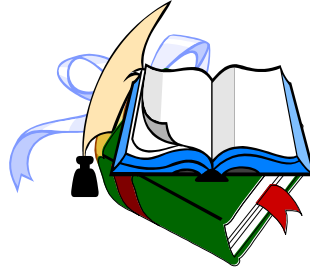


UBND QUẬN THANH XUÂN
TRƯỜNG TIỂU HỌC NGUYỄN TRÃI



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

KIỂM TRA HỌC SINH BẰNG CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM Ở MÔN TIN HỌC

Tên tác giả : Đặng Thị Thái Hà

Lĩnh vực/Môn : Tin học

Cấp học : Tiểu học

Năm học: 2017 - 2018

A. ĐẶT VẤN ĐỀ

I. LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI

Kiểm tra đánh giá kết quả học tập của học sinh là một khâu quan trọng trong quá trình dạy học. Đó là quá trình thu nhập, phân tích và xử lý thông tin về kiến thức, kỹ năng thái độ của học sinh theo mục tiêu của môn học.

Mục đích của việc kiểm tra đánh giá là xác nhận kết quả học tập của học sinh tiểu học ở các môn học nói chung, môn tin học nói riêng và cung cấp những thông tin chính xác về quá trình dạy tin học ở tiểu học cho ban giám hiệu, cho cán bộ quản lý, giáo viên môn tin học để có những điều chỉnh tác động kịp thời tới quá trình dạy học môn tin học nhằm nâng cao chất lượng của học sinh.

Phương pháp kiểm tra đánh giá kết quả học tập của học sinh hiện nay mang tính khách quan là phương pháp trắc nghiệm. Đối với bộ môn tin học nói riêng, hình thức kiểm tra trắc nghiệm được thiết kế trên phần mềm Powerpoint sẽ giúp các em vừa có thể kiểm tra kiến thức vừa tạo không khí học tập sôi nổi, tích cực, nâng cao tinh thần đoàn kết...

Qua quá trình nghiên cứu tôi đã chọn đề tài “ kiểm tra học sinh bằng câu hỏi trắc nghiệm ở môn tin học” Nhằm giúp các em có một buổi học thật là lý thú và bổ ích.

II. TỔ CHỨC THỰC HIỆN ĐỀ TÀI

- Giáo viên là người chủ động và trực tiếp đánh giá học sinh bằng nhiều hình thức mà đa phần là sử dụng các bài kiểm tra dưới dạng tự luận.
- Dạng câu hỏi tự luận học sinh có thể diễn đạt tư tưởng kiến thức và kinh nghiệm học tập đã có. Giáo viên có thể đo lường khả năng suy luận như sắp xếp ý tưởng, suy diễn, so sánh phân biệt. Khuyến khích học sinh sắp đặt và diễn đạt ý tưởng một cách hiệu quả. Học sinh có thể học tủ, học lệch.
- Một bài kiểm tra tự luận giáo viên chỉ cần ra đề ít câu nên việc ra đề chiếm ít thời gian. Còn học sinh khi làm kiểm tra tự luận thì phải chuẩn bị giấy kiểm tra sau đó chép đề và phải suy nghĩ để viết câu trả lời vào giấy vì thế mất khá nhiều thời gian khi làm bài kiểm tra tự luận.

Kiểm tra học sinh bằng câu hỏi trắc nghiệm ở môn Tin học

- Khi đánh giá kết quả học tin học của học sinh tiểu học ở dạng các câu hỏi này thì phạm vi đánh giá và nội dung kiểm tra sẽ hẹp, không bao quát được toàn bộ kiến thức học tập môn tin học trong một chương, một kỳ, hay một năm học. Do vậy độ tin cậy ở kết quả không cao, các câu trả lời thường rất dài, tốn thời gian.
- Đề thi hoặc các bài kiểm tra môn tin học của học sinh tiểu học đa số là do ban giám hiệu, cán bộ quản lý hoặc giáo viên môn tin học ra đề, mà người ra đề thường ít nhiều mang màu sắc chủ quan của bản thân. Không có sự trao đổi thấu đáo giữa người ra đề và giáo viên trực tiếp giảng dạy môn tin học. Vì vậy nếu người dạy có tư tưởng đối phó với vấn đề chất lượng thì việc tìm hiểu cách thức ra đề, màu sắc chủ quan của người ra đề rồi dạy học sinh theo hướng đó là điều rất dễ xảy ra, chất lượng phụ thuộc vào kỹ năng người chấm bài.
- Các đề thi dưới dạng bài tự luận thường mất nhiều thời gian để chấm bài. Vì vậy việc chữa bài kiểm tra ngay cho học sinh cũng không tốn ít thời gian.

B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

1 Nội dung, biện pháp thực hiện các giải pháp của đề tài

- Đánh giá kết quả học tập môn tin học của học sinh là một nhiệm vụ của giáo viên giảng dạy môn tin học mà trong đó học sinh có thể tham gia vào việc đánh giá, có thể xác định mình đạt được kết quả học tập ở mức độ nào. Vì vậy việc lựa chọn phương pháp đánh giá cho phù hợp và khách quan là việc cần thiết mà mỗi giáo viên nên làm.

- Việc kiểm tra đánh giá kết quả học tin học của học sinh phải đảm bảo được tính toàn diện, tức là kiểm tra được hết các nội dung mà các em được học. Phải đảm bảo được tính chính xác, tính lượng hoá cao. Nghĩa là việc kiểm tra đánh giá phải xây dựng được các chỉ số đáng tin cậy, cho phép đánh giá có thể đo được, đếm được, quan sát được, có thể xác định được bằng con số cụ thể.

- Việc ra đề dựa trên cơ sở phát triển năng lực, trí tuệ học sinh ở các mức độ: + Từ đơn giản đến phức tạp :

- + Nhận biết, ghi nhớ tri thức ;
- + Thông hiểu, lí giải ;
- + Vận dụng ;
- + Phân tích ;
- + Tổng hợp ;
- + Đánh giá, nhận xét.

- Việc đánh giá phải đảm bảo tính khách quan trên hai mặt: Nội dung đánh giá khách quan (không dựa trên màu sắc chủ quan của người ra đề). Phải căn cứ vào chương trình và trình độ của các em học sinh tiểu học. Mặt khác công việc chấm điểm và thu nhập kết quả đánh giá phải khách quan thể hiện ở chỗ: Điểm chấm của bài kiểm tra phải chính xác, không bị thiên kiến chủ quan của người chấm làm cho sai lệch.

- Trong số các phương pháp đưa ra để đánh giá kết quả học tập môn tin học của học sinh như phương pháp quan sát, phương pháp vấn đáp, phương pháp kiểm tra tự luận thì phương pháp kiểm tra trắc nghiệm khách quan là có thể đáp ứng được những yêu cầu đặt ra trong việc kiểm tra đánh giá kết quả học tập của học sinh.

✍ Trắc nghiệm khách quan là cách gọi tên trắc nghiệm dựa vào thuộc tính cơ bản của nó là tính khách quan trong chấm điểm. Trắc nghiệm khách quan được chấm điểm bằng cách đếm số lần mà học sinh lựa chọn được câu trả lời đúng trên tổng số câu hỏi rồi quy về thang điểm 10. Như vậy kết quả chấm điểm của trắc nghiệm khách quan không phụ thuộc vào người đánh giá. Đó chính là tính khách quan trong chấm điểm của phương pháp trắc nghiệm khách quan.

✍ Trắc nghiệm khách quan bao gồm số lượng câu hỏi nhiều. Người ra đề có thể ra nhiều dạng câu hỏi. Có 4 hình thức trắc nghiệm cơ bản được sử dụng:

2/ Một câu hỏi yêu cầu xác định đúng - sai (đối với câu hỏi đúng sai).

Ví dụ: Điền Đ vào ô vuông câu đúng nghĩa hoặc S vào ô vuông câu sai nghĩa.

- A) Máy tính giúp em học làm toán, học vẽ.
- B) Máy tính giúp em liên lạc với bạn bè.
- C) Có nhiều loại máy tính khác nhau.
- D) Em không thể chơi trò chơi trên máy tính.

3/ Một câu hỏi yêu cầu lựa chọn phương án trả lời thích hợp.

- Trường hợp chọn phương án đúng

Ví dụ: Trong phần mềm Paint, để tô màu ta chọn biểu tượng :

- | | |
|--|--|
| A)  | C)  |
| B)  | D)  |

- Trường hợp chọn phương án đúng

Ví dụ: Em hãy chọn câu sai nghĩa

- A) Máy tính giúp em học làm toán, học vẽ.
- B) Máy tính giúp em liên lạc với bạn bè.
- C) Có nhiều loại máy tính khác nhau.
- D) Em không thể chơi trò chơi trên máy tính.

4/ Trắc nghiệm đối chiếu cặp đôi (ghép đôi) :

Với hai nhóm đối tượng đã cho, phải ghép nối một đối tượng của nhóm thứ nhất với một đối tượng của nhóm thứ hai thỏa mãn yêu cầu của bài.

Ví dụ: Nối thông tin ở cột A với thông tin ở cột B sao cho phù hợp với nội dung:

A	B
Biểu tượng	dùng để gõ chữ vào máy tính.
Chuột máy tính	là những hình vẽ nhỏ trên màn hình nền của máy tính. tính.
Màn hình	giúp em điều khiển máy tính được nhanh chóng và thuận tiện.
Bàn phím	cho biết kết quả hoạt động của máy tính.

5/ Hay yêu cầu học sinh lựa chọn từ ngữ thích hợp để điền vào chỗ còn thiếu (dạng câu hỏi điền khuyết).

Ví dụ: Điền từ thích hợp vào chỗ trống (...) để được câu hoàn chỉnh.

- A) Màn hình máy tính có cấu tạo và hình dạng giống như.....
- B) Người ta coi.....là bộ não của máy tính.
- C) Kết quả hoạt động của máy tính hiện ra trên.....
- D) Em điều khiển máy tính bằng.....

- Câu hỏi phải xác định rõ độ khó (dự đoán được tỷ lệ học sinh trả lời đúng để lựa chọn và sắp xếp thứ tự câu hỏi cho phù hợp với đối tượng học sinh).

Tính độ khó của câu trả lời bằng cách:

$$D = \frac{\text{Số học sinh làm đúng}}{\text{Tổng số học sinh làm bài}} \times 100\%$$

Nếu đạt 50% - 70% : câu hỏi vừa.

Nếu dưới 30% : câu hỏi khó.

- Cần nắm được độ khó để điều chỉnh câu hỏi cho phù hợp với từng loại đối tượng học sinh.

- Câu hỏi phải có khả năng phân loại được trình độ của học sinh theo nhóm giỏi - khá - kém.

✍ Với những nhận thức và phương pháp trắc nghiệm khách quan trong đánh giá môn tin học đối với học sinh tiểu học như vậy. Bản thân tôi đã lựa chọn phương pháp trắc nghiệm khách quan áp dụng vào tiết học **Ôn tập chương I môn tin học lớp 3.**

TIẾT HỌC MINH HỌA

Tuần: 6 ÔN TẬP CHƯƠNG I

I. MỤC TIÊU: HS nắm vững kiến thức đã được học ở những bài trước.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC:


- Giáo viên: Sách giáo khoa, giáo án, phòng máy.
- Học sinh: Sách giáo khoa.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC:

TG	Nội dung	Phương pháp, hình thức tổ chức các HDDH		PTSD
		Hoạt động của thầy	Hoạt động của trò	
1' 30' 1'	I. Ôn định lớp II. Bài mới 1. Giới thiệu bài mới Bài: Ôn tập chương I	Ghi bảng	Lớp trưởng bc sĩ số HS khác lắng nghe	
25' 20'	2. Phát triển bài Hoạt động 1: Ôn tập những kiến thức đã học	GV: Yêu cầu học sinh nhắc lại kiến thức đã học: - Nêu các bộ phận chính của máy tính để bàn. Bộ phận nào quan trọng nhất. - Máy tính hoạt động được là nhờ có bộ phận gì? Bộ phận đó nằm ở đâu? - Kể tên ba dạng thông tin thường gặp. - Kể tên các hàng phím trên khu vực chính của bàn phím. - Nêu các thao tác sử dụng chuột. - Mạng máy tính là gì? Các máy tính trong mạng có thể trao đổi thông tin với nhau được không? GV: Nhận xét	HS: Trả lời. HS khác lắng nghe	slide
10'	Hoạt động 2: Kiểm	GV: Sử dụng các câu hỏi		Slide

Kiểm tra học sinh bằng câu hỏi trắc nghiệm ở môn Tin học

	<p>tra những kiến thức đã học</p>	<p>sau đưa vào trò chơi “Chiếc nón kỳ diệu”</p> <p>Câu 1: Bộ phận chính của máy tính để bàn gồm có:</p> <p>A. Thân máy tính, chuột</p> <p>B. Thân máy tính, bàn phím, chuột</p> <p>C. Màn hình, bàn phím, chuột</p> <p>D. Màn hình, thân máy tính, bàn phím, chuột.</p> <p>Câu 2: Bộ phận nào giúp em điều khiển máy tính được nhanh chóng và thuận tiện?</p> <p>A. Màn hình</p> <p>B. Chuột</p> <p>C. Thân máy tính</p> <p>D. Bàn phím</p> <p>Câu 3: Máy tính giúp em làm được những gì?</p> <p>A. Giúp em làm toán, học vẽ</p> <p>B. Giúp em liên lạc với bạn bè</p> <p>C. Giúp em chơi trò chơi, nghe nhạc giải trí</p> <p>D. Tất cả ý trên đều đúng.</p> <p>Câu 4: Kết quả hoạt động của máy tính hiện ra ở đâu?</p> <p>A. Màn hình</p> <p>B. Thân máy tính</p> <p>C. Chuột</p> <p>D. Bàn phím</p>	<p>‘chiếc nón kỳ diệu’</p>
--	-----------------------------------	--	----------------------------

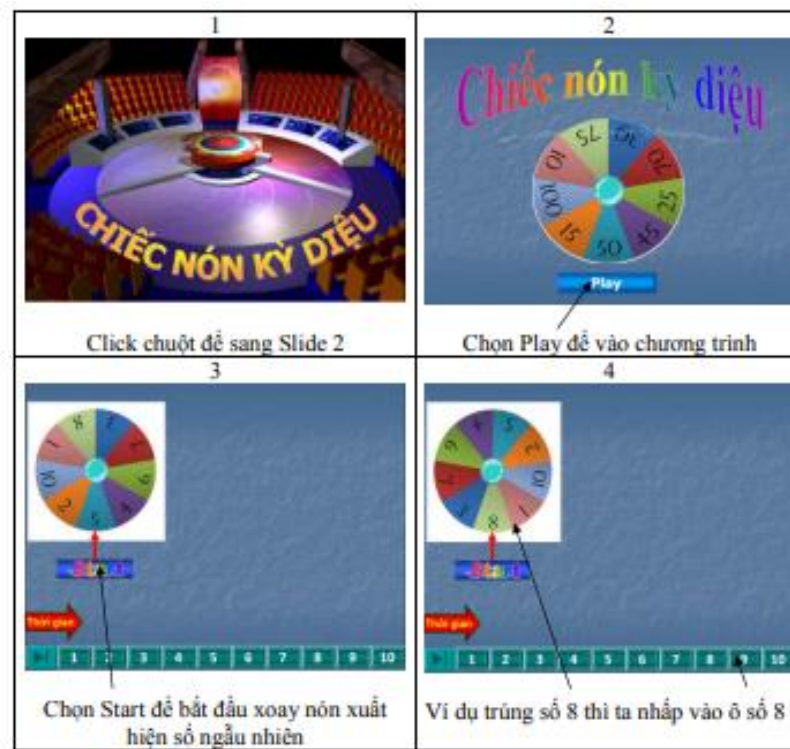
	<p>Câu 5: Khi xem truyện tranh em nhận được thông tin dạng gì?</p> <p>A. Văn bản và âm thanh B. Hình ảnh và âm thanh C. Văn bản và hình ảnh D. Hình ảnh</p> <p>Câu 6: Hai phím có gai trên bàn phím có tên là gì?</p> <p>A. I, J B. F, J C. E, J D. I, E</p> <p>Câu 7: Tên của hàng phím dưới đây là gì?</p>  <p>A. Hàng phím cơ sở B. Hàng phím trên C. Hàng phím dưới D. Hàng phím chứa dấu cách</p> <p>Câu 8: Khi xem phim hoạt hình em nhận được thông tin dạng gì?</p> <p>A. Văn bản và âm thanh B. Hình ảnh và âm thanh C. Văn bản và hình ảnh D. Hình ảnh</p> <p>Câu 9: Các phím Q W E R T Y nằm trên hàng phím nào của bàn phím?</p> <p>A. Hàng phím cơ sở B. Hàng phím trên C. Hàng phím dưới D. Hàng phím chứa dấu cách</p>	
--	---	--

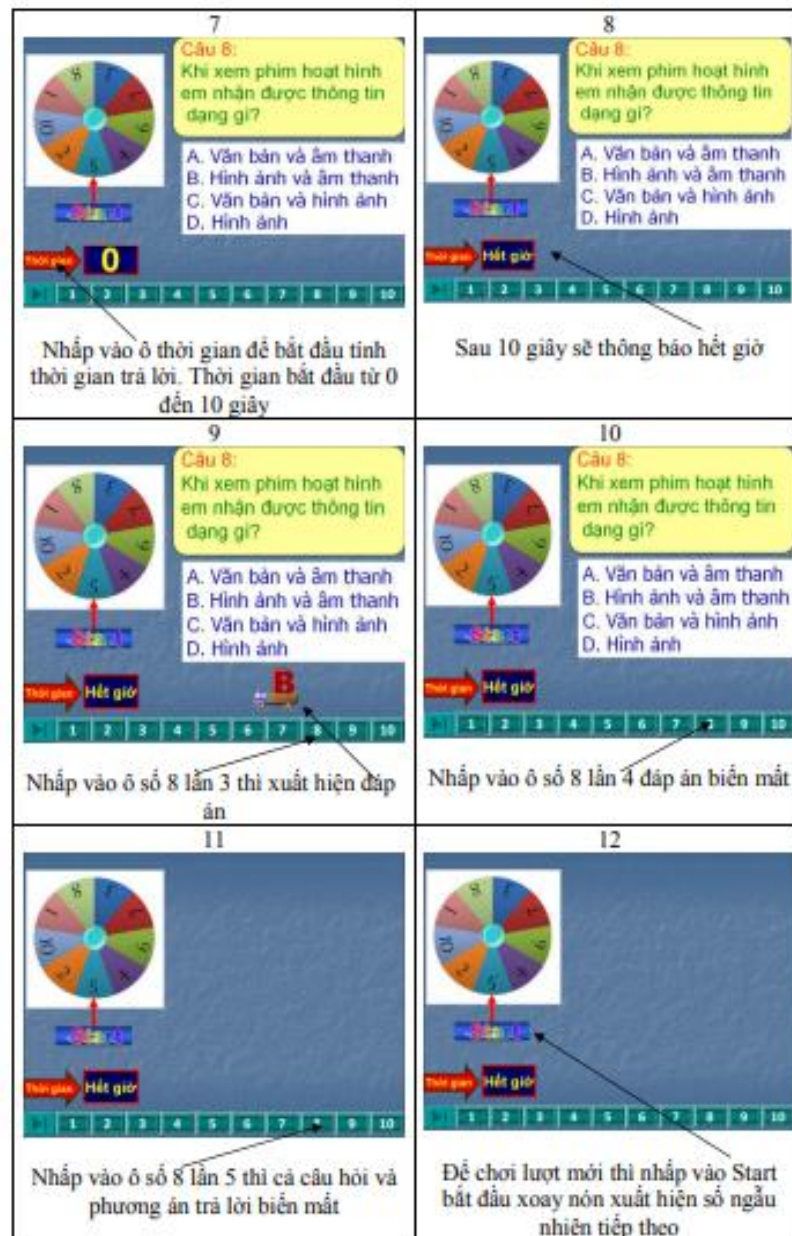
	<p>Câu 10: Nếu thường nhìn gần màn hình, em dễ bị mắc bệnh gì?</p> <p>A. Ho B. Sổ mũi C. Cận thị D. Nhức đầu</p> <p>GV: Điều khiển trò chơi “Chiếc nón kì diệu”</p> <p>Hình thức tổ chức trò chơi:</p> <p>☞ Giáo viên: là người điều khiển toàn bộ trò chơi.</p> <p>- Mỗi câu hỏi là một lượt chơi</p> <p>- Nếu ai trả lời sai đáp án thì sẽ bị mất lượt chơi tiếp theo.</p> <p>- Trả lời đúng thì sẽ được chơi tiếp lượt mới. Chơi cho tới hết các câu hỏi trong trò chơi. Những ai còn lại sau khi trả lời đúng câu hỏi cuối cùng của lượt chơi cuối thì sẽ là những người chiến thắng.</p> <p>GV: Tuyên dương những HS trả lời đúng tất cả các câu hỏi khi tham gia trò</p>	<p>☞ Học sinh: là người tham gia trò chơi.</p> <p>- Học sinh trả lời câu hỏi bằng cách ghi phương án trả lời lên bảng con từ khi trò chơi tính thời gian trong vòng 10 giây. Khi hết thời gian, học sinh sẽ giơ bảng lên cho giáo viên kiểm tra kết quả và đối chiếu với phương án xuất hiện.</p> <p>- HS giải thích.</p>
--	--	---

Kiểm tra học sinh bằng câu hỏi trắc nghiệm ở môn Tin học

		chơi.		
3'	III. Củng cố - dặn dò	GV: Về nhà ôn lại những kiến thức đã học để chuẩn bị tiết sau kiểm tra chương I. GV NX	Hs lắng nghe	

- Ghi nhận sau tiết học:
 - Giáo viên bám sát các dạng bài tập trong SGK nên học sinh nắm vững bài học.
 - Bài kiểm tra trắc nghiệm khách quan được thiết kế thành trò chơi với âm thanh và hình ảnh sống động từ phần mềm Powerpoint trong Microsoft Office.





6. HIỆU QUẢ CỦA ĐỀ TÀI:

Kiểm tra, khảo sát được số lượng lớn học sinh.

- Kiểm tra kiến thức của học sinh ở cấp độ nhớ, hiểu một cách hữu hiệu.
- Kiểm tra đánh giá được phạm vi kiến thức tương đối lớn, lượng câu hỏi lớn, bao quát khắp nội dung chương trình sẽ làm tăng độ tin cậy của kết quả đánh giá.
- Ngăn ngừa học sinh học tủ.

Kiểm tra học sinh bằng câu hỏi trắc nghiệm ở môn Tin học

- Học sinh hứng thú tham gia vào tiết học, tiết ôn tập. Tạo không khí học tập sôi nổi, tích cực, nâng cao tinh thần đoàn kết... Các tiết kiểm tra không còn nặng nề.

Bảng tổng hợp chất lượng môn tin học

Phân loại học sinh	Trước khi thực hiện đề tài	Sau khi thực hiện đề tài	Nhận xét
Giỏi	18%	32%	<i>Tăng 14%</i>
Khá	40%	56%	<i>Tăng 16%</i>
Trung bình	32%	12%	<i>Giảm 20%</i>
Yếu	10%	0%	<i>Giảm 10%</i>

C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

Khuyến nghị áp dụng - Nếu giáo viên sử dụng thường xuyên phương pháp này sẽ khuyến khích học sinh học bao quát cả chương trình, tích nhiều kiến thức, tránh học tủ, học lệch.

- Ngoài ra giáo viên có thể áp dụng hình thức kiểm tra trắc nghiệm vào nhiều thời điểm khác nhau hoặc trong nhiều hoạt động khác nhau như là kiểm tra miệng, kiểm tra kiến thức từng hoạt động, củng cố bài học,... mà lại tốn ít thời gian.

- Công việc chấm điểm sẽ nhanh chóng, tính chính xác cao và mang tính công bằng. Không chỉ mình giáo viên chấm điểm mà tự các em cũng chấm được theo đáp án giáo viên đưa ra hoặc chấm chéo theo nhóm...

✍ Những đề xuất

- Tăng cường trang thiết bị dạy học: Đủ số lượng trong đó có cả dự phòng để thay thế, đảm bảo chất lượng, hiện đại hoá. Sửa chữa, bổ sung kịp thời những thiết bị bị hỏng.

- Đầu tư thêm trang thiết bị công nghệ thông tin.

- Quan tâm hơn đến tâm lý học lứa tuổi, giới tính từ đó có những điều chỉnh phù hợp để nâng cao chất lượng dạy và học.

- Giáo viên cần tích cực nghiên cứu, biết khai thác và ứng dụng công nghệ thông tin có hiệu quả hơn trong quá trình giảng dạy.

- Bồi dưỡng thêm kiến thức tin học và ngoại ngữ.

Hà Nội, ngày 27 tháng 03 năm 2018

*Tôi xin cam đoan đây là SKKN của mình viết,
không sao chép nội dung của người khác*

Người viết

Đặng Thị Thái Hà

MỤC LỤC

A. Đặt vấn đề

I. Lý do chọn đề tài.....	1
II. Tổ chức thực hiện đề tài.....	1

B. Giải quyết vấn đề

1. Nội dung, biện pháp thực hiện các giải pháp của đề tài	3
2. Một câu hỏi yêu cầu xác định đúng – sai (đối với câu hỏi đúng sai)	4
3. Một câu hỏi yêu cầu lựa chọn phương án trả lời thích hợp	4
4. Trắc nghiệm đối chiếu cặp đôi (ghép đôi).....	4
5. Hãy yêu cầu học sinh lựa chọn từ ngữ thích hợp để điền vào chỗ còn thiếu (dạng câu hỏi điền khuyết)	5
6. Hiệu quả của đề tài.....	11

C. Kết luận và khuyến nghị