

I. MỤC ĐÍCH

Đất nước Việt Nam tươi đẹp với bề dày lịch sử và lòng tự hào dân tộc sâu sắc. Vì thế, chương trình học tập môn Lịch sử - Địa lí luôn đặt mục tiêu bồi đắp lòng yêu nước, tinh thần tự hào dân tộc. Là một giáo viên tiểu học đang dạy lớp Bốn, trong năm đầu tiên thực hiện giảng dạy chương trình Giáo dục phổ thông 2018, tôi đã áp dụng thực hiện sản phẩm phần mềm ứng dụng công nghệ thông tin phục vụ hiệu quả cho quá trình chuyển đổi số trong dạy học.



Xuất phát từ những lí do như trên, phần mềm *Chủ nhân đất Việt* đã được lên ý tưởng và thực hiện với những mục đích sau:

– **Tạo lập được hệ thống kiến thức theo từng nội dung học:** Các câu hỏi trong các game chính là kiến thức của môn học. Tham gia chơi cũng chính là học sinh đã ghi nhớ được nội dung của môn học một cách khái quát theo từng mảng kiến thức lớn.

– **Tạo nền tảng học tập linh hoạt:** Phần mềm được thiết kế với tính ứng dụng cao dành cho cả học sinh và giáo viên.

*** Với tài khoản dành cho học sinh**

Sau khi đã tự tạo được tài khoản, học sinh thực hiện được những thao tác sau:

+ Tham gia chơi 4 trò chơi.

+ Xem lại câu trả lời và sửa đáp án nếu cần thiết.

Như vậy, ngoài việc nhận được thông tin phản hồi về phần chơi của mình, người chơi còn thu được lượng kiến thức hữu ích có liên quan đến câu hỏi.

*** Với tài khoản dành cho giáo viên**

Đây là một tính năng tuyệt vời của phần mềm “*Chủ nhân đất Việt*”. Với tài khoản này, giáo viên có thể thực hiện các thao tác sau:

+ Thêm câu hỏi

+ Sửa câu hỏi đã có sẵn

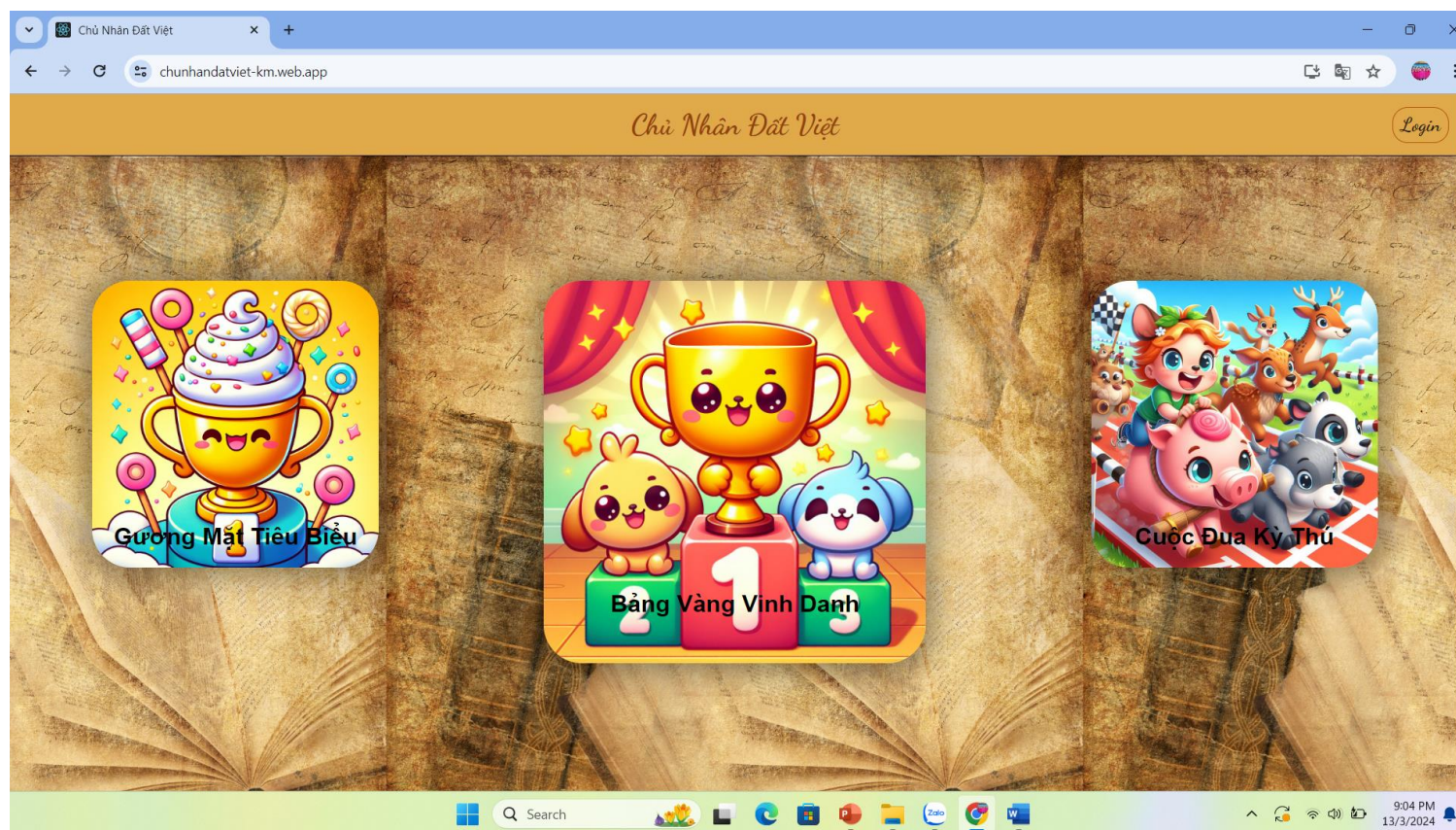
+ Thêm hoặc sửa đáp án

+ Thêm hoặc sửa tư liệu tham khảo

Như vậy, sản phẩm phần mềm với tên gọi “*Chủ nhân đất Việt*” với mục tiêu hỗ trợ hiệu quả cho cả giáo viên và học sinh

trong quá trình dạy và học. Sản phẩm không chỉ được áp dụng với môn học Lịch sử - Địa lí mà với tính năng tự tạo ra bộ câu hỏi thì giáo viên có thể thực hiện trên tất cả các môn học, với tất cả các đối tượng học sinh.

Đường link truy cập vào phần mềm “*Chủ nhân đất Việt*”: <https://chunhandatviet-km.web.app>



II. ỨNG DỤNG THỰC TẾ

Phần mềm “*Chủ nhân đất Việt*” có rất nhiều lợi ích và ứng dụng có thể kể đến như:

– Lợi ích về mặt chuyên môn: Phần mềm là công cụ hỗ trợ hiệu quả cho giáo viên trong quá trình giảng dạy tất cả các môn học. Mỗi giáo viên có thể tự tạo bộ câu hỏi và chia sẻ, học tập bồi dưỡng chuyên môn.

– Lợi ích về phía nhà trường: Ban lãnh đạo nhà trường có thể tổ chức các trò chơi, các cuộc thi trực tuyến, dựa vào kết quả để thống kê và phát hiện được những bạn học sinh có năng khiếu theo từng môn học.

– Lợi ích về học sinh và phụ huynh học sinh: Học sinh tham gia trò chơi hào hứng, đam mê tìm tòi về môn học. Phụ huynh học sinh nắm được kết quả học tập của học sinh.

– Lợi ích về giáo viên: Giáo viên chủ động tự tạo ra những bộ câu hỏi mới cho tất cả các môn học, tạo ra các cuộc thi.

III. MÔ TẢ SẢN PHẨM

Sản phẩm được thiết kế như sau:

NỘI DUNG	
Trang chủ	<ol style="list-style-type: none">1. Tuyên dương gương mặt tiêu biểu có điểm số cao nhất.2. Vinh danh những học sinh đạt điểm số cao sau các lần chơi.3. Cuộc đua Chủ nhân đất Việt gồm 4 game.
Tạo tài khoản và đăng nhập	<p>- Tài khoản quản trị: admin@gmail.com Mật khẩu: 12345678</p>

<p>- Tài khoản người chơi: Người chơi tự đăng kí bằng các bước đơn giản, ngắn gọn.</p>
<p>Cách tham gia Trò chơi - Mỗi trò chơi đều có bộ đề để lựa chọn và phần hướng dẫn tham gia chơi.</p>
<p>Game Truy tìm cổ vật - Người chơi đọc câu hỏi và lựa chọn phương án trả lời đúng. - Theo dõi lại đáp án vừa chọn, có thể thay đổi lại đáp án.</p>
<p>Game Giải mã kho báu - Người chơi đọc câu hỏi và điền đáp án vào ô trống. - Đây là dạng câu hỏi trả lời ngắn. Người chơi cần chú ý số lượng tiếng để trả lời. - Theo dõi lại các câu đã trả lời, có thể thay đổi đáp án.</p>
<p>Game Khám phá kì quan - Người chơi kéo các miếng ghép bên phải sang trái sao cho phù hợp. - Các miếng ghép là những hình ảnh về sự kiện lịch sử tiêu biểu, những di tích lịch sử, danh lam thắng cảnh nổi tiếng của đất nước Việt Nam.</p>
<p>Game Vượt chướng ngại vật - Người chơi sẽ trả lời từng ô chữ hàng ngang theo các câu hỏi của bộ đề. - Hoàn thành đúng, ô chữ hàng dọc sẽ hiện ra.</p>

Theo dõi thống kê

- Sau khi hoàn thành mỗi bộ câu hỏi, người chơi sẽ nhận được bảng thống kê kết quả.
- Người chơi nắm được các câu trả lời đúng/sai của mình.
- Theo dõi thông tin tư liệu tham khảo: ảnh minh họa, video tư liệu, thông tin trong sách giáo khoa.

Theo dõi tư liệu mở rộng

- Sau khi tham gia các game, người chơi được mở rộng hiểu biết qua thông tin tư liệu dưới các hình thức khác nhau do tác giả tự biên soạn: video, tranh ảnh, tư liệu.
- Lượng kiến thức đã được lựa chọn phù hợp với lứa tuổi.

Tài khoản quản trị

- GV sử dụng tài khoản quản trị để thực hiện thêm, sửa, xoá câu hỏi.
- GV tự tạo ra bộ đề, các đáp án và những tư liệu mở rộng.
- Chức năng này sẽ giúp cho GV chủ động trong việc thiết kế các hoạt động, các cuộc thi dành cho HS.

IV. Một số hình ảnh học sinh tham gia trải nghiệm.

