

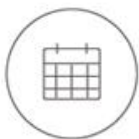


# KẾT NỐI VÀ ĐỒNG HÀNH

## CHỦ ĐỀ

# DAY HỌC TRỰC TUYẾN HIỆU QUẢ

Hình thức: Meeting qua Zoom  
Đồng thời Livestream trên Facebook và Youtube của  
Trường Đại học Sư phạm Hà Nội.



Ngày  
**16/10/2021**

Giờ  
**20 : 00**



**ThS. Kiều Phương Thùy**

Bộ môn Lí luận và Phương pháp dạy học  
Khoa Công nghệ thông tin - ĐHSP Hà Nội



**TS. Trần Hương Quỳnh**

Trưởng bộ môn Ngôn ngữ học Tiếng Anh  
Khoa Tiếng Anh - ĐHSP Hà Nội  
Chuyên gia giáo dục sáng tạo Microsoft



**ThS. Đỗ Thu Hà**

Giáo viên Ngữ văn  
Trường THCS & THPT Nguyễn Tất Thành - ĐHSP Hà Nội



<https://www.facebook.com/dhsphnhue>



<https://www.youtube.com/c/truongdaihocsuphamhanoihue>



<https://bit.ly/hnuedonghanh5>

1

Xác định cụ thể những YCCĐ không thể thực hiện được trên môi trường mạng

2

Điều chỉnh mục tiêu bài học tập trung vào các nội dung cốt lõi

3

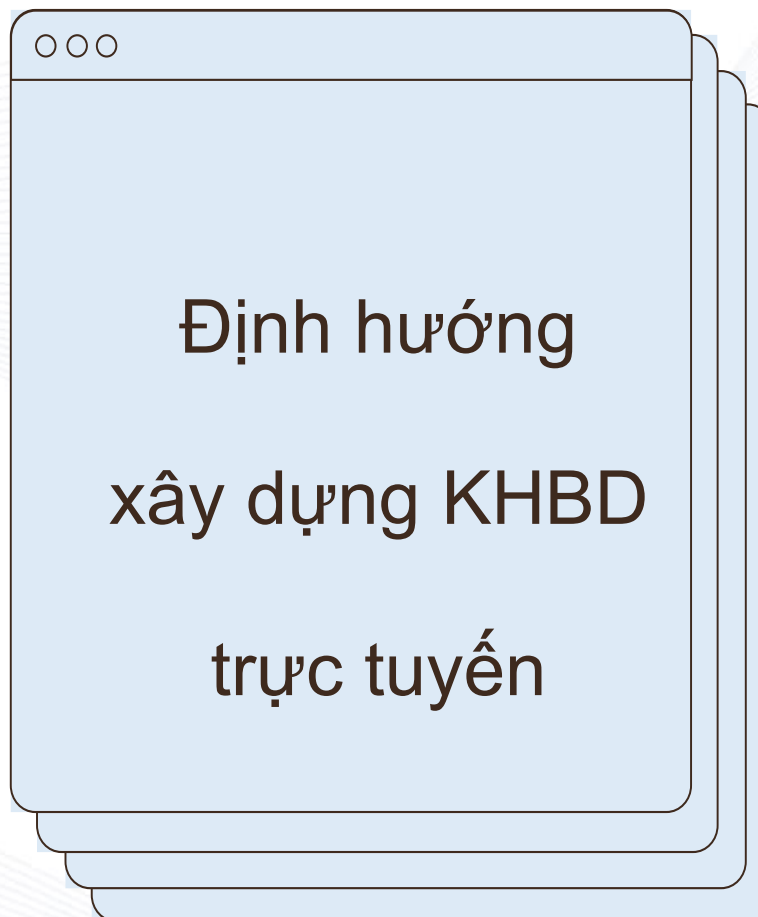
Đánh giá, phân loại những nội dung HS có thể tự thực hiện để giao nhiệm vụ cho HS

4

Lựa chọn những nội dung có thể thay thế bằng học liệu điện tử (hình ảnh, âm thanh, video,...)

5

Lựa chọn phương án KTĐG phù hợp



### Pha 1: Trước khi kết nối trực tiếp

- GV chuẩn bị học liệu, đưa học liệu lên hệ thống học tập và giao nhiệm vụ cho HS

### Pha 2: Kết nối trực tiếp

- GV sử dụng công cụ meeting online để tạo các thảo luận, trao đổi và thực hiện các tương tác với HS, KTĐG nhanh và chốt kiến thức

### Pha 3: Sau khi kết nối trực tiếp

- GV giao bài tập, đánh giá bài làm, tổng hợp những điểm cần lưu ý và chuẩn bị cho giờ học sau

Sử dụng  
hiệu quả 03 pha  
dạy học



Nội dung cốt lõi



Tách nhỏ theo tiến trình



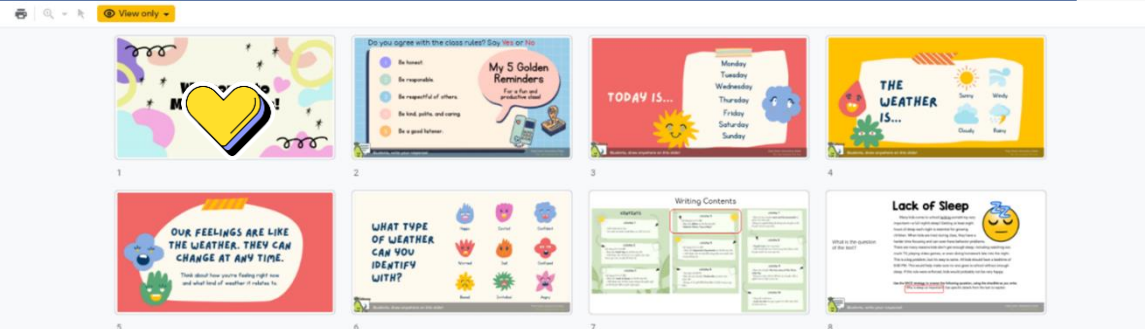
Hình thức thể hiện



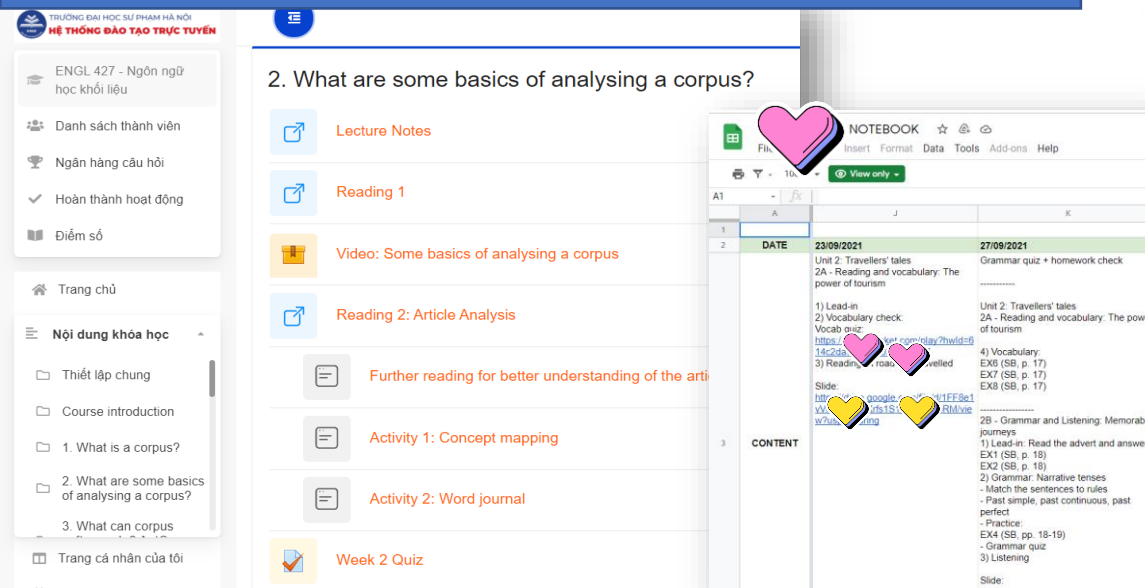
Tương tác cùng học liệu



### Nội dung - Tương tác



### Sắp xếp theo trình tự trên LMS, hoặc file excel online



Tôi muốn

Tôi dùng

Tạo bài dạng  
trình chiếu

Canva

Quay video  
bài giảng,  
hướng dẫn



Thu bài của  
học sinh



Tôi muốn

Tôi dùng

Lồng ghép câu  
hỏi tương tác



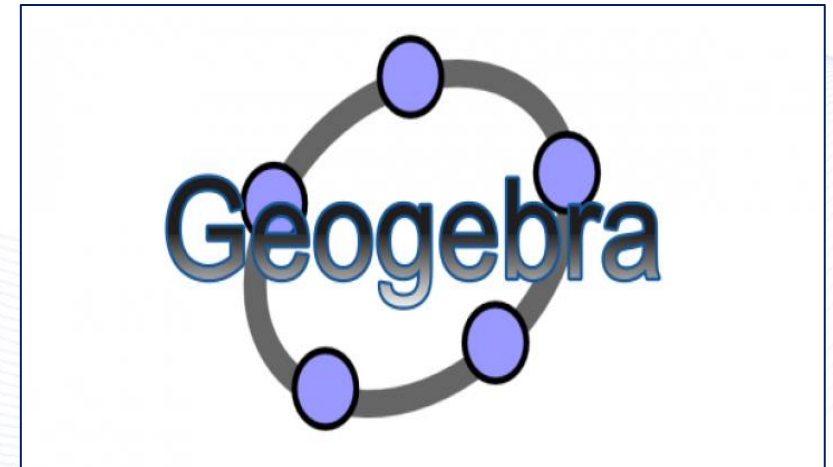
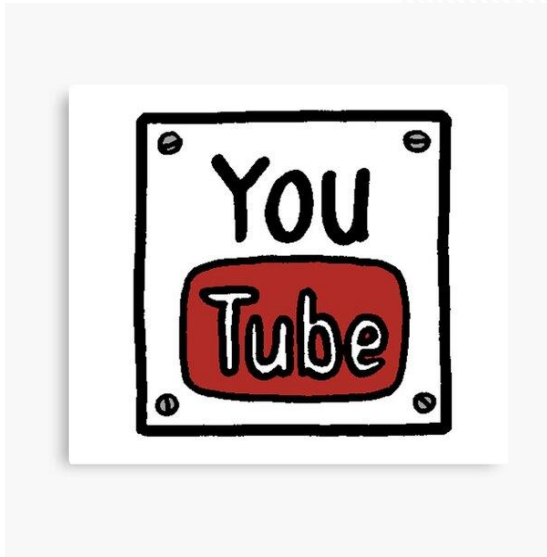
Ôn luyện các  
khái niệm

Q

Khảo sát nhanh



# Internet là một kho học liệu khổng lồ



1

Xác định mục tiêu

2

Lựa chọn hoạt động phù hợp

3

Tìm giải pháp hiệu quả

Vừa sức

Rõ ràng

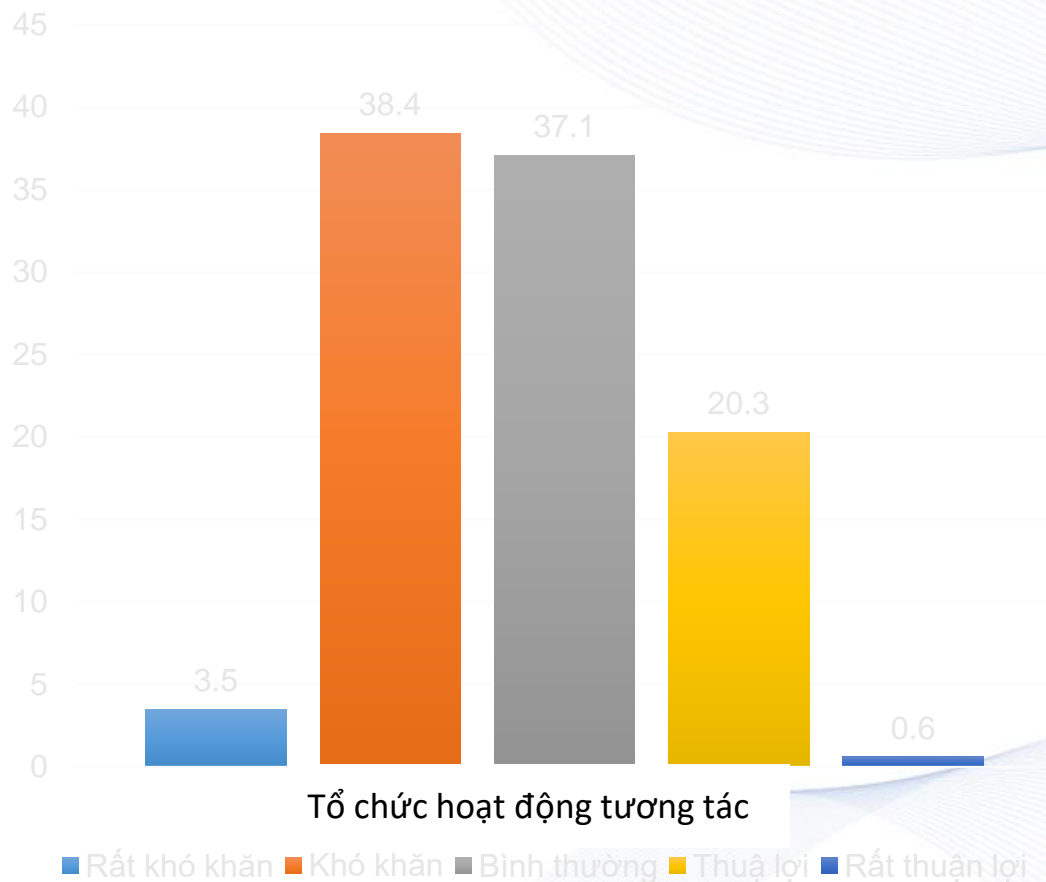
**NGUYÊN  
TẮC**

Có hướng dẫn  
cụ thể

Có đánh giá,  
phản hồi



# Tổ chức hoạt động tương tác



Hoạt động tương tác



Tạo hứng thú cho học sinh

# Lưu ý khi tổ chức hoạt động tương tác

1

Hãy chia nhỏ nội dung thành chuỗi hoạt động ngắn (4-5 phút).

2

Đa dạng hoạt động: đan xen giữa thuyết trình, hoạt động tương tác, trò chơi, kiểm tra nhanh.

3

Tận dụng các biểu tượng (giơ tay, thả tim, like...) để thiết lập quy tắc tương tác qua biểu tượng.

4

Tạo cơ hội cho học sinh tương tác với giáo viên, bạn, học liệu và cùng chuẩn bị nội dung bài học.

5

Đặt câu hỏi, gọi ngẫu nhiên.

# Bốn giai đoạn trong hoạt động tương tác

## #1 Chuyển giao nhiệm vụ

- Nội dung nhiệm vụ.
- Cách giao nhiệm vụ với thiết bị dạy học, học liệu và ứng dụng.



## #2 Thực hiện nhiệm vụ

- Liệt kê cách hành động HS thực hiện (đọc/nghe/nhìn/làm).
- Quan sát, dự kiến khó khăn, hỗ trợ.

## #3 Báo cáo và thảo luận

- Xử lý kết quả thực hiện nhiệm vụ của học sinh.
- Trình bày cụ thể "ý đồ" lựa chọn nhóm/HS báo cáo.

## #4 Kết luận, nhận định

- Phân tích kết quả thực hiện nhiệm vụ.
- Chốt lại phần thảo luận, làm rõ vấn đề cần giải quyết.

GV cần dùng ứng dụng gì?

Học sinh cần dùng ứng dụng gì?

1 Điểm danh nhanh chóng – thường xuyên

2 Yêu cầu HS bật camera và mic khi cần tương tác

3 Tổ chức nhiều hoạt động tương tác cả lớp

4 Quản lý hiệu quả hoạt động thảo luận nhóm

5 Động viên, khích lệ HS

1

Nội dung cần kiểm tra đánh giá

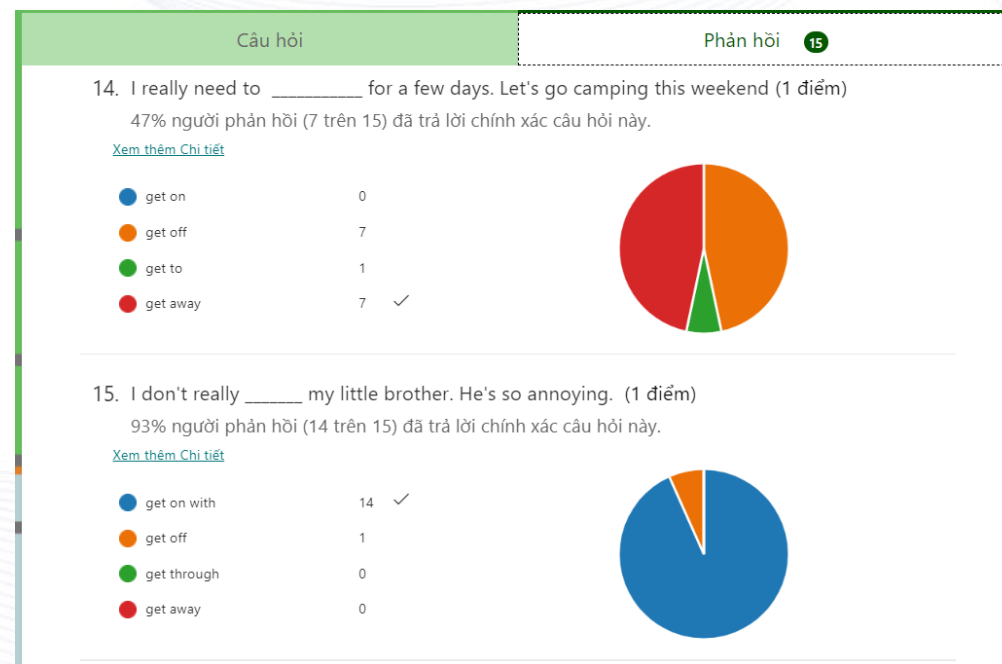
2

Hình thức kiểm tra đánh giá

3

Lựa chọn công cụ

- + Đa dạng hình thức.
- + Phản hồi kịp thời, cụ thể, có định hướng



Tôi muốn

Tôi dùng

Bài trắc nghiệm



Bài thuyết trình/ Nói



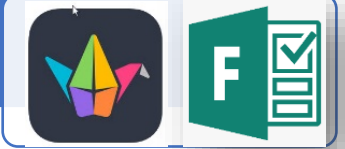
Từ vựng/ khái niệm



Tôi muốn

Tôi dùng

Tự luận



Chuyển thành trò chơi



# Kiểm tra đánh giá



KẾT NỐI VÀ ĐỒNG HÀNH

The collage features several educational technology interfaces:

- Flipgrid:** A 'Week 1. Appearance' assignment with a 'hairstyle' prompt and a grid of student video responses.
- Blooket:** A game interface with a 'Blooket' logo and a grid of colorful avatars.
- Nearpod:** A quiz question: 'When was Vietnam's national anthem written?' with options 'in 1944', 'in 1945', and 'in 1960'. A 'Recording has started' notification is visible at the top.
- Quizizz:** A 'Corpus K68 2021-2022' quiz interface showing a grid of questions and a 'Player Names' list with scores.
- Other:** A 'Grade 6 Super Star Week 1' activity card showing 15 questions and a score of 41.4.

## DẠY HỌC TRỰC TUYẾN HIỆU QUẢ

### Quy tắc 5T

#### Trang thiết bị phù hợp

- Máy tính, điện thoại
- Kết nối Internet
- Nền tảng học tập
- Các công cụ, phần mềm hỗ trợ

#### Tinh giản nội dung

- Lựa chọn YCCĐ, nội dung cốt lõi
- Số hóa học liệu (video, hình ảnh, âm thanh...)

#### Tăng cường tự học

- Giao nhiệm vụ cho HS trước giờ lên lớp (xem video, đọc SGK, làm phiếu bài tập...)
- HS làm việc nhóm, làm bài tập ở nhà
- Hỗ trợ và kiểm tra HS thực hiện nhiệm vụ

#### Tinh thần thoải mái

- Luôn có phương án dự phòng
- Lựa chọn những gì phù hợp nhất
- Không tạo áp lực cho bản thân và HS



#### Tích cực tương tác

- Chia nhỏ hoạt động (4-5 phút)
- Đa dạng hình thức: giơ tay, thả tim, like...
- Đặt câu hỏi, gọi ngẫu nhiên hoặc lấy phản hồi cả lớp
- Chơi trò chơi, làm bài tập tương tác

- **T**rang thiết bị phù hợp
- **T**inh giản nội dung
- **T**ăng cường tự học
- **T**ích cực tương tác
- **T**inh thần thoải mái





# KẾT NỐI VÀ ĐỒNG HÀNH XIN CHÀO VÀ HẸN GẶP LẠI!