

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG THPT THẠCH THẮT
-----000-----

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**ỨNG DỤNG MÔ HÌNH HỌC TẬP KẾT HỢP DỰA TRÊN DỰ
ÁN TRONG DẠY HỌC MÔN TIN HỌC LỚP 11**

Lĩnh vực/Môn: Tin học

Cấp: THPT

Tên tác giả: Dương Thị Minh Huệ

Đơn vị công tác: THPT Thạch Thắt – Hà Nội

Chức vụ: Giáo viên

NĂM HỌC 2024-2025

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

Họ tên tác giả: **Dương Thị Minh Huệ**

Tên sáng kiến: **Ứng dụng mô hình học tập kết hợp dựa trên dự án trong dạy học môn Tin học lớp 11.**

Lĩnh vực : Tin học

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa	Điểm đánh giá
1	Sáng kiến có tính mới		
1.1	Các giải pháp hoàn toàn mới, được áp dụng đầu tiên	30	29
1.2	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ khá	20	
1.3	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ trung bình	10	
1.4	Không có tính mới hoặc sao chép từ các giải pháp đã có trước đây	0	
Nhận xét: Sáng kiến có tính mới và là giải pháp đầu tiên được áp dụng trong chương trình Vật lí ở THPT.			
2	Sáng kiến có tính áp dụng		
2.1	Các giải pháp có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn	30	28
2.2	Có khả năng áp dụng trong đơn vị và có thể nhân ra một số đơn vị có cùng điều kiện	20	
2.3	Có khả năng áp dụng trong đơn vị	10	
2.4	Không có khả năng áp dụng trong đơn vị	0	
Nhận xét: Sáng kiến có tính áp dụng cao, các giải pháp có khả năng áp dụng với phạm vi toàn ngành trong chương trình Vật lí ở cấp THPT			
3	Sáng kiến có tính hiệu quả		
3.1	Đạt hiệu quả cao, đem lại lợi ích cho đơn vị, có tính lan tỏa	30	29
3.2	Có hiệu quả, đem lại lợi ích cho đơn vị	20	
3.3	Có hiệu quả, lợi ích phù hợp với mức độ phù hợp tại đơn vị	10	
3.4	Không có hiệu quả cụ thể	0	
Nhận xét: Sáng kiến có tính hiệu quả cao, đem lại nhiều lợi ích, có tính lan tỏa nhân rộng ra các trường THPT			
4	Minh chứng		
4.1	Có minh chứng phù hợp, đầy đủ	10	10
4.2	Minh chứng phù hợp nhưng chưa đầy đủ	5	
Nhận xét: Có minh chứng đầy đủ, phù hợp			
Tổng cộng: 96		Đánh giá: ☒ Đạt ☐ Không đạt	

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ



HIỆU TRƯỞNG
Vũ Đức Vương

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập – Tự do – Hạnh phúc

BÁO CÁO SÁNG KIẾN

Họ tên tác giả: Dương Thị Minh Huệ

Đơn vị công tác: THPT Thạch Thất

Tên sáng kiến: Ứng dụng mô hình học tập kết hợp
dựa trên dự án trong dạy học môn
Tin học lớp 11

Lĩnh vực: Tin học

Năm 2025

Hà Nội, ngày 24 tháng 02 năm 2025

BÁO CÁO

Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến

I. Sơ yếu lý lịch

- Họ tên: Dương Thị Minh Huệ
- Sinh ngày 14 tháng 06 năm 1988. Giới tính: Nữ. Dân tộc: Kinh. Tôn giáo: Không.
- Nơi thường trú: Phú Nghĩa, Phú Kim, Thạch Thắt, Hà Nội.
- Cơ quan, địa phương công tác: Trường THPT Thạch Thắt.
- Chức vụ (Đảng, chính quyền, đoàn thể): Không.
- Học hàm, học vị, danh hiệu, giải thưởng: Thạc sĩ Tin học.
- Điện thoại liên hệ: 0973702587

II. Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến

1. Tên sáng kiến đề nghị xem xét

Ứng dụng mô hình học tập kết hợp dựa trên dự án trong dạy học môn Tin học lớp 11. Theo quyết định số: 26/QĐ-THPTTT, Quyết định về việc công nhận phạm vi ảnh hưởng và khả năng nhân rộng sáng kiến kinh nghiệm cấp trường năm học 2024-2025, ngày 26 tháng 02 năm 2025 của trường THPT Thạch Thắt.

2. Lĩnh vực thực hiện sáng kiến: Tin học

3. Lí do chọn đề tài

Đổi mới phương pháp dạy học là nhu cầu cấp thiết trong giai đoạn hiện nay khi thực hiện chương trình giáo dục phổ thông 2018. Các phương pháp dạy học tích cực như học tập kết hợp (Blended Learning-BL), dạy học dựa trên dự án (Project-based Learning – PBL) đã được sử dụng trong các trường học. Tuy nhiên, trong quá trình áp dụng hai phương pháp này cũng có một vài hạn chế cần phải kể đến. Đối với hạn chế của phương pháp dạy học dựa trên dự án: Thứ nhất, trong khi giảng dạy thường bỏ qua việc hình thành kiến thức chương trình học. Thứ hai, nguồn lực mà người học cần trong việc khám phá dự án sẽ bị xáo trộn bởi một lượng lớn thông tin dư thừa trên mạng, dẫn đến tốn thời gian khi thực hiện dự án, công sức và hiệu quả học tập thấp. Thứ ba, PBL được thực hiện theo hình thức hợp tác nhóm của học sinh, dẫn đến thiếu sự tương tác giữa giáo viên và học sinh. Còn khi triển khai mô hình học tập kết hợp BL, giáo viên chỉ sử dụng học trực

tuyến như một phần bổ sung cho cách dạy truyền thống. Nhiều học sinh chưa nhận được phản hồi hoặc hướng dẫn trực tiếp từ giáo viên, thiếu đi sự hợp tác và giám sát.

Trong chương trình môn Tin học, có nhiều chủ đề liên quan đến thực hành. Thời lượng của các chủ đề thực hành còn chưa nhiều, đa phần các bài được thiết kế kết hợp cả lí thuyết và thực hành. Nếu chỉ dạy theo các phương pháp truyền thống thì học sinh khó có thể phát huy các năng lực của học sinh trong giải quyết vấn đề. Trên lớp các em vừa phải học lí thuyết, vừa phải học thực hành. Hơn thế nữa cơ sở vật chất, trang thiết bị ở phòng thực hành còn hạn chế, số lượng máy không nhiều, có lúc phải 3 đến 4 học sinh thực hành trên cùng/1 máy.

Để khắc phục các hạn chế và phát huy tối đa các phẩm chất, năng lực của học sinh tác giả đã lựa chọn đề tài “***Ứng dụng mô hình học tập kết hợp dựa trên dự án trong dạy học môn Tin học lớp 11***” làm đề tài nghiên cứu sáng kiến kinh nghiệm của mình.

4. Thời gian thực hiện, thời gian bắt đầu áp dụng

Từ kì 2 năm học 2023-2024.

5. Đối tượng, phạm vi triển khai áp dụng

Học sinh lớp 11A13, 11A14, trường THPT Thạch Thất.

6. Số liệu khảo sát trước khi thực hiện giải pháp

Đối tượng khảo sát

- Đối với Giáo viên: tiến hành khảo sát 50 thầy cô giáo đang giảng dạy tại trường THPT.

- Học sinh: Tác giả đã xây dựng phiếu khảo sát và tiến hành khảo sát 90 HS (Lớp 11A13, 11A14) trường THPT Thạch Thất.

Kết quả khảo sát

- Khảo sát về mức độ khai thác và sử dụng Internet trong học tập của HS

Đối với HS

- Khảo sát về sự đáp ứng cho học trực tuyến của HS

Bảng 1: Kết quả khảo sát về sự đáp ứng cho học trực tuyến của HS

Học trực tuyến	Tỉ lệ
Bạn có máy tính, thiết bị di động để tự học ở nhà	95%
Bạn có thường xuyên truy cập Internet để học tập	50%
Bạn có tin rằng học trên Internet có thể nâng cao kiến thức của mình	60%
Bạn đã từng tham gia các bài học trên mạng	55%

Bảng 2: Kết quả khảo sát kỹ năng tự học của HS

Kỹ năng tự học	Tỉ lệ
Nguồn tài nguyên nào bạn sử dụng trong tự học	
+ Bài giảng trên giấy của giáo viên	92%
+ Bài giảng điện tử	60%
+ Mạng xã hội	65%
+ Internet	70%
Có năng lực tư duy tổng hợp các vấn đề tự học	57%
Có năng lực trình bày, phân tích nội dung tài liệu	55%
Có năng lực hợp tác với giáo viên và người học khác	69%
Có năng lực sử dụng các công cụ để tìm kiếm thông tin trên Internet	79%
Chỉ tự học khi được giáo viên giao nhiệm vụ	93%

Bảng 3: Kết quả khảo sát về thực trạng tham gia dự án của HS

Nội dung khảo sát	Tỉ lệ
Thỉnh thoảng làm dự án do giáo viên yêu cầu	50%
Chưa bao giờ làm dự án	15%
Thường xuyên làm dự án do giáo viên yêu cầu	35%

Đối với GV

- Khảo sát về quan niệm của GV khi tiếp cận mô hình PBBL

Bảng 4: Bảng khảo sát quan niệm của GV khi tiếp cận mô hình PBBL

Câu hỏi khảo sát	Có	Không
1. Đã biết và áp dụng mô hình học tập kết hợp dựa trên dự án để giảng dạy cho học sinh trên lớp	20%	80%
2. Mô hình này sẽ phát huy năng lực của học sinh	50%	50%
3. Mô hình này phát huy khả năng tự học, tự nghiên cứu, khả năng sáng tạo của học sinh	50%	50%
4. Bạn có nghĩ mô hình này nếu được sử dụng sẽ phát huy khả năng thực hành của học sinh	60%	40%
5. Mô hình này không chỉ hướng đến mức hiểu, biết mà nó còn hướng tới mức vận dụng, chú trọng đến việc làm được của người học.	65%	35%
6. Mô hình này sẽ được phát triển trong tương lai.	80%	20%

Có rất nhiều giáo viên được hỏi và trả lời chưa biết đến mô hình dạy học kết hợp dựa trên dự án, 20% giáo viên xem học tập kết hợp là một hình thức dạy học tích hợp công nghệ thông tin và truyền thông. Đa phần các giáo viên mới biết đến và sử dụng phương pháp dạy học theo dự án. Rất ít giáo viên đã biết và tiếp cận về mô hình học học tập kết hợp dựa trên dự án.

7. Báo cáo chi tiết cụ thể các nội dung chính trong sáng kiến

❶ Xây dựng mô hình PBBL

Thiết kế của mô hình PBBL bao gồm bốn phần chính:

(1) Thiết kế và phát triển nội dung dạy học, trong đó chủ yếu bao gồm cấu trúc lại nội dung dạy học và phân bổ giờ học.

(2) Thiết kế và phát triển các nguồn học liệu dạy học, chủ yếu liên quan đến tài nguyên dạy học.

(3) Xây dựng chiến lược dạy học. Điều này chia quá trình học của mỗi dự án thành trước lớp, trong lớp và sau lớp học, xem xét cách kết hợp lớp học đảo ngược với phương pháp giảng bài và kết hợp lý thuyết với thực hành.

(4) Đánh giá kết quả học tập và giáo dục. Đây là nghiên cứu cách sử dụng mạng để kết hợp hữu cơ giữa đánh giá thường xuyên và đánh giá định kỳ nhằm đạt được sự đánh giá toàn diện, công bằng và hiệu quả hơn đối với học sinh.

❷ Đề xuất quy trình dạy học chủ đề 7. Phần mềm chỉnh sửa ảnh và làm video theo mô hình PBBL

Bước 1: Thiết kế và phát triển NDDH

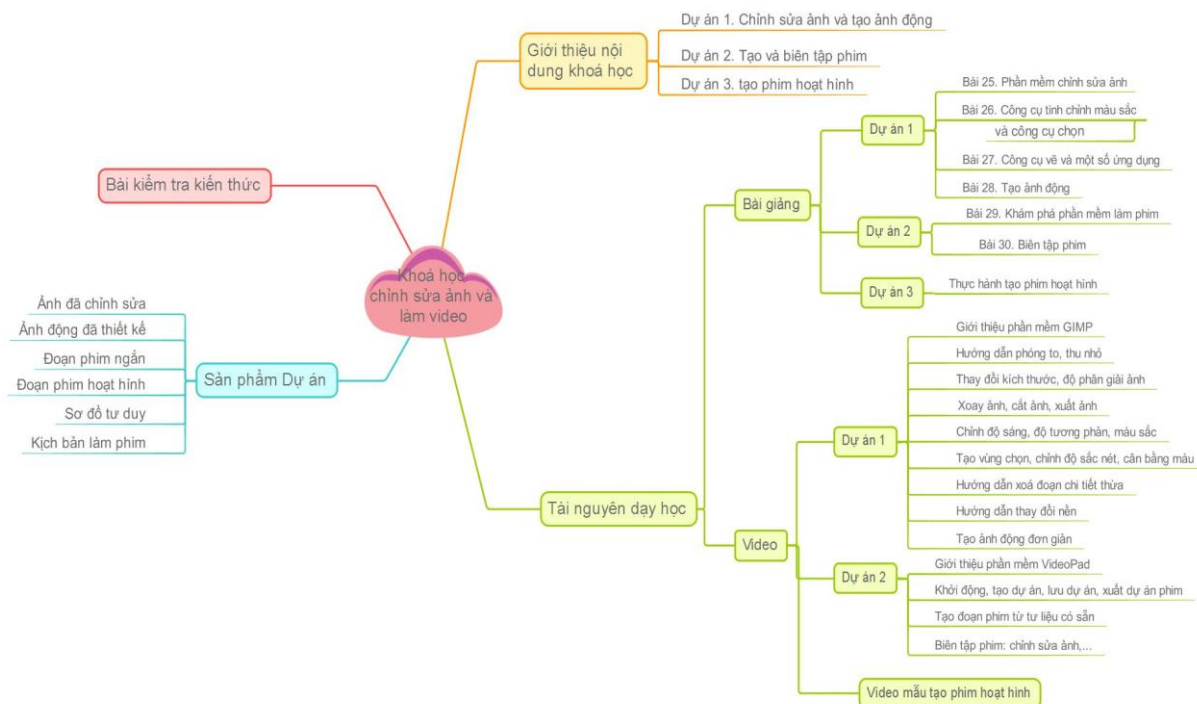
Kế hoạch dạy học

Các giai đoạn học tập	Tên dự án	Đơn vị kiến thức	Số tiết	PPGD
Giới thiệu chủ đề GD, các dự án, phân nhóm		- Giới thiệu Phần mềm chỉnh sửa ảnh và làm video - Các công cụ làm việc của phần mềm chỉnh sửa ảnh và làm video. - Nhận biết và khảo sát được nhu cầu chỉnh sửa ảnh, tạo video. - Giới thiệu các dự án, lựa chọn chủ đề làm dự án.	2	PPGD truyền thống
Dự án 1	Chỉnh sửa ảnh và tạo ảnh động	Lý thuyết + Làm quen với phần mềm chỉnh sửa ảnh. + Tìm hiểu các tham số biểu diễn màu của ảnh số. + Tìm hiểu một số công cụ chỉnh ảnh đơn giản. + Tìm hiểu lớp ảnh.	6	Hình thức online

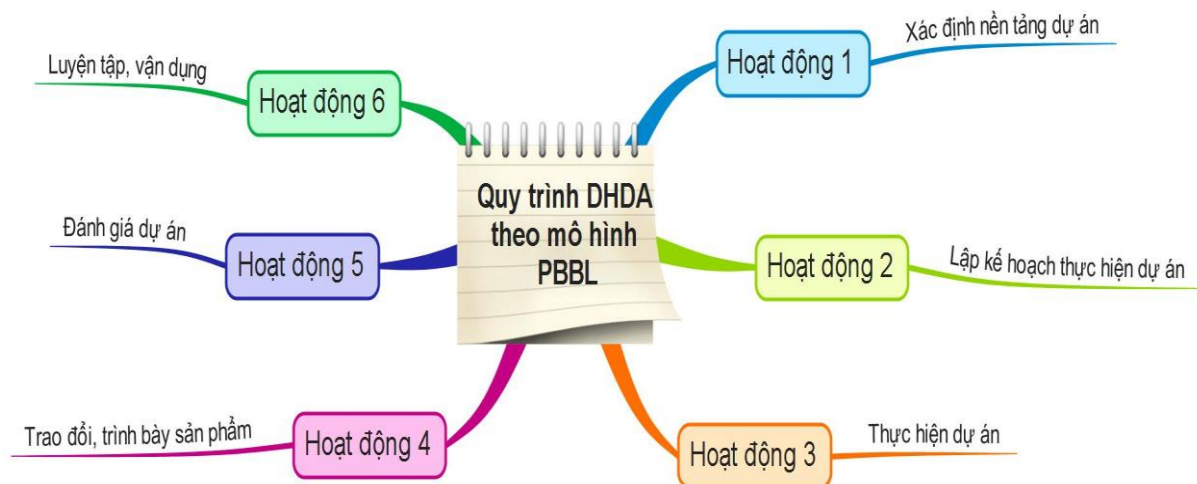
		+ Tìm hiểu một số công cụ vẽ đơn giản.		
		Thực hành + Thực hiện được một số thao tác cơ bản với ảnh. + Thực hiện được một số lệnh chỉnh màu đơn giản. + Thực hiện được một số ứng dụng để tẩy, làm sạch và xoá các vết xước trên ảnh. + Thực hiện được các thao tác tạo ảnh động từ mô hình lớp ảnh. + Thiết kế được ảnh động.		PPGD truyền thống, Lớp học đảo ngược, Online
Dự án 2	Tạo và Biên tập phim	Lý thuyết - Tìm hiểu phần mềm làm phim. - Tìm hiểu các thành phần của phần mềm làm phim. - Tìm hiểu cách biên tập phim từ các tư liệu có sẵn.	4	Hình thức online
		Thực hành + Tạo được các đoạn phim. + Nhập tư liệu từ ảnh và video có sẵn. + Biên tập được đoạn phim phục vụ học tập, giải trí. + Sử dụng được một số công cụ cơ bản biên tập phim.		PPGD truyền thống, lớp học đảo ngược, Online
Dự án 3	Làm phim hoạt hình	+ Tạo được phim hoạt hình từ ảnh, có hội thoại giữa các nhân vật và có phụ đề.	2	PPGD truyền thống, lớp học đảo ngược, Online

Bước 2: Thiết kế và phát triển các nguồn học liệu dạy học

Khóa học được thiết kế dưới dạng sơ đồ sau:



Hình 2.2: Sơ đồ thiết kế khóa học phần mềm chỉnh sửa ảnh và làm video
Bước 3: Xây dựng chiến lược dạy học



Hình 2.1: Sơ đồ thiết kế quy trình dạy học theo mô hình PBBL

Điều này chia quá trình học tập của mỗi dự án thành trước lớp, trong lớp và sau lớp học, xem xét cách kết hợp lớp học đảo ngược với phương pháp giảng bài và kết hợp lý thuyết với thực hành.

Bước 4: Đánh giá kết quả học tập và giáo dục

Việc đánh giá dựa vào các tiêu chí sau:

Tiêu chí 1: Phiếu học tập, sơ đồ tư duy của nhóm

Tiêu chí 2: Sản phẩm của nhóm

Tiêu chí 3: Phiếu đánh giá cá nhân của nhóm

Tiêu chí 4: Bài trắc nghiệm kiểm tra kiến thức kết thúc dự án

Điểm mỗi dự án được tính như sau:

$$\text{ĐDA} = \frac{\text{Tiêu chí 1} + \text{Tiêu chí 2} + \text{Tiêu chí 3} + \text{Tiêu chí 4} * 2}{5}$$

Điểm tổng kết sau khi kết thúc khóa học được quy đổi như sau:

$$\text{ĐTK} = \frac{\text{ĐDA}_1 + \text{ĐDA}_2 + \text{ĐDA}_3}{3}$$

Điểm tổng kết sẽ được tính vào điểm kiểm tra thường xuyên cho HS.

❸ Vận dụng quy trình dạy học Dự án 2. Tạo và Biên tập phim theo mô hình PBBL

MÔ TẢ DỰ ÁN

Hạng mục	Mô tả			
Tên dự án	Tạo và biên tập phim			
Giới thiệu dự án	Các tư liệu có sẵn như hình ảnh và video của cá nhân hay nhóm thường rất nhiều. Để các tư liệu này có tính kết nối và áp dụng được trong học tập hay giải trí cần tạo ra một đoạn phim. Khi tạo ra đoạn phim ta có thể lưu giữ lại, tạo ra sự mới mẻ, kết nối chia sẻ được với nhiều người với nhiều mục đích khác nhau. Có thể tạo ra các đoạn phim để phục vụ học tập hay giải trí hay phục vụ cho nhiều mục đích khác nhau tùy thuộc vào nhu cầu của người dùng và người sử dụng.			
Sản phẩm dự án	Đoạn phim ngắn phục vụ học tập hay giải trí			
Kế hoạch cụ thể	STT	Tên bài học	Nội dung chính	Hình thức
	1	Khám phá phần mềm làm phim	- Giới thiệu phần mềm làm phim Videopad. - Biết các thành phần chính của phần mềm làm phim.	Trực tuyến
	2	Biên tập phim	- Biết một số công cụ cơ bản biên tập phim. - Biết các bước thực hiện các thao tác biên tập phim: chỉnh sửa hình ảnh, âm thanh, tạo phụ đề, tạo các hiệu ứng chuyển cảnh, căn chỉnh thời gian.	Trực tuyến

	3	Thực hành tạo và biên tập phim	- Sử dụng được một số công cụ cơ bản biên tập phim: chỉnh sửa hình ảnh, âm thanh, tạo phụ đề, tạo các hiệu ứng chuyển cảnh, căn chỉnh thời gian. - Tạo được đoạn phim từ các tư liệu đã chuẩn bị phục vụ cho học tập hoặc - Biên tập được đoạn phim có sẵn.	Trực tiếp và trực tuyến
--	---	--------------------------------	---	-------------------------

Kế hoạch dạy học cụ thể Dự án 2. Tạo và biên tập phim

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức

- Biết một số phần mềm làm phim.
- Biết các thành phần chính của phần mềm làm phim.
- Biết cách xây dựng kịch bản cho phim.
- Tạo được các đoạn phim, nhập tư liệu từ ảnh và video có sẵn.
- Biên tập được đoạn phim phục vụ học tập và giải trí.
- Sử dụng được một số công cụ cơ bản biên tập phim: chỉnh sửa hình ảnh, âm thanh, tạo phụ đề, tạo các hiệu ứng chuyển cảnh, căn chỉnh thời gian.

2. Năng lực được củng cố và phát triển

▪ Năng lực chung

Tự chủ và tự học: chủ động, tự giác xem các video, bài giảng, ghi lại những nội dung quan trọng, tự thực hành trên máy tính cá nhân, xác định được nhiệm vụ và hoàn thành tốt nhiệm vụ được giao.

Giao tiếp và hợp tác: chủ động trong giao tiếp, tự tin, biết kiểm soát cảm xúc, thái độ khi thảo luận và thuyết trình. Biết lựa chọn hình thức làm việc nhóm phù hợp, biết lắng nghe và phản hồi tích cực trong giao tiếp.

GQVĐ và sáng tạo: Biết thu thập các nội dung liên quan đến dự án. Phân tích được tình huống, đề xuất và lựa chọn giải pháp để chọn được phương án tốt nhất cho dự án.

▪ Năng lực Tin học

NLc: HS được bồi dưỡng NL phát hiện và GQVĐ thông qua thực tiễn tạo ra các sản phẩm phục vụ học tập và giải trí.

3. Phẩm chất

Chăm chỉ: Tích cực tìm tòi và sáng tạo trong học tập.

Trách nhiệm: tự học, tòi tòi, sáng tạo, có tinh thần trách nhiệm trong học tập, trong công việc giao, có tinh thần hợp tác cao.

II. Thiết bị dạy học và học liệu

1. Đối với GV

- SGK, máy tính, tivi hoặc máy chiếu, phần mềm VideoPad, thư mục trên Google Drive để chứa bài làm các nhóm, học liệu trên Canvas, Phiếu học tập.
- Kế hoạch dạy học (nội dung bài dạy, bài tập mẫu, video mẫu).

2. Đối với HS

- SGK, vở ghi, kiến thức đã học.
- Máy tính cá nhân (nếu có), sản phẩm nhóm, phiếu hướng dẫn học.

III. Tiến trình dạy học

Hoạt động 1. Mở đầu (thực hiện bài tập về nhà, trước giờ học)

a. Mục tiêu của hoạt động

- Kiểm tra nhiệm vụ của HS sau khi đã xem bài giảng, video.
- HS tìm hiểu được các công việc cần giải quyết liên quan đến bài học và dự án.
- Biết mục đích và tác dụng của việc làm phim.

b. Nội dung hoạt động

- Phiếu học tập số 1, số 2.
- Bài kiểm tra kiến thức trên hệ thống.

c. Sản phẩm

- Phiếu học tập của HS sau khi đã hoàn thành.
- KQĐG của HS trên hệ thống.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
- Yêu cầu HS đăng nhập theo dõi các thông báo trong khóa học. - Yêu cầu HS xem các video bài giảng trong Dự án 2. - Cung cấp danh sách nhiệm vụ, yêu cầu HS làm Phiếu học tập số 1, 2. - Yêu cầu các nhóm mở cuộc họp nhóm trên mạng, thảo luận, trình bày	- Truy cập vào khóa học, vào mục thông báo để xem các công việc cần làm. - Xem bài giảng và video trong Module Dự án 2 của khoá học. - Xem và làm nội dung các yêu cầu trong phiếu học tập số 1 và phiếu học tập số 2. - Nhóm trưởng mở cuộc họp nhóm trên mạng yêu cầu từng thành viên trình

trước nhóm các phương án cá nhân của mình. Sau đó cả nhóm thống nhất và ghi kết quả vào phiếu học tập chung. - Yêu cầu nhóm trưởng và thư kí ghi lại các nội dung của cuộc thảo luận và nộp Phiếu học tập thống nhất của nhóm lên trên hệ thống - Xong khi học sinh đã hoàn thành xem video các bài giảng GV yêu cầu HS ghi các nội dung trọng tâm vào vở ghi, khuyến khích HS sử dụng sơ đồ tư duy - GV yêu cầu HS truy cập vào Module Dự án 2 chọn bài kiểm tra kiến thức số 1.	bày, báo cáo kết quả bài làm của mình. Cả nhóm thảo luận, trao đổi, thống nhất một phương án ghi vào phiếu học tập. - Ghi lại các nội dung dưới dạng sơ đồ tư duy vào vở. - HS truy cập vào hệ thống làm bài kiểm tra kiến thức của dự án 2.
--	--

Hoạt động 2. Lập kế hoạch

a. Mục tiêu của hoạt động

- Xác định được mục tiêu của dự án.
- Lựa chọn được nội dung phù hợp để làm dự án.
- Lập danh sách công việc cụ thể.
- Xây dựng kịch bản cho dự án của nhóm.

b. Nội dung hoạt động

- GV đưa ra các yêu cầu cần thực hiện của dự án



c. Sản phẩm của hoạt động

- Kế hoạch của nhóm nộp trên hệ thống.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
Bước 1. Chuyển giao nhiệm vụ - Chia lớp làm 6 nhóm, cho HS đăng kí lựa chọn nhóm, yêu cầu các nhóm cử 1 người làm trưởng nhóm, 1 người là thư kí. - Đưa ra các chủ đề gợi ý cho các nhóm lựa chọn. + Về bạo lực học đường diễn ra trong trường học. + Những kỉ niệm những năm tháng học cấp 3. + Kì nghỉ hè + Các món ăn yêu thích + Giới thiệu về trường,... - Đưa ra các yêu cầu cần thực hiện của dự án. Bước 2. Thực hiện nhiệm vụ - Quan sát hỗ trợ các nhóm, giải đáp các thắc mắc của các nhóm. Bước 3. Báo cáo, thảo luận - Yêu cầu các nhóm nộp danh sách thành viên. - Báo cáo chủ đề lựa chọn trước lớp, kế hoạch cụ thể cho từng công việc cần thực hiện theo tuần của dự án. - Bảng phân công công việc của nhóm.	- Chú ý lắng nghe. - Ghép nhóm, Thảo luận, bầu nhóm trưởng, thư kí. - Thảo luận nhóm, lựa chọn chủ đề đăng kí với giáo viên. - Lên kế hoạch, phân công công việc cho từng thành viên. - HS thảo luận, đặt câu hỏi, phản biện các ý kiến về ý tưởng, ghi lại các nhận xét, góp ý, tiếp thu, điều chỉnh. - Thống nhất phương án thiết kế - Thư kí ghi kết quả thống nhất của nhóm. - Nhóm trưởng báo cáo số lượng thành viên, tên nhóm. - Báo cáo chủ đề nhóm đã chọn, kế hoạch cụ thể của dự án.

Bước 4. Kết luận, nhận định

- Chốt lại các vấn đề cần thực hiện của dự án.
- Thời gian thực hiện dự án, kế hoạch hàng tuần của nhóm.
- Các công việc cần thực hiện liên quan đến dự án.

- Bảng phân công việc cho từng thành viên.
- Chú ý lắng nghe.

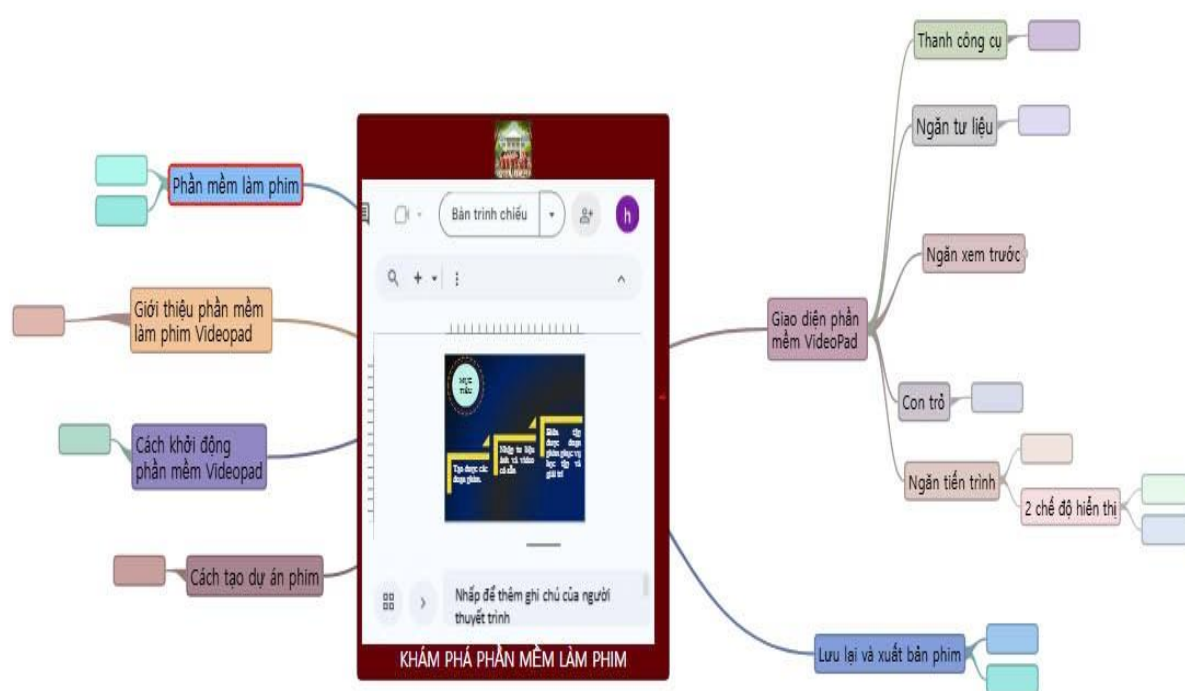
Hoạt động 3: Thực hiện dự án

a. Mục tiêu của hoạt động

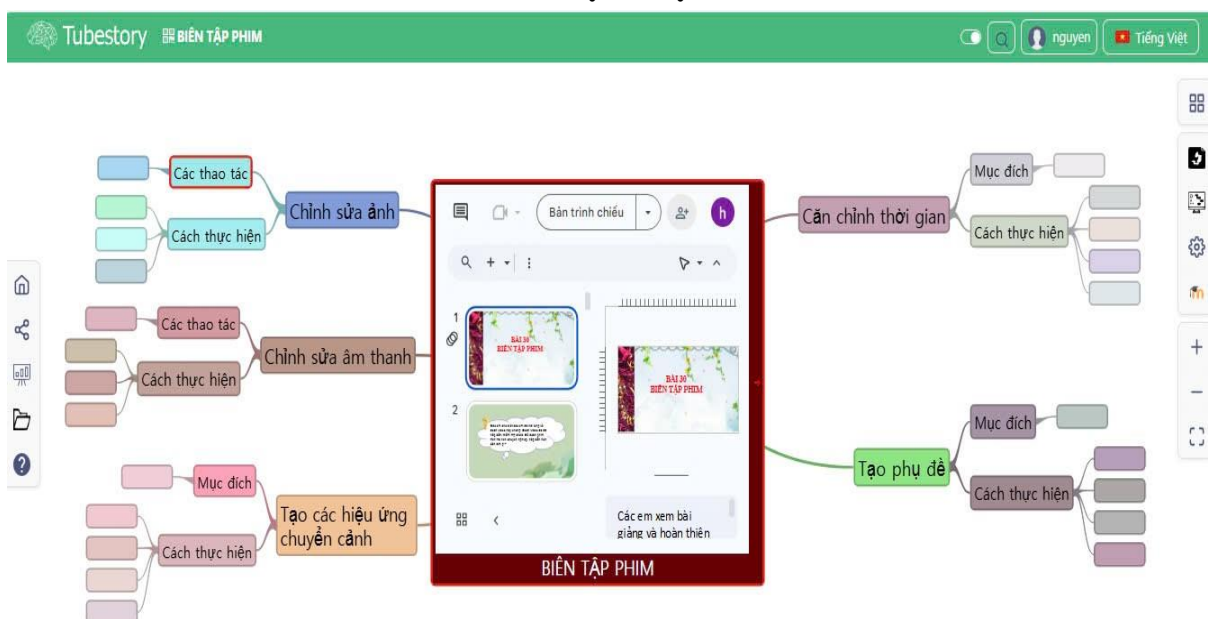
- HS nắm được các kiến thức liên quan đến phần mềm làm phim và các công cụ cơ bản biên tập phim.
- Xây dựng được kịch bản làm phim liên quan đến dự án của nhóm.
- HS tạo được đoạn phim ngắn từ các tư liệu đã chuẩn bị.
- HS chạy thử, đánh giá SP ban đầu và điều chỉnh SP nếu cần thiết.

b. Nội dung hoạt động

PHIẾU HỌC TẬP SỐ 3



PHIẾU HỌC TẬP SỐ 4



PHIẾU HỌC TẬP SỐ 5

- Xây dựng kịch bản cho dự án của nhóm từ các tư liệu đã chuẩn bị sẵn.
- Tạo đoạn phim từ các tư liệu có sẵn.

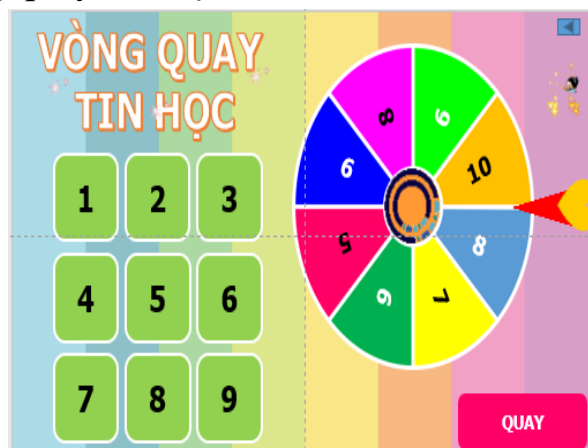
c. Sản phẩm hoạt động

- Sơ đồ tư duy của nhóm.
- Sản phẩm dự án của nhóm.

d. Tổ chức thực hiện

Giờ học lí thuyết (Trực tuyến kết hợp với trực tiếp)

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
❶ Kiểm tra nhiệm vụ - Nhận xét kết quả bài làm của HS thông qua bài kiểm tra kiến thức HS đã làm trên hệ thống.	- Xem kết quả trên màn hình Lắng nghe và rút kinh nghiệm
❷ Hệ thống kiến thức lí thuyết cho HS Tổ chức cho HS chơi trò chơi Vòng quay Tin học - GV chia lớp làm 6 đội (tương ứng với 6 nhóm) - Luật chơi: mỗi đội được tặng 50 điểm, MC sẽ lần lượt đọc các câu hỏi từ 1 đến 9. Với mỗi câu hỏi, đội nào bấm chuông nhanh nhất sẽ được trả lời, trả lời đúng thì số điểm quay được sẽ được cộng vào điểm của đội, trả lời sai số điểm quay được sẽ	



bị trừ vào điểm của đội đang có và quyền trả lời sẽ dành cho đội khác. Kết thúc trò chơi đội nào có tổng điểm cao nhất đội đó sẽ dành chiến thắng và nhận được phần quà đặc biệt từ GV.

HS: Tham gia chơi trò chơi

GV: Tổng kết và trao phần thưởng cho đội chiến thắng.

HS: Chú ý lắng nghe.

GV: Tổ chức cho HS cuộc thi thiết kế sơ đồ tư duy

GV: Yêu cầu Nhóm 1, 3, 5 quét mã QR code, thảo luận nhóm hoàn thiện các nội dung trong phiếu học tập số 3, 5, sau đó nộp sản phẩm lên hệ thống.

HS: Các nhóm quét mã QR code, thảo luận nhóm hoàn thiện sản phẩm và cử đại diện nộp bài trên hệ thống.



okm.vn/s/AQRz

GV: Yêu cầu Nhóm 1, 3, 5 quét mã QR code, thảo luận nhóm hoàn thiện các nội dung trong phiếu học tập số 4, 5. sau đó nộp sản phẩm lên hệ thống.

HS: Các nhóm quét mã QR code, thảo luận nhóm hoàn thiện sản phẩm và cử đại diện nộp bài trên hệ thống.



③ Báo cáo nhóm, giải đáp thắc mắc

- GV: Gọi đại diện nhóm 1, 4 báo cáo sản phẩm của nhóm.

- GV: Gọi đại diện nhóm khác nhận xét, bổ sung, đề xuất giải pháp (nếu có).

- GV: Hỏi HS có gặp vấn đề khó khăn gì trong quá trình xem bài giảng, video, thực hiện sản phẩm.

+ Giải đáp các câu hỏi, khó khăn của các nhóm đưa ra

- Đại diện nhóm cử người báo cáo sản phẩm.

- Đại diện nhóm, nhận xét, bổ sung.

- Đưa ra những vấn đề vướng mắc, khó khăn mà nhóm gặp phải khi thực hiện dự án.

- Chú ý lắng nghe.

+ Giải đáp các câu hỏi phát sinh trực tiếp trên lớp do các nhóm đặt ra.	
④ Giao bài tập về nhà Bài tập 1. Xem video cách chỉnh sửa hình ảnh, chỉnh sửa âm thanh, tạo các hiệu ứng chuyển cảnh, căn chỉnh thời gian, tạo phụ đề. Bài tập 2. Xây dựng và hoàn thiện kịch bản Dự án của nhóm.	- Ghi các bài tập vào vở về nhà thực hành.

Giờ học thực hành

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
① Thực hành dự án	
- Yêu cầu các nhóm thảo luận về dự án của nhóm mình và triển khai thực hành trên máy tính. - Quan sát các nhóm thực hành và hỗ trợ khi cần thiết, khuyến khích các nhóm làm nhanh nhưng phải chính xác. - Yêu cầu các nhóm nộp sản phẩm dự án lên trên hệ thống	- Các nhóm nhận nhiệm vụ theo sự phân công của GV. - Tiến hành thảo luận nhóm hoàn thiện các nội dung trong phiếu học tập. - Thực hành các nội dung trong phiếu học tập. - Yêu cầu hỗ trợ hoặc thảo luận với GV những chỗ chưa hiểu hoặc chưa làm được.
2. Trình bày sản phẩm dự kiến của nhóm	
- Yêu cầu đại diện các nhóm thuyết trình về dự án của nhóm mình trước các thành viên trong nhóm, có thể mời nhóm khác lắng nghe thuyết trình sản phẩm của nhóm. - Yêu cầu các thành viên nhóm chú ý lắng nghe, bổ sung nhận xét nếu có.	- Đại diện nhóm trình bày sản phẩm dự kiến của nhóm mình trước các thành viên và nhóm khác(nếu có thể) - Chú ý lắng nghe, nhận xét, bổ sung.
3. Tự đánh giá sản phẩm nhóm	
- Yêu cầu HS tự đánh giá sản phẩm của nhóm mình và ghi vào phiếu đánh giá của nhóm. - Phát phiếu hướng dẫn đánh giá sản phẩm nhóm, yêu cầu các nhóm di chuyển chéo quan sát sản phẩm của nhóm khác ghi vào phiếu đánh giá sản phẩm.	- Tự đánh giá sản phẩm của nhóm vào phiếu hướng dẫn tự đánh giá theo các tiêu chí trong phiếu. - Di chuyển đến nhóm khác theo sơ đồ GV phân công quan sát, thảo luận nhóm để đánh giá sản phẩm

- Sơ đồ di chuyển nhóm: 1 → 2 → 3 → 1	của nhóm khác, ghi vào phiếu đánh giá sản phẩm nhóm.
4. Mở rộng dự án	
Q1. Em có gặp khó khăn gì trong thực hiện dự án? Q2. Ngoài phần mềm VideoPad để tạo đoạn phim em có biết phần mềm làm phim nào khác không? Q3. Nêu lợi ích của một số phần mềm làm phim khác mà em biết. Q4. Từ các tư liệu có sẵn em hãy thiết kế lại đoạn phim bằng phần mềm mà em đã biết. - Nhận xét câu trả lời của HS, tóm tắt lại nội dung.	Q1. Chưa quen với phần mềm làm phim VideoPad nên còn gặp khó khăn khi thiết kế. Q2. Capcut, Canva,... Q3. Chỉnh sửa và thiết kế nhanh Q4. Thực hiện ở nhà - Chú ý lắng nghe và ghi chép.

Hoạt động 4: Trao đổi, trình bày sản phẩm

a. Mục tiêu của hoạt động

- HS trình bày sản phẩm của nhóm, thảo luận và cải tiến sản phẩm.
- Đánh giá hiệu quả của sản phẩm.

b. Nội dung hoạt động

- Báo cáo trình bày sản phẩm nhóm.

c. Sản phẩm của hoạt động

- Đoạn phim đã hoàn thiện của nhóm.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
- Gọi đại diện từng nhóm trình chiếu và thuyết trình sản phẩm của nhóm mình. - Gọi đại diện các nhóm khác nhận xét, góp ý, bổ sung. - Yêu cầu các nhóm chia sẻ khó khăn, các kiến thức và kinh nghiệm rút ra được trong quá trình nghiên cứu, thực hành.	- Các nhóm trình chiếu, thuyết trình sản phẩm của nhóm. - Tập trung lắng nghe, tiếp thu các ý kiến để tiếp tục điều chỉnh, hoàn thiện sản phẩm - Đại diện các nhóm chia sẻ khó khăn, kinh nghiệm, kiến thức tiếp thu được của nhóm mình trong quá trình nghiên cứu, thực hành.

Hoạt động 5: Đánh giá dự án

a. Mục tiêu của hoạt động

- Đánh giá quá trình hoạt động tự học, tự nghiên cứu, quá trình thực hiện dự án trên lớp và ở nhà.

b. Nội dung hoạt động

- Đánh giá quá trình thực hiện nhiệm vụ
- ĐGKKQ thông qua bài tập trắc nghiệm.
- Đánh giá kết quả thông qua bài kiểm tra.
- Đánh giá sản phẩm của dự án
- Đánh giá quá trình làm việc nhóm, thuyết trình.

c. Sản phẩm của hoạt động

- Bảng kết quả đánh giá theo từng tiêu chí của GV.

d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
- Yêu cầu HS các nhóm thảo luận, đánh giá quá trình hoạt động nhóm của từng thành viên vào phiếu đánh giá của nhóm. - Yêu cầu nhóm trưởng nộp bản đánh giá sản phẩm lên hệ thống. - Giáo viên nhận xét, nêu ra những ưu điểm và hạn chế cần khắc phục của từng nhóm. - Chấm điểm dự án của từng nhóm vào phiếu đánh giá của giáo viên, công bố kết quả cho các nhóm.	- Nhóm trưởng mở cuộc họp nhóm, nhận xét, đánh giá từng thành viên nhóm, ghi kết quả đánh giá vào phiếu đánh giá của nhóm. - Nộp phiếu đánh giá lên hệ thống. - Chú ý lắng nghe. - Chú ý lắng nghe.

Hoạt động 6: Luyện tập, vận dụng (Hoạt động sau giờ học)

a. Mục tiêu của hoạt động

- HS có thể vận dụng kiến thức và kinh nghiệm đã tích lũy để có thể xây dựng kịch bản và làm đoạn phim hoạt hình.

b. Nội dung hoạt động

- Xây dựng kịch bản để làm một đoạn phim hoạt hình ngắn.
- Tạo đoạn phim hoạt hình.

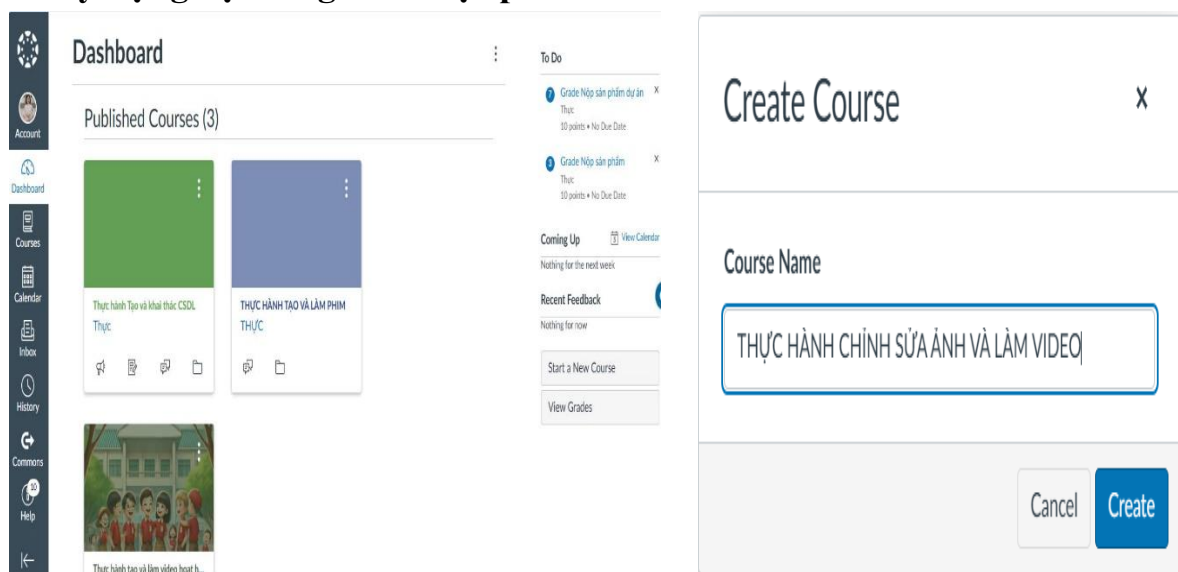
c. Sản phẩm hoạt động

- Kịch bản đoạn phim hoạt hình.
- Đoạn phim hoạt hình

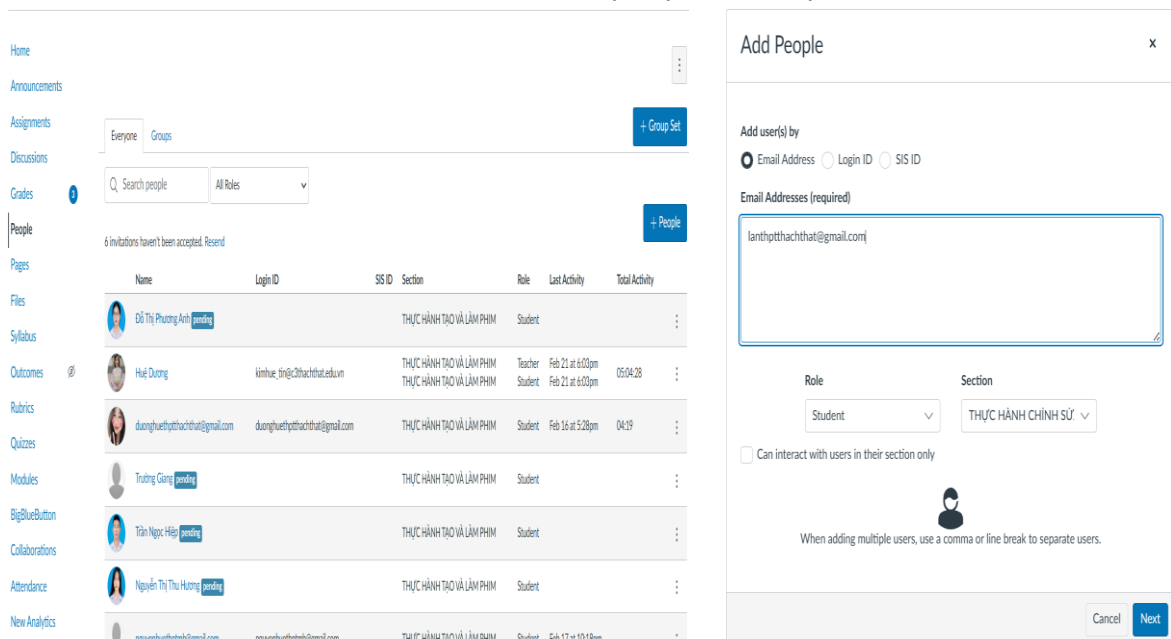
d. Tổ chức thực hiện

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
- Yêu cầu HS mở cuộc họp nhóm trên mạng, thảo luận xây dựng kịch bản để tạo phim hoạt hình. - Thiết kế thêm các nhân vật hoạt hình cho đoạn phim. - Thiết kế thêm âm thanh, phụ đề cho đoạn phim. - Phản hồi các vấn đề cần bổ sung, hoàn thiện dự án	- Mở cuộc họp nhóm trên mạng, chạy thử lại sản phẩm dự án của nhóm. - Trao đổi thảo luận về sản phẩm và điều chỉnh lại nếu cần thiết. - Tiếp tục hoàn thiện, mở rộng nâng cao dự án.

4 Xây dựng hệ thống khoá học phần mềm chỉnh sửa ảnh và làm video



Hình 3.1: Giao diện tạo khoá học



Hình 3.2: Giao diện thêm người học

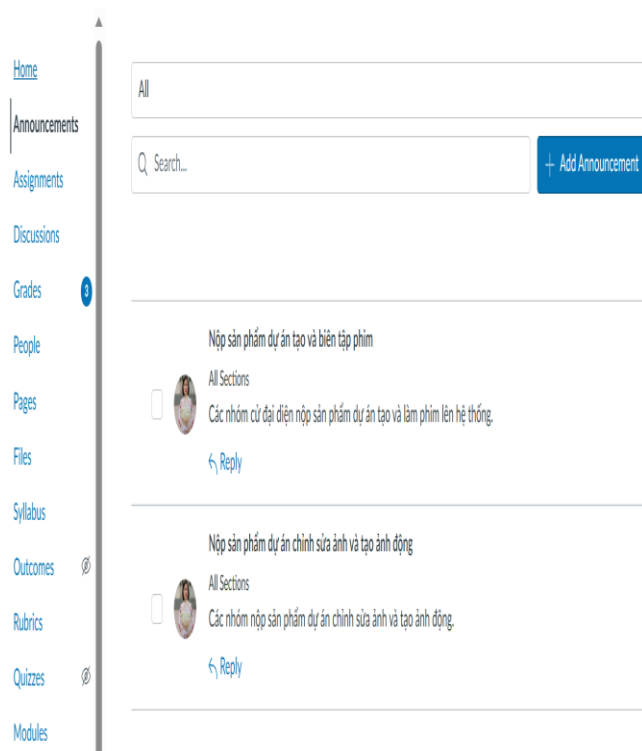
Name	Login ID	SIS ID	Section	Role	Last Activity	Total Activity
Đỗ Thị Phương Anh			THỰC HÀNH TẠO VÀ LÂM PHIM	Student		
Huệ Dương	kimhue_tin@c3thachthat.edu.vn		THỰC HÀNH TẠO VÀ LÂM PHIM	Teacher Student	Feb 16 at 2:48pm	28:17
duonghuethptthachthat@gmail.com			THỰC HÀNH TẠO VÀ LÂM PHIM	Student		
Trường Giang			THỰC HÀNH TẠO VÀ LÂM PHIM	Student		
Trần Ngọc Hiệp			THỰC HÀNH TẠO VÀ LÂM PHIM	Student		
Nguyễn Thị Thu Hương			THỰC HÀNH TẠO VÀ LÂM PHIM	Student		
nguyenhuethptmh@gmail.com			THỰC HÀNH TẠO VÀ LÂM PHIM	Student		
Lê Phương			THỰC HÀNH TẠO VÀ LÂM PHIM	Student		
thpthsg@gmail.com			THỰC HÀNH TẠO VÀ LÂM PHIM	Student		

Hình 3.3: Kết quả sau khi thêm danh sách người học

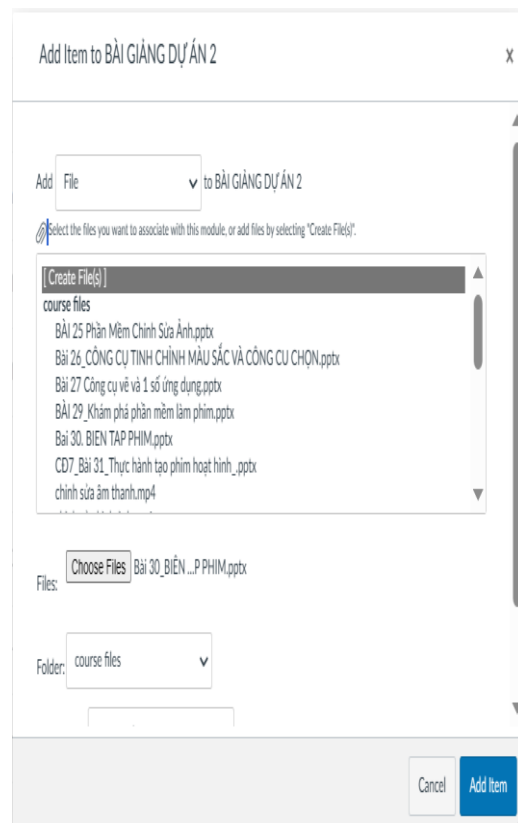
Hình 3.4: Giao diện tạo module khóa học

Hình 3.5: Giao diện tạo module khóa học

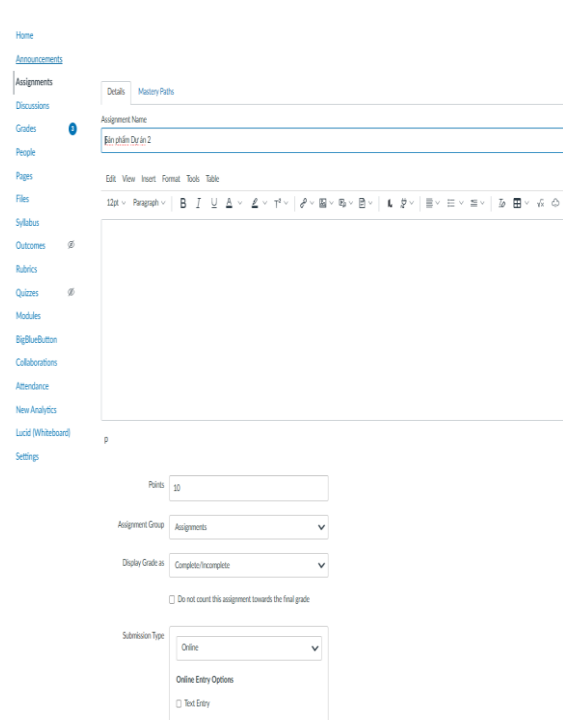
Hình 3.5: Giao diện Modules Dự án 2



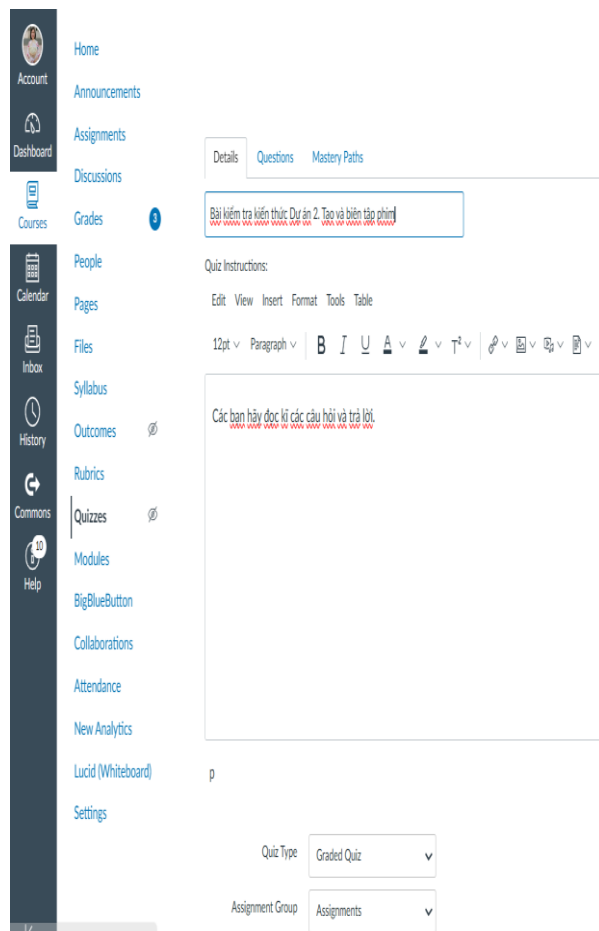
Hình 3.6: Tạo thông báo cho người học



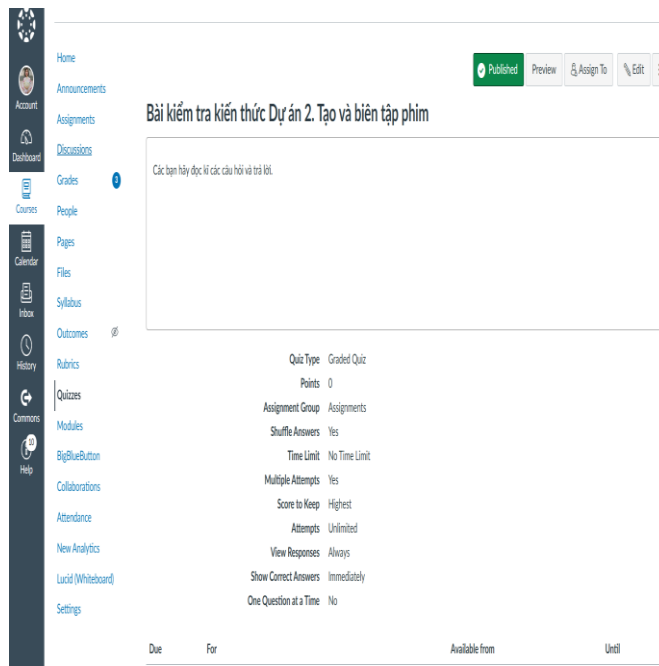
Hình 3.7: Thêm File vào Modules



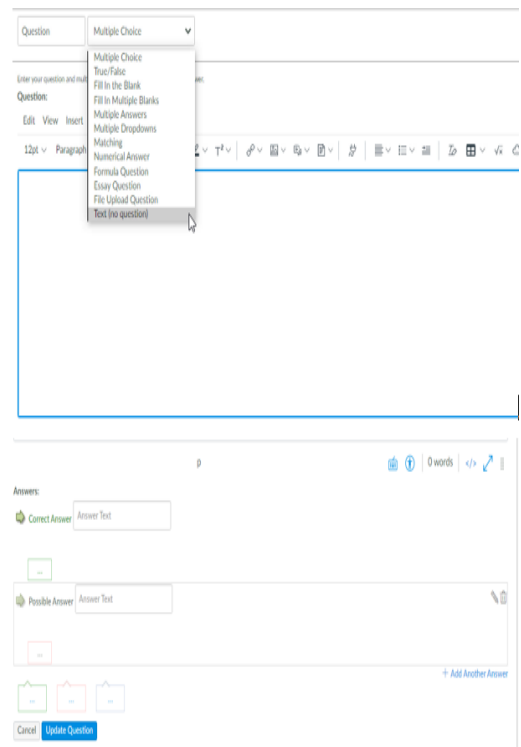
Hình 3.8: Tạo Bài tập trong Modules



Hình 3.9: Tạo trắc nghiệm



Hình 3.10: Tạo nội dung bài trắc nghiệm



Hình 3.11: Giao diện tạo câu hỏi cho bài trắc nghiệm

Bài kiểm tra kiến thức 1 Dự án 2. Tạo và biên tập phim

Bài kiểm tra kiến thức 1 Dự án 2. Tạo và biên tập phim

Started: Feb 22 at 9:53am

Quiz Instructions

Các bạn hãy đọc kĩ các câu hỏi và trả lời.

Question 1

Phần mềm dùng để làm gì?

☐ Tạo và chỉnh sửa ảnh bằng phần mềm chuyên dụng
☐ Biết cách quay phim chuyên nghiệp
☐ Tạo được các đoạn phim từ ảnh, video có sẵn và biên tập phim
☐ Học cách lập trình một phần mềm làm phim

Question 2

Một số tính năng cơ bản của phần mềm làm phim là gì?

☐ Thêm hiệu ứng chuyển cảnh, lồng tiếng, phụ đề
☐ Tạo phân cảnh từ video, ảnh
☐ Xuất video với nhiều định dạng khác nhau
☐ Tất cả các đáp án trên

Question 3

Trong giao diện của một phần mềm làm phim, ngăn tiến trình có tác dụng gì?

☐ Cho phép xem trước video đã chỉnh sửa
☐ Dùng để nhập nhạc nền cho phim
☐ Hiển thị các phân cảnh và sắp xếp chúng theo dòng thời gian
☐ Hiển thị danh sách các tập tin video, ảnh

Hình 3.12: Giao diện sau khi đã hoàn thành tạo bài trắc nghiệm

Gradebook ▾

Student Names	Assignment Names					
Q Search Students ▾	Q Search Assignments					
▾ Apply Filters						
Student Name	Sản phẩm Dự án 1 Out of 10	Sản phẩm Dự án 2 Out of 10	Nộp sản phẩm Dự án 3 Out of 10	Bài kiểm tra kiến thức 1 Di Out of 10	Assignments	Total
Đỗ Thị Phương Anh THỰC HÀNH TẠO VÀ L...	✓	✓	✓	8	95%	95%
Huê Dương THỰC HÀNH TẠO VÀ L...	✓	✓	✓	-	100%	100%
duonghuethptthacht... THỰC HÀNH TẠO VÀ L...	✓	✓	✓	10	100%	100%
Trương Giang THỰC HÀNH TẠO VÀ L...	-	✓	✓	9	96.67%	96.67%
Trần Ngọc Hiệp THỰC HÀNH TẠO VÀ L...	-	✓	✓	8	93.33%	93.33%
Nguyễn Thị Thu Hươ... THỰC HÀNH TẠO VÀ L...	-	✓	✓	10	100%	100%
nguyenhuthptmh@... THỰC HÀNH TẠO VÀ L...	-	✓	✓	6	86.67%	86.67%
Lê Phương THỰC HÀNH TẠO VÀ L...	✓	-	✓	9	96.67%	96.67%
trungdz814@gmail.c... THỰC HÀNH TẠO VÀ L...	✓	✓	✓	10	100%	100%
Nguyễn Đình Vũ THỰC HÀNH TẠO VÀ L...	✓	-	-	9	95%	95%
ynhi65421@gmail.co... THỰC HÀNH TẠO VÀ L...	✓	✎	✎	10	100%	100%
Test Student DỰ ÁN LÀM PHIM, DỰ...	✓	-	-	-	100%	100%

Hình 3.14. Giao diện đánh giá sản phẩm của học sinh

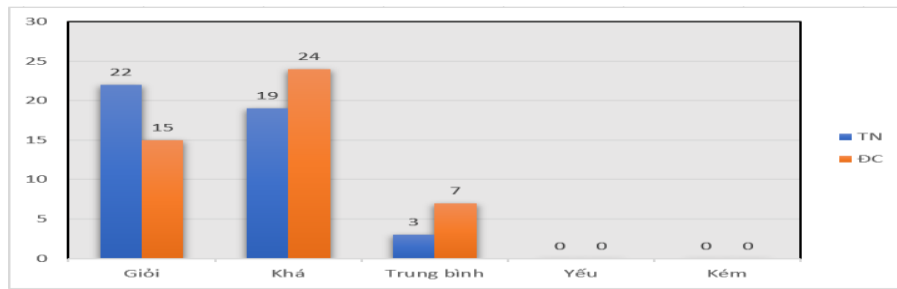
8. Đánh giá hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến

Để đánh giá kết quả của sáng kiến tôi đã lựa chọn 2 lớp 11A13 và 11A14 trường THPT Thạch Thất để thực nghiệm.

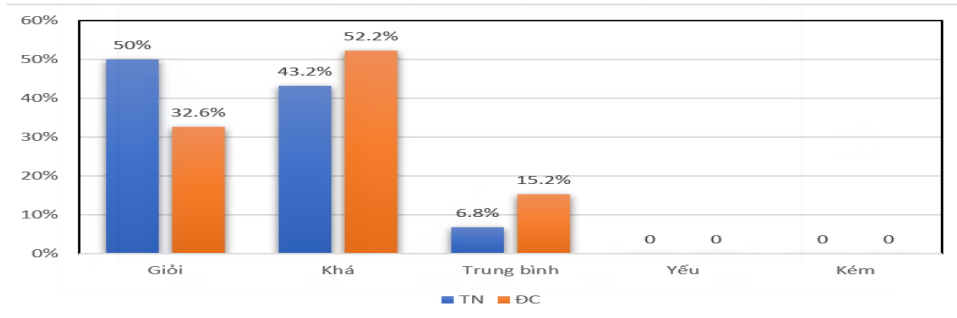
- Lớp thực nghiệm (TN) 11A13 dạy học theo mô hình PBBL.
 - Lớp đối chứng (ĐC) 11A14 dạy học theo phương pháp truyền thống
- Qua khảo sát ban đầu tại hai lớp TN và ĐC có trình độ tương đồng nhau.
- Sau khi kết thúc dự án tôi đã tiến hành đánh giá dựa trên bài kiểm tra và sản phẩm dự án giữa 2 lớp ĐC và TN, tác giả đã thống kê được kết quả như sau:

Bảng 3.1: Kết quả thực nghiệm lớp ĐC và lớp TN

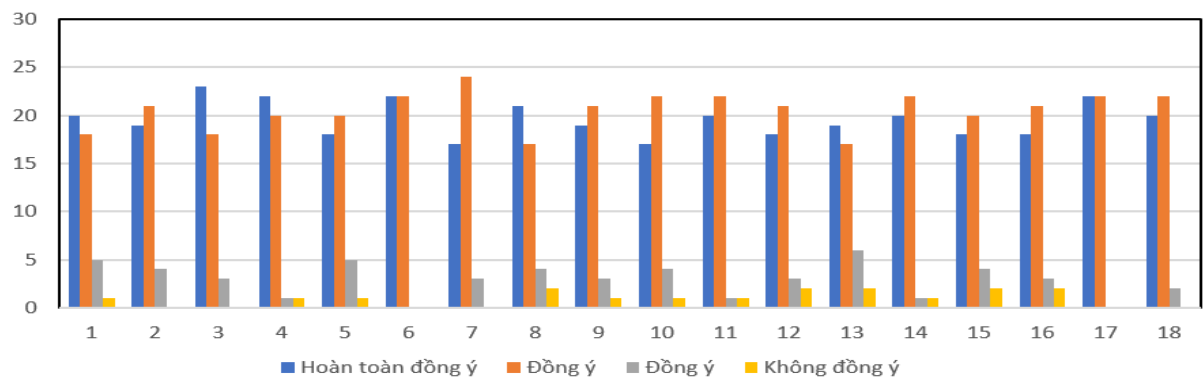
Mức	Điểm	Lớp TN		Lớp ĐC	
		Số lượng	Tần suất (%)	Số lượng	Tần suất (%)
Giỏi	[9.0 – 10]	7	50	5	32.6
	[8.0 – 8.9]	15		10	
Khá	[7.0 – 7.9]	19	43.2	16	52.2
	[6.5 – 6.9]	0		8	
TB	[6.0 – 6.4]	3	6.8	5	15.2
	[5.0 – 5.9]	0		2	
Yếu	[4.0 – 4.9]	0	0	0	0
	[3.5 – 4.0]	0		0	
Kém	< 3.5	0	0	0	0
Tổng		44	100	46	100



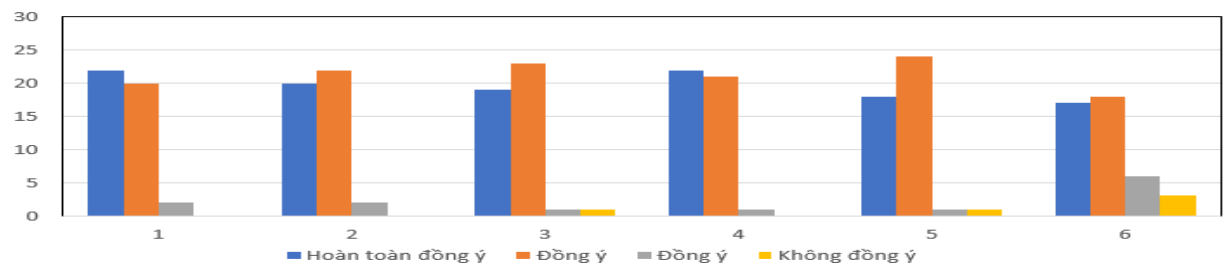
Hình 3.13: Biểu đồ số lượng các mức của bài kiểm tra 2 lớp TN và ĐC



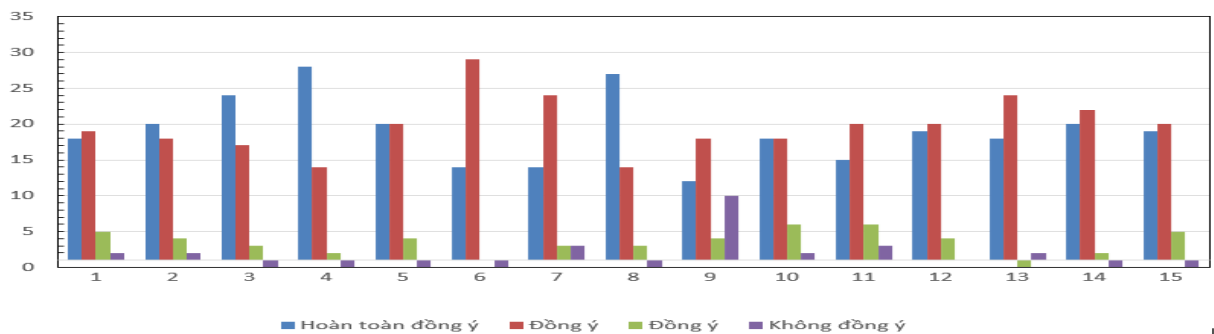
Hình 3.14: Biểu đồ tần suất các mức của bài kiểm tra 2 lớp TN và ĐC



Hình 3.15: Biểu đồ đánh giá sự hài lòng về hiệu quả sau khóa học



Hình 3.16: Biểu đồ phân bố thái độ HS tham gia khóa học



Hình 3.17: Biểu đồ phân bố đánh giá của HS về nội dung khóa học

▪ Đề xuất được quy trình dạy học dựa trên dự án theo mô hình PBBL cho Chủ đề 7. Phần mềm chỉnh sửa ảnh và làm video lớp 11.

▪ Triển khai và ứng dụng được mô hình PBBL trong dạy học Chủ đề 7. Phần mềm chỉnh sửa ảnh và làm video môn Tin học lớp 11. Từ đó làm tiền đề và cơ sở để có thể áp dụng vào dạy học các chủ đề khác trong môn Tin học.

▪ Xây dựng hệ thống khóa học, tiến hành dạy thực nghiệm và đánh giá hiệu quả của mô hình.

▪ Tạo ra kho học học liệu và tài nguyên giảng dạy cho giáo viên và học sinh.

▪ Mô hình học tập kết hợp dựa trên dự án có thể nhân rộng cho nhiều lớp.

▪ Áp dụng cho mô hình học tập cho việc ôn luyện kiến thức phục vụ cho việc kiểm tra đánh giá giữa kì, cuối kì.

▪ Có thể áp dụng cho nhiều môn học, cấp học.

9. Đánh giá phạm vi áp dụng, ảnh hưởng của sáng kiến

Số lượng: 44 học sinh lớp 11A13 trường THPT Thạch Thất.

- Khoá học đã cung cấp cho học sinh đầy đủ các kiến thức của chủ đề 7.

- Các video hướng dẫn học sinh thực hành.

- Các bài tập trắc nghiệm để học sinh ôn tập.

10. Khả năng lan toả của sáng kiến

Với những kết quả đạt được của năm học 2023-2024 sau khi áp dụng đề tài sáng kiến kinh nghiệm. Tác giả nhận thấy mô hình học tập này có thể áp dụng và triển khai trên nhiều môn học.

Trong năm học 2024-2025, tác giả cũng đã mạnh dạn áp dụng và triển khai mô hình học tập kết dựa trên dự án cho chủ đề Tạo trang web trong chương trình môn Tin học lớp 12.

11. Cam kết

Tôi xin cam kết sáng kiến này do tôi nghiên cứu và thực hiện, không sao chép nội dung và kết quả của người khác (hoặc vi phạm bản quyền tác giả). Tôi hoàn toàn chịu trách nhiệm trước Hội đồng xét, công nhận sáng kiến các cấp về toàn bộ nội dung này./.

Thủ trưởng đơn vị xác nhận, đề nghị

(Ký, đóng dấu)



Người báo cáo

(Ký, ghi rõ họ và tên)

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "nh" or similar.

Dương Thị Minh Huệ