SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM
MỘT SỐ BIỆN PHÁP BỒI DƯỠNG HỌC SINH GIỎI SỬ DỤNG PHẦN MỀM PAINT (VẼ HÌNH)

1. PHẦN MỞ ĐẦU

1.1 Lý do chọn sáng kiến kinh nghiệm

Trong thời đại hiện nay, sự bùng nổ CNTT đã tác động lớn đến sự phát triển về đời sống, kinh tế và xã hội của con người. Chính vì xác định được tầm quan trọng đó nên Nhà nước đã đưa môn tin học vào trong nhà trường và ngay từ bậc tiểu học, học sinh được tiếp xúc với môn tin học để làm quen dần với lĩnh vực CNTT, tạo nền móng cơ sở ban đầu để học những phần nâng cao trong các cấp học tiếp theo.

Do môn Tin học được đưa vào chương trình giáo dục tiểu học là môn tự chọn và chỉ mới được áp dụng gần đây vì thế chưa có sự thống nhất về phương pháp cũng như quy trình giảng dạy, phù hợp cho đối tượng học sinh tiểu học. Để học sinh bước đầu có kĩ năng sử dụng phần mềm tốt vừa phải có tư duy tốt, vừa phải có kiến thức cơ bản về máy tính, một số phần mềm cơ bản vừa phải biết ứng dụng một số phần mềm cơ bản để phục vụ cho một số công việc nhất định, ví dụ như là sử dụng phần mềm Paint để vẽ tranh hay sử dụng phần mềm Word để soạn thảo văn bản. Sử dụng phần mềm Paint để vẽ tranh là một trong hai nội dung khó nhất của học sinh bậc tiểu học. Bởi vì, học sinh tiểu học vừa mới tiếp cận với tin học, vừa mới làm quen với việc sử dụng chuột để hoàn thành một bức tranh thay cho bút chì và giấy mà việc sử dụng bút để vẽ cũng không dễ dàng gì.

Vì vậy, " ***Một số biện pháp bồi dưỡng học sinh giỏi sử dụng phần mềm Paint (vẽ hình)*** " nhằm nêu lên một số biện pháp bồi dưỡng học sinh năng khiếu Tin học với phần mềm Paint. Giúp học sinh phát huy được hết khả năng vẽ của mình, càng vẽ càng tự tin hơn, vẽ đẹp hơn. Cũng như là mang đến hội thi "Tin học trẻ không chuyên" những thí sinh có chất lượng. Để đạt được mục tiêu này, bản thân tôi không ngừng học hỏi tìm tòi nghiên cứu để hoàn thành đề tài sáng kiến kinh nghiệm này.

1.2 Điểm mới của sáng kiến kinh nghiệm

Phần mềm Paint (vẽ hình) trên máy tính giúp nâng tầm vận dụng kiến thức của học sinh rộng hơn, đồng thời nâng cao tính hiệu quả, thiết thực trong vẽ hình phù hợp ở đối tượng học sinh lớp 3, 4, 5 bậc tiểu học.

Sáng kiến kinh nghiệm này chỉ tập trung vào 3 nội dung:

- Cách chọn ra những học sinh năng khiếu
- Nêu lên nội dung bồi dưỡng học sinh giỏi Tin học ở phân môn vẽ hình.
- Đưa ra một số phương pháp bồi dưỡng học sinh giỏi trong phần mềm Paint.

2. PHẦN NỘI DUNG

2. 1. Thực trạng của nội dung nghiên cứu:

Năm học 2015 - 2016, tôi được nhà trường phân công dạy môn tin học: Khối 3 - 4 - 5, tôi nhận thấy có những thuận lợi, khó khăn sau

2.1.1.Thuận lợi

- Nhà trường tuy còn nhiều khó khăn nhưng đã cố gắng trang bị phòng Tin học, tạo điều kiện thuận lợi cho giáo viên trong việc giảng dạy.
- Giáo viên tích cực nhiệt tình chủ động trong công tác giảng dạy.
- Môn Tin học là một môn học Tự chọn nên HS tiếp thu kiến thức một cách thoải mái, không bị gò ép, các em rất hứng thú với môn học.
- HS đã nắm được các kiến thức cơ bản của bài học. Từ đó HS đã biết sử dụng và ứng dụng phần mềm vào việc học tập.

2.1.2 Khó khăn

- Nhà trường đã có một phòng máy vi tính, tuy nhiên số lượng máy vi tính chưa đáp ứng đủ để cho các em thực hành. Vì vậy cũng gây một số khó khăn cho việc học tập của học sinh.
- Đa số các em học sinh chỉ được tiếp xúc với máy tính ở trường là chủ yếu, do đó sự tìm tòi và khám phá máy vi tính với các em còn hạn chế, nên việc học tập của học sinh vẫn còn mang tính chậm chạp do chưa được thực hành nhiều.

* Vào đầu năm học tôi đã khảo sát mức độ thao tác của học sinh các khối lớp thông qua giờ dạy lý thuyết, dạy thực hành, thông qua kiểm tra bài cũ. Tổng hợp kết quả thu được:

Mức độ thao tác	**Trước khi thực hiện sáng kiến**	
	Số học sinh	Tỷ lệ
Vẽ được tranh đẹp, sinh động, có sự sáng tạo	20/90	22%
Thao tác sữ dụng công cụ vẽ đúng	35/9	39%
Thao tác chậm	24/90	27%
Chưa biết thao tác	11/90	12%

2.2 Các giải pháp

2.2.1. Lập kế hoạch bồi dưỡng

Ngay từ đầu năm học tôi đã lập ra kế hoạch bồi dưỡng, xây dựng nội dung bồi dưỡng và thời gian chi tiết cho từng nội dung. Nội dung trọng tâm trong toàn bộ kế hoạch đó là:

- .Cách chọn học sinh năng khiếu (Mỗi lớp chọn 10 HS từ khối 3 đến khối 5 có 90 học sinh): dựa vào các tiêu chí như sau:

+ Học sinh có thái độ học tập tích cực – đây là điều kiện tiên quyết.

+ Học sinh yêu thích và học giỏi môn tin học (có những kiến thức cơ bản về máy tính và kĩ năng sử dụng bàn phím, chuột tốt) – điều kiện quan trọng nhất.

+ Học giỏi các môn học khác như: Mĩ thuật, Toán, Anh văn, …

+ Gia đình có tâm huyết và tạo điều kiện tốt để con em mình phát huy hết năng khiếu.

2.2.2 Nội dung bồi dưỡng

Trọng tâm của nội dung bồi dưỡng là học sinh khối 3, 4 sữ dụng được các công cụ phần mềm để vẽ các hình, có sự linh hoạt nhanh nhẹn trong cách vẽ. Học sinh khối 5 sử dụng phần mềm Paint để vẽ tổng hợp, sáng tạo một số bức tranh về các chủ đề như: các ngày hội, ngày lễ, vẽ về trường em,quê em, bảo vệ môi trường, sinh hoạt vui chơi của các em,…

Học sinh biết sữ dụng tất cả các công cụ Paint để vẽ tranh. Đặc biệt biết sữ dụng các công cụ phù hợp khi vẽ. Bên cạnh đó học sinh không chỉ vẽ được những tranh đã có sẵn mà vận dụng, sáng tạo vẽ những bức tranh sinh động, hấp dẫn hơn.

Để tiết dạy của mình đạt kết quả cao thì việc soạn giáo án là nhiệm vụ rất quan trọng. Nếu như trước giờ lên lớp giáo viên đã có sự chuẩn bị chu đáo về giáo án và các phương tiện dạy học thì sẽ vững tin hơn khi lên bục giảng. Vậy việc chuẩn bị một giáo án cần làm những công việc gì?

Nghiên cứu tài liệu và xác định nội dung dạy học:

- Nghiên cứu vị trí, yêu cầu các bài học trong kế hoạch dạy học, nghiên cứu kĩ sách giáo khoa, sách hướng dẫn giảng dạy, sách bài tập và các tài liệu có liên quan tới bài đó.

- Xác định cụ thể vị trí và mối liên quan của bài học với bài trước và bài sau.

- Xác định cụ thể mục tiêu bài học, mức độ yêu cầu về 3 mặt: Kiến thức mới, phát triển tư duy và khả năng suy luận, rèn luyện kĩ năng.

- Xác định kiến thức trọng tâm và quan tâm bồi dưỡng cho những học sinh có khả năng giỏi về bộ môn tin học

- Lựa chọn những phương pháp dạy học cụ thể và chuẩn bị các phương tiện tương ứng. Đặc biệt cần lựa chọn một số bài tập ở lớp và ở nhà (có hướng

dẫn những chỗ cần thiết nhất là đối với những học sinh chưa được làm quen với phần mềm). Xác định bài tập bắt buộc và bài tập kèm thêm (chia thành 2 mức dành cho học sinh thực hành được và học sinh thực hành tốt). Tự để học sinh thực hành các câu lệnh đã học sau đó hướng dẫn cho các em thực hành những bài tập khó hơn và gợi ý khả năng tư duy sáng tạo của học sinh.

- Kiểm tra việc chuẩn bị của học sinh về bài học :

- Tình hình nắm vững kiến thức đã học có liên quan đến bài mới.

- Các vấn đề còn tồn tại cần được giải quyết trong bài mới(Kiến thức nào đã học cần được củng cố và tiếp tục rèn luyện kĩ năng, kĩ xảo, thái độ học tập, tinh thần trách nhiệm và ý thức kỉ luật của học sinh.

2.2.3. Nâng cao chất lượng giờ dạy

Giáo viên nên tận dụng những phương tiện sẵn có của môn tin học áp dụng vào trong giảng dạy lý thuyết để học sinh dễ quan sát và nhận biết, giúp cho buổi thực hành có hiệu quả hơn. Hệ thống các bài tập thực hành phù hợp với nội dung của bài giảng, liên hệ với một số môn học khác trong chương trình học của các em.

Các bài tập không quá dài, nâng dần từ mức đơn giản đến phức tạp, ngoài ra giáo viên cũng phải kết hợp những bài đã học trước để học sinh ôn lại và vận dụng tô màu một cách có hệ thống.

- Phần mềm Paint học vẽ : Học sinh ứng dụng môn mỹ thuật, học được từ môn mỹ thuật để vẽ những hình ảnh sao cho sinh động, hài hoà thẩm mĩ.

- Trong chương trình tin học ở bậc tiểu học được phân bố xen kẽ giữa các bài vừa học, vừa chơi.

Giáo viên giao bài tập thực hành, sau đó hướng dẫn trực tiếp trên máy chiếu để học sinh dễ quan sát thao tác của giáo viên trong thực hành, nếu em học sinh nào chưa thực hành được, giáo viên lại hướng dẫn cho em đó hoặc bắt tay em đó và hướng dẫn các thao tác.

- Tùy theo mức độ của từng khối học sinh giáo viên đưa ra bài thực hành phù hợp.

Chủ yếu là học sinh tự thực hành vẽ tranh trên máy tính, theo hai mức độ sau:

- Mức 1: Giáo viên gợi ý hoặc cho phép học sinh sáng tạo thêm ở các bức vẽ của mình trong giờ học chính khóa. Đây cũng là một cách nhằm phát huy sự sáng tạo của học sinh và để phát hiện ra những học sinh năng khiếu vẽ tranh.

- Mức 2: Là bồi dưỡng học sinh trong giờ học thực hành. Học sinh kết hợp vừa vẽ theo mẫu vừa vẽ theo cảm nhận riêng của bản thân. GV trợ giúp khi các em cần cũng như là sửa những chỗ chưa phù hợp. Mức này được tiến

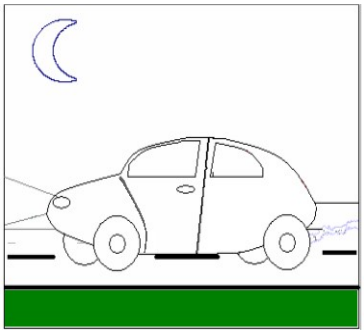
hành theo các bước như sau: Cho học sinh xem tranh về các chủ đề trong các hội thi vẽ tranh các cấp hằng năm, các tranh mẫu giáo viên thu thập được.

- Học sinh tập vẽ cây cối, hoa lá, con vật đặc trưng nhằm giúp học sinh có kĩ năng vẽ hình nhanh, đẹp.
- Học sinh tập vẽ người, một số dáng người thường thấy như: đi, đứng, chạy, vui chơi, lao động.
- Kết hợp tất cả các chi tiết trên để hoàn thành bức tranh theo một chủ đề cho trước. Ở bước này, học sinh chuẩn bị ý tưởng từ trước, sau đó sử dụng máy tính thể hiện ý tưởng của mình trong giờ học thực hành.

Ví dụ : (Đối với học sinh lớp 3)

Trong bài thực hành "Tập tô màu".

Giáo viên dạy tô màu nền bằng nháy nút phải chuột, và tô màu vẽ bằng nút trái chuột nhưng học sinh chưa hiểu được màu sẽ được tô như thế nào. Chỉ khi thực hành học sinh mới thực sự hiểu rằng tô màu nền ta nhấn nút chuột phải, khi tô màu vẽ ta nhấn nút chuột trái.



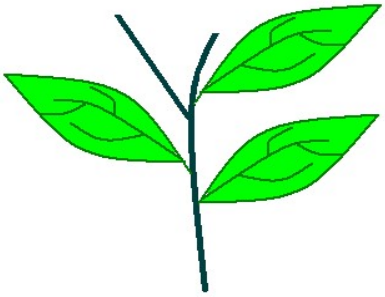
Hình a



Hình b

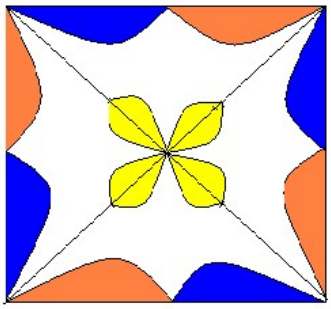
Ở hình a là một chiếc xe chưa được tô màu, học sinh phải vận dụng kiến thức đã học để tô màu *hình a* sao cho giống *hình b* bằng màu nền và màu vẽ. Lúc này các em mới nhận ra được tô màu nền là nháy nút chuột nào, tô bằng màu vẽ em phải nháy nút chuột nào. Ngoài kiến thức tô màu học sinh phải vận dụng cách phóng to thu nhỏ để tô vào những chỗ nhỏ nhất.

* Trong một giờ thực hành với bài vẽ hình chiếc lá trong bài học: "Vẽ đường cong".



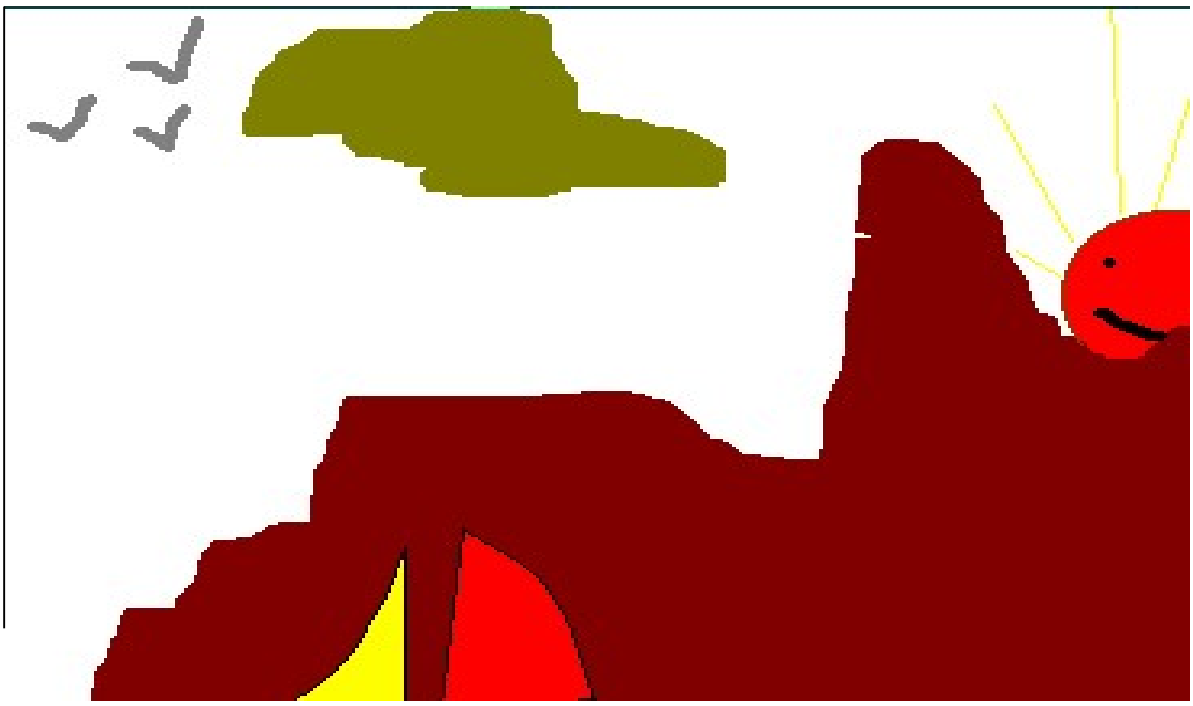
Ở hình trên ngoài vẽ đường cong một chiều ra học sinh còn phải sử dụng công cụ vẽ đường thẳng, màu vẽ đã học ở bài trước để vẽ và màu nền trang trí cho các hoa văn cho chiếc lá. Từ hình chiếc lá trên các em sẽ liên tưởng đến bài học trang trí hình cho một cây xanh, hình quả táo, hình cái chén (Môn mỹ thuật lớp 3)... Và sáng tạo vẽ một số hình thuyền buồm đã học ở môn mỹ thuật 3

Ví dụ 2**:(Đối với học sinh lớp 4)** Trong một tiết thực hành với bài vẽ hình vuông sau:



Ở hình trên ngoài vẽ hình vuông ra học sinh còn phải sử dụng công cụ vẽ đường thẳng, vẽ đường cong một chiều, màu vẽ các em chon phù hợp để trang trí cho các hoa văn của hình vuông trên. Từ hình vuông trên các em sẽ liên tưởng đến bài học trang trí hình vuông (Môn mỹ thuật lớp 4) và sáng tạo vẽ trên máy một số hình vuông đã học ở môn Mỹ thuật 4.

Ví dụ 3**: Đối với học sinh lớp 5 t**rong một tiết thực hành tổng hợp với bài vẽ hình theo mẫu sau



GV hướng dẫn học sinh thực hành lần lượt theo các bước sau:

Hình vẽ gồm các nét vẽ và màu tô. Trước khi vẽ, em hãy quan sát thật kĩ hình mẫu để xác định:

+ Hình sẽ có những nét vẽ cơ bản nào?

+ Sữ dụng công cụ gì của Paint để vẽ những nét vẽ đó?

+ Dùng màu nào để tô?

+ Các phần nào có thể sao chép được?

Từ hướng dẫn trên học sinh sáng tạo vẽ tranh phù hợp với đề tài và sáng tạo theo ý tưởng của mình.

2.2.4. Một số phương pháp bồi dưỡng của giáo viên.

Trong những giờ học thực hành tổng hợp, tôi cũng không quên:

- Kết hợp với giáo viên mĩ thuật để lưu ý, chỉnh sửa bài vẽ của học sinh. Để bài vẽ đạt được các yêu cầu về bố cục và màu sắc.
- Cùng với học sinh nêu lên những điểm hay, điểm chưa hay trong bài vẽ của học sinh để các em học tập, rút kinh nghiệm cho bài vẽ sau được tốt hơn.
- Thường xuyên kiểm tra bài làm học sinh, tổ chức cho học sinh thi đua với nhau nhằm đánh giá sự tiến bộ của học sinh, kịp thời biểu dương khuyến khích học sinh.
- Trong giờ thực hành giáo viên nên tạo sự tranh đua giữa các nhóm bằng cách phân công các nhóm làm bài thực hành, sau đó các nhóm nhận xét, tuyên dương (dưới sự chỉ dẫn của giáo viên) các nhóm của nhau để tạo được sự hào

hứng học tập và sáng tạo trong quá trình thực hành.

- Tận dụng những nguồn tài nguyên sẵn có của máy vi tính, hoặc truy cập mạng để tìm kiếm thông tin, tìm kiếm tài nguyên trên Internet phục vụ cho quá trình dạy và học.

3. PHẦN KẾT LUẬN:

3.1.Ý nghĩa của SKKN:

Sau khi nghiên cứu và qua quá trình thực hiện tôi nhận thấy đã đạt được hiệu quả đáng khích lệ. Số lượng học sinh sử dụng thạo phần mềm để vẽ nhanh nhẹn, linh hoạt hơn. Tạo được nhiều tranh sinh động có sự sáng tạo hơn. Tiết dạy cũng trở nên nhẹ nhàng và hiệu quả hơn, tạo được nhiều hứng thú cho học sinh trong quá trình tiếp thu bài .

Dưới đây là bảng thống kê về chất lượng đã đạt được trong năm học vừa qua:

Mức độ thao tác	Sau khi thực hiện sáng kiến		Mức độ tăng giảm
	Số học sinh	Tỷ lệ	
Vẽ được tranh đẹp, sinh động, có sự sáng tạo	33/90	37%	**Tăng : 15%**
Thao tác sữ dụng công cụ vẽ đúng	41/93	45%	**Tăng : 6 %**
Thao tác chậm	16/93	18%	**Giảm : 9 %**
Chưa biết thao tác	0	0 %	**Giảm :12 %**

Trên đây là một số công việc đã thường xuyên được thực hiện trong các giờ dạy tin học cũng như là trong thời gian giờ học thực hành bồi dưỡng học sinh. Với biện pháp này đã giúp học sinh phát huy được hết khả năng vẽ của mình, càng vẽ càng tự tin hơn và vẽ đẹp hơn. Giúp các em có sân chơi lí thú, bổ ích, phần nào có cái nhìn tổng thể đối với sự vật, hình ảnh quen thuộc xung quanh. Đây cũng là một yếu tố giúp các em học các môn khác tốt hơn.

Từ bảng kết quả trên cho thấy các biện pháp áp dụng vào việc dạy học Tin học tiểu học đã trình bày ở trên các em không những nắm chắc kiến thức mà còn thấy các em học tập phấn khởi hơn, tiếp thu bài nhanh hơn, có chất lượng thực sự. Hình thành cho học sinh một số phẩm chất và năng lực cần thiết cho người lao động hiện đại như:

+ Góp phần hình thành và phát triển tư duy.

+ Bước đầu hình thành năng lực tổ chức và xử lý thông tin.

+ Có ý thức và thói quen sử dụng máy tính trong hoạt động học tập, lao động xã hội hiện đại.

+ Có thái độ đúng khi sử dụng máy tính các sản phẩm tin học.

+ Bước đầu hiểu khả năng ứng dụng CNTT trong học tập

Từ thực tế giảng dạy, để nâng cao chất lượng một giờ học tin học tôi rút ra một số kinh nghiệm sau:

*** Đối với học sinh:**

Phải có tinh thần học tập tốt, yêu thích môn học. Tin học là môn học có đặc thù riêng nên khi sử dụng máy tính không nên sử dụng vào công việc riêng hoặc sử dụng không đúng mục đích.

*** Đối với Phụ huynh**

Cần có sự quan tâm đúng mực quản lý thời gian và tạo điều kiện mua sắm máy tính để các em thực hành ở nhà.

*** Đối với giáo viên:**

- Tìm tòi sáng tạo cách dạy, cách học tạo sự hứng thú tiếp thu bài .
- Tiếp tục học hỏi nâng cao chuyên môn nghiệp vụ…
- Thăm lớp dự giờ, hội thảo phương pháp giảng dạy các bộ môn khác.
- Tích cực tham mưu với nhà trường để tăng cường nâng cấp máy, trang thiết bị dạy học.

3.2. Đề xuất, kiến nghị.

Nhằm giúp cho công tác dạy và học ngày càng thu được kết quả tốt, tôi rất mong nhà trường tạo điều kiện có thêm nhiều máy tính cho học sinh thực hành.

Môn tin học là môn chủ yếu thực hành trên máy tính là dụng cụ học tập có giá trị cao về vật chất do đó nhằm giúp cho công tác dạy và học ngày càng thu được kết quả tốt, tôi rất mong nhà trường tạo điều kiện sắm thêm máy tính, trang thiết bị phục vụ cho việc dạy và học môn tin học để giúp cho các em có điều kiện học tập tốt nhất.

Trên đây là một số biện pháp tôi đã áp dụng vào bồi dưỡng học sinh phần mềm Paint (vẽ tranh). Tuy bản thân đã rất tích cực nghiên cứu tìm tòi song vẫn còn có những hạn chế nhất định. Tôi rất mong được sự đóng góp ý kiến của hội đồng khoa học để sáng kiến của tôi đạt được hiệu quả cao hơn.

Tôi xin chân thành cảm ơn.

Quán Hàu, ngày 15 tháng 05 năm 2017

Người viết SKKN

Nguyễn Thị Hiếu

Ý KIẾN CỦA HĐKH NHÀ TRƯỜNG

.....

.....

.....

.....