

# HƯỚNG DẪN ĐÁNH GIÁ THƯỜNG XUYÊN MÔN TIN HỌC

## 1. Cơ sở khoa học của đánh giá thường xuyên

### 1.1. Khái niệm đánh giá thường xuyên và phân biệt với đánh giá định kì

Theo nhiều nhà nghiên cứu giáo dục, **đánh giá thường xuyên** kết quả học tập là đánh giá quá trình học tập của HS, diễn ra hàng ngày, hàng tuần, với mục đích GV nhận được một cách kịp thời các phản hồi hai chiều từ phía GV và từ phía HS, để có thể điều chỉnh và cải thiện hoạt động dạy và hoạt động học, sao cho đảm bảo được mục tiêu dạy học.

Những điểm khác nhau giữa đánh giá thường xuyên (formative assessment) và đánh giá định kì (sumative assessment) được tóm tắt qua bảng sau đây:

| STT | Tiêu chí so sánh                  | Đánh giá thường xuyên  | Đánh giá định kì  |
|-----|-----------------------------------|--|---|
| 1   | Thời điểm thực hiện               | Suốt quá trình học tập.  | Sau một giai đoạn học tập.  |
| 2   | Chứng cứ cần thu thập để đánh giá | Liên quan đến kết quả học tập và giáo dục của HS trong suốt quá trình học.<br>Giúp chẩn đoán hoặc đo kiến thức, kỹ năng hiện tại của HS.       | Liên quan đến kết quả học tập và giáo dục của HS sau từng giai đoạn học tập.<br>Giúp đánh giá hoặc đo kiến thức, kỹ năng cuối một giai đoạn học tập của HS. |
| 3   | Mục đích tổng quát                | Thu thập thông tin phản hồi 2 chiều, từ GV và từ HS một cách kịp thời để điều chỉnh việc dạy và học ngay trong quá trình học tập đang diễn ra. | Thu thập thông tin từ HS để đánh giá thành quả học tập và giáo dục sau một giai đoạn học tập nhất định.   |
| 4   | Mục đích cụ thể                   | Phát hiện, tìm ra những thiếu sót, lỗi, những nhân tố ảnh hưởng đến kết quả giáo dục để có giải pháp, hỗ                                       | Xác định thành tích của HS.<br>Xếp loại học sinh.<br>Đưa ra kết luận giáo dục   |

|  |  |   |            |
|--|--|---|------------|
|  |  | trợ kịp thời, đúng lúc, giúp cải thiện, nâng cao chất lượng dạy học và giáo dục | cuối cùng. |
|--|--|---|------------|

## ***1.2. Đánh giá dựa trên các chỉ báo hành vi của kiến thức, kỹ năng thành phần***

Mục tiêu quan trọng của đánh giá là kiểm tra xem mục tiêu dạy học và giáo dục có đạt được hay không tại một thời điểm nào đó hoặc sau một giai đoạn nhất định. Do đó, việc đánh giá kết quả học tập của HS đối với các môn học nói chung, môn Tin học nói riêng trước hết phải dựa trên chuẩn kiến thức, kỹ năng và thái độ theo qui định của chương trình hiện hành. Các chuẩn về kiến thức, kỹ năng cần được xác định cụ thể hơn và được phân tích thành 3 thành phần sau:

- *Các kiến thức/kỹ năng thành phần cần đánh giá:* Ví dụ, ở lớp 3, kiến thức về chuột máy tính gồm chức năng và cấu tạo của chuột máy tính, còn kỹ năng về chuột máy tính là các thao tác sử dụng chuột, bao gồm: Di chuyển chuột, nhấp chuột, nhấp kép chuột và kéo thả chuột.
- *Các tiêu chí/chỉ báo hành vi của kiến thức/kỹ năng cần đánh giá:* Các tiêu chí/chỉ báo này phải quan sát được và đo được. Ví dụ, ở lớp 3, kiến thức về chuột máy tính thể hiện ở tiêu chí HS nhận biết được chức năng của các nút chuột, phát biểu được tác dụng của chuột và tác dụng của các nút chức năng đó. Kỹ năng về chuột máy tính được thể hiện qua các chỉ báo: HS chọn được đối tượng, ví dụ chọn một biểu tượng ứng dụng trên màn hình nền (desktop), di chuyển đối tượng và kích hoạt đối tượng, ví dụ mở được ứng dụng bằng thao tác nhấp kép chuột lên biểu tượng ứng dụng đó; di chuyển, sắp đặt lại các biểu tượng ứng dụng bằng thao tác kéo thả chuột.
- *Các mức độ đạt được của từng tiêu chí/chỉ báo trong từng kiến thức/kỹ năng thành phần:* Có thể chia thành 3 mức: *chưa hoàn thành, hoàn thành và hoàn thành tốt.* Trong trường hợp về kỹ năng sử dụng chuột ở lớp 3, các mức này tương ứng được hiểu là: chưa sử dụng được, sử dụng được và sử dụng thành thạo chuột máy tính để thực hiện các thao tác di chuyển, nhấp chuột, nhấp kép và kéo thả chuột.

### **1.3. Đánh giá dựa trên sản phẩm của hoạt động học**

Đánh giá dựa trên sản phẩm của hoạt động học đặc biệt thích hợp với môn Tin học – một môn học có nhiều nội dung thực hành và do đó sản phẩm của hoạt động học được thể hiện rất rõ ràng.

Nói chung, trong một giờ học, thường có 5 loại hoạt động chính: hoạt động khởi động (make warm up); hoạt động hình thành kiến thức; hoạt động luyện tập; hoạt động vận dụng; và hoạt động tìm tòi, mở rộng. Đôi khi hai hoạt động liên tiếp trên đây có thể được ghép lại thành một hoạt động, ví dụ, giờ học có thể chỉ bao gồm 3 hoạt động: Khởi động và hình thành kiến thức; Luyện tập và vận dụng; Tìm tòi, mở rộng.

Với mỗi hoạt động học, giáo viên cần xác định các thành tố sau:

- *Mục tiêu hoạt động*: Ví dụ, mục tiêu của hoạt động tìm hiểu chuột máy tính là HS biết được chức năng, cấu tạo của chuột máy tính và thực hiện được các thao tác sử dụng chuột.
- *Phương thức và phương tiện hoạt động*: Ví dụ, phương thức của hoạt động tìm hiểu chuột máy tính là GV đưa ra câu hỏi “Hãy nêu tác dụng và cấu tạo của chuột máy tính” rồi yêu cầu HS tập trả lời theo cặp cho nhau nghe và GV đưa ra yêu cầu “hãy chọn biểu tượng ứng dụng This Computer, di chuyển nó đến vị trí mới trên màn hình, sau đó mở ứng dụng này”. Như vậy phương thức của hoạt động thể hiện cách tổ chức cho HS hoạt động (cá nhân, theo cặp hay theo nhóm), trong đó có những yêu cầu cụ thể: HS phải trả lời câu hỏi gì, thực hiện công việc gì. Phương thức của hoạt động, trong nhiều trường hợp, thể hiện được PPDH tích cực hoặc kỹ thuật dạy học tích cực. Phương tiện của hoạt động thường là các trang thiết bị phục vụ hoạt động học, trong trường hợp này là máy tính có sử dụng chuột rời (có dây hoặc không dây).
- *Sản phẩm của hoạt động*: Ví dụ, sản phẩm của hoạt động tìm hiểu chuột máy tính là *phát biểu* của học sinh về tác dụng của chuột máy tính, về cấu tạo của chuột máy tính và *thao tác* của học sinh thực hiện các yêu cầu sử dụng chuột do giáo viên nêu ra hoặc cụ thể hơn là *kết quả thực hành* sử dụng chuột của học sinh theo yêu cầu của giáo viên. Như vậy, sản phẩm của hoạt động học thường là một *phát biểu* về kiến thức mà học sinh đã học hoặc *kết quả thực hiện* theo

một kỹ năng mà học sinh đã nắm được hoặc “bài làm” của học sinh sau khi giải quyết một vấn đề nhờ vận dụng kiến thức, kỹ năng mà học sinh đã lĩnh hội được.

Trong các thành tố trên, sản phẩm của hoạt động được sử dụng để đánh giá kết quả học tập, trong đó có ĐGTX.

#### 1.4. Các kỹ thuật và công cụ đánh giá thường xuyên

Cần sử dụng phương pháp và kỹ thuật ĐGTX phù hợp với từng loại kiến thức, kỹ năng và từng khối lớp học. Các kỹ thuật ĐGTX được chia thành 3 nhóm: *đánh giá mức độ nhận thức*, *đánh giá kỹ năng/năng lực vận dụng* và *đánh giá kỹ năng tự đánh giá và phản hồi*. Mỗi **kỹ thuật** được thực hiện bằng cách sử dụng một **công cụ** cụ thể. Bảng dưới đây tóm tắt các nhóm kỹ thuật và các công cụ tương ứng.

Sự phân loại các công cụ này có tính tương đối, nghĩa là một công cụ có thể sử dụng được cho các nhóm kỹ thuật đánh giá khác nhau. Riêng môn Tin học, thường sử dụng các *công cụ* như *tranh, ảnh, phim, phần mềm dạy học* và thậm chí là *máy tính* hoặc các *thiết bị máy tính* để biểu thị một **tình huống** trong đó có câu hỏi cần trả lời hoặc yêu cầu cần thực hiện.

| <i>Nhóm kỹ thuật</i>             | <i>Các kỹ thuật thường dùng</i>                    | <i>Công cụ</i>                                      |
|----------------------------------|--|---|
| <i>Đánh giá mức độ nhận thức</i> | Kiểm tra kiến thức nền                             | Phiếu hỏi kiến thức nền; Tranh, ảnh, phim, trò chơi |
|                                  | Đánh giá khả năng ghi nhớ                          | Bảng hỏi trí nhớ; Tranh, ảnh, phim.                 |
|                                  | Đánh giá khả năng nhận biết các dấu hiệu đặc trưng | Ma trận dấu hiệu đặc trưng.                         |
|                                  | Đánh giá 2 mặt trái ngược nhau                     | Bảng hai phía.                                      |
|                                  | Thăm dò suy nghĩ và thái độ                        | Phiếu thăm dò; Trò chơi.                            |
|                                  | Lập dàn bài theo mẫu                               | Sơ đồ What/How/Why.                                 |
|                                  | Tóm tắt thành một câu                              | Câu trả lời tóm tắt.                                |
|                                  | Xây dựng bản đồ khái niệm                          | Bản đồ khái niệm.                                   |
|                                  | Làm bài tập 1 phút                                 | Câu trả lời tóm tắt.                                |
| <i>Đánh giá kỹ năng/năng lực</i> | Nhận diện vấn đề                                   | Tranh/Ảnh nhận diện; Tình huống nhận diện vấn       |

|   |  |   |
|---|--|---|
| <i>vận dụng</i>                                 |  | đề  |
|   | Lựa chọn giải pháp   | Bảng/Sơ đồ giải pháp;<br>Tình huống vận dụng.           |
|   | Xác định qui trình   | Sơ đồ thực hiện;<br>Các bước thực hiện qui trình.       |
|   | Vận dụng vào thực tiễn   | Bản mô tả tình huống.                                   |
|   | Viết lại có định hướng   | Bài viết theo tiêu chí.                                 |
| <i>Đánh giá kĩ năng tự đánh giá và phản hồi</i> | Liệt kê các mục tiêu của chủ đề  | Bảng tìm kiếm.  |
|   | Khám phá chủ đề  | Bảng/phiếu tìm kiếm/khám phá;<br>Qui trình khám chủ đề. |
|   | Đánh giá hoạt động nhóm  | Phiếu đánh giá.   |
|   | Đánh giá khả năng tổng hợp (tóm tắt, đặt câu hỏi, kết nối, bình luận). | Phiếu đánh giá.   |

## 2. Minh họa về đánh giá thường xuyên môn Tin học ở cấp tiểu học theo bài học

Mục này sẽ chọn một bài học cụ thể của chương trình Tin học cấp tiểu học, cụ thể là trong sách giáo khoa hiện hành, Tin học lớp 3, để minh họa về các vấn đề sau đây:

- Tên bài, mục tiêu và nội dung của bài học.
- Các **chủ đề** kiến thức của Tin học ở cấp tiểu học được đề cập đến trong bài học và mức độ yêu cầu tương ứng đối với lớp cụ thể (ở đây là lớp 3)
- Bảng mô tả các **kiến thức, kĩ năng thành phần** cho từng chủ đề kiến thức được chỉ ra trên đây cùng với các tiêu chí/chỉ báo hành vi để đánh giá, **kĩ thuật đánh giá, công cụ đánh giá** và các mức độ hoàn thành
- Các **ví dụ minh họa** một số kĩ thuật và công cụ đánh giá cho một số kiến thức, kĩ năng thành phần được nêu trong bảng

### 2.1. Tên bài học, mục tiêu, nội dung và các kiến thức, kĩ năng thành phần

## Bài 1: Người bạn mới của em (Tin học lớp 3)

- **Mục tiêu**

- Trình bày được các bộ phận của máy tính, chức năng của từng bộ phận và ứng dụng của máy tính.
- Nhận biết các bộ phận của máy tính và rèn luyện kỹ năng bật và tắt máy tính.

- **Nội dung**

- Giới thiệu về máy tính (máy tính đầu tiên, lợi ích của máy tính, các loại máy tính, các bộ phận quan trọng của một máy tính để bàn)
- Làm việc với máy tính (bật máy, tư thế ngồi, ánh sáng, tắt máy)

- **Các kiến thức, kỹ năng thành phần trong bài học**

Các chủ đề “Máy tính điện tử”, “Ứng dụng của Tin học và máy tính”, “Làm việc an toàn và hợp vệ sinh với máy tính” đều được đề cập ở trong bài 1, Tin học lớp 3, nhưng với mức độ yêu cầu tối thiểu. Cụ thể, các chủ đề này có những kiến thức, kỹ năng thành phần được nêu trong bảng sau đây.

| Kiến thức, kỹ năng thành phần | Mức độ yêu cầu đối với lớp 3  |
|-------------------------------|---|
| Các bộ phận của máy tính      | Hiểu biết ban đầu về máy tính   |
| Ứng dụng của máy tính         | Biết một số ứng dụng của máy tính   |
| Làm việc an toàn với máy tính | Biết bật, tắt máy tính đúng qui trình và thực hiện ngồi đúng tư thế khi làm việc với máy tính |

### 2.2. Bảng các kiến thức/kỹ năng thành phần của bài học, các tiêu chí đánh giá, gợi ý một số kỹ thuật và công cụ đánh giá thường xuyên

| KT/KN thành phần              | Tiêu chí, chỉ báo hành vi                | Phương pháp ĐG /kỹ thuật ĐG   | Công cụ ĐG      | Mức độ hoàn thành<br>(Đánh dấu x vào chỗ trống) |                   |                   |
|-------------------------------|--|-------------------------------|-----------------|---|-------------------|-------------------|
|                               |  |                               |                 | CHT   | HT                | HTT               |
| <b>1. Các bộ phận của máy</b> | 1. Nêu được tên các bộ phận của máy tính | <i>Kiểm tra kiến thức nền</i> | <i>Hình ảnh</i> | Không gọi tên đúng                              | Có trường hợp gọi | Luôn gọi tên đúng |

|   |  |                                  |                                  |  |   |  |
|---|--|----------------------------------|----------------------------------|--|---|--|
| <b>tính</b>                             |  |                                  |                                  |  | tên sai   |  |
|   | 2. Nêu được chức năng các bộ phận cơ bản của máy tính  | <i>Đánh giá khả năng ghi nhớ</i> | <i>Bảng hỏi trí nhớ</i>          | Không nêu được chức năng                                 | Nêu sai chức năng của một số bộ phận                      | Luôn nêu đúng chức năng các bộ phận                |
| <b>2. Ứng dụng của máy tính</b>         | 1. Nêu được hoặc nhận ra được một số ví dụ máy tính trợ giúp con người thực hiện một số công việc trong cuộc sống gần gũi                      | <i>Nhận diện vấn đề</i>          | <i>Tình huống nhận diện</i>      | Không nêu/nhận ra được các ví dụ                         | Không nêu/nhận ra được một số ví                          | Nêu/nhận ra được các ví dụ                         |
|   | 2. Nhận ra được đặc điểm của mỗi loại máy tính (máy tính để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng) và thích hợp với một số công việc nhất định | <i>Khám phá chủ đề</i>           | <i>Quy trình khám phá chủ đề</i> | Không nhận ra được đặc điểm và những công việc thích hợp | Không nhận ra được một số đặc điểm và công việc thích hợp | Nhận ra được đặc điểm và những công việc thích hợp |
| <b>3. Làm việc an toàn với máy tính</b> | 1. Biết cách bật và tắt máy tính đúng qui trình  | <i>Xác định qui trình</i>        | <i>Các bước thực hiện</i>        | Không thực hiện đúng qui trình bật, tắt máy              | Đôi khi lúng túng khi bật, tắt các máy tính khác lạ       | Luôn biết cách bật, tắt máy tính đúng qui trình    |
|   | 2. Biết ngồi đúng tư thế để làm việc với máy tính  | <i>Lập dàn bài theo mẫu</i>      | <i>Sơ đồ WHW</i>                 | Không ngồi đúng tư thế                                   | Đôi khi không ngồi đúng tư thế                            | Luôn ngồi đúng tư thế                              |

## 2.3. Một số ví dụ minh họa kỹ thuật và công cụ đánh giá thường xuyên kiến thức, kỹ năng thành phần trong bài học

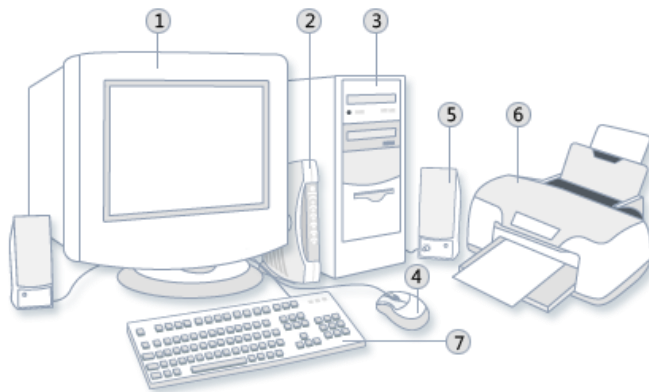
### Ví dụ 1: Minh họa kỹ thuật kiểm tra kiến thức nền

- *KT,KN thành phần*: Các bộ phận của máy tính
- *Tiêu chí/chỉ báo*: Nêu được tên các bộ phận của máy tính
- *Kỹ thuật đánh giá*: **Kiểm tra kiến thức nền** (thuộc nhóm đánh giá mức độ nhận thức)
- *Công cụ đánh giá*: **Hình ảnh** về một chiếc máy tính cụ thể, không phải là hình ảnh máy tính trong SGK hoặc máy tính đã được GV sử dụng để nêu các bộ phận của nó trong bài học
- *Cách đánh giá*: Quan sát và nhận xét

#### Nội dung

Em hãy viết tên các bộ phận của máy tính mà em biết theo số thứ tự của chúng trong hình dưới đây

| STT | Tên bộ phận |
|-----|-------------|
| 1   |             |
| 2   |             |
| 3   |             |
| 4   |             |
| 5   |             |
| 6   |             |



Nguồn hình ảnh: <https://www.techsignin.com>

**Phân tích kỹ thuật được sử dụng:** Kiến thức nền được kiểm tra ở đây là các bộ phận cơ bản của máy tính. HS liên hệ, tái hiện lại các bộ phận của máy tính đã được quan sát trên lớp và trong sách, từ đó đoán nhận được các bộ phận của một máy tính khác qua một hình vẽ hay bức ảnh về nó.

### Ví dụ 2: Minh họa kỹ thuật đánh giá khả năng ghi nhớ

- *KT,KN thành phần*: Các bộ phận của máy tính
- *Tiêu chí/chỉ báo*: Nêu được chức năng các bộ phận cơ bản của máy tính



- *Kĩ thuật đánh giá: Đánh giá khả năng ghi nhớ* (thuộc nhóm đánh giá mức độ nhận thức)
- *Công cụ đánh giá: Bảng hỏi trí nhớ*

**Nội dung**

Trong bảng sau đây, em hãy nối các số thứ tự ứng với từng bộ phận của máy tính với chữ cái tương ứng với chức năng của bộ phận đó.

|          |   |   |   |
|----------|---|---|---|
| Màn hình | 1 | a | giúp ta điều khiển máy tính nhanh chóng và thuận tiện                     |
| Thân máy | 2 | b | để ta đưa thông tin vào máy tính bằng các kí tự ví dụ như các chữ, các số |
|          | 3 | c |   |
| Bàn phím | 4 | d | để hiện chữ, hình ảnh là kết quả hoạt động của máy tính                   |
| Chuột    |   |   | chứa các chi tiết tinh vi, trong đó có bộ xử lí là bộ não của máy tính    |

**Phân tích kĩ thuật được sử dụng:** Bảng hỏi trí nhớ ở đây có dạng một câu hỏi trắc nghiệm dạng ghép cặp (Matching). HS càng nhớ được nhiều các bộ phận của máy tính với chức năng của chúng thì càng ghép được nhiều cặp đúng. Do đó kĩ thuật và công cụ này cho phép kiểm tra khả năng ghi nhớ của HS.

**Bảng phân biệt giữa 2 kĩ thuật: Kiểm tra kiến thức nền và đánh giá khả năng ghi nhớ**

| <i>Mục tiêu</i>  | <i>Kĩ thuật đánh giá khả năng ghi nhớ</i> | <i>Kĩ thuật kiểm tra kiến thức nền</i> |
|--|---|--|
| Đánh giá HS về khả năng tái hiện lại kiến thức   | Nhấn mạnh                                 | Bình thường                            |
| Đánh giá HS về khả năng nhớ lại mối liên hệ giữa các kiến thức (khái niệm, tính chất, sự kiện) | Nhấn mạnh                                 | Không nhấn mạnh                        |
| Đánh giá HS về sự chuẩn bị kiến thức trước bài học   | Không nhấn mạnh                           | Nhấn mạnh                              |

|   |                 |           |
|---|-----------------|-----------|
| Giúp HS hệ thống hóa lại kiến thức                | Bình thường     | Nhấn mạnh |
| Giúp GV xác định điểm bắt đầu đầu cho bài học mới | Không nhấn mạnh | Nhấn mạnh |

### Ví dụ 3: Minh họa kĩ thuật nhận diện vấn đề

- *KT,KN thành phần*: Ứng dụng của máy tính
- *Tiêu chí/chỉ báo*: Nêu được một số ví dụ máy tính trợ giúp con người thực hiện một số công việc trong cuộc sống gần gũi
- *Kĩ thuật đánh giá*: **Nhận diện vấn đề** (thuộc nhóm đánh giá kĩ năng/năng lực vận dụng)
- *Công cụ đánh giá*: **Tình huống nhận diện**
- *Cách đánh giá*: Quan sát và nhận xét

#### Nội dung

Dựa vào câu chuyện ngắn dưới đây, em hãy cho biết máy tính có thể trợ giúp chúng ta những công việc gì? Em còn biết những công việc khác mà máy tính có thể trợ giúp con người thực hiện không?

Bạn Mai được mẹ cho dùng máy tính để xem các bức tranh từ cuộc thi vẽ tranh bằng máy tính. Sau đó, Mai được mẹ cho làm bài tập có ngay trên máy tính về phép cộng hai số. Mai rất thích học như thế, vì sau mỗi phép tính, máy cho ta biết ngay kết quả đúng hay sai, với hình ảnh và âm thanh vui nhộn.

Học được một lát, Mai cảm thấy hơi mệt. Thấy vậy, mẹ cho Mai xem một tập phim hoạt hình Tom & Jerry. Mai cười thích thú vì chú mèo Tom tuy to xác nhưng luôn bị thua chú chuột Jerry bé tẹo. Sau đó Mai định xin mẹ chơi trò chơi trên máy tính, nhưng nhớ ra còn có bài tập học Piano bằng phần mềm học nhạc, Mai đã quyết định học xong bài tập này rồi nghỉ ngơi.



Nguồn:

<http://huongthuy.thuathienhue.edu.vn/>,

Giao lưu Vẽ tranh bằng máy vi tính dành cho học sinh tiểu học cấp thị xã năm học 2016-2017

Mai được mẹ khen là chăm chỉ và ngoan ngoãn.

**Phân tích kĩ thuật được sử dụng:** Thông qua câu chuyện ngắn (tình huống nhận diện vấn đề), HS nhận ra được những trường hợp máy tính trợ giúp con người thực hiện một số công việc cụ thể trong cuộc sống gần gũi (HS nhận diện vấn đề). Trong câu chuyện này, HS sẽ nhận ra được máy tính có thể giúp các em vẽ tranh, xem phim, chơi trò chơi, học toán và học nhạc.

#### Ví dụ 4: Minh họa kĩ thuật khám phá chủ đề

- *KT,KN thành phần:* Ứng dụng của máy tính
- *Tiêu chí/chỉ báo:* Nhận ra được mỗi loại máy tính (máy để bàn, máy tính xách tay, máy tính bảng) thích hợp với một số công việc nhất định.
- *Kĩ thuật đánh giá:* **Khám phá chủ đề** (thuộc nhóm đánh giá kĩ năng tự đánh giá và phản hồi)
- *Công cụ đánh giá:* **Qui trình khám phá chủ đề**
- *Cách đánh giá:* Dẫn dắt, định hướng và nhận xét

Qui trình khám phá chủ đề, nói chung gồm 5 bước sau:

*Bước 1.* GV khởi tạo chủ đề và HS đóng góp ý kiến trả lời câu hỏi về chủ đề

*Bước 2:* HS trao đổi theo nhóm để sắp xếp lại các ý trả lời theo một thứ tự xác định

*Bước 3.* HS tóm tắt các ý trả lời vào thành vào một ý chung

*Bước 4:* HS được yêu cầu đặt các câu hỏi liên quan đến chủ đề

*Bước 5:* HS được khuyến khích đưa ra các nhận xét và tổng hợp các câu trả lời

#### Nội dung

*Bước 1.* GV khởi tạo chủ đề và HS đóng góp ý kiến trả lời câu hỏi về chủ đề

- GV nêu chủ đề: “**Đặc điểm của máy tính bảng**”
- GV đặt câu hỏi về chủ đề: “Theo em, máy tính bảng có những đặc điểm gì?”
- GV yêu cầu HS đóng góp ý kiến trả lời câu hỏi về chủ đề
- GV có thể gợi ý trả lời bằng cách trả lời mẫu với không quá 2 đặc điểm của máy tính bảng, rồi yêu cầu HS phát triển tiếp. Tất cả các câu trả lời có thể là:

(1) Kích thước nhỏ, gọn

- (2) Chạy bằng pin hoặc nguồn điện bên ngoài
- (3) Nhẹ hơn rất nhiều so với máy tính xách tay
- (4) Dễ dàng di chuyển và mang theo người
- (5) Bàn phím tích hợp cùng với màn hình
- (6) Thích hợp với việc đọc sách
- (7) Thích hợp với việc truy cập Internet khi đi xa, ví dụ đi du lịch
- (8) Có thể có vỏ nhựa bao bọc bên ngoài, có thể gấp được như vỏ bao điện thoại

Bước 2: HS trao đổi theo nhóm để sắp xếp lại các ý trả lời theo một thứ tự xác định

- GV đề nghị mỗi nhóm HS sắp xếp các đặc điểm của máy tính xách tay theo thứ tự từ ít nổi trội nhất đến nổi trội nhất, chẳng hạn:

| Nhóm A   | Nhóm B   |
|--|--|
| (1) Nhẹ hơn rất nhiều so với máy tính xách tay | (1) Thích hợp với việc truy cập Internet khi đi xa, ví dụ đi du lịch |
| (2) Chuột và bàn phím hiện ngay trên màn hình  | Bàn phím và chuột gắn liền với máy                                   |
| (3) Thích hợp với việc đọc sách                | (2) Có thể có vỏ nhựa bao bọc như vỏ bao điện thoại                  |
| (4) Chạy bằng pin hoặc nguồn điện bên ngoài    | (3) Kích thước nhỏ, gọn giống như điện thoại thông minh loại to      |
| (5) Dễ dàng di chuyển để mang theo người       | (4) Chạy bằng pin hoặc nguồn điện bên ngoài                          |
| (6) Kích thước nhỏ, gọn                        | (5) Nhẹ hơn rất nhiều so với máy tính xách tay                       |

Bước 3. HS tóm tắt các ý trả lời vào thành vào một ý chung

Dưới sự gợi ý của GV, HS có thể tóm tắt được các đặc điểm của máy tính bảng thành một câu: **“Máy tính bảng gọn nhẹ hơn máy tính xách tay và thường dùng để đọc sách”**

Bước 4: HS được yêu cầu đặt các câu hỏi liên quan đến chủ đề

Qua một số câu hỏi gợi mở của GV, HS sẽ tiếp tục đặt câu hỏi về đặc điểm của máy tính bảng, chẳng hạn như:

- Có tốc độ nhanh hơn máy tính xách tay không?
- Có chơi được trò chơi trực tuyến không?

- Có tốn ít năng lượng hơn máy tính xách tay không (tốn ít điện/pin không)?
- Có lưu trữ được nhiều thông tin không?

*Bước 5: HS được khuyến khích đưa ra các nhận xét và tổng hợp các câu trả lời (Bước này có thể bỏ qua nếu vượt quá sức của học sinh)*

HS có thể thích những đặc điểm sau đây của máy tính xách tay và giải thích được tại sao:

- Kích thước nhỏ gọn, dễ dàng mang theo người
- Tốn ít pin
- Dễ dàng truy cập Wifi để vào Internet

HS có thể không thích những đặc điểm sau đây của máy tính xách tay và giải thích được tại sao:

- Tốc độ chậm hơn máy tính xách tay
- Lưu trữ được ít hơn máy tính xách tay

Và cuối cùng tổng hợp lại thành một nhận xét chung **“Mặc dù máy tính bảng không “mạnh” như máy tính xách tay, nhưng nó nhỏ gọn và dễ dàng mang theo người để sử dụng”**.

**Phân tích kỹ thuật được sử dụng:** Qui trình khám phá chủ đề (công cụ đánh giá), không chỉ giúp GV đánh giá được HS khả năng khám phá một chủ đề học tập (kỹ thuật đánh giá) mà còn giúp HS có cơ hội học tập thông qua một loại hoạt động nhóm. Ở hoạt động này, HS được trao đổi, thể hiện ý tưởng, đưa ra các nhận xét trong quá trình tìm tòi, rút ra được kiến thức từ chủ đề học tập.

### **Ví dụ 5: Minh họa kỹ thuật xác định qui trình**

- *KT,KN thành phần:* Làm việc an toàn với máy tính
- *Tiêu chí/chỉ báo:* Biết cách bật và tắt máy tính đúng qui trình
- *Kỹ thuật đánh giá:* **Xác định qui trình** (thuộc nhóm đánh giá kỹ năng/năng lực vận dụng)
- *Công cụ đánh giá:* **Các bước thực hiện qui trình**
- *Cách đánh giá:* Quan sát và nhận xét

### **Nội dung**

Dưới đây là cách bật máy tính của bạn Hà. Theo em, bạn thực hiện đúng không? Tại sao?

Bật máy tính:

Bước 1: Bật công tắc trên thân máy tính

Bước 2: Bật màn hình

**Phân tích kĩ thuật được sử dụng:** *Xác định qui trình* là một kĩ thuật rất quan trọng trong dạy học Tin học vì nó giúp bồi dưỡng và phát triển tư duy giải quyết vấn đề cho HS. Ở cấp tiểu học, *các bước thực hiện qui trình* hình thành và rèn luyện cho HS tư duy thuật toán – tư duy thực hiện mọi công việc một cách qui củ, có trình tự, có nguyên tắc để hoàn thành các nhiệm vụ học tập. Cũng như nhiều kĩ thuật khác, kĩ thuật này không chỉ giúp GV kiểm tra HS về kiến thức, kĩ năng mà còn giúp HS có *tri thức phương pháp* về kiến thức, kĩ năng đó.

### Ví dụ 6: Minh họa kĩ thuật lập dàn bài theo mẫu

- *KT,KN thành phần:* Làm việc an toàn với máy tính
- *Tiêu chí/chỉ báo:* Biết ngồi đúng tư thế để làm việc với máy tính
- *Kĩ thuật đánh giá:* Lập dàn bài theo mẫu (thuộc nhóm đánh giá mức độ nhận thức)
- *Công cụ đánh giá:* Sơ đồ WHW
- *Cách đánh giá:* Quan sát và nhận xét

### Nội dung

Em hãy quan sát hình ảnh và trả lời 3 câu hỏi sau:

- Người này đang làm gì?
- Tư thế ngồi của người đó như thế nào?
- Tại sao cần phải ngồi với tư thế đó?



**Phân tích kĩ thuật được sử dụng:** Trong lược đồ WHW, W (WHAT) nhằm trả lời câu hỏi **cái gì** đang diễn ra hoặc đang cần tìm hiểu, H (How) nhằm giải thích, trả lời cho câu hỏi cái đó **như thế nào**, còn W (WHY) nhằm trả lời câu hỏi

**tại sao** cái đó nó như vậy. Trong bài tập trên đây, câu hỏi “Người này đang làm gì?” tương ứng với câu hỏi What, “Tu thế người đó như thế nào?” tương ứng với câu hỏi How, “Tại sao cần phải ngồi với tư thế đó?” tương ứng với câu hỏi Why. Như vậy mẫu WHW được sử dụng linh hoạt và trong bài tập, luôn có 3 câu hỏi tương ứng với các thành phần What, How và Why.