

**ĐỀ BÀI TẬP LỚN HỌC PHẦN:**  
**ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG DẠY HỌC TIỂU HỌC**  
**LỚP HỌC PHẦN: PR4413 01, 02, 03, 04, 05, 06, 08, 13**

**Yêu cầu:**

Sinh viên hãy thiết kế Bài giảng điện tử chuyên ngành Tiểu học theo định hướng Chương trình Giáo dục Phổ thông mới (2018), phát triển phẩm chất và năng lực học sinh. Tích hợp công nghệ và phương pháp dạy học hiện đại để tăng cường tính trực quan, tương tác trong giảng dạy.

**Câu 1. Thiết kế “Kế hoạch bài dạy” trên Microsoft Word**

**Câu 2. Thiết kế bài giảng điện tử chuyên ngành Tiểu học (theo Chương trình giáo dục phổ thông mới) trên sử dụng công cụ Lumi với các yêu cầu sau:**

**a) Lựa chọn môn học và chủ đề:**

- Chọn một tiết dạy thuộc các môn trong CTGDPT mới như: Toán, Tiếng Việt, Khoa học, Đạo đức, Hoạt động trải nghiệm.
- Nội dung phải đáp ứng yêu cầu phát triển năng lực học sinh: tự học, giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề.

**b) Cấu trúc bài giảng:**

- **Trang bìa:** Có tên bài giảng, môn học, lớp, hình ảnh minh họa thân thiện.
- **Mục tiêu bài học:** Trình bày rõ ràng, phù hợp với nội dung CTGDPT.
- **Nội dung:**
  - Chia thành 3 phần chính: Khám phá, Thực hành, Vận dụng.
  - Tích hợp hình ảnh, video, câu hỏi tương tác, trò chơi giáo dục...
- **Tổng kết bài học:** Khuyến khích học sinh trình bày lại kiến thức đã học.
- **Hoạt động mở rộng:** Gợi ý bài tập hoặc hoạt động trải nghiệm.

**c) Yêu cầu kỹ thuật:**

- Sử dụng công cụ **Lumi** với các tính năng: đa phương tiện, tương tác, Hyperlink, âm thanh...

- Đảm bảo tính thẩm mỹ, bố cục dễ nhìn, màu sắc hài hòa...
- Thời gian bài giảng: 25 - 35 phút.

**d) Sản phẩm cần nộp:**

- File bài giảng định dạng .html (xuất từ Lumi) hoặc dạng .h5p
- Báo cáo ngắn: mô tả ý tưởng thiết kế, cách triển khai nội dung và ứng dụng công nghệ. Sinh viên hãy quay video có hình ảnh sinh viên đang báo cáo nội dung bài tập lớn theo mẫu báo cáo (có mẫu kèm theo).

- Nộp sản phẩm: theo quy định

Link nộp bài tập lớn: [theo link đã cung cấp trên đề kiểm tra.](#)

***Chú ý:*** Sản phẩm là sao chép trên mạng, bạn bè, ... hoặc giống nhau sẽ bị điểm 0 (không).

*Hạn chót nộp sản phẩm: 30/11/2024.*

**--HẾT--**

# TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐỒNG THÁP

## KHOA GIÁO DỤC TIỂU HỌC – MẦM NON

### MÔN HỌC

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG DẠY HỌC TIỂU HỌC

## BÁO CÁO NGẮN BÀI TẬP LỚN

**Chủ đề: Thiết kế bài giảng điện tử chuyên ngành Tiểu học**

**Sinh viên thực hiện:**

- Họ và tên: [Tên đầy đủ]

- Lớp: [Tên lớp]

- MSSV: [Mã số sinh viên]

**Giảng viên hướng dẫn:**

- Họ và tên: ThS. Võ Thị Nhỏ

**Thời gian nộp bài:**

30/11/2024

Đồng Tháp, ngày 30 tháng 11 năm 2024

# MẪU BÁO CÁO NGẮN

## *Mô tả ý tưởng thiết kế, cách triển khai nội dung và ứng dụng công nghệ*

---

### 1. Thông tin chung

- Họ và tên sinh viên: [Tên đầy đủ]
- Lớp: [Tên lớp]
- Môn học: [Tên môn học được chọn]
- Chủ đề bài giảng: [Tên chủ đề]
- Thời gian thực hiện: [Ngày bắt đầu - Ngày hoàn thành]

### 2. Ý tưởng thiết kế bài giảng

#### a. Mục tiêu bài giảng:

- Phát triển phẩm chất: [Liệt kê phẩm chất, ví dụ: tự học, trách nhiệm, chăm chỉ].
- Năng lực cần đạt: [Liệt kê năng lực, ví dụ: tư duy logic, giao tiếp, giải quyết vấn đề].

#### b. Đối tượng học sinh:

- Độ tuổi: [Ví dụ: Học sinh lớp 2, 7-8 tuổi].
- Đặc điểm: [Ví dụ: thích các hoạt động tương tác, màu sắc sinh động, nội dung ngắn gọn].

#### c. Ý tưởng nổi bật:

- Tạo bài giảng kết hợp giữa hình ảnh minh họa, video ngắn và câu hỏi tương tác giúp học sinh dễ tiếp cận và hứng thú hơn.
- Tích hợp trò chơi nhỏ (quiz, ghép hình) để củng cố kiến thức.

### 3. Cách triển khai nội dung bài giảng

#### a. Cấu trúc bài giảng:

- Trang bìa: Thiết kế sinh động với hình ảnh, tiêu đề nổi bật.
- Phần khám phá: Học sinh tìm hiểu kiến thức mới qua video và hình ảnh minh họa.
- Phần thực hành: Câu hỏi trắc nghiệm hoặc bài tập ghép đôi.
- Phần vận dụng: Trò chơi giáo dục hoặc thảo luận nhóm.
- Tổng kết: Nhấn mạnh các nội dung chính, kiểm tra nhanh kiến thức.
- Hoạt động mở rộng: Gợi ý bài tập hoặc hoạt động trải nghiệm.

#### b. Thời lượng: [Tổng thời gian: 25-35 phút].

#### c. Liên kết CTGDPT: [Nêu rõ bài giảng đáp ứng yêu cầu nào trong CTGDPT].

#### 4. Ứng dụng công nghệ

##### a. Công cụ sử dụng:

- Lumi: Thiết kế bài giảng với tính năng đa phương tiện, tương tác, xuất bài giảng dưới dạng HTML, H5P

- Các công cụ hỗ trợ khác: Canva (thiết kế hình ảnh), Audacity (ghi âm giọng đọc).

##### b. Cách áp dụng công nghệ:

- Chèn video minh họa từ YouTube hoặc tự quay.

- Thêm câu hỏi quiz tự động chấm điểm.

- Liên kết giữa các slide qua Hyperlink, tạo sự logic trong bài giảng.

- Sử dụng hiệu ứng chuyển động giúp bài giảng hấp dẫn hơn.

#### 5. Đánh giá và phản hồi dự kiến

##### a. Dự kiến hiệu quả:

- Học sinh hào hứng tham gia các hoạt động tương tác.

- Ghi nhớ kiến thức tốt hơn qua bài tập vận dụng và trò chơi.

##### b. Phản hồi cần cải thiện:

- Tối ưu thời lượng các hoạt động để tránh quá tải.

- Đơn giản hóa hiệu ứng nếu gây mất tập trung.

#### 6. Kết luận

##### a. Kết quả mong đợi:

- Học sinh đạt được các mục tiêu bài học theo CTGDPT.

- Bài giảng góp phần đổi mới phương pháp dạy học tích cực.

##### b. Kiến nghị:

- Triển khai bài giảng thử nghiệm trong lớp học thực tế để cải tiến và hoàn thiện.

**Sinh viên thực hiện:**

[Ký tên và ghi rõ họ tên]

Ngày: [Ngày nộp báo cáo]