



ĐÁNH GIÁ HỌC SINH TIỂU HỌC

Nguyễn Chí Trung và Kiều Phương Thùy
Khoa CNTT - ĐHSPHN

NỘI DUNG



TT22 - những điểm **sửa đổi**, **bổ sung** TT30 liên quan đến môn Tin học



Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá thường xuyên môn Tin học



Một số **kĩ thuật đánh giá thường xuyên** môn Tin học



Trao đổi, thảo luận, **góp ý**

TT22 - những điểm sửa đổi, bổ sung TT30 liên quan đến môn Tin học

- **Bốn điểm chính trong sửa đổi bổ sung**
- **GV đánh giá như thế nào khi không có sổ theo dõi?**
- **Tại sao chuyển đánh giá từ 2 mức sang 3 mức**
- **Thảo luận**

TT22: những điểm sửa đổi, bổ sung TT30 liên quan đến môn Tin học

- Không quy định hàng tháng GV ghi vào Sổ theo dõi chất lượng giáo dục (cũng như các môn học và HĐGD khác)
- Vào giữa kì 1, cuối kì 1, giữa kì 2 và cuối kì 2, thông qua đánh giá thường xuyên và chuẩn KTKN, GV xếp loại kết quả học tập của HS vào ba mức (HTT, HT, CHT)
- Vào cuối kì 1 và cuối năm học, có đề bài KTĐK môn Tin học theo 4 mức (thay cho 3 mức trong TT30 trước đây)
- Các thay đổi khác có liên quan đến môn Tin học: Đánh giá định kì về NL, PC theo ba mức (T, Đ, CG); Khen thưởng có tiêu chí rõ ràng hơn, Hồ sơ ĐG (Bảng tổng hợp KQ ĐGGD của lớp, Học bạ) tăng cường trách nhiệm của Hiệu trưởng và của GVCN,...)

Không có Sổ theo dõi chất lượng GD, GV làm thế nào?

- Mục đích là giảm tính hành chính, đi vào thực chất là giúp đỡ HS tiến bộ
- GV phải có minh chứng khi được yêu cầu trả lời câu hỏi tại sao lại xếp HS vào một mức nào đó
- Minh chứng có thể là sản phẩm học tập của HS, của nhóm, ghi chép của cá nhân GV,...
- Việc ĐGTX vẫn tiến hành như trước đây: quan sát, trao đổi, hỗ trợ bằng lời nói, ghi chép lên sản phẩm học tập của HS,...

Đánh giá học tập của học sinh: Tại sao từ 2 mức thành 3 mức?

- TT30, 2 mức: *HT* hoặc *CHT*
 - Chưa động viên được những HS hoàn thành nhiệm vụ học tập, HĐGD ở mức độ tốt, mức cao hơn so với yêu cầu chuẩn kiến thức, kĩ năng.
 - Tâm lí cha mẹ HS băn khoăn con mình đã hoàn thành nhưng muốn biết hoàn thành ở mức nào.
- TT 22, 3 mức *HTT*, *HT*, *CHT*
 - Xác định rõ mức độ hoàn thành nhiệm vụ học tập của HS so với chuẩn KTKN để động viên HS phấn đấu trong học tập, để cả GV và HS cùng điều chỉnh hoạt động, phương pháp dạy và học.
 - Giúp cha mẹ HS nắm bắt rõ hơn mức độ đạt được của con mình và có biện pháp giúp đỡ để các con tiếp tục vươn lên.

Làm thế nào để đánh giá thành 3 mức?

- Căn cứ pháp lí (quy định trong TT22): **căn cứ vào quá trình ĐGTX+ Chuẩn KT, KN** (ban hành theo Quyết định 16/2006/QĐ-Bộ GD&ĐT ngày 05 tháng 5 năm 2006)
- Quá trình ĐGTX môn Tin học: qua sản phẩm học tập, kết quả thực hành của HS, qua ghi chép cá nhân của GV
- Chuẩn KT, KN là ***yêu cầu cơ bản, tối thiểu về KT, KN của môn học (Tin học)***
- Quy định các chủ đề, mức độ đạt được và ghi chú ***cho cả năm học***

THẢO LUẬN NỘI DUNG 1 (Phiếu P1)

- Nội dung đánh giá được mô tả chi tiết hơn không?
- Tại sao nói “Đánh giá vì sự tiến bộ của học sinh hay đánh giá để phát triển học tập, đánh giá như là hoạt động học tập”?
- “Đánh giá thường xuyên bằng nhận xét” thì nhận xét như thế nào?



Bảng tham chiếu chuẩn đánh giá thường xuyên môn Tin học

- Cách tiếp cận xây dựng
- Cách sử dụng bảng tham chiếu đánh giá?
- GV Tin học nên thiết kế bảng tham chiếu như thế nào để lượng giá tự động?
- Thảo luận

Cách tiếp cận xây dựng bảng tham chiếu chuẩn đánh giá

- Xác định các chủ đề kiến thức (nội dung chương trình) theo 4 giai đoạn: Đến giữa kì 1, cuối kì 1, giữa kì 2, và cuối kì 2
- Xác định mức độ mà chuẩn KT, KN quy định đối với các chủ đề kiến thức đó.
- Tin học tiểu học có 6 mạch kiến thức chính: (1) Thông tin và MTĐT; (2) Tổ chức thư mục và tệp; (3) Luyện gõ bàn phím 10 ngón; (4) Phần mềm đồ họa; (5) Phần mềm học tập; (6) Lập trình Logo
- Xác định các tiêu chí và các chỉ báo theo các căn cứ trên đây cho từng giai đoạn

Sử dụng bảng tham chiếu chuẩn đánh giá như thế nào?

- Dùng như **bản đồ chỉ đường** hướng dẫn đánh giá
Dùng để **đánh giá thường xuyên**
- Để kiểm tra sự bất thường của đánh giá định kì nếu không phù hợp với đánh giá thường xuyên
- Để giải trình hoặc **giải thích kết quả**

Giáo viên Tin học nên sử dụng bảng tham chiếu chuẩn đánh giá như thế nào?

- Sử dụng Excel để lượng giá và đưa ra kết quả đánh giá tự động
- Sử dụng phần mềm được cung cấp
- Sử dụng phần mềm tự thiết kế, xây dựng và phát triển

THẢO LUẬN NỘI DUNG 2 (Phiếu P2)

- Đưa công nghệ để tính toán tự động có giúp tăng tính khả thi của việc sử dụng bảng tham chiếu chuẩn để đánh giá thường xuyên không?
- Các tiêu chí và các chỉ báo: ĐỌC, ĐÁNH GIÁ VÀ GÓP Ý cho 4 giai đoạn của các lớp
- Xây dựng ví dụ minh họa (theo nhóm)



Một số kĩ thuật đánh giá thường xuyên môn Tin học

- 1. Các kĩ thuật đánh giá mức độ nhận thức (1.1, 1.2, ...)**
- 2. Các kĩ thuật đánh giá năng lực vận dụng (2.1, 2.2, ...)**
- 3. Các kĩ thuật tự đánh giá và phản hồi (3.1, 3.2, ...)**
- 4. Thảo luận**

Các kĩ thuật đánh giá mức độ nhận thức

1. ...

2. ...

....

9.

1.1. Kiểm tra kiến thức nền

- **Mục đích:** Kiểm tra HS kiến thức đã học, làm cơ sở để xác định điểm bắt đầu của kiến thức mới cần dạy.
- **Mô tả:** Là kĩ thuật đánh giá HS thông qua một **phiếu** (gọi là **phiếu hỏi kiến thức nền**) gồm các câu hỏi tự luận ngắn gọn, hoặc các câu hỏi trắc nghiệm đơn giản nhưng gần như bao phủ được kiến thức đã học.
- **Cách thực hiện:**

1.1. Kiểm tra kiến thức nền

- Ví dụ: Trước bài 6 (trò chơi Blocks, Tin học lớp 3), có thể kiểm tra HS những kiến thức đã biết về chuột máy tính thông qua một phiếu gồm các câu hỏi sau:

- 1) Chuột máy tính có chức năng gì?
- 2) Chuột máy tính có những bộ phận nào?
- 3) Để mở một chương trình trò chơi từ biểu tượng chương trình trên màn hình ta sử dụng thao tác nào sau đây:

A/ nháy chuột vào biểu tượng chương trình

B/ nháy kép chuột vào biểu tượng chương trình

C/ kéo thả chuột vào biểu tượng chương trình

D/ di chuyển chuột vào biểu tượng chương trình

1.2. Đánh giá khả năng ghi nhớ

- **Mục đích:** Đánh giá HS về khả năng tái hiện và xác định mối liên hệ giữa các kiến thức cơ bản mà các em đã được học.
- **Mô tả:** Là một kĩ thuật đánh giá HS về khả năng ghi nhớ kiến thức và mối liên quan giữa các kiến thức bằng cách sử dụng một bảng (gọi là **ma trận ghi nhớ**) với các hàng và cột để biểu thị các khái niệm, kiến thức có liên quan với nhau.
- **Cách thực hiện:**

1.2. Đánh giá khả năng ghi nhớ

- Ví dụ 1: Em hãy đánh dấu × vào các ô tương ứng:

	Có viên bi dưới bụng	Có đèn cảm quang	Có đèn laser	Có bánh xe cuộn màn hình
Chuột cơ	×			×
Chuột quang		×		
Chuột laser			×	

1.2. Đánh giá khả năng ghi nhớ

- Ví dụ 2: Khi học đến cuối bài “Dấu hỏi, dấu ngã”, Tin học lớp 3, ta có thể tạo *ma trận trí nhớ* dưới đây và yêu cầu HS hãy điền vào các ô trống để kiểm tra xem các em có thuộc các cách gõ dấu tiếng Việt không:

Để được	Trong chế độ Telex, ta gõ chữ	Trong chế độ VNI, ta gõ số
Dấu huyền	f	2
Dấu sắc	s	1
Dấu hỏi	r	3
Dấu ngã	x	4
Dấu nặng	j	5

1.3. Đánh giá khả năng nhận biết các dấu hiệu đặc trưng

- **Mục đích:** Đánh giá HS về khả năng nhận biết và phân biệt các khái niệm
- **Mô tả:** Là một kĩ thuật đánh giá HS về khả năng nhận biết và phân biệt các khái niệm bằng cách dùng một bảng (gọi là **ma trận dấu hiệu đặc trưng**): Các hàng liệt kê các trường hợp, các cột biểu thị các đặc trưng, các ô được điền các kí hiệu + hoặc – để khẳng định có hay *không có* đặc trưng của khái niệm tương ứng với từng trường hợp đã nêu.
- **Cách thực hiện:**

1.3. Đánh giá khả năng nhận biết các dấu hiệu đặc trưng

- **Ví dụ 1:** (Cuối bài “Thông tin xung quanh ta”, Tin học 3)
- Hãy điền dấu + hay dấu - vào các ô trống của bảng dưới đây, tùy theo có hay *không* có dạng thông tin trong trường hợp tương ứng.

Trường hợp	Có thông tin dạng văn bản	Có thông tin dạng hình ảnh	Có thông tin dạng âm thanh
1. Một bộ phim hoạt hình trên TV		+	+
2. Truyện tranh Đô-Rê-Mon	+	+	
3. Đèn điều khiển giao thông		+	
4. Bài hát phát ra từ loa trường			+
5. Danh sách các bạn được nhận phiếu khen cô viết trên bảng	+		

1.3. Đánh giá khả năng nhận biết các dấu hiệu đặc trưng

- **Ví dụ 2:** Máy tính có thể giúp em trong những hoạt động nào? Em hãy đánh dấu + (có thể) hoặc – (không thể) vào các ô tương ứng trong bảng sau .

<input type="checkbox"/> Học ngoại ngữ	<input type="checkbox"/> Học toán	<input type="checkbox"/> Chơi cờ
<input type="checkbox"/> Giải nghĩa các từ	<input type="checkbox"/> Đố vui	<input type="checkbox"/> Tìm các bài toán hay
<input type="checkbox"/> Liên lạc với bạn bè	<input type="checkbox"/> Đọc sách, báo	<input type="checkbox"/> Hỏi cách chữa bệnh
<input type="checkbox"/> Xem phim	<input type="checkbox"/> Học nhạc	<input type="checkbox"/> Tìm người lạc
<input type="checkbox"/> Vẽ tranh	<input type="checkbox"/> Làm phim hoạt hình	<input type="checkbox"/> Sưu tầm tem, tranh ảnh

1.4. Đánh giá hai mặt trái ngược nhau

- **Mục đích:** Đánh giá khả năng phân tích, so sánh của HS về hai mặt trái ngược nhau của một vấn đề liên quan đến nội dung bài học.
- **Mô tả:** Là một kĩ thuật đánh giá HS thông qua một bảng (gọi là **bảng hai phía/bảng lưỡng cực**) mà ở đó có một số tiêu chí cần đánh giá hai mặt trái ngược nhau, ví dụ như điểm mạnh/điểm yếu; thuận lợi/bất lợi; thuận lợi/khó khăn;...
- **Cách thực hiện:**

1.4. Đánh giá hai mặt trái ngược nhau

- **Ví dụ:** Khi học bài “Khám phá máy tính”, Tin học lớp 4, GV có thể yêu cầu HS làm bài tập sau để đánh giá khả năng phân tích, so sánh của HS:
- Hãy nêu một số điểm khác biệt trái ngược nhau giữa máy tính xưa và nay:

	Máy tính đầu tiên	Máy tính ngày nay
Kích thước		
Tốc độ tính toán		
....		
....		
....		

1.5. Thăm dò suy nghĩ và thái độ

- **Mục đích:** Biết được suy nghĩ, thái độ của HS về một vấn đề liên quan đến bài học.
- **Mô tả:** Là một kĩ thuật đánh giá HS bằng cách sử dụng một phiếu (gọi là **phiếu thăm dò**) gồm một số câu hỏi trắc nghiệm hoặc một **bảng khảo sát** với các mức chỉ báo xác định, để thăm dò ý kiến, thái độ của HS về một vấn đề liên quan đến bài học.
- **Cách thực hiện:**

1.5. Thăm dò suy nghĩ và thái độ

- **Ví dụ:** Sau bài học “Khám phá rừng nhiệt đới”, có thể đưa ra một phiếu gồm những câu hỏi sau:

Câu 1. Sau khi được chơi trò chơi khám rừng nhiệt đới, em đồng ý với những ý kiến nào dưới đây:

- A/ Rừng nhiệt đới có nhiều cây cối và các con vật đáng yêu
- B/ Rừng nhiệt đới rất rậm rạp và có nhiều thú dữ đáng sợ
- C/ Các con vật trong rừng có thể ngủ ở bất kì lúc nào và chỗ nào chúng muốn
- D/ Con người phải có ý thức bảo vệ thiên nhiên và môi trường xung quanh

Câu 2. Trò chơi khám phá rừng nhiệt đới giúp em luyện tập thành thạo thao tác gì khi sử dụng máy tính? Em có thích học thông qua trò chơi không và vì sao?

1.6. Trả lời theo mẫu What/How/Why (cái gì, như thế nào, tại sao)

- **Mục đích:** Đánh giá kỹ năng nhận biết và phân tích thông tin nhằm trả lời ba câu hỏi: cái gì? như thế nào? tại sao?
- **Mô tả:** Là một kỹ thuật (gọi tắt là what/how/why) đánh giá HS bằng cách đưa ra một hình ảnh hoặc một chủ đề, từ đó HS được yêu cầu trả lời ba câu hỏi cụ thể có dạng What?, How?, Why?
- **Cách thực hiện:** GV tạo công cụ (hình ảnh, chủ đề); chuẩn bị trước các câu trả lời; yêu cầu HS trả lời vào thời điểm thích hợp, thường là cuối một hoặc một số bài học.

1.6. Trả lời theo mẫu What/How/Why (cái gì, như thế nào, tại sao)

concrete

emotional

WHAT (what are they doing in the photo?)	HOW (how are they doing it?)	WHY (why are they doing it this way? Take a guess!)
-little girl picking root vegetables	-she's smiling, even though it looks bigger than her, it looks fun	-somehow it's been made into a game...gardening is fun...getting messy is fun to her?
		

1.6. Trả lời theo mẫu What/How/Why (cái gì, như thế nào, tại sao)

- Ví dụ 2:

Quan sát hình ảnh và trả lời 3 câu hỏi sau:

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



1.7. Tóm tắt thành một câu

- **Mục đích:** Đánh giá được khả năng tổng kết, khái quát thông tin đầy đủ, ngắn gọn, súc tích thông qua khả năng sử dụng ngôn ngữ mạch lạc và tư duy hệ thống của HS.
- **Mô tả:** Là một kĩ thuật đánh giá HS thông qua việc yêu cầu HS chỉ trả lời bằng một câu ngắn gọn cho một câu hỏi mà GV nêu ra; hoặc thông qua việc yêu cầu HS giải thích một câu như là “**thành ngữ**” để ghi nhớ hoặc tránh nhầm lẫn trong các thao tác hay cách thực hiện nào đó.
- **Cách thực hiện:**

1.7. Tóm tắt thành một câu

- **Ví dụ:**

1. Tại sao trong khi sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản, để nhập văn bản đúng vị trí mong muốn ta cần phải nhớ câu “*Gần dùng phím, xa dùng chuột.*”?
2. Tại sao khi sử dụng công cụ trong phần mềm Paint để vẽ hình; hoặc khi sử dụng các nút lệnh trong phần mềm soạn thảo văn bản, ta cần nhớ câu “*Chọn rồi mới làm*”?
3. Với mỗi câu hỏi dưới đây, hãy chỉ dùng một câu ngắn gọn để trả lời:
 - *Hãy nêu một lợi ích của máy tính?*
 - *Hãy nêu một ví dụ người máy có thể làm việc ở nơi nguy hiểm?*

1.8. Xây dựng bản đồ khái niệm

- **Mục đích:** Đánh giá được khả năng tổng hợp, phân loại và hệ thống về các khái niệm hay kiến thức từ một hay một số bài học.
- **Mô tả:** Là một kĩ thuật (gọi là **bản đồ khái niệm**) đánh giá khả năng tổng hợp, phân loại và hệ thống về các khái niệm hay kiến thức của HS thông qua việc yêu cầu các em nối các khái niệm có mối liên quan với nhau trong một sơ đồ.
- **Cách thực hiện:**

1.8. Xây dựng bản đồ khái niệm

- **Ví dụ:** Cuối bài học “Khám phá máy tính”, Tin học lớp 4, ta có thể kiểm tra HS về khả năng kết nối các thiết bị thuộc cùng một loại (cùng một khái niệm) thông qua bài tập sau:
- Hãy nối các các thiết bị trong cùng một nhóm với nhau:

Màn hình

Chuột máy tính

Đĩa cứng

Bàn phím

Máy in

Đĩa CD

Webcam

Thiết bị nhớ Flash

1.9. Làm bài tập “1 phút”

- **Mục đích:** Nhanh chóng đánh giá mức độ tập trung, chú ý của HS vào bài học; Đánh giá mức độ nhận biết, thông hiểu các kiến thức trọng tâm của bài học.
- **Mô tả:** Là một kĩ thuật đánh giá HS về mức độ nắm được kiến thức, kĩ năng trọng tâm của bài học thông qua việc yêu cầu HS trả lời một số câu hỏi về nội dung cơ bản, trọng tâm của bài học, hoặc về những nội dung cần chú ý.
- **Cách thực hiện:**

1.9. Làm bài tập “1 phút”

- **Ví dụ:** Khoảng 3-4 phút trước khi kết thúc bài học “Vẽ tự do bằng cọ vẽ, bút chì”, Tin học lớp 4, để đánh giá HS đã thu nhận những kiến thức cơ bản, trọng tâm như thế nào, ta có thể yêu cầu HS trả lời những câu hỏi sau đây:

- Theo em, khi sử dụng công cụ tô màu, ta cần chú ý điều gì?
- Em có phát hiện được việc vẽ hình bằng cọ và bút chì có điểm gì khác biệt so với việc vẽ hình bằng các công cụ vẽ nét thẳng, nét cong và nét tròn?
- Điều gì em thấy khó nhất khi sử dụng các công cụ vẽ tự do?

THẢO LUẬN NỘI DUNG 3 (PHIẾU 3.1)

1. Để **kiểm tra kiến thức nền** có nhất thiết phải dùng phiếu hỏi ngắn hoặc câu hỏi trắc nghiệm không?
2. **Ma trận ghi nhớ** có tác dụng củng cố, ôn tập kiến thức không? Tại sao?
3. Để phân biệt khái niệm bằng **ma trận đặc trưng**, có luôn luôn dùng dấu + hay – được không?
4. Hãy khai thác những nội dung sau đây để đưa ra câu hỏi hoặc bài tập yêu cầu HS **đánh giá hai mặt trái ngược nhau**:
 - o *Máy tính*: Những công việc có thể làm được và những công việc không thể làm được
 - o *Mạng Internet*: Ưu điểm (lợi ích) và Hạn chế (những điều nên tránh)

THẢO LUẬN NỘI DUNG 3 (PHIẾU 3.1)

5. Các phần mềm học tập, ngoài mục tiêu rèn luyện kiến thức, kĩ năng, còn có mục tiêu rất rõ ràng về rèn luyện, bồi dưỡng phẩm chất, thái độ. Hãy khai thác những bài học này để tạo ra các phiếu **thăm dò suy nghĩ, thái độ của HS**, từ đó, kịp thời giáo dục HS.
6. Hãy khai thác **kĩ thuật what/how/why** khi muốn kiểm tra, đánh giá HS trong quá trình học tập các mạch kiến thức sau đây:
 - Gõ phím bằng phương pháp 10 ngón
 - Soạn thảo văn bản
 - Sử dụng phần mềm đồ họa
 - Lập trình Logo

THẢO LUẬN NỘI DUNG 3 (PHIẾU 3.1)

7. Hãy đề xuất một số câu hỏi đánh giá HS mà **câu trả lời chỉ bao gồm một câu**.
8. Kỹ thuật **bản đồ khái niệm** có thể sử dụng như một sơ đồ tư duy không?
9. Thầy/cô hãy bình luận và đưa ra chính kiến cùng với ví dụ minh họa cho những luận điểm dưới đây:
 - “**bài tập “1 phút”**” tạo cơ hội cho HS đặt câu hỏi để GV giải đáp và trợ giúp cho quá trình học tập
 - “**bài tập “1 phút”**” hay dùng trong các bài giảng cung cấp nhiều thông tin, những giờ học có thảo luận nhóm, hoặc kiểm tra việc chuẩn bị ở nhà v.v...
 - “**bài tập “1 phút”**” thường được dùng trong các lớp đông.

THẢO LUẬN NỘI DUNG 3 (PHIẾU 3.1)

10. Quan trọng:

- Với từng chủ đề/mạch kiến thức, những kĩ thuật nào là phù hợp, và thiết kế như thế nào?
- Hoặc xuất phát từ mục tiêu của đánh giá để lựa chọn kĩ thuật và cách thiết kế. Vậy cụ thể lựa chọn và thiết kế như thế nào?

Các kĩ thuật đánh giá năng lực vận dụng

1. ...

2. ...

3. ...

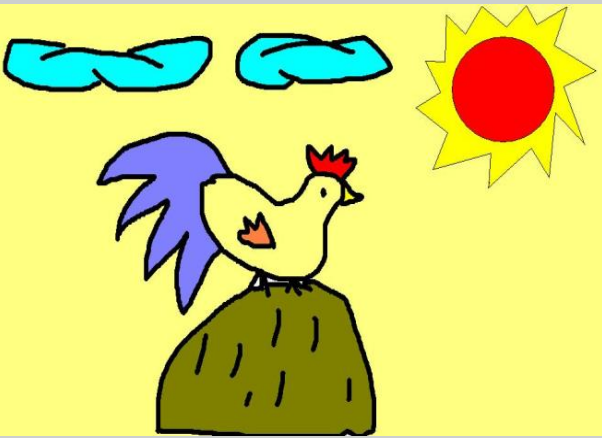
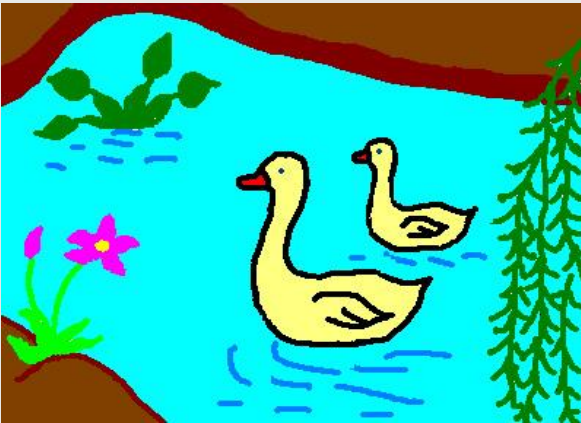
4. ...

5. ...

2.1. Nhận diện vấn đề

- **Mục đích:** Giúp GV đánh giá khả năng nhận diện, phân loại và xác định phương pháp giải quyết từng loại vấn đề của HS; Giúp HS hình thành và phát triển năng lực giải quyết vấn đề.
- **Mô tả:** Là một kĩ thuật đánh giá khả năng nhận diện vấn đề của HS bằng cách GV tạo ra một các tình huống hay vấn đề khác nhau và yêu cầu HS xác định, phân loại vấn đề và đề xuất phương pháp giải quyết tương ứng.
- **Cách thực hiện:**

2.1. Nhận diện vấn đề

Bức tranh	Nhận diện vấn đề
	<p>Đặt tên cho bức tranh: Chú gà trống</p> <p>Mô tả bức tranh: Đây là bức tranh trong phần mềm Paint, vẽ chú gà trống đứng trên đồng rơm, dưới ông mặt trời và những đám mây xanh</p> <p>Những công cụ được sử dụng để vẽ bức tranh này là: đường cong, hình tròn, bảng màu, bình phun sơn</p>
	<p>Đặt tên cho bức tranh:.....</p> <p>Mô tả bức tranh:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Những công cụ được sử dụng để vẽ bức tranh này là:</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

2.2. Lựa chọn giải pháp

- **Mục đích:** Đánh giá khả năng lựa chọn đúng giải pháp GQVĐ cho những tình huống cụ thể. Góp phần giúp HS phát triển năng lực giải quyết vấn đề của thực tiễn.
- **Mô tả :** Là một kĩ thuật đánh giá HS về khả năng lựa chọn đúng giải pháp GQVĐ cho những tình huống cụ thể. Kĩ thuật này được thực hiện bằng cách GV đưa ra các tình huống, vấn đề cần giải quyết, sau đó yêu cầu HS chỉ ra phương pháp có thể áp dụng để giải quyết vấn đề.
- **Cách thực hiện:**

2.2. Lựa chọn giải pháp

- Ví dụ:** Trong bảng dưới đây, với văn bản cần gõ ở cột 1, hãy điền kí tự “x” vào một hoặc cả hai trong ô trống ở hai cột bên phải để gõ được một cách thuận lợi văn bản tương ứng.

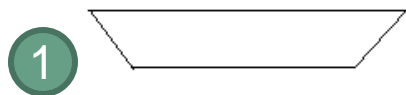
Dãy chữ hoặc kí hiệu cần gõ	Dùng kèm phím Shift	Dùng phím Caps Lock
NHUNG TAN LA RUNG RINH		X
HA NOI la thu do cua VIET NAM	X	X
Dia chi email co kí hieu @ nhưng không dung kí hieu !, #, \$, ...	X	

2.3. Xác định qui trình

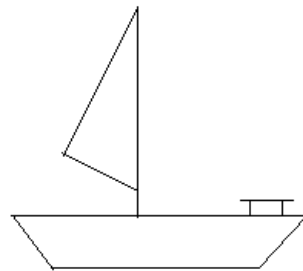
- **Mục đích:** Đánh giá khả năng xác định qui trình GQVĐ cho những tình huống cụ thể. Giúp HS phát triển năng lực vận dụng lý thuyết vào giải quyết linh hoạt các vấn đề thực tiễn; Phát triển năng lực làm việc khoa học.
- **Mô tả :** Là một kĩ thuật đánh giá HS về khả năng xác định qui trình GQVĐ cho những tình huống cụ thể. Kĩ thuật này được thực hiện bằng cách GV đưa ra các tình huống, vấn đề cần giải quyết, sau đó yêu cầu HS chỉ ra các phương pháp hoặc qui trình khả thi, có thể áp dụng để giải quyết vấn đề.
- **Cách thực hiện:**

2.3. Xác định qui trình

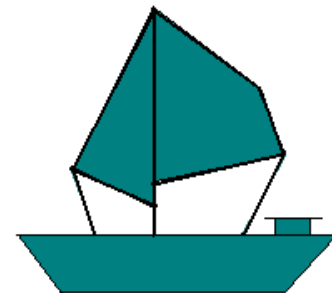
- Ví dụ:** Để vẽ được hình con thuyền trong phần mềm Paint như hình 5 dưới đây, ta cần thực hiện từng bước để bắt đầu vẽ từ những hình đơn giản nhất rồi bổ sung dần các chi tiết cho hình. Cụ thể, con thuyền đã được vẽ qua 5 bước như dưới đây. Tương tự như vậy, em hãy đề xuất các bước để vẽ được chiếc ti vi như trong hình 6.



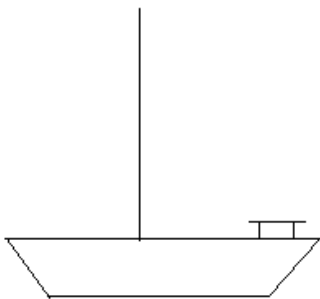
3



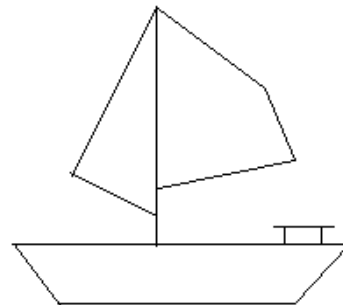
5



2



4



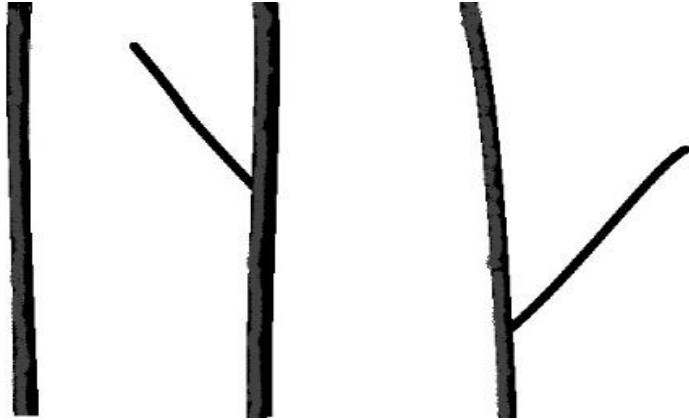
6



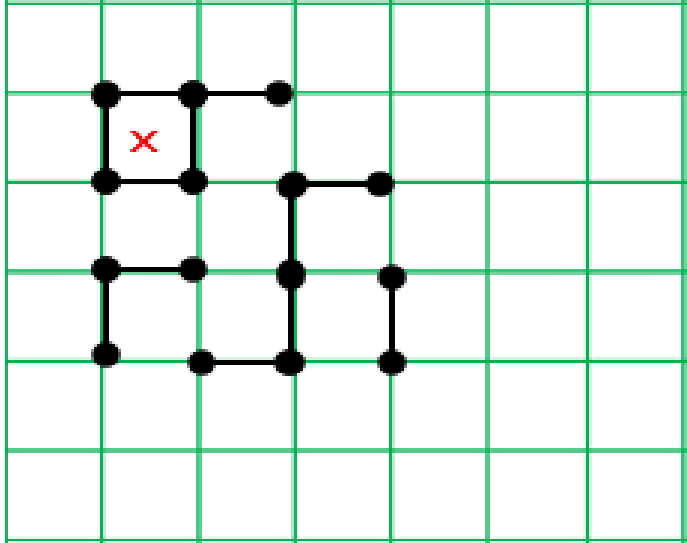
2.4. Vận dụng vào thực tiễn

- **Mục đích:** Đánh giá mức độ hiểu bài và khả năng chỉ ra hoặc thực hiện vận dụng những kiến thức đã học vào thực tiễn.
- **Mô tả:** Đây là một kỹ thuật đánh giá khả năng liên hệ, vận dụng kiến thức đã học vào thực tiễn, đặc biệt là vận dụng các phương pháp và quy trình. Kỹ thuật này được thực hiện bằng cách GV thiết kế một phiếu vận dụng, trong đó nêu các tình huống và yêu cầu HS chỉ ra *cách thực hiện* hoặc *thực hiện* giải quyết tình huống.
- **Cách thực hiện:**

2.4. Vận dụng vào thực tiễn



- Bức tranh ở hình bên vẽ bằng những công cụ nào trong Paint?
- Ta có thể vẽ thêm vào bức tranh đã có để tạo thành bức tranh mới. Hãy nêu ý tưởng về bức tranh mới và cách tạo ra nó



- Hình bên là trò chơi DOTS
- Nếu bây giờ đến lượt em đi, em sẽ chọn cạnh nào để nối? Vì sao em chọn cạnh đó?
- Em hãy đề xuất ý tưởng chọn đoạn thẳng cần tô để dành được nhiều khả năng chiến thắng nhất.

2.5. Viết lại có định hướng

- **Mục đích:** Đánh giá, phát triển năng lực tổng hợp và trình bày lại những thông tin hay khái niệm quan trọng của bài học bằng ngôn ngữ của HS; Đánh giá, phát triển năng lực viết, diễn giải, chuyển giao kiến thức đã học cho người khác.
- **Mô tả:** HS được yêu cầu viết lại nội dung của bài học bằng ngôn ngữ của chính mình. Thông qua việc thực hiện kỹ thuật này, GV và HS có thể nhận biết được khả năng tổng kết, tổ chức các thông tin quan trọng và khả năng sử dụng ngôn ngữ để chuyển tải nội dung một cách đơn giản dễ hiểu của HS.
- **Cách thực hiện:**

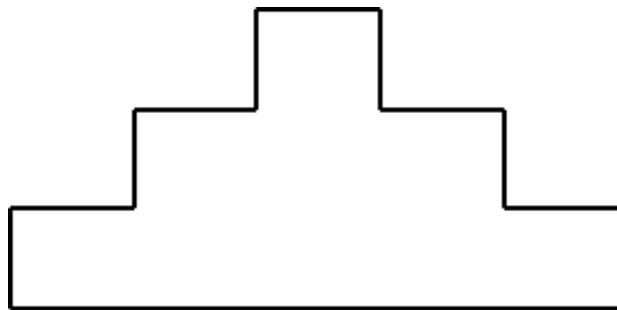
2.5. Viết lại có định hướng

- **Ví dụ:** Trong môn Tin học tiểu học Lớp 4, khi dạy về bài “Sử dụng câu lệnh lặp”, GV có thể thiết kế một số câu hỏi theo kỹ thuật này như sau:

Câu hỏi 1: Hãy nói cho bạn em biết tại sao cần dùng câu lệnh lặp trong lập trình logo

Câu hỏi 2: Hãy chia sẻ với bạn những lỗi sai mà em gặp phải khi viết câu lệnh lặp

Câu hỏi 3: Hãy cùng với các bạn trong nhóm tạo chương trình Logo điều khiển chú rùa vẽ hình sau đây



THẢO LUẬN NỘI DUNG 3 (PHIẾU 3.2)

- Khi thực hiện đánh giá bằng kĩ thuật **Nhận diện vấn đề**, có cần tính đến mức độ hiểu biết và kinh nghiệm thực tiễn của HS không? Hãy đưa ra ý kiến và ví dụ minh họa.
- Trong môn Tin học tiểu học, có những nội dung kiến thức hay bài học nào có thể sử dụng kĩ thuật **Lựa chọn giải pháp** để đánh giá năng lực của HS? Hãy nêu ví dụ minh họa
- Những nội dung kiến thức nào trong môn Tin học tiểu học có thể bồi dưỡng cho HS **qui trình GQVĐ** trước khi thực hiện kỹ thuật đánh giá?
- Khai thác những chủ đề kiến thức trong chương trình Tin học tiểu học mà ở đó cần dạy học và đánh giá HS về **tri thức phương pháp**.

Các kĩ thuật tự đánh giá và phản hồi

1. ...
2. ...
3. ...

3.1. Liệt kê mục tiêu của chủ đề được học

- **Mục đích:** Giúp GV thu thập thông tin về mức độ quan tâm của HS đến những kiến thức, kỹ năng trước khi học một chủ đề/ nội dung nào đó.
- **Mô tả:** Là kĩ thuật thu thập thông tin từ phía HS dưới dạng một bản liệt kê các kiến thức, kỹ năng cần phải đạt được khi học một chủ đề, cùng với yêu cầu HS cho biết mức độ quan tâm hoặc ý kiến đánh giá về tầm quan trọng của những kiến thức, kỹ năng đó.
- **Cách thực hiện:** GV tạo bảng khảo sát, liệt kê những kiến thức, kỹ năng liên quan đến chủ đề; liệt kê những ứng dụng của kiến thức học được trong giải quyết các nhiệm vụ thực tiễn;

STT	Tổ chức lưu trữ thông tin trong máy tính	Mức độ muốn biết		
		1	2	3
1	Mọi thông tin lưu trữ trong máy tính dưới dạng tệp			
2	Tệp luôn được lưu trữ trong một thư mục nhất định			
3	Thư mục dùng để chứa tệp và các thư mục khác			
4	Cấu trúc các thư mục trong máy tính giống như một cái cây: thân cây, cành to, cành bé,....			
5	Biểu tượng thư mục có màu vàng và giống nhau			
6	Biểu tượng tệp có hình ảnh tùy theo từng loại tệp			
7	Để mở một tệp văn bản ta nháy kép chuột vào biểu tượng tệp			
8	Để xác định được nơi lưu tệp, ta phải chọn từ danh sách “Save in” trong hộp thoại “Save as”			
9	Thư mục được tạo bằng cách chọn lệnh New khi ta nháy chuột phải vào cửa sổ nội dung của thư mục mẹ			

3.2. Khám phá chủ đề học tập (Nhớ lại, tóm tắt, đặt câu hỏi, bình luận, kết nối)

- **Mục đích:** Giúp GV đánh giá năng lực tổng hợp tri thức của HS thông qua việc thực hiện những thao tác, hành vi đơn lẻ, theo một tiến trình nhất định; Giúp HS rèn luyện năng lực tự học, tự tổng hợp thông tin.
- **Mô tả:** GV đưa ra một chủ đề và đặt câu hỏi về chủ đề. HS được khuyến khích đưa ra các câu trả lời khác nhau bằng cách sử dụng kiến thức và kinh nghiệm đã có; HS có thể sắp xếp lại các câu trả lời theo một thứ tự nào đó và tóm tắt lại thành một ý chung; HS có thể đặt ra các câu hỏi mang tính khám phá bản chất; và cuối cùng đưa ra bình luận và tổng hợp.

3.2. Khám phá chủ đề học tập (Nhớ lại, tóm tắt, đặt câu hỏi, bình luận, kết nối)

- **Cách thực hiện:**

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

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

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

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

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

3.2. Khám phá chủ đề học tập (Nhớ lại, tóm tắt, đặt câu hỏi, bình luận, kết nối)

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

- GV nêu chủ đề: **“Đặc điểm của máy tính xách tay”**
- GV đặt câu hỏi về chủ đề: **“Theo em, máy tính xách tay có những đặc điểm gì?”**
- GV yêu cầu HS đóng góp ý kiến trả lời câu hỏi về chủ đề
- Các câu trả lời mà ta mong đợi thu được từ phía HS là:
 - (1) Kích thước nhỏ, gọn
 - (2) Chạy bằng pin hoặc nguồn điện bên ngoài
 - (3) Nhẹ hơn rất nhiều so với máy tính để bàn
 - (4) Dễ dàng di chuyển và mang theo người
 - (5) Màn hình gập được
 - (6) Bàn phím và chuột gắn liền với máy

3.2. Khám phá chủ đề học tập (Nhớ lại, tóm tắt, đặt câu hỏi, bình luận, kết nối)

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

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

Nhóm A	Nhóm B
(1) Nhẹ hơn rất nhiều so với máy tính để bàn	(1) Màn hình gập được
(2) Màn hình gập được	(2) Bàn phím và chuột gắn liền với máy
(3) Bàn phím và chuột gắn liền với máy	(3) Dễ dàng di chuyển để mang theo người
(4) Chạy bằng pin hoặc nguồn điện bên ngoài	(4) Kích thước nhỏ, gọn
(5) Dễ dàng di chuyển để mang theo người	(5) Chạy bằng pin hoặc nguồn điện bên ngoài
(6) Kích thước nhỏ, gọn	(6) Nhẹ hơn rất nhiều so với máy tính để bàn

3.2. Khám phá chủ đề học tập (Nhớ lại, tóm tắt, đặt câu hỏi, bình luận, kết nối)

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

- Dưới sự gợi ý của GV, HS có thể tóm tắt được các đặc điểm của máy tính xách tay thành một đặc điểm nổi trội nhất “Dễ dàng di chuyển và mang theo người”

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

- Qua một số câu hỏi gợi mở của GV, HS sẽ tiếp tục đặt câu hỏi về đặc điểm của máy tính xách tay, chẳng hạn như:
 - Có tốc độ nhanh hơn máy tính để bàn không?
 - Có chơi được trò chơi trực tuyến không?
 - Có tốn ít năng lượng không (tốn ít điện/pin không)?
 - Có lưu trữ được nhiều thông tin không?

3.2. Khám phá chủ đề học tập (Nhớ lại, tóm tắt, đặt câu hỏi, bình luận, kết nối)

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

- HS có thể **thích** những đặc điểm sau đây của máy tính xách tay và giải thích được tại sao: Kích thước nhỏ gọn, dễ dàng mang theo người; Tồn ít pin; Dễ dàng truy cập Wifi để vào Internet
- HS có thể **không thích** những đặc điểm sau đây của máy tính xách tay và giải thích được tại sao: Tốc độ chậm hơn máy tính để bàn; Lưu trữ được ít hơn máy tính để bàn
- Và cuối cùng tổng hợp lại thành một nhận xét chung “*Mặc dù máy tính xách tay không “mạnh” như máy tính để bàn, nhưng nó nhỏ gọn, và dễ dàng mang theo người để sử dụng*”.

3.3. Đánh giá làm việc nhóm

- **Mục đích:** Đánh giá kỹ năng làm việc nhóm của HS.
- **Mô tả:** Kỹ thuật đánh giá này được xây dựng dưới dạng một bảng hỏi được sử dụng để thu thập thông tin phản hồi của HS về việc học tập và hợp tác giữa các thành viên của nhóm.
 - Các câu hỏi nên là : nhiều lựa chọn và câu hỏi mở.
 - Thực hiện vào thời điểm giữa tiến trình nhóm đang thực hiện một nhiệm vụ để có thông tin về cách mà nhóm đang hoạt động, hoặc ở giai đoạn cuối của nhiệm vụ hoặc đồng thời tại cả hai thời điểm

3.3. Đánh giá làm việc nhóm

STT	Đánh giá kết quả làm việc nhóm	Mức độ		
		1	2	3
1	Mức độ hoàn thành các nhiệm vụ và mục tiêu của nhóm			
2	Sự ăn ý giữa các thành viên			
3	Sự phục tùng ý kiến số đông			
4	Khả năng GQVĐ của trưởng nhóm			
5	Thành viên biết chia sẻ, quan tâm đến nhau			
6	Đảm bảo công việc đúng tiến độ			
7	Thể hiện trách nhiệm với công việc chung			
8	Biết thuyết phục người khác			
9	Phân công nhiệm vụ rõ ràng và hợp lý			
10	Biết cách giúp đỡ bạn			

THẢO LUẬN NỘI DUNG 3 (PHIẾU 3.3)

- Hãy bình luận ý kiến sau: Mỗi quan tâm KTKN cần thiết thu được từ HS thông qua **bảng liệt kê** có thể khiến GV phải cân nhắc đến việc cấu trúc lại nội dung của chủ đề/môn học.
- Thầy/cô hãy đề xuất một vài chủ đề trong chương trình Tin học tiểu học và nêu các bước cho HS hoạt động **khám phá chủ đề học tập**.
- Nếu HS muốn GV can thiệp, thay đổi nhóm/nhiệm vụ nhóm vì có ý kiến đánh giá không tích cực về một số thành viên trong nhóm. Ý kiến của thầy/cô về cách giải quyết trường hợp này là gì?



Xin trân trọng cảm ơn

NCT & KPT - FIT - HNUE