

MỤC LỤC

A. PHẦN MỞ ĐẦU	1
I. Lý do chọn đề tài.....	1
II. Mục đích nghiên cứu:	2
III. Đối tượng và phạm vi áp dụng, thời gian nghiên cứu sáng kiến.....	2
IV. Phương pháp nghiên cứu.....	2
B. NỘI DUNG.....	3
Phần I. Cơ sở lý luận và thực trạng	3
I. Cơ sở lý luận	3
II. Cơ sở thực tiễn tại trường Tiểu học Mậu Lương.....	3
Phần II. Biện pháp quản lý việc ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học theo hướng phát triển khả năng khám phá, ứng dụng tri thức trong cuộc sống cho học sinh trường Tiểu học Mậu Lương, phường Kiến Hưng, thành phố Hà Nội.	6
I. Nguyên tắc xây dựng và triển khai biện pháp.....	6
II. Một số biện pháp quản lý áp dụng.....	7
III. Đánh giá thực trạng sau khi áp dụng sáng kiến.....	23
IV. Đánh giá tính cấp thiết và khả thi của sáng kiến.....	24
C. KẾT LUẬN – KHUYẾN NGHỊ.....	25
I. Kết luận	25
II. Khuyến nghị.....	25
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO	27

A. PHẦN MỞ ĐẦU

I. Lý do chọn đề tài

Cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư với nền tảng công nghệ số, trí tuệ nhân tạo và dữ liệu lớn đang làm thay đổi sâu sắc phương thức quản lý và tổ chức dạy học. Chuyển đổi số trong giáo dục không chỉ là số hóa học liệu mà là chuyển đổi tư duy quản trị, phương pháp dạy học và cách thức tổ chức hoạt động học tập theo hướng phát triển năng lực người học.

Yêu cầu cơ bản của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 đối với dạy học là chuyển từ truyền thụ kiến thức sang phát triển năng lực cho người học, đòi hỏi nhà trường tiểu học phải phát triển cho học sinh năng lực tự học, giải quyết vấn đề, sáng tạo và vận dụng kiến thức vào thực tiễn. Điều này đòi hỏi việc ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) phải được quản lý một cách hệ thống, có định hướng sư phạm rõ ràng, gắn với mục tiêu phát triển khả năng khám phá và ứng dụng tri thức trong cuộc sống. CNTT không còn là "công cụ trình chiếu" mà phải là "môi trường khám phá" cho thầy và trò trong quá trình dạy-học.

Trường Tiểu học Mậu Lương (phường Kiến Hưng, TP Hà Nội) có quy mô 51 lớp với 2.938 học sinh; cơ sở vật chất đồng bộ, phủ sóng wifi toàn trường, 64 camera an ninh, đội ngũ 81 cán bộ, giáo viên, nhân viên. Nhà trường đã triển khai nhiều hoạt động ứng dụng CNTT trong dạy học và quản lý, song việc quản lý hoạt động này vẫn còn một số hạn chế:

Chưa xây dựng được khung quản lý ứng dụng CNTT theo định hướng phát triển năng lực;

Hoạt động ứng dụng CNTT còn thiên về trình chiếu, chưa khai thác sâu tính tương tác và khám phá;

Một bộ phận giáo viên còn hạn chế trong thiết kế bài học số theo hướng phát triển tư duy và vận dụng thực tiễn;

Chưa có hệ thống tiêu chí đánh giá hiệu quả ứng dụng CNTT gắn với chất lượng học sinh.

Học sinh sử dụng CNTT nhiều nhưng chủ yếu để giải trí, chưa biết dùng để giải quyết vấn đề thực tiễn.

Xuất phát từ yêu cầu đổi mới giáo dục, mục tiêu năm học 2025–2026 của nhà trường và định hướng chuyển đổi số của ngành tôi chọn sáng kiến ***“Quản lý việc ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học theo hướng phát triển khả năng khám phá, ứng dụng tri thức trong cuộc sống cho học sinh Tiểu học”***. Sáng kiến này được xây dựng nhằm đề xuất các biện pháp quản lý khả thi, đồng bộ và hiệu quả trong điều kiện thực tế của Trường Tiểu học Mậu Lương.

II. Mục đích nghiên cứu:

Đề xuất và triển khai hệ thống biện pháp quản lý nhằm:

Nâng cao hiệu quả ứng dụng CNTT trong dạy học theo định hướng phát triển năng lực; Phát huy khả năng khám phá, tư duy độc lập và vận dụng tri thức vào thực tiễn của học sinh;

Tăng cường năng lực số và năng lực sư phạm số cho đội ngũ giáo viên; Góp phần nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện của nhà trường trong bối cảnh chuyển đổi số.

III. Đối tượng và phạm vi áp dụng, thời gian nghiên cứu sáng kiến

Giáo viên và học sinh Trường Tiểu học Mậu Lương – phường Kiến Hưng – thành phố Hà Nội.

Thời gian triển khai: Trong năm học 2025–2026.

IV. Phương pháp nghiên cứu

- Nghiên cứu tài liệu, văn bản chỉ đạo về chuyển đổi số và Chương trình GDPT 2018.

- Quan sát, điều tra, thực nghiệm sư phạm.

B. NỘI DUNG

Phần I. Cơ sở lý luận và thực trạng

I. Cơ sở lý luận

Chuyển đổi số trong giáo dục là yêu cầu tất yếu trong bối cảnh Cách mạng công nghiệp 4.0. Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học không chỉ nhằm hiện đại hóa phương tiện mà quan trọng hơn là đổi mới phương pháp, phát triển năng lực học sinh theo định hướng Chương trình GDPT 2018.

Dạy học theo hướng phát triển khả năng khám phá và kết nối tri thức với cuộc sống là quá trình tổ chức cho học sinh chủ động tìm hiểu, đặt câu hỏi, trải nghiệm, hợp tác và vận dụng kiến thức vào tình huống thực tiễn. Trong mô hình này:

Học sinh là trung tâm của hoạt động học.

Giáo viên là người thiết kế, tổ chức và định hướng.

Công nghệ là công cụ và môi trường hỗ trợ khám phá.

Ứng dụng CNTT hiệu quả giúp mở rộng không gian học tập, tăng tính trực quan, cá nhân hóa hoạt động học và nâng cao năng lực tự học, tư duy sáng tạo của học sinh.

Quản lý ứng dụng CNTT trong dạy học là quá trình Ban Giám hiệu sử dụng các chức năng quản lý (lập kế hoạch, tổ chức, chỉ đạo, kiểm tra) để điều hành việc tích hợp công nghệ vào hoạt động dạy học, bảo đảm mục tiêu phát triển phẩm chất và năng lực học sinh.

II. Cơ sở thực tiễn tại trường Tiểu học Mậu Lương

Trường Tiểu học Mậu Lương tọa lạc tại tổ dân phố 19 phường Kiến Hưng và chịu sự chỉ đạo chuyên môn trực tiếp từ Sở Giáo dục và Đào tạo Hà Nội từ năm học 2025–2026. Hiện nay nhà trường có quy mô 51 lớp với 2.938 học sinh, 81 cán bộ, giáo viên, nhân viên; Đảng bộ trường có 45 đảng viên. Diện tích khuôn viên 12.380m², gồm 5 khu nhà; đủ điều kiện tổ chức dạy học 2 buổi/ngày.

Những điều kiện này tạo nền tảng quan trọng để triển khai quản lý ứng dụng CNTT.

1. Thực trạng đội ngũ trong ứng dụng công nghệ thông tin

- 100% giáo viên đạt chuẩn trình độ đào tạo.
- Đa số giáo viên sử dụng thành thạo máy tính, phần mềm trình chiếu, khai thác Internet.
- Giáo viên đã bước đầu thiết kế học liệu số, bài giảng điện tử. Tuy nhiên khả năng thiết kế hoạt động học khám phá có tích hợp công nghệ còn chưa đồng đều. Một bộ phận giáo viên sử dụng CNTT chủ yếu để trình chiếu thay cho bảng viết. Việc đánh giá hiệu quả ứng dụng CNTT dựa trên sự tiến bộ của học sinh chưa được thực hiện thường xuyên.

Như vậy, đội ngũ có nền tảng kỹ năng công nghệ cơ bản nhưng còn thiếu chiều sâu về tư duy sư phạm số.

2. Thực trạng cơ sở vật chất và hạ tầng công nghệ

- Toàn trường phủ sóng wifi.
- Có phòng Tin học, phòng chức năng, phòng đa năng.
- Mỗi lớp học được trang bị máy tính, máy chiếu.
- Hệ thống camera giám sát hỗ trợ quản lý.

Bên cạnh đó việc khai thác phòng Tin học chưa gắn chặt với mục tiêu phát triển năng lực khám phá. Học liệu số chưa được xây dựng thành kho dùng chung có hệ thống. Chưa có cơ chế bảo trì và hỗ trợ kỹ thuật chuyên trách thường xuyên.

Điều này cho thấy cơ sở vật chất khá đầy đủ nhưng khai thác chưa tối ưu theo định hướng phát triển năng lực.

3. Thực trạng quản lý ứng dụng CNTT trong dạy học được đánh giá theo các nội dung sau:

3.1. Công tác quản lý

- Nhà trường có kế hoạch ứng dụng CNTT hằng năm. Có lồng ghép nội dung chuyển đổi số trong kế hoạch năm học. Tuy nhiên Kế hoạch còn thiên về trang thiết bị và kỹ thuật. Chưa cụ thể hóa mục tiêu phát triển năng lực khám phá, ứng dụng tri thức của học sinh.

- Có tổ chức tập huấn CNTT cho giáo viên.
- Có triển khai một số chuyên đề dạy học ứng dụng công nghệ.
- Chưa hình thành nhóm nòng cốt về sư phạm số.
- Sinh hoạt chuyên môn tích hợp CNTT chưa thường xuyên.

3.2. Chỉ đạo chuyên môn

- Ban Giám hiệu quan tâm, chỉ đạo ứng dụng CNTT.

- Khuyến khích giáo viên đổi mới phương pháp nhưng chưa có bộ tiêu chí đánh giá tiết dạy tích hợp CNTT theo hướng phát triển năng lực. Việc kiểm tra còn chú trọng hình thức ứng dụng công nghệ hơn là hiệu quả học tập của học sinh.

3.3. Thực trạng môi trường dạy học số

Lớp học của nhà trường được bảo đảm sạch sẽ, an toàn, tạo điều kiện thuận lợi cho tổ chức các hoạt động trải nghiệm, STEM và câu lạc bộ theo nhu cầu học sinh. Các em đã có cơ hội tiếp cận công nghệ trong quá trình học tập, góp phần làm phong phú hình thức tổ chức dạy học. Tuy nhiên, các hoạt động dự án gắn kết công nghệ với thực tiễn đời sống còn chưa nhiều; một bộ phận học sinh vẫn còn thụ động khi sử dụng thiết bị số, chủ yếu làm theo hướng dẫn thay vì chủ động tìm tòi, khám phá. Bên cạnh đó, sự tương tác số giữa giáo viên – học sinh – phụ huynh tuy đã được triển khai nhưng chưa khai thác hết tiềm năng để hỗ trợ

quá trình học tập và quản lý. Nhìn chung, môi trường học tập của nhà trường đã có những yếu tố hiện đại, song việc tận dụng công nghệ để phát triển năng lực khám phá và sáng tạo cho học sinh vẫn chưa được phát huy một cách triệt để.

3.4. Kết quả khảo sát giáo viên và học sinh nhà trường trước khi áp dụng sáng kiến:

*** Kết quả khảo sát 50 giáo viên nhà trường:**

(Sử dụng Phụ lục 1: Phiếu khảo sát giáo viên)

Bảng 1: Bảng tổng hợp kết quả khảo sát 50 giáo viên

Câu hỏi	Đáp án A	Đáp án B	Đáp án C	Đáp án D
Câu 1	35	10	3	2
Câu 2	33	15	0	2
Câu 3	0	44	6	0
Câu 4	0	38	12	0
Câu 5	45	5	0	0

Kết quả khảo sát 50 giáo viên cho thấy một thực trạng đáng chú ý: phần lớn đội ngũ đã tiếp cận với công nghệ nhưng mới chỉ dừng lại ở mức độ "số hóa" bài giảng truyền thống thay vì đổi mới phương pháp. Cụ thể, có tới 35/50 giáo viên (70%) sử dụng CNTT chủ yếu để trình chiếu thay bằng viết và 33/50 ý kiến (66%) xác nhận học sinh vẫn đóng vai trò thụ động, chủ yếu là quan sát và ghi chép. Việc khai thác học liệu số còn mang tính cá nhân, phục vụ mục đích giảng dạy của thầy cô (44/50 phiếu) thay vì hướng đến việc hỗ trợ học sinh tự học hay khám phá kiến thức. Đáng lo ngại là việc lồng ghép các tình huống thực tiễn gắn với đời sống thông qua công nghệ vẫn còn hạn chế, chủ yếu chỉ thực hiện trong các tiết dạy tốt hoặc hội giảng (38/50 phiếu). Nguyên nhân gốc rễ nằm ở việc 90% giáo viên (45/50 người) thừa nhận kỹ năng công nghệ hiện tại chưa đủ để vượt qua giới hạn của các slide trình chiếu nhằm thiết kế những hoạt động học mang tính kiến tạo. Đây chính là "khoảng trống" về tư duy sư phạm số mà sáng kiến cần tập trung giải quyết, nhằm chuyển đổi vai trò của công nghệ từ công cụ minh họa sang môi trường giúp học sinh chủ động tìm tòi và vận dụng tri thức vào cuộc sống.

*** Kết quả khảo sát 50 học sinh nhà trường:**

(Sử dụng Phụ lục 2: Phiếu khảo sát học sinh)

Bảng 2: Bảng tổng hợp kết quả khảo sát 50 học sinh

Câu hỏi	Đáp án A	Đáp án B	Đáp án C	Đáp án D
Câu 1	20	22	5	3
Câu 2	0	21	24	5
Câu 3	26	2	10	12
Câu 4	3	18	22	7
Câu 5	25	19	5	1

Kết quả khảo sát 50 học sinh cho thấy một thực trạng cần quan tâm: sự hứng thú của các em với công nghệ mới chỉ dừng lại ở mức độ giải trí bề nổi, thiếu tư duy khám phá và vận dụng thực tiễn. Cụ thể, có tới 84% học sinh (42/50 em) cho biết trong giờ học các em chủ yếu chỉ quan sát màn hình hoặc tham gia các trò chơi tương tác nhanh, rất ít em được trực tiếp sử dụng công nghệ để tìm tòi tri thức mới. Đáng chú ý, khi được hỏi về lợi ích của CNTT, có tới 26/50 học sinh chỉ thấy việc học điện tử giúp giờ học "vui và đỡ buồn ngủ", trong khi chỉ có duy nhất 4% (2/50 em) nhận thức được mối liên hệ giữa bài học số với thực tiễn cuộc sống. Khả năng tự chủ và tự học của học sinh trên môi trường số còn rất yếu khi đại đa số các em (47/50 phiếu) thừa nhận chỉ biết làm theo hướng dẫn rập khuôn hoặc cần sự hỗ trợ sát sao từ người lớn. Thói quen sử dụng thiết bị số để thực hiện các nhiệm vụ quan sát, trải nghiệm ngoài giờ học cũng chưa được hình thành thường xuyên. Điều này phản ánh rằng, dù học sinh được tiếp cận với công nghệ nhưng các em vẫn đang ở vị thế "thụ động", chưa coi công nghệ là công cụ để kiến tạo tri thức và kết nối bài học với đời sống, đòi hỏi một sự thay đổi quyết liệt trong cách thức quản lý và tổ chức dạy học của nhà trường.

Phần II. Biện pháp quản lý việc ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học theo hướng phát triển khả năng khám phá, ứng dụng tri thức trong cuộc sống cho học sinh trường Tiểu học Mậu Lương, phường Kiến Hưng, thành phố Hà Nội.

I. Nguyên tắc xây dựng và triển khai biện pháp.

Đảm bảo tính pháp lý, tính thực tiễn, tính hệ thống, tính phát triển và tính hiệu quả.

Đảm bảo tính hệ thống và đồng bộ giữa các khâu kế hoạch, tổ chức, chỉ đạo, kiểm tra; có sự phối hợp chặt chẽ giữa các bộ phận.

Phục vụ cho năm học 2025–2026 và hướng tới mục tiêu lâu dài, tạo nền tảng chuyển đổi số bền vững, góp phần phát triển năng lực số cho cả giáo viên và học sinh.

Mỗi biện pháp đều phải có tiêu chí đo lường cụ thể, được đánh giá trên cơ sở sự tiến bộ thực chất của học sinh và khả thi.

II. Một số biện pháp quản lý áp dụng

Biện pháp 1: Nâng cao nhận thức và định hướng đúng việc ứng dụng CNTT trong dạy học Tiểu học.

Mục tiêu của biện pháp:

Giúp cán bộ, giáo viên hiểu rõ CNTT là công cụ hỗ trợ tổ chức hoạt động học tập tích cực cho học sinh tiểu học, không chỉ dùng để trình chiếu bài giảng.

Hình thành tư duy quản lý ứng dụng CNTT gắn với phát triển năng lực, phẩm chất học sinh theo Chương trình GDPT 2018.

Nội dung thực hiện:

- Tổ chức sinh hoạt chuyên môn chuyên đề về dạy học tiểu học có ứng dụng CNTT theo hướng phát triển năng lực. Tổ chức các buổi Workshop theo khối lớp. Mỗi khối chọn một tiết học "khó" (ví dụ: Hình học lớp 4 hoặc Tập đọc lớp 2). Hướng dẫn giáo viên sử dụng các công cụ như Quiz, Nearpod hoặc ClassPoint để tạo ra các câu hỏi tương tác ngay trong bài giảng. Giáo viên biết cách biến một slide tĩnh thành một môi trường mà học sinh được tham gia trả lời, chọn lựa và phản hồi kết quả ngay lập tức. Điều này giúp hình thành "tư duy tổ chức hoạt động" thay vì "tư duy truyền thụ một chiều".

- Phân tích các tiết dạy minh họa có sử dụng công nghệ để làm rõ hiệu quả của việc ứng dụng công nghệ, AI vào dạy và học. Xây dựng tiết dạy minh họa có ứng dụng AI (ví dụ: Sử dụng AI tạo ra các hình ảnh trực quan về thiên nhiên hoặc dùng AI để trợ giúp học sinh trong việc tìm kiếm ý tưởng sáng tạo). Sau tiết dạy, hội đồng không đánh giá giáo viên, mà tập trung phân tích 3 câu hỏi:

1. Công cụ đó có giúp học sinh tự học và tự khám phá không?
2. AI có giúp phân hóa đối tượng không?
3. Nếu không có công nghệ này, học sinh có đạt được năng lực đó nhanh như vậy không?

Giáo viên thấy được giá trị thực sự của AI là " cá nhân hóa việc học", từ đó tin tưởng và tự tin áp dụng.

- Xây dựng tiêu chí đánh giá tiết dạy có ứng dụng CNTT phù hợp đặc điểm học sinh tiểu học. Ban giám hiệu phối hợp với các tổ trưởng chuyên môn soạn thảo bộ tiêu chí chấm điểm tiết dạy có ứng dụng CNTT:

Tiêu chí 1: Tỷ lệ thời gian học sinh được thao tác trực tiếp trên thiết bị/phần mềm (trên 30% tiết học).

Tiêu chí 2: Công nghệ có hỗ trợ học sinh hình thành các năng lực đặc thù (năng lực ngôn ngữ, tính toán, khoa học...) hay không?

Tiêu chí 3: Tính phù hợp về tâm sinh lý (màu sắc, âm thanh sinh động nhưng không gây xao nhãng).

Khi có tiêu chí rõ ràng, giáo viên sẽ tự định hướng việc soạn giảng theo hướng phát triển năng lực để đạt chuẩn đánh giá.

- Tuyên truyền trong hội đồng sư phạm, cuộc họp PHHS về vai trò của chuyển đổi số trong nâng cao chất lượng giáo dục.

Hiệu quả của biện pháp:

Giáo viên sử dụng CNTT đúng mục đích sư phạm.

Ban Giám hiệu kiểm tra, đánh giá tập trung vào hiệu quả học tập của học sinh, thay vì hình thức.

PHHS nắm được chủ chương và phương thức chuyển đổi số của nhà trường, từ đó động viên, hỗ trợ con em tham gia quá trình thực hiện đạt hiệu quả.

Biện pháp 2: Chỉ đạo thống nhất sử dụng phần mềm, nền tảng số phù hợp với học sinh tiểu học.

Mục tiêu của biện pháp:

Tránh tình trạng sử dụng phần mềm tràn lan, thiếu định hướng.

Bảo đảm nội dung, hình thức ứng dụng phù hợp tâm lý lứa tuổi.

Nội dung thực hiện

1. Khảo sát, đánh giá và thống nhất ban hành danh mục phần mềm, nền tảng số được phép sử dụng trong nhà trường

Để giải quyết triệt để tình trạng mỗi giáo viên sử dụng một phần mềm khác nhau gây "loạn" nền tảng, tạo áp lực cho cả phụ huynh và học sinh, Ban chỉ đạo Chuyển đổi số của nhà trường đóng vai trò đầu tàu trong việc quy chuẩn hóa công cụ. Quy trình này được thực hiện một cách khoa học, dân chủ và bài bản qua nhiều bước. Trước hết, Ban chỉ đạo tiến hành khảo sát thực trạng sử dụng thiết bị và nền tảng công nghệ của toàn bộ giáo viên và học sinh để nắm bắt mức độ am hiểu công nghệ cũng như điều kiện cơ sở vật chất. Tiếp đó, Ban chỉ đạo tổ chức các buổi hội thảo chuyên đề, mời đại diện các tổ chuyên môn cùng tham gia nghiên cứu, "mổ xẻ" các phần mềm đang phổ biến trên thị trường giáo dục.

Bộ tiêu chí khắt khe được đưa ra để sàng lọc bao gồm:

Tiêu chí 1: Tính bảo mật thông tin cao (không chứa quảng cáo độc hại, không thu thập dữ liệu trái phép);

Tiêu chí 2: Giao diện thân thiện, trực quan, sử dụng ngôn ngữ tiếng Việt; tính ổn định của hệ thống;

Tiêu chí 3: Ưu việt về kinh tế (ưu tiên tối đa các nền tảng miễn phí, mã nguồn mở hoặc có chi phí duy trì thấp nhất để không tạo gánh nặng tài chính).

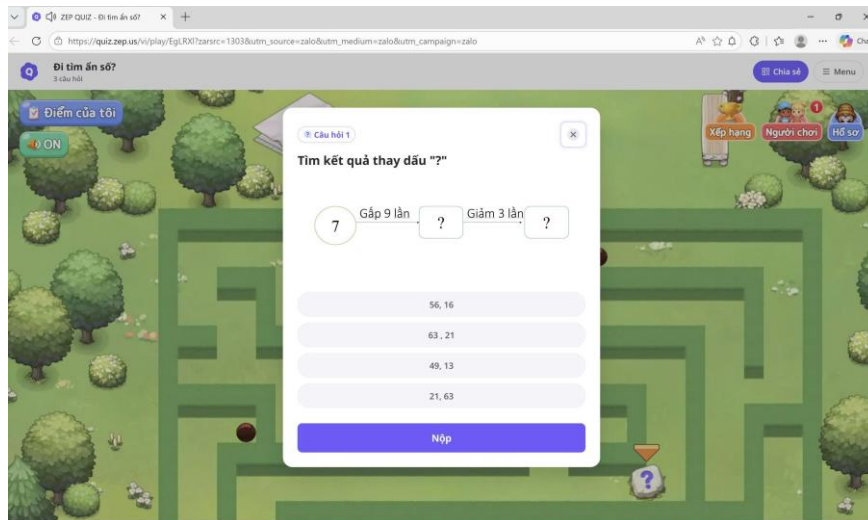
Sau quá trình dùng thử nghiệm ở một vài lớp học điểm, hội đồng sư phạm sẽ cùng ngồi lại đánh giá ưu, nhược điểm thực tế của từng công cụ. Kết quả cuối cùng của quá trình này là nhà trường ban hành một "Danh mục nền tảng số chuẩn", quy định rõ ràng: phần mềm nào dùng để quản lý lớp học (ví dụ: ClassDojo, Google Classroom), phần mềm nào dùng để kiểm tra đánh giá (ví dụ: Quiz, Azota), Phần mềm dùng để giao nhiệm vụ dự án học tập cho học sinh (ví dụ: Wayground) và phần mềm nào dùng để tương tác trực tuyến. Việc thống nhất này không chỉ giúp nhà trường dễ dàng quản lý, kiểm tra giám sát chất lượng giảng dạy mà còn giúp phụ huynh học sinh chỉ cần làm quen với một hệ sinh thái duy nhất trong suốt quá trình con em học tập tại trường.

Phụ lục 3: Danh mục phần mềm, nền tảng số được phép sử dụng trong nhà trường

2. Tập huấn và hướng dẫn giáo viên khai thác chuyên sâu các công cụ số đơn giản, phù hợp với tâm lý lứa tuổi tiểu học

Sau khi đã có danh mục phần mềm thống nhất, bước quan trọng tiếp theo là biến các công cụ này thành "vũ khí" đắc lực trong tay mỗi giáo viên. Nhà trường không chỉ dừng lại ở việc ban hành văn bản mà trực tiếp tổ chức các chuỗi tập huấn cầm tay chỉ việc, theo nguyên tắc "chậm mà chắc, học đến đâu thực hành đến đó". Đặc thù của học sinh tiểu học là sự chú ý ngắn, tư duy chuyển dần từ trực quan hành động sang trực quan hình tượng, do đó giáo viên được hướng dẫn cách thiết kế bài giảng số sao cho bắt mắt, nhiều màu sắc, âm thanh sinh động nhưng không gây xao nhãng.

Cụ thể, đối với hệ thống học liệu số của Bộ Giáo dục và Đào tạo (hành trang số, kho bài giảng E-learning), giáo viên được hướng dẫn cách cắt lọc, cắt ghép những đoạn video, hình ảnh chuẩn mực để lồng ghép vào bài dạy, đảm bảo tính chính xác về mặt kiến thức. Đối với công cụ như Quizizz hay Blooket, giáo viên được đào tạo cách biến những bài kiểm tra 15 phút khô khan thành các "đấu trường trí tuệ", các trò chơi giải cứu thế giới, nơi học sinh được thi đua trả lời câu hỏi để nhận điểm thưởng, huy hiệu ảo. Điều này đánh trúng vào tâm lý thích được khen ngợi, thích thi đua của lứa tuổi nhi đồng, giúp triệt tiêu áp lực điểm số, biến việc đánh giá thành một hoạt động vui chơi có chủ đích. Giáo viên được hướng dẫn cách thiết lập không gian giao bài tập gọn gàng, cách gửi phản hồi khen ngợi (sticker, emoji) để khích lệ học sinh, đồng thời thiết lập kênh liên lạc thông suốt, minh bạch với phụ huynh để gia đình cùng đồng hành hỗ trợ các em tại nhà.



Giáo viên được hướng dẫn sử dụng phần mềm Quiz xây dựng các trò chơi

3. Đổi mới phương pháp đánh giá thông qua việc tổ chức cho học sinh trình bày sản phẩm học tập dưới đa dạng hình thức đa phương tiện

Đích đến của chuyển đổi số trong giáo dục tiểu học không phải là biến học sinh thành những người thợ gõ phím, mà là sử dụng công nghệ để khơi dậy sự sáng tạo và năng lực diễn đạt. Vì vậy, nhà trường chỉ đạo giáo viên đổi mới mạnh mẽ cách thức giao nhiệm vụ và thu hoạch sản phẩm học tập. Thay vì chỉ làm bài tập ra giấy vở truyền thống, học sinh được trao quyền để trở thành những "nhà sáng tạo nội dung nhí". Tùy vào đặc thù môn học và độ tuổi (khối 1-2 khác khối 3-4-5), giáo viên sẽ có những yêu cầu phù hợp.

Ở mức độ cơ bản, học sinh có thể sử dụng các ứng dụng vẽ trên máy tính (như Paint) hoặc các nền tảng thiết kế kéo thả đơn giản (như Canva for Education do giáo viên lập tài khoản hỗ trợ học sinh) để vẽ lại sơ đồ tư duy cho một bài Đạo đức, hoặc thiết kế một tấm thiệp điện tử chúc mừng ngày 20/11. Ở mức độ cao hơn, giáo viên hướng dẫn các em (với sự hỗ trợ của phụ huynh) sử dụng điện thoại thông minh để quay các đoạn video ngắn (khoảng 1-2 phút). Đó có thể là video các em thực hành đọc diễn cảm một bài thơ, video đóng vai kể lại một câu chuyện lịch sử, hoặc video làm một thí nghiệm Khoa học nhỏ tại nhà. Các sản phẩm này sau đó sẽ được giáo viên tổng hợp, đưa lên các "bức tường ảo" như Padlet hoặc trình chiếu bằng các slide PowerPoint, Google Slides đơn giản trong tiết học tiếp theo để cả lớp cùng xem và bình chọn. Phương pháp này không chỉ rèn luyện kỹ năng công nghệ từ sớm mà còn phát triển toàn diện sự tự tin, kỹ năng thuyết trình, kỹ năng biểu diễn và tư duy thẩm mỹ cho học sinh tiểu học.

4. Thiết kế các nhiệm vụ học tập trên môi trường số gắn kết chặt chẽ với thực tiễn đời sống và văn hóa địa phương

Để không gian mạng không trở thành một thế giới ảo xa rời thực tế, nhà trường đặc biệt chú trọng việc định hướng giáo viên giao các nhiệm vụ học tập trên nền tảng số nhưng nội dung lại bắt rễ sâu sắc từ chính cuộc sống thực tại và địa phương nơi các em đang sinh sống. Việc ứng dụng công nghệ thông tin lúc này đóng vai trò là "chiếc cầu nối" lưu trữ và lan tỏa những trải nghiệm thực tế của học sinh.

Ví dụ, trong môn Tự nhiên và Xã hội, khi học về chủ đề thực vật, thay vì chỉ xem hình ảnh trên mạng, giáo viên giao nhiệm vụ cho học sinh ra vườn nhà hoặc công viên khu phố, dùng thiết bị di động chụp lại 3 loại lá cây khác nhau, sau đó tải hình ảnh lên kho lưu trữ chung của lớp (Google Drive) và nhờ bố mẹ gõ giúp tên của loại cây đó. Trong môn Tiếng Việt hoặc Lịch sử địa phương, bài tập dự án có thể là việc học sinh dùng máy ghi âm hoặc điện thoại để thực hiện một buổi "phỏng vấn" ngắn với ông bà, cha mẹ về nghề truyền thống của gia đình, về một món ăn đặc sản của quê hương, hoặc về sự thay đổi của khu phố nơi mình ở. Những đoạn băng ghi âm, những thước phim chân thực, những bức ảnh mộc mạc do chính tay các em và gia đình tạo ra sẽ trở thành kho học liệu số vô giá, sống động và gần gũi nhất. Cách làm này đảm bảo rằng học sinh tiểu học dù tiếp xúc với công nghệ tiên tiến nhưng vẫn giữ được sự gắn kết với các giá trị gia đình, cộng đồng; giúp các em hiểu rằng công nghệ là công cụ để khám phá và tôn vinh thế giới thực, qua đó bồi đắp tình yêu quê hương đất nước một cách tự nhiên và sâu sắc nhất.

Hiệu quả của biện pháp:

Biện pháp đã giúp nhà trường quy hoạch được Hệ sinh thái số thống nhất, loại bỏ tình trạng "loạn" phần mềm và giám áp lực cài đặt cho phụ huynh. Giáo viên nâng cao năng lực sư phạm số. Học sinh tiểu học chuyển từ quan sát thụ động sang tương tác tích cực thông qua các hoạt động tương tác trên các nền tảng số, giúp phát triển năng lực số và giải quyết vấn đề một cách tự nhiên. Đặc biệt, việc ứng dụng các nền tảng trực quan, sinh động đã đánh trúng tâm lý lứa tuổi, biến mỗi tiết học thành một trải nghiệm vui vẻ, tạo sự đồng thuận và tin tưởng tuyệt đối từ phía gia đình.

Biện pháp 3: Bồi dưỡng giáo viên theo hướng phát triển năng lực số trong dạy học tiểu học

Mục tiêu của biện pháp:

100% giáo viên được bồi dưỡng kỹ năng ứng dụng CNTT thiết thực.

Hình thành đội ngũ giáo viên nòng cốt hỗ trợ chuyên môn.

Nội dung thực hiện

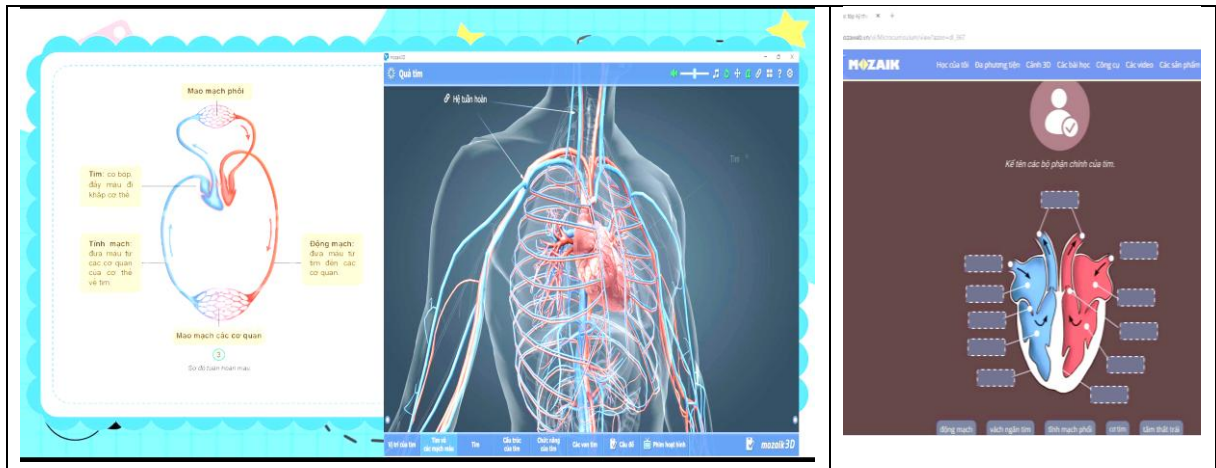
1. Tổ chức khảo sát, đánh giá và lập hồ sơ năng lực công nghệ thông tin của giáo viên

Để đảm bảo công tác bồi dưỡng đi đúng hướng, không lãng phí thời gian và đạt hiệu quả thực chất, bước đầu tiên mang tính nền tảng là tổ chức khảo sát chính xác năng lực ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) của toàn bộ giáo viên. Ban chỉ đạo Chuyên đổi số của nhà trường thiết kế các phiếu khảo sát trực tuyến (thông qua Google Forms hoặc Microsoft Forms) kết hợp với các bài kiểm tra thực hành ngắn. Nội dung khảo sát được thiết kế toàn diện, bao quát từ kỹ năng tin học văn phòng cơ bản (soạn thảo văn bản, thiết kế bài trình chiếu), khả năng khai thác Internet, thao tác với các thiết bị phần cứng tại lớp (máy chiếu, bảng tương tác), cho đến mức độ am hiểu và tần suất sử dụng các phần mềm giáo dục đặc thù. Việc khảo sát không nhằm mục đích xếp loại thi đua mà để "bắt đúng bệnh", giúp nhà trường có cái nhìn tổng quan về thực trạng độ vênh trình độ giữa các thể hệ giáo viên. Đối với giáo viên lớn tuổi, rào cản thường là thao tác chậm và tâm lý e ngại công nghệ; trong khi giáo viên trẻ có thể thạo thao tác nhưng lại thiếu kinh nghiệm lồng ghép công nghệ vào phương pháp sư phạm tiểu học. Kết quả thu về sẽ được lượng hóa để lập một "hồ sơ năng lực số" cho từng cá nhân, làm căn cứ khoa học vững chắc để vạch ra lộ trình bồi dưỡng tiếp theo, đảm bảo mục tiêu 100% giáo viên đều được tiếp cận chương trình huấn luyện phù hợp nhất với xuất phát điểm của mình.

2. Xây dựng ma trận nội dung bồi dưỡng phân hóa, thiết kế chuyên biệt cho từng nhóm đối tượng giáo viên

Từ kết quả khảo sát thu về, Ban giám hiệu nhà trường kiên quyết từ bỏ tư duy áp dụng một chương trình bồi dưỡng đồng bộ cho tất cả mọi người, thay vào đó là tiến hành phân tầng và xây dựng nội dung tập huấn phân hoá. Giáo viên được chia thành ba nhóm cơ bản. Nhóm 1 (Nhóm cơ bản) bao gồm những giáo viên lớn tuổi hoặc kỹ năng thao tác còn hạn chế; nội dung bồi dưỡng cho nhóm này tập trung vào việc củng cố các kỹ năng nền tảng như: cách sử dụng an toàn thiết bị, xử lý các lỗi máy tính cơ bản, khai thác hiệu quả phần mềm PowerPoint để trình chiếu trực quan và cách tìm kiếm hình ảnh, video an toàn trên Internet phục vụ bài giảng. Nhóm 2 (Nhóm chuẩn hóa) gồm phần lớn giáo viên đã có kỹ năng cơ bản; chương trình bồi dưỡng sẽ nâng cấp lên việc làm chủ các nền tảng tương tác đã được thống nhất ở Biện pháp 3 (như Quiz, Quizizz, Blooket, Google Classroom), hướng dẫn cách số hóa tài liệu, thiết kế trò chơi học tập và quản lý lớp học trên không gian mạng. Nhóm 3 (Nhóm nâng cao) dành cho những giáo viên trẻ, nhạy bén với công nghệ; nhóm này sẽ được tiếp cận với các xu hướng mới như ứng dụng Trí tuệ nhân tạo (AI) trong việc soạn giáo án, thiết kế học liệu

điện tử E-learning chuẩn SCORM, hoặc sử dụng các công cụ thiết kế đồ họa chuyên nghiệp hơn như Canva for Education, Mozaik3d. Việc "may đo" nội dung tập huấn này giúp triệt tiêu tâm lý chán nản của người học yếu và sự nhàm chán của người học khá, từ đó từng bước kéo giảm sự chênh lệch trình độ ứng dụng CNTT trong hội đồng sư phạm.



Sử dụng phần mềm Mozaik3d soạn bài dạy môn Khoa học lớp 4

3. Đổi mới phương thức tổ chức tập huấn theo hướng "vi mô", ngắn gọn và lấy thực hành làm trọng tâm

Để hiện thực hóa mục tiêu 100% giáo viên ứng dụng được CNTT vào thực tiễn, phương thức tổ chức tập huấn phải được đổi mới triệt để theo hướng "ngắn gọn, thiết thực, cầm tay chỉ việc". Thay vì tổ chức những buổi báo cáo chuyên đề kéo dài hàng buổi với lượng lý thuyết đồ sộ gây quá tải, nhà trường chia nhỏ chương trình thành các module huấn luyện ngắn, lồng ghép trực tiếp vào các buổi sinh hoạt chuyên môn định kỳ hàng tuần hoặc hàng tháng của tổ khối. Nguyên tắc trong các buổi này là "20% lý thuyết, 80% thực hành". Báo cáo viên (thường là thành viên Ban chỉ đạo hoặc giáo viên nòng cốt) chỉ hướng dẫn nhanh các bước thao tác trên màn hình lớn, sau đó toàn bộ giáo viên lập tức thao tác trực tiếp trên máy tính cá nhân của mình. Đặc biệt, "nguyên liệu" để thực hành không phải là những ví dụ xa rời thực tế, mà chính là những bài Đạo đức, bài Toán hay bài Tập đọc... của tuần học tiếp theo. Các thầy cô vừa học cách sử dụng phần mềm, vừa hoàn thiện luôn giáo án điện tử cho tiết dạy sắp tới của mình. Phương pháp tập huấn gắn liền với giải quyết công việc thực tế này giúp giáo viên ghi nhớ lâu hơn, phá bỏ rào cản tâm lý sợ sai, sợ hỏng, đồng thời tiết kiệm tối đa quỹ thời gian ngoài giờ lên lớp vốn đã rất eo hẹp của giáo viên tiểu học.



Những buổi bồi dưỡng CNTT cho giáo viên toàn trường

4. Thiết lập mạng lưới hỗ trợ chuyên môn tại chỗ bằng việc phân công và phát huy vai trò của đội ngũ giáo viên nòng cốt

Việc bồi dưỡng không thể chỉ dừng lại ở các buổi tập huấn tập trung mà cần phải được duy trì thường xuyên qua quá trình tự học và tương tác đồng nghiệp. Để hiện thực hóa mục tiêu hình thành đội ngũ hỗ trợ, nhà trường tiến hành tuyển chọn những giáo viên ở "Nhóm nâng cao", những người có tư duy mạch lạc, thao tác nhanh nhẹn và nhiệt tình, để làm nòng cốt về Chuyên đổi số. Mỗi tổ chuyên môn (khối 1, khối 2...) sẽ được bố trí ít nhất 1-2 giáo viên nòng cốt. Nhiệm vụ của đội ngũ này không phải là làm thay, làm hộ giáo án cho đồng nghiệp, mà đóng vai trò như những "trạm hỗ trợ kỹ thuật tại chỗ". Trong quá trình sinh hoạt chuyên môn, họ là người trực tiếp giải đáp thắc mắc, hướng dẫn lại những thao tác khó cho các giáo viên lớn tuổi theo hình thức "1 kèm 1". Trong các tiết dạy hàng ngày, nếu có sự cố bất ngờ về máy chiếu, âm thanh hay mạng Internet, giáo viên nòng cốt sẽ là người đầu tiên có mặt để hỗ trợ xử lý kịp thời, giúp đồng nghiệp an tâm đứng lớp. Nhờ mạng lưới này, nhà trường kiến tạo nên một văn hóa chia sẻ, cởi mở; nơi việc "hỏi công nghệ" trở thành thói quen hàng ngày, thắt chặt thêm tình đoàn kết trong tổ chuyên môn và đảm bảo không một giáo viên nào bị bỏ lại phía sau trên hành trình số hóa.

5. Đổi mới công tác kiểm tra, đánh giá kết quả bồi dưỡng thông qua việc nghiệm thu các sản phẩm bài dạy tích hợp công nghệ cụ thể

Khâu cuối cùng để khép lại một chu trình bồi dưỡng trọn vẹn và đảm bảo tính hiệu quả là việc đánh giá. Nhà trường tuyệt đối không sử dụng các bài kiểm tra trắc nghiệm lý thuyết về tin học để đánh giá giáo viên, bởi điều đó không phản ánh đúng năng lực giảng dạy. Thước đo duy nhất và chính xác nhất chính là "sản phẩm bài dạy cụ thể" – điều trực tiếp dẫn đến Hiệu quả của biện pháp: là nâng cao chất lượng tiết dạy. Sau mỗi đợt chuyên đề tập huấn, giáo viên phải nộp lại sản phẩm thu hoạch là một giáo án điện tử, một trò chơi tương tác, hoặc một đoạn

video học liệu do chính tay mình thiết kế và đã áp dụng vào lớp học thực tế. Thêm vào đó, nhà trường đẩy mạnh tổ chức các hoạt động như "Hội thi thiết kế bài giảng E-learning", "Ngày hội Công nghệ thông tin cấp trường", hoặc các tiết Hội giảng chuyên đề có ứng dụng sâu CNTT. Các sản phẩm xuất sắc không chỉ được tuyên dương, khen thưởng vật chất và cộng điểm thi đua, mà còn được số hóa, đưa lên kho học liệu dùng chung của trường để toàn thể giáo viên cùng tham khảo. Quá trình nghiệm thu sản phẩm khắt khe nhưng mang tính động viên cao này tạo ra một động lực cạnh tranh lành mạnh, buộc mỗi giáo viên phải thực sự đầu tư chất xám, biến những kỹ năng số vừa được bồi dưỡng thành những giờ học sinh động, lôi cuốn, mang lại giá trị thiết thực nhất cho học sinh tiểu học.

Hiệu quả của biện pháp:

Giảm chênh lệch trình độ ứng dụng CNTT giữa giáo viên.

Nâng cao chất lượng tiết dạy có tích hợp công nghệ.

Biện pháp 4: Chỉ đạo đổi mới hình thức tổ chức dạy học – từ "nghe - nhìn" sang "tự khám phá và trải nghiệm số"

Mục tiêu của biện pháp

Giúp giáo viên thay đổi cấu trúc tiết học, tạo không gian để học sinh dùng công nghệ làm "chìa khóa" mở ra tri thức thực tiễn.

Nội dung thực hiện:

* Chỉ đạo triển khai mô hình "Lớp học đảo ngược" để tối ưu hóa thời gian khám phá trên lớp, giáo viên không dành quá nhiều thời gian trên lớp để giảng lý thuyết suông. Thay vào đó, giáo viên chuẩn bị các "Gói học liệu số" gửi cho học sinh trước tiết học qua nhóm Zalo lớp hoặc nền tảng học tập chung (LMS).

+ Cách thức quản lý: Giáo viên xây dựng kho video bài giảng ngắn (dưới 5 phút) bằng phần mềm *Canva*. Cuối mỗi video phải có một "Thử thách khám phá" để học sinh thực hiện tại nhà.

+ Hoạt động trên lớp: Tiết học bắt đầu bằng việc học sinh báo cáo kết quả tìm hiểu. Giáo viên đóng vai trò trọng tài, sử dụng các công cụ tương tác như *ClassDojo* hoặc *Plickers* để đánh giá nhanh mức độ hiểu bài, dành 2/3 thời gian còn lại cho học sinh thảo luận về ứng dụng thực tế.

Ví dụ: Trong bài "Sự chuyển thể của nước và vòng tuần hoàn của nước trong tự nhiên" (Khoa học lớp 4), học sinh xem video thí nghiệm tại nhà. Trên lớp, giáo viên hỗ trợ học sinh dùng máy tính bảng quay phim quá trình nước bốc hơi từ một cốc nước nóng và thảo luận về hiện tượng mưa trong tự nhiên.

* Xây dựng chuỗi "Dự án học tập số" gắn với giải quyết vấn đề thực tiễn. Đây là trọng tâm của việc ứng dụng tri thức vào cuộc sống. Tôi chỉ đạo mỗi học

kỳ, mỗi tổ chuyên môn phải thực hiện ít nhất 01 dự án liên môn có ứng dụng CNTT.

+ Phân công nhiệm vụ cho học sinh: Giáo viên hướng dẫn học sinh sử dụng các phần mềm đơn giản để tạo ra sản phẩm:

Kỹ năng tìm kiếm: Sử dụng Google Search để thu thập dữ liệu về môi trường, lịch sử địa phương.

Kỹ năng xử lý: Sử dụng Excel/Google Sheets để vẽ biểu đồ thống kê (ví dụ: thống kê số lượng điện năng tiêu thụ của gia đình trong 3 tháng).

Kỹ năng trình bày: Sử dụng Canva thiết kế poster, CapCut dựng video ngắn tuyên truyền về an toàn giao thông hoặc bảo vệ môi trường.

+ Vai trò quản lý: Tôi trực tiếp duyệt kế hoạch dự án của các tổ, đảm bảo tiêu chí: "Sản phẩm của học sinh phải có giá trị sử dụng trong cuộc sống thực".

* Chỉ đạo ứng dụng phần mềm mô phỏng và thực tế ảo trong các tiết dạy thực hành, tôi khuyến khích và hướng dẫn giáo viên khai thác các nguồn tài nguyên số để đưa những hiện tượng khó quan sát vào lớp học.

Giá trị mang lại: Việc "thử sai" trên môi trường số giúp học sinh tự tin hơn, kích thích óc tò mò và khả năng dự đoán hiện tượng.

* Thiết lập "Hệ sinh thái số" chia sẻ sản phẩm sáng tạo của học sinh Để học sinh thấy được giá trị của việc học, tôi chỉ đạo xây dựng một "Triển lãm số" trên trang cộng đồng của nhà trường.

- Nội dung: Đăng tải các video thuyết trình của học sinh, các tập san điện tử (E-book) do các em tự biên soạn sau mỗi chủ đề học tập.

- Tương tác: Tổ chức cho học sinh bình chọn sản phẩm sáng tạo nhất qua Google Forms. Điều này tạo động lực rất lớn để các em trau dồi khả năng ứng dụng tri thức vào thực tế.

*** Công tác kiểm tra, giám sát của cán bộ quản lý**

Để biện pháp đi vào chiều sâu, tôi đã thực hiện các hoạt động quản lý cụ thể:

- Dự giờ đột xuất: Tập trung quan sát hoạt động của học sinh với thiết bị công nghệ (học sinh có được cầm máy không, có được tự thao tác không?).

- Đánh giá giáo án: Kiểm tra xem mục tiêu "Phát triển năng lực khám phá" có được thể hiện rõ trong các lệnh giao nhiệm vụ của giáo viên hay không.

- Tổ chức các buổi "Workshop công nghệ": Nơi giáo viên chia sẻ những khó khăn và những mẹo hay khi triển khai lớp học số.

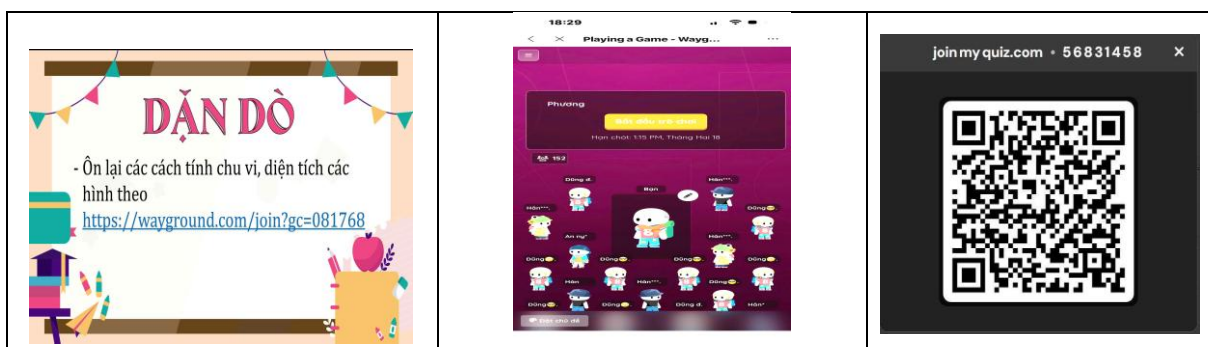
Hiệu quả của biện pháp:

Học sinh tỏ ra hứng thú hơn với môn học. Khả năng sử dụng máy tính, máy tính bảng để tìm kiếm và trình bày thông tin của học sinh lớp 4, 5 tăng rõ rệt. Đã có hơn 100 sản phẩm số chất lượng cao do học sinh tự làm được lưu giữ.

Giáo viên trong tổ chuyên môn thành thạo việc thiết kế bài dạy tích hợp dự án số. Không còn tình trạng "dạy chay" hoặc lạm dụng PowerPoint theo kiểu "đọc chép điện tử".



Học sinh học sử dụng phần mềm Canva trong Học tại thư viện



Học sinh dùng QR Code, truy cập phần mềm Wayground vừa học, vừa chơi tại nhà

Biện pháp 5: Đổi mới kiểm tra, đánh giá học sinh gắn với hoạt động học tập có ứng dụng CNTT

Mục tiêu của biện pháp:

Đánh giá đúng mức độ tham gia và phát triển năng lực của học sinh.

Chuyển đổi hình thức kiểm tra từ chấm điểm kết quả sang đánh giá toàn diện tiến trình học tập, giúp ghi nhận thực chất sự phát triển năng lực và phẩm chất của học sinh tiểu học thông qua kết quả học tập trên môi trường số.

Đánh giá chính xác các kỹ năng mềm như hợp tác nhóm, tư duy sáng tạo và khả năng xử lý thông tin. Đồng thời, ứng dụng các công cụ phản hồi tức thời giúp giáo viên điều chỉnh phương pháp dạy học kịp thời, cá nhân hóa lộ trình hỗ trợ từng học sinh.

Nội dung thực hiện

1. Xây dựng bộ tiêu chí đánh giá (Rubrics) đa chiều cho các hoạt động học tập có ứng dụng công nghệ thông tin

Để hiện thực hóa mục tiêu đánh giá đúng năng lực và tránh tình trạng chạy theo hình thức, nhà trường chỉ đạo các tổ chuyên môn xây dựng hệ thống tiêu chí đánh giá chi tiết, khoa học dưới dạng bảng Rubrics. Điểm khác biệt cốt lõi ở đây là sự chuyển dịch từ việc chỉ chấm điểm "sản phẩm cuối cùng" sang đánh giá toàn bộ "tiến trình thực hiện". Bộ tiêu chí này bao gồm ba trụ cột chính: Nội dung kiến thức (đảm bảo tính chính xác, đầy đủ theo chuẩn kiến thức kỹ năng), Kỹ năng công nghệ (mức độ thuần thục khi sử dụng công cụ, tính thẩm mỹ nhưng phải phù hợp) và Thái độ/Tư duy (sự sáng tạo, tính trung thực trong sử dụng học liệu số). Nhà trường đặc biệt nhấn mạnh việc không đánh giá cao những sản phẩm có kỹ xảo cầu kỳ nhưng nội dung nghèo nàn hoặc sao chép nguyên bản từ internet. Thay vào đó, giáo viên sẽ cộng điểm ưu tiên cho những học sinh biết cách diễn đạt kiến thức theo cách hiểu riêng của mình thông qua công cụ số. Việc công khai bộ tiêu chí này ngay từ khi giao nhiệm vụ giúp học sinh hiểu rõ mình cần làm gì và làm như thế nào, từ đó hình thành tư duy làm việc có mục đích và chuẩn mực, đồng thời giúp phụ huynh có cái nhìn minh bạch về kết quả học tập của con em mình trong môi trường số.

Tiêu chí	Mức 1: Cần cố gắng (1-2 điểm)	Mức 2: Đạt yêu cầu (3 điểm)	Mức 3: Tốt (4 điểm)	Mức 4: Xuất sắc (5 điểm)
1. Nội dung kiến thức	Thông tin sơ sài, còn sai sót về kiến thức cơ bản.	Thông tin chính xác nhưng chưa sâu, đủ các ý chính.	Kiến thức chính xác, trình bày logic và dễ hiểu.	Kiến thức sâu sắc, có sự mở rộng và liên hệ thực tế sáng tạo.
2. Kỹ năng công nghệ	Chưa biết sử dụng công cụ, sản phẩm lỗi font hoặc mờ.	Sử dụng được công cụ cơ bản, bố cục rõ ràng.	Sử dụng thành thạo, kết hợp tốt hình ảnh và âm thanh.	Sản phẩm thẩm mỹ cao, ứng dụng AI hoặc kỹ xảo số thông minh, trực quan.

Tiêu chí	Mức 1: Cần cố gắng (1-2 điểm)	Mức 2: Đạt yêu cầu (3 điểm)	Mức 3: Tốt (4 điểm)	Mức 4: Xuất sắc (5 điểm)
3. Kỹ năng hợp tác (Dấu vết số)	Chỉ một thành viên làm việc, lịch sử chỉnh sửa đơn điệu.	Có sự phân công nhiệm vụ nhưng chưa đồng đều.	Các thành viên phối hợp nhịp nhàng trên môi trường số.	Sự tương tác nhóm sôi nổi, tất cả thành viên đều có đóng góp rõ rệt.
4. Xử lý thông tin & Bản quyền	Sao chép nguyên bản từ Internet, không dẫn nguồn.	Có chọn lọc thông tin nhưng chưa biết cách trích dẫn.	Biết chọn lọc hình ảnh phù hợp, có ghi nguồn đơn giản.	Thông tin được tổng hợp thông minh, ghi nguồn rõ ràng, có lòng tự trọng trí thức.
5. Trình bày & Tương tác	Đọc lại slide, rụt rè, không tương tác với người nghe.	Trình bày đủ ý, giọng đọc rõ ràng.	Tự tin, diễn đạt truyền cảm, sử dụng sản phẩm số linh hoạt.	Lôi cuốn, biết cách đặt câu hỏi tương tác và giải quyết vấn đề tự tin.

(Hệ thống tiêu chí đánh giá chi tiết dưới dạng bảng Rubrics)

2. Tổ chức cho học sinh báo cáo sản phẩm nhóm bằng các hình thức đa phương tiện phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi tiểu học

Hoạt động báo cáo sản phẩm không còn là những buổi thuyết trình đơn điệu mà được biến hóa thành những "ngày hội chia sẻ tri thức" dựa trên nền tảng số. Đối với học sinh tiểu học, khả năng tập trung vào các văn bản dài là rất hạn chế, do đó nhà trường khuyến khích các hình thức báo cáo trực quan và sinh động. Giáo viên hướng dẫn các nhóm học sinh trình bày sản phẩm thông qua các "triển lãm ảo" trên Padlet, nơi các em có thể đăng tải hình ảnh, sơ đồ tư duy hoặc các đoạn âm thanh mô tả dự án của nhóm. Một hình thức khác rất được yêu thích là "kể chuyện số", trong đó học sinh sử dụng các slide đơn giản kết hợp với giọng đọc lòng tiếng trực tiếp để trình bày về một chủ đề tự nhiên xã hội hoặc một vấn đề môi trường địa phương. Cách tiếp cận này giúp giảm bớt áp lực tâm lý cho

những học sinh còn nhút nhát, cho phép các em thể hiện năng lực thông qua nhiều kênh khác nhau (nghe, nhìn, tương tác). Quan trọng hơn, việc lựa chọn hình thức báo cáo "vừa sức" đảm bảo rằng công nghệ chỉ đóng vai trò là phương tiện trợ giúp, không làm khó các em về mặt kỹ thuật, giúp học sinh tập trung tối đa vào việc truyền đạt ý tưởng và kiến thức mình đã thu nhận được.

3. Đẩy mạnh đánh giá các kỹ năng mềm thông qua môi trường cộng tác số: Kỹ năng hợp tác, tìm kiếm thông tin và trình bày ý tưởng

Môi trường số cung cấp một "dấu vết học tập" cực kỳ giá trị để giáo viên đánh giá các kỹ năng thế kỷ 21 mà các bài kiểm tra giấy truyền thống thường bỏ sót. Trong quá trình học sinh làm việc nhóm trên các nền tảng dùng chung, giáo viên có thể quan sát được lịch sử chỉnh sửa để biết thành viên nào tích cực, thành viên nào đang gặp khó khăn để hỗ trợ kịp thời. Kỹ năng hợp tác được đánh giá dựa trên cách các em phân công nhiệm vụ và phản hồi ý kiến cho nhau trên không gian mạng. Bên cạnh đó, kỹ năng "xử lý thông tin" được đặc biệt chú trọng: giáo viên quan sát cách học sinh tìm kiếm, chọn lọc hình ảnh và tư liệu trên internet, từ đó hướng dẫn các em cách phân biệt thông tin thật – giả, cách trích dẫn nguồn ảnh đơn giản để hình thành lòng tự trọng trí thức ngay từ nhỏ. Cuối cùng, kỹ năng trình bày ý tưởng được đánh giá dựa trên khả năng chuyển hóa những thông tin phức tạp thành những hình ảnh, biểu đồ dễ hiểu. Qua đó, giáo viên không chỉ chấm điểm một bài làm đúng hay sai, mà là đánh giá cả một hành trình trưởng thành về tư duy và kỹ năng số của mỗi học sinh.

4. Ứng dụng các phần mềm khảo sát, kiểm tra nhanh để thực hiện đánh giá thường xuyên và phản hồi tức thời trong tiết học

Để đảm bảo không học sinh nào bị bỏ lại phía sau, việc đánh giá mức độ tiếp thu bài cần được thực hiện thường xuyên và liên tục ngay trong tiết học. Giáo viên sử dụng các công cụ khảo sát nhanh như Quiz, Kahoot hoặc Plickers (dành cho lớp chưa có đủ thiết bị) để thay thế cho việc "gọi tên kiểm tra miệng" truyền thống vốn thường gây áp lực. Thông qua các câu hỏi trắc nghiệm ngắn, các trò chơi trí tuệ trực tuyến vào cuối tiết học hoặc sau mỗi phần kiến thức, giáo viên sẽ nhận được báo cáo thống kê tức thời về tỷ lệ học sinh trả lời đúng, những câu hỏi nào nhiều em làm sai. Dữ liệu này là "con số biết nói" giúp giáo viên điều chỉnh nhịp độ giảng dạy ngay lập tức: nếu phần lớn lớp chưa hiểu, giáo viên sẽ giảng lại bằng cách khác; nếu chỉ một vài cá nhân gặp khó khăn, giáo viên sẽ có kế hoạch bồi dưỡng riêng. Việc đánh giá này mang tính chất "vị học tập", giúp học sinh tự nhận ra lỗ hổng kiến thức của mình một cách nhẹ nhàng, vui vẻ thông qua các trò chơi, từ đó tạo động lực để các em nỗ lực hơn trong các tiết học tiếp theo, đồng thời giúp giáo viên nâng cao hiệu suất giảng dạy dựa trên bằng chứng dữ liệu cụ thể.

Hiệu quả của biện pháp:

Đánh giá thực chất năng lực học sinh

Khuyến khích học sinh chủ động và sáng tạo

Biện pháp 6: Phối hợp phụ huynh và xây dựng môi trường sử dụng công nghệ an toàn

Mục tiêu

Tạo sự đồng thuận giữa gia đình và nhà trường.

Bảo đảm học sinh sử dụng thiết bị công nghệ đúng mục đích, an toàn.

Nội dung thực hiện**1. Đổi mới công tác tuyên truyền, phổ biến kiến thức và kỹ năng về an toàn không gian mạng trong các kỳ họp phụ huynh học sinh**

Nhà trường xác định rằng, để tạo được sự đồng thuận, trước hết phụ huynh phải hiểu rõ cả cơ hội và thách thức mà môi trường số mang lại. Thay vì những buổi họp phụ huynh chỉ tập trung vào thông báo điểm số và thu chi, nhà trường chỉ đạo giáo viên chủ nhiệm lồng ghép các chuyên đề ngắn về "Giáo dục công dân số". Trong các buổi họp này, giáo viên sử dụng các số liệu thực tế, các đoạn clip ngắn minh họa về những rủi ro mà học sinh tiểu học thường gặp phải trên Internet như: bắt nạt qua mạng, tiếp cận nội dung không phù hợp lứa tuổi, hay các chiêu trò lừa đảo trực tuyến. Nhà trường tuyên truyền các "Cẩm nang số cho cha mẹ", tóm tắt ngắn gọn các quy tắc "5 ngón tay" hoặc quy tắc ứng xử văn minh trên mạng để phụ huynh cùng nắm bắt. Mục tiêu cốt lõi là giúp phụ huynh chuyển từ trạng thái "cấm đoán cực đoan" sang "đồng hành và hướng dẫn" đối với con em. Khi phụ huynh hiểu rằng việc sử dụng internet là tất yếu nhưng cần có sàng lọc và sự giám sát, họ sẽ sẵn sàng phối hợp cùng nhà trường trong việc đầu tư trang thiết bị và định hướng hành vi cho con em mình, tạo nên một môi trường giáo dục nhất quán từ trường về đến nhà.

2. Xây dựng bộ hướng dẫn chi tiết giúp phụ huynh quản lý thời gian và mục đích sử dụng thiết bị công nghệ của học sinh tại nhà

Một trong những nỗi lo lớn nhất của phụ huynh học sinh tiểu học là tình trạng con cái "nghiện" thiết bị điện tử hoặc sử dụng sai mục đích học tập. Để giải tỏa nỗi lo này, nhà trường chủ động xây dựng và hướng dẫn phụ huynh áp dụng các khung thời gian sử dụng thiết bị khoa học, thường gọi là "Kỷ luật số tích cực". Giáo viên hướng dẫn phụ huynh cách thiết lập các chế độ bảo vệ trẻ em có sẵn trên thiết bị (như Google Family Link, Screen Time trên iOS hoặc các phần mềm chặn trang web xấu). Tuy nhiên, nhà trường nhấn mạnh giải pháp kỹ thuật chỉ là phụ, giải pháp đồng hành mới là chính. Phụ huynh được khuyến khích áp dụng nguyên tắc "Cùng học - Cùng chơi": thay vì để trẻ tự "bơi" trong không gian

mạng, cha mẹ hãy dành ít nhất 15-20 phút mỗi tối để cùng con thực hiện các nhiệm vụ học tập số mà giáo viên giao, hoặc cùng con xem một chương trình khoa học lý thú. Giáo viên cũng tư vấn cho phụ huynh cách thiết lập "vùng xanh công nghệ" trong nhà (những khu vực không dùng điện thoại như bàn ăn, phòng ngủ) để đảm bảo sức khỏe thị lực và sự phát triển tâm lý bình thường của học sinh. Sự hướng dẫn cụ thể này giúp phụ huynh cảm thấy tự tin hơn, biến thiết bị công nghệ từ một "mối nguy" thành một công cụ học tập hữu ích dưới sự kiểm soát thông minh của gia đình.



Thông điệp gửi tới PHHS

3. Thiết lập và tối ưu hóa hệ thống trao đổi thông tin hai chiều giữa nhà trường và gia đình thông qua các kênh truyền thông chính thống

Để tránh tình trạng nhiễu loạn thông tin trên các nhóm chat tự phát và đảm bảo tính bảo mật, nhà trường quyết liệt trong việc quy chuẩn hóa các kênh liên lạc. Mọi thông báo quan trọng, lịch học, nội dung bài dạy và các nhận xét về học sinh đều được đăng tải qua các nền tảng chính thức như: Website nhà trường, trang Facebook, thư viện điện tử của trường, hoặc các ứng dụng khác. Nhà trường chỉ đạo mỗi giáo viên chủ nhiệm xây dựng một "không gian tương tác số" văn minh, nơi phụ huynh có thể nhanh chóng phản hồi về tình hình học tập của con em hoặc đóng góp ý kiến cho các hoạt động của trường. Đặc biệt, giáo viên tăng cường gửi các "Lời khen số" hoặc các video ngắn ghi lại khoảnh khắc học sinh tích cực hoạt động tại lớp để phụ huynh cùng chứng kiến sự tiến bộ của con. Việc minh bạch hóa thông tin và phản hồi kịp thời không chỉ giúp nhà trường quản lý tốt hơn mà còn tạo dựng niềm tin tuyệt đối nơi phụ huynh. Khi phụ huynh thấy được sự chuyên nghiệp và tận tâm của nhà trường trong việc ứng dụng công nghệ

để chăm sóc học sinh, họ sẽ trở thành những "cánh tay nối dài", hỗ trợ đắc lực cho mọi chủ trương chuyển đổi số mà nhà trường đề ra.

Hiệu quả của biện pháp:

Phụ huynh hiểu rõ vai trò, sự cần thiết của CNTT, số hóa trong học tập.

Học sinh hình thành thói quen sử dụng công nghệ có định hướng và trách nhiệm

III. Đánh giá thực trạng sau khi áp dụng sáng kiến

*** Kết quả khảo sát 50 giáo viên nhà trường**

Bảng 3: Bảng tổng hợp kết quả khảo sát 50 giáo viên

Câu hỏi	Đáp án A	Đáp án B	Đáp án C	Đáp án D
Câu 1	8	25	4	13
Câu 2	5	22	18	5
Câu 3	7	28	12	3
Câu 4	10	28	12	0
Câu 5	21	0	15	14

Kết quả khảo sát 50 giáo viên sau khi áp dụng sáng kiến đã cho thấy những chuyển biến tích cực và thực chất, bước đầu khóa lấp được “khoảng trống” về tư duy sư phạm số đã nêu ở thực trạng. Thay vì chỉ dừng lại ở mức độ "số hóa" bài giảng theo lối trình chiếu cũ, hiện có 33/50 giáo viên (66%) đã đạt mức độ khá và tốt khi tự tin tích hợp CNTT để thiết kế các hoạt động học tập tương tác và 35/50 người (70%) bắt đầu lồng ghép hiệu quả các tình huống thực tiễn gắn với đời sống thay vì chỉ thực hiện trong các tiết hội giảng. Vai trò của CNTT đã có sự dịch chuyển rõ nét từ công cụ minh họa sang môi trường giúp học sinh tự học khi có 34/50 ý kiến đánh giá ở mức khá và tốt, đặc biệt không còn tình trạng giáo viên hoàn toàn thụ động ở mức độ hạn chế khi tổ chức tiết học (0/50 phiếu ở mức D tại câu 4). Tuy nhiên, do thời gian áp dụng chưa dài, "độ ỳ" của đội ngũ vẫn còn thể hiện ở việc 18/50 giáo viên vẫn đang trong giai đoạn làm quen với các phần mềm mô phỏng và 29 ý kiến nhận định mức độ chủ động khám phá của trẻ mới ở diện trung bình hoặc hạn chế. Dù vậy, những con số này đã minh chứng cho một nỗ lực thay đổi thực chất, khẳng định sáng kiến đã tạo được "lực đẩy" cần thiết để đội ngũ từng bước vượt qua rào cản tâm lý, hướng tới mục tiêu cốt lõi là giúp học sinh vận dụng tri thức vào cuộc sống một cách tự nhiên và hiệu quả.

*** Kết quả khảo sát 50 học sinh**

Bảng 4: Bảng tổng hợp kết quả khảo sát 50 học sinh

Câu hỏi	Đáp án A	Đáp án B	Đáp án C	Đáp án D
Câu 1	10	8	14	18
Câu 2	9	21	18	2
Câu 3	13	8	16	13
Câu 4	12	14	16	8
Câu 5	16	18	16	0

Kết quả khảo sát 50 học sinh cho thấy một diện mạo tích cực: sự hứng thú của các em với công nghệ đã bước đầu chuyển dịch từ giải trí bề nổi sang tinh thần chủ động khám phá và vận dụng thực tiễn. Cụ thể, thay vì phần lớn chỉ quan sát thụ động, hiện đã có 64% học sinh (32/50 em) được trực tiếp sử dụng thiết bị số để tìm kiếm thông tin hoặc thực hiện các bài tập nhóm và trình chiếu kết quả cho cả lớp xem. Đáng chú ý, nhận thức về giá trị của CNTT đã sâu sắc hơn khi có 48% (24/50 em) thấy rõ mối liên hệ giữa bài học với đời sống hoặc khám phá được tri thức mới lạ ngoài sách giáo khoa, thay đổi hoàn toàn so với tỷ lệ 4% trước khi áp dụng sáng kiến. Năng lực tự chủ trên môi trường số cũng có bước tiến dài khi 52% học sinh (26/50 phiếu) đã tự tin tìm kiếm thông tin hoặc tự hoàn thành nhiệm vụ dưới sự định hướng thay vì chỉ biết làm theo hướng dẫn rập khuôn. Thói quen sử dụng thiết bị để thực hiện các nhiệm vụ quan sát, giải quyết vấn đề ngoài giờ học đã dần được hình thành với 60% học sinh (30/50 em) thực hiện thường xuyên hoặc định kỳ dưới sự hỗ trợ của phụ huynh. Điều này phản ánh rằng học sinh đã thoát khỏi vị thế "thụ động", bắt đầu coi công nghệ là công cụ để kiến tạo tri thức và kết nối bài học với cuộc sống, minh chứng cho sự thành công trong cách thức quản lý và tổ chức dạy học mới của nhà trường.

IV. Đánh giá tính cấp thiết và khả thi của sáng kiến

Kết quả khảo sát nội bộ trong nhà trường cho thấy các biện pháp đề xuất đều được đánh giá ở mức cần thiết và khả thi cao, phù hợp với điều kiện thực tế của Trường Tiểu học Mậu Lương.

Trong đó, biện pháp nâng cao nhận thức được đánh giá có mức độ cấp thiết cao nhất, vì đây là điều kiện tiên quyết để thay đổi tư duy và hành động. Các biện pháp về bồi dưỡng đội ngũ và chỉ đạo sử dụng phần mềm được đánh giá có tính khả thi cao do nhà trường đã có nền tảng hạ tầng công nghệ tương đối đồng bộ và đội ngũ giáo viên có tinh thần học hỏi.

Kết quả này khẳng định sáng kiến có cơ sở thực tiễn vững chắc và có thể triển khai hiệu quả trong năm học 2026–2027.

C. KẾT LUẬN – KHUYẾN NGHỊ

I. Kết luận

Trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục đang được triển khai mạnh mẽ và đồng bộ, việc quản lý ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học tại Trường Tiểu học Mậu Lương không chỉ dừng lại ở yêu cầu đổi mới phương pháp, mà đã trở thành một nhiệm vụ trọng tâm, gắn trực tiếp với mục tiêu phát triển phẩm chất và năng lực học sinh theo tinh thần Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Đối với một nhà trường có quy mô 51 lớp, 2.938 học sinh và 81 cán bộ, giáo viên, nhân viên, việc tổ chức quản lý hiệu quả hoạt động này có ý nghĩa quyết định đến chất lượng giáo dục toàn diện và định hướng phát triển lâu dài.

Kết quả nghiên cứu thực tiễn cho thấy nhà trường đã có những điều kiện thuận lợi đáng kể: cơ sở vật chất và hạ tầng công nghệ tương đối đồng bộ; đội ngũ giáo viên có kỹ năng CNTT cơ bản; Ban Giám hiệu có định hướng rõ ràng trong triển khai chuyển đổi số. Việc ứng dụng CNTT trong dạy học bước đầu mang lại hiệu quả tích cực, góp phần tăng tính trực quan, sinh động và hỗ trợ quản lý chuyên môn. Tuy nhiên, quá trình triển khai vẫn còn một số hạn chế như sự chưa đồng đều giữa các tổ chuyên môn.

Sáng kiến khẳng định rằng quản lý ứng dụng CNTT trong nhà trường không phải là quản lý thiết bị hay phần mềm đơn thuần, mà là quản lý quá trình tổ chức hoạt động học tập tích cực, trong đó công nghệ chỉ đóng vai trò công cụ hỗ trợ nhằm phát triển năng lực người học. Khi được triển khai đồng bộ và nhất quán, các biện pháp đề xuất sẽ góp phần nâng cao chất lượng giáo dục, thực hiện hiệu quả mục tiêu năm học 2025–2026 và tạo nền tảng vững chắc cho lộ trình chuyển đổi số bền vững của Trường Tiểu học Mậu Lương trong những năm tiếp theo.

II. Khuyến nghị.

Đối với nhà trường cần tiếp tục cụ thể hóa chiến lược chuyển đổi số của nhà trường theo từng năm học, bảo đảm các mục tiêu được lượng hóa rõ ràng và gắn với kế hoạch chuyên môn cụ thể. Nhà trường cần xây dựng lộ trình bồi dưỡng năng lực số cho giáo viên gắn với đánh giá thi đua, coi đây là một tiêu chí quan trọng trong phát triển đội ngũ. Đồng thời, cần hoàn thiện bộ tiêu chí đánh giá tiết dạy tích hợp CNTT theo hướng phát triển năng lực học sinh, tránh đánh giá nặng về hình thức. Việc bố trí nguồn lực tài chính cần được thực hiện theo hướng đầu tư chiều sâu, ưu tiên nâng cao hiệu quả sử dụng thiết bị, học liệu và bồi dưỡng chuyên môn thay vì đầu tư dàn trải. Bên cạnh đó, công tác kiểm tra, giám sát và

đánh giá định kỳ việc ứng dụng CNTT cần được duy trì thường xuyên nhằm bảo đảm tính thực chất và bền vững.

Đối với giáo viên, mỗi thầy cô cần chủ động tự học, tự bồi dưỡng để nâng cao năng lực số và thiết kế bài dạy có tích hợp công nghệ phù hợp với đặc điểm học sinh tiểu học. Việc sử dụng CNTT cần hướng đến tổ chức các hoạt động học tập khám phá, trải nghiệm, tránh lạm dụng trình chiếu đơn thuần. Giáo viên nên tăng cường giao nhiệm vụ học tập có ứng dụng công nghệ gắn với thực tiễn cuộc sống, giúp học sinh vận dụng kiến thức vào tình huống cụ thể. Đồng thời, cần chia sẻ học liệu và kinh nghiệm với đồng nghiệp để cùng nâng cao chất lượng dạy học.

Đối với học sinh, các em cần chủ động, tích cực tham gia các hoạt động học tập có ứng dụng CNTT, rèn luyện kỹ năng tìm kiếm, lựa chọn và trình bày thông tin phù hợp với lứa tuổi. Học sinh cần mạnh dạn tham gia các dự án học tập, sản phẩm sáng tạo có ứng dụng CNTT nhằm phát triển tư duy và kỹ năng số bền vững.

Đối với phụ huynh, sự phối hợp chặt chẽ với nhà trường là yếu tố quan trọng bảo đảm hiệu quả chuyển đổi số. Phụ huynh cần quan tâm, hướng dẫn và quản lý việc sử dụng thiết bị công nghệ của con em tại nhà, hỗ trợ học tập trực tuyến đúng định hướng, không để công nghệ trở thành yếu tố gây sao nhãng.

Đối với cơ quan quản lý giáo dục các cấp, cần tiếp tục ban hành hướng dẫn cụ thể về tiêu chí đánh giá dạy học tích hợp CNTT ở bậc tiểu học theo hướng phát triển năng lực học sinh. Tăng cường hỗ trợ chuyên môn, tổ chức tập huấn về quản lý và triển khai chuyển đổi số cho cán bộ quản lý và giáo viên. Đồng thời, cần có cơ chế đầu tư trọng điểm, nhân rộng các mô hình quản lý ứng dụng CNTT hiệu quả nhằm lan tỏa kinh nghiệm và nâng cao chất lượng giáo dục toàn ngành.

Trên đây là sáng kiến của tôi với định hướng rõ ràng: chuyển từ tư duy “ứng dụng công nghệ” đơn thuần sang quản lý quá trình học tập số một cách khoa học, đồng bộ và bền vững, bảo đảm phát triển năng lực học sinh thực chất, phù hợp với điều kiện thực tế của Trường Tiểu học Mậu Lương trong giai đoạn hiện nay. Trong quá trình thực hiện, chắc chắn còn nhiều thiếu sót, tôi mong nhận được góp ý từ các cấp lãnh đạo và đồng nghiệp để tiếp tục hoàn thiện và nâng cao chất lượng giáo dục.

Xin chân thành cảm ơn!

Kiến Hưng, ngày 02 tháng 03 năm 2026
Người viết

Hoàng Tuyết Minh

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT* ngày 26/12/2018 về việc ban hành Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 (Chương trình tổng thể và chương trình các môn học cấp Tiểu học).
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Thông tư số 09/2021/TT-BGDĐT* quy định về quản lý và tổ chức dạy học trực tuyến trong cơ sở giáo dục phổ thông.
3. Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Hệ thống học liệu số, kho bài giảng E-learning* (hành trang số) phục vụ đổi mới phương pháp dạy học.
4. Chính phủ, *Quyết định số 131/QĐ-TTg* ngày 25/01/2022 về 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".
5. Quốc hội nước Cộng hòa xã hội chủ nghĩa Việt Nam, *Luật Giáo dục số 43/2019/QH14*, ban hành ngày 14/06/2019.
6. Trường Tiểu học Mậu Lương, *Kế hoạch Giáo dục năm học 2025 – 2026* và các văn bản chỉ đạo về chuyên môn của nhà trường.
7. Các nền tảng hỗ trợ dạy học tương tác và quản lý lớp học số: Quizizz, Kahoot, Padlet, Canva, ClassDojo, Plickers, Google Classroom, Wayground và Mozaik3d.