

ĐỔI MỚI GIẢNG DẠY MÔN TIN HỌC LỚP 6 VỚI PHƯƠNG PHÁP BÀN TAY NẶN BỘT

HÀ VIỆT HẢI

Trường Đại học Sư phạm - Đại học Huế
Email: haviethaivn@yahoo.com

Tóm tắt: Theo xu hướng đào tạo phát triển năng lực và phẩm chất học sinh, các phương pháp dạy học tích cực như dạy học nêu và giải quyết vấn đề, dạy học theo dự án, phương pháp động não, sử dụng bản đồ tư duy,... được sử dụng rộng rãi. Phương pháp Bàn tay nặn bột phát huy được tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh. Bài viết nêu ý tưởng, các lập luận cho việc mở rộng phạm vi ứng dụng phương pháp bàn tay nặn bột trong quá trình dạy học và thiết lập giáo án minh họa để áp dụng phương pháp này vào việc giảng dạy môn Tin học.

Từ khóa: Môn Tin học lớp 6; giảng dạy; phương pháp bàn tay nặn bột; năng lực.

(Nhận bài ngày 23/11/2016; Nhận kết quả phản biện và chỉnh sửa ngày 10/12/2016; Duyệt đăng ngày 27/12/2016).

1. Đặt vấn đề

Chuyển hướng đào tạo theo trọng tâm phát triển năng lực và phẩm chất của học sinh (HS) được xác định là một nội dung then chốt của quá trình đổi mới giáo dục (GD) nước ta hiện nay. Theo xu hướng này, các phương pháp dạy học (DH) tích cực như DH nêu và giải quyết vấn đề, DH theo dự án, phương pháp động não, sử dụng bản đồ tư duy,... được sử dụng rộng rãi. Bên cạnh đó, tuy mới du nhập vào Việt Nam, phương pháp bàn tay nặn bột (PPBTNB) đã được đưa vào trong các chương trình đổi mới DH và thu được những kết quả tích cực. Tuy nhiên, phạm vi ứng dụng của phương pháp chỉ mới dừng lại ở các môn khoa học tự nhiên gắn liền với thực nghiệm gồm Vật lí, Hóa học và Sinh học. Vậy có thể áp dụng phương pháp này cho các môn học khác được không? Qua một quá trình nghiên cứu lí thuyết cũng như thực tiễn hoạt động (HĐ) chuyên môn, chúng tôi đã nhận thấy điều này là hoàn toàn có thể đối với môn Tin học, trước hết là ở lớp 6.

2. Một số vấn đề cơ sở lí luận về phương pháp bàn tay nặn bột

2.1. Khái niệm về phương pháp bàn tay nặn bột

PPBTNB do Giáo sư Georges Charpak đề xuất từ những năm 90 của thế kỉ XX [1]. Triết lí cốt lõi của phương pháp là để HS tự mình khám phá và làm chủ kiến thức khoa học cũng như những kĩ năng cần nắm thông qua các HĐ nghiên cứu một cách tích cực của bản thân, tương tự như cách thức tìm ra kiến thức đó của các nhà khoa học. Như vậy, HS trở thành chủ thể trung tâm của quá trình nhận thức. Thông qua quá trình chủ động tìm tòi, nghiên cứu, HS hiểu sâu, nhớ kĩ những điều đã tìm hiểu được, tạo được động cơ tích cực cho quá trình học tập. Thông qua quá trình tích cực này, trong chuỗi các HĐ tìm tòi, thảo luận nhóm, tiến hành thí nghiệm, đánh giá và suy luận... năng lực HĐ và phẩm chất của

HS được hình thành, phát triển một cách vững chắc và toàn diện.

2.2. Các nguyên tắc cơ bản của phương pháp bàn tay nặn bột

Dưới đây là 10 nguyên tắc cơ bản của PPBTNB được đề xuất bởi Viện Hàn lâm Khoa học và Bộ Giáo dục Quốc gia Pháp [2]:

HS quan sát sự vật hay hiện tượng của thế giới thực tại, gắn gũi với đời sống, dễ cảm nhận và các em sẽ thực hành trên những cái đó.

Trong quá trình tìm hiểu, HS lập luận, bảo vệ ý kiến của mình, đưa ra tập thể thảo luận những ý nghĩ và kết luận cá nhân, từ đó có những hiểu biết mà nếu chỉ có những HĐ, thao tác riêng lẻ không đủ tạo nên.

Những HĐ do giáo viên (GV) đề xuất cho HS được tổ chức theo tiến trình sư phạm nhằm nâng cao dần mức độ học tập. Các HĐ này làm cho các chương trình học tập được nâng cao và dành cho HS phần tự chủ khá lớn.

Cần một lượng tối thiểu là 2 giờ/tuần và trong nhiều tuần liên tiếp cho một đề tài. Sự liên tục của các HĐ và những phương pháp GD được bảo đảm trong suốt thời gian học tập.

Bắt buộc mỗi HS phải có một quyển vở thực hành riêng do chính các em ghi chép theo cách thức và ngôn ngữ của mình.

Mục tiêu chính của phương pháp này là sự chiếm lĩnh dần các khái niệm khoa học, kĩ thuật được thực hành, kèm theo là sự củng cố ngôn ngữ viết và nói của HS.

Các gia đình hoặc khu phố được khuyến khích thực hiện các công việc của lớp học.

Ở địa phương, các cơ sở khoa học (trường đại học, cao đẳng, viện nghiên cứu...) giúp các HĐ của lớp theo khả năng của mình.

Ở địa phương, các trường sư phạm giúp GV về kinh nghiệm và phương pháp DH.



GV có thể tìm thấy trên Internet các website có nội dung về những module kiến thức (bài học) đã được thực hiện, những ý tưởng về các HĐ, những giải pháp thắc mắc. GV cũng có thể tham gia HĐ tập thể bằng trao đổi với các đồng nghiệp, với các nhà sư phạm và với các nhà khoa học. GV là người chịu trách nhiệm GD và đề xuất những HĐ của lớp do mình phụ trách.

2.3. Các bước của tiến trình dạy học theo phương pháp bàn tay nặn bột

Dưới đây là các bước để định hướng tiến trình DH theo PPBTNB. Các bước này cần được áp dụng một cách linh hoạt và sáng tạo:

Tình huống xuất phát và câu hỏi nêu vấn đề

Là tình huống nêu vấn đề do GV đưa ra để dẫn dắt HS, thường được thể hiện ở một câu hỏi mở và phù hợp với trình độ hiện tại của HS nhằm kích thích sự tò mò, thích tìm tòi, nghiên cứu và chuẩn bị tâm thế cho họ trước khi khám phá, lĩnh hội tri thức.

Bộc lộ quan điểm ban đầu của HS

GV khuyến khích HS bộc lộ quan điểm ban đầu để từ đó hình thành các câu hỏi của HS trước khi tiến hành học kiến thức mới. Các quan điểm có thể trình bày bằng lời hoặc sơ đồ, hình vẽ minh họa, phụ thuộc vào nền tảng kiến thức và kinh nghiệm thực tại của HS.

Hình thành câu hỏi của HS và đề xuất phương án thực nghiệm nghiên cứu

Từ những quan điểm ban đầu khác biệt của HS, GV giúp họ đề xuất các câu hỏi từ sự khác biệt đó theo ý đồ DH. GV cần xử lý khéo léo để từ tập hợp các quan điểm ban đầu khác nhau tạo ra câu hỏi theo dạng tình huống có vấn đề nhằm kích thích ham muốn tìm tòi, khám phá kiến thức để giải quyết vấn đề đó. Sau đó, GV gợi ý, đề nghị HS đề xuất các phương án thực nghiệm nghiên cứu và định hướng, trợ giúp cho các em đến phương án thích hợp.

Tiến hành thực nghiệm tìm tòi, nghiên cứu

Từ những phương án thực nghiệm được đề xuất ở bước 3, GV nhận xét và lựa chọn công cụ thí nghiệm hay thiết bị DH để HS tiến hành nghiên cứu. Ưu tiên tiến hành thực nghiệm trên các đồ vật thật nhưng có thể sử dụng các mô hình, tranh vẽ hay mô phỏng thay thế trong những trường hợp khó khăn. Hướng dẫn để HS chủ động tiến hành thực nghiệm theo từng cá nhân hoặc từng nhóm độc lập, tránh trường hợp bắt chước hoặc bị động.

Kết luận và hợp thức hóa kiến thức

Sau khi tiến hành thực nghiệm tìm tòi, nghiên cứu, các câu hỏi được đặt ra ban đầu được trả lời dần, các giả thuyết được đề ra và các kiến thức dần được hình thành nhưng chưa có hệ thống hoặc chuẩn xác về mặt khoa học. GV yêu cầu HS nêu ý kiến về kết luận của kiến thức, sau đó tóm tắt, hệ thống hóa và chính xác hóa các kiến thức này để chúng trở thành những kiến thức của bài học. GV khắc sâu kiến thức cho HS bằng cách đối chiếu lại với những quan niệm ban đầu, có thể là khác và sai biệt so với kiến thức kết luận được.

3. Mở rộng phạm vi sử dụng phương pháp bàn tay nặn bột trong dạy học môn Tin học

PPBTNB được đưa về Việt Nam từ những năm 2000, áp dụng cho các môn Vật lí, Hóa học và Sinh học. Sau một thời gian thử nghiệm và áp dụng, cộng đồng GV đánh giá cao hiệu quả của việc áp dụng phương pháp này trong việc phát triển năng lực và phẩm chất. Từ đó, một câu hỏi được đặt ra là: "Tại sao PPBTNB chỉ được áp dụng trong DH các môn Vật lí, Hóa học và Sinh học?"

Do đặc điểm cốt lõi của PPBTNB là để HS tự mình khám phá ra kiến thức thông qua các HĐ tìm tòi, nghiên cứu trên thực nghiệm nên nó chỉ phù hợp với các môn khoa học gắn liền với các HĐ thực nghiệm, nổi bật nhất chính là ba môn khoa học nói trên. Điều này thể hiện rất rõ từ nơi khai sinh ra phương pháp là nước Pháp, với trang web chính của tổ chức Fondation La main à la pâte [3], trong đó chỉ đề cập đến các môn khoa học tự nhiên liên quan đến 3 môn Vật lí, Hóa học và Sinh học. Do đó, khi được mang vào Việt Nam, mọi HĐ liên quan đến phương pháp cũng chỉ liên quan đến 3 môn học trên và điều này được chấp nhận một cách mặc nhiên.

Với mong muốn triển khai PPBTNB sang các bộ môn khác, chúng tôi đã đi sâu nghiên cứu về lí thuyết cũng như thử nghiệm soạn thảo giáo án và đi đến nhận định rằng PPBTNB có thể được áp dụng vào giảng dạy một số nội dung của môn Tin học, trước hết là ở lớp 6. Những luận cứ cho việc này được trình bày dưới đây.

3.1. Đặc điểm của chương trình Tin học lớp 6

Trong chương trình GD hiện nay, Tin học là môn bắt buộc ở lớp 6, với thời lượng 2 tiết trên 1 tuần. Nội dung của chương trình được chia làm 4 chương, trong đó có chương *Soạn thảo văn bản*, gồm các bài lí thuyết và thực hành về việc sử dụng phần mềm Microsoft Word để soạn thảo văn bản.

Sách giáo khoa Tin học lớp 6 được trình bày chủ yếu theo dạng giới thiệu các kiến thức lí thuyết. Phần có liên quan đến việc sử dụng phần mềm được trình bày chủ yếu theo dạng hướng dẫn chi tiết các thao tác trên phần mềm cụ thể để thực hiện các công việc được yêu cầu. Do đặc điểm này, GV giảng dạy bộ môn cũng thường trình bày lí thuyết theo dạng thuyết trình và phần sử dụng phần mềm theo dạng hướng dẫn, làm mẫu để HS quan sát và làm theo. Nói cách khác, phương pháp giảng dạy thiên về truyền thụ một chiều, không thể hiện được vai trò trung tâm của HS. Vì vậy, HS không phát huy được năng lực chủ động, sáng tạo và các kiến thức, kĩ năng không được khắc sâu một cách cần thiết. Do đó, đa số HS sau khi học một thời gian đã quên hết các kiến thức và kĩ năng được học. Một vấn đề khác là do chỉ học và luyện tập khá máy móc trên một phiên bản phần mềm đã cũ (Windows XP, Microsoft Word 2003) nên HS lúng túng hoặc không thể sử dụng được các các phiên bản phần mềm phiên bản mới hơn được cài trong đa số các máy tính trong thực tế hiện nay.

3.2. Luận cứ căn bản cho việc áp dụng phương pháp bàn tay nặn bột trong dạy học môn Tin học

Triết lý cốt lõi của PPBTNB là để HS tự mình khám phá và làm chủ kiến thức khoa học, các kĩ năng cần nắm thông qua các HĐ tìm tòi nghiên cứu một cách tích cực của bản thân và những HĐ hỗ trợ khác như thảo luận, đánh giá, suy luận, dưới sự định hướng, trợ giúp của GV. Vì vậy, điều kiện tiên quyết có thể áp dụng PPBTNB cho một bài học là các kiến thức và kĩ năng trong bài học phải được tìm ra thông qua các HĐ thực nghiệm. Do đặc điểm này, thông thường các kiến thức gắn với các đối tượng và quy luật tự nhiên của các ngành khoa học thực nghiệm gồm Vật lí, Hóa học và Sinh học. Do đó, môn Tin học được xem là không thích hợp để áp dụng PPBTNB.

Tuy nhiên, đối với HS, phần mềm là các đối tượng tồn tại một cách khách quan, cũng như các thực thể và sinh vật tự nhiên trong thế giới thực. Mặt khác, các kiến thức, kĩ năng liên quan đến phần mềm cũng có thể được khám phá và luyện tập qua quá trình thực nghiệm, thảo luận, đánh giá và suy luận. Vì vậy, việc dạy học môn Tin học nói chung và trước hết là ở một số nội dung liên quan đến việc sử dụng phần mềm trong các chương 3 và 4 của chương trình lớp 6 cũng hoàn toàn có thể được triển khai theo PPBTNB. Minh chứng thứ nhất về mặt lí thuyết cho luận cứ này thể hiện ở việc 10 nguyên tắc cơ bản của PPBTNB đều có thể được đáp ứng một cách hoàn toàn cho việc DH sử dụng phần mềm trong các chương này, với góc nhìn về phần mềm và quá trình học sử dụng phần mềm vừa nêu. Minh chứng thứ hai về mặt lí thuyết có thể thu được thông qua việc định hướng triển khai 5 bước của tiến trình DH theo PPBTNB cho các bài học liên quan đến việc sử dụng phần mềm được trình bày trong mục tiếp theo.

3.3. Các bước định hướng tiến trình dạy học sử dụng phần mềm theo phương pháp bàn tay nặn bột

Năm bước định hướng tiến trình DH theo PPBTNB, như đã nêu ở mục 2.3, được triển khai cụ thể trong trường hợp DH sử dụng phần mềm như sau:

Tình huống xuất phát và câu hỏi nêu vấn đề

Tình huống xuất phát hay là tình huống nêu vấn đề trong đa số trường hợp có thể được GV nêu ra thông qua các yêu cầu về việc làm sao sử dụng phần mềm để đáp ứng một nhu cầu thực tế, dưới dạng một ví dụ cụ thể, gắn gũi và dễ cảm nhận đối với HS. Để tạo tình huống có vấn đề thì yêu cầu phải vượt ra phạm vi khả năng, kiến thức hiện tại của HS và có nội dung, hình thức hợp lí kích thích được hứng thú tìm tòi, khám phá của họ.

Bộc lộ quan điểm ban đầu của HS

GV khuyến khích HS bộc lộ quan điểm ban đầu, từ đó hình thành các câu hỏi của HS trước khi tiến hành học kiến thức mới. Đối với việc sử dụng phần mềm, các suy đoán có thể được xây dựng dựa trên các lập luận logic, do bản chất logic của chính bản thân phần mềm. Đây là một điểm đặc trưng của việc học sử dụng phần mềm và rất hữu ích trong việc phát triển năng lực tư duy logic của HS cũng như nâng cao khả năng phán đoán của HS. Tuy vậy, một mặt là các HS khác nhau, với khả năng tư duy và kiến thức sẵn có, mặt khác là trong đa số tình

huống thì có nhiều cách khác nhau khi sử dụng phần mềm để đáp ứng một yêu cầu cụ thể nên HS thường có các quan điểm ban đầu khác nhau. Do vậy, GV có thể xử lí các quan điểm ban đầu không đồng nhất như trong trường hợp dạy các môn học khác áp dụng PPBTNB.

Hình thành câu hỏi của HS và đề xuất phương án thực nghiệm nghiên cứu

Từ những quan điểm, phán đoán ban đầu khác biệt của HS, GV giúp họ đề xuất các câu hỏi theo ý đồ DH. Sau đó, GV gợi ý, đề nghị HS đề xuất các phương án sử dụng phần mềm để thử nghiệm và định hướng, trợ giúp cho HS đến phương án thích hợp.

Tiến hành thực nghiệm tìm tòi, nghiên cứu

Từ những phương án thực nghiệm được đề xuất ở bước 4, GV nhận xét và để HS tiến hành thực nghiệm trên phần mềm. Đối với các phần mềm ở trường phổ thông, HS đều có thể thực hiện trên phần mềm thật và đây là một ưu điểm cho việc áp dụng PPBTNB. Để khai thác tốt yếu tố này, các giờ học nên được tổ chức ở phòng máy tính để cá nhân hoặc từng nhóm HS có thể thao tác trực tiếp trên phần mềm. Việc sử dụng các tính năng trợ giúp (Help) trên phần mềm hay tìm các hướng dẫn khác trên mạng cũng là một đặc điểm đặc thù của môn Tin học và cần được chú ý rèn luyện cho HS.

Kết luận và hợp thức hóa kiến thức

Sau khi tiến hành thử nghiệm trên máy tính, các câu hỏi được đặt ra ban đầu được trả lời dần, các giả thuyết được đề ra thì các kiến thức và kĩ năng về phần mềm dần được hình thành. GV yêu cầu HS nêu ý kiến về kết luận của kiến thức sau đó tóm tắt, hệ thống hóa và chính xác hóa các kiến thức này để chúng trở thành những kiến thức của bài học. Trong các trường hợp có nhiều quan điểm ban đầu khác nhau của HS nhưng thực nghiệm đều cho kết quả đúng, tương ứng với các cách thức khác nhau của việc sử dụng phần mềm để đáp ứng một yêu cầu cụ thể, GV khẳng định lại để toàn thể HS đều biết và để thời gian cho họ thử nghiệm các cách mà mình không đề xuất.

3.4. Giáo án giảng dạy bài “Trình bày cô đọng bằng bảng” theo phương pháp bàn tay nặn bột

Để minh họa cho các ý tưởng và luận cứ nêu trên, thiết lập một giáo án sơ bộ của bài *Trình bày cô đọng bằng bảng* cùng với tiết thực hành về bảng trong chương trình Tin học lớp 6.

A. Mục tiêu giờ học

Kiến thức, kĩ năng: Phân biệt được lúc nào thì nên tổ chức thông tin dưới dạng bảng.

Biết và sử dụng được các thao tác cơ bản trên bảng: Tạo bảng; thay đổi chiều rộng của cột, chiều cao của dòng; chèn và xóa thêm cột, dòng; định dạng cho văn bản trong bảng và các thành phần của bảng.

Kĩ năng phán đoán, phân tích, suy luận, thảo luận.

B. Phương tiện và tổ chức DH

Phòng thực hành máy tính, mỗi máy có một đến hai HS.

Máy tính nối mạng, sử dụng phần mềm Netop



School, máy tính của GV nối với projector.

HS có vở ghi chép, không sử dụng sách giáo khoa, không đọc bài trước.

Tiến trình DH được tổ chức theo từng bước nhỏ, để HS khám phá và luyện tập dần các kiến thức và kĩ năng. Một bài thực hành được sử dụng xuyên suốt trong phần học lí thuyết theo kiểu được xây dựng và hoàn thiện dần.

C. Tiến trình lên lớp

GV tiến hành các bước ban đầu như ổn định lớp, kiểm tra bài cũ,... và bước vào HĐ thứ nhất của tiến trình DH theo PPBTNB.

HĐ 1: Các nhóm công cụ làm việc với bảng

Bước 1: Tình huống xuất phát

GV nêu các ví dụ về việc biểu diễn cùng một nội dung thông tin nhưng một ở dạng chi chép bình thường và một ở dạng bảng. Yêu cầu HS nêu ý kiến về việc khi nào thì cần sử dụng bảng.

Sau khi HS trả lời và thấy được sự cần thiết của việc sử dụng bảng, GV đặt câu hỏi: Trong Word, các công cụ nào để tạo được các bảng như ví dụ trên?

Để HS dễ dàng làm việc hơn trong các bước sau, GV giới thiệu các khái niệm và thuật ngữ bằng tiếng Anh liên quan đến bảng: Table, row, column, cell,...

Bước 2: Bộc lộ quan điểm ban đầu của HS

HS nêu các quan điểm của mình, có thể đủ hoặc chưa cho hai nhóm công cụ chính để tạo và làm việc với bảng là menu Table và thanh công cụ Table and Border.

Bước 3: Hình thành câu hỏi và xác định phương án nghiên cứu của HS

Để tạo bảng, phải dùng công cụ trong menu nào hoặc trên thanh công cụ nào?

Câu hỏi định hướng của GV: Tạo bảng là một thao tác quan trọng khi biên soạn văn bản. Do đó, trong Word tất yếu phải có các công cụ tương ứng ở trong nhóm các menu và trên các thanh công cụ. Vậy chúng là menu và toolbar nào?

Bước 4: Tiến hành thực nghiệm, tìm tòi nghiên cứu

HS thực hiện tìm trên hệ thống menu và thanh công cụ của phần mềm Word để tìm ra menu Table và thanh công cụ Table and Border.

GV gợi ý để HS xem kĩ và phán đoán công dụng của các mục, công cụ trên menu và thanh công cụ nói trên.

Bước 5: Kết luận và hợp thức hóa kiến thức

HS nêu và GV khẳng định lại kết luận về về hai nhóm công cụ làm việc với bảng. GV cũng nêu lại rõ ràng cho các phán đoán về công dụng của các mục và công cụ thuộc hai nhóm trên.

Sau khi hoàn thành việc trên, chuyển sang một HĐ tìm hiểu mới.

HĐ 2: Tạo bảng

Bước 1: Tình huống xuất phát

GV yêu cầu HS tạo một văn bản theo mẫu của GV đưa ra.

Bước 2: Bộc lộ quan điểm ban đầu của HS

HS phán đoán có thể sử dụng chức năng trong menu Table hoặc các công cụ trên thanh công cụ Table

and Border để chèn bảng.

Bước 3: Hình thành câu hỏi và xác định phương án nghiên cứu của HS

Đọc và thử nghiệm để xác định công cụ và cách thức sử dụng các công cụ thích hợp để tạo được bảng với số hàng và cột như yêu cầu.

Bước 4: Tiến hành thực nghiệm, tìm tòi nghiên cứu

HS thử nghiệm việc dùng phần mềm để tạo bảng như yêu cầu.

Bước 5: Kết luận và hợp thức hóa kiến thức

GV chọn và yêu cầu 2 HS trình bày về 2 cách tạo bảng như yêu cầu. GV chính xác hóa lại về cách diễn đạt và các thuật ngữ.

GV để HS thử nghiệm lại 2 cách vừa trình bày và hoàn thiện kết quả sao cho giống với bảng mẫu.

HĐ 3: Điều chỉnh độ rộng của cột và chiều cao của hàng

Bước 1: Tình huống xuất phát

GV yêu cầu HS hiệu chỉnh bảng vừa tạo để thành một bảng với độ rộng của của cột và chiều cao của hàng hợp lí, đẹp mắt hơn.

Bước 2: Bộc lộ quan điểm ban đầu của HS

HS phán đoán có thể sử dụng chức năng trong menu Table hoặc các công cụ trên thanh công cụ Table and Border để hiệu chỉnh kích thước của cột và hàng.

Bước 3: Hình thành câu hỏi và xác định phương án nghiên cứu của HS

Đọc và thử nghiệm để xác định các công cụ thích hợp, cách thức sử dụng chúng tạo được bảng với số hàng và cột như yêu cầu.

Bước 4: Tiến hành thực nghiệm, tìm tòi nghiên cứu

HS thử nghiệm việc dùng phần mềm để hiệu chỉnh bảng như yêu cầu.

Phần này có thể hơi khó để HS có thể tự nhận ra được cách hiệu chỉnh kích thước cột, hàng bằng cách rê chuột. Vì vậy, GV có thể gợi ý cho HS dùng Help hoặc tìm kiếm thêm thông tin trợ giúp trên mạng.

Bước 5: Kết luận và hợp thức hóa kiến thức

GV chọn và yêu cầu 2 HS trình bày về 2 cách hiệu chỉnh bảng như yêu cầu. GV chính xác hóa lại về cách diễn đạt và các thuật ngữ.

GV để HS thử nghiệm lại 2 cách vừa trình bày và hoàn thiện kết quả sao cho giống với bảng mẫu.

HĐ 4: Chèn thêm hàng hoặc cột; HĐ 5: Xóa bớt hàng hoặc cột được xác định tương tự như HĐ 3

HĐ củng cố kiến thức

GV đặt hệ thống câu hỏi để HS củng cố lại các kiến thức vừa tìm hiểu được.

Đến bước này xem như HS đã hoàn thành phần bài học lí thuyết và làm được một phần của giờ bài tập, giờ học được tiếp tục ở nội dung sau.

HĐ vận dụng và sáng tạo

1. Hoàn thiện bảng vừa tạo

GV yêu cầu HS hoàn thiện bảng vừa tạo được để có căn chỉnh và định dạng dữ liệu trong ô; màu chữ và màu ô theo mẫu được yêu cầu.

HS vận dụng kiến thức đã biết về định dạng chữ (text) để định dạng dữ liệu trong ô.

HS tự mày mò khám phá các công cụ khác trên thanh công cụ Border and Shading để định dạng về màu ô, căn chỉnh dữ liệu trong ô.

Mời HS đã làm được trình bày về cách thức mà mình đã làm. Sau đó, GV trình bày lại một cách rõ ràng, chính xác và để các HS chưa làm được thực hiện.

HD củng cố lại toàn bộ bài học.

GV yêu cầu HS tạo một bảng khác, trong đó buộc phải vận dụng hết các kiến thức và kĩ thuật vừa tìm hiểu được để hoàn thành.

4. Kết luận

PPBTNB có rất nhiều ưu điểm trong việc tạo và phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của HS. Những thành công trong việc sử dụng phương pháp này trên thế giới cũng như ở Việt Nam đã chứng minh rõ ràng điều này. Vì vậy, PPBTNB rất thích hợp để sử dụng trong các trường phổ thông để đáp nhu cầu đổi mới căn bản và toàn diện của GD Việt Nam hiện nay. Bài viết này để

xuất việc mở rộng phạm vi ứng dụng của phương pháp này cho giảng dạy môn Tin học, khởi đầu là một số phần trong chương trình lớp 6. Các đề xuất và luận cứ chỉ mới dừng ở mức khởi đầu và tương đối sơ lược. Do đó, cần có thêm nhiều nghiên cứu để hoàn thiện và cần nhiều thực nghiệm để kiểm chứng.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Georges Charpak, (2011), *La main à la pâte : les sciences à l'école primaire*, Editeur : Flammarion.
- [2]. Nguyễn Văn Nghiệp - Nguyễn Xuân Thanh - Đào Văn Toàn, (2011), *Phương pháp "Bàn tay nặn bột" trong dạy học môn Vật lí cấp Trung học cơ sở*, Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- [3]. Fondation La main à la pâte, <http://www.fondation-lamap.org/>, truy cập 19/11/2016.
- [4]. Phạm Thế Long - Bùi Việt Hà - Quách Tất Kiên - Bùi Văn Thanh, (2014), *Tin học dành cho Trung học cơ sở, Quyển 1*, Bộ Giáo dục và Đào tạo.

RENEWING TEACHING METHOD IN INFORMATICS SUBJECT GRADE 6 WITH LAMAP METHOD

Ha Viet Hai
Hue University of Education - Hue University
Email: haviethaivn@yahoo.com

Abstract: *In trend of training to develop students' competency and quality, positive teaching methods such as problem raising-solving, project-based teaching, brainstorming, mind maps usage... were widely used. La main à la pâte (LAMAP) method promoted students' activeness, activeness and creativity. This article outlines ideas, arguments for extending application scope of this method in teaching process and illustrated lesson plans with the aim to apply this method into teaching Informatics subject.*

Keywords: *Informatics subject grade 6; teaching; LAMAP method; competency.*