**Ministry of Education and Training**

**Nguyen Tat Thanh University**

**NTT Institute of International Education**





**FINAL PROJECT**

**WEBSITE HỌC TOÁN TƯƠNG TÁC CHO HỌC SINH TIỂU HỌC**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO.** | **NAME** | **STUDENT ID** |
| **1** | **TRẦN MINH TRUNG** | **2311553790** |
| **2** | **DIỆP HOÀNG PHÚC** | **2311558062** |
| **3** | **TRƯƠNG HÒA PHÁT** | **2311556947** |
| **4** | **NGUYỄN THÀNH PHÚC** | **2311557174** |
| **5** | **NGUYỄN THỊ LỤA** | **2311559782** |

**Ho Chi Minh City, Month … Year …** (Bold, size 14)

MỤC LỤC

[CHƯƠNG 1 : TỔNG QUAN 4](#_Toc206541569)

[1.1 LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI 4](#_Toc206541570)

[1.2 MỤC TIÊU ĐỀ TÀI 4](#_Toc206541571)

[1.3 HIỆN TRANG DOANH NGHIỆP 4](#_Toc206541572)

[1.4 PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU 4](#_Toc206541573)

[CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT 4](#_Toc206541574)

[2.1 GIỚI THIỆU 4](#_Toc206541575)

[2.2 CÔNG NGHỆ SỬ DỤNG 4](#_Toc206541576)

[CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH HỆ THỐNG 4](#_Toc206541577)

[3.1 PHÂN TÍCH YÊU CẦU 4](#_Toc206541578)

[3.2 ĐẶC TẢ HỆ THỐNG 4](#_Toc206541579)

[CHƯƠNG 4: THIẾT KẾ HỆ THỐNG 4](#_Toc206541580)

[4.1 SƠ ĐỒ PHÂN RÃ CHỨC NĂNG 4](#_Toc206541581)

[4.2 SƠ ĐỒ USES CASE 4](#_Toc206541582)

[4.3 SƠ ĐỒ TUẦN TỰ 4](#_Toc206541583)

[4.4 THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU 4](#_Toc206541584)

[4.5 THIẾT KẾ GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG 4](#_Toc206541585)

[CHƯƠNG 5: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN 4](#_Toc206541586)

# CHƯƠNG 1 : TỔNG QUAN

## 1.1 LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI

Ngày nay, khi cuộc cách mạng công nghệ 4.0 đang phát triển quá mạnh mẽ, thì việc ứng dụng các công nghệ vào các ngành đang phát triển là điều tất yếu và dễ hiểu, nhằm thúc đẩy xu hướng cho ngành đó phát triển, không ngoại lệ thì ngành giáo dục cũng thế, đặc biệt là bậc tiểu học – giai đoạn vàng hình thành lối tư duy tự học. Môn Toán đóng vai trò quan trọng và là nền tảng của tư duy và logic lại bị cho là khô khan khiến cho việc giảng dạy rất khó tiếp cận các em học sinh. Trong khi đó, các nền tảng học tập trực tuyến đã và đang chứng tỏ được hiệu quả vượt trội trong việc học và tạo ra những trải nghiệm thú vị. Chính vì thế, chúng em quyết định thực hiện đề tài” **Xây dựng Website học toán tương tác cho học sinh tiểu học"**.

## 1.2 MỤC TIÊU ĐỀ TÀI

Mục tiêu khi chúng em quyết định thực hiện đề tài này là muốn tạo ra một môi trường học tập trực tuyến sinh động và hấp dẫn, không chỉ là nơi để các em học hỏi kiến thức mới, còn là nơi để các em vui chơi, tương tác với web thông qua các trò chơi, bài giảng. Website được kỳ vọng sẽ trở thành một công cụ hỗ trợ đắc lực cho cả học sinh, phụ huynh và giáo viên, góp phần khơi dậy niềm yêu thích môn Toán và nâng cao hiệu quả dạy và học trong thời đại số.

* Chúng em muốn xây dựng một website hoàn chỉnh, có thể cung cấp các bài giảng, bài học, bài tập bám sát chương trình giáo dục tiểu học của bộ đề ra.
* Chúng em muốn thiết kế một giao diện thân thiện, sinh động, phù hợp với lứa tuổi của học sinh tiểu học.
* Chúng em muốn kích thích sự tò mò và hứng thú trong các em học sinh thông qua các video giảng dạy và các game giáo dục.
* Chúng em muốn cung cấp cho giáo viên và phụ huynh một trang web có thể theo dõi được tiến độ học tập và kết quả của con em mình.

## 1.3 HIỆN TRANG DOANH NGHIỆP

## 1.4 PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

# CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

## 2.1 GIỚI THIỆU

## 2.2 CÔNG NGHỆ SỬ DỤNG

# CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH HỆ THỐNG

## 3.1 PHÂN TÍCH YÊU CẦU

## 3.2 ĐẶC TẢ HỆ THỐNG

# CHƯƠNG 4: THIẾT KẾ HỆ THỐNG

## 4.1 SƠ ĐỒ PHÂN RÃ CHỨC NĂNG

## 4.2 SƠ ĐỒ USES CASE

## 4.3 SƠ ĐỒ TUẦN TỰ

## 4.4 THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU

## 4.5 THIẾT KẾ GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG

# CHƯƠNG 5: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN