

**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM****Độc lập - Tự do - Hạnh phúc****BÁO CÁO TÓM TẮT SÁNG KIẾN**

**1. Tên sáng kiến:** Một số kinh nghiệm trong việc tuyển chọn và bồi dưỡng học sinh tiểu học Trường Thực hành Sư phạm thi Tin học trẻ các cấp.

**2. Mục tiêu của sáng kiến:** Bước đầu hình thành cho học sinh tư duy giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính và sử dụng phần mềm tạo ra được những sản phẩm số đơn giản.

Giúp học sinh bước đầu quen với công nghệ kỹ thuật số thông qua việc sử dụng máy tính để vui chơi, học tập, xem và tìm kiếm thông tin trên Internet; rèn luyện cho học sinh một số kỹ năng cơ bản trong sử dụng máy tính.

**3. Mô tả nội dung sáng kiến:** Trước khi thành lập đội tuyển tôi quan tâm tới đối tượng học sinh, đặc biệt là những học sinh có khả năng học tốt môn tin học; tìm hiểu tố chất, năng lực lĩnh hội kiến thức cũng như tâm lý, nhu cầu, động cơ học tập của các em để đo mức độ hứng thú và say mê học tập. Trên cơ sở đó, kịp thời nắm bắt diễn biến tư tưởng và ý thức học tập của các em; khích lệ, động viên kịp thời.

Kiến thức là nền tảng cho việc bồi dưỡng học sinh thi Tin học trẻ từ cấp Thành Phố, cấp Tỉnh đến cấp Quốc gia. Học sinh phải nắm vững kiến thức cơ bản và xuyên suốt chương trình ngoài ra cần có những kiến thức mở rộng nâng cao mới có khả năng giải các đề thi Tin học trẻ. Với đặc trưng môn học và hình thức tổ chức thi Tin học trẻ như những năm học qua. Theo tôi cần bồi dưỡng cho học sinh 4 mảng kiến thức sau:

**\* Mảng kiến thức chung về máy tính.**

Đây là mảng kiến thức quan trọng giúp các em thông hiểu về máy tính; cấu trúc và sơ đồ làm việc, các thuật ngữ tin học, các từ viết tắt bằng tiếng Anh, các hệ điều hành, chương trình ứng dụng, các hàm tính toán đơn giản trong Excel, khái niệm về hệ điều hành, khái niệm về đường dẫn, phần cứng, phần mềm, bộ nhớ trong, bộ nhớ ngoài, quy tắc đặt tên tệp, thư mục trong MS-DOS, một số lệnh cơ bản của chương trình MS-DOS. Ngoài ra phải cung cấp cho học sinh biết hệ đếm nhị phân dùng trong máy tính, đơn vị đo thông tin và cách quy đổi giữa các đơn vị đo thông tin. Đây hầu như là các kiến thức mở rộng và nâng cao ngoài chương trình sách giáo khoa tin học.

**\* Mảng kiến thức vẽ tranh bằng phần mềm Paint và trình chiếu với Powerpoint.**

Vẽ tranh là nội dung kiến thức mang đậm tính năng khiếu vì vậy cần phối hợp với giáo viên mỹ thuật. Để chọn được một học sinh hội đủ các tiêu chuẩn giỏi tin học, giỏi toán, có năng khiếu vẽ thì rất khó nên chỉ chú trọng vào hai yếu tố đầu và bồi dưỡng thêm khả năng vẽ tranh trên máy tính.

**\* Mảng kiến thức toán học:**

Bồi dưỡng học sinh thi Tin học trẻ nhưng lại luôn đi kèm với việc bồi dưỡng toán học, hai nội dung này luôn đi kèm với nhau liên quan đến nhau rất mật thiết. Học sinh giỏi toán là cơ sở để giải các bài toán tin học lập trình trên máy tính. Toán học thì rộng và đa dạng ta bồi dưỡng cho học sinh không phải mong cho trúng đề, trúng dạng mà bồi dưỡng

cho học sinh năng lực suy luận toán học để từ đó phát triển được tư duy của các em và các em có thể chủ động vận dụng giải bất kỳ dạng toán nào thuộc cấp học của mình.

**\* Mảng kiến thức lập trình:**

Để đạt kết quả cao trong môn tin học, thì trước tiên giáo viên cần giúp cho các em hứng thú và yêu thích môn học hơn, học một cách thoải mái không có sự gò bó. Vì vậy, giáo viên đưa ra phương pháp dạy học khơi dậy sự hứng thú trong môn học, tạo cho các em có cảm giác thích thú với tin học. Sau đây tôi xin trình bày một số phương pháp giúp học sinh học tốt phần mềm logo:

Giáo viên có kế hoạch bài dạy, xây dựng ý tưởng, thiết kế bài dạy phù hợp.

Giáo viên phải biết kết hợp giờ lý thuyết và thực hành sao cho phù hợp, không nên xem nhẹ giờ dạy lý thuyết, học lý thuyết tốt thì thực hành sẽ tốt, cũng như khi học sinh thực hành tốt thì sẽ hiểu sâu hơn về lý thuyết.

Hệ thống các bài tập, các bài thực hành phải phù hợp với nội dung bài dạy, các bài tập không quá dài, nâng dần từ mức đơn giản đến phức tạp, ngoài ra giáo viên cũng phải kết hợp những bài học trước để học sinh ôn lại và vận dụng một cách nhuần nhuyễn. Trong giờ thực hành giáo viên cho các em thi đua theo nhóm, sau đó các nhóm sẽ nhận xét bài của nhau để tạo được sự hào hứng và sáng tạo trong quá trình thực hành.

Giáo viên thường xuyên động viên các em chưa làm được, khen thưởng khích lệ các em có thành tích tốt, có tiến bộ trong học tập.

Sáng kiến đã được áp dụng tại Trường Thực hành Sư phạm và đem lại hiệu quả, có thể áp dụng cho tất cả học sinh ở các trường Tiểu học trong tỉnh.

**4. Phạm vi áp dụng:** Sáng kiến đã được áp dụng cho học sinh lớp 3, 4, 5 Trường Thực hành Sư phạm.

**5. Thời gian áp dụng:** Từ tháng 01/2020 đến tháng 08/2021

**6. Hiệu quả của sáng kiến:** Trong năm học vừa qua tôi áp dụng sáng kiến vào việc phát hiện và bồi dưỡng học sinh thi Tin học trẻ ở trường tôi thu được kết quả rất khả quan.

Không những đối tượng học sinh giỏi có chất lượng hơn mà tất cả học sinh của lớp cũng có tinh thần học hỏi cao hơn, say mê môn học hơn nên chất lượng cũng từ đó được nâng cao. Phong trào học giỏi tin học cũng được nhân rộng.

Dưới đây là bảng thống kê kết quả đã đạt được trong các năm học vừa qua:

TT	Năm học	Tổng số	Kết quả đạt được ở Hội thi cấp Tỉnh				Tham gia thi cấp Quốc gia
			Giải nhất	Giải nhì	Giải ba	Giải KK	
1	2017 – 2018	5		2	3		
2	2018 – 2019	4	1	1	1	1	1 KK
3	2019 – 2020	5	2	2		1	

Sáng kiến kinh nghiệm mang nội dung “*Một số kinh nghiệm trong việc tuyển chọn và bồi dưỡng học sinh tiểu học Trường Thực hành Sư phạm thi Tin học trẻ các cấp*” nhằm giới thiệu, chia sẻ với các đồng nghiệp những sáng kiến, kinh nghiệm trong việc tuyển chọn và bồi dưỡng học sinh tiểu học thi Tin học trẻ Trường Thực hành Sư phạm, cũng mong để góp thêm 1 phần công sức nhỏ vào sự phát triển của môn Tin học trong ngành giáo dục của tỉnh nhà.