượng | Tỷ lệ | Số lượng | Tỷ lệ | Tăng/giảm | Tỷ lệ |
| Tốt | 7 | 5,7% | 12 | 9,8% | 5 | 4,1% |
| Khá | 25 | 20,3% | 30 | 24,4% | 5 | 4,1% |
| Đạt | 63 | 51,3% | 70 | 56,9% | 7 | 5,6% |
| Chưa đạt | 28 | 22,7% | 11 | 8,9% | 17 | 13,8% |

*\* Giải pháp 2:* ***Chỉnh sửa video, chú thích hình ảnh để thu hút học sinh tập trung*** *và dễ dàng tìm kiếm kiến thức trọng tâm của từng hoạt động.*

Bản thân sử dụng ứng dụng chỉnh sửa video chủ yếu là capcut.com, ứng dụng đã hỗ trợ tôi rất nhiều trong việc tách, cắt, ghép video, lồng tiếng và thêm chữ vào từng đoạn video theo ý muốn để chủ động thời gian và nội dung liên quan đến kiến thức cần hình thành cho học sinh.

Với hình ảnh khi tải về, tôi chèn và chỉnh sửa ngay trên phần mềm Powerpoint khi thiết kế bài giảng. Ngoài ra giáo viên có thể bổ sung thêm chú thích hoặc xóa chú thích trong hình để học sinh tự nghiên cứu tài liệu điền thông tin vào. Giáo viên cũng có thể tạo hiệu ứng di chuyển, xuất hiện và biến mất các thông tin trên hình. Tất cả những thao tác chỉnh sửa trên hình ảnh đều phụ thuộc vào ý tưởng tổ chức dạy học của giáo viên trong thiết kế bài dạy nhằm thu hút học sinh và giúp học sinh hứng thú hơn, tích cực hơn trong các hoạt động học tập.

Với giải pháp này, bản thân tôi thấy học sinh rất hứng thú và tập trung cao độ xem video hoặc quan sát hình ảnh. Nhờ đó, các em tiếp nhận thông tin nhanh và hoàn thành các bài tập hình thành kiến thức mới rất tốt.

Kết quả khảo sát về mức độ hứng thú học tập sau khi thực hiện giải pháp:

|  |  |
| --- | --- |
| TT | Mức độ hứng thú |
| Trước | Sau | Hiệu quả |
| Số lượng | Tỷ lệ | Số lượng | Tỷ lệ | *Tăng/giảm* | Tỷ lệ |
| Rất hứng thú | 15 | 12,2% | 25 | 20,3% | 10 | 8,1% |
| Hứng thú | 25 | 20,3% | 50 | 40,7% | 25 | 20,4% |
| Bình thường | 53 | 43,1% | 40 | 32,5% | 15 | 10,6% |
| Chưa hứng thú | 30 | 24,4% | 8 | 6,5% | 20 | 17,9% |

*\* Giải pháp 3:* ***Ứng dụng AI trong dạy học; Sử dụng phần mềm ứng dụng Plickers đánh giá kết quả học tập học sinh trực tiếp trên lớp.***

***+*** Hiện nay, trí tuệ nhân tạo (AI) được phát triển trên nhiều lĩnh vực giúp con người dễ dàng tiếp cận trong việc tìm kiếm tri thức hoặc lên ý tưởng sáng tạo các tác phẩm nghệ thuật. Nhờ đó mang lại những ý tưởng đột phá và độc đáo, giúp rút ngắn quá trình sáng tạo và đạt hiệu quả mong đợi. Trong dạy học AI giúp người dạy luôn có những sáng tạo nhằm gây hứng thú cho học sinh. Một trong những công cụ mà tôi thường sử dụng là Chat GPT. Chat GPT sẽ giúp chúng ta giải đáp các thắc mắc trong mọi lĩnh vực cũng như sáng tạo nội dung phù hợp. Sự phối hợp của Chat GPT với một số công cụ khác như SUNO, LEONARDO, CAPCUT, cũng như các công cụ lồng tiếng sẽ giúp cho chúng ta sáng tạo những nội dung tuyệt vời phù hợp với chủ đề giáo viên cần truyền đạt.

+ Sử dụng ứng dụng Plickers kiểm tra đánh giá kết quả học tập của học sinh thông qua câu hỏi trắc nghiệm. Muốn sử dụng ứng dụng Plickers đầu tiên tôi phải vào trang <https://www.plickers.com> đăng ký tài khoản, tiếp đến bản thân đã tạo danh sách các lớp trên ứng dụng Plickers, chuẩn bị các nội dung câu hỏi sẽ kiểm tra sau mỗi bài học và yêu cầu các em trả lời các câu hỏi bằng các thẻ plickers tôi đã chuẩn bị sẳn như sau:



*(Thẻ chọn đáp án của học sinh)*

Với giải pháp này học sinh rất thích thú trả lời câu hỏi đồng thời giáo viên có thể đánh giá kết quả học tập của cả lớp nhanh và hiệu quả.

Sự hứng thú, tích cực của các em được thể hiện qua một vài hình ảnh:

  

Sau thời gian thực hiện giải pháp, bản thân nhận thấy mức độ thích thú với cách kiểm tra đánh giá bằng Plickers thông qua bảng sau:

|  |  |
| --- | --- |
| TT | Mức độ thích thú |
| Kiểm tra giấy | Sử dụng Plickers | Hiệu quả |
| Số lượng | Tỷ lệ | Số lượng | Tỷ lệ | Tăng/giảm | Tỷ lệ |
| Rất thích | 15 | 12,2% | 25 | 20,3% | 10 | 8,1% |
| Thích  | 20 | 16,3% | 45 | 36,6% | 25 | 20,3% |
| Bình thường | 65 | 52,8% | 43 | 35% | 22 | 17,8% |
| Không thích | 23 | 18,7% | 10 | 8,1% | 13 | 10,6% |

**3. Khả năng áp dụng của giải pháp**

Sáng kiến này đã được áp dụng và mang lại hiệu quả ở phần Hóa-Sinh (KHTN 9) tại trường TH và THCS Nguyễn Trung Trực, có thể nhân rộng ở các môn trong nhà trường cũng như nhân rộng trong các trường có cùng điều kiện trên địa bàn thành phố Phú Quốc (Trường THCS Dương Đông 1 và Trường THCS Dương Đông 2) và một số trường có cùng điều kiện trên địa bàn tỉnh Kiên Giang.

**4. Hiệu quả, lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng giải pháp**

- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả(6):

Sáng kiến được áp dụng từ đầu năm học 2024 – 2025, qua quá trình áp dụng đã thu được những kết quả sau:

- Đối với học sinh: các em hăng hái, chủ động tham gia học tập; các em có sự tin tưởng vào kiến thức bộ môn với việc bản thân các em tự thực hiện được các yêu cầu do giáo viên đặt ra; khắc sâu kiến thức tạo tiền đề cho việc tiếp thu tốt nội dung bài học; tạo không gian học tập thân thiện; chất lượng bộ môn được nâng lên.

- Đối với giáo viên: cảm thấy có động lực tìm ra những ý tưởng mới phục vụ cho công việc giảng dạy; tạo được lòng tin, sự tin tưởng đối với học sinh; có điều kiện thuận lợi cho việc áp dụng phương pháp dạy học tích cực vào hoạt động dạy học dễ dàng hơn; nhẹ nhàng hơn trong việc hướng dẫn các em tiếp thu kiến thức khó, cũng như dướng dẫn các em làm các bài tập KHTN.

- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tổ chức, cá nhân đã tham gia áp dụng sáng kiến lần đầu, kể cả áp dụng thử (nếu có):

Tôi đã chia sẽ sáng kiến này tại 2 đơn vị thuộc địa bàn thành phố Phú Quốc là: Trường THCS Dương Đông 1 và Trường THCS Dương Đông 2 và được 2 đơn vị xác nhận sáng kiến đạt được hiệu quả như sau:

- Đối với học sinh: các em hăng hái, chủ động tham gia học tập; khắc sâu kiến thức và tạo tiền đề cho việc tiếp thu tốt nội dung bài học; tạo không gian học tập thân thiện; chất lượng bộ môn được nâng lên.

- Đối với giáo viên: tạo được lòng tin, sự tin tưởng đối với học sinh; có điều kiện thuận lợi cho việc áp dụng phương pháp dạy học tích cực vào hoạt động dạy học dễ dàng hơn.

**5. Tài liệu kèm theo gồm:**

- Bản vẽ, sơ đồ: 0 (bản)

- Bản tính toán: 0 (bản)

- Các tài liệu khác: giấy xác nhận (2 bản)

Thông tin khác.

- Những thông tin cần được bảo mật (nếu có): không có.

- Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến: giáo viên phải có trình độ chuyên môn, nghiệp vụ vững vàng, có uy tín, năng lực và kỹ năng ứng dụng Công nghệ thông tin, đặc biệt là phải rất yêu nghề. Trường phải được trang bị đầy đủ cơ sở vật chất, Tivi phục vụ cho giảng dạy.

- Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu (nếu có):

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Số TT** | **Họ và tên**  | **Ngày tháng năm sinh** | **Nơi công tác** (hoặc nơi thường trú) | **Chức danh** | **Trình độ chuyên môn** | **Nội dung công việc hỗ trợ** |
| 01 | Tô Văn Tới | 08/8/1965 | Trường TH-THCS Nguyễn Trung Trực | Giáo viên | ĐHSP Sinh | Giảng dạy |

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật./.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Thông tin liên hệ:***- SĐT: 0966771559- Email: tinhban13021985@gmail.com- Cơ quan: Trường TH và THCS Nguyễn Trung Trực.- Địa chỉ cơ quan hay nhà: Số 07, đường Mạc Cửu, khu phố 4, phường Dương Đông. | *Dương Đông, ngày 24 tháng 3 năm 2025***Người nộp đơn****Lê Nhật Tiến** |