

**ỦY BAN NHÂN DÂN PHƯỜNG NAM ĐỊNH
TRƯỜNG TIỂU HỌC CHU VĂN AN**



BÁO CÁO SÁNG KIẾN

**ỨNG DỤNG CHUYỂN ĐỔI SỐ NÂNG CAO NĂNG LỰC
HỌC TẬP MÔN LỊCH SỬ ĐỊA LÝ LỚP 5**

Lĩnh vực (mã)/cấp học: Lịch sử và Địa lý (06)/Tiểu học

Tác giả : Nguyễn Thị Cẩm Thạch
Trình độ chuyên môn : Đại học Sư phạm
Chức vụ : Giáo viên
Nơi công tác : Trường Tiểu học Chu Văn An

P. Nam Định, ngày 16 tháng 4 năm 2026

MỤC LỤC

A. THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN	1
B. PHẦN MỞ ĐẦU	2
C. PHẦN NỘI DUNG	3
I. GIẢI PHÁP TRƯỚC KHI TẠO RA SÁNG KIẾN	3
1. Về phía chương trình, sách giáo khoa.	3
2. Về phía giáo viên.....	4
3. Về phía học sinh.....	5
4. Về phía nhà trường và phụ huynh.....	6
II. MÔ TẢ GIẢI PHÁP SAU KHI CÓ SÁNG KIẾN	7
1. Nội dung của các giải pháp mới.	8
1.1 Giải pháp 1: Ứng dụng chuyển đổi số trong việc thiết kế phiếu học tập nhằm phát huy năng lực tư duy sáng tạo cho HS.....	8
1.2 Giải pháp 2: Ứng dụng công nghệ số trong tổ chức các trò chơi học tập thú vị nhằm phát huy năng lực giải quyết vấn đề	11
1.3 Giải pháp 3: Ứng dụng chuyển đổi số thiết kế sơ đồ tư duy nhằm phát huy năng lực hệ thống hoá kiến thức Lịch sử và Địa lý	16
1.4 Giải pháp 4: Sử dụng phần mềm Padlet nhằm tạo không gian học tập chia sẻ, phát huy năng lực tự chủ, tự học của học sinh.....	22
2. Tính mới, sáng tạo của các giải pháp.....	26
3. Khả năng nhân rộng của sáng kiến.....	29
4. Hiệu quả áp dụng, lợi ích thu được từ sáng kiến.....	31
D. KẾT LUẬN – KIẾN NGHỊ	33
1. Vai trò sáng kiến.	33
2. Những bài học kinh nghiệm rút ra từ quá trình áp dụng sáng kiến.....	33
3. Những kiến nghị, đề xuất để triển khai và áp dụng sáng kiến hiệu quả.....	34
* CAM KẾT KHÔNG SAO CHÉP HOẶC VI PHẠM BẢN QUYỀN.	36
TÀI LIỆU THAM KHẢO	37

A. THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN**1. Tên sáng kiến :**

**Ứng dụng chuyển đổi số nâng cao năng lực học tập môn Lịch sử và Địa lý
cho học sinh lớp 5**

2. Lĩnh vực (mã)/cấp học: Lịch sử và Địa lý (06)/Tiểu học**3. Thời gian áp dụng sáng kiến:**

Từ ngày 09 tháng 09 năm 2024 đến ngày 24 tháng 04 năm 2026

4. Tác giả:

Họ và tên : *Nguyễn Thị Cẩm Thạch*

Năm sinh : *1992*

Nơi thường trú : *Số 16/62 Vũ Năng An, phường Hạ Long,
thành phố Nam Định, tỉnh Nam Định.*

Trình độ chuyên môn : *Đại học Sư phạm*

Chức vụ công tác : *Giáo viên*

Nơi làm việc : *Trường Tiểu học Chu Văn An*

Điện thoại : *0916161309*

Tỉ lệ đóng góp tạo ra sáng kiến: **100%**

5. Đồng tác giả (nếu có): Không

B. PHẦN MỞ ĐẦU

1. Lý do tạo ra sáng kiến

Nền giáo dục của nước ta trong những năm gần đây đã chứng kiến những bước tiến đáng kể, hướng đến hiện đại hóa phương thức giảng dạy. Trọng tâm của quá trình này là việc đặt học sinh vào vị trí trung tâm, chú trọng phát triển năng lực của các em trong mỗi giờ học. Chương trình giáo dục phổ thông mới năm 2018 đã đưa ra những yêu cầu cụ thể nhằm nâng cao vai trò chủ động, sáng tạo của giáo viên trong việc tổ chức hoạt động dạy học. Áp dụng linh hoạt các kỹ thuật dạy học tích cực là chìa khóa để phát huy tối đa năng lực của học sinh, phù hợp với định hướng giáo dục phổ thông. Từ đó, khơi dậy niềm hứng thú học tập, giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách hiệu quả, đồng thời phát triển kỹ năng và năng lực một cách tự nhiên và toàn diện.

Hội nghị Trung ương 8 khóa XI của Đảng đã ra Nghị quyết số 29-NQ/TW “Về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện nền kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế”. Nghị quyết mang tính định hướng chiến lược cho sự thay đổi của hệ thống giáo dục Việt Nam chuyển từ “tiếp cận nội dung” sang “tiếp cận năng lực”. Chính vì vậy việc đổi mới phương pháp dạy học đáp ứng yêu cầu giáo dục hiện nay là điều cần được quan tâm và chú trọng ở các môn học.

Mặt khác, quyết định số 131/QĐ-TTg của Thủ tướng Chính phủ: Phê duyệt Đề án "Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022 - 2025, định hướng đến năm 2030" khẳng định việc ứng dụng chuyển đổi số vào phương pháp dạy học rất có ý nghĩa, tạo nên bước ngoặt trong phát triển cho giáo dục.

2. Bối cảnh của sáng kiến

Môn Lịch sử và Địa lý lớp 5 đóng vai trò quan trọng trong việc cung cấp cho học sinh những hiểu biết cơ bản về quá khứ và hiện tại của đất nước, thế giới cũng như sự phát triển của xã hội loài người. Qua đó, học sinh không chỉ nắm bắt kiến thức mà còn phát triển tư duy lịch sử và Địa lý, nâng cao nhận thức về không gian và thời gian. Ngoài ra, môn học này còn có vai trò hỗ trợ phát triển nhiều kỹ

năng quan trọng cho học sinh như tư duy phản biện, phân tích, đánh giá và định hướng. Đồng thời, Lịch sử và Địa lý cũng góp phần hình thành ý thức và trách nhiệm của học sinh đối với cộng đồng, thông qua các bài học lịch sử, học sinh được tiếp cận với những giai đoạn hào hùng của dân tộc, từ thời kỳ dựng nước đến các cuộc kháng chiến cứu nước hiện đại. Trong chương trình lớp 5, nội dung về địa lý nhấn mạnh rất rõ về đặc điểm địa hình, vùng biển và các hải đảo của Việt Nam. Qua đó giúp học sinh chuyển từ việc quan sát thực tế sang việc đọc hiểu các biểu đồ, bản đồ và số liệu thực tế tốt hơn.

Đặc điểm tâm lí của HS tiểu học là thích tìm tòi, khám phá thế giới xung quanh bằng đôi mắt trẻ thơ của mình. *Như vậy là thầy cô giáo chúng ta cần phải có phương pháp, hình thức dạy học như thế nào?* Để truyền đạt được niềm say mê học môn Lịch sử và Địa lí đến các em mà không gây nhàm chán vẫn giúp học sinh phát huy tính tích cực tự chiếm lĩnh nguồn tri thức mới một cách chủ động nhất. Đặc biệt tâm lí học sinh Tiểu học dễ nhớ mau quên, sự tập trung chú ý chưa cao, trí nhớ chưa bền, thái độ nhút nhát, thụ động, chưa mạnh dạn, chưa hăng say phát biểu chủ động chiếm lĩnh kiến thức.

Do đó, để tạo cho học sinh sự hứng thú và ham thích và ham thích học tập môn học này, tôi mạnh dạn đề xuất biện pháp: **Ứng dụng chuyên đổi số nâng cao năng lực học tập môn Lịch sử và Địa lý cho học sinh lớp 5.**

C. PHÂN NỘI DUNG

I. Giải pháp trước khi tạo ra sáng kiến

1. Về phía chương trình, sách giáo khoa.

Môn Lịch sử và Địa lý lớp 5 theo chương trình sách Cánh Diều và Kết nối tri thức với cuộc sống đều bao gồm các nội dung yêu cầu kiến thức cụ thể được chia làm 2 nhóm là lịch sử và địa lý. Cụ thể:

* Kiến thức Lịch sử: Học sinh hiểu biết về các sự kiện quan trọng và các nhân vật tiêu biểu trong lịch sử Việt Nam và thế giới. Nắm được các giai đoạn chính trong lịch sử phát triển của đất nước. Đồng thời giáo dục để học sinh biết

về các di sản văn hóa, các công trình kiến trúc, di tích lịch sử quan trọng, các phong tục, tập quán của dân tộc ta trong lịch sử.

* Kiến thức Địa lý: Giáo dục để học sinh biết về địa hình, khí hậu, tài nguyên thiên nhiên của Việt Nam và thế giới. Giúp các em nắm được các đặc điểm kinh tế, xã hội của các vùng miền trong nước và các quốc gia trên thế giới. Kiến thức về các vấn đề môi trường, cách bảo vệ môi trường cũng được giáo dục trong chương trình học.

* Về mặt kỹ năng: Môn học này yêu cầu học sinh biết cách thu thập, phân tích và tổng hợp thông tin lịch sử từ các nguồn tài liệu khác nhau. Qua quá trình học tập, các em cũng cần biết cách để sử dụng bản đồ và sơ đồ, lược đồ để tìm hiểu về các sự kiện và giai đoạn lịch sử cũng như phân tích yếu tố địa lý. Việc phát triển kỹ năng làm việc nhóm nhóm để tìm hiểu và thảo luận về các vấn đề lịch sử và địa lý cũng được chú trọng. Các kỹ năng như thuyết trình, trình bày cũng được khéo léo lồng ghép trong chương trình học.

2. Về phía giáo viên

Để thực hiện sáng kiến kinh nghiệm này, tôi đã sử dụng các phương pháp nghiên cứu sau:

- Phương pháp nghiên cứu định lượng:

Khảo sát: Sử dụng bảng hỏi để thu thập dữ liệu về mức độ hứng thú, thái độ và nhận thức của học sinh đối với việc học Lịch sử và Địa lý trước và sau khi ứng dụng chuyển đổi số.

- Phương pháp nghiên cứu định tính:

+ Quan sát: Quan sát trực tiếp các tiết học sử dụng chuyển đổi số để ghi nhận sự tương tác giữa giáo viên và học sinh, thái độ học tập của học sinh, và những khó khăn, thuận lợi trong quá trình ứng dụng.

+ Phỏng vấn: Phỏng vấn giáo viên và học sinh để thu thập thông tin sâu về nhận thức, trải nghiệm và quan điểm của họ về việc ứng dụng chuyển đổi số trong học tập Lịch sử và Địa lý.

+ Phân tích nội dung: Phân tích các tài liệu, giáo án, sản phẩm học tập của học sinh để đánh giá sự thay đổi về năng lực học tập sau khi ứng dụng chuyển đổi số.

3. Về phía học sinh

Qua tìm hiểu, nghiên cứu và dựa trên kinh nghiệm giảng dạy của mình, tôi đã tìm được một số nguyên nhân như sau:

- Một số học sinh cảm thấy áp lực khi phải hoàn thành nhiều nhiệm vụ học tập trong thời gian ngắn, đặc biệt khi các bài học yêu cầu nhiều hoạt động tương tác và thảo luận.

- Qua nhiều năm dạy môn Lịch sử và Địa lí, tôi nhận thấy học sinh đều có hứng thú với môn học nhưng chưa biết cách tiếp cận và còn e ngại khi nghĩ đó là môn học phải học thuộc nhiều.

- Để đánh giá chính xác tình hình thực tế học tập của các con học sinh trước thời điểm sáng kiến được áp dụng, tôi đã tiến hành một cuộc khảo sát năng lực học sinh với môn Lịch sử và Địa lý. Kết quả cụ thể được trình bày trong bảng dưới đây:

Bảng khảo sát năng lực của học sinh lớp 5A7 trong môn Lịch sử và Địa lý trước khi áp dụng sáng kiến

Tiêu chí	Trước SKKN	
	Số lượng	Tỉ lệ
Năng lực khám phá, tìm hiểu kiến thức	9/50	18 %
Năng lực tư duy liên hệ vấn đề	12/50	24 %
Năng lực phản biện, tư duy độc lập	12/50	24 %
Năng lực hệ thống hoá kiến thức	10/50	20%
Năng lực thuyết trình	7/50	14 %

Nhìn vào bảng khảo sát này, chúng ta có thể thấy rõ phần lớn học sinh đều chưa thật sự phát triển được các năng lực học tập cần thiết theo tiêu chí của Bộ giáo dục ở thời điểm trước khi sáng kiến được áp dụng. Cụ thể, tỷ lệ học sinh có năng lực khám phá và tìm hiểu kiến thức chỉ dừng lại ở mức 18 %. Tiếp theo, tỷ lệ học sinh trong lớp có năng lực tư duy liên hệ vấn đề cũng chỉ đạt 24 % tương ứng với khoảng 12/50 học sinh trong lớp. Tỷ lệ học sinh phát triển được năng lực

phản biện, tư duy độc lập cũng chỉ đạt 24%. Tiếp theo, tỷ lệ học sinh phát triển được năng lực hệ thống hoá kiến thức cũng chỉ khoảng 20%. Cuối cùng, chỉ có khoảng 14% học sinh trong lớp có năng lực thuyết trình tự tin trước đám đông.

4. Về phía nhà trường và phụ huynh

4.1 Đối với nhà trường:

*** Thuận lợi:**

- Phòng văn hoá luôn chủ động hướng dẫn, hỗ trợ cán bộ giáo viên trong công tác giảng dạy nói chung và thực hiện sáng kiến kinh nghiệm nói riêng. Đồng thời thường xuyên tổ chức các chương trình thi đua khen thưởng để khích lệ sự cố gắng sáng tạo của giáo viên.

- Nhà trường đã chủ động chuẩn bị đầy đủ hệ thống trang thiết bị hiện đại để đem đến cho học sinh môi trường học tập đầy đủ nhất. Đảm bảo quá trình dạy và học diễn ra hiệu quả và phát triển được năng lực cho học sinh.

- Phụ huynh đã hiểu rõ hơn về tầm quan trọng của việc phát triển năng lực cho học sinh qua các môn học. Từ đó chủ động chia sẻ, trao đổi và hỗ trợ giáo viên củng cố kiến thức, kỹ năng cho con em mình tại nhà.

- Giáo viên luôn chủ động chia sẻ kiến thức, kinh nghiệm áp dụng phương pháp giảng dạy mới cho nhau. Từ đó hình thành tập thể giáo viên đoàn kết, vững mạnh.

*** Khó khăn:**

Bên cạnh những thuận lợi cơ bản, sáng kiến được thực hiện có một số khó khăn sau:

- Việc ứng dụng sơ đồ tư duy trong giảng dạy tại trường học vẫn đang còn gặp phải rất nhiều hạn chế và khó khăn. Trình độ sử dụng công nghệ còn hạn chế: Một số giáo viên chưa quen với phần mềm, ứng dụng dạy học số. Học sinh (nhất là tiểu học) còn lúng túng khi thao tác.

- Mất nhiều thời gian chuẩn bị bài: Giáo viên phải tìm kiếm tư liệu, video, bản đồ số, thiết kế bài giảng điện tử. Việc chọn lọc nội dung phù hợp với bài học khá tốn công.

- Khó kiểm soát lớp học: Học sinh dễ bị phân tâm bởi trò chơi, mạng xã hội khi dùng thiết bị. Khó đảm bảo tất cả học sinh tập trung vào nội dung học.

- Nội dung số chưa thật sự phù hợp: Tài liệu trên mạng có thể sai lệch, thiếu chính xác lịch sử. Một số nội dung chưa sát chương trình học hoặc quá khó với học sinh.

- Bên cạnh đó, vẫn còn rất nhiều học sinh còn khá thụ động và không tích cực trong học tập, lười suy nghĩ các vấn đề được đặt ra trong môn học và vẫn có tình trạng các em ỷ lại vào giáo viên.

4.2 Đối với phụ huynh

Phụ huynh quan tâm đến môn như Toán, Văn nhiều hơn. Phụ huynh bận rộn nên ít có điều kiện cho con đi chơi, đi tham quan hay khuyến khích con đọc sách để mở rộng vốn từ, vốn hiểu biết. Nếu có cho con đi chơi, phụ huynh cũng chưa biết hướng dẫn con cách các con tìm hiểu về lịch sử và đại lí của địa phương mình.

** Kết luận: Với phương pháp dạy học truyền thống, giáo viên chưa thực sự quan tâm đến việc tổ chức dạy học sao cho các con yêu thích môn học nên chưa phát huy được tính tích cực chủ động và sáng tạo của học sinh.*

II. Mô tả giải pháp sau khi có sáng kiến

Trong bối cảnh giáo dục hiện đại, chuyển đổi số là xu hướng tất yếu để nâng cao chất lượng dạy và học. Đề tài này đi đúng hướng với xu thế chung của giáo dục góp phần đổi mới phương pháp dạy học Lịch sử và Địa lý. Đề tài nghiên cứu ứng dụng chuyển đổi số dựa trên bộ sách giáo khoa mới nhất, đảm bảo tính cập nhật và phù hợp với chương trình hiện hành.

Không những thế chuyển đổi số cũng đang dần trở thành xu hướng tất yếu trên toàn cầu, và giáo dục không phải là ngoại lệ. Ứng dụng công nghệ số vào giáo dục mang đến nhiều lợi ích to lớn, góp phần nâng cao chất lượng dạy và học.

Chuyển đổi số cho phép cá nhân hóa trải nghiệm học tập cho từng học sinh. Các nền tảng học tập trực tuyến có thể thu thập dữ liệu về tiến độ, điểm mạnh, điểm yếu của từng học sinh, từ đó đề xuất các bài học, bài tập phù hợp với trình độ và nhu cầu của từng em. Học sinh có thể tham gia thảo luận, đặt câu hỏi, chia sẻ ý kiến với giáo viên và bạn bè thông qua các diễn đàn trực tuyến, ứng dụng chat, lớp học ảo... Thêm vào đó, học sinh có thể học mọi lúc, mọi nơi, chỉ cần có

thiết bị kết nối internet. Điều này đặc biệt có ý nghĩa đối với học sinh ở vùng sâu, vùng xa, học sinh khuyết tật...

Đề tài không chỉ dừng lại ở việc giúp học sinh tiếp thu kiến thức mà còn chú trọng phát triển các năng lực cần thiết cho thế kỷ 21 như tư duy phản biện, sáng tạo, giải quyết vấn đề, hợp tác và giao tiếp.

Để giúp học sinh phát tính tích cực, chủ động và sáng tạo cũng như có thói quen ứng dụng chuyển đổi số vào học tập người giáo viên cần:

- Giúp học sinh hiểu vai trò và tầm quan trọng của chuyển đổi số trong cuộc sống hiện đại.
- Hướng dẫn học sinh cách sử dụng hiệu quả
- Tổ chức cho học sinh thực hành
- Vận dụng kết quả đã thực hành được vào bài học và cuộc sống

Đó cũng chính là những giải pháp cụ thể của tôi khi thực hiện sáng kiến này.

Giải pháp 1: Ứng dụng chuyển đổi số trong việc thiết kế phiếu học tập nhằm phát huy năng lực tư duy sáng tạo cho học sinh.

Giải pháp 2: Ứng dụng công nghệ số trong tổ chức các trò chơi học tập thú vị nhằm phát huy năng lực giải quyết vấn đề.

Giải pháp 3: Ứng dụng chuyển đổi số thiết kế sơ đồ tư duy nhằm phát huy năng lực hệ thống hoá kiến thức Lịch sử và Địa lý.

Giải pháp 4: Sử dụng phần mềm Padlet nhằm tạo không gian học tập chia sẻ, phát huy năng lực tự chủ, tự học của học sinh.

THỰC HIỆN GIẢI PHÁP

1. Nội dung của các giải pháp mới.

1.1 Giải pháp 1: Ứng dụng chuyển đổi số trong việc thiết kế phiếu học tập nhằm phát huy năng lực tư duy sáng tạo cho HS.

*** Mục đích**

Phiếu học tập điện tử với các yếu tố đa phương tiện (hình ảnh, âm thanh, video) sẽ thu hút sự chú ý của học sinh, kích thích hứng thú học tập và khám phá kiến thức. Chuyển đổi số cho phép thiết kế phiếu học tập với nội dung và độ khó phù hợp với từng học sinh, giúp các em phát huy tối đa tiềm năng của mình.

****Nội dung và cách thực hiện***

Mỗi phiếu học tập cần có mục tiêu rõ ràng, phù hợp với nội dung bài học và năng lực của học sinh. Khi thiết kế phiếu học tập, GV cần lưu ý kết hợp các dạng câu hỏi (trắc nghiệm, tự luận, câu hỏi mở), tích hợp hình ảnh, video, âm thanh, trò chơi để tạo hứng thú cho học sinh.

Trong các tiết dạy Lịch sử và Địa lý, tôi thường sử dụng phần mềm canva để hỗ trợ thiết kế phiếu học tập cho HS thêm sinh động.

Cụ thể các bước thực hiện như sau:

Bước 1: Lên ý tưởng và chuẩn bị nội dung

Lên dàn ý cho nội dung phiếu học tập, bao gồm các phần chính, câu hỏi, hình ảnh minh họa...

Bước 2: Thiết kế phiếu học tập trên Canva

- *Đăng nhập Canva*: Truy cập trang web Canva.com hoặc ứng dụng Canva và đăng nhập vào tài khoản của bạn.
- *Tạo thiết kế mới*: Chọn "Tạo thiết kế" và tìm kiếm "Phiếu học tập" hoặc "Worksheet". Canva cung cấp nhiều mẫu phiếu học tập sẵn có, bạn có thể chọn một mẫu phù hợp và chỉnh sửa hoặc tạo một thiết kế mới hoàn toàn.
- *Thêm tiêu đề và nội dung*: Nhập tiêu đề, câu hỏi, hướng dẫn... vào phiếu học tập. Canva cung cấp nhiều phong chữ, màu sắc, kích thước để bạn lựa chọn.
- *Tạo bố cục*: Sắp xếp các phần nội dung, hình ảnh, câu hỏi một cách hợp lý, khoa học và thẩm mỹ. Sử dụng các công cụ căn chỉnh, nhóm, khóa đối tượng để tạo bố cục chuyên nghiệp.
- *Thêm yếu tố đồ họa*: Chèn hình ảnh, biểu tượng, video... từ thư viện Canva hoặc tải lên từ máy tính của bạn. Canva cũng cung cấp các công cụ chỉnh sửa ảnh cơ bản như cắt, ghép, thêm hiệu ứng...
- *Tích hợp các yếu tố tương tác*: Canva cho phép nhúng liên kết, video YouTube, âm thanh... vào phiếu học tập, tạo sự tương tác và hứng thú cho học sinh.

- *Sử dụng các tính năng nâng cao (nếu cần):* Canva cung cấp nhiều tính năng nâng cao như tạo biểu đồ, bảng biểu, sơ đồ tư duy... để bạn thiết kế phiếu học tập sinh động và trực quan hơn.

Bước 3: Hoàn thiện và chia sẻ

- Xem trước và chỉnh sửa: Kiểm tra kỹ nội dung, chính tả, bố cục trước khi hoàn thiện.
- Lưu thiết kế: Lưu phiếu học tập dưới dạng PDF, JPG, PNG hoặc GIF.
- In và phát cho học sinh trong tiết học


Ví dụ minh họa: Một số mẫu phiếu học tập tôi thiết kế cho học sinh.

PHIẾU HỌC TẬP

BÀI 2: THIÊN NHIÊN VIỆT NAM

TÊN _____ LỚP _____

Đọc thông tin và quan sát các hình 1, 2, em hãy:



Em có biết?

Một số khoáng sản có trữ lượng lớn ở nước ta là dầu mỏ và khí tự nhiên, đất hiếm (Erasulit) chế vỏ, than chì, a-pa-tít (apatite), sắt, thiếc (stannic),...

Hình 2. Giàn khoan dầu khí ở mỏ Bạch Hổ (Bà Rịa - Vũng Tàu)

Kể tên và xác định trên lược đồ một số khoáng sản ở nước ta.

.....

.....

.....

Nêu vai trò của tài nguyên khoáng sản đối với sự phát triển kinh tế.

.....

.....

.....

PHIẾU HỌC TẬP

NHÓM _____

LỚP _____

Bài 3: Biển, đảo Việt Nam

Bài 1: Hoàn thành bảng (theo gợi ý dưới đây vào vở) về những hoạt động chính trong công cuộc bảo vệ chủ quyền, các quyền và lợi ích hợp pháp của Việt Nam ở Biển Đông.

Thời kì	Hoạt động
Các chúa Nguyễn	Lập đội Hoàng Sa, đội Bắc Hải
Triều Nguyễn	
Thời Pháp thuộc	
Nhà nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam	



Như vậy, chúng ta thấy được phiếu học tập số giúp giáo viên truyền tải kiến thức sinh động, trực quan, dễ hiểu hơn. Giáo viên có thể theo dõi tiến độ, kết quả làm bài của từng học sinh, từ đó đưa ra những hỗ trợ kịp thời.

1.2 Giải pháp 2: Ứng dụng công nghệ số trong tổ chức các trò chơi học tập thú vị nhằm phát huy năng lực giải quyết vấn đề

*** Mục đích**

Mục đích của biện pháp này là tạo ra môi trường học tập tích cực, lồng ghép hoạt động vui chơi cùng với học tập giúp học sinh phát huy tối đa năng lực giải quyết vấn đề. Thông qua việc tham gia trò chơi, các em có thể ứng dụng kiến thức bài học vào thực tế, từ đó học sinh không chỉ ghi nhớ hiệu quả kiến thức bài học, mà còn phát triển khả năng giải quyết vấn đề trong cuộc sống. Tăng hứng thú học tập cho học sinh thông qua trò chơi số để giúp học sinh **hiểu sâu – nhớ lâu** kiến thức Lịch sử – Địa lí.

*** Nội dung và cách thực hiện**

Khi áp dụng chuyển đổi số trong tổ chức các trò chơi học tập môn Lịch sử và Địa lý cho học sinh lớp 5, giáo viên cần chú ý đến một số điểm quan trọng. Đầu tiên là lựa chọn nội dung phù hợp với độ tuổi và trình độ của học sinh để đảm bảo tính hấp dẫn và thú vị của trò chơi. Tiếp theo, cần đảm bảo tính tương tác và tính thực tiễn của hoạt động để khuyến khích sự tham gia tích cực của học sinh. Cuối

cùng, việc sử dụng các nền tảng và công cụ phù hợp là rất quan trọng để tạo ra môi trường học tập linh hoạt và động lực, giúp học sinh phát triển toàn diện các kỹ năng và kiến thức.

Khi thực hiện biện pháp, tôi đã sử dụng phần mềm WordWall và Quizizz để tổ chức trò chơi học tập cho học sinh. WordWall là một công cụ giúp tôi tạo ra các trò chơi và hoạt động học tập tương tác như trò chơi từ vựng, câu hỏi trắc nghiệm, ghép từ và sắp xếp câu. Phần mềm này giúp tạo ra các bài tập và trò chơi đa dạng để học sinh tham gia và học tập một cách thú vị. Quizizz là một nền tảng trực tuyến, tạo ra các bài kiểm tra và trò chơi trực tuyến dựa trên câu hỏi trắc nghiệm. Bên cạnh đó, phần mềm cung cấp các tính năng như tự động chấm điểm, thống kê kết quả và cho phép học sinh tham gia từ xa hoặc trên lớp.

Ví dụ 1: Khi hướng dẫn học sinh tìm hiểu nội dung *Bài: Triều Nguyễn, trang 54, Lịch sử và Địa lý 5* tôi đã sử dụng phần mềm WordWall để thiết kế trò chơi “Em hiểu biết về Triều Nguyễn” cho học sinh tham gia.



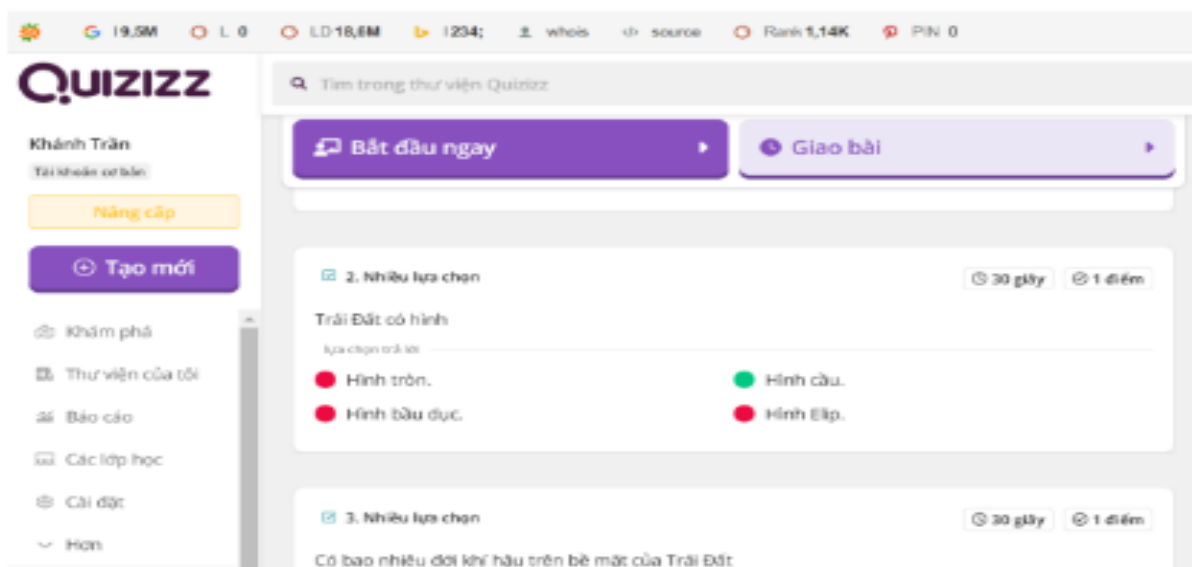
Nguồn trò chơi: <https://wordwall.net/resource/61943332>

Mục tiêu trò chơi: Tạo ra môi trường học tập tích cực và sôi nổi, giúp học sinh tìm hiểu và ghi nhớ các sự kiện chính, nhân vật nổi bật, các thành tựu văn hóa, chính trị của Triều Nguyễn.

Cách thức tổ chức: Trò chơi này được diễn ra vào cuối tiết học, học sinh sẽ tham gia theo hình thức cá nhân. Trước khi bắt đầu, tôi giới thiệu rõ ràng về luật chơi và mục tiêu của trò chơi để học sinh có thể hiểu và tham gia một cách tích cực. Mỗi câu hỏi sẽ được đặt ra một cách lần lượt, yêu cầu học sinh lựa chọn một trong bốn đáp án để trả lời. Sau khi học sinh đưa ra câu trả lời, tôi cung cấp gợi ý hoặc câu hỏi tiếp theo để duy trì sự tập trung và tạo sự hấp dẫn cho trò chơi.

Trò chơi này gồm tổng cộng 18 câu hỏi, nhằm khuyến khích học sinh tham gia tích cực và nỗ lực hơn trong quá trình học tập. Mỗi câu trả lời đúng sẽ được học sinh nhận một phần thưởng nhỏ từ tôi, giúp tăng thêm sự hào hứng và động lực cho các em tham gia hoạt động học tập.

Ví dụ 2: Sau khi hướng dẫn học sinh tìm hiểu nội dung **Bài: Vị trí địa lý, Lãnh thổ, đơn vị hành chính, quốc kỳ, quốc huy, quốc ca, Lịch sử và Địa lý 5**, tôi đã sử dụng phần mềm Quizizz để tổ chức cho học sinh tham gia trò chơi “Những nhà thám hiểm tài ba”.



Sau khi vận dụng chuyển đổi số để tạo trò chơi cho học sinh, tôi nhận thấy các em hứng thú với tiết học hơn biểu hiện ở việc hào hứng giơ tay phát biểu, xây dựng bài học.

Ngoài ra, giáo viên khai thác các công cụ số như:

- Wordwall: trò chơi ghép đôi, vòng quay, ô chữ
- Google Forms: thiết kế thử thách dạng tình huống
- PowerPoint tương tác: trò chơi “Ai là triệu phú”, “Giải cứu lịch sử”

Ví dụ sau khi dạy xong Bài 21: Dân cư và các chủng tộc trên thế giới. Tôi có thể giao bài tập về nhà cho các con bằng cách **thiết kế cụ thể trên Google Forms** cho bài **“Dân số và các chủng tộc trên thế giới” (Địa lí lớp 5)** theo dạng **trò chơi – tình huống**.

TÊN TRÒ CHƠI

“Nhà thám hiểm dân số thế giới”

1. Mục tiêu

- Nhận biết đặc điểm dân số và các chủng tộc trên thế giới
- Rèn năng lực:
 - + Phân tích tình huống
 - + So sánh, lựa chọn
 - + Giải quyết vấn đề

2. Cách thiết kế trên Google Forms

*** Bước 1: Tạo biểu mẫu**

- Tiêu đề: *Thử thách dân số thế giới*
- Chọn chế độ:
 - + “Bài kiểm tra” (Quiz)
 - + Cài đặt điểm cho từng câu

*** Bước 2: Thiết kế theo dạng “nhiệm vụ – tình huống”**

a) PHẦN 1: KHỞI ĐỘNG (trắc nghiệm nhanh)

Câu 1: Dân số thế giới phân bố nhiều nhất ở đâu?

- A. Vùng núi cao B. Đồng bằng C. Sa mạc D. Bắc cực

👉 Đáp án: B

b) PHẦN 2: THỬ THÁCH TÌNH HUỐNG

Tình huống 1: “Bạn Minh được giao nhiệm vụ chọn nơi xây dựng một thành phố mới. Có 3 lựa chọn:

- Vùng núi cao hiểm trở
 - Đồng bằng đất màu mỡ
 - Sa mạc khô hạn
- Em hãy chọn nơi phù hợp nhất và giải thích vì sao?”
- Loại câu hỏi: Trắc nghiệm + câu trả lời ngắn
- Gợi ý đáp án:
- Chọn: Đồng bằng
 - Vì: thuận lợi sinh sống, giao thông, đất đai màu mỡ

Tình huống 2: “Một nhóm du lịch đi đến châu Phi và gặp những người có làn da sẫm màu, tóc xoăn.

- Em hãy xác định họ thuộc chủng tộc nào?”

A. Môn-gô-lô-it

B. Nê-grô-it

C. Ô-rô-pê-ô-it

Đáp án: B

Tình huống 3: “Bạn Lan thấy trên thế giới có nhiều người khác nhau về màu da, hình dáng. Bạn ấy cho rằng các chủng tộc khác nhau thì không thể sống hòa hợp.

- Em có đồng ý không? Vì sao?”

- Loại câu hỏi: Tự luận ngắn

- Hướng trả lời:

- Không đồng ý
- Vì mọi người đều bình đẳng, có thể sống hòa thuận

Tình huống 4 (nâng cao): “Một khu vực có dân cư đông đúc, nhưng tài nguyên ngày càng cạn kiệt.

Theo em, cần làm gì để giải quyết vấn đề này? Học sinh phải:

-Đề xuất giải pháp: Sử dụng tài nguyên hợp lí , bảo vệ môi trường

c) PHẦN 3: VỀ ĐÍCH (trò chơi nhanh)

- Ghép: Chủng tộc ↔ đặc điểm
- Hoặc câu hỏi đúng/sai nhanh

3. Tạo yếu tố trò chơi

- Cài đặt: Hiện thị điểm ngay , thêm ảnh, video minh họa
- Có thể thêm: “Bạn đã vượt qua thử thách!” hoặc huy hiệu: ✨ Nhà thám hiểm xuất sắc

4. Hiệu quả đạt được

- Học sinh:
 - +) Không chỉ nhớ kiến thức mà còn **biết vận dụng**
 - +) Phát triển tư duy giải quyết vấn đề.

1.3 Giải pháp 3: Ứng dụng chuyển đổi số thiết kế sơ đồ tư duy nhằm phát huy năng lực hệ thống hoá kiến thức Lịch sử và Địa lý

* Mục đích

Mục đích của biện pháp là giúp học sinh hệ thống hóa và tổ chức thông tin một cách logic và hiệu quả. Qua việc vẽ sơ đồ tư duy, học sinh có thể liên kết và nhớ các sự kiện lịch sử, địa danh, và các yếu tố địa lý một cách rõ ràng và chi tiết hơn. Sơ đồ tư duy cũng giúp học sinh hiểu sự liên hệ giữa các khái niệm và phân tích mối quan hệ giữa chúng, từ đó nâng cao khả năng hệ thống hóa và phân tích trong quá trình học tập.

* Nội dung và cách thực hiện

Việc phát huy năng lực hệ thống hoá kiến thức thông qua ứng dụng chuyển đổi số thiết kế sơ đồ tư duy mang lại nhiều lợi ích to lớn. Thứ nhất, sự trực quan hóa và minh họa bằng hình ảnh, biểu đồ giúp học sinh dễ dàng hình dung, hiểu sâu hơn về các khái niệm lịch sử và địa lý phức tạp. Điều này giúp các em xây dựng nền tảng kiến thức vững chắc và liên kết được các thông tin từ các bài học khác nhau. Thứ hai, ứng dụng này khuyến khích sự tư duy sáng tạo và khám phá của học sinh khi tự mình xây dựng và thể hiện sơ đồ tư duy theo cách riêng của mình. Thứ ba, việc sử dụng công nghệ số trong thiết kế sơ đồ tư duy giúp tạo ra môi

trường học tập hiện đại, hấp dẫn và thú vị, từ đó nâng cao sự hứng thú và tinh thần tự giác trong học tập của học sinh.

Khi áp dụng chuyển đổi số trong thiết kế sơ đồ tư duy, giáo viên cần lưu ý một số điểm sau đây. Thứ nhất, đảm bảo rằng phần mềm hoặc công cụ được sử dụng phải phù hợp với trình độ và nhu cầu của học sinh. Thứ hai, cần có sự chuẩn bị kỹ lưỡng trước khi sử dụng để đảm bảo tính năng và hoạt động của phần mềm diễn ra một cách suôn sẻ. Cuối cùng, quan trọng nhất là luôn duy trì tính tương tác và hợp tác trong lớp học để thúc đẩy sự phát triển toàn diện của các năng lực học tập cho học sinh.

Ví dụ: Sau khi hướng dẫn học sinh tìm hiểu nội dung **Bài: Chiến dịch Điện Biên phủ, Lịch sử và Địa lý 5**, thay vì chuẩn hóa kiến thức bằng lời nói, tôi đã thiết kế một sơ đồ tư duy cho học sinh quan sát. Đồng thời, tôi cũng liên hệ với phụ huynh qua zalo phối hợp với học sinh hướng dẫn thêm các em vẽ sơ đồ tư duy về chiến dịch này. Nội dung chính của sơ đồ tư duy như sau:

Nhánh trung tâm: Chiến dịch Điện Biên phủ

Nhánh cấp 1: Âm mưu của Pháp

+ Nhánh cấp 2: Xây dựng tập đoàn Điện Biên phủ

- Nhánh cấp 1: Tấm gương

+ Nhánh cấp 2: Bé Văn Đàn

+ Nhánh cấp 2: Phan Đình Giót

- Nhánh cấp 1: Diễn biến

- Nhánh cấp 1: Ý nghĩa

Sau khi thiết lập được nội dung chính tôi sẽ hướng dẫn các con cách vẽ sơ đồ tư duy cụ thể qua từng bước như sau:

- **Bước 1: Vẽ Hình trung tâm**

Đây là "trái tim" của sơ đồ.

+)**Nội dung:** Viết tên chủ đề chính: "**Chiến dịch Điện Biên Phủ 1954**".

+)**Hình ảnh:** Hướng dẫn các con vẽ một hình minh họa đặc trưng. Trong mẫu tôi hướng dẫn các con cụ thể có thể vẽ là hình ảnh anh bộ đội, lá cờ quyết chiến quyết thắng và hầm de Castries.

(*Lưu ý: Hình trung tâm cân to, rõ và nằm chính giữa tờ giấy.*)

- Bước 2: Xác định các Nhánh chính

Từ hình trung tâm, học sinh động não các khía cạnh lớn của sự kiện. Mỗi nhánh nên là một màu riêng biệt để dễ nhìn:

- +) **Nhánh 1 (Màu tím):** Bối cảnh/Kết thúc kháng chiến chống Pháp.
- +) **Nhánh 2 (Màu xanh lá):** Chủ trương của Đảng (Mở chiến dịch).
- +) **Nhánh 3 (Màu cam):** Đối thủ (Thực dân Pháp - Tập đoàn cứ điểm).
- +) **Nhánh 4 (Màu xanh dương):** Diễn biến (Các đợt tiến công).
- +) **Nhánh 5 (Màu đỏ):** Các tâm gương anh hùng.
- +) **Nhánh 6 (Màu nâu/đen):** Ý nghĩa lịch sử (Lừng lẫy năm châu...).

- Bước 3: Phát triển các Nhánh phụ

Từ mỗi nhánh chính, các con vẽ các "cành" nhỏ hơn để ghi chi tiết.

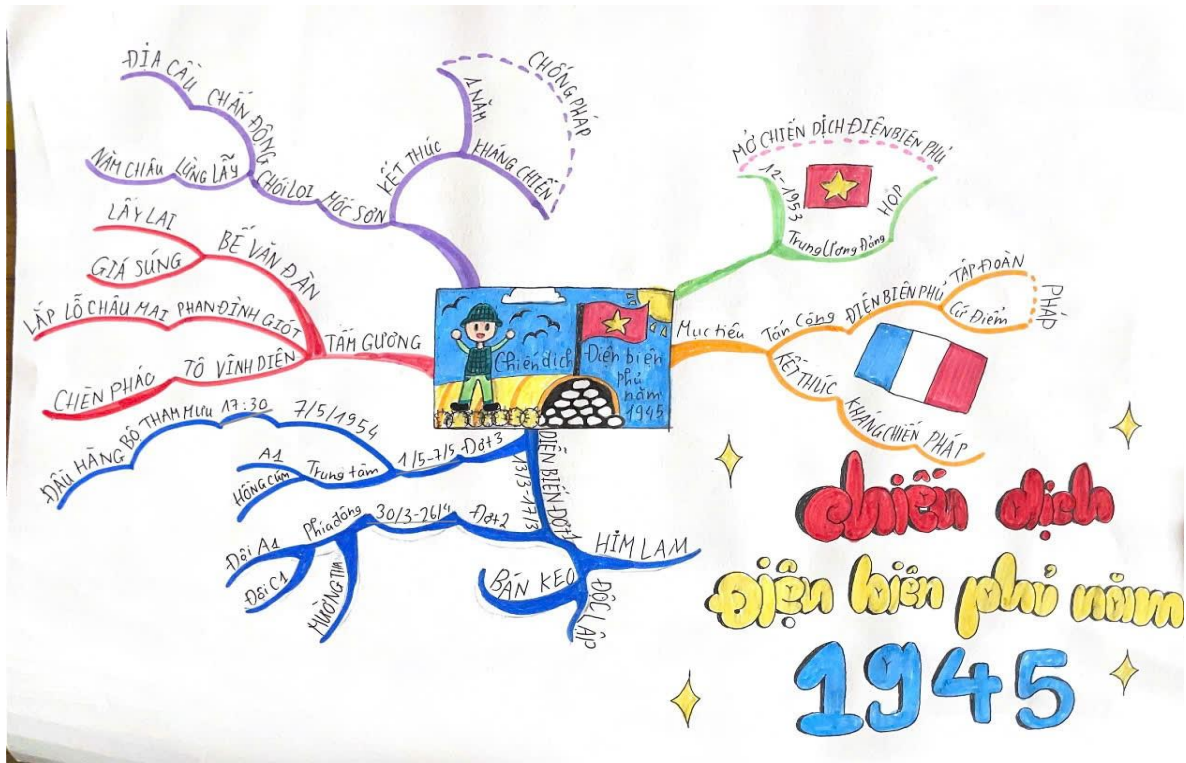
Lưu ý khi vẽ các con sẽ chú ý các quy tắc như:

- **Quy tắc đường cong:** Nhánh nên vẽ cong tự nhiên như cành cây, gốc nhánh dày và nhọn dần về phía ngọn.
- **Từ khóa:** Nhắc các con không viết cả đoạn văn dài mà chỉ ghi các mốc thời gian (13/3, 7/5), địa danh (Him Lam, Bản Kéo, Độc Lập) hoặc tên người (Phan Đình Giót, Tô Vĩnh Diện).

- Bước 4: Thêm hình minh họa và Trang trí

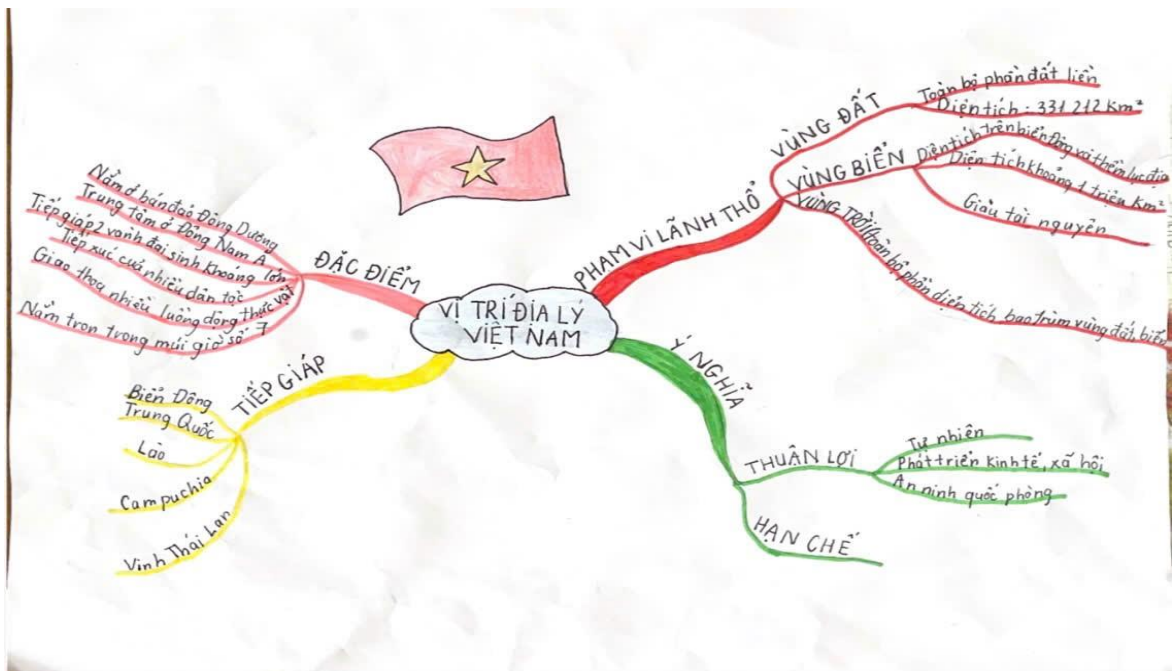
Sơ đồ tư duy sẽ "sống" hơn nếu có hình ảnh đi kèm:

- Vẽ thêm lá cờ Pháp, Việt Nam nhỏ ở các nhánh tương ứng.
- Sử dụng các biểu tượng như mũi tên tấn công, hình ngôi sao.
- Tiêu đề phụ: Có thể viết chữ nghệ thuật khổ lớn ở góc dưới để làm nổi bật tổng thể.



Bài vẽ minh họa của con Bảo Ngọc học sinh lớp 5A7

Hay sau khi dạy xong Bài: Vị trí địa lý, Lãnh thổ, đơn vị hành chính, quốc kỳ, quốc huy, quốc ca Việt Nam tôi cũng hướng dẫn các con ghi nhớ kiến thức thông qua sử dụng Sơ đồ tư duy.







Các con tích cực, chủ động tìm hiểu các kiến thức mới phục vụ cho bài học.

1.4 Giải pháp 4: Sử dụng phần mềm Padlet nhằm tạo không gian học tập chia sẻ, phát huy năng lực tự chủ, tự học của học sinh.

***Mục đích:**

Padlet là một công cụ trực tuyến được ví như một "bảng trắng kỹ thuật số" hoặc "bức tường ảo". Nó cho phép nhiều người cùng tham gia đóng góp nội dung, ý tưởng và tài liệu lên một không gian chung một cách trực quan và sinh động.

Padlet cho phép học sinh dễ dàng chia sẻ ý tưởng, bài tập, tài liệu, hình ảnh, video... với nhau và với giáo viên.

Giao diện trực quan, dễ sử dụng của Padlet khuyến khích học sinh chủ động tham gia vào các hoạt động học tập, trao đổi, thảo luận, góp ý lẫn nhau.

Giáo viên có thể giao nhiệm vụ, dự án yêu cầu học sinh tự nghiên cứu, tổng hợp thông tin và trình bày trên Padlet, từ đó rèn luyện kỹ năng tự học.

***Nội dung và cách thực hiện:**

Chúng ta có thể nắm được sơ lược về cách thức hoạt động của Padlet như sau:

Hãy tưởng tượng bạn có một bức tường trống và bạn dán các tờ giấy ghi chú (Post-it) lên đó. Padlet cũng tương tự như vậy, nhưng hiện đại hơn nhiều:

- **Đa phương tiện:** Bạn không chỉ viết chữ mà còn có thể đính kèm hình ảnh, video, liên kết web, tệp tin PDF, và thậm chí là vẽ tay hoặc ghi âm trực tiếp.
- **Tương tác thời gian thực:** Khi bạn đăng nội dung lên, những người khác đang xem bảng đó cũng sẽ thấy nội dung xuất hiện ngay lập tức mà không cần tải lại trang.
- **Không cần tài khoản để đóng góp:** Người tạo bảng (giáo viên/trưởng nhóm) cần tài khoản, nhưng người tham gia (học sinh/thành viên) có thể đăng bài thông qua một đường link được chia sẻ mà không bắt buộc phải đăng ký.

Và để bắt đầu sử dụng và tạo các bảng tương tác trên Padlet, chúng không cần cài đặt phần mềm phức tạp ngay lập tức mà có thể thực hiện trực tiếp trên trình duyệt web.

Sử dụng trên máy tính

- Chúng ta chỉ cần mở trình duyệt (Chrome, Edge, Safari...) và truy cập vào địa chỉ:

- **Website: padlet.com**

Tại đây, bạn nhấn vào nút "**Đăng ký miễn phí**" (Sign up for free). Bạn có thể dùng tài khoản Google, Microsoft hoặc Apple để đăng nhập cực kỳ nhanh chóng mà không cần thiết lập mật khẩu mới.

Với ứng dụng này chúng ta có thể vận dụng cụ thể:

1.4.1. Xây dựng cấu trúc không gian Padlet theo từng chủ đề học tập

Giáo viên có thể chia bảng Padlet thành các mục theo từng chương, bài học hoặc chủ đề nghiên cứu của môn Lịch sử - Địa lý. Mỗi mục sẽ được đặt tên rõ ràng, ví dụ: *Chủ đề 1: Sự kiện Cách mạng Tháng Tám 1945*

- Bước 1: Tạo tài khoản Padlet miễn phí, sau đó tạo bảng học tập riêng cho từng lớp học.
- Bước 2: Chia bảng thành các thẻ theo từng tiết học hoặc chủ đề dài hạn, cho phép học sinh truy cập vào nội dung học tập bất cứ lúc nào, bất cứ đâu có kết nối internet.
- Bước 3: Tải lên tài liệu học tập: bản trình bày slide, video bài giảng ngắn, bài đọc bổ sung, hình ảnh bản đồ, tài liệu tham khảo từ các trang học thuật uy tín.

Việc này giúp học sinh tự chủ trong việc chuẩn bị bài trước lớp: họ có thể xem lại bài giảng, tìm hiểu kiến thức bổ sung trước khi đến lớp, thay vì chỉ nghe giáo viên giải thích một chiều trong giờ học truyền thống.

1.4.2. Tạo hoạt động thảo luận mở, phát huy tư duy tự chủ

Giáo viên có thể sử dụng tính năng đăng bài và bình luận của Padlet để tổ chức các hoạt động thảo luận theo chủ đề học tập, giúp học sinh thể hiện ý kiến, trao đổi kinh nghiệm mà không bị ràng buộc bởi không gian hay thời gian.

- Ví dụ thực tế: Sau khi học bài *Sự phát triển của nền công nghiệp Việt Nam sau năm 1986*, giáo viên đăng câu hỏi mở trên Padlet: *Những khó khăn nào mà ngành công nghiệp Việt Nam đang gặp phải và giải pháp nào bạn đề xuất?"*

- Học sinh có thể đăng bài của riêng mình, chia sẻ ý kiến, bình luận và trao đổi với bạn bè trong lớp. Giáo viên có thể theo dõi các ý kiến, đưa ra đánh giá và hướng dẫn bổ sung, giúp học sinh phát huy tư duy phân tích, đánh giá thay vì chỉ ghi nhớ kiến thức thụ động.
- Hoạt động này cũng giúp học sinh tự chủ trong việc tìm kiếm thông tin, tổng hợp ý kiến và xây dựng lập luận của riêng mình.

1.4.3. Sử dụng Padlet để thực hiện dự án nhóm, phát huy kỹ năng hợp tác và tự học

Padlet là công cụ lý tưởng để tổ chức các dự án học tập nhóm, giúp học sinh hợp tác, chia sẻ ý tưởng và tài liệu trong quá trình thực hiện dự án, đồng thời phát huy năng lực tự chủ và tự học.

- Ví dụ thực tế: Giáo viên giao dự án nhóm *"Khảo sát các khu di tích lịch ở địa phương bạn sống"* cho học sinh lớp 5 Lịch sử - Địa lý.
 - Mỗi nhóm sẽ tạo một bảng Padlet riêng, nơi các thành viên có thể đăng bài chia sẻ thông tin thu thập được: hình ảnh địa điểm, số liệu thống kê, bài phỏng vấn người dân, ý kiến phân tích.
 - Học sinh tự chủ trong việc phân chia công việc: ai tìm kiếm tài liệu, ai thực hiện phỏng vấn, ai tổng hợp thông tin, ai xây dựng bài thuyết trình.
 - Cuối dự án, mỗi nhóm sẽ đăng bài trình bày kết quả trên bảng Padlet chung của lớp, để tất cả học sinh có thể xem và bình luận.

Hoạt động này giúp học sinh phát huy kỹ năng tự học, tìm kiếm thông tin, hợp tác nhóm và trình bày ý kiến, đồng thời giúp họ kết nối kiến thức học tập với thực tế cuộc sống.

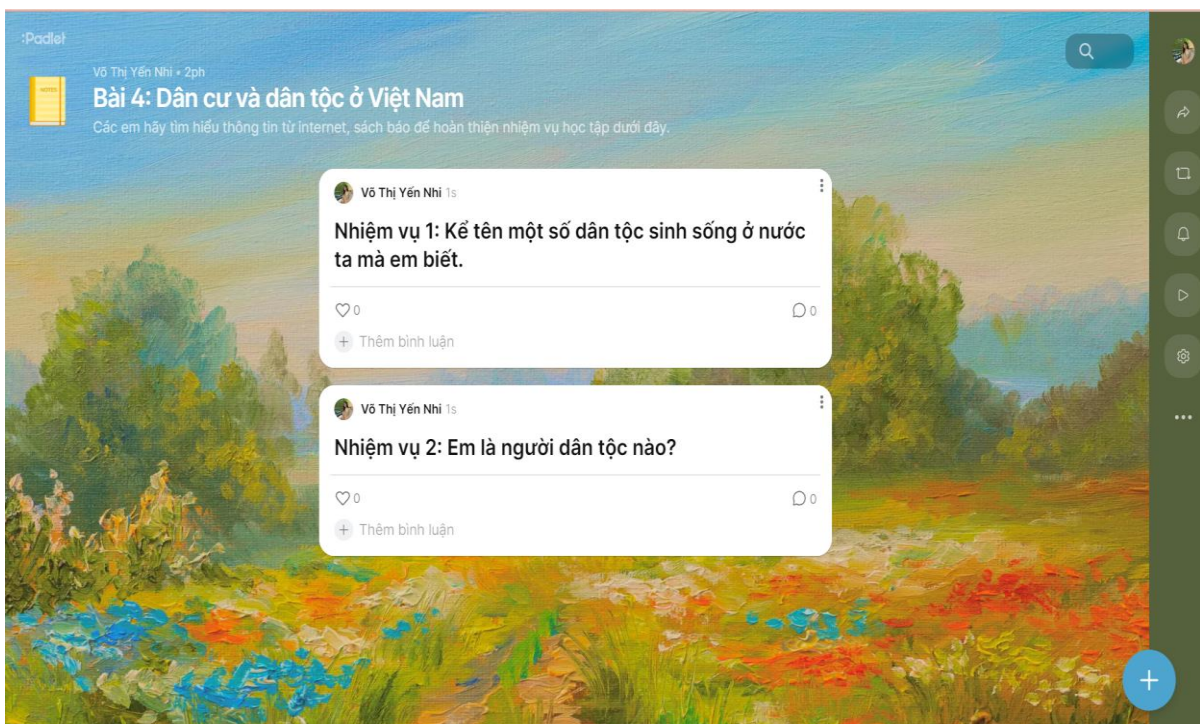
1.4.4. Sử dụng Padlet để đánh giá quá trình học, hỗ trợ tự sửa lỗi và tự đánh giá

Giáo viên có thể sử dụng tính năng tải lên tài liệu và bình luận của Padlet để đánh giá quá trình học của học sinh, đồng thời giúp học sinh tự sửa lỗi và tự đánh giá năng lực học tập của mình.

- Bước 1: Chuẩn bị

- Đặt tên Padlet rõ ràng, thể hiện chủ đề hoặc mục tiêu hoạt động.
- Chọn hình nền, màu sắc phù hợp.
- Điều chỉnh các cài đặt về quyền riêng tư, cho phép bình luận, phản hồi...
 - **Bước 2: Hướng dẫn học sinh**
- **Giới thiệu Padlet:** Giải thích cho học sinh về Padlet, cách sử dụng, các tính năng cơ bản và mục đích sử dụng trong bài học.
- **Hướng dẫn cách truy cập:** Chia sẻ đường link Padlet hoặc mã QR cho học sinh.
- **Hướng dẫn cách tham gia:** Hướng dẫn học sinh cách đăng bài, bình luận, phản hồi... trên Padlet.
 - **Bước 3: Triển khai hoạt động**
 - **Bước 4: Đánh giá kết quả hoạt động**

Ví dụ: Khi dạy bài: *Bài: Dân cư và dân tộc ở Việt Nam, trước khi đến tiết học, tôi giao nhiệm vụ tìm hiểu trước cho HS khi ở nhà thông qua PADLET.*



Lưu ý:

- Cần đảm bảo tất cả học sinh đều có thiết bị và kết nối internet để truy cập Padlet.

- Khuyến khích học sinh sử dụng Padlet thường xuyên, không chỉ trong giờ học mà còn để ôn tập, trao đổi kiến thức ngoài giờ lên lớp.
- Kết hợp Padlet với các phương pháp và công cụ dạy học khác để tạo sự đa dạng và phong phú cho hoạt động học tập.

1.4.5. Kết hợp Padlet với các hoạt động học tập trực tiếp trong lớp

Padlet không chỉ được sử dụng cho học tập ngoài giờ mà còn có thể kết hợp với các hoạt động học tập trực tiếp trong lớp, giúp tăng cường sự tương tác và tham gia của học sinh.

- Ví dụ thực tế: Trong giờ học Lịch sử, giáo viên có thể sử dụng Padlet để tổ chức trò chơi trắc nghiệm nhanh về kiến thức đã học. Mỗi học sinh sẽ sử dụng điện thoại hoặc máy tính để đăng câu trả lời trên Padlet, giáo viên có thể xem kết quả theo thời gian thực và đưa ra đánh giá ngay lập tức.
- Hoạt động này giúp tăng cường sự tham gia của học sinh, giúp giáo viên đánh giá nhanh mức độ nắm vững kiến thức của học sinh và điều chỉnh phương pháp giảng dạy phù hợp.

Lưu ý khi áp dụng

- Đào tạo học sinh: Giáo viên cần hướng dẫn học sinh cách sử dụng Padlet, quy tắc giao tiếp trên nền tảng và trách nhiệm của mỗi học sinh trong hoạt động học tập chia sẻ.
- Quản lý nội dung: Giáo viên cần kiểm tra và duyệt nội dung đăng trên Padlet để đảm bảo an toàn, phù hợp với chương trình học và không có thông tin sai sự thật.
- Hỗ trợ học sinh có khó khăn: Giáo viên cần hỗ trợ học sinh không có điều kiện truy cập internet hoặc không quen sử dụng công nghệ, để tất cả học sinh có thể tham gia vào hoạt động học tập chia sẻ một cách công bằng.
- Bằng cách áp dụng Padlet trong dạy học môn Lịch sử - Địa lý, giáo viên có thể tạo ra một không gian học tập linh hoạt, tương tác và chia sẻ, giúp học sinh phát huy năng lực tự chủ, tự học và nâng cao chất lượng học tập.

2. Tính mới, sáng tạo của các giải pháp

2.1. Tính mới

- Sau khi thực hiện sáng kiến khoa học này, tôi nhận thấy các em học sinh trong lớp đã có sự thay đổi rõ ràng về thái độ trong tiết học Lịch sử và Địa lý. Cụ thể, các em đã hào hứng, tích cực khi tham gia vào các hoạt động học tập trên lớp. Học sinh cũng chủ động đưa ra ý kiến, chia sẻ theo suy nghĩ và quan điểm của bản thân. Đồng thời, phần lớn học sinh trong lớp đều tiếp thu kiến thức hiệu quả và ghi nhớ được các nội dung chính của bài một cách chủ động. Thông qua việc thực hiện các biện pháp giảng dạy mới, học sinh đã phát triển được các năng lực cá nhân như tích cực khám phá, chủ động tìm hiểu kiến thức. Phần lớn học sinh trong lớp đều có thể tư duy liên hệ vấn đề và đưa ra ý kiến phản biện trước quan điểm của bạn khác. Thông qua việc sử dụng và thiết kế sơ đồ tư duy, học sinh cũng tự hệ thống hoá được kiến thức chính trong bài một cách ngắn gọn, dễ hiểu. Bên cạnh đó, các biện pháp nêu trên cũng tạo cơ hội để học sinh tự tin thuyết trình trước đám đông.

- Chuyển từ dạy học truyền thống sang mô hình dạy học số hóa toàn diện. Không chỉ sử dụng công nghệ thông tin đơn lẻ, sáng kiến xây dựng **hệ thống giải pháp chuyển đổi số đồng bộ** (phiếu học tập số – trò chơi số – sơ đồ tư duy số – Padlet), gắn trực tiếp với từng năng lực học sinh.

- Gắn chuyển đổi số với phát triển năng lực cụ thể. Mỗi công cụ số không sử dụng một cách chung chung mà gắn rõ mục tiêu năng lực:

- +) Phiếu học tập số → phát triển tư duy sáng tạo
- +) Trò chơi số → phát triển năng lực giải quyết vấn đề
- +) Sơ đồ tư duy số → phát triển năng lực hệ thống hóa
- +) Padlet → phát triển tự học, tự chủ.

→ Đây là điểm mới quan trọng: **dạy học theo định hướng năng lực có “định danh công cụ” rõ ràng.**

-Thiết kế hoạt động học tập theo hướng “tình huống – trải nghiệm – tương tác số”
Không chỉ hỏi – đáp, sáng kiến đưa vào:

- +) Tình huống thực tế (Google Forms dạng nhiệm vụ)
- +) Trò chơi hóa (gamification)
- +) Dự án học tập số

→ Tạo môi trường học tập gắn với thực tiễn cho học sinh.

- Cá nhân hóa và theo dõi tiến trình học sinh bằng công nghệ. Sử dụng các nền tảng số giúp:

- +) Theo dõi tiến độ
- +) Phân hóa nội dung
- +) Đánh giá liên tục

→ Đây là điểm vượt trội so với cách dạy truyền thống.

2.2. Tính sáng tạo

- Từ việc kết hợp linh hoạt nhiều nền tảng số phổ biến thành một “hệ sinh thái dạy học”. Không dùng rời rạc mà phối hợp:

- +) Canva → thiết kế học liệu
- +) Wordwall, Quizizz → trò chơi
- +) Google Forms → tình huống học tập
- +) Padlet → không gian học tập mở

→ Sự tích hợp này tạo thành **một mô hình dạy học hoàn chỉnh**, không phải giải pháp đơn lẻ.

- Sáng tạo trong cách “trò chơi hóa” nội dung Lịch sử – Địa lý Biên nội dung vốn khô khan thành:

- +) “Nhà thám hiểm dân số thế giới”
- +) “Em hiểu biết về Triều Nguyễn”

→ Đây là cách tiếp cận mới giúp học sinh **học qua trải nghiệm thay vì ghi nhớ máy móc**.

Đổi mới cách giao nhiệm vụ học tập

- +) Thiết kế bài tập dạng “thử thách – nhiệm vụ – nhập vai”
- +) Học sinh phải **phân tích, lựa chọn, giải quyết vấn đề**

→ Thể hiện rõ tư duy giáo dục hiện đại.

- Tăng cường học tập mở và kết nối ngoài lớp học

- +) Sử dụng Padlet để:
- +) Học trước – học sau
- +) Thảo luận mọi lúc mọi nơi.

→ Từ đó biến lớp học từ “không gian đóng” → **môi trường học tập mở**

-Kết hợp chặt chẽ nhà trường – phụ huynh – học sinh qua công nghệ

+ Hướng dẫn phụ huynh hỗ trợ (ví dụ sơ đồ tư duy)

+ Tạo mô hình giáo dục 3 bên có hỗ trợ số hóa

-Có minh chứng định lượng rõ ràng về hiệu quả

+ So sánh trước – sau bằng số liệu cụ thể

+ Các năng lực tăng mạnh (18% → 94%, 24% → 96%...)

→ Tăng tính khoa học và thuyết phục – đây cũng là điểm sáng tạo trong cách trình bày.

Để chứng minh được hiệu quả thực tế của sáng kiến khoa học này, tôi đã tiến hành việc so sánh sự thay đổi năng lực của 50 học sinh lớp 5A7 trường Tiểu học Chu Văn An trước và sau khi sáng kiến được áp dụng. Kết quả cụ thể được trình bày trong bảng dưới đây:

Bảng so sánh sự thay đổi về năng lực của học sinh lớp 5A7 trong môn Lịch sử và Địa lý trước và sau khi áp dụng sáng kiến

Tiêu chí	Trước SKKN		Sau SKKN	
	Số lượng	Tỉ lệ	Số lượng	Tỉ lệ
Năng lực khám phá, tìm hiểu kiến thức	9/50	18 %	47/50	94%
Năng lực tư duy liên hệ vấn đề	12/50	24 %	48/50	96%
Năng lực phản biện, tư duy độc lập	12/50	24 %	40/50	80%
Năng lực hệ thống hoá kiến thức	10/50	20%	50/30	100%
Năng lực thuyết trình	7/50	14 %	46/50	92%

3. Khả năng nhân rộng của sáng kiến

Sáng kiến đã được xây dựng và triển khai dựa trên thực tiễn giảng dạy tại đơn

vị, đảm bảo tính khoa học, tính thực tiễn và tính khả thi cao. Qua quá trình áp dụng, sáng kiến cho thấy hiệu quả rõ rệt trong việc nâng cao chất lượng dạy học, phát huy năng lực và hứng thú học tập của học sinh. Vì vậy, sáng kiến có khả năng nhân rộng trong phạm vi cơ quan, đơn vị và địa phương, cụ thể như sau:

3.1. Cơ sở chứng minh khả năng nhân rộng

- Nội dung sáng kiến phù hợp với chương trình giáo dục hiện hành, đặc biệt là định hướng đổi mới phương pháp dạy học và chuyển đổi số trong giáo dục.
- Các giải pháp đưa ra không đòi hỏi điều kiện quá phức tạp, có thể áp dụng với cơ sở vật chất hiện có của đa số trường học.
- Kết quả thực nghiệm cho thấy học sinh tích cực hơn, chủ động hơn, chất lượng học tập được nâng cao rõ rệt.
- Giáo viên dễ tiếp cận, dễ thực hiện, không gây áp lực lớn về chuyên môn hay thời gian.

3.2. Phân tích tính khả thi khi nhân rộng

- Về con người: Giáo viên ở các đơn vị đều có thể được tập huấn, hướng dẫn để áp dụng các giải pháp; học sinh nhanh chóng thích nghi với hình thức học tập mới.
- Về điều kiện cơ sở vật chất: Các công cụ, phương tiện sử dụng (máy tính, điện thoại, internet, phần mềm đơn giản...) phổ biến và dễ trang bị.
- Về thời gian: Có thể tích hợp vào các tiết học chính khóa, không làm thay đổi cấu trúc chương trình.
- Về quản lý: Nhà trường và các cấp quản lý dễ dàng triển khai đồng bộ thông qua kế hoạch chuyên môn.

3.3. Các giải pháp có khả năng nhân rộng

- Tổ chức tập huấn, chia sẻ kinh nghiệm trong tổ/khối chuyên môn để giáo viên nắm vững cách thực hiện.
- Xây dựng tài liệu hướng dẫn cụ thể, dễ áp dụng để giáo viên tham khảo và triển khai.
- Áp dụng linh hoạt theo từng đối tượng học sinh và điều kiện thực tế của từng đơn vị.

- Tăng cường ứng dụng công nghệ số (như trò chơi học tập, sơ đồ tư duy, bài tập trực tuyến...) nhằm tạo hứng thú và phát triển năng lực học sinh.
- Nhân rộng thông qua các buổi sinh hoạt chuyên đề, hội giảng, thao giảng.
- Đưa nội dung sáng kiến vào kế hoạch giáo dục của nhà trường để triển khai lâu dài.

3.4. Phạm vi nhân rộng

- Trong phạm vi tổ/khối chuyên môn của nhà trường.
- Mở rộng ra toàn trường và các trường trong cùng địa bàn.
- Có thể áp dụng rộng rãi ở cấp huyện/thành phố đối với các đơn vị có điều kiện tương tự.

Chính vì thế, với tính đơn giản, hiệu quả và phù hợp thực tiễn, sáng kiến không chỉ áp dụng tốt tại đơn vị mà còn có khả năng nhân rộng cao. Nếu được triển khai đồng bộ và có sự hỗ trợ từ nhà trường và ngành giáo dục, sáng kiến sẽ góp phần nâng cao chất lượng dạy học một cách bền vững.

4. Hiệu quả áp dụng, lợi ích thu được từ sáng kiến.

Sau thời gian áp dụng sáng kiến vào thực tiễn giảng dạy môn Lịch sử và Địa lí lớp 5, tôi nhận thấy sáng kiến đã mang lại những hiệu quả rõ rệt trên nhiều phương diện, cụ thể như sau:

4.1. Hiệu quả về mặt khoa học (giáo dục)

- Sáng kiến góp phần **đổi mới phương pháp dạy học**, chuyển từ dạy học truyền thụ kiến thức một chiều sang tổ chức hoạt động học tập tích cực, lấy học sinh làm trung tâm.
- Việc ứng dụng công nghệ số (trò chơi học tập, sơ đồ tư duy, bài tập tình huống...) giúp học sinh:
 - Nắm vững kiến thức sâu hơn, nhớ lâu hơn do được trải nghiệm trực tiếp.
 - Phát triển năng lực: tư duy, giải quyết vấn đề, hợp tác nhóm, tự học và sử dụng công nghệ.
 - Nội dung bài học trở nên sinh động, trực quan, phù hợp với đặc điểm tâm lí lứa tuổi học sinh tiểu học.

- Kết quả học tập được cải thiện rõ rệt: các năng lực tăng mạnh (18% → 94%, 24% → 96%...)
- Học sinh hứng thú hơn với môn học, tích cực tham gia các hoạt động trên lớp.

4.2. Hiệu quả về mặt kinh tế

- Sáng kiến tận dụng các **công cụ miễn phí hoặc chi phí thấp** như Google Forms, PowerPoint, Canva... nên không gây tốn kém.
- Giảm chi phí in ấn tài liệu, đồ dùng dạy học truyền thống.
- Giáo viên có thể **tái sử dụng học liệu số nhiều lần**, tiết kiệm thời gian và công sức trong những năm học tiếp theo.
- Tăng hiệu quả sử dụng thiết bị sẵn có của nhà trường như máy chiếu, máy tính, bảng thông minh.

4.3. Hiệu quả về mặt xã hội

- Góp phần **nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện**, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục và chuyển đổi số trong nhà trường.
- Hình thành cho học sinh **kỹ năng công dân số**: biết sử dụng công nghệ an toàn, hiệu quả trong học tập.
- Tạo môi trường học tập tích cực, thân thiện, giúp học sinh:
 - + Tự tin hơn khi trình bày ý kiến
 - + Chủ động trong học tập
- Tăng sự **kết nối giữa giáo viên – học sinh – phụ huynh** thông qua các nền tảng số.
- Có thể **nhân rộng áp dụng** cho các lớp khác, môn học khác trong nhà trường.

4.4. Hiệu quả đối với giáo viên

- Nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong dạy học.
- Phát triển kỹ năng thiết kế bài giảng sáng tạo, linh hoạt.
- Giảm áp lực giảng dạy nhờ học sinh chủ động hơn trong quá trình học tập.

Từ đó chúng ta nhận thấy được, sáng kiến không chỉ mang lại hiệu quả rõ rệt trong việc nâng cao chất lượng dạy và học môn Lịch sử và Địa lí mà còn góp phần

thúc đẩy quá trình chuyển đổi số trong giáo dục tiểu học. Đây là giải pháp có tính khả thi cao, dễ áp dụng và có thể triển khai rộng rãi.

D. KẾT LUẬN – KIẾN NGHỊ

1. Vai trò sáng kiến.

Đề tài: *“Ứng dụng chuyển đổi số nâng cao năng lực học tập môn Lịch sử và Địa lý cho học sinh lớp 5”* không chỉ mang lại hiệu quả cao trong việc giảng dạy và học tập mà còn giúp học sinh phát triển toàn diện các kỹ năng cần thiết theo định hướng GDPT 2018. Sáng kiến có vai trò quan trọng trong việc đổi mới phương pháp tổ chức dạy học, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện cho học sinh. Thông qua việc áp dụng sáng kiến, giáo viên không chỉ thay đổi cách tiếp cận bài học theo hướng tích cực mà còn tạo ra môi trường học tập sinh động, kích thích sự chủ động, sáng tạo và hứng thú của học sinh.

Sáng kiến giúp cụ thể hóa chủ trương đổi mới giáo dục, đặc biệt là định hướng phát triển phẩm chất và năng lực người học. Sáng kiến không chỉ mang tính lý thuyết mà còn gắn liền với thực tiễn giảng dạy, giúp giải quyết những khó khăn, hạn chế đang tồn tại trong quá trình dạy học.

Về tầm quan trọng, sáng kiến góp phần:

- Nâng cao hiệu quả dạy học, đặc biệt trong việc phát triển năng lực tư duy, giải quyết vấn đề và tự học của học sinh.
- Tạo điều kiện cho giáo viên đổi mới phương pháp, ứng dụng công nghệ và sáng tạo trong giảng dạy.
- Góp phần nâng cao chất lượng giáo dục của nhà trường, đáp ứng yêu cầu đổi mới chương trình giáo dục phổ thông.

2. Những bài học kinh nghiệm rút ra từ quá trình áp dụng sáng kiến

Trong quá trình triển khai và áp dụng sáng kiến, tác giả/đồng tác giả đã rút ra một số bài học kinh nghiệm như sau:

- **Cần có sự chuẩn bị kỹ lưỡng:** Việc thiết kế nội dung, phương pháp và công cụ hỗ trợ phải phù hợp với đối tượng học sinh và điều kiện thực tế của nhà trường.

- **Lấy học sinh làm trung tâm:** Mọi hoạt động trong sáng kiến cần hướng tới việc phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh.
- **Linh hoạt trong tổ chức thực hiện:** Không nên áp dụng máy móc mà cần điều chỉnh phù hợp với từng lớp học, từng đối tượng học sinh.
- **Ứng dụng công nghệ hợp lý:** Việc sử dụng công nghệ số cần đảm bảo tính hiệu quả, tránh lạm dụng, đồng thời phù hợp với năng lực sử dụng của giáo viên và học sinh.
- **Đánh giá thường xuyên, kịp thời:** Cần theo dõi, đánh giá quá trình thực hiện để điều chỉnh kịp thời, đảm bảo đạt mục tiêu đề ra.
- **Phối hợp giữa các lực lượng giáo dục:** Sự hỗ trợ từ nhà trường, đồng nghiệp và phụ huynh góp phần quan trọng vào thành công của sáng kiến.

3. Những kiến nghị, đề xuất để triển khai và áp dụng sáng kiến hiệu quả

Để sáng kiến được triển khai rộng rãi và đạt hiệu quả cao, tác giả/đồng tác giả đề xuất một số kiến nghị sau:

3.1 Đối với nhà trường

- Tạo điều kiện về cơ sở vật chất, trang thiết bị dạy học, đặc biệt là các phương tiện công nghệ.
- Tổ chức các buổi tập huấn, chia sẻ kinh nghiệm để giáo viên có thể áp dụng sáng kiến hiệu quả.
- Khuyến khích, động viên giáo viên đổi mới sáng tạo trong giảng dạy.

3.2 Đối với giáo viên

Sau khi thực hiện sáng kiến khoa học này, bản thân tôi đã tự rút ra những bài học kinh nghiệm quý giá dưới đây:

- Chủ động nghiên cứu, nâng cao trình độ chuyên môn và kỹ năng ứng dụng công nghệ.
- Tích cực trao đổi, học hỏi kinh nghiệm từ đồng nghiệp.
- Linh hoạt điều chỉnh sáng kiến phù hợp với thực tế lớp học.
- Giáo viên cần linh hoạt trong việc điều chỉnh phương pháp dạy học phù hợp với từng nội dung bài học và đặc điểm của học sinh.

- Luôn đảm bảo tiết học diễn ra vui vẻ, hạn chế tối đa việc tạo áp lực quá mức cho học sinh. Luôn cố gắng tạo ra những hoạt động thu hút sự hứng thú của học sinh với tiết học.
- Luôn chủ động với các cấp lãnh đạo về khó khăn và mong muốn của bản thân về điều kiện cơ sở vật chất cũng như tinh thần để có được những tiết học hiệu quả nhất. Hướng đến mục tiêu chung là phát triển năng lực, khả năng tư duy sáng tạo cho học sinh.

Sau khi nghiên cứu và thực hiện sáng kiến này, tôi nhận thấy các biện pháp nêu trong sáng kiến hoàn toàn có khả năng được áp dụng rộng rãi và đem lại hiệu quả cho lĩnh vực giáo dục. Cụ thể, các biện pháp đều không quá phức tạp, có thể thực hiện ở nhiều môi trường học tập khác nhau. Điều này đảm bảo giáo viên ở khắp các trường Tiểu học trong địa phương đều có thể tự tin áp dụng.

Đề tài ***Ứng dụng chuyển đổi số nâng cao năng lực học tập môn Lịch sử và Địa lý cho học sinh lớp 5*** đã khẳng định được vai trò quan trọng của công nghệ trong việc đổi mới phương pháp dạy học, góp phần tạo ra môi trường học tập tích cực, chủ động và sáng tạo cho học sinh.

3.3 Đối với các cấp quản lý giáo dục

- Có chính sách hỗ trợ, khuyến khích việc nghiên cứu và áp dụng sáng kiến trong giảng dạy.
- Tổ chức đánh giá, nhân rộng các sáng kiến có hiệu quả.
- Tăng cường đầu tư cơ sở vật chất và hạ tầng công nghệ cho các nhà trường.

*** CAM KẾT KHÔNG SAO CHÉP HOẶC VI PHẠM BẢN QUYỀN.**

Tôi cam đoan sáng kiến kinh nghiệm này là kinh nghiệm do tôi tự nghiên cứu và đã áp dụng thành công tại lớp 5A7 Trường Tiểu học Chu Văn An. Nếu có xảy ra tranh chấp về quyền sở hữu đối với sản phẩm sáng kiến kinh nghiệm này, tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

CƠ QUAN ĐƠN VỊ
ÁP DỤNG SÁNG KIẾN
(Xác nhận)

TÁC GIẢ SÁNG KIẾN

Nguyễn Thị Cẩm Thạch

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ GD-ĐT (2018a). Chương trình giáo dục phổ thông môn Lịch sử và Địa lí (cấp Tiểu học) (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).
2. Bộ GD-ĐT (2018b). Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).
3. Nhiều tác giả, *Cẩm nang phương pháp sư phạm*, Nhà xuất bản tổng hợp Thành phố Hồ Chí Minh
4. Ths Đỗ Mạnh Cường, *Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học*, Nhà xuất bản Đại học quốc gia TP HCM