

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TIỂU HỌC – MẦM NON

PHẠM THỊ THÙY DƯƠNG

XÂY DỰNG BÀI GIẢNG E – LEARNING
CHỦ ĐỀ CỘNG ĐỒNG ĐỊA PHƯƠNG
MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

Mã sinh viên: 2452020257

NINH BÌNH, (2024)

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TIỂU HỌC – MẦM NON

PHẠM THỊ THÙY DƯƠNG

XÂY DỰNG BÀI GIẢNG E - LEARNING
CHỦ ĐỀ CỘNG ĐỒNG ĐỊA PHƯƠNG
MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

Mã sinh viên: 2452020257

Người hướng dẫn: ThS. Đặng Thị Thu Hà

NINH BÌNH, (2024)

LỜI CẢM ƠN

Em xin chân thành bày tỏ lòng biết ơn và kính trọng sâu sắc tới ThS. Đặng Thị Thu Hà - Giảng viên Trường Đại Học Hoa Lư – người đã tận tình hướng dẫn em trong suốt quá trình học tập và thực hiện khóa luận này. Cô đã mở ra cho em những kiến thức, những vấn đề khoa học thiết thực và bổ ích. Đồng thời tạo điều kiện và định hướng cho em học tập và nghiên cứu những vấn đề về phương pháp dạy học.

Em cũng xin thể hiện sự kính trọng và lòng biết ơn đến quý thầy cô giáo tại trường Đại học Hoa Lư, các thầy cô giáo trong khoa Sư phạm Tiểu học – Mầm non, Ban Giám hiệu, quý thầy cô giáo và các em học sinh Trường Tiểu học Thanh Bình (Ninh Bình) đã tạo điều kiện giúp đỡ em thực hiện và hoàn thành khóa luận này.

Trong quá trình nghiên cứu, không tránh khỏi những thiếu sót và hạn chế. Kính mong được sự đóng góp ý kiến của quý thầy cô để đề tài được hoàn thiện hơn.

Em xin chân thành cảm ơn!

Ninh Bình, ngày.....tháng.....năm 2024

Sinh viên

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan đây là công trình nghiên cứu của riêng mình, dưới sự hướng dẫn khoa học của Thạc sĩ Đặng Thị Thu Hà. Các số liệu trong khóa luận là hoàn toàn trung thực. Những kết luận nêu trong khóa luận chưa từng được công bố ở bất kì công trình khoa học nào khác. Tôi xin chịu trách nhiệm về sự cam đoan này.

Ninh Bình, ngày.....tháng....năm 2024

Sinh viên

XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ninh Bình, ngày.....tháng.....năm 2024

Người hướng dẫn

ThS. Đặng Thị Thu Hà

DANH MỤC CÁC BẢNG BIỂU, ĐỒ THỊ, SƠ ĐỒ

<i>Bảng 1.1 So sánh bài giảng e-learning và bài giảng điện tử</i>	<i>16</i>
<i>Bảng 1.2 So sánh bài giảng e-learning và bài giảng trên lớp.....</i>	<i>17</i>
<i>Sơ đồ 1.1 Cấu trúc cơ bản của một bài giảng E – Learning</i>	<i>21</i>
<i>Bảng 1.3 Bảng tính năng của phần mềm</i>	<i>36</i>
<i>Bảng 1.4 Bảng tính năng các công cụ.....</i>	<i>36</i>
<i>Bảng 1.5 Kết quả khảo sát về phía học sinh</i>	<i>52</i>
<i>Biểu đồ 1.2 Những khó khăn khi học E – Learning ở học sinh.....</i>	<i>53</i>
<i>Bảng 1.6 Kết quả khảo sát về phía giáo viên</i>	<i>54</i>
<i>Biểu đồ 1.3 Việc sử dụng bài giảng E – learning của GV</i>	<i>56</i>
<i>Biểu đồ 1.4 Việc cần thiết sử dụng bài giảng E – Learning trong dạy học</i>	<i>57</i>
<i>Biểu đồ 1.5 Những khó khăn khi sử dụng phần mềm thiết kế</i>	<i>58</i>
<i>Bảng 2.1: Mẫu kịch bản.....</i>	<i>63</i>

DANH MỤC CÁC HÌNH

Hình 1.1 Trang chủ của iSpring Suite	30
Hình 1.2 Điền thông tin	31
Hình 1.3 Install phần mềm.....	31
Hình 1.4 Hoàn tất việc tải xuống	31
Hình 1.5 File cài đặt trong thư mục	32
Hình 1.6 Giao diện.....	32
Hình 1.7 Giao diện khi hoàn tất tải.....	34
Hình 1.8 Record Audio	41
Hình 1.9 Record Video	41
Hình 1.10 Thư mục Question	42
Hình 1.11 Multiple choice question - Question.....	43
Hình 1.12 Hộp thoại True – False Question	43
Hình 1.13 Hộp thoại Fill in the blank	44
Hình 1.14 Hộp thoại Short Answer	44
Hình 1.15 Hộp thoại Matching	45
Hình 1.16 Quản lý bài giảng.....	45
Hình 1.17 Add thông tin	46
Hình 1.18 Cửa sổ Slide Properties.....	47
Hình 1.19 Kết quả khảo sát qua link gg form.....	55
Hình 2.1 Tư liệu bài 13 trong SGK	65
Hình 2.2 Tư liệu bài 13 trang 44-45	65
Hình 2.3 Một số hình ảnh thực tiễn về đồ dùng gia đình	66
Hình 2.4 Hình ảnh về hoàn cảnh khó khăn.....	66

Hình 2.5 Hộp thoại Edit Presenters Info.....	73
Hình 2.6 Hộp thoại Slide Properties	73
Hình 2.7 Hộp thoại Custom Player.....	74
Hình 2.8 Hộp thoại Color – Text Label.....	75
Hình 2.9: Publish.....	75
Hình 2.10: Hộp thoại Publish Presentation.....	76
Hình 2.11 Bài giảng sau khi đã xuất bản.....	76
Hình 2.12 Tư liệu bài học 12 – Mệnh giá tiền, đồ dùng chuẩn bị.....	78
Hình 2.13 Hình ảnh bài giảng E – Learning được xuất bản.....	81
Hình 2.14 Tư liệu hình ảnh về phương tiện giao thông, biển báo giao thông	82
Hình 2.15 Hình ảnh sau khi bài giảng được xuất bản	87
Hình 2.16 Tư liệu trò chơi khởi động.....	88
Hình 2.17 Các tình huống và sự nguy hiểm khi làm sai quy định	89
Hình 2.18 Một số hình ảnh cố động thực hiện an toàn giao thông.....	89
Hình 2.19 Hình ảnh bài giảng sau khi đã xuất bản.....	93
Hình 2.20 Hình ảnh sơ đồ mua bán hàng hóa.....	94
Hình 2.21 Một số biển báo giao thông	94
Hình 2.22 Bài giảng sau khi được xuất bản.....	96

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU.....	8
1.Lý do đề tài	8
2. Tổng quan tình hình nghiên cứu	9
3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu	12
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu	12
5. Phương pháp nghiên cứu	13
6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn.....	13
Chương 1 CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ CƠ SỞ THỰC TIỄN.....	14
1.1 CƠ SỞ LÝ LUẬN.....	14
1.1.1 Khái niệm bài giảng E – Learning	14
1.1.1.1 <i>Khái niệm bài giảng E – Learning</i>	<i>14</i>
1.1.1.2 <i>Đặc điểm bài giảng E – Learning.....</i>	<i>18</i>
1.1.1.3 <i>Chức năng bài giảng E – Learning.....</i>	<i>19</i>
1.1.1.4 <i>Cấu trúc cơ bản của một bài giảng E – Learning</i>	<i>20</i>
1.1.2 Các tiêu chí đánh giá bài giảng E – Learning	21
1.1.3 Chương trình và nội dung môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2	22
1.1.3.1 <i>Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2</i>	<i>22</i>
1.1.3.2 <i>Nội dung môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2</i>	<i>23</i>
1.1.4 Phần mềm iSpring Suite.....	29
1.1.4.1 <i>Khái quát về phần mềm iSpring Suite</i>	<i>29</i>
1.1.4.2 <i>Cài đặt phần mềm</i>	<i>29</i>
1.1.4.3 <i>Sử dụng iSpring Suite.....</i>	<i>34</i>
1.2 CƠ SỞ THỰC TIỄN.....	48
1.2.1 Thực trạng của việc xây dựng bài giảng E – Learning tại các trường tiểu học	50
1.2.1.1 <i>Mục tiêu</i>	<i>50</i>

1.2.1.2 Đối tượng khảo sát	50
1.2.1.3 Công cụ	50
1.2.2 Kết quả khảo sát	51
TIỂU KẾT CHƯƠNG 1.....	59
Chương 2 XÂY DỰNG BÀI GIẢNG E – LEARNING CHỦ ĐỀ CỘNG ĐỒNG ĐỊA PHƯƠNG MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2.....	60
2.1 XÂY DỰNG BÀI GIẢNG E – LEARNING.....	60
2.1.1 Nguyên tắc xây dựng bài giảng E – Learning.....	60
2.1.2 Quy trình xây dựng bài giảng E – Learning.....	61
2.1.2.1 Cơ sở xây dựng bài giảng E – Learning	61
2.1.2.2 Quy trình chung để xây dựng bài giảng e-learning	62
2.2 KẾT QUẢ XÂY DỰNG BÀI GIẢNG E – LEARNING CHỦ ĐỀ CỘNG ĐỒNG ĐỊA PHƯƠNG MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2..	64
BÀI 11: HOẠT ĐỘNG MUA BÁN HÀNG HÓA.....	64
BÀI 12: THỰC HÀNH MUA BÁN HÀNG HÓA.....	76
BÀI 13: HOẠT ĐỘNG GIAO THÔNG	81
BÀI 14: CÙNG THAM GIA GIAO THÔNG	87
BÀI 15: ÔN TẬP CHỦ ĐỀ CỘNG ĐỒNG ĐỊA PHƯƠNG.....	93
2.3 CHẠY THỬ NGHIỆM, ĐÁNH GIÁ VÀ MỘT SỐ KIẾN NGHỊ.....	96
2.3.1 Mục đích thử nghiệm.....	96
2.3.2 Nội dung thử nghiệm	96
2.3.3 Phương pháp thử nghiệm.....	97
2.3.4 Đánh giá sau khi chạy thử nghiệm.....	97
TIỂU KẾT CHƯƠNG 2	99
KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ.....	100
1. Kết luận.....	100
2. Kiến nghị.....	100
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	102
PHỤ LỤC.....	103

BẢNG KÍ HIỆU VIẾT TẮT

STT	Từ viết tắt	Giải nghĩa
1	CNTT	Công nghệ thông tin
2	GDPT	Giáo dục phổ thông
3	GV	Giáo viên
4	HS	Học sinh
5	KNTTVCS	Kết nối tri thức với cuộc sống
6	TN & XH	Tự nhiên và xã hội

MỞ ĐẦU

1. Lý do đề tài

Mục tiêu của chương trình giáo dục môn Tự nhiên và xã hội năm 2018 đã nêu rõ *“Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội (TN & XH) góp phần hình thành, phát triển ở học sinh 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 tiết kiệm, giữ gìn, bảo vệ tài sản, tinh thần trách nhiệm với môi trường sống, các năng lực chung và năng lực khoa học.”*[1]

Và trong Chương trình môn Tự nhiên và xã hội được ban hành ngày 26/12/2018 cũng có nêu rõ về phương pháp giáo dục - các định hướng phương pháp hình thành, phát triển các phẩm chất chủ yếu và năng lực của học sinh (HS) qua môn học này. Môn học này góp phần hình thành, phát triển ở học sinh năm phẩm chất cơ bản là yêu nước, nhân ái, chăm chỉ, trung thực và trách nhiệm. Mặt khác, môn TN & XH còn góp phần hình thành và phát triển các năng lực chung cho học sinh như năng lực tự chủ và tự học; năng lực giao tiếp và hợp tác; năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo. Đặc biệt, thông qua môn học học sinh được hình thành và phát triển năng lực nhận thức khoa học, giúp các em có những hiểu biết ban đầu về thế giới tự nhiên, bước đầu có kỹ năng tìm hiểu môi trường tự nhiên và xã hội và khả năng vận dụng kiến thức, kỹ năng vào thực tiễn và ứng xử phù hợp với con người, xã hội để giải quyết các nhiệm vụ trong bối cảnh, tình huống mới gắn với thực tế cuộc sống vừa sức với HS.

Để thực hiện được mục tiêu chương trình cũng như các phương pháp giáo dục để hình thành và phát triển năng lực cho HS, thì các môn học và hoạt động giáo dục trong nhà trường cần áp dụng các phương pháp tích cực hoá hoạt động của học sinh, trong đó giáo viên đóng vai trò tổ chức, hướng dẫn hoạt động cho học sinh cùng với sự hỗ trợ mạnh mẽ của Công nghệ thông tin (CNTT), tạo môi trường học tập thân thiện và những tình huống có vấn đề để khuyến khích học sinh tích cực tham gia vào các hoạt động học tập, tự phát hiện năng lực, nguyện vọng của bản thân, rèn luyện thói quen và khả năng tự học, phát huy tiềm năng và những kiến thức, kỹ năng đã tích lũy được để phát triển bản thân. Nếu không có sự hỗ trợ của CNTT trong từng giờ dạy sẽ khiến cho giờ dạy giống như một cuộc thao diễn, HS sẽ không chú ý vào bài học

của mình – giờ học trở nên nhàm chán không thu hút được HS tham gia vào các hoạt động học tập.

Cùng với sự phát triển mạnh mẽ của CNTT thì các phần mềm hỗ trợ cho việc giảng dạy và học tập của GV và HS dần trở nên phổ biến hơn như các phần mềm như MS Powerpoint, Violet,..... nhưng bên cạnh đó cũng có các phần mềm khá mới, chưa có sự hướng dẫn và tìm hiểu khiến cho việc khó khăn trong sử dụng: E – Learning. Bài giảng E – Learning giúp cho người học dễ nắm bắt được kiến thức hơn, làm việc học tập hiệu quả hơn, các tài liệu học tập khoa học hơn tạo cảm hứng cho người học và dễ thực hiện các mục tiêu của bài học. Bài giảng E - Learning mở ra môi trường học tập mà đó có công nghệ lưu trữ, truyền tải dữ liệu được phát triển và hoàn thiện tốt. Qua đó việc tương tác ngay trên hệ thống được thực hiện tốt, đem lại hiệu quả học tập được cải thiện đáng kể. E - Learning chính là phương pháp học trực tuyến giúp học tập hiệu quả hơn. Đồng thời còn là hình thức tổ chức bài giảng thông qua việc khai thác những thiết bị công nghệ tiêu biểu như máy tính, máy tính bảng, hay điện thoại,... qua môi trường internet để tiến hành giảng dạy đáp ứng cho nhu cầu học tập của con người. Việc thiết kế bài giảng E – Learning mở ra hệ sinh thái giáo dục số hoàn chỉnh giúp lưu trữ, mã hóa hay chia sẻ dữ liệu, kiến thức tốt với học sinh. Tương tác với giáo viên và hệ thống thật dễ dàng khi bạn được tự do lựa chọn những phương pháp, công cụ hỗ trợ phù hợp nhất. Và việc ứng dụng bài giảng E – Learning vào giảng dạy các môn học ở Tiểu học nói chung và môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2 nói riêng là cần thiết, đặc biệt ở môn Tự nhiên và Xã hội có 6 chủ đề từng chủ đề lại mang một hệ thống kiến thức và yêu cầu khác nhau; khi sử dụng bài giảng E – Learning sẽ giúp cho HS chiếm lĩnh kiến thức nhanh chóng, chú ý vào bài học và đạt được yêu cầu bài học.

Vì những lý do nêu trên tôi đã chọn đề tài: “Xây dựng bài giảng E – Learning chủ đề Cộng đồng địa phương môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2” để làm khóa luận tốt nghiệp.

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu

2.1. Các tài liệu, các công trình nghiên cứu trên thế giới

Các bài báo – tạp chí giáo dục khoa học đề cập đến vấn đề ứng dụng phần mềm E – Learning trong đào tạo, bồi dưỡng giáo viên ở các nước trên thế giới như Châu Âu, Hàn Quốc đều nêu rõ những quan điểm cũng như

chiến lược của các nước trong việc sử dụng phần mềm thiết kế các bài giảng điện tử hay nói cách khác là CNTT đều được chú trọng phát triển từng bước một, đồng bộ hóa từ trên xuống dưới. Hiện nay, E – Learning phát triển không đồng đều tại các khu vực trên thế giới. Phát triển mạnh nhất ở khu vực Bắc Mỹ và châu Âu, trong khi đó châu Á và Đông Nam Á lại là hai khu vực mặc dù việc ứng dụng công nghệ này còn nhiều bất cập tuy nhiên triển vọng rất tươi sáng.

Trong những năm gần đây, sau đại dịch Covid-19, cuộc sống của chúng ta bị đảo lộn hoàn toàn – và **giáo dục là một trong những lĩnh vực bị ảnh hưởng nặng nề nhất**. Giai đoạn này đã tạo ra **các nền tảng học tập trực tuyến** – một cách học linh hoạt hơn trong sự thoải mái tại nhà riêng. Và dựa trên tình hình đó thì trên thế giới đã có những nền tảng dạy học trực tuyến cung cấp tới 10.000 khóa học như Coursera, edX, hay các nền tảng miễn phí như Datacamp, Udacity, Udemy,..... Hệ thống bài giảng điện tử miễn phí cho học sinh phổ thông từ lớp 1 đến lớp 12 [https://www.ck12.org/teacher/\[12\]](https://www.ck12.org/teacher/[12])

Phần mềm hỗ trợ phát triển các bài giảng điện tử rất đa dạng và phong phú được phát triển bởi các hãng công nghệ hàng đầu thế giới. Ví dụ như: MS PowerPoint, E – Learning, MS PowerPoint iSpring Presenter của công ty iSpring - Hoa Kỳ, LectureMaker - sản phẩm của công ty Daulsoft Hàn Quốc (www.daulsoft.com), Canva – của Sydney, Úc.....

Nhiều nước phát triển trên thế giới đã triển khai mạnh mẽ E – Learning trong hệ thống giáo dục chung trên cả nước. Những năm gần đây, E-Learning đã và đang triển khai cho học sinh phổ thông, điển hình là các nước Mỹ, Hàn Quốc, Nhật Bản...Việc sử dụng các công cụ phần mềm e-Learning có thể tăng năng suất lên đến 30%. Không chỉ vậy, e-Learning còn tăng mức độ tương tác của nhân viên lên 18% và giảm yêu cầu thời gian của nhân viên ít hơn tới 60% (SHIFT eLearning). Quan trọng nhất, e-Learning có giúp tỷ lệ lưu giữ kiến thức tốt hơn cho học viên (lên đến 60%) so với đào tạo trực tiếp. Những lợi ích này khiến cho e-Learning ngày càng được ưa chuộng và vươn lên thành xu hướng tất yếu cho ngành đào tạo toàn cầu. Minh chứng cụ thể cho sự ứng dụng rộng rãi của e-Learning trên toàn cầu là 77% tổ chức Hoa Kỳ sử dụng hệ thống elearning vào năm 2017 (StrategyR, 2021)

2.2. Các tài liệu, công trình nghiên cứu trong nước

BGĐT đã phát động các cuộc thi thiết kế bài giảng E – Learning nhằm một mục đích xây dựng kho học liệu số ngành Giáo dục nói chung và các ngành giáo dục tiểu học nói riêng có chất lượng hơn; nâng cao kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin, chuyển đổi số trong hoạt động dạy, học; đồng thời, tôn vinh trí tuệ, sức sáng tạo của các nhà giáo trong đổi mới nội dung và đổi mới phương pháp dạy học. Bộ Giáo dục và Đào tạo (GDĐT) - Hệ tri thức Việt số hóa và Công đoàn Giáo dục Việt Nam phối hợp phát động, đồng hành và tổ chức cuộc thi Thiết kế bài giảng điện tử. (Ngày 22/09/2021) [3]

Khóa luận tốt nghiệp *“Thiết kế bài giảng E – Learning trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3”* của tác giả Quách Thùy Nga (2015) đã trình bày việc thiết kế xây dựng bài giảng E – Learning trong dạy học môn TN & XH lớp 3 có các ưu điểm như thế nào, giúp đỡ cho việc giảng dạy của GV và quy trình xây dựng một bài giảng E – Learning như thế nào từ đó góp phần làm đổi mới phương pháp dạy học, nâng cao chất lượng hiệu quả giảng dạy môn Tự nhiên và xã hội. [2]

Luận văn thạc sĩ *“Nghiên cứu E – Learning và ứng dụng thiết kế bài giảng điện tử E – Learning”* của tác giả Nguyễn Thị Lương (Hà Nội – 2012) đã nêu rõ quan điểm của mình đưa ra quy trình xây dựng một bài giảng điện tử và hướng dẫn các GV có thể thiết kế bài giảng E – Learning với các phần mềm thiết kế khác nhau. [4]

Luận án *“Xây dựng học liệu E-Learning đáp ứng yêu cầu phát triển chuyên môn, nghiệp vụ của giáo viên tiểu học”* của tác giả Nguyễn Minh Tuấn (2015), góp phần làm sáng tỏ các khái niệm về học liệu, học liệu E-learning, phát triển chuyên môn của giáo viên; mối quan hệ giữa E-learning với các lý thuyết học tập; đặc điểm nghề nghiệp và phát triển nghề nghiệp của giáo viên tiểu học; vai trò của công nghệ thông tin và truyền thông, học liệu E-learning trong việc hỗ trợ giáo viên tiểu học tự học, tự bồi dưỡng nâng cao chuyên môn nghiệp vụ. [5]

Bộ GDĐT tổ chức các cuộc thi thiết kế bài giảng điện tử E – Learning và các cuộc thi giáo viên giỏi hàng năm và đã xây dựng được một kho dữ liệu khá đồ sộ các bài giảng trên trang igiaoduc.vn.

Giáo trình *“Phương tiện kỹ thuật và ứng dụng CNTT trong dạy học ở Tiểu học”* của tác giả Đào Thái Lai (Tổng chủ biên – 2006) đã được biên soạn với mục đích trang bị và nâng cao kiến thức, kỹ năng phương tiện kỹ thuật dạy

học và ứng dụng CNTT trong dạy học nhằm đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục Tiểu học, phục vụ cho giờ dạy của GV đạt hiệu quả cao.[6]

Trong cuốn sách “*Ứng dụng CNTT trong dạy học*” (2006), tác giả Lê Công Triêm và Nguyễn Đức Vũ cũng đề cập đến vai trò quan trọng của máy tính nói chung và phần mềm dạy học nói riêng trong quá trình học tập, đặc biệt là trong việc thiết kế bài giảng điện tử trên phần mềm MicrosoftPowerpoint.[7]

Vì vậy có thể thấy rằng nhiều tác giả đã đề cập đến việc xây dựng các bài giảng gắn liền với việc sử dụng CNTT trong dạy học. Tuy nhiên, không có nhiều tác giả viết về việc xây dựng các bài giảng E – Learning sử dụng trong việc giảng dạy các môn ở trường Tiểu học. Và giáo khoa Tự nhiên và xã hội lớp 2 (Bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống) mới chỉ được sử dụng trong năm học 2021 – 2022 cho nên các tài liệu hỗ trợ giảng dạy không có nhiều. Đó là lý do tại sao tôi tiến hành nghiên cứu về chủ đề này.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1 Mục đích nghiên cứu

Nghiên cứu lí luận và thực tiễn dạy học môn TN&XH lớp 2, đồng thời nghiên cứu lí luận cơ bản về cách thiết kế và sử dụng bài giảng E – Learning. Từ đó xây dựng hệ thống bài giảng E – Learning về chủ đề Cộng đồng địa phương cho học sinh lớp 2 nhằm phát triển năng lực tự học cho học sinh và góp phần nâng cao chất lượng hoạt động dạy và học tại trường Tiểu học.

3.2 Nhiệm vụ nghiên cứu

- Nghiên cứu cơ sở lý luận và thực tiễn về việc xây dựng bài giảng E – Learning
- Nghiên cứu cách sử dụng phần mềm iSpring Suite
- Xây dựng bài giảng E – Learning cho chủ đề Cộng đồng địa phương môn Tự nhiên và xã hội lớp 2 (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống - KNTTVCS)

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1 Đối tượng nghiên cứu

- Phần mềm Ispring Suite.
- Chủ đề Cộng đồng địa phương môn Tự nhiên và xã hội lớp 2 - Bộ sách KNTTVCS

- Quy trình xây dựng bài giảng E – Learning chủ đề Cộng đồng địa phương môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2 sử dụng phần mềm Ispring Suite

4.2 Phạm vi nghiên cứu

Xây dựng bài giảng E – Learning cho chủ đề Cộng đồng địa phương môn Tự nhiên và xã hội lớp 2 - Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống - KNTTVCS)

5. Phương pháp nghiên cứu

- Phương pháp nghiên cứu lý luận: Đọc và tìm hiểu chương trình môn TN&XH, sách giáo khoa môn TN&XH lớp 2, phần mềm iSpring Suite.

- Phương pháp phân tích, tổng hợp: Nghiên cứu nội dung chương trình dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2 , nghiên cứu phần mềm Ispring Suite, và xây dựng cơ sở khoa học của đề tài.

- Phương pháp điều tra: Trao đổi, điều tra khảo sát với giáo viên và học sinh, rút ra nhận xét về thực trạng sử dụng bài giảng E – Learning.

- Phương pháp thống kê toán học: Sử dụng thống kê toán học để thống kê, xử lý số liệu đã thu thập và thử nghiệm.

6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn

6.1 Ý nghĩa khoa học

- Tổng hợp và đưa ra được quy trình sử dụng phần mềm Ispring Suite để xây dựng bài giảng E – Learning

- Xây dựng bài giảng E – Learning chủ đề Cộng đồng địa phương môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2.

6.2 Ý nghĩa thực tiễn

- Bản thân biết cách sử dụng phần mềm Ispring Suite để xây dựng bài giảng E – Learning, vận dụng loại phương tiện này để nâng cao kiến thức về hình thức tổ chức dạy học chuẩn bị cho công tác giảng dạy sau khi ra trường.

- Bổ sung nguồn tài liệu tham khảo cho sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học và các giáo viên giảng dạy môn Tự nhiên và xã hội ở trường Tiểu học.

Chương 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ CƠ SỞ THỰC TIỄN

1.1 CƠ SỞ LÝ LUẬN

1.1.1 Khái niệm bài giảng E – Learning

1.1.1.1 Khái niệm bài giảng E – Learning

Trước khi tìm hiểu về khái niệm bài giảng E - Learning, ta cần tìm hiểu về khái niệm “E - Learning”. Theo Bách khoa toàn thư mở (Wikipedia), *giáo dục trực tuyến (E -Learning) là phương thức học ảo thông qua một máy vi tính, điện thoại thông minh nối mạng đối với một máy chủ ở nơi khác có lưu giữ sẵn bài giảng điện tử và phần mềm cần thiết để có thể hỏi/ yêu cầu/ ra đề cho học sinh học trực tuyến từ xa. Giáo viên có thể truyền tải hình ảnh và âm thanh qua đường truyền băng thông rộng hoặc kết nối không dây (WiFi, WiMAX), mạng nội bộ (LAN). Mở rộng ra, các cá nhân hay các tổ chức đều có thể tự lập ra một trường học trực tuyến (e-school) mà nơi đó vẫn nhận đào tạo học viên, đóng học phí và có các bài kiểm tra như các trường học khác.*[10]

Khi đề cập đến khái niệm E – Learning, trong cuốn sách "E-learning by Design" (2006), tác giả William Horton đã định nghĩa e-learning là việc sử dụng công nghệ thông tin và máy tính để tạo ra những trải nghiệm học tập. Ông tập trung vào việc thiết kế các khóa học trực tuyến hiệu quả và hấp dẫn, với mục tiêu là cung cấp cho học viên những trải nghiệm học tập tốt nhất có thể thông qua sự kết hợp của công nghệ và các phương pháp giảng dạy hiện đại. ([1],8)

Trong công bố của UNESCO Bangkok "Asia and Pacific Regional Bureau for Education 2010", Resta và Patru đã đưa ra một định nghĩa của e-learning. Theo họ, *E-Learning được diễn giải là một hình thức học tập thông qua các phương tiện thông tin đại chúng thông qua mạng Internet.* Cách tiếp cận này chủ yếu tương tác với nội dung học tập và được phát triển dựa trên cơ sở của các phương thức giảng dạy truyền thống. Điều này có nghĩa là e-learning không chỉ là sự truyền tải tri thức một chiều mà còn bao gồm các hoạt động tương tác giữa giáo viên và học viên, cũng như giữa các học viên với nhau thông qua các phương tiện trực tuyến. ([38],9).

Trong bài viết “E-learning and the Big “E” trên diễn đàn giáo dục Educause Quarterly volume 33 (2010), Bernard Luskin đã đề xuất một cái nhìn mới về ý nghĩa của chữ “E” trong thuật ngữ “E-Learning”. Theo Luskin, *“E” không chỉ đơn thuần là viết tắt của “electronic” (điện tử), mà còn có thể biểu thị rất nhiều từ ngữ khác, như “exciting, energetic, enthusiastic, emotional, extended, excellent, educational”*. Ý tưởng là rằng e-learning không chỉ là việc ứng dụng công nghệ kỹ thuật số nhằm hỗ trợ quá trình học tập, mà còn đem tới những trải nghiệm học tập sáng tạo, năng động, giàu ý nghĩa và thú vị.

Tony Bates - một chuyên gia hàng đầu trong lĩnh vực giáo dục từ xa và e-learning, đã đưa ra một định nghĩa của e-learning trên trang web “Online Learning and Distance Education Resources”. Theo Bates, *e-learning là tất cả những hoạt động dựa vào máy tính và Internet để hỗ trợ quá trình dạy và học, bao gồm cả việc học trực tuyến trong lớp học truyền thống và việc học từ xa*. [11] Định nghĩa này nhấn mạnh sự sử dụng các công nghệ thông tin và truyền thông để cung cấp nội dung giảng dạy và tương tác học tập, không giới hạn bởi địa điểm hoặc thời gian. E-learning có thể bao gồm các hoạt động như học qua trình duyệt web, sử dụng phần mềm giáo dục, tham gia vào diễn đàn trực tuyến, xem video học tập, và nhiều hình thức khác mà học viên có thể truy cập từ máy tính hoặc thiết bị kết nối Internet.

E - learning (viết tắt của Electronic Learning) là thuật ngữ mới. Hiện nay, theo nhiều quan điểm và dưới các khía cạnh khác nhau có rất nhiều cách hiểu về E-learning. Hiểu theo nghĩa rộng, E-learning là một thuật ngữ dùng để chỉ hình thức giáo dục, đào tạo dựa trên công nghệ thông tin và truyền thông, điển hình là công nghệ thông tin. Theo quan điểm hiện đại, E-learning là việc truyền đạt các nội dung học qua các phương tiện điện tử hiện đại như máy tính, mạng vệ tinh, truyền hình Internet, Internet,... trong đó nội dung học có thể thu được từ các website, đĩa CD, băng video, audio.... thông qua một máy tính hay TV; người dạy và người học có thể trao đổi với nhau thông qua mạng dưới các hình thức như: e-mail, thảo luận trực tiếp (chat), diễn đàn (forum), hội thảo video.....

Vậy có thể hiểu rằng, bài giảng e-learning được định nghĩa là bài giảng trực tuyến phục vụ các hoạt động giảng dạy trực tuyến. Vì vậy, đôi khi bài giảng e-learning có thể được gọi là bài giảng điện tử, là sản phẩm được tạo ra bởi hệ thống công cụ tạo bài giảng (authoring tools), có khả năng tích hợp đa phương tiện (multimedia, bao gồm văn bản, hình ảnh, âm thanh, video, audio, . . .) và đáp ứng một trong các chuẩn SCROM, AICC. Bài giảng e - learning khác hoàn toàn với các khái niệm: giáo án truyền thống, bài trình chiếu hoặc bài giảng điện tử (PowerPoint) hay giảng dạy truyền thống trên lớp.

Bài giảng e-learning có thể dùng để học trực tiếp (offline) hoặc trực tuyến (online) và có khả năng tương tác với người học, do đó người học có thể tự học mà không cần có giáo viên trực tiếp hướng dẫn.

Bài giảng e-learning khác hoàn toàn so với bài giảng điện tử hoặc giáo án điện tử. Giáo án điện tử có thể hiểu là giáo án truyền thống của giáo viên đã được chuyển sang máy vi tính, hay nói một cách khác giáo án điện tử là bản trình bày chi tiết các kế hoạch hoạt động giảng dạy của giáo viên trên giờ lên lớp đã được số hoá và minh hoạ bằng các hình ảnh đa phương tiện một cách trực quan, có liên kết chặt chẽ, logic với cấu trúc của một tiết học. Giáo án khi được đưa vào máy vi tính, nhờ tận dụng được những tính năng, thế mạnh của CNTT mà việc trình bày nội dung, hình thức được tốt hơn, đẹp mắt hơn. Tuy vậy, không thể nào nhầm lẫn giữa bài giảng e-learning và bài giảng điện tử hay giáo án điện tử. Qua việc tìm hiểu khái niệm giữa bài giảng e - learning và bài giảng điện tử dưới đây để trình bày những điểm khác biệt giữa bài giảng e-learning và bài giảng điện tử:

Bảng 1.1 So sánh bài giảng e-learning và bài giảng điện tử

<i>Đặc điểm</i>	<i>Bài giảng E – Learning</i>	<i>Bài giảng điện tử</i>
Sử dụng	Có thể được sử dụng để học ngoại tuyến (offline) hoặc trực tuyến (online), có tương tác gián tiếp giữa người dạy – người học, người học – người học, người học không cần đến trường.	Chủ yếu được sử dụng để học ngoại tuyến (offline), người dạy sử dụng các trang thiết bị hỗ trợ: máy chiếu, TV màn hình lớn,... tại các cơ sở giáo dục

Tương tác	Sử dụng giao tiếp giữa máy – người để truyền đạt kiến thức.	Sử dụng giao tiếp giữa người – người, có sự tương tác trực tiếp giữa thầy – trò
Phục vụ	Chủ yếu hướng đến phục vụ nhu cầu tự học của người học.	Được sử dụng như công cụ phục vụ cho quá trình dạy học của người dạy.
Được tạo ra bởi	Được tạo ra dựa trên sự kết hợp giữa các công cụ tạo bài giảng theo các chuẩn SCORM, AICC.	Được tạo ra dựa trên các phần mềm PowerPoint, violet, flash,...
Linh hoạt đa dạng	Cung cấp một loạt các phương tiện và nội dung giảng dạy đa dạng như video, âm thanh, bài giảng trực tuyến, và các hoạt động tương tác.	Tập trung vào việc cung cấp thông tin bằng văn bản hoặc các phương tiện đơn giản khác, thường ít linh hoạt hơn về nội dung và hình thức so với e-learning.
Tiếp cận phân phối	Thường được truy cập thông qua các hệ thống quản lý học tập trực tuyến hoặc các nền tảng học trực tuyến khác, cho phép học tiếp cận nội dung từ mọi nơi và bất kỳ thiết bị nào có kết nối Internet.	Thường được phân phối dưới dạng các tệp tin điện tử như PDF, PowerPoint, hoặc văn bản trực tuyến, và thường cần phải tải xuống hoặc truy cập qua một liên kết trực tuyến cụ thể.

Bảng 1.2 So sánh bài giảng e-learning và bài giảng trên lớp

<i>Đặc điểm so sánh</i>	<i>Bài dạy trên lớp</i>	<i>Bài giảng E – Learning</i>
Khái niệm	Là người tổ chức thực hiện các hoạt động trực tiếp và tương tác trực tiếp với học sinh HS – GV cùng hoạt động (HS là vị trí trung tâm)	Là bài giảng có khả năng tự giảng, tự kiểm tra đánh giá được học sinh mà không cần giáo viên bên cạnh, tổ chức hoạt động HS tự học (HS là trung tâm)

Trình chiếu	Trình chiếu trên máy chiếu(Powerpoint,Activinpire ở trên lớp học)	Học thông qua: điện thoại, máy tính, Ipad, máy tính bàn, ti vi thông minh (Học bất cứ ở đâu, bất cứ lúc nào)
Chuẩn đầu ra	Chuẩn: PPTX, PPT (Powerpoint)	Chuẩn: HTML,SCORM + Học offline: Tải về máy tính học (gửi cho HS tải về máy tính để tải về) + Học trực tuyến: GV đưa bài giảng lên Internet để HS học tập.

1.1.1.2 Đặc điểm bài giảng E – Learning

Bài giảng được biên soạn dựa trên công nghệ thông tin và truyền thông: công nghệ mạng kĩ thuật đồ hoạ, kĩ thuật lập trình, công nghệ in ấn,...từ đó bổ sung rất tốt cho phương thức dạy – học truyền thống thông qua tính tương tác cao, tạo điều kiện cho người học trao đổi thông tin thuận tiện hơn và cũng tạo ra những nội dung học tập phù hợp với nhu cầu và sở thích của mỗi người, cụ thể là:

- Bài giảng e-learning không bị giới hạn bởi không gian và thời gian. Trong thời đại công nghệ ngày nay, với Internet, người học có thể chủ động học tập, thảo luận bất cứ lúc nào và nơi đâu.
- Tương tác: Bài giảng trong e-learning thường có tính tương tác cao hơn so với bài giảng điện tử truyền thống. Học viên thường có cơ hội tham gia vào các hoạt động tương tác như bài tập, thảo luận trực tuyến, hội thảo trực tuyến, và các bài kiểm tra tự động.
- Linh hoạt và tiện lợi: Bài giảng trong e-learning cho phép học viên tiếp cận nội dung học tập từ bất kỳ đâu và vào bất kỳ lúc nào thông qua Internet. Điều này tạo ra sự linh hoạt và tiện lợi cho học viên, không bị ràng buộc bởi thời gian và địa điểm.

- Tính hấp dẫn: Với sự hỗ trợ của các phương tiện multimedia, bài giảng e-learning thường tích hợp các hình ảnh, âm thanh, phim,... Nội dung bài giảng thường được trình bày với hình thức hấp dẫn (kiểu chữ, màu chữ,...) nên có tính hấp dẫn, kích thích sự tò mò của người học về nội dung bài dạy.
- Đa phương tiện: Bài giảng trong e-learning thường sử dụng nhiều phương tiện đa dạng như văn bản, hình ảnh, video, âm thanh, và các tài liệu tương tác. Điều này giúp tạo ra một môi trường học tập đa phương tiện và phong phú hơn.
- Kiểm soát tiến độ: Trong e-learning, học viên thường có khả năng tự quản lý tiến độ học tập của mình. Họ có thể tiến hành học tập theo lịch trình cá nhân và tiến triển qua các bài học theo tốc độ của riêng mình.
- Hỗ trợ học tập: E-learning thường đi kèm với các hệ thống quản lý học tập (LMS) cung cấp các công cụ hỗ trợ học tập như diễn đàn trực tuyến, email, chat, và các tài liệu tham khảo. Điều này giúp học viên có thể liên lạc với giáo viên và đồng học viên, nhận được sự hỗ trợ khi cần thiết.

1.1.1.3 Chức năng bài giảng E – Learning

Với định nghĩa và những đặc điểm như trên, bài giảng e-learning có thể đóng vai trò là một phương tiện dạy học dựa trên công nghệ thông tin và truyền thông, cụ thể là kỹ thuật đồ họa, kỹ thuật mô phỏng, công nghệ tính toán, công nghệ mạng kỹ thuật đồ họa,... được sử dụng độc lập trong quá trình tự học hoặc được sử dụng phối hợp trong quá trình dạy – học. Nếu với vai trò là bài giảng được sử dụng độc lập trong quá trình tự học thì đối tượng hướng đến cũng như đối tượng sử dụng bài giảng là người học, còn nếu bài giảng được sử dụng như một công cụ, phương tiện dạy học thì dĩ nhiên, đối tượng hướng đến vẫn là người học, nhưng đối tượng sử dụng thông thường là người dạy.

Bài giảng trong e-learning có các chức năng cụ thể để hỗ trợ quá trình học tập trực tuyến. Dưới đây là một số chức năng chính của bài giảng e-learning:

- Cung cấp nội dung học tập: Bài giảng e-learning cung cấp nội dung học tập đa dạng như bài giảng, tài liệu, video, bài tập, và các tài nguyên tương tác khác để giúp học viên tiếp cận và hiểu bài học.
- Tạo ra trải nghiệm học tập đa phương tiện: Bài giảng e-learning thường sử dụng nhiều phương tiện như văn bản, hình ảnh, video, âm thanh để tạo ra một môi trường học tập đa phương tiện và hấp dẫn.
- Tương tác học tập: Bài giảng e-learning thường cung cấp các hoạt động tương tác như bài tập, thảo luận trực tuyến, hội thảo trực tuyến để kích thích sự tương tác giữa học viên và giữa học viên với giáo viên.
- Tích hợp công nghệ: Bài giảng e-learning tích hợp công nghệ thông tin và truyền thông để tạo ra các hoạt động học tập trực tuyến, bao gồm sử dụng các hệ thống quản lý học tập (LMS), phần mềm giáo dục, diễn đàn trực tuyến, và các ứng dụng học tập di động.
- Kiểm soát và theo dõi tiến độ học tập: Bài giảng e-learning thường cung cấp các công cụ để kiểm soát và theo dõi tiến độ học tập của học viên, bao gồm bài kiểm tra trực tuyến, bài tập tự đánh giá, và các báo cáo tiến độ.
- Hỗ trợ học tập: Bài giảng e-learning cung cấp các phương tiện để hỗ trợ học tập như diễn đàn trực tuyến, email, chat, và hỗ trợ trực tuyến từ giáo viên hoặc trợ giảng.

1.1.1.4 Cấu trúc cơ bản của một bài giảng E – Learning

Slide 1: Chào mừng thông tin người soạn và bài soạn.

Slide 2: Khởi động cho bài mới (Kiểm tra bài cũ, hoặc cho hs xem video, hình ảnh, âm thanh) từ đó dẫn vào bài.

Slide 3: Video giới thiệu bài – Do giáo viên thực hiện.

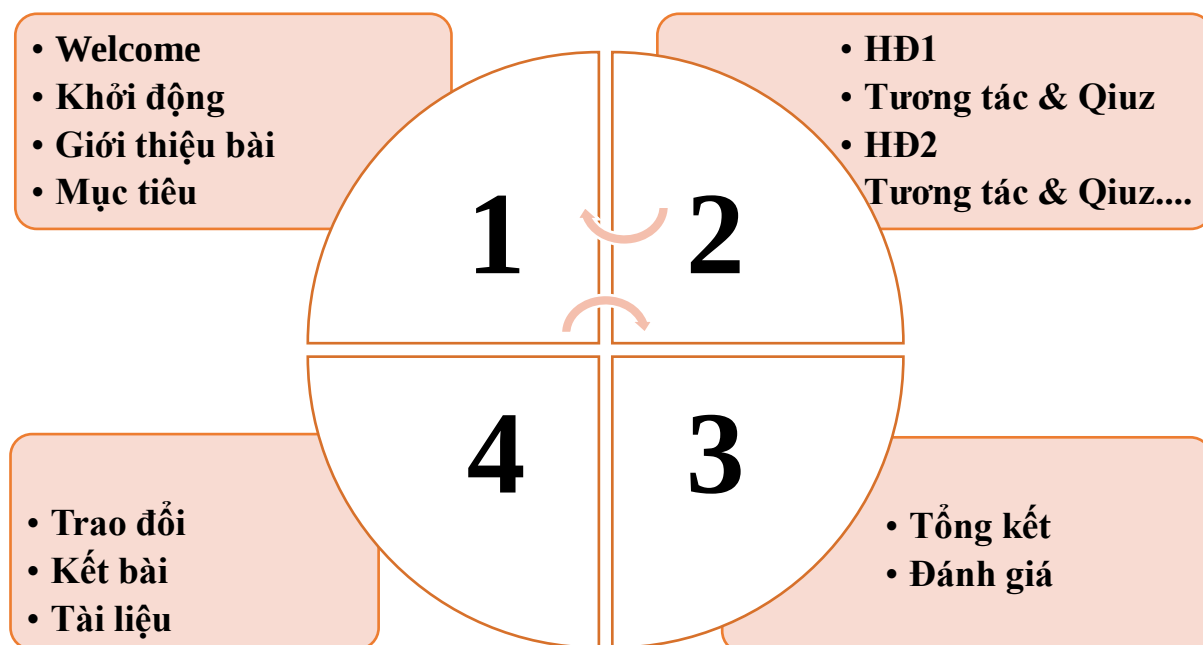
Slide 4: Mục tiêu, cấu trúc bài giảng.

Slide 5, 6,7 Thực hiện tiến trình bài giảng kiến thức mới theo kịch bản - kết hợp tạo các tương tác, câu hỏi để học sinh tham gia vào tiến trình học kiến thức mới.

Slide tổng kết bài học: Mục đích tổng kết lại bài bằng sơ đồ tư duy, hoặc kết bài...

Slide kết thúc bài học – giáo viên thực hiện đề tạm biệt học sinh và dẫn dò bài mới

Slide cuối: Tài liệu sử dụng trong bài giảng.



Sơ đồ 1.1 Cấu trúc cơ bản của một bài giảng E – Learning

1.1.2 Các tiêu chí đánh giá bài giảng E – Learning

Có một số tiêu chí quan trọng để đánh giá bài giảng E – Learning đạt được hiệu quả, phù hợp với học sinh hay chưa như sau:

- Tính tương tác:
 - + Mức độ tương tác giữa học viên và nội dung bài giảng.
 - + Các hoạt động tương tác như bài tập, thảo luận, và hội thảo trực tuyến.
 - + Mức độ tham gia và hợp tác giữa học viên và giáo viên hoặc đồng học viên.
- Tính linh hoạt:
 - + Khả năng truy cập bài giảng từ các thiết bị khác nhau (máy tính, điện thoại di động, máy tính bảng).
 - + Khả năng truy cập từ bất kỳ đâu và bất kỳ lúc nào.
- Tính chất lượng của nội dung:

- + Sự phong phú và đa dạng của nội dung học tập.
- + Sự chính xác và hiệu quả của thông tin được truyền đạt.
- + Sự phản ánh của nội dung so với những phát triển mới nhất trong lĩnh vực đó.
- Thiết kế học tập:
 - + Sự cấu trúc và logic của bài giảng.
 - + Sự hấp dẫn và trực quan của giao diện người dùng.
 - + Sự sắp xếp hợp lý của nội dung và các hoạt động học tập.
- Hỗ trợ học tập:
 - + Sự hỗ trợ từ giáo viên hoặc trợ giảng thông qua email, diễn đàn, hoặc cuộc hội thoại trực tuyến.
 - + Sự tự hỗ trợ của học viên thông qua các tài liệu hướng dẫn, hướng dẫn sử dụng, và câu hỏi thường gặp.
- Đánh giá và phản hồi:
 - + Các phương tiện đánh giá tiến độ và hiệu suất học tập của học viên.
 - + Phản hồi từ giáo viên hoặc hệ thống về tiến độ và chất lượng của công việc hoàn thành.
 - + Sự khuyến khích và hỗ trợ để cải thiện hiệu suất học tập.

Các tiêu chí này giúp đảm bảo rằng bài giảng trong e-learning đáp ứng được các tiêu chuẩn chất lượng và đáp ứng nhu cầu học tập của học sinh.

1.1.3 Chương trình và nội dung môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2

1.1.3.1 Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2

Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội quán triệt các quan điểm, mục tiêu, yêu cầu cần đạt về phẩm chất và năng lực, kế hoạch giáo dục và các định hướng về nội dung giáo dục, phương pháp giáo dục và đánh giá kết quả giáo dục được nêu trong Chương trình tổng thể. Đồng thời, xuất phát từ đặc thù của môn học, những quan điểm sau được nhấn mạnh trong xây dựng chương trình:

1. Dạy học tích hợp

Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội được xây dựng dựa trên quan điểm dạy học tích hợp, coi con người, tự nhiên và xã hội là một chỉnh thể thống nhất có mối quan hệ chặt chẽ với nhau, trong đó con người là cầu nối

giữa tự nhiên và xã hội. Các nội dung giáo dục giá trị sống và kỹ năng sống, giáo dục sức khỏe, giáo dục môi trường, giáo dục tài chính được tích hợp vào môn Tự nhiên và Xã hội ở mức độ đơn giản, phù hợp với điều kiện của Việt Nam.

2. Dạy học theo chủ đề

Nội dung giáo dục môn Tự nhiên và Xã hội được tổ chức theo các chủ đề: gia đình, trường học, cộng đồng địa phương, thực vật và động vật, con người và sức khỏe, Trái Đất và bầu trời. Các chủ đề này được phát triển theo hướng mở rộng và nâng cao từ lớp 1 đến lớp 3. Mỗi chủ đề đều thể hiện mối liên quan, sự tương tác giữa con người với các yếu tố tự nhiên và xã hội. Tùy theo từng chủ đề, nội dung giáo dục giá trị sống và kỹ năng sống; giáo dục các vấn đề liên quan đến việc giữ gìn sức khỏe, bảo vệ cuộc sống an toàn của bản thân, gia đình và cộng đồng, bảo vệ môi trường, phòng tránh thiên tai,... được thể hiện ở mức độ đơn giản và phù hợp.

3. Tích cực hoá hoạt động của học sinh

Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội tăng cường sự tham gia tích cực của học sinh vào quá trình học tập, nhất là những hoạt động trải nghiệm; tổ chức hoạt động tìm hiểu, điều tra, khám phá; hướng dẫn học sinh học tập cá nhân, nhóm để tạo ra các sản phẩm học tập; khuyến khích học sinh vận dụng được những điều đã học vào đời sống.

Chương trình môn Tự nhiên và Xã hội góp phần hình thành, phát triển ở học sinh 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 tiết kiệm, giữ gìn, bảo vệ tài sản; tinh thần trách nhiệm với môi trường sống; các năng lực chung và năng lực khoa học.

1.1.3.2 Nội dung môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2

- Nội dung khái quát

Mạch nội dung	Lớp 2
---------------	-------

<i>Gia đình</i>	+ Các thế hệ trong gia đình + Nghề nghiệp của người lớn trong gia đình + Phòng tránh ngộ độc khi ở nhà + Giữ vệ sinh nhà ở
<i>Trường học</i>	+ Một số sự kiện thường được tổ chức ở trường học + Giữ an toàn và vệ sinh khi tham gia một số hoạt động ở trường
<i>Cộng đồng địa phương</i>	+ Hoạt động mua bán hàng hoá + Hoạt động giao thông
<i>Thực vật và động vật</i>	+ Môi trường sống của thực vật và động vật + Bảo vệ môi trường sống của thực vật, động vật
<i>Con người và sức khỏe</i>	+ Một số cơ quan bên trong cơ thể: vận động, hô hấp, bài tiết nước tiểu + Chăm sóc và bảo vệ các cơ quan trong cơ thể
<i>Trái đất và bầu trời</i>	+ Các mùa trong năm + Một số thiên tai thường gặp

- *Nội dung cụ thể*

Nội dung	Yêu cầu cần đạt
GIA ĐÌNH	
<i>Các thế hệ trong gia đình</i>	+ Nêu được các thành viên trong gia đình hai thế hệ, ba thế hệ và (hoặc) bốn thế hệ. + Vẽ, viết hoặc cắt dán ảnh gia đình có hai thế hệ, ba thế hệ vào sơ đồ cho trước. + Nói được sự cần thiết của việc chia sẻ, dành thời gian quan tâm, chăm sóc yêu thương nhau giữa các thế hệ trong gia đình.

	+ Thể hiện được sự quan tâm, chăm sóc yêu thương của bản thân với các thế hệ trong gia đình.
<i>Nghề nghiệp của người lớn trong gia đình</i>	+ Đặt được câu hỏi để tìm hiểu thông tin về tên công việc, nghề nghiệp của những người lớn trong gia đình và ý nghĩa của những công việc, nghề nghiệp đó đối với gia đình và xã hội. + Thu thập được một số thông tin về những công việc, nghề có thu nhập, những công việc tình nguyện không nhận lương. + Chia sẻ được với các bạn, người thân về công việc, nghề nghiệp yêu thích sau này.
<i>Phòng tránh ngộ độc khi ở nhà</i>	+ Kể được tên một số đồ dùng và thức ăn, đồ uống nếu không được cất giữ, bảo quản cẩn thận có thể gây ngộ độc. + Thu thập được thông tin về một số lí do gây ngộ độc qua đường ăn uống. + Đề xuất được những việc bản thân và các thành viên trong gia đình có thể làm để phòng tránh ngộ độc. + Đưa ra được cách xử lí tình huống khi bản thân hoặc người nhà bị ngộ độc.
<i>Giữ vệ sinh nhà ở</i>	+ Giải thích được tại sao phải giữ sạch nhà ở (bao gồm cả nhà bếp và nhà vệ sinh). + Làm được một số việc phù hợp để giữ sạch nhà ở (bao gồm cả nhà bếp và nhà vệ sinh).
TRƯỜNG HỌC	

<i>Một số sự kiện thường được tổ chức ở trường học</i>	+ Nêu được tên, một số hoạt động và ý nghĩa của một đến hai sự kiện thường được tổ chức ở trường (ví dụ: lễ khai giảng; văn nghệ đầu tuần; ngày kỉ niệm 20/11, 8/3; hội chợ xuân, hội chợ sách,...). + Nhận xét được về sự tham gia của học sinh trong những sự kiện đó và chia sẻ cảm nhận của bản thân.
<i>An toàn khi tham gia một số hoạt động ở trường và giữ vệ sinh trường học</i>	+ Xác định được một số tình huống nguy hiểm, rủi ro có thể xảy ra trong khi tham gia những hoạt động ở trường và cách phòng tránh. + Thực hiện được việc giữ vệ sinh khi tham gia một số hoạt động ở trường.
CỘNG ĐỒNG ĐỊA PHƯƠNG	
<i>Hoạt động mua bán hàng hóa</i>	+ Kể được tên một số hàng hoá cần thiết cho cuộc sống hằng ngày. + Nêu được cách mua, bán hàng hoá trong cửa hàng, chợ, siêu thị hoặc trung tâm thương mại. + Nêu được lí do vì sao phải lựa chọn hàng hoá trước khi mua. + Thực hành (theo tình huống giả định) lựa chọn hàng hoá phù hợp về giá cả và chất lượng.
<i>Hoạt động giao thông</i>	+ Kể được tên các loại đường giao thông. + Nêu được một số phương tiện giao thông và tiện ích của chúng. + Phân biệt được một số loại biển báo giao thông (biển báo chỉ dẫn; biển báo cấm; biển

	báo nguy hiểm) qua hình ảnh. + Giải thích được sự cần thiết phải tuân theo quy định của các biển báo giao thông. + Nêu được quy định khi đi trên một số phương tiện giao thông (ví dụ: xe máy, xe buýt, đò, thuyền,...) và chia sẻ với những người xung quanh cùng thực hiện.
THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT	
<i>Môi trường sống của thực vật và động vật</i>	+ Đặt và trả lời được câu hỏi về nơi sống của thực vật và động vật thông qua quan sát thực tế, tranh ảnh và (hoặc) video. + Nêu được tên và nơi sống của một số thực vật, động vật xung quanh. + Phân loại được thực vật, động vật theo môi trường sống. + Tìm hiểu, điều tra một số thực vật và động vật có ở xung quanh và mô tả được môi trường sống của chúng.
<i>Bảo vệ môi trường sống thực vật, động vật</i>	+ Thu thập được thông tin về một số việc làm của con người có thể làm thay đổi môi trường sống của thực vật, động vật. + Giải thích được ở mức độ đơn giản sự cần thiết phải bảo vệ môi trường sống của thực vật và động vật. + Nêu được những việc có thể làm để bảo vệ, hạn chế sự thay đổi môi trường sống của thực vật, động vật và chia sẻ với những người xung quanh cùng thực hiện.
CON NGƯỜI VÀ SỨC KHỎE	

<i>Một số cơ quan bên trong cơ thể: vận động, hô hấp, bài tiết nước tiểu</i>	+ Chỉ và nói được tên các bộ phận chính của các cơ quan vận động, hô hấp và bài tiết nước tiểu trên sơ đồ, tranh ảnh. + Nhận biết được chức năng của các cơ quan nêu trên ở mức độ đơn giản ban đầu qua hoạt động hằng ngày của bản thân (ví dụ: nhận biết chức năng của xương và cơ qua hoạt động vận động; chức năng của cơ quan hô hấp qua hoạt động thở ra và hít vào; chức năng của cơ quan bài tiết qua việc thải ra nước tiểu). + Đưa ra được dự đoán điều gì sẽ xảy ra với cơ thể mỗi người nếu một trong các cơ quan trên không hoạt động.
<i>Chăm sóc, bảo vệ các cơ quan trong cơ thể</i>	+ Nhận biết và thực hiện được đi, đứng, ngồi, mang cặp đúng tư thế để phòng tránh cong vẹo cột sống. + Nêu được sự cần thiết và thực hiện được việc hít vào, thở ra đúng cách và tránh xa nơi có khói bụi để bảo vệ cơ quan hô hấp. + Nêu được sự cần thiết và thực hiện được việc uống đủ nước, không nhịn tiểu để phòng tránh bệnh sỏi thận.
TRÁI ĐẤT VÀ BẦU TRỜI	
<i>Các mùa trong năm</i>	+ Nêu được tên và một số đặc điểm của các mùa trong năm (ví dụ: mùa xuân, mùa hè, mùa thu, mùa đông; mùa mưa và mùa khô). + Lựa chọn được trang phục phù hợp theo mùa để giữ cơ thể khoẻ mạnh.
<i>Một số thiên tai thường gặp</i>	+ Nhận biết và mô tả được một số hiện tượng thiên tai (ví dụ: bão, lũ, lụt, giông sét,

	hạn hán,...) ở mức độ đơn giản. + Nêu được một số rủi ro dẫn đến các thiệt hại về tính mạng con người và tài sản do thiên tai gây ra. + Đưa ra được một số ví dụ về thiệt hại tính mạng con người và tài sản do thiên tai gây ra. + Nêu và luyện tập được một số cách ứng phó, giảm nhẹ rủi ro thiên tai thường xảy ra ở địa phương. + Chia sẻ với những người xung quanh và cùng thực hiện phòng tránh rủi ro thiên tai.
--	---

1.1.4 Phần mềm iSpring Suite

1.1.4.1 Khái quát về phần mềm iSpring Suite

Bài giảng theo chuẩn e-Learning là bài giảng có khả năng tích hợp đa phương tiện truyền thông (multimedia) và tuân thủ một trong các chuẩn SCORM, AICC... Xây dựng bài giảng điện tử e-Learning là một trong những kỹ năng cần thiết đối với mỗi giáo viên ngày nay, khi mà giáo dục Việt Nam đang trong quá trình hội nhập và tiếp cận với công nghệ giáo dục hiện đại. Có một công cụ hỗ trợ đắc lực cho giáo viên trong công tác soạn bài giảng e-learning đó chính là iSpring Suite

Hiện có rất nhiều phiên bản iSpring Suite, nhưng trong phạm vi khóa luận này, tôi sử dụng phần mềm iSpring Suite 10. Phần mềm iSpring Suite từ 8 - 10 này tích hợp hỗ trợ cho các phiên bản MS Office từ 2010 trở lên là chạy ổn định nhất và thuận tiện **nhất**.

1.1.4.2 Cài đặt phần mềm

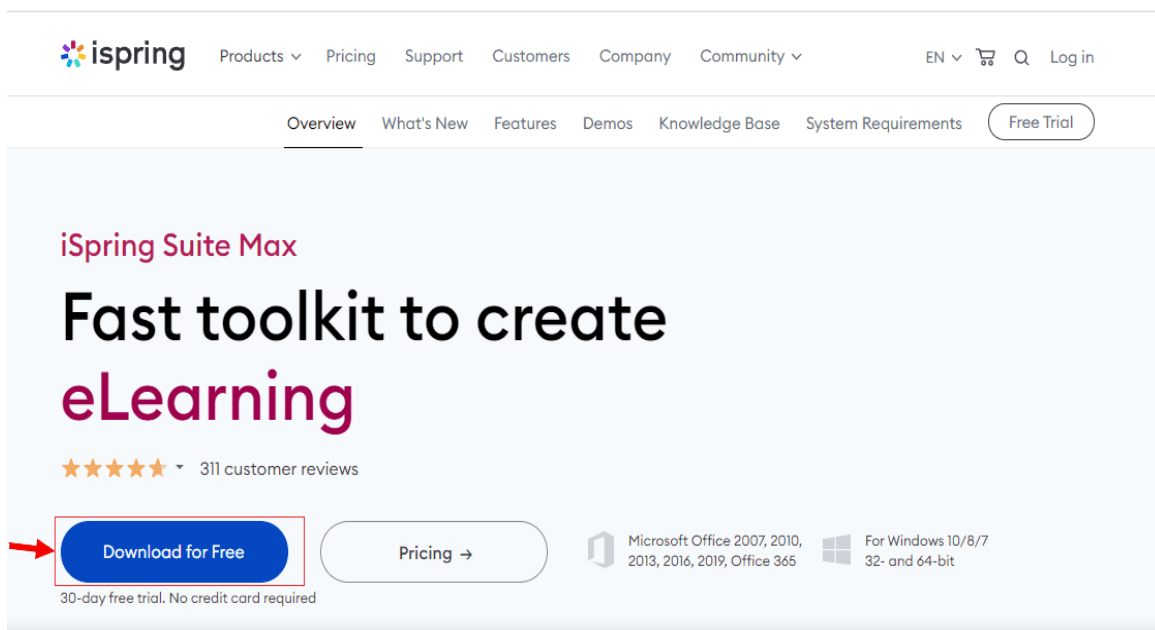
Bước 1: Tải phần mềm iSpring Suite

Hiện nay, có rất nhiều trang web cho phép tải phần mềm Ispring Suite 10, tuy nhiên khi lựa chọn tải phần mềm, nên tìm phần mềm đã được bẻ khóa, hoặc trang web có cung cấp Serial Number (key) để có thể sử dụng lâu dài mà không cần phải cài lại. Hoặc có thể tải phần mềm dùng thử 30 ngày từ trang

web chính thức (địa chỉ: <https://www.ispringsolutions.com/ispring-suite>) và quyết định mua nếu cần thiết.

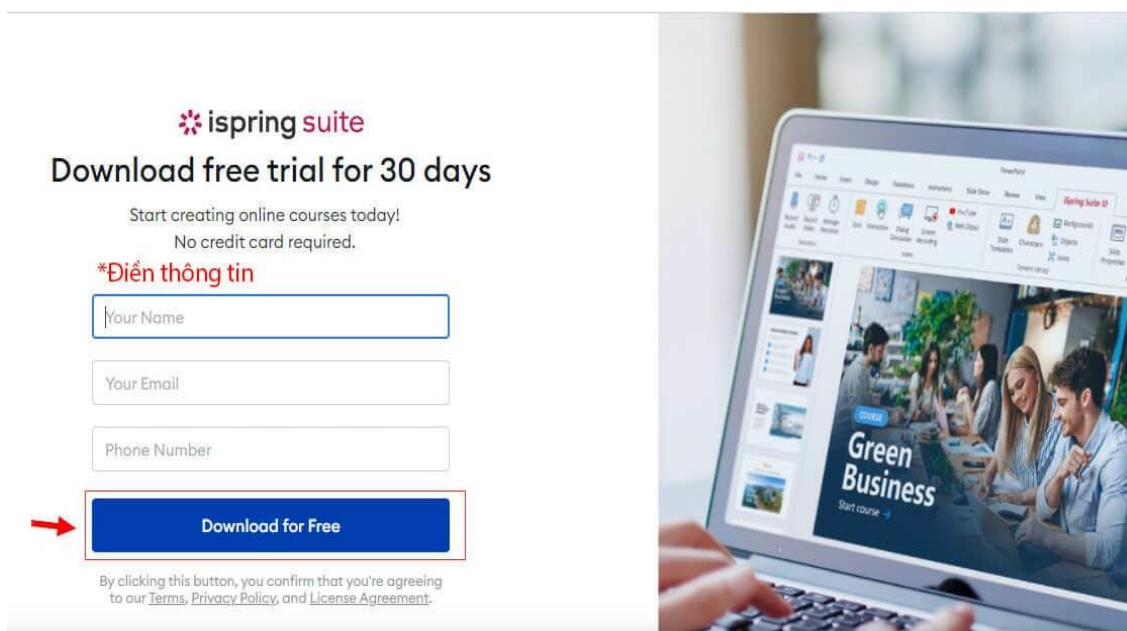
Giáo viên có thể tải iSpring bằng tại trang chủ iSpring: <https://www.ispringsolutions.com/ispring-suite>

Bước 2: Tại đây, nhấp chọn “Download for free”



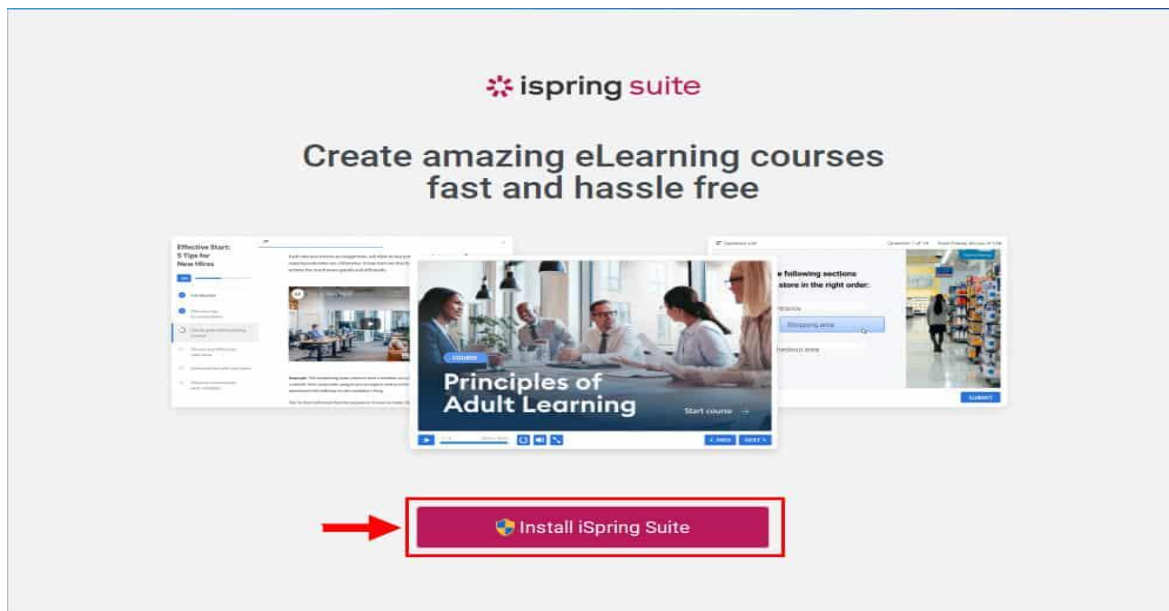
Hình 1.1 Trang chủ của iSpring Suite

Bước 3: Điền thông tin theo yêu cầu: Tên, Email, Số điện thoại. Tiếp tục ấn “Download for free”

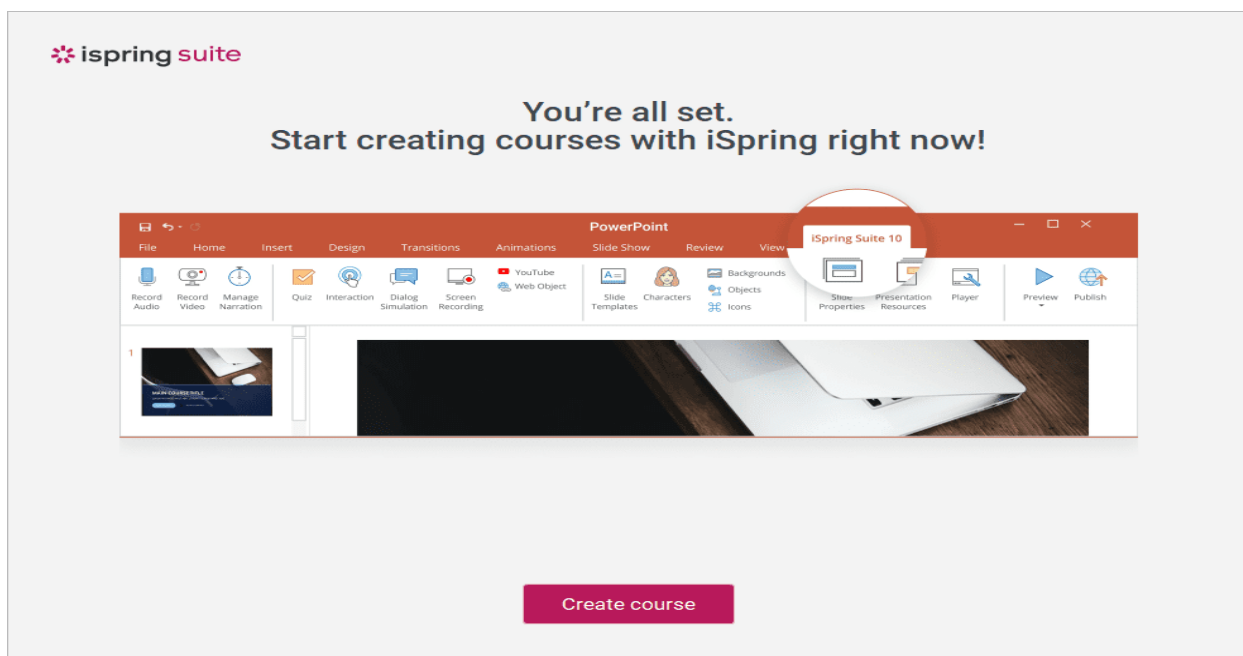


Hình 1.2 Điền thông tin

Bước 4: Nhấp vào tập tin vừa tải về ở phía dưới hoặc dùng tổ hợp phím Ctrl + J và chọn tập tin iSpring Suite vừa . Màn hình như dưới sẽ hiện ra, chúng ta nhấp tiếp vào “Install iSpring Suite”



Hình 1.3 Install phần mềm



Hình 1.4 Hoàn tất việc tải xuống

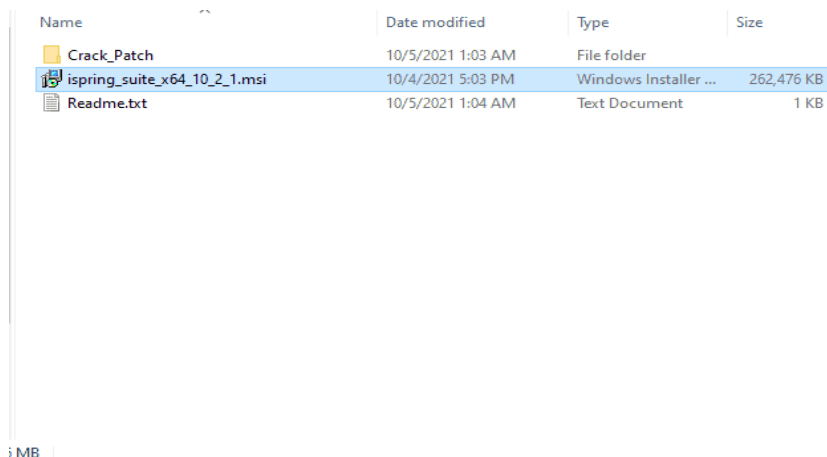
Đây chỉ là bản dùng thử miễn phí trong 30 ngày. Bạn có thể nhấp chọn nút “Pricing” bên cạnh nút “Download for free” để mua bản quyền phần mềm.

- Hướng dẫn cài iSpring Suite full Crack

Bước 1: Tải file cài đặt iSpring Suite

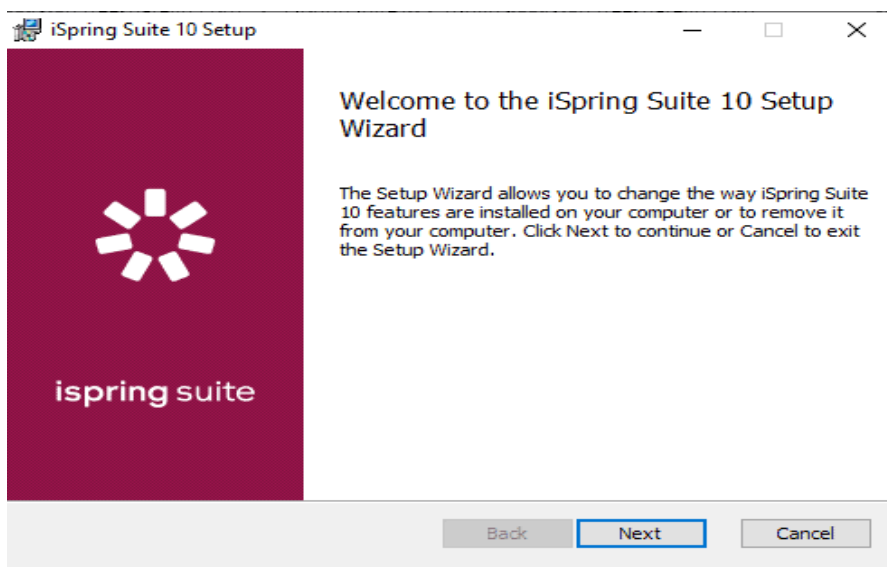
Bước 2: Giải nén file vừa tải về máy tính.

Bước 3: Vào thư mục vừa giải nén, khởi động file cài đặt “ispring_suite_x64_10_2_1.msi”.



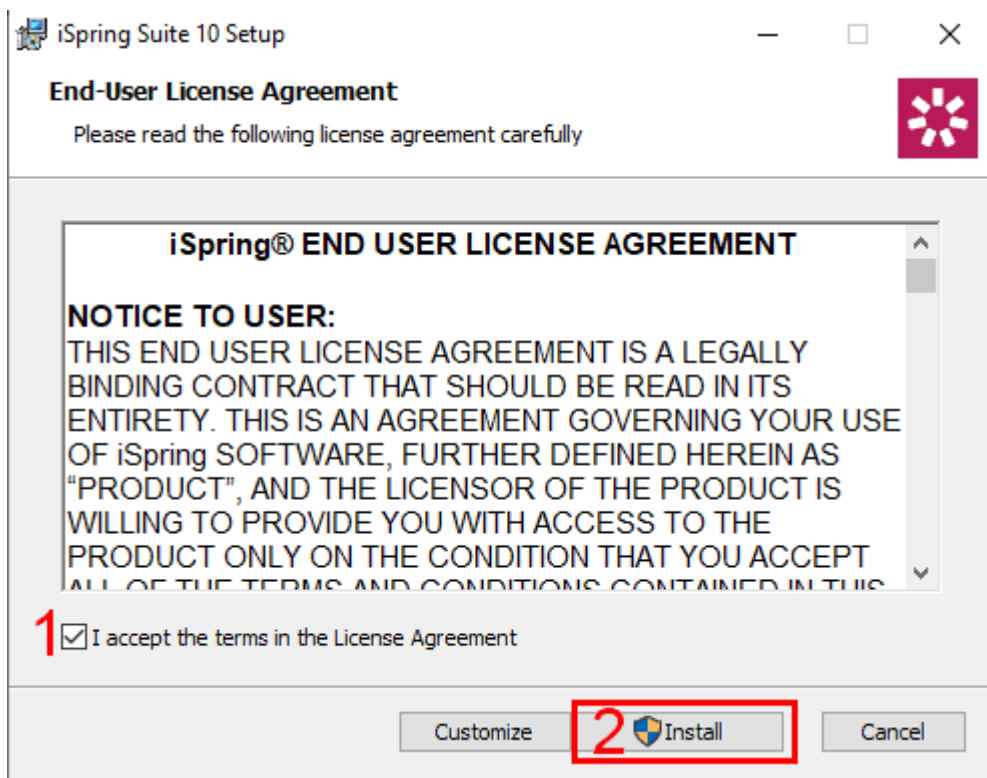
Hình 1.5 File cài đặt trong thư mục

Bước 4: Khi giao diện hiện lên, ấn chọn “Next”.



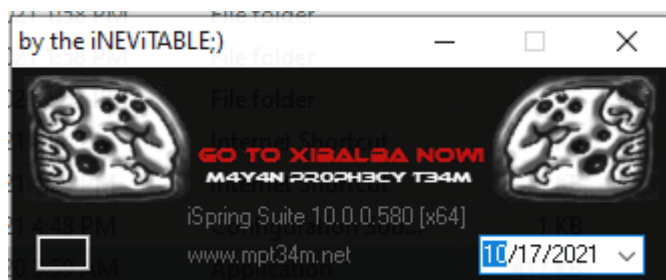
Hình 1.6 Giao diện

Bước 5: Tích chọn ô “I accept ...” rồi ấn nút “Install”. Rồi đợi hệ thống cài đặt.



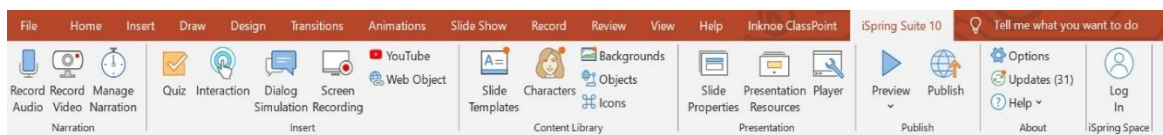
Bước 6: Vẫn trong thư mục giải nén bước 3. Ấn vào file “crack_path”. Tiếp tục giải nén file “path-MPT.zip”. Copy file “ispring.suite.10.0.0.580.[x64]-MPT.exe” vào thư mục cài đặt phần mềm “C:\Program Files\iSpring\Suite 10”

Bước 7: Nhấp chuột phải vào file “ispring.suite.10.0.0.580.[x64]-MPT.exe” và chọn “Run as administrator”



Bước 8: Nhấp vào dòng chữ màu đỏ và hoàn thành.

Bước 9: Vào PowerPoint để kiểm tra (Lưu ý trước khi cài đặt phải tắt phần mềm Powerpoint). Sau khi đã cài đặt xong, vào PowerPoint để kiểm tra xem ở các năng chứa lệnh (Tabs) đã có ngăn Ispring Suite 10 chưa, thử kiểm tra các tính năng của phần mềm: Record Audio , Record Video, Inreraction, Quiz, Theme,...



Hình 1.7 Giao diện khi hoàn tất tải

1.1.4.3 Sử dụng iSpring Suite

a. Các bước cơ bản để tạo bài trình chiếu

Bước 1: Tạo/ tận dụng bài trình chiếu PowerPoint

Với việc tận dụng những bài giảng soạn bằng PowerPoint đã được soạn trước, Ispring Suite làm tối đa hóa khả năng tiết kiệm thời gian khi sử dụng phần mềm.

Ispring Suite được tích hợp sẵn trong PowerPoint và được sử dụng với các thao tác như các Tabs và lệnh bình thường trong cửa sổ làm việc của PowerPoint.

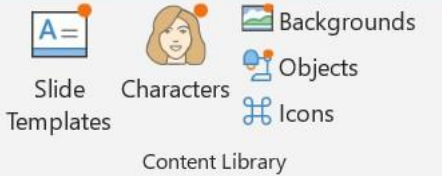
Bước 2: Biên tập

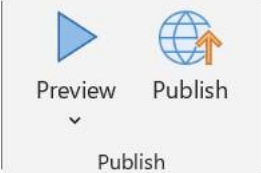
Quá trình biên tập là quá trình chỉnh sửa, biên tập, thêm bớt thông tin, trau chuốt hình ảnh bằng việc tận dụng các tính năng của cả hai phần mềm: iSpring Suite và PowerPoint.

Bước 3: Hoàn thành sản phẩm

Sau khi hoàn thành sản phẩm, Ispring Suite cho phép người dùng xuất bản file ra nhiều kiểu file khác nhau phù hợp cho cả học trực tuyến (online) lẫn học ngoại tuyến (offline). Có thể đưa bài giảng e-learning soạn bằng Ispring Suite vào các hệ thống quản lý học tập trong Learning Management Systems (LMS - iSpring Suite có thể xuất ra các tệp SCORM hoặc xAPI để tích hợp với các hệ thống quản lý học tập như Moodle, Blackboard, Canvas, và nhiều hệ thống khác), hiện nay ở Việt Nam, LMS nổi tiếng là Moodle, cũng cấp mã nguồn mở để lập trang web miễn phí.

b. Giới thiệu các tính năng

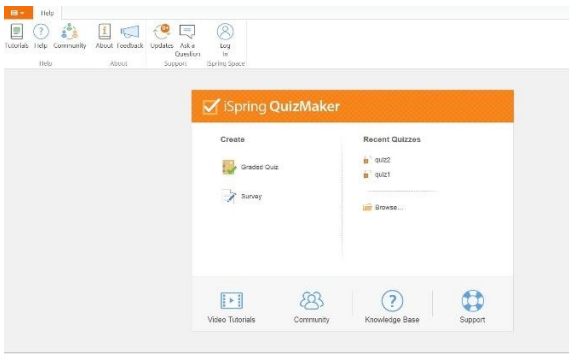
 Record Audio Record Video Manage Narration	Nararation: Tường thuật Record Audio: Ghi âm thanh Record Video: Ghi video trực tiếp trong Ispring Manage Narration: Quản lí tường thuật
 Quiz Interaction Dialog Screen Simulation Recording YouTube Web Object Insert	Insert: Chèn • Quiz: Chèn bài tập • Interaction: Chèn tương tác • Dialog Simulation: Mô phỏng hội thoại • Screen recording: Quay màn hình máy tính • Youtube: chèn video Youtube • Web object: Chèn web, flash....
 Slide Templates Characters Backgrounds Objects Icons Content Library	Content library: Thư viện • Silde Templates: Mẫu slide • Characters: Thư viện biểu cảm người soạn • Backgrounds: Nền slide • Objects: Thư viện đối tượng • Icons: Thư viện biểu tượng
 Slide Properties Presentation Resources Player Presentation	Presentation • Slide properties: Thuộc tính trình chiếu • Presentation Resources: Người soạn và tài liệu kèm theo • Player: Giao diện người dùng..

	Publish: Xuất bản • Preview: Xem trước • Publish: Xuất bản bài giảng
	About: Thông tin ứng dụng • Options: Cài đặt thiết bị • Updates: Phiên bản. • Help: xem hỗ trợ

Bảng 1.3 Bảng tính năng của phần mềm

- Các công cụ sử dụng và cách tạo

Bảng 1.4 Bảng tính năng các công cụ

Công cụ	Cách tạo
iSpring QuizMaker: tạo lập các bài khảo sát hoặc bài kiểm tra trắc nghiệm 	Để tạo bài trắc nghiệm làm theo các bước sau: • Chọn slide cần chèn, trên thanh công cụ của Powerpoint, chọn iSpring Suite => chọn Quiz • Khi xuất hiện cửa sổ chương trình iSpring QuizMaker mở tệp chứa bài khảo sát hoặc bài kiểm tra cần chèn ở phần Recent Quiz (nếu đã có sẵn) • Hoặc có thể tạo trực tiếp các bài trắc nghiệm trên iSpring trong phần Survey • Khi đã tải lên xong/ tạo xong chọn Save and Return

	to Course để kết thúc
iSpring TalkMaster: tạo mô phỏng cuộc trò chuyện tương tác (cho phép người sử dụng lựa chọn câu hỏi và đưa câu trả lời tương tác) 	Để tạo cuộc trò chuyện tương tác, làm theo các bước sau: • Chọn slide cần chèn, trên thanh công cụ của Powerpoint, chọn iSpring Suite => chọn Dialog Simulation • Xuất hiện cửa sổ iSpring TalkMaster chọn mở tệp chứa bài hội thoại cần chèn hoặc lựa chọn New Sence để tạo trực tiếp trên iSpring • Nhập nội dung của bài tập tương tác và căn chỉnh cho phù hợp dễ nhìn • Chọn Save and Return to Course
iSpring Visual: tạo các mẫu tương tác e-Learning sắp xếp theo các cấu trúc dạng biểu đồ 	Để tạo bài khảo sát tương tác với học sinh, có thể sử dụng iSpring Visual theo các bước sau: • Chọn slide cần chèn, trên thanh công cụ của Powerpoint, chọn iSpring Suite => chọn Interaction • Khi cửa sổ iSpring Visuals xuất hiện => chọn New Interaction => chọn kiểu

	bài tập thích hợp => chọn Create Interaction. - Nhập nội dung của bài tập tương tác và căn chỉnh cho phù hợp để nhìn - Chọn Save and Return to Course
Tạo và chèn video quay màn hình (chèn các video quay màn hình lời giảng của các thầy cô vào trong bài giảng) 	Để tạo ghi hình hoặc quay màn hình, làm theo các bước sau: - Chọn iSpring Suite 10 => chọn Screen Recording. - Trên cửa sổ iSpring Cam Pro xuất hiện =>chọn vào New Recording - Khi hộp thoại Recording Settings xuất hiện bạn có thể tùy chọn một số kiểu quay dưới đây - Screen: Chỉ quay màn hình. - Camera: Quay hình thông qua webcam. - Screen and Camera: Quay màn hình và quay hình thông qua webcam. - Chọn vào nút Start a new recording để bắt đầu quay

	màn hình. • Bấm phím F10 => cửa sổ iSpring Cam Pro xuất hiện. • vào Home => chọn Save and Return to Course là xong.
Chèn video trên YouTube 	Để chèn video YouTube làm theo các bước sau: • Chọn silde cần chèn • Trên thanh công cụ của iSpring Suite 10, chọn nút Youtube => xuất hiện cửa sổ Insert Youtube Video • Lấy đường link của video bạn muốn chèn dán đường dẫn vào mục Video link và chọn thời gian bắt đầu trong mục Show after ... seconds • Chọn nút OK để kết thúc

Web Object (Chèn vào bài giảng các đường link website dẫn chứng, ví dụ minh họa,...) 	Để chèn 1 trang web từ một địa chỉ, thực hiện các bước sau: ❖ Chọn silde cần chèn ❖ Trên thanh công cụ của iSpring Suite 10, chọn nút Web Object => xuất hiện cửa sổ Insert Web Object ❖ Lấy đường link của web bạn muốn chèn dán đường dẫn vào mục Web address và chọn thời gian bắt đầu trong mục Show after ... seconds ❖ Chọn nút OK để kết thúc
---	---

- Ghi âm/ghi hình và đồng bộ

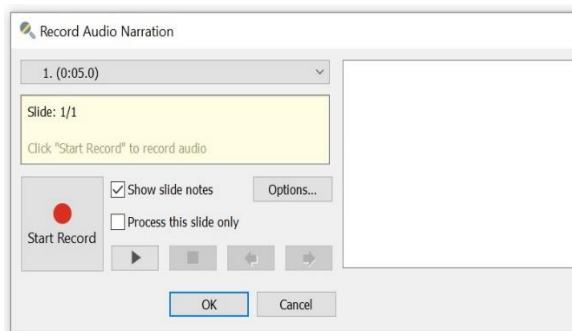
Đây là một trong những tính năng hữu ích của iSpring giúp các thầy cô ghi âm lời giảng/ ghi hình khi giảng và tự đồng bộ dữ liệu với các hiệu ứng trên các slide. **Các bước ghi âm/ghi hình thực hiện như sau:**

+ Chọn slide cần ghi hình/ghi âm => Tạo hiệu ứng xuất hiện cho các đối tượng trong slide.

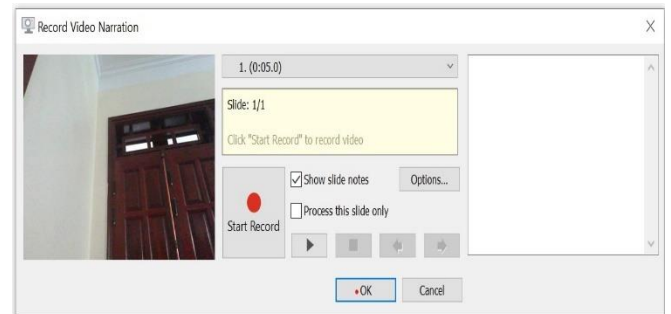
+ Vào tab iSpring Suite 10 => chọn Record Video (nếu muốn ghi hình), chọn Record Audio (nếu muốn ghi âm)

+ Khi chọn Record Video => Hộp thoại Record Video Narration sẽ xuất hiện bạn chọn Start Record => chọn Next Animation => chọn OK

+ Khi chọn Record Audio => Hộp thoại Record Audio Narration sẽ xuất hiện bạn chọn Start Record => chọn Next Animation => chọn OK



Hình 1.8 Record Audio



Hình 1.9 Record Video

⇒ Chú ý khi ghi âm lời giảng

Khi chọn vào Next Animation thì hiệu ứng sẽ xuất hiện và bạn cũng bắt đầu giảng. Giảng xong lại bấm vào Next Animation thì hiệu ứng tiếp theo trong slide sẽ xuất hiện và bạn lại tiếp tục giảng, cứ lặp lại như vậy cho đến hết. Số lần bấm Next Animation cũng chính là số hiệu ứng mà bạn đã thiết lập trong slide. Để kiểm tra và nghe lại phần ghi hình của mình thì bạn vào iSpring Suite 10 => chọn Preview => chọn Preview Selected Slides.

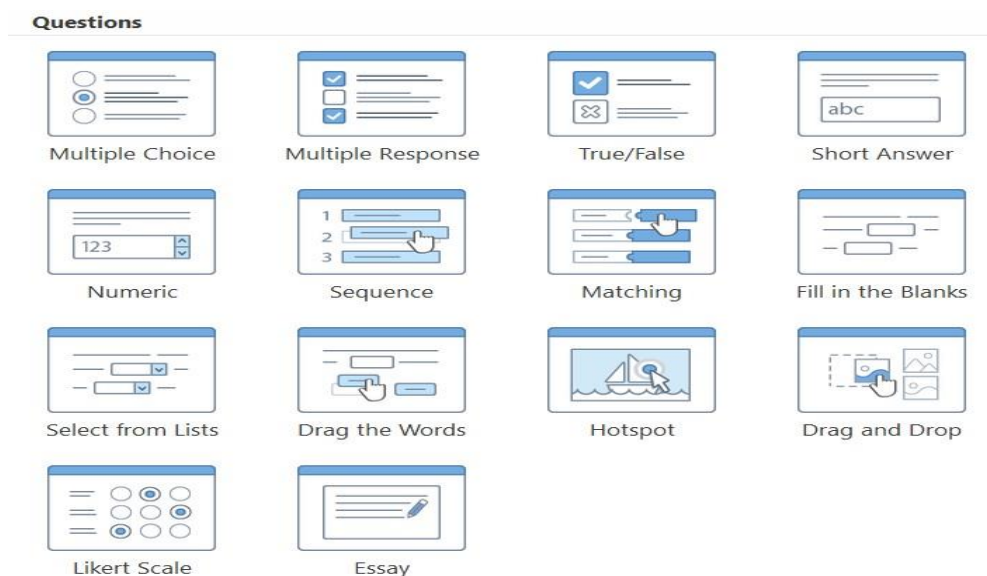
- Chèn câu hỏi tương tác

Hiện nay, trong quá trình soạn bài giảng, ngoài phần mềm PowerPoint, Violet là một trong những phần mềm được ưa chuộng và sử dụng. Violet mang đến một tính năng tương tác giữa người học và máy tính qua hệ thống câu hỏi, bài tập cũng như trò chơi. PowerPoint hiện không đáp ứng được tính năng này, nhưng với iSpring Suite kết hợp, khuyết điểm này của PowerPoint bị loại bỏ hoàn toàn. iSpring Suite cung cấp hệ thống tương tác thông minh thông qua hệ thống câu hỏi để đánh giá năng lực người học, đồng thời, giúp người học ôn lại kiến thức cũ cũng như học được kiến thức mới.

+ Cách thực hiện như sau:

- Từ menu của Ispring Suite , mục **Quiz**, nhấn vào nút **Graded Quiz**.

Hộp thoại **Quiz Manager** xuất hiện, kích chuột vào **Question**



Hình 1.10 Thư mục Question

Một số dạng câu hỏi thường được sử dụng:

Multiple choice: câu hỏi một hoặc nhiều lựa chọn

True/False: câu hỏi đúng sai

Fill in the blank: điền vào chỗ trống

Short answer: câu hỏi trả lời ngắn

Matching: ghép đôi

Sequence: sắp xếp để có câu trả lời đúng

Drag Drop: kéo thả hình (chữ)

Câu hỏi nhiều lựa chọn (Multiple choice)

Là loại câu hỏi có nhiều lựa chọn để trả lời, trong đó có thể chỉ có một lựa chọn hoặc nhiều lựa chọn chính xác. Để chèn loại câu hỏi này, kích chuột vào **Quiz Manage/Question/Multiple choice**. Cách thiết lập cho câu hỏi một hoặc nhiều lựa chọn được giới thiệu qua hình sau:

Multiple Choice Question

Select the correct answer option:

Choices

Correct	Choice	
☒	Option 1	X
☐	Option 2	X
☐	Option 3	X

Type to add a new choice

Feedback and Branching

	Feedback	Branching	Score
Correct:	That's right! You chose the correct response.	→	10
Incorrect:	You did not choose the correct response.	→	0

Slide Options

Question type: Graded

Feedback: By Result

Branching: By Result

Score: By Result

Attempts: 1

☐ Limit time to answer the question: 01:00

☒ Shuffle answers

Hình 1.11 Multiple choice question - Question

Câu hỏi dạng đúng – sai (True – False)

Là loại câu hỏi đưa ra sự giải quyết nhanh chóng, hoặc đúng hoặc sai. Người học cần cân nhắc để có thể thực hiện chọn một trong hai đáp án. Để chèn loại câu hỏi này, kích chuột vào **Quiz Manage/Question/True/False**:

True/False Question

Choose whether the statement is true or false:

Choices

Correct	Choice
☒	True
☐	False

Feedback and Branching

	Feedback	Branching	Score
Correct:	That's right! You chose the correct response.	→	10
Incorrect:	You did not choose the correct response.	→	0

Hình 1.12 Hộp thoại True – False Question

Câu hỏi dạng điền khuyết (Fill in the blank)

Là loại câu hỏi mang nội dung điền vào chỗ trống. Người học sẽ hoàn

thành bài tập này thông qua vấn đề điền được các nội dung thích hợp vào ô lựa chọn do người soạn câu hỏi đặt ra. Để chèn loại câu hỏi này, kích chuột vào **Quiz Manage/Question/Fill in the blank**

Feedback and Branching			
	Feedback	Branching	Score
Correct:	That's right! You chose the correct response.	→	10
Incorrect:	You did not choose the correct response.	→	0

Hình 1.13 Hộp thoại Fill in the blank

Câu hỏi có trả lời ngắn với ý kiến của mình (Short Answer)

Là loại câu hỏi mà người học có thể trả lời với ý kiến của mình. Trong đó người soạn câu hỏi có thể tạo ra những câu trả lời đúng, trong phạm vi người học có thể trả lời được. Để chèn loại câu hỏi này, kích chuột vào **Quiz Manage/ Question/Short Answer**.

Feedback and Branching			
	Feedback	Branching	Score
Correct:	That's right! You chose the correct response.	→	10
Incorrect:	You did not choose the correct response.	→	0

Hình 1.14 Hộp thoại Short Answer

Câu hỏi dạng ghép đôi (Matching)

Là loại câu hỏi có sự ghép giữa hai nhóm đối tượng để cho ra kết quả đúng nhất. Người học sẽ ghép những yếu tố ở cột 1 với cột 2 để cho ra kết

quả. Để chèn loại câu hỏi này, kích chuột vào **Quiz Manage/Question/Matching** :

Matching Question

Match the following items with their descriptions:

Item	Match
Item 1	Match 1
Item 2	Match 2
Item 3	Match 3

Additional Matches

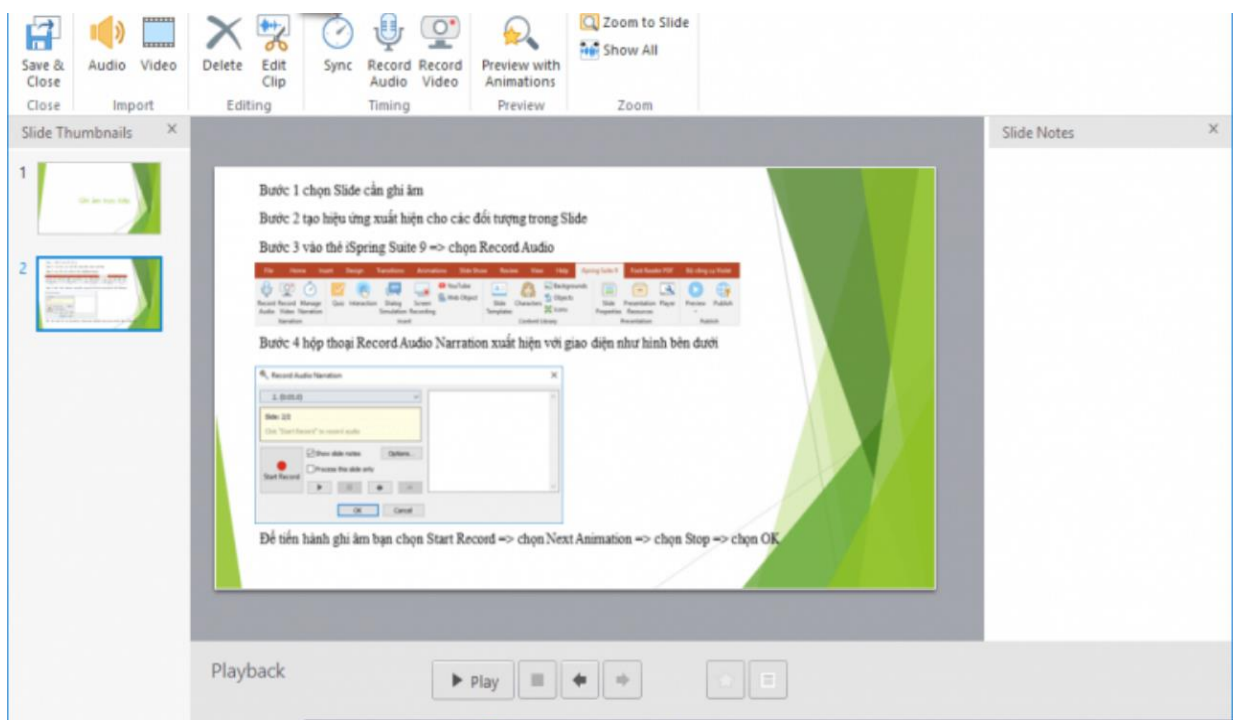
Type to add a new match

	Feedback	Branching	Score
Correct:	That's right! You chose the correct response.	→	10
Incorrect:	You did not choose the correct response.	→	0

Hình 1.15 Hộp thoại Matching

- Quản lý/ đồng bộ lời giảng

Sau đã chèn phần ghi âm lời giảng vào slide, bạn có thể: chèn, xóa, chỉnh sửa và đồng bộ audio; chèn, xóa, chỉnh sửa và đồng bộ video; ghi âm; ghi hình... bằng tính năng Manager Narration với các nút công cụ:



Hình 1.16 Quản lý bài giảng

Audio: Chèn âm thanh

Delete: Xóa

Edit Clip: Chỉnh sửa

Sync: Đồng bộ

Record Audio: Ghi âm

Record Video: Ghi hình

Manager Narration: Xem trước với các hiệu ứng

Zoom to Slide: Phóng to slide

Show All: Hiển thị tất cả

- Thêm thông tin giáo viên và nhà trường

Bạn có thể thêm các thông tin về giáo viên, người soạn bài giảng, nhà trường trong bài soạn bằng cách:

+ Chọn Presentation Resources => Presenters => chọn “Add” sẽ xuất hiện hộp thoại Edit Presenter Info

+ Nhập đầy đủ các thông tin của bạn vào như Name, Title, Email, Web site, phone, Info => Chọn OK để kết thúc Nhập đầy đủ các thông tin của bạn vào như Name, Title, Email, Web site, Phone, Info.

Hình 1.17 Add thông tin



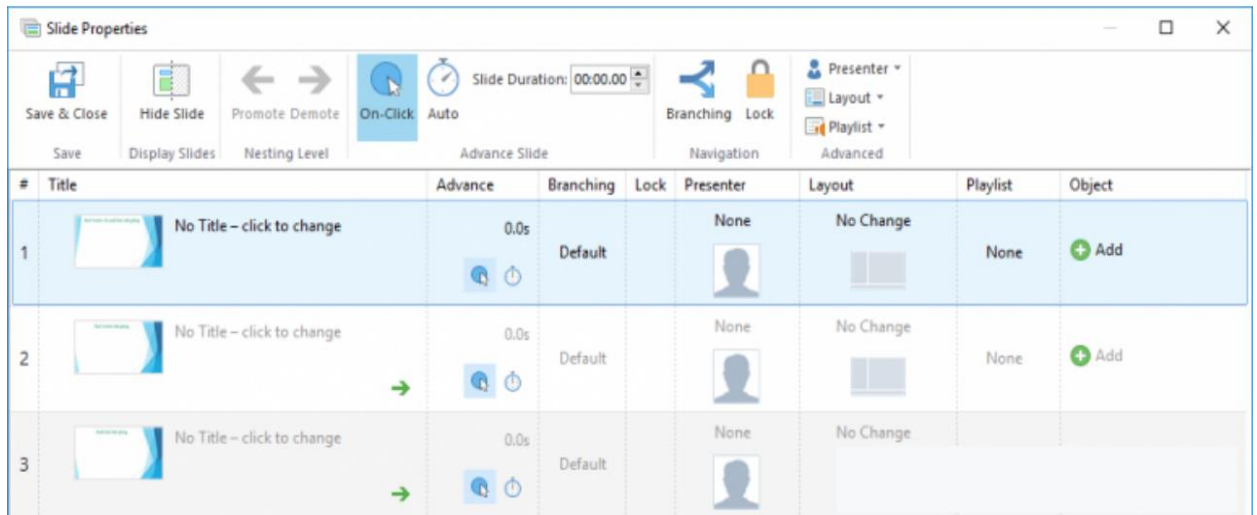
The image shows a screenshot of a software interface titled "Edit Presenter Info". It features a list of input fields on the left: "Name*", "Title:", "Email:", "Web site:", "Phone:", and "Info:". To the right of these fields is a vertical section labeled "Photo" which appears to be a placeholder for a profile picture. The interface has a light gray background and a simple, functional design.

- Thiết lập thuộc tính cho slide

Đây là bước giúp bạn thiết lập cấu trúc các slide trong bài giảng, ẩn giấu slide, hiệu chỉnh thời lượng của slide,... Các thầy cô có thể thực hiện theo các bước sau:

- + Bước 1: Bạn vào iSpring Suite 10 => chọn Slide Properties
- + Bước 2: Cửa sổ Slide Properties xuất hiện với giao diện như hình bên dưới

Hình 1.18 Cửa sổ Slide Properties



Với chức năng tương ứng là

- Thẻ “Title”: Thay đổi tiêu đề của slide
- Thẻ “Advance”: Cài đặt tính năng chuyển slide: với 2 chế độ On-Click (chuyển sang slide tiếp bằng tay) hoặc Auto (tự động chuyển slide). Có thể lựa chọn cả hai.
- Thẻ “Lock”: Cho phép khóa slide lại và tại slide bị khóa thì bạn không thể kéo thanh trước để bỏ qua hoặc chọn “TRƯỚC” hoặc chọn “SAU” được.
- Thẻ “Layout”: Cho phép tùy chỉnh bố cục của từng slide.
- **Preview để xem trước và kiểm tra lại**

Để xem trước bài giảng vào iSpring Suite 10 => chọn Preview => Chọn một trong các chế độ xem sau:

- Preview from This Slide: Xem trước từ slide được chọn đến slide cuối.
- Preview Selected Slides: Xem trước slide đang được chọn.
- Preview Entire Presentation: xem trước tất cả các slide

Sau khi chọn vào một trong các tùy chọn bên trên thì cửa sổ Presentation Preview xuất hiện, cho phép xem trước slide.

- Publish để xuất bản bài giảng

Sau khi tạo xong bài giảng có thể xuất bài giảng ra các định dạng yêu cầu, iSpring Suite 10 đã cung cấp 4 kiểu xuất bản khác nhau để người dùng có thể chia sẻ và phân phối nội dung của họ một cách linh hoạt:

+ Lưu về máy tính (Local): Cho phép bạn lưu bài trình chiếu trực tiếp trên máy tính của mình dưới dạng tập tin PowerPoint (.pptx) hoặc dưới dạng định dạng web (HTML5) để có thể mở trên bất kỳ trình duyệt web nào.

+ Lưu trên iSpring Cloud: iSpring Cloud là một dịch vụ lưu trữ đám mây được tích hợp sẵn trong iSpring Suite, cho phép lưu trữ và chia sẻ các bài trình chiếu, khóa học và tài liệu học tập một cách an toàn trên đám mây. Bạn có thể chia sẻ liên kết đến tài liệu của mình với người khác để họ có thể truy cập và xem chúng.

+ Lưu trên iSpring Learn: iSpring Learn là một hệ thống quản lý học tập (LMS) đầy đủ tính năng, cho phép bạn quản lý, cung cấp và theo dõi khóa học trực tuyến. Bằng cách xuất ra iSpring Learn, bạn có thể tự động đồng bộ hóa bài trình chiếu của mình với iSpring Learn để đảm bảo rằng học viên của bạn có thể truy cập và học từ đó.

+ YouTube: Cho phép bạn xuất bài trình chiếu trực tiếp lên YouTube, một trong những nền tảng chia sẻ video lớn nhất trên thế giới. Bạn có thể chia sẻ bài trình chiếu của mình công khai hoặc riêng tư trên YouTube để tiếp cận một đối tượng người xem rộng lớn.

Với các lựa chọn xuất bản này, người dùng có thể chọn cách tốt nhất phù hợp với nhu cầu của họ khi chia sẻ và phân phối nội dung e-learning của mình.

1.2 CƠ SỞ THỰC TIỄN

***Đặc điểm của môn Tự nhiên và Xã hội**

Tự nhiên và Xã hội là môn học bắt buộc ở các lớp 1, 2, 3, được xây dựng dựa trên nền tảng khoa học cơ bản, ban đầu về tự nhiên và xã hội. Môn

học cung cấp cơ sở quan trọng cho việc học tập các môn Khoa học, Lịch sử và Địa lí ở lớp 4, lớp 5 và các môn khoa học tự nhiên, khoa học xã hội ở các cấp học trên.

Môn học coi trọng việc tổ chức cho học sinh trải nghiệm thực tế, tạo cho học sinh cơ hội tìm hiểu, khám phá thế giới tự nhiên và xã hội xung quanh; vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học vào thực tiễn, học cách ứng xử phù hợp với tự nhiên và xã hội.

Môn Tự nhiên và Xã hội cấp tiểu học nói chung và lớp 2 nói riêng là môn học đảm nhận việc cung cấp các kiến thức sơ đẳng ban đầu cho HS về tự nhiên và xã hội. Những chủ đề ở môn tự nhiên và xã hội lớp 2, gần gũi và thiết thực đối với các em. Vì vậy việc dạy học môn này cũng rất quan trọng vì nó cung cấp cho học sinh những kiến thức khoa học cơ bản, đặc biệt là những kiến thức cơ bản, phát triển và khả năng tư duy độc lập, sự nhạy cảm của các giác quan, đồng thời cũng giúp cho các em có thêm kiến thức về tự nhiên và xã hội, về thực vật và động vật.

***Đặc điểm phát triển nhận thức của học sinh lớp 2 trong giờ học có sử dụng bài giảng e-learning hoặc tự học với bài giảng e-learning.**

Đối với học sinh đầu bậc tiểu học nói chung và học sinh lớp 2 nói riêng, tri giác của các em thường gắn với cuộc sống, hoạt động thường ngày (tri giác sự vật). Ngoài ra, tính cảm xúc thể hiện rõ rệt qua hoạt động tri giác của học sinh lớp 2, các em rất dễ xúc động nên những gì trực tiếp gây ra cảm xúc, khơi gợi được hứng thú, sự tò mò, được các em tri giác tốt hơn. Ở giai đoạn này tư duy trực quan ở các em chiếm ưu thế. Thông qua những sự việc, hiện tượng cụ thể mà nhờ đó các em suy luận nhằm đi tìm khái niệm hay tri thức mình muốn biết. Ngoài ra, các em cũng hiếu động, hay tò mò, thích tìm hiểu cái mới, nhưng các em mau chán. Vì thế, nếu bài giảng e-learning được thiết kế đảm bảo yếu tố độc đáo, mới mẻ, phù hợp với "thị hiếu" của học sinh, thu hút sự chú ý của các em giúp cho các em dễ tiếp thu hơn.

Thêm vào đó, ở lứa tuổi lớp 2, học sinh đang trong quá trình hoàn thiện cả về trí lực lẫn thể chất. Khả năng ghi nhớ, tập trung của học sinh khá thấp. Các em không thích thực hiện các công việc một cách lặp đi lặp lại có tính chất nhàm chán, ngược lại các em càng có hứng thú với những hình ảnh,

video, nhạc cụ, đồ chơi,... Vì thế, bài giảng e-learning đặc biệt phù hợp với học sinh ở lứa tuổi tiểu học.

Học sinh tiểu học nói chung và học sinh lớp 2 nói riêng khi sử dụng bài giảng e-learning để tự học hoặc nghe giáo viên giảng có tích hợp bài giảng e-learning hiểu bài và nắm vấn đề rất nhanh nhưng rất nhanh quên. Bởi vậy trong quá trình thiết kế bài giảng e-learning, người thiết kế cần chú trọng thiết kế các công cụ kiểm tra kiến thức và kỹ năng mà học sinh đã nắm vững thông qua bài giảng để từ đó có các công cụ kiểm tra và phản hồi, các biện pháp có thể sử dụng trong bài giảng e-learning cho học sinh tiểu học, đặc biệt là học sinh lớp 2.

1.2.1 Thực trạng của việc xây dựng bài giảng E – Learning tại các trường tiểu học

1.2.1.1 Mục tiêu

Quá trình khảo sát hướng đến tìm hiểu thực trạng ứng dụng bài giảng e-learning vào hoạt động dạy học của giáo viên thông qua hoạt động giảng dạy các bài môn Tự nhiên và xã hội trong chủ đề Cộng đồng và địa phương, thái độ của giáo viên và học sinh đối với vấn đề này. Qua khảo sát, tìm hiểu hành vi, thái độ, cảm xúc của học sinh khi bản thân hay giáo viên áp dụng những bài giảng điện tử trong dạy học.

1.2.1.2 Đối tượng khảo sát

- Giáo viên dạy lớp 2 : 18 giáo viên
- Học sinh lớp 2 : 2 lớp 2B (34 em) và 2G (37 em)
- Địa bàn khảo sát: Trường tiểu học Thanh Bình, Thanh Bình, TP Ninh Bình.

1.2.1.3 Công cụ

- GG Form phiếu điều tra: dành cho giáo viên giảng dạy các môn học lớp 2 trong đó có giảng dạy môn Tự nhiên và xã hội lớp 2. Thông qua link form điều tra khảo sát, hiểu rõ và đánh giá thực trạng sử dụng bài giảng e-learning trong việc dạy học lớp 2 nói chung và môn Tự nhiên và xã hội nói riêng. (<https://bit.ly/3yu084Q>)
- “Bảng hỏi”: dành học sinh lớp 2 để khảo sát mức độ tiếp thu, thái độ và

sự hứng thú của các em đối với các tiết học có ứng dụng CNTT hay là sự thay đổi của việc sử dụng các bài giảng mới mẻ trong dạy học, những khó khăn của học sinh khi có sự xuất hiện của bài giảng E – learning và những mong muốn của học sinh khi sử dụng bài giảng e-learning để tự học hoặc được giáo viên áp dụng bài giảng e-learning để dạy học.(Phụ lục 1)

1.2.2 Kết quả khảo sát

a. Kết quả khảo sát học sinh

Qua khảo sát bằng bảng hỏi, tôi đã thu được kết quả từ 71 phiếu hợp lệ, tiến hành tổng hợp, phân tích, đánh giá và kết quả thu được như sau:

STT	Nội dung khảo sát	Mức độ khảo sát	Kết quả	
			Số lượng	Tỉ lệ
1	Thái độ đối với tiết học có ứng dụng CNTT/ Môn TN&XH	Rất thích/hứng thú	48/60	67.6%/84.5%
		Bình thường	22/11	31%/15.5%
		Không thích	1	1.4%
2	Bài giảng E – learning trong dạy học	Chưa nhìn thấy	62	97.1%
		Đã nhìn thấy	9	2.9%
3	Năng lực học tập của học sinh	Tốt	35	49.3%
		Khá	34	47.9%
		Yếu	2	2.8%
4	Cơ sở vật chất	Đủ cơ sở	53	74.6%
		Chưa đủ cơ sở	18	25.4%
5	Các khó khăn khi học E – Learning	Không có GV	33	46.5%
		Quá khó	24	33.8%
		Khó khăn trao đổi	10	14.1%

		Cảm thấy chán	4	5.6%
6	Mong muốn đổi với bài giảng E – learning	Mới lạ, hấp dẫn	35	49.3%
		Kiến thức mở rộng	5	7.0%
		Nhiều bài tập	21	29.6%
		Ngắn	8	11.3%
		Có video giảng	2	2.8%
7	Hướng dẫn học	Phần chưa hiểu	52	73.2%
		Ra thêm bài tập	13	18.3%
		Tự học nêu suy nghĩ	6	8.5%

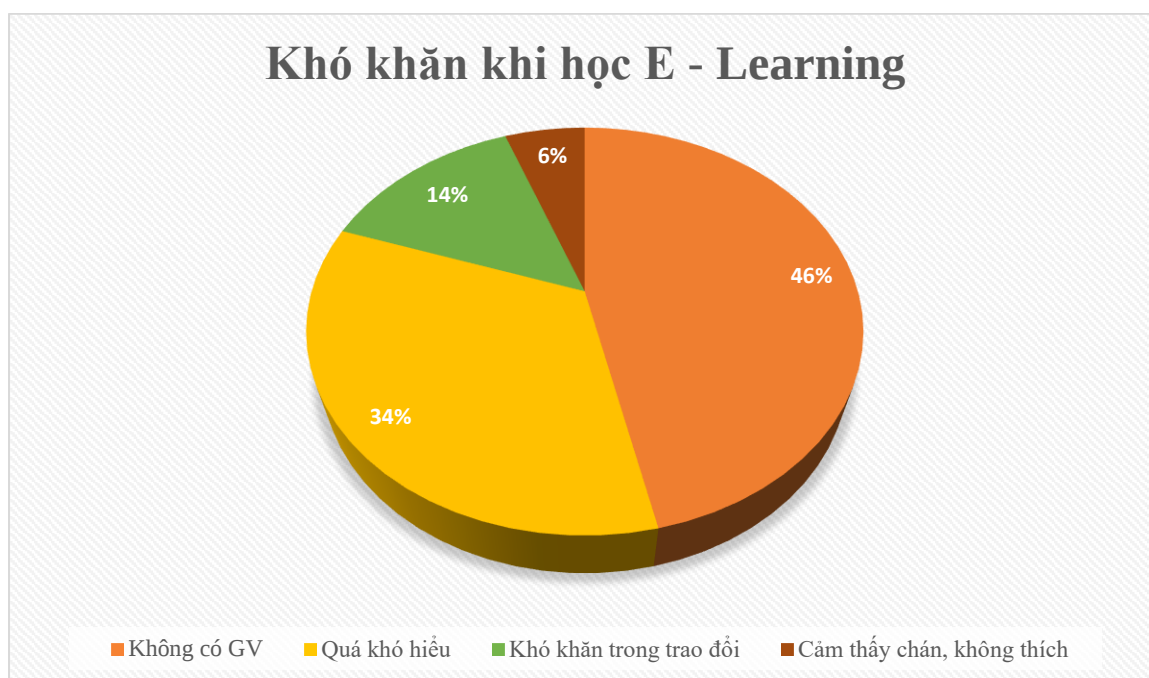
Bảng 1.5 Kết quả khảo sát về phía học sinh

Dựa vào bảng 1.5 kết quả khảo sát học sinh, có thể thấy:

- + Có 67.6%/84.5% HS rất thích các tiết học có ứng dụng CNTT và môn học TN&XH
- + Có 31%/15.5% HS có thái độ bình thường đối với các tiết học trên.
- + 1.4% HS không thích tiết học ứng dụng CNTT.

Có thể thấy, HS phần đa yêu thích các tiết học có ứng dụng CNTT trong việc giảng dạy và yêu thích đối với môn học TN&XH. Tuy nhiên vẫn có những học sinh có thái độ bình thường đối với sự thay đổi và đặc biệt cũng có học sinh không thích. Nguyên nhân xuất phát từ việc học sinh chưa tiếp cận với CNTT, quen với việc giảng dạy truyền thống dưới sự hướng dẫn của GV trên lớp.

- Về những khó khăn khi học bài giảng E – Learning đã được thống kê từ bảng, ta có sơ đồ sau:



Biểu đồ 1.2 Những khó khăn khi học E – Learning ở học sinh

Dựa vào bảng và biểu đồ, thấy rằng:

- + Có 46.5% HS cảm thấy khó khăn khi không có sự giúp đỡ của GV
- + Có 33.8% HS cảm thấy bài học quá khó hiểu
- + Có 14.1% HS cảm thấy khó khăn trong việc trao đổi bài tập
- + Có 5.6% HS cảm thấy bài học quá chán, không thích.

Thông qua bảng số liệu và biểu đồ, có thể thấy rằng HS còn gặp rất nhiều khó khăn khi học với một phương pháp mới – bài giảng E – Learning. Thực tế dạy học khi tôi thực tập tại trường tiểu học cho thấy, các tiết học phần đa sử dụng các bài giảng tĩnh ít sự tương tác nên đối với việc tiếp cận một dạng bài học mới khiến cho HS cảm thấy lạ lẫm chưa quen. Nguyên nhân xuất phát từ việc chưa tiếp cận với cái mới, chưa có sự hướng dẫn của GV.

Thông qua việc thu thập kết quả từ 71 phiếu hợp lệ, có thể thấy rằng sự xuất hiện của bài giảng E – Learning trong trường tiểu học chiếm thiểu số (chỉ chiếm 2.9% HS đã từng nhìn thấy) và HS cũng đã đưa ra những quan điểm của bản thân về năng lực tự học của bản thân cũng như cơ sở vật chất của gia đình mình và những mong muốn khi học bài giảng E – Learning.

b. Kết quả khảo sát giáo viên

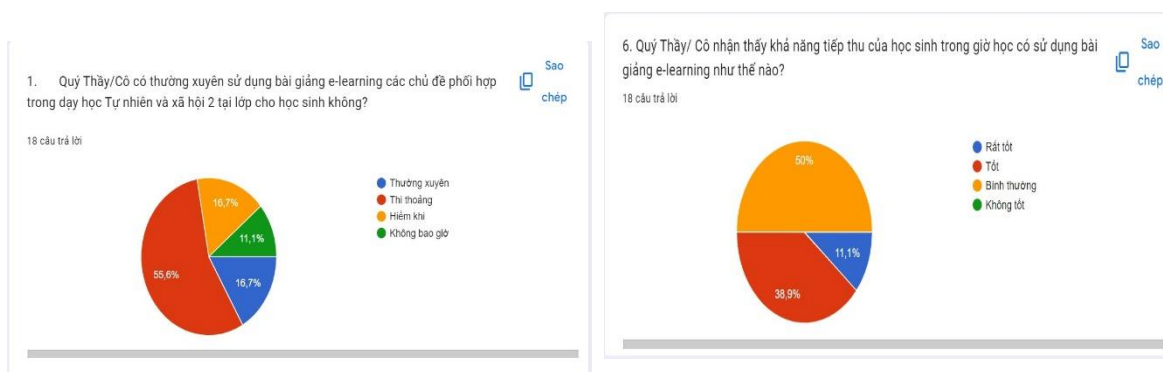
Thông qua việc xử lý kết quả thu được từ link gg form , tôi thu được kết quả từ 18 ý kiến, tổng hợp được bảng thống kê các ý kiến cũng như các mức độ như sau:

Bảng 1.6 Kết quả khảo sát về phía giáo viên

STT	Nội dung khảo sát	Mức độ khảo sát	Kết quả	
			Số lượng	Tỉ lệ
1	Sử dụng bài giảng E – Learning /Khuyến khích học với bài giảng E – Learning	Thi thoảng	10/11	55.6%/61.1%
		Hiếm khi	3/4	16.7%/22.2%
		Không bao giờ	5/3	27.8%/16.7%
2	Sử dụng E – learning vào dạy học Tự nhiên và Xã hội lớp 2	Rất cần thiết	6	33.3%
		Cần thiết	12	66.7%
3	Điều kiện cơ sở vật chất	Đủ	15	83.3%
		Chưa đủ	3	16.7%
4	Bài giảng E – learning trên mạng	Chưa đáp ứng đủ	18	100%
5	Tiếp thu của học sinh	Tốt	7	38.9%
		Bình thường	9	50%
		Yếu	2	11.1%
6	Sử dụng tại phần hoạt động nào/ Phần mềm nào	Hình thành kiến thức/ Powerpoint	4/15	22.3%/83.3%
		Vận dụng/ Violet	6/3	33.3%/16.7%
		Thực hành	8	44.4%
7	Khó khăn khi sử dụng	Chưa tiếp cận	8	44.4%
		Khả năng hạn chế	6	33.3%
		Chưa việt hóa	4	22.3%

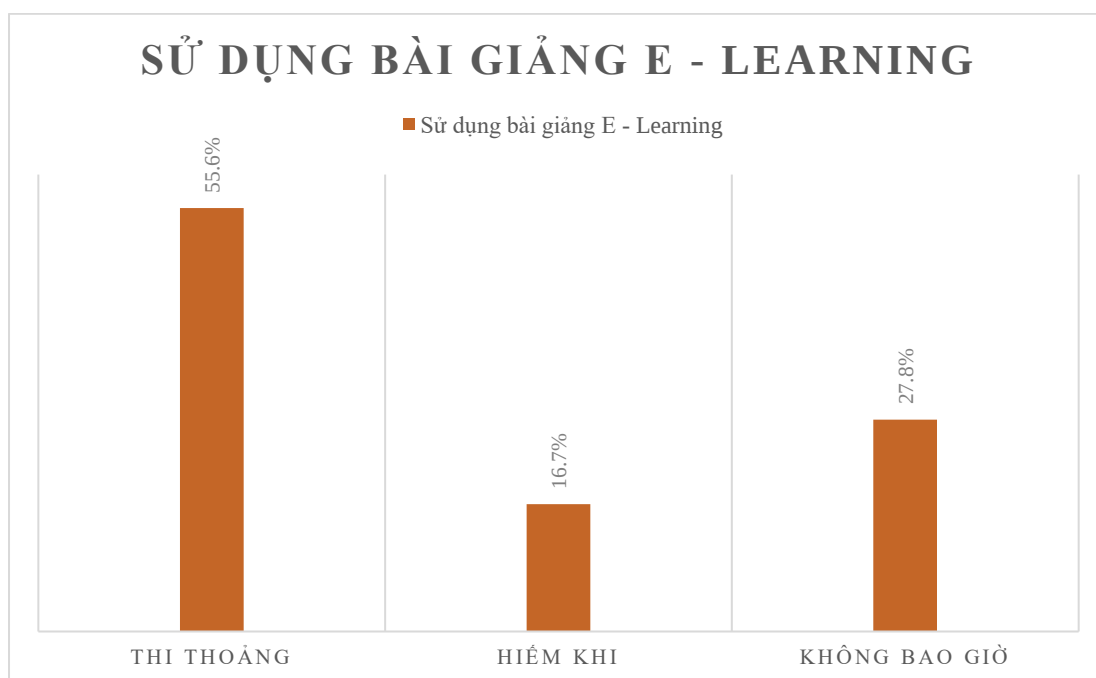
8	Khó khăn của HS	Trao đổi với GV	4	22.3%
		Ý thức tự giác	8	44.4%
		Hạn chế năng lực	6	33.3%
9	Khả năng tìm hiểu bài giảng	+ Đã từng nghe qua: 83,3% + Số ít tham gia các cuộc thi + Sử dụng chủ yếu là Powerpoint		

Hình 1.19 Kết quả khảo sát qua link gg form



b.1 Việc giáo viên sử dụng bài giảng E – Learning phối hợp trong dạy học môn TN&XH 2 tại lớp học cho HS

Để tìm hiểu tần suất sử dụng bài giảng E – Learning trong dạy học môn TN&XH của GV Tiểu học chúng tôi đã tiến hành điều tra thông qua thông qua câu hỏi: “Quý thầy/cô có thường xuyên sử dụng bài giảng E – Learning các chủ đề phối hợp trong môn TN&XH 2 tại lớp cho học sinh không ?” – Câu 1 (Phụ lục 2).



Biểu đồ 1.3 Việc sử dụng bài giảng E – learning của GV

Dựa vào bảng kết quả cũng như sơ đồ, ta thấy rằng:

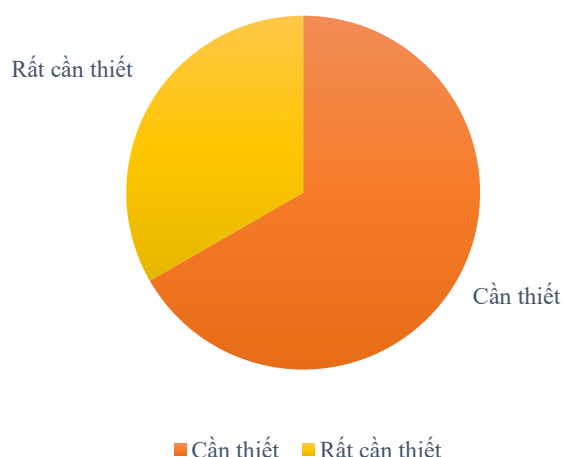
- + Có 55.6% GV thi thoảng sử dụng bài giảng E – Learning
- + Có 16.7% GV hiếm khi sử dụng
- + Có 27.8% GV không bao giờ sử dụng.

Có thể thấy rằng, Gv sử dụng bài giảng E – Learning trong việc dạy học các chủ đề mới ở mức độ thi thoảng và không bao giờ chiếm phần lớn. Nguyên nhân xuất phát từ hạn chế trong năng lực của giáo viên khi vẫn chưa nắm rõ được cách thức triển khai hay vận dụng các bài giảng một cách có hiệu quả vào hoạt động dạy và học.

b.2 Việc sử dụng bài giảng E – Learning vào dạy học chủ đề Cộng đồng địa phương cần thiết

Để tìm hiểu sử dụng bài giảng E – Learning trong dạy học chủ đề Cộng đồng địa phương có cần thiết hay không, chúng tôi đã tiến hành điều tra thông qua câu hỏi: “Theo quý Thầy/Cô, việc áp dụng những bài giảng e-learning vào việc dạy học chủ đề Cộng đồng địa phương cho học sinh lớp 2 có cần thiết không?” - Câu 3 (Phụ lục 2)

Cần thiết sử dụng bài giảng E - Learning



Biểu đồ 1.4 Việc cần thiết sử dụng bài giảng E – Learning trong dạy học

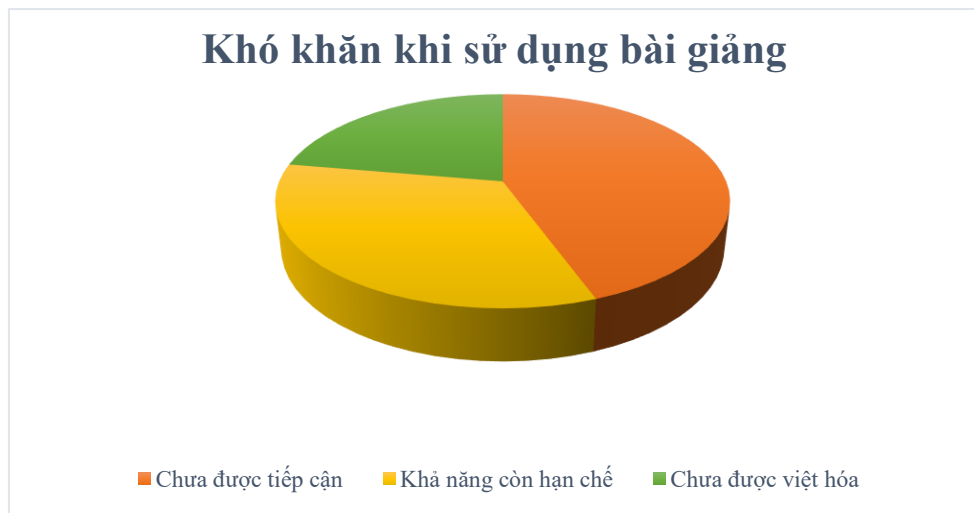
Dựa vào bảng số liệu và biểu đồ 1.4, ta thấy rằng:

- + Có 66.7% GV cho rằng việc sử dụng bài giảng là cần thiết
- + Có 33.3% GV cho rằng việc này là rất cần thiết

Có thể thấy rằng, GV đã nhận thức được tầm quan trọng cũng như lợi ích của việc sử dụng bài giảng E – learning trong việc giảng dạy cũng như học tập của HS với mong muốn phát triển năng lực tự học thông qua bài giảng E – Learning.

b.3 Những khó khăn khi sử dụng bài giảng

Để tìm hiểu những khó khăn mà GV gặp phải khi sử dụng các phần mềm thiết kế bài giảng E - learning, chúng tôi đã tiến hành điều tra thông qua thông qua câu hỏi: “ Trong quá trình sử dụng các phần mềm để thiết kế bài giảng e-learning, quý thầy/cô thường gặp những khó khăn gì?” - Câu 9 (Phụ lục 2)



Biểu đồ 1.5 Những khó khăn khi sử dụng phần mềm thiết kế

Dựa vào bảng số liệu và biểu đồ 1.5, ta thấy rằng:

- + 44.4% GV khó khăn trong việc chưa tiếp cận với phần mềm
- + 33.3% GV khó khăn vì khả năng còn hạn chế
- + 22.3% GV khó khăn bởi phần mềm chưa việt hóa.

Có thể thấy rằng, tuy bài giảng E – Learning là cần thiết trong việc giảng dạy và học tập nhưng vẫn tồn tại những khó khăn nhất định khiến cho các phần mềm chưa được sử dụng nhiều. Nguyên nhân xuất phát từ giáo viên còn ngại đổi mới, ngại áp dụng hình thức dạy học mới, sợ học sinh của mình không tự học có hiệu quả với bài giảng e-learning hoặc việc áp dụng bài giảng e-learning sẽ gặp nhiều trở ngại nên vẫn không áp dụng.

Thông qua việc thu thập thông tin từ 18 phiếu hợp lệ của GV các trường địa bàn tỉnh Ninh Bình, GV đã phần nào nhận thức được tầm quan trọng cũng như lợi ích của bài giảng E – Learning, đồng thời biết được những khó khăn mà HS sẽ gặp phải khi học với bài học mới này. Phần lớn GV mới biết sơ qua về các phần mềm, chủ yếu thiết kế trên Powerpoint.

TIỂU KẾT CHƯƠNG 1

Chương 1 đã khái quát được cơ sở lý luận và cơ sở thực tiễn việc xây dựng bài giảng E – learning cho chủ đề Cộng đồng địa phương môn TN&XH lớp 2:

- Cơ sở lý luận của bài giảng E – learning
- Khái quát về chương trình môn Tự nhiên và Xã hội trong đó có: đặc điểm môn học; quan điểm xây dựng chương trình; mục tiêu chương trình; nội dung chương trình và thời lượng chương trình.
- Đặc điểm tâm sinh lí trẻ em lứa tuổi tiểu học.
- Cơ sở thực tiễn: Kết quả điều tra như nhận thức của giáo viên, học sinh về bài giảng E – Learning tích cực; thực trạng sử dụng bài giảng E – Learning trong dạy học môn TN&XH lớp 2.

Chương 1 đã xây dựng một nền tảng vững chắc cho việc thực hiện cũng như sử dụng bài giảng E – Learning phục vụ việc giảng dạy và học tập. Kết quả điều tra về nhận thức và thực trạng sử dụng bài giảng E - Learning của GV cung cấp thông tin quan trọng giúp định hướng cho việc cải thiện và nâng cao chất lượng giảng dạy môn TN&XH lớp 2. Các thông tin này cung cấp nền tảng cho việc nghiên cứu và xây dựng một số bài học trong chủ đề Cộng đồng và địa phương đạt hiệu quả cao.

Chương 2

XÂY DỰNG BÀI GIẢNG E – LEARNING CHỦ ĐỀ CỘNG ĐỒNG ĐỊA PHƯƠNG MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2

2.1 XÂY DỰNG BÀI GIẢNG E – LEARNING

2.1.1 Nguyên tắc xây dựng bài giảng E – Learning

Việc xây dựng bài giảng e-learning hiệu quả đòi hỏi tuân thủ một số nguyên tắc cơ bản để đảm bảo rằng nội dung học tập được truyền đạt một cách hiệu quả và hấp dẫn đối với học viên. Dưới đây là một số nguyên tắc quan trọng cần tuân thủ trong quá trình xây dựng bài giảng e-learning:

a. Đảm bảo tính sư phạm

Đảm bảo cho học sinh tiếp thu được các kiến thức, kỹ năng, kỹ xảo tương ứng với chương trình học. Đồng thời giúp cho việc truyền đạt kiến thức của người dạy được thuận lợi, nhẹ nhàng. Xây dựng bài giảng E – Learning phù hợp với phương pháp giảng dạy, khả năng nhận thức của học sinh, tạo điều kiện để học sinh tự khám phá kiến thức, phát triển tư duy logic, sáng tạo.

b. Đảm bảo tính kỹ thuật

Nguyên tắc này thể hiện rõ việc ứng dụng những thành tựu của khoa học kỹ thuật. Đảm bảo tính chính xác về phương diện toán học, các dấu hiệu, thuộc tính bản chất của bài giảng e-learning. Các kỹ thuật thao tác đơn giản, phù hợp cho cả giáo viên và học sinh khi sử dụng.

c. Đảm bảo tính thẩm mỹ

Đảm bảo màu sắc các slide hài hòa; màu chữ, cỡ chữ, kiểu chữ phù hợp, thống nhất; các công cụ đa phương tiện tích hợp trong bài giảng có chất lượng tốt, kích cỡ phù hợp, tương xứng, không quá lòe loẹt, làm học sinh không tập trung, xao nhãng. Cách trình bày đẹp, khoa học, tinh tế, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của học sinh tiểu học.

d. Đảm bảo tính kinh tế

Chi phí thiết kế thấp nhưng đảm bảo hiệu quả sử dụng. Đảm bảo các tệp, trang web, ... (nơi chứa bài giảng e-learning) được vận hành tốt, ít tốn kém nhất.

e. Đảm bảo tính khả thi, hiệu quả

Các bài giảng sau khi xây dựng phải đảm bảo mục tiêu bài dạy cũng như khai thác được lợi thế của phần mềm. Có khả năng ứng dụng và ứng dụng có hiệu quả vào quá trình dạy học cũng như tự học đồng thời đảm bảo tính hòa phối chặt chẽ, nhuần nhuyễn giữa các phương pháp và hình thức dạy học. Đảm bảo được tính mới lạ trong phương pháp và hình thức dạy học, phát huy được tính tích cực của học sinh.

Tuân thủ các nguyên tắc này sẽ giúp người thiết kế tạo ra các bài giảng e-learning hiệu quả và hấp dẫn, đồng thời giúp học viên tiếp cận và tiêu hóa thông tin một cách dễ dàng và hiệu quả.

2.1.2 Quy trình xây dựng bài giảng E – Learning

2.1.2.1 Cơ sở xây dựng bài giảng E – Learning

a. Căn cứ vào đặc điểm môn học, chủ đề nội dung kiến thức

Việc thiết kế bài giảng e-learning sử dụng cho tự học hoặc quá trình dạy học môn Tự nhiên và xã hội lớp 2 phải căn cứ vào đặc điểm của môn học cũng như đặc điểm của chủ đề nội dung kiến thức mà cụ thể ở đây là nội dung về dạy học các chủ đề trong chương trình nói chung và chủ đề Cộng đồng địa phương nói riêng . Có nghĩa là bài giảng được thiết kế phải đảm bảo không tách rời nội dung thiết thực gắn với đời sống hàng ngày hay những liên kết chặt chẽ đối với các chủ đề khác trong cùng chương trình; đảm bảo sự quán triệt các nội dung của các nội dung chủ đề trong các mạch nội dung phải phù hợp với từng giai đoạn phát triển, đặc điểm tâm sinh lí của học sinh; dựa trên con đường thực hành, luyện tập để hình thành và củng cố kiến thức theo yêu cầu cần đạt của môn học . Nói tóm lại, bài giảng e-learning được thiết kế phải mang màu sắc đặc trưng của môn Tự nhiên và xã hội và phục vụ cho việc hình thành các kiến thức và kỹ năng thiết thực phục vụ cho cuộc sống của mình.

b. Căn cứ vào mục tiêu, nội dung bài học

Mỗi bài giảng e-learning được thiết kế và vận dụng vào mỗi bài học cụ thể, do đó khi thiết kế phải căn cứ vào mục tiêu và nội dung của từng bài học. Khi thiết kế bài giảng phải đảm bảo đạt được mục tiêu bài học, yêu cầu

về thời gian cho từng bài học. Hơn nữa, mỗi bài học có một đặc thù khác nhau ứng với mỗi nội dung khác nhau, cho dù kiến thức có lặp lại trong hai bài học liên tiếp thì mỗi bài học lại có một trọng tâm kiến thức kỹ năng cần hình thành khác nhau, lại có bài chú trọng hình thành kiến thức mới, có bài chú trọng ôn tập kiến thức kỹ năng đã học, có bài chú trọng khâu thực hành, luyện tập, vì vậy, khi thiết kế bài giảng e-learning cần lưu ý dựa trên mục tiêu, nội dung bài học, qua đó, xác định nội dung trọng tâm, những việc cần phải làm, phải chú trọng để đảm bảo chất lượng và hiệu quả của bài giảng.

c. Căn cứ vào đặc điểm phát triển tâm sinh lý học sinh

Theo tinh thần của các phương pháp dạy học hiện đại, học sinh là người chủ động, sáng tạo trong việc tiếp nhận và khám phá những tri thức mới, các em không phải học tập theo một sự áp đặt nào. Vì vậy những thiết kế bài giảng e-learning phải nắm được nhu cầu, khả năng của lứa tuổi học sinh cũng như khả năng của từng em học sinh. Có như vậy mới một mặt vừa đảm bảo tính đại trà trong giáo dục nhưng mặt khác lại vẫn thực hiện được phân hóa trong giáo dục.

2.1.2.2 Quy trình chung để xây dựng bài giảng e-learning

Bước 1: Xác định mục tiêu và kiến thức cho bài giảng

Bước đầu tiên của việc hướng dẫn cách soạn bài giảng e learning là xác định được mục tiêu học tập. Tùy thuộc vào từng đối tượng người học khác nhau mà bài giảng khi được xây dựng cần hướng tới kiến thức gì, có yêu cầu cụ thể ra sao. Xác định được rõ ràng giúp quá trình thiết kế bài giảng E-learning được thực hiện tốt, có được độ chính xác cao.

Trước tiên, tham khảo kỹ sách giáo khoa để có được những kiến thức cơ bản. Bên cạnh đó, tham khảo thêm tài liệu để mở rộng hơn những nội dung bài học. Xác định mục tiêu cho từng bài giảng cũng như thái độ, kiến thức và kỹ năng được thực hiện dễ dàng.

Bước 2: Xây dựng tư liệu cho từng bài giảng

Kho tư liệu xây dựng có thể từ tìm kiếm trên mạng internet, phần mềm dạy học, hoặc tự tạo ra,... đảm bảo chất lượng, nội dung đầy đủ, thẩm mỹ cao.

Thu thập đầy đủ, chi tiết dữ liệu hỗ trợ giúp quá trình thiết kế giáo án điện tử được thực hiện tốt, diễn ra thuận lợi.

Sắp xếp tài liệu thành thư viện, thành một cây thư mục sao cho hợp lý nhất đảm bảo quá trình sử dụng, tìm kiếm thông tin khi cần được thực hiện tốt.

Bước 3: Xây dựng kịch bản giảng dạy để thiết kế bài giảng phù hợp

Tuân thủ theo nguyên tắc sư phạm là điều cần chú ý khi xây dựng kịch bản cho bài giảng Elearning. Cung cấp đầy đủ kiến thức cơ bản, đảm bảo được mục tiêu giảng dạy từ kiến thức cho tới kỹ năng.

Mẫu kịch bản:

Bảng 2.1: Mẫu kịch bản

Tên hoạt động	Hoạt động	Mô tả màn hình

Bước 4: Chọn phần mềm và số hóa bài giảng

Ở bước tiếp theo việc mà chúng ta cần làm chính là lựa chọn phần mềm thiết kế bài giảng Elearning phù hợp nhất. Hiện nay, có nhiều phần mềm hỗ trợ đào tạo khác nhau mà chúng ta có thể cân nhắc.

Trong đó tiêu biểu phải kể tới như MS Producer, hay Adobe Presenter, hoặc Articulate, iSpring,... Và phần mềm Adobe Presenter có hỗ trợ tích hợp PowerPoint được đánh giá cao, được sử dụng phổ biến với khả năng thân thiện với giáo viên hơn cả. Nhưng cũng phải kể đến phần mềm iSpring Suite, có thể dễ dàng với giáo viên nếu họ đã có một số kiến thức cơ bản về công nghệ và sử dụng máy tính.

Việc tiến hành số hóa bài giảng từ quay video, biên tập, ghi âm, hoặc chỉnh sửa video, file âm thanh,... nhờ vào hỗ trợ từ một phần mềm thích hợp được đảm bảo tốt. Số hóa và đồng bộ bài giảng điện tử được thực hiện tốt, từ đó giúp quá trình giảng dạy đạt được kết quả cao hơn như yêu cầu.

Chuẩn bị tư liệu, xử lý các tư liệu đã dự kiến ở bước 2 cho các hoạt động. Thông thường, tư liệu sẽ được chuẩn bị sẵn trên phần mềm PowerPoint để có thể sử dụng ngay cho bài giảng.

Ngoài ra, còn phải lựa chọn sử dụng một số phần mềm hỗ trợ để thực hiện một số tính năng, chẳng hạn: Format Factory để cắt phim, Picosmos Tools để xử lý ảnh, Quicktime để đọc video,...

Dựa trên kịch bản đã xây dựng, các học liệu điện tử đã chuẩn bị, người thiết kế tiến hành thiết kế bài giảng điện tử trên các phần mềm đã chọn.

Bước 5: Chạy thử, chỉnh sửa, đánh giá và sử dụng

Trình diễn thử, soát lỗi, kiểm tra logic của từng phần, chỉnh sửa, hoàn thiện, đóng gói. Vận dụng linh hoạt và hiệu quả bài giảng cho quá trình dạy học hoặc quá trình tự học.

2.2 KẾT QUẢ XÂY DỰNG BÀI GIẢNG E – LEARNING CHỦ ĐỀ CỘNG ĐỒNG ĐỊA PHƯƠNG MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI LỚP 2

BÀI 11: HOẠT ĐỘNG MUA BÁN HÀNG HÓA

Bước 1: Xác định mục tiêu và kiến thức trọng tâm của bài học

Sau bài học, HS sẽ

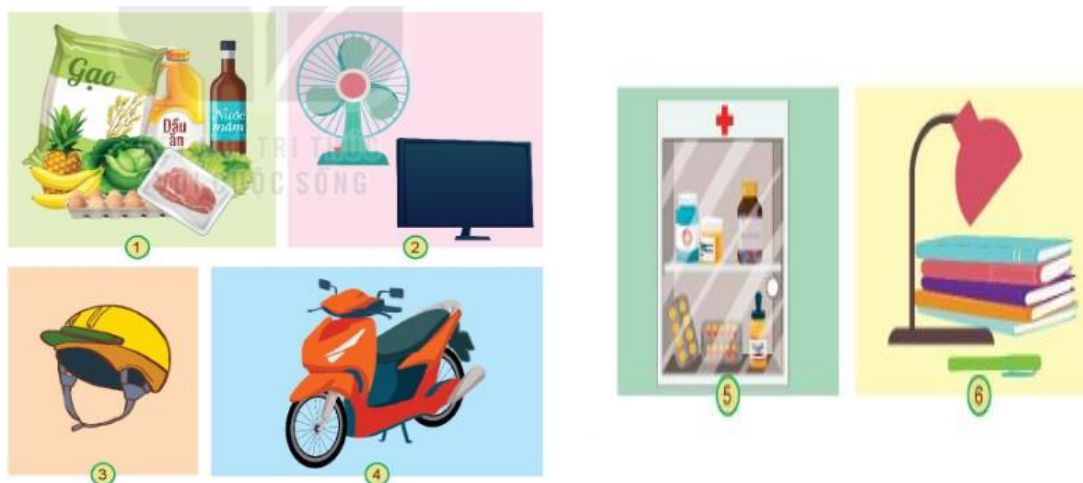
- Kể được tên một số hàng hóa cần thiết cho cuộc sống hàng ngày và vai trò của hàng hóa đó đối với cuộc sống con người.
- Nói được cách mua bán hàng hóa trong cửa hàng, chợ, siêu thị hoặc trung tâm thương mại.
- Nêu được lí do vì sao phải lựa chọn hàng hóa trước khi mua.
- Có ý thức tiết kiệm khi sử dụng hàng hóa và tuyên truyền cho mọi người cùng thực hiện.
- Hình thành cho HS năng lực tự giải quyết các vấn đề trong cuộc sống hàng ngày
- Hình thành năng lực tự lập kế hoạch

Bước 2: Xây dựng tư liệu cho bài giảng

1. Khởi động: File video bài hát Chiếc bụng đói

2. Hình thành kiến thức mới

- + Trò chơi “ Ai nhanh ai đúng” – tên các đồ dùng vật dụng trong cuộc sống
- + Khám phá: Các bức tranh trong SGK TN&XH lớp 2 trang 42/43 và 44/45 và các video buôn bán tại các địa điểm trong bài



Hình 2.1 Tư liệu bài 13 trong SGK



Hình 2.2 Tư liệu bài 13 trang 44-45

- + Mở rộng: Một số hình ảnh thực tiễn về các đồ dùng sinh hoạt trong gia đình.



Hình 2.3 Một số hình ảnh thực tiễn về đồ dùng gia đình

+ Thực hành vận dụng: Tranh ảnh về các trường hợp có hoàn cảnh khó khăn và từ đó liên hệ vào các hoạt động giúp đỡ.



Hình 2.4 Hình ảnh về hoàn cảnh khó khăn

3. Củng cố: Hình ảnh lời chót của mặt trời – Thư khen học sinh đã hoàn thành tốt tiết học

Bước 3: Xây dựng kịch bản giảng dạy để thiết kế bài giảng cho phù hợp

(TIẾT 1)

Tên hoạt động	Hoạt động	Mô tả màn hình
1. Khởi động	- Học sinh khởi động: Hát và nhảy theo bài hát “Chiếc bụng đói”	+ Video bài hát Chiếc bụng đói

Hoạt động 2: Mở rộng (5 phút)	<i>Quiz tương tác hoạt động 2- Sự cần thiết của hàng hóa</i> - GV nhận xét, kết luận vai trò của hàng hóa đối với đời sống của mỗi con người và gia đình: Trong cuộc sống hàng ngày, ai cũng cần đến thức ăn, đồ uống, trang phục và đồ dùng. Bởi thức ăn, đồ uống là thứ giúp con người duy trì sự sống. Trang phục bảo vệ con người an toàn và tránh thời tiết xấu. Đồ dùng giúp chúng ta cải thiện cuộc sống.... + GV cùng HS mở rộng: kể tên những hàng hóa cần thiết khác tùy thuộc vào hoàn cảnh của mỗi gia đình và vai trò của hàng hóa cụ thể đó (những những thứ đó là cần thiết cho cuộc sống hàng ngày của con người) <i>Hoạt động 1</i>	+ Trang quiz tương tác nói tên hàng hóa với sự cần thiết hàng hóa đó  + Trang màn hình kết luận + Trang màn hình mở rộng + Trang màn hình chứa
---	--	---

Hoạt động 3: Thực hành (10 phút)	+ Đưa hai câu hỏi suy nghĩ để HS suy nghĩ và trình bày phần suy nghĩ của mình. Hoạt động 2 GV video về đời sống của người dân gặp khó khăn khi không có những hàng hóa cần thiết do thiên tai để nhấn mạnh vai trò của hàng hóa – Video người dân miền Trung khó khăn vì thiên tai. ➔ GV có thể liên hệ đối với các hoạt động ủng hộ người có hoàn cảnh khó khăn thiếu thốn các đồ dùng thiết yếu trong cuộc sống. Quyên góp ủng hộ người có hoàn cảnh khó khăn.	video miền Trung sau khi thiên tai
3. Củng cố (5 phút)	+ Chuẩn bị bài cho tiết học sau.	+ Trang màn hình củng cố

(TIẾT 2)

Tên hoạt động	Hoạt động	Mô tả màn hình
1. Hình thành kiến thức mới * Hoạt động Khám phá	+ Quiz tương tác – Hoạt động mua bán hàng hóa thường	+ Trang màn hình quiz kéo thả về nơi có hoạt

(15 phút)	diễn ra ở đâu? Yêu cầu: Nêu những điểm khác nhau trong cách trưng bày hàng hóa ở những nơi đó; cách mua, bán ở từng địa điểm. <i>Quiz tương tác trả lời ngắn để HS tự đưa ra những điểm khác nhau mà em biết.</i> - GV kết luận: HĐ mua bán thường diễn ra ở nhiều địa điểm khác nhau. Ở mỗi nơi có cách trưng bày hàng hóa khác nhau và cách mua bán cũng khác nhau. - Yêu cầu: Vì sao cần lựa chọn hàng hóa trước khi mua? Cho HS suy nghĩ trả lời câu hỏi - GV kết luận: Cần lựa chọn	động mua bán hàng hóa.  + Trang màn hình quiz tương tác trả lời ngắn  + Trang màn hình yêu cầu
-------------------	--	--

*Hoạt động 2: Thực hành vận dụng (15 phút)	hàng hóa cẩn thận trước khi mua để đảm bảo chất lượng, phù hợp giá cả, sở thích và điều kiện của bản thân. - GV cho HS thảo luận nhóm đôi và kể trước lớp những đồ dùng học tập cần thiết và nói lý do vì sao phải lựa chọn hàng hóa trước khi mua. - Tổ chức cho HS lập danh sách các loại đồ dùng học tập theo bảng gợi ý trong SGK - Các nhóm báo cáo danh sách các đồ cần mua của nhóm mình trước lớp. - GV nhận xét, nhắc nhở HS có ý thức giữ gìn đồ dùng học tập, sử dụng tiết kiệm. - GV hướng dẫn HS cách đề xuất lựa chọn hàng hóa khi đi mua sắm cùng gia đình. - HS đọc lại lời kết của bạn Mặt Trời.	+ Trang màn hình yêu cầu tìm điểm khác nhau + Trang màn hình kết luận + Trang màn hình đưa câu hỏi thảo luận + Trang màn hình kết luận
3. củng cố (5 phút)	- Tổ chức trò chơi “Đoán cùng tôi nào” củng cố kiến thức bài học Câu 1: Cây gì không lá, không hoa	

	Sáng đêm sinh nhật cả nhà vây quanh? Câu 2: Cái gì xốp nhẹ êm êm Mỗi khi bé ngủ, kê bên má đầu? Câu 3: Có chân mà chẳng biết đi Có mặt phẳng lì cho bé ngồi lên Là cái gì? Câu 4: Miệng tròn lòng trắng phau phau Đựng rau, đựng thịt, đựng rau hàng ngày Là cái gì?	
--	---	--

Bước 4: Chọn phần mềm và số hóa bài giảng

Lựa chọn phần mềm: với bài này, tôi sử dụng phần mềm iSpring Suite10 tích hợp với PowerPoint để xây dựng bài giảng e-learning.

Số hóa bài giảng

- *Thiết lập thông tin ban đầu*
- *Thiết lập tên bài giảng – thông tin người soạn: Vào hộp thoại Presentation Resources ở khung Presentation để thiết lập thông tin. Chọn thư mục Presenters sẽ được khung ảnh như ở hình dưới để thiết lập. Ta được kết quả như sau:*

Edit Presenter Info

Name*:

Title:

Email:

Web site:

Phone:

Info:

Photo: 

Browse... Delete

Company Logo

☐ Use presenter-specific company logo



Browse... Delete

Web site:

OK Cancel

Hình 2.5 Hộp thoại Edit Presenters Info

- Thiết lập thông tin từng slide bài giảng: Thiết lập từng nội dung của từng slide của bài giảng cùng thời gian chạy của từng slide có thể set thời gian hoặc để auto hết slide này đến slide khác

Hình 2.6 Hộp thoại Slide Properties

Slide Properties

Save & Close

Hide Slide

Previous/Next

On Click

Auto

Slide Duration: 03:23.07

Branching

Lock

Presenter

Layout

Playlist

Advanced

Save

Display Slides

Nesting Level

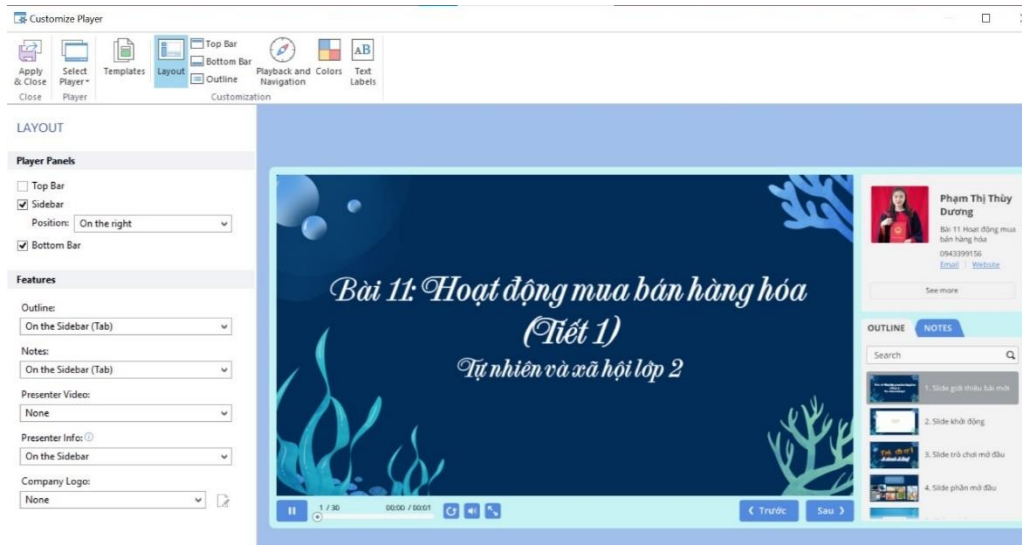
Advance Slide

Navigation

#	Title	Thumbnail	Advance	Slide Duration	Default	Presenter	Layout	Playlist	Object
1	Slide chào mừng			3m 23.07s	Default	Phạm Thị T...	No Change	None	
2	Slide khởi động			3m 23.07s	Default	Phạm Thị T...	No Change	None	
3	Slide giới thiệu bài mới			40.3s	Default	Phạm Thị T...	No Change	None	
4	Slide trò chơi mở đầu			34.2s	Default	Phạm Thị T...	No Change	None	
5	Slide phần mở đầu			35.2s	Default	Phạm Thị T...	No Change	None	
6	Khám phá			9.0s	Default	Phạm Thị T...	No Change	None	

Windows 11 - PowerPoint - 3/20/2024

Hình 2.7 Hộp thoại Custom Player



Notes

Top Bar

Presenter Video

Sidebar

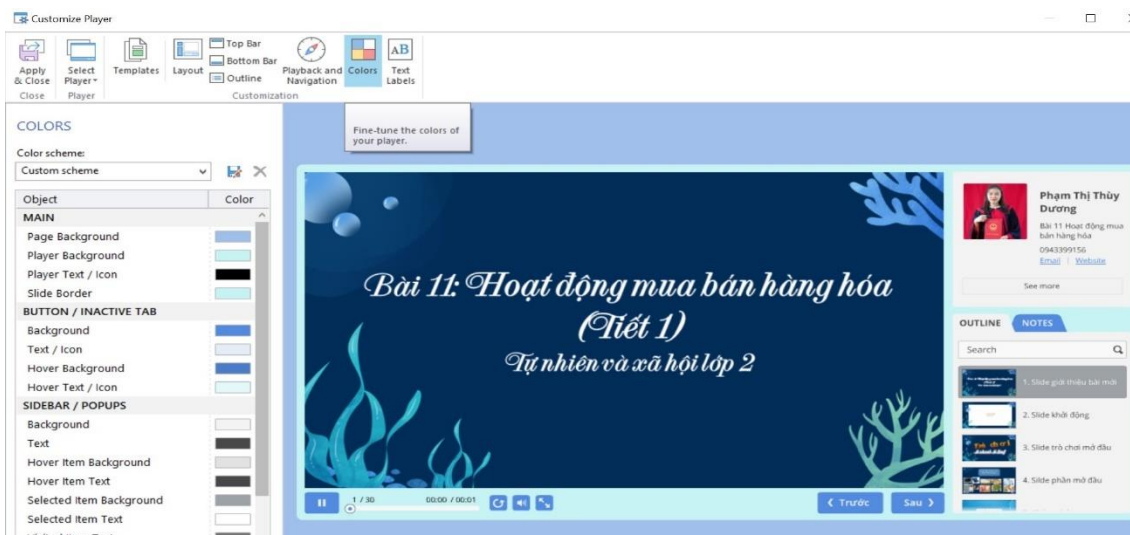
Presenter Info

Bottom Bar

Company Logo

Outline

- *Thiết lập Color – Text Label: Thay đổi màu sắc những thứ có trên slide như màu nền, màu của thanh công cụ..... thay đổi từ tiếng anh sang tiếng Việt để phù hợp hơn với học sinh tiểu học.*



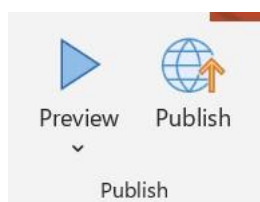
Hình 2.8 Hộp thoại Color – Text Label

- Chèn âm thanh, file âm thanh giảng dạy
 - + Slide 1, slide 31. Chèn âm thanh đoạn nhạc dạo đồng thời file dẫn lời của giáo viên
 - + Các slide còn lại: File dẫn lời của giáo viên cùng lời kết luận của bài.

Bước 5: Chạy thử, chỉnh sửa, đánh giá, đóng gói và sử dụng bài giảng

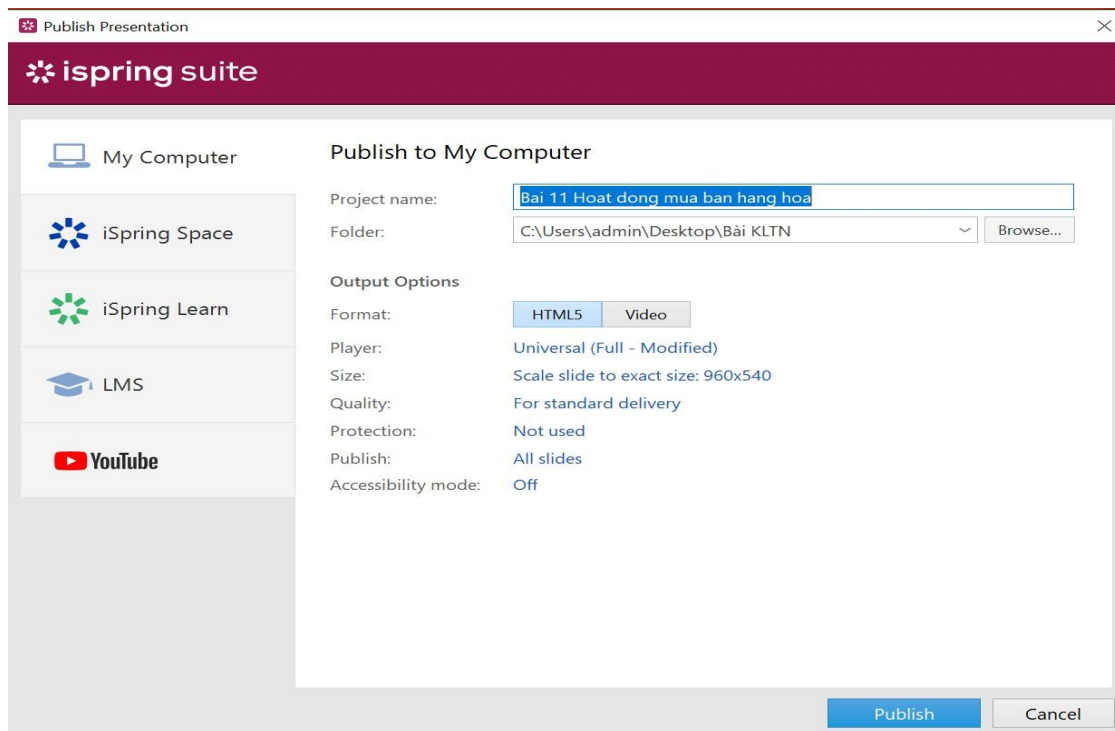
Nhấn **Preview/Preview Presentation** để xem lại toàn bộ bài giảng, chỉnh sửa một số lỗi thường gặp: âm thanh không khớp với hiệu ứng,.....

Để xuất bản bài giảng, chọn **Publish**:



Hình 2.9: Publish

Cửa sổ **Publish Presentation** xuất hiện:



Hình 2.10: Hộp thoại Publish Presentation

Chọn **My Computer**, chọn nơi xuất bản (nên chọn nơi xuất bản ở ổ đĩa D), mục **Publish Format** chọn **HTML5** và chọn Publish. Xem lại toàn bộ bài giảng và sử dụng vào tiết dạy hoặc cho học sinh tự học.

- Link bài giảng: <https://hoctructuyen.violet.vn/present/tu-nhien-va-xa-hoi-2-bai-11-hoat-dong-mua-ban-hang-hoa-13808929.html>



Hình 2.11 Bài giảng sau khi đã xuất bản

BÀI 12: THỰC HÀNH MUA BÁN HÀNG HÓA

Bước 1: Xác định mục tiêu và kỹ năng trọng tâm của bài học

Sau bài học, HS sẽ:

- Biết cách lựa chọn những hàng hóa cần thiết trong cuộc sống hằng ngày.
- Biết cách mua bán hàng hóa ở những địa điểm khác nhau.
- Thực hành lựa chọn hàng hóa phù hợp với giá cả và chất lượng theo tình huống giả định.
- Học sinh biết chi tiêu (mua sắm) hợp lý, phù hợp với nhu cầu của bản thân và điều kiện của gia đình.
- Có ý thức tiết kiệm khi sử dụng hàng hóa và tuyên truyền cho mọi người cùng thực hiện.

Bước 2: Xây dựng tư liệu cho bài giảng

1. Khởi động: Đoán tên đồ vật

2. Thực hành: Hình ảnh về tiền tệ, lịch sử phát triển của tiền tệ, các hình ảnh về các đồ dùng được chuẩn bị trong tiết học.





Hình 2.12 Tư liệu bài học 12 – Mệnh giá tiền, đồ dùng chuẩn bị

3. Kết luận – Lời chốt của ông mặt trời trong SGK

4. Củng cố dặn dò – Trò chơi Đi chợ

Bước 3: Xây dựng kịch bản giảng dạy để thiết kế bài giảng cho phù hợp

<i>Hoạt động</i>	<i>Hoạt động của GV</i>	<i>Mô tả màn hình</i>
1.Khởi động(3 – 5 phút)	+ GV tổ chức cho HS chơi trò chơi “Đoán tên đồ vật” Câu 1: Nhỏ hơn hạt thóc Trong ngọc trắng ngà Khắp muôn vạn nhà Ai ai cũng có Là hạt gì? Câu 2: Có cánh, không biết bay Chỉ quay như chong chóng Làm gió xua cái nóng Mất điện là hết quay. Là gì? Câu 3: Để nguội thì lỏng Đun nóng thì đông,	+ Màn hình trò chơi Đoán tên đồ vật

	Một bụng mà có hai lòng, Một thân mà có hai vùng nhỏ to Là gì? Câu 4: Tròn vành vạch trắng phau phau, Ăn no tắm mát rủ nhau đi nằm Là cái gì? Câu 5: Ông Táo bà Táo, Không áo không quần, Đốt cháy khí thần, Nước sôi lục bục Là cái gì? + Nêu yêu cầu cần đạt bài học	
2.Bài mới (5 – 10 phút)	+ Đưa lại phần yêu cầu chuẩn bị - Đồ dùng học tập - Đồ dùng gia đình - Thực phẩm + GV liên hệ về mệnh giá tiền của Việt Nam. Quiz trả lời ngắn mệnh giá tiền + GV kết luận và đưa ra các mệnh giá tiền của Việt Nam	+ Trang chiếu đưa hình ảnh các đồ dùng chuẩn bị + Trang màn hình quiz trả lời ngắn về mệnh giá tiền  The screenshot shows a quiz question in Vietnamese: "Việt Nam có bao nhiêu mệnh giá tiền? Hãy kể tên những mệnh giá tiền của nước ta." (Vietnam has how many denominations of money? Please list the denominations of money of our country.) Below the question is a text input field for the answer.

3.Hoạt động thực hành (10 – 15 phút)	+ Hoạt động thực hành Mua bán hàng hóa ở siêu thị. + Hoạt động thực hành Mua bán hàng hóa ở chợ quê. Thảo luận trả lời câu hỏi: GV đưa yêu cầu - Em đã mua nhưng loại hàng hóa nào? - Khi mua bán hàng hóa, em cần lưu ý điều gì? + GV kết luận: Cần lưu ý mẫu mã, chất lượng, giá cả...Sẽ mua được hàng hóa tốt, chất lượng cao, giá cả phù hợp với nhu cầu của bản thân. + Tổng kết: Đưa ra hình ảnh chót của ông mặt trời.	+ Trang màn hình kết luận + Trang màn hình hình chót mặt trời 
4.Củng cố (5 phút)	+ Trò chơi củng cố kiến thức “ Đi chợ” Câu 1: Có mùi, có khía vàng au Chim khôn ăn quả hện sau trả vàng.	+ Trang chiếu màn hình trò chơi “ Đi chợ”

	Là quả gì ? Câu 2: Quả gì xanh, đỏ, tím, hồng Thích bay cùng bé tung bồng ngày vui? Câu 3: Thứ gì cùi trắng nước trong rõ ràng? Câu 4: Quả gì vốn sợ nhà mèo?	
--	--	--

Bước 4: Chọn phần mềm

Lựa chọn phần mềm: Với bài này, tôi sử dụng phần mềm iSpring Suite10 tích hợp với PowerPoint để xây dựng bài giảng e-learning.

Bước 5: Chạy thử, chỉnh sửa, đánh giá, đóng gói và sử dụng bài giảng

Nhấn **Preview/Preview Presentation** để xem lại toàn bộ bài giảng, chỉnh sửa một số lỗi thường gặp: âm thanh không phù hợp, quiz không chạy...

Link bài giảng: <https://hocruuctuyen.violet.vn/present/tu-nhien-va-xa-hoi-2-bai-12-thuc-hanh-mua-ban-hang-hoa-13809096.html>



Hình 2.13 Hình ảnh bài giảng E – Learning được xuất bản

BÀI 13: HOẠT ĐỘNG GIAO THÔNG

Bước 1: Xác định mục tiêu và kỹ năng trọng tâm của bài học

Sau bài học, HS sẽ:

- Kể được tên các loại đường giao thông.
- Nêu được một số phương tiện giao thông và tiện ích của chúng.
- Phân biệt được một số loại biển báo giao thông (biển báo chỉ dẫn, biển báo cấm, biển báo nguy hiểm) qua hình ảnh.
- Giải thích được sự cần thiết phải tuân theo quy định của các biển báo giao thông.
- Vận dụng được trong thực tế cuộc sống khi tham gia giao thông.
- Có ý thức thực hiện và tuyên truyền người khác tuân thủ các quy định của biển báo giao thông.

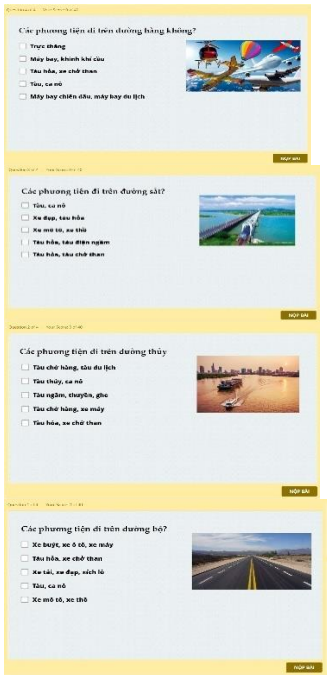
Bước 2: Xây dựng tư liệu cho bài giảng

1. Khởi động: Video bài hát “Cô dạy bé an toàn giao thông” và “ An toàn giao thông”
2. Khám phá: Các hình ảnh trong sách giáo khoa và hình ảnh thực tiễn của các phương tiện trong đời sống, các biển báo mà các em thấy

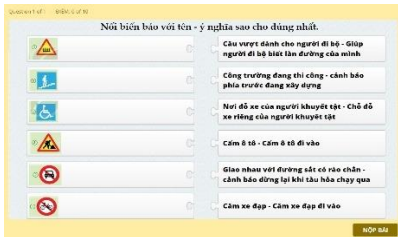


Bước 3: Xây dựng kịch bản giảng dạy để thiết kế bài giảng cho phù hợp

Hoạt động	Hoạt động của GV	Mô tả màn hình
1.Khởi động (3 – 5 phút)	+ Cho HS khởi động bằng bài hát “ Cô dạy bé bài học giao thông” + Quiz trả lời ngắn về “ Khi lưu thông, em cần lưu ý điều gì?” + Nêu yêu cầu cần đạt	+ Trang chiếu video bài hát + Trang màn hình quiz tương tác trả lời ngắn. 
2.Khám phá (10 – 15 phút)	*Hoạt động 1: Các loại phương tiện gắn liền với đường giao thông - Mở đầu - Quiz tương tác kéo thả các phương tiện mà gia đình Minh sử dụng + Quiz tương tác nối các phương tiện tương ứng với loại đường	+ Trang màn hình quiz tương tác  + Trang màn hình quiz nối 

	*Hoạt động 2: Tiện ích của các phương tiện giao thông + Rút ra kết luận	+ Trang màn hình kết luận
3.Thực hành (10 phút)	+ Quiz chọn nhiều phương tiện tương ứng với các loại đường	+ Trang màn hình chiếu quiz chọn nhiều đáp án 
4.Vận dụng (5 phút)	+ Đưa ra 2 yêu cầu: - Ở địa phương em có các loại đường giao thông nào? - Người dân thường sử dụng phương tiện nào? + Đưa ra lời chốt của ông Mặt Trời	+ Trang chiếu yêu cầu

(TIẾT 2)

Hoạt động	Hoạt động của GV	Mô tả màn hình
1.Khởi động (3 – 5 phút)	+ Cho HS khởi động qua bài hát “ An toàn giao thông”	+ Trang màn hình chiếu video bài hát
2.Khám phá (10 – 15 phút)	* Hoạt động 1: Tên và ý nghĩa của biển báo giao thông. <i>Quiz nối biển báo giao thông với tên và ý nghĩa</i> *Hoạt động 2: Tìm điểm giống nhau giữa các biển báo *Hoạt động 3: Phân loại biển báo <i>Quiz kéo thả các biển báo tương ứng với các nhóm</i>	+ Trang màn chiếu quiz câu hỏi  + Trang màn chiếu quiz kéo thả 
3.Thực hành (10 phút)	+ Hoạt động 1: Hoàn thành bảng theo mẫu. - Hướng dẫn một số biển	+ Trang màn hình chiếu các biển báo và kết quả

	báo giao thông để HS hoàn thiện	
4.Vận dụng (10 phút)	+ Thực hiện bài tập và các yêu cầu theo phần bài giảng + Kết luận. Đưa ra lời chốt và nhận xét của ông Mặt trời	+ Trang chiếu màn hình bài tập + Trang chiếu lời chốt Mặt trời
5.Củng cố	+ Tổ chức trò chơi Lật mảnh ghép củng cố lại các kiến thức đã học.	

Bước 4: Chọn phần mềm và số hóa bài giảng

Lựa chọn phần mềm: với bài này, tôi sử dụng phần mềm iSpring Suite10 tích hợp với PowerPoint để xây dựng bài giảng e-learning,.....

Số hóa bài giảng tương tự với bài trước

Bước 5: Chạy thử, chỉnh sửa, đánh giá, đóng gói và sử dụng bài giảng

Nhấn **Preview/Preview Presentation** để xem lại toàn bộ bài giảng, chỉnh sửa một số lỗi thường gặp: lời giảng không khớp với hiệu ứng, kiểu chữ, cỡ chữ không phù hợp,...

Chọn **My Compute**, chọn nơi xuất bản (nên chọn nơi xuất bản ở ổ đĩa D), mục **Publish Format** chọn **HTML5** và chọn Publish. Xem lại toàn bộ bài giảng và sử dụng vào tiết dạy hoặc cho học sinh tự học.

Link bài giảng: <https://hoctructuyen.violet.vn/present/hoat-dong-giao-thong-13809397.html>

Question 1 of 1
Your Score: 0 of 10

Khi lưu thông chúng mình phải làm gì?

SUBMIT

Question 1 of 1
Your Score: 0 of 10

Mỗi phương tiện tương ứng với loại đường giao thông nào?

 Tàu thuyền	 Đường bộ
 Máy bay	 Đường hàng không
 Tàu hỏa	 Đường sắt
 Xe buýt	 Đường thủy

SUBMIT

Hình 2.15 Hình ảnh sau khi bài giảng được xuất bản

BÀI 14: CÙNG THAM GIA GIAO THÔNG

Bước 1: Xác định mục tiêu và kỹ năng trọng tâm của bài học

Sau bài học, HS sẽ:

- Nêu được các quy định khi đi trên một số phương tiện giao thông (xe máy, xe buýt, đồ...) và chia sẻ với những người xung quanh cùng thực hiện.
- Dự đoán/ nhận biết được các tình huống nguy hiểm có thể xảy ra khi tham gia giao thông.
- Chấp hành tốt các quy định khi tham gia giao thông
- Xử lý được các tình huống đơn giản khi tham gia giao thông
- Tham gia giao thông an toàn.

Bước 2: Xây dựng tư liệu cho bài giảng

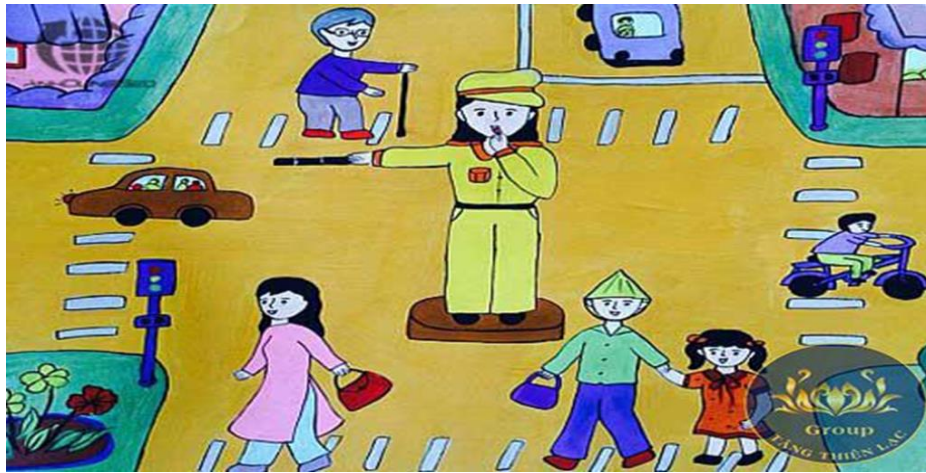
1. Khởi động: Trò chơi Xe bus yêu thương, bài hát “ Em đi qua ngã tư đường phố”



Hình 2.16 Tư liệu trò chơi khởi động

2. Khám phá: Hình ảnh các phương tiện, các tai nạn tình huống nguy hiểm có thể xảy ra





Hình 2.17 Các tình huống và sự nguy hiểm khi làm sai quy định

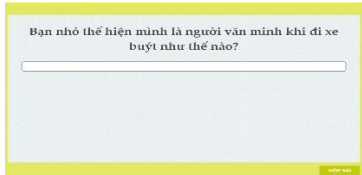
3. Vận dụng: Một số bức tranh cổ động thực hiện an toàn giao thông

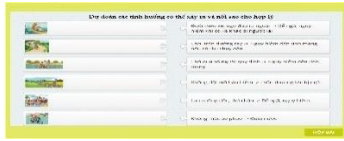


Hình 2.18 Một số hình ảnh cổ động thực hiện an toàn giao thông

4. củng cố, dặn dò: Trò chơi Mô hình “ vùng xanh” an toàn

Bước 3: Xây dựng kịch bản giảng dạy để thiết kế bài giảng cho phù hợp

Hoạt động	Hoạt động của GV	Mô tả màn hình
1.Khởi động (3 – 5 phút)	+ Tổ chức trò chơi “ Xe bus yêu thương” để kiểm tra các kiến thức bài cũ liên quan đến biển báo giao thông + Nêu yêu cầu cần đạt của bài	+ Trang chiếu màn hình trò chơi
2.Khám phá (10 – 15 phút)	* Mở đầu: Nêu ra một tình huống giao thông nguy hiểm. Và lý do tại sao lại nguy hiểm *Hoạt động 1: Các bạn trong tranh đã thực hiện quy định gì? <i>Quiz kéo thả các quy định tương ứng với hình</i> <i>Câu hỏi quiz ngoài mở rộng một video tình huống lịch sự nơi công cộng</i> *Hoạt động 2: Dự đoán tình huống xảy ra <i>Quiz nối giữa các tình huống</i>	+ Trang màn hình quiz kéo thả  + Trang chiếu quiz trả lời ngắn 

	và dự đoán việc xảy ra + Rút ra kết luận và nguyên nhân gây ra tai nạn giao thông	+ Trang màn chiếu quiz nổi 
--	--	---

(TIẾT 2)

Hoạt động	Hoạt động của GV	Mô tả màn hình
1.Thực hành (10 phút)	* Quiz trả lời ngắn trình bày suy nghĩ về các tình huống.	+ Trang màn chiếu các quiz 
2.Vận dụng (10 phút)	*Hãy viết hoặc vẽ tranh tuyên truyền an toàn giao thông. Quan sát các bức tranh có sẵn trên màn chiếu và yêu cầu HS thực hiện vào tiết Mỹ thuật hôm sau. Rút ra lời chốt của ông Mặt trời	+ Trang màn hình chiếu các bức ảnh
3.Củng cố (5 phút)	+ Tổ chức trò chơi Mô hình “vùng xanh” an toàn Câu 1: Đi qua đường an toàn như thế nào? Câu 2: Khi đi xe máy hoặc tham	+ Trang màn hình chiếu các câu hỏi

	gia giao thông, có phải đội mũ bảo hiểm không? Vì sao Câu 3: Có mấy loại biển báo giao thông? Hãy kể tên Câu 4: Trên đường giao thông, khi hiệu lệnh của người điều khiển giao thông trái với hiệu lệnh của đèn hoặc biển báo thì người tham gia giao thông phải chấp hành theo hiệu lệnh nào? Câu 5: Khi lên, xuống ô tô cần phải làm gì? Câu 6: Em cùng các bạn đi học về thấy một số bạn chơi đùa trên đường, em sẽ làm gì?	
--	--	--

Bước 4: Chọn phần mềm và số hóa bài giảng

Lựa chọn phần mềm: với bài này, tôi sử dụng phần mềm iSpring Suite10 tích hợp với PowerPoint để xây dựng bài giảng e-learning,

Số hóa bài giảng tương tự với các bài trước

Bước 5: Chạy thử, chỉnh sửa, đánh giá, đóng gói và sử dụng bài giảng

Nhấn Preview/Preview Presentation để xem lại toàn bộ bài giảng, chỉnh sửa một số lỗi thường gặp: lời giảng không khớp với hiệu ứng, kiểu chữ, cỡ chữ không phù hợp,...

Để xuất bản bài giảng, chọn Publish: Chọn My Compute, chọn nơi xuất bản (nên chọn nơi xuất bản ở ổ đĩa D), mục Publish Format chọn HTML5 và chọn Publish. Xem lại toàn bộ bài giảng và sử dụng vào tiết dạy hoặc cho học sinh tự học. Link bài giảng: <https://hoctructuyen.violet.vn/present/tu-nhien-va-xa-hoi-2-bai-14-cung-tham-gia-giao-thong-13811120.html>

Question 1 of 1 | Your Score: 0 of 10

Đây là quy định gì?



1



2



3



4



5

Đội mũ khi đi xe máy

Thắt dây an toàn khi đi ô tô

Mặc áo phao khi đi thuyền

Đạp xe đúng làn

Xếp hàng khi lên xe buýt

SUBMIT

OUTLINE NOTES

Search

9. Hout đồng mở đầu

10. Khởi động

11. Khám phá

12. ...

12.1. Đây là quy định gì?

13. ...

14. ...



Nhường chỗ cho người khuyết tật



Nhường chỗ cho người lớn tuổi



Nhường chỗ cho phụ nữ có thai

Hình 2.19 Hình ảnh bài giảng sau khi đã xuất bản

BÀI 15: ÔN TẬP CHỦ ĐỀ CỘNG ĐỒNG ĐỊA PHƯƠNG

Bước 1: Xác định mục tiêu và kỹ năng trọng tâm của bài học

Sau bài học, HS sẽ:

- củng cố kiến thức, kỹ năng đã học về chủ đề cộng đồng địa phương.
- Chia sẻ thông tin với bạn về cách mua bán, lựa chọn hàng hóa phù hợp về giá cả và chất lượng.
- Thực hiện được quy định khi đi trên một số phương tiện giao thông và tuyên truyền để những người xung quanh cùng thực hiện.

Bước 2: Xây dựng tư liệu cho bài giảng

+ Sơ đồ mua bán hàng hóa trong SGK phóng to trên giấy A3 (tương ứng với số nhóm)



Hình 2.20 Hình ảnh sơ đồ mua bán hàng hóa

+ Tranh ảnh một số biển báo giao thông theo nội dung bài học.



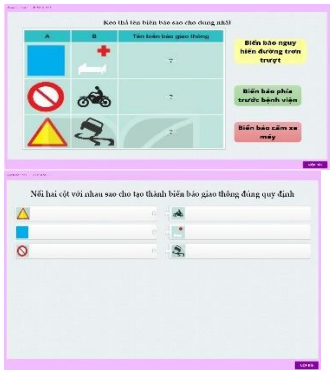
Hình 2.21 Một số biển báo giao thông

+ Hình biển báo giao thông phóng to hoặc làm bằng bìa để ghép.

+ Một số tranh ảnh về hoạt động mua bán và hoạt động giao thông.

Bước 3: Xây dựng kịch bản giảng dạy để thiết kế bài giảng cho phù hợp

Hoạt động	Hoạt động của GV	Mô tả màn hình
1.Khởi động (5 phút)	+ Tổ chức trò chơi “ Doreamon câu cá” ôn tập lại các kiến thức các bài học cũ + Nêu yêu cầu cần đạt	+ Trang màn hình trò chơi + Trang màn hình yêu cầu cần đạt
2.Khám phá (10 phút)	*Hoạt động 1: Hoàn thành sơ đồ <i>Tạo một sơ đồ từ phần mềm Imindmap 10 và tạo quiz kéo thả hoàn thành sơ đồ</i> *Hoạt động 2: Lựa chọn hàng	+ Trang màn hình quiz kéo thả + Trang chiếu màn

	hóa Quiz kéo thả hàng hóa vào hai nhóm Đồ dùng – Thực phẩm Rút ra kết luận	hình quiz 
3.Thực hành (10 phút)	*Hoạt động 1: Nói biển báo và nói tên của biển báo đó Quiz nói và quiz kéo thả *Hoạt động 2: Thảo luận trả lời các câu hỏi trong SGK - Nói ý nghĩa của các biển báo - Lý do vì sao phải tuân thủ biển báo giao thông?	+ Trang chiếu màn hình 
4.Vận dụng (5 phút)	+ Thực hiện các yêu cầu trong sách giáo khoa và quan sát video cũng như các hình ảnh biển báo minh họa	+ Trang chiếu màn hình các biển báo và video hướng dẫn
5.Củng cố (3 – 5 phút)	+ Tổ chức trò chơi “ Thu hoạch cà rốt” ôn tập lại kiến thức của toàn chủ đề	

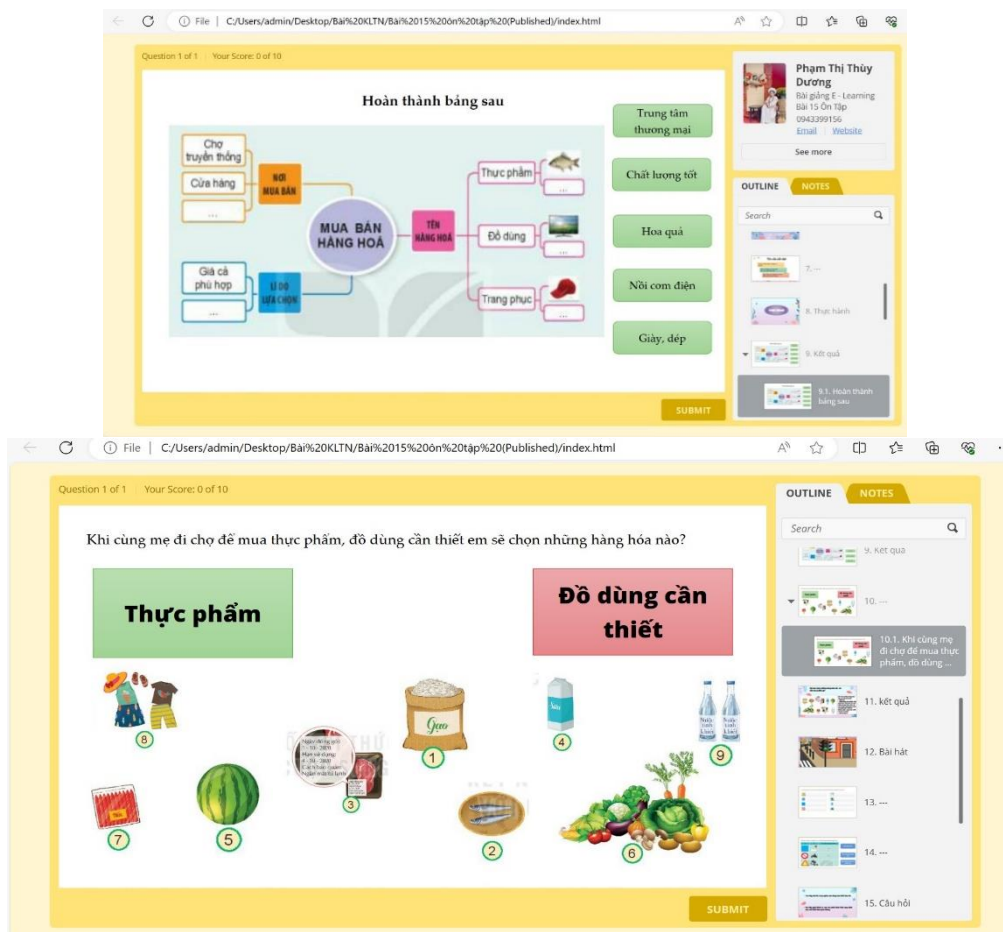
Bước 4: Chọn phần mềm và số hóa bài giảng

Lựa chọn phần mềm: với bài này, tôi sử dụng phần mềm iSpring Suite10 tích hợp với PowerPoint để xây dựng bài giảng e-learning,.....

Bước 5: Chạy thử, chỉnh sửa, đánh giá, đóng gói và sử dụng bài giảng

Nhấn Preview/Preview Presentation để xem lại toàn bộ bài giảng, chỉnh

sửa một số lỗi thường gặp: lời giảng không khớp với hiệu ứng, kiểu chữ, cỡ chữ không phù hợp,...Để xuất bản bài giảng, chọn Publish: Chọn My Computer, chọn nơi xuất bản (nên chọn nơi xuất bản ở ổ đĩa D), mục Publish Format chọn HTML5 và chọn Publish. Link bài giảng: <https://hoctructuyen.violet.vn/present/tu-nhien-va-xa-hoi-2-bai-15-on-tap-chu-de-cong-dong-dia-phuong-13811133.html>



Hình 2.22 Bài giảng sau khi được xuất bản

2.3 CHẠY THỬ NGHIỆM, ĐÁNH GIÁ VÀ MỘT SỐ KIẾN NGHỊ

2.3.1 Mục đích thử nghiệm

Tiến hành thử nghiệm đề tài này nhằm bước đầu kiểm định tính khả thi của các bài giảng e-learning cũng như hướng đến khả năng khả năng ứng dụng bài giảng e-learning vào quá trình dạy học của giáo viên – học sinh và quá trình tự học của học sinh lớp 2 nói riêng và tiểu học nói chung.

2.3.2 Nội dung thử nghiệm

Thử nghiệm được tiến hành quan sát đánh giá việc chạy của các trang slide các bài giảng đã được thiết kế xem đã chạy ổn hay chưa, các file ghi âm

đã phù hợp, đủ âm lượng đối với học sinh tiểu học. Tính khả thi cũng như khả năng tiếp nhận của học sinh đối với bài giảng E – Learning

2.3.3 Phương pháp thử nghiệm

Trước khi thử nghiệm, tôi đã tiến hành thiết kế bài giảng e-learning bằng phần mềm: iSpring Suite đồng thời nghiên cứu tài liệu, kế hoạch dạy học. Bên cạnh đó, tôi đã cùng ngồi học thử bài giảng đó đối với một số học sinh mà tôi có thời gian tiếp xúc, cho học sinh thực hiện các phần hoạt động quiz được thiết kế trong phần bài học.

2.3.4 Đánh giá sau khi chạy thử nghiệm

Sau khi chạy thử nghiệm 5 bài giảng E – Learning của chủ đề Cộng đồng và địa phương của môn Tự nhiên và xã hội lớp 2 và tôi có quan sát thực tế tại trường tiểu học Thanh Bình trong 2 tháng. Có thể thấy việc thử nghiệm bài giảng E – Learning cho học sinh lớp 2 có những mặt bất lợi riêng. 5 bài giảng sau khi chạy thử nghiệm, chạy ổn định không bị lệch nhiều so với phần Powerpoint đã được thiết kế trước tuy nhiên khi thử nghiệm trên một hai đối tượng có thể thấy học sinh còn hạn chế trong việc tập trung vào bài học, ít được tiếp xúc với giáo viên và bạn bè xung quanh. Đối với học sinh lớp 2 mà tôi đang làm đề tài, khả năng bấm máy của trẻ còn rất chậm, cần có sự giúp đỡ của giáo viên hoặc cha mẹ lúc cần thiết. Tuy vậy tôi nhận ra, trên thực tế, bài giảng e-learning có những ưu điểm:

- Thu hút được sự chú ý và tập trung của học sinh trong giờ học, phát huy được năng lực tự học, năng lực tự làm việc để tìm ra kiến thức của học sinh.
- Học sinh được tiếp cận với một hình thức dạy học mới có ứng dụng những phương tiện hiện đại.
- Giáo viên nói ít hơn so với các tiết học truyền thống, học sinh hoạt động nhiều, tiết kiệm thời gian trình bày nên giáo viên có nhiều cơ hội hơn để làm việc trực tiếp với học sinh.
- Học sinh được tiếp cận với nhiều dạng bài tập mở rộng ví dụ như quiz trả lời ngắn, nối, kéo thả khác với các hoạt động nhìn quan sát thảo luận như trên lớp.

Tồn tại:

- Mất nhiều thời gian thiết kế bài giảng.
- Khó quản lý học sinh khi các em sử dụng tự học.
- Sử dụng bài giảng e-learning trong giờ học có thể làm hạn chế vai trò của giáo viên trong quá trình dạy – học, làm mất đi tính chủ đạo của giáo viên trong việc dạy học tại lớp, gây ảnh hưởng đến hoạt động học của học sinh.
- Hạn chế khả năng trao đổi giữa học sinh – học sinh và học sinh – giáo viên.

TIỂU KẾT CHƯƠNG 2

Qua phần thực hiện theo các bước để xây dựng một bài giảng E – learning cũng như xây dựng kịch bản ban đầu của một bài giảng, tôi nhận thấy có rất nhiều khó khăn trong việc xây dựng cũng như xuất bản một bài ra idex, hay đưa lên một trang web. Nhiều giáo viên sẽ gặp khó khăn trong việc liên tục phải ghi âm lại những gì đã nói, làm lại những quiz tương tác với học sinh. Việc sử dụng iSpring Suite sẽ khó đối với các giáo viên lần đầu được tiếp cận với sự thay đổi, khả năng sử dụng hạn chế.

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Trong quá trình nghiên cứu đề tài “Xây dựng bài giảng E – learning chủ đề Cộng đồng địa phương môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2”, chúng tôi đã tiến hành khảo sát và phân tích một cách cẩn thận các cơ sở lý luận liên quan đến việc áp dụng bài giảng E – Learning vào dạy học môn TN&XH lớp 2. Kết quả của nghiên cứu đã đạt được những điểm quan trọng sau:

Thứ nhất, chúng tôi đã đi sâu vào một số vấn đề lý luận quan trọng liên quan đến việc xây dựng bài giảng E – Learning . Thông qua việc nghiên cứu kỹ lưỡng các vấn đề lý luận, chúng tôi đã có thể hiểu rõ hơn về các đặc điểm của học sinh, từ đó giúp giáo viên tổ chức xây dựng bài học một cách hiệu quả hơn và áp dụng tính năng của phần mềm một cách linh hoạt và hợp lý trong tiết dạy.

Thứ hai, qua khảo sát chúng tôi đã hiểu được tình hình thực tế của việc sử dụng bài giảng E – Learning. Hiện nay, giáo viên Tiểu học đã nhận thức được tầm quan trọng của bài giảng này vào quá trình giảng dạy để nâng cao chất lượng giáo dục. Tuy nhiên, vẫn còn một số giáo viên ít sử dụng hoặc chưa sử dụng do ngại khó khăn, ngại đổi mới trong việc tiếp thu các phần mềm mới. Việc này đòi hỏi sự đầu tư thời gian và kỹ năng trong việc tổ chức các hoạt động tương tác với HS trong lớp, nhưng nếu được triển khai đúng cách sẽ giúp HS tiếp thu kiến thức một cách hiệu quả và phát triển năng lực, phẩm chất cho HS.

Thứ ba, chúng tôi đã đề xuất quy trình xây dựng bài giảng E – Learning qua 5 bước. Vận dụng quy trình đó vào xây dựng kế hoạch bài học cho 05 bài thuộc chủ đề Cộng đồng địa phương trong sách giáo khoa TN&XH lớp 2, bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống.

Thứ tư, chúng tôi đã tiến hành thử nghiệm để đánh giá hiệu quả của việc xây dựng bài giảng E - Learning. Kết quả thử nghiệm đã cho thấy rằng việc sử dụng bài giảng này giúp phát triển khả năng tự học của học sinh và phát triển vốn kiến thức sẵn có.

2. Kiến nghị

Dựa trên những kết quả thu được từ quá trình nghiên cứu, chúng tôi đưa ra một số kiến nghị cụ thể như sau:

- Tiếp tục nâng cao năng lực sử dụng CNTT của GV cấp bậc Tiểu học
- Sử dụng phối hợp và linh hoạt giữa bài giảng trực tiếp trên lớp và bài giảng E – Learning

- Mở rộng nghiên cứu về việc xây dựng bài giảng E – Learning qua các phần mềm mới nhằm nâng cao hiệu quả giảng dạy.

Những kết luận và kiến nghị trên là kết quả của quá trình điều tra và thực nghiệm của chúng tôi, nhằm mục đích nâng cao chất lượng giáo dục và học tập.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Tài liệu Tiếng Việt

- [1]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông môn Tự nhiên và xã hội 2018*, Ban hành kèm theo thông tư Số 32/2018/TT – BGDDT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- [2]. Quách Thùy Nga (2015). “*Thiết kế bài giảng E – Learning trong dạy học môn Tự nhiên và xã hội lớp 3*” (Khóa luận tốt nghiệp – Đại học Sư Phạm Hà Nội 2)
- [3]. Tài liệu “*Phát động cuộc thi thiết kế bài giảng điện tử*” (Ngày 22/09/2021) – Cổng thông tin Bộ giáo dục và đào tạo
- [4]. Nguyễn Thị Lương (2012). “*Nghiên cứu E – Learning và ứng dụng thiết kế bài giảng điện tử E – Learning*” (Luận văn thạc sĩ – Học viện Công nghệ bưu chính viễn thông)
- [5]. Nguyễn Minh Tuấn (2015). “*Xây dựng học liệu E-Learning đáp ứng yêu cầu phát triển chuyên môn, nghiệp vụ của giáo viên tiểu học*” (Luận án tiến sĩ - Viện Khoa học giáo dục Việt Nam 2015)
- [6]. Đào Thái Lai (Tổng chủ biên) (2006). *Giáo trình Phương tiện kỹ thuật và ứng dụng CNTT trong dạy học Tiểu học*, Nxb Giáo dục Việt Nam
- [7]. Lê Công Triêm, Nguyễn Đức Vũ (2006). *Giáo trình Ứng dụng CNTT trong dạy học*, Nxb Giáo dục Việt Nam

2. Tài liệu Tiếng Anh

- [8]. William Horton (2006), *E-learning by design*, Published by Pfeiffer, San Francisco, CA
- [9]. UNESCO Bangkok – Asia and Pacific Regional Bureau for Education (2010), *ICT Transforming Education – A Regional Guide*, Published by UNESCO Bangkok, Thailand.

3. Website

- [10]. https://vi.wikipedia.org/wiki/Bài_giảng_điện_tử
- [11]. <https://www.tonybates.ca>
- [12]. <https://www.ck12.org/teacher/>

PHỤ LỤC

BẢNG HỎI

(Dành cho học sinh lớp 2)

Tôi đang thực hiện đề tài “*Xây dựng bài giảng e-learning chủ đề Cộng đồng địa phương môn Tự nhiên và xã hội lớp 2*”. Rất mong nhận được sự hợp tác của các em tôi hoàn thành việc khảo sát thông tin liên quan đến đề tài. Ở mỗi câu hỏi, hãy chọn phương án trả lời phù hợp nhất với mình và đánh dấu (X) vào ô trống trước phương án trả lời đó.

1. Em có thích những tiết học có ứng dụng công nghệ thông tin không?
☐ Rất thích
☐ Bình thường
☐ Không
2. Em có yêu thích môn học Tự nhiên và xã hội không?
☐ Rất thích
☐ Bình thường
☐ Không thích
3. Em đã được học qua hay nhìn thấy bài giảng e-learning không?
☐ Đã được học qua
☐ Chưa được học
4. Theo em, năng lực tự học của em đang ở mức độ nào?
☐ Tốt
☐ Khá
☐ Yếu
5. Gia đình em có đủ điều kiện, cơ sở vật chất phục vụ cho việc học qua bài giảng e-learning không? (máy tính có kết nối mạng, tai nghe,...)

☐ Có

☐ Không

6. Trong quá trình học với bài giảng e-learning, em thường gặp phải những khó khăn gì?

☐ Không có thầy cô giáo hướng dẫn, em không thể hiểu bài

☐ Bài giảng e-learning khó hiểu, em không thể tiếp thu được

☐ Không có bạn để cùng trao đổi bài

☐ Học bài giảng e-learning chán

☐ Ý kiến khác:

.....

7. Em mong muốn điều gì ở bài giảng e-learning?

☐ Mới lạ, có nhiều tình huống hấp dẫn

☐ Có nhiều bài tập và câu hỏi để thực hành

☐ Ngắn gọn nhưng đủ kiến thức

☐ Có nhiều kiến thức mở rộng

☐ Có video thầy/cô giáo

☐ Ý kiến khác:

.....

8. Đối với hoạt động hướng dẫn học với bài giảng e-learning tại lớp, em mong muốn điều gì?

☐ Thầy/ cô hướng dẫn thêm những phần chưa hiểu

☐ Thầy/cô ra thêm nhiều bài tập ứng dụng ngoài bài

☐ Em được nói, viết, làm theo cách nghĩ riêng

Ý kiến khác:

.....

PHIẾU ĐIỀU TRA

Kính thưa quý thầy/ cô, hiện nay tôi đang thực hiện đề tài “Xây dựng bài giảng E –Learning chủ đề Cộng đồng địa phương môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2”, để có những thông tin chính xác nhằm kiểm chứng tính khả thi của đề tài, mong quý thầy/cô hãy vui lòng hoàn thành phiếu điều tra dưới đây bằng cách đánh dấu (X) vào các ô vuông trước mỗi ý kiến lựa chọn và xin cho biết thêm những ý kiến khác của mình (nếu có). Tôi xin chân thành cảm ơn quý thầy/cô đã phối hợp.

1. Quý Thầy/Cô có thường xuyên sử dụng bài giảng e-learning các chủ đề phối hợp trong dạy học Tự nhiên và xã hội 2 tại lớp cho học sinh không?

- ☐ Thường xuyên
- ☐ Thi thoảng
- ☐ Hiếm khi
- ☐ Không bao giờ
- ☐ Mục khác:

2. Quý Thầy/Cô có thường xuyên yêu cầu HS sử dụng bài giảng e-learning cho các chủ đề môn Tự nhiên xã hội ở nhà không?

- ☐ Thường xuyên
- ☐ Thi thoảng
- ☐ Hiếm khi
- ☐ Không bao giờ
- ☐ Mục khác:

3. Theo quý Thầy/Cô, việc áp dụng những bài giảng e-learning vào việc dạy học chủ đề Cộng đồng địa phương cho học sinh lớp 2 có cần thiết không?

- ☐ Rất cần thiết
- ☐ Cần thiết
- ☐ Không cần thiết
- ☐ Mục khác:

4. Theo quý Thầy/Cô, cơ sở vật chất và trang thiết bị của nhà trường hiện tại đã đáp ứng được việc ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học hay chưa?

- ☐ Đã đủ
- ☐ Chưa đủ

☐ Không ý kiến

☐ Mục khác:

5. Hiện nay, hệ thống bài giảng e-learning trên các trang mạng đã đáp ứng nhu cầu sử dụng của quý thầy/cô hay chưa?

☐ Đã đáp ứng đủ

☐ Chưa đáp ứng đủ

☐ Không có ý kiến

☐ Mục khác:

6. Quý Thầy/ Cô nhận thấy khả năng tiếp thu của học sinh trong giờ học có sử dụng bài giảng e-learning như thế nào?

☐ Rất tốt

☐ Tốt

☐ Bình thường

☐ Không tốt

☐ Mục khác:

7. Nếu được sử dụng bài giảng E - Learning, các thầy cô sẽ sử dụng trong phần nào?

☐ Hình thành kiến thức

☐ Vận dụng

☐ Thực hành và luyện tập

☐ Mục khác:

8. Trong những phần mềm dưới đây, phần mềm nào quý Thầy/Cô đã biết và sử dụng để soạn bài giảng?

☐ MS Powerpoint các phiên bản

☐ Violet các phiên bản

☐ Ispring Suite các phiên bản

☐ Mục khác:

9. Trong quá trình sử dụng các phần mềm để thiết kế bài giảng e-learning, quý thầy/cô thường gặp những khó khăn gì?

☐ Chưa bao giờ tiếp cận với các phần mềm thiết kế bài giảng e-learning nên hoàn toàn không nắm được cách thực hiện

- ☐ Các phần mềm thiết kế bài giảng e-learning chưa có Việt hóa nên không hiểu không thao tác được
- ☐ Khả năng sử dụng công nghệ hạn chế
- ☐ Không có đủ điều kiện cơ sở vật chất và thiết bị để tiến hành quay phim, ghi hình sử dụng cho bài giảng e-learning

10. Các thầy/ cô cảm thấy như thế nào về việc chuyển đổi từ giảng dạy truyền thống sang giảng dạy trực tuyến?

- ☐ Rất tốt
- ☐ Tốt
- ☐ Bình thường

11.Theo quý Thầy/Cô, những khó khăn HS thường gặp trong quá trình tự học bằng bài giảng e-learning là:

- ☐ HS bị hổng kiến thức, khó tiếp thu được bài giảng
- ☐ Năng lực của HS còn hạn chế nên không thể tiếp thu được bài giảng
- ☐ HS không có cơ hội đề trao đổi với giáo viên về những thắc mắc các em gặp phải trong quá trình học qua bài giảng e-learning
- ☐ Ý thức tự giác và khả năng tự học của học sinh kém, dẫn đến lười học nên không thể tiếp thu được bài giảng

12. Theo ý kiến của thầy cô, việc sử dụng bài giảng E - Learning có cần thiết không?

- ☐ Rất cần thiết
- ☐ Cần thiết
- ☐ Không cần thiết
- ☐ Mục khác:

13. Các thầy cô đã từng nghe qua về phần mềm Ispring Suite hay bài giảng E - Learning chưa?

- ☐ Đã từng nghe qua và tìm hiểu
- ☐ Đã từng nghe
- ☐ Chưa từng nghe

14.Các thầy cô đã từng tham gia vào việc xây dựng bài giảng e-learning trước đây không? Nếu có, thầy cô đã sử dụng các công cụ và nền tảng nào?

.....

15. Các thầy cô có gặp những khó khăn ở đâu khi tiếp cận cũng như sử dụng phần mềm thiết kế và các bài giảng E - Learning hay không?

.....

CHÂN THÀNH CẢM ƠN CÁC THẦY CÔ!

