

Dấu thời gian	Họ và tên sinh viên	Lớp dự thi	Mô tả ngắn gọn 5 câu về sản phẩm dự thi:	Thông tin về môn học, tiết dạy và khối lớp có thể sử dụng bài giảng hoặc thiết bị dạy học số.	Tính mới và sáng tạo của sản phẩm (nên ngắn gọn)	Điều bạn tâm đắc về sản phẩm này là gì? (nên ngắn gọn)	Điểm
02/01/2024 21:09:13	Đặng Thị Hằng	1A	Ngắn gọn - Đầy đủ - Sinh động - Tiện ích - Ý nghĩa	Tiếng Việt lớp 2 - Sách Cánh Diều: Bài 4: Em yêu bạn bè	Từ file PDF hay Canva, PPT tạo nên một cuốn sách không chỉ có chữ mà còn có video, trò chơi, link youtube,....	Dù là một cuốn sách nhưng nó giống như một bài giảng trọn gói, học sinh có thể tự học với cuốn sách bởi vì sự tiện ích mà cuốn sách đem lại là vô cùng lớn lao.	
02/01/2024 20:30:47	Phạm Hoàng Mai Ngọc	1B	Sản phẩm là hệ thống các trò chơi, câu hỏi hỗ trợ các tiết dạy môn Tiếng Việt. Sản phẩm hỗ trợ giúp các tiết học trở nên vui vẻ, năng động giúp học sinh ghi nhớ, tiếp thu kiến thức tốt hơn.	Môn Tiếng Việt Tiết: ôn tập Khối lớp: 5	Có thể linh hoạt thay đổi câu hỏi trong các trò chơi cho phù hợp với nhu cầu giảng dạy	Sản phẩm nhiều màu sắc, hình ảnh giúp kích thích sự chú ý của học sinh. Các trò chơi mới mẻ giúp tăng tư duy sáng tạo và ghi nhớ của học sinh. Không chỉ có thể sử dụng trong tiết Tiếng Việt mà còn có thể dùng trong hầu hết các môn.	
02/01/2024 16:12:16	Cù Huy Ước	1Q	Sản phẩm là Trò Chơi Ô Chữ dành cho các em học sinh. Trò chơi rèn luyện tính thông minh, nhanh nhạy cho các em thông qua những câu đố vui, kiến thức. Trò chơi có đáp án chi tiết cụ thể, giải đáp cho học sinh. Tạo cảm giác vừa học tập kiến thức vừa trải nghiệm, vui chơi.	Môn học: Hoạt động trải nghiệm. Áp dụng cho tất cả các lớp thuộc tiểu học.	Sản phẩm mang tính vui nhộn, hấp dẫn, nhằm giúp các em vừa học vừa chơi cũng cố và phát triển tư duy. Tạo sự mới mẻ, không bị rập khuôn theo truyền thống.	Sản phẩm mang tính giải trí cao, nhiều câu hỏi mới và hay gắn gũi với cuộc sống hàng ngày. Hình thức trang trí tươi tắn, gần gũi với các em.	
02/01/2024 20:20:25	Hồ Thị Hoài Ngọc, Nguyễn Thị Trang, Hồ Nguyễn Yến Nhi	2A	Sản phẩm là thiết bị dạy học được xây dựng, thiết kế số hóa trên phần mềm thiết kế Storyline 360 để sử dụng phục vụ cho công tác dạy và học toán ở lớp 1. Sản phẩm được kết nối và có thể tương tác được trên máy tính trong các tiết dạy của thầy cô. Thông qua các trò chơi giúp học sinh lớp 1 củng cố kiến thức về bài học (Dạy học theo hướng học thông qua chơi).	Sản phẩm được ứng dụng trong môn Toán lớp 1. Giáo viên có thể sử dụng thiết bị dạy học số như một công cụ để kiểm tra lại kiến thức cho các em trong tiết học Luyện tập, chuẩn bị kiến thức một cách đầy đủ và khái quát để các em ôn tập nội dung Toán học kì I	Thiết bị được sử dụng trong hoạt động dạy học, nâng cao hiệu quả giảng dạy như: khơi gợi hứng thú và khả năng sáng tạo, nâng cao chất lượng quản lý giáo dục, tăng tính tương tác giữa cô và trò, đổi mới phương pháp dạy học. Tích hợp giữa học và chơi tạo nên sự mới lạ trong việc truyền tải và tiếp thu kiến thức. Thiết bị dạy học số cũng phát huy được hiệu quả so với các phương tiện dạy học truyền thống.	Khi tôi bắt tay vào làm thiết bị số này, tôi hy vọng đưa khoa học công nghệ đến gần hơn với các bạn nhỏ, giúp các bạn sớm làm quen với môi trường thiết bị số, mang đến cho các bạn hình thức học tập mới mẻ nhưng vẫn đảm bảo được chất lượng đúng sai của bài toán để ra. Mặc dù đây không phải là lần đầu tiên để cập đến khoa học công nghệ vào lứa tuổi tiểu học nhưng tôi mong muốn được góp một phần nhỏ bé của mình vào dự án này làm phong phú và đa dạng hơn tư liệu dạy học, hy vọng lan tỏa giải pháp giảng dạy hiệu quả tới quý thầy cô và tư duy học tập của các bạn học sinh. Tôi mong rằng thiết bị số sẽ đến gần và phù hợp trên toàn môi trường dạy học, để mỗi bạn nhỏ đều được học và tiếp cận một cách hiệu quả nhất. Tôi mong muốn phát triển tính ứng dụng của sản phẩm này đến các em học sinh, bổ sung và kiểm tra khái quát lại kiến thức môn Toán mà các em đã được học trong học kì 1.	
02/01/2024 21:28:09	Lê Thị Thùy Dung - Nguyễn Thị Thúy Hằng	2B	Video hoạt hình được làm bằng ứng dụng STOPMOTION STUDIO sử dụng trong dạy học Tiếng Việt lớp 1.	Bài 20 Kể chuyện Đôi Bạn, Sách cánh diều lớp 1 tập 1	Sử dụng đất nặn tạo hình dáng nhân vật xây dựng một đoạn phim hoạt hình cho trẻ hình dung được câu chuyện trong bài. Tạo cho trẻ sự thích thú vào bài giảng.	Có một bộ phim hoạt hình cho riêng mình, ứng dụng được sự sáng tạo, công nghệ 4.0 vào giảng dạy. Có thể sử dụng đoạn phim thay thế cách dạy học truyền thống	
02/01/2024 20:58:09	Hoàng Trần Ngọc Nữ - Hoàng Trần Anh Thứ - Đình Thị Xuân	2C	Với mong muốn giúp học sinh học mà chơi - chơi mà học nhằm tiếp thu kiến thức một cách dễ dàng và hiệu quả. Chúng em đã sử dụng phần mềm Articulate Storyline 3 tạo trò chơi "Monkey and Banana" nhằm tương tác với học sinh. Trò chơi giúp ôn lại và củng cố kiến thức về từ vựng, ngữ pháp cho học sinh vào cuối giờ học, thông qua việc vượt qua các chướng ngại vật. Ngoài những từ vựng được học trong sách giáo khoa, học sinh còn biết thêm tên gọi của nhiều loài vật khác trong thế giới tự nhiên. Đồng thời, còn tăng khả năng nhận diện mặt chữ, hình ảnh, nghe - hiểu tiếng anh cho học sinh Tiểu học.	Môn Tiếng Anh - Unit 1: Animals - Lớp 4	Giúp học sinh vừa chơi vừa học, kết hợp với hình ảnh để ghi nhớ từ vựng, ngữ pháp tiếng anh lâu dài, chủ động.	Điều chúng em tâm đắc nhất là không chỉ tiếng anh mà các môn học khác đều có thể sử dụng thông qua một vài thao tác đơn giản để tạo hứng thú cho học sinh trong quá trình học.	
02/01/2024 18:52:32	Hà Thanh An, Phạm Lý Ngân, Dương Thị Bào Nhi	2D	Việc ứng dụng công nghệ vào giảng dạy là một xu thế tất yếu, có vai trò quan trọng và sẽ đem lại lợi ích cho các cá nhân, tập thể và cho toàn xã hội. Dạy theo lối cũ chú trọng đến việc cung cấp tri thức, kỹ xảo, học để thi cử, nên thường thì xong học sinh sẽ quên đi ngay kiến thức đã học trước đó, ngược lại dạy học ngày nay chú trọng đến việc rèn luyện tư duy phân tích, tổng hợp, phân biện, khuyến khích sáng tạo, tăng cường hợp tác, dạy phương pháp, rèn kỹ năng đọc hiểu và tự nghiên cứu. Qua đó, người học có thể đáp ứng được những yêu cầu của cuộc sống hiện tại và chuẩn bị hành trang cho tương lai.	Khoa học lớp 4: Bài 41: Âm thanh và sự lan truyền âm thanh	- Tính mới và sáng tạo: Sản phẩm mang đến trải nghiệm học tập mới mẻ và thú vị, không trùng lặp với các thiết bị đã có. + Thiết bị có yếu tố hấp dẫn, kích thích sự hứng thú học tập của học sinh + Thiết bị dễ dàng sử dụng đối với giáo viên khi thiết kế bài giảng mà không yêu cầu kỹ thuật phức tạp.	+ Phù hợp với mục tiêu bài học, dễ sử dụng + Giúp học sinh hiểu bài và tăng sự tương tác khi tham gia vào quá trình học. Từ đó tạo ra nhiều trải nghiệm thú vị, hấp dẫn trong học tập nhằm gây hứng thú cho các em học sinh.	

Dấu thời gian	Họ và tên sinh viên	Lớp dự thi	Mô tả ngắn gọn 5 câu về sản phẩm dự thi:	Thông tin về môn học, tiết dạy và khối lớp có thể sử dụng bài giảng hoặc thiết bị dạy học số.	Tính mới và sáng tạo của sản phẩm (nêu ngắn gọn)	Điều bạn tâm đắc về sản phẩm này là gì? (nêu ngắn gọn)	Điểm
02/01/2024 17:39:55	1. Lê Trần Khánh Linh 2. Bùi Thanh Tú 3. Nguyễn Thị Ngọc Anh	2E-2Q	HAPPY FARM-NÔNG TRẠI VUI VẺ là 1 sản phẩm làm bằng phần mềm Storyline để sử dụng nên sản phẩm này sẽ được xuất bản để đăng upload lên các hệ thống giáo dục, để đăng chia sẻ cho giáo viên và người học. Hình ảnh và âm thanh song ngữ Anh-Việt sinh động đã được chúng tôi tích hợp vào thiết bị. Vừa giúp trẻ có thể phát triển tư duy về nghệ và luyện phát âm theo. Thiết bị này giúp giáo viên có thể truyền thụ bài giảng của mình đến các em học sinh một cách nhanh chóng, dễ dàng hơn mà không mất thời gian tìm kiếm hình ảnh, âm thanh. Ngoài ra thiết bị có thể giúp các em học sinh có thể tự học và rèn luyện song ngữ tại nhà mà không mất nhiều thời gian để truy cập.	Tự nhiên và Xã hội: Áp dụng dạy học ở chủ đề 4. Thực vật và Động vật (Bài 10,11,12,13 sách TN&XH 1 bộ sách Cánh diều) - Môn Tiếng Việt: Giúp rèn luyện, nhận biết và gọi tên,mô tả các con vật. - Môn Tiếng Anh: Rèn luyện khả năng nghe, nói, cảm nhận âm thanh Tiếng Anh nhạy bén.	Tích hợp dạy học song ngữ trong bài giảng giúp các em khám phá thế giới động vật và thực vật qua 2 ngôn ngữ. Thiết kế như 1 trò chơi nhỏ giúp các em có tâm thế thoải mái nhưng vẫn tiếp thu được kiến thức 1 cách trọn vẹn	Có thể giúp các em nâng cao khả năng học tiếng anh, phát âm tiếng anh tốt hơn. Học bằng chơi, chơi mà học	
02/01/2024 16:52:39	Nguyễn Thị Liên, Lê Thị Thanh Thủy, Nguyễn Thị Kiều My	3A	Sản phẩm chia ra thành 3 phần - p1: Video hoạt hình animation "các yếu tố cần thiết cho thực vật" - p2: Thí nghiệm ảo: "Các yếu tố cần thiết cho thực vật" - p3: Quá trình trao đổi chất của thực vật ra bên ngoài môi trường	Môn Khoa Học Lớp 4	- sử dụng phần mềm làm video trên Canva để tạo ra 1 đoạn animation ngắn - sử dụng các tính năng trên app Story line để tạo ra 1 thí nghiệm về các yếu tố cần cho sự phát triển của cây	Ở phần 1: hoạt hình giúp HS quan sát khái quát các yếu tố giúp cây phát triển tốt Ở phần 2: Thí nghiệm ảo HS sẽ bắt đầu bằng cách thực hiện thí nghiệm đối với từng cây, mỗi thí nghiệm sẽ có một tình huống mô phỏng và tìm hiểu để xem cây phát triển có tốt không. Như vậy thực vật không thể sống sót mà không có ánh sáng mặt trời, nước, chất khoáng, không khí.... do đó các thí nghiệm đối với từng cây 1 sẽ cho HS nhận biết thiết và cần những yếu tố nào để cây phát triển bình thường đc.	
02/01/2024 23:31:19	Võ Thị Nhạn	3B	Sản phẩm thiết kế trên storyline 3 và được xuất bản bằng đường link thuận tiện cho việc học. Nội dung của bản thiết kế DHS là bài học và ôn tập môn Địa lí và lịch sử lớp 4 Cánh Diều. Nhằm củng cố kiến thức và ôn tập lại kiến thức bằng trò chơi. Tạo hứng thú học tập cho học sinh.	Địa lí - Lịch sử 4, Thiên nhiên vùng Nam Bộ	Dùng mọi lúc mọi nơi bằng đường link. Nhằm củng cố kiến thức và ôn tập bằng trò chơi	Có thể sử dụng rộng rãi	
02/01/2024 22:24:11	Hoàng Thị Phương Thảo, Trần Thị Ngọc Châu, Đặng Thị Như Quỳnh	3C	Thông qua bộ phim hoạt hình: "Kiến và chim bồ câu": - Giáo dục HS biết yêu thương, giúp đỡ người khác khi gặp khó khăn. -Giáo dục HS không chơi gán ao, hồ, sông, suối ...khi không có người lớn bên cạnh. - Giúp HS dễ nhớ , dễ hiểu nội dung câu chuyện. - HS hình thành được năng lực đóng vai, năng lực ngôn ngữ qua các cảnh diễn. - Giúp trẻ hình thành kỹ năng quan sát , lắng nghe.	Môn Tiếng Việt 1, tập 2, Tr.84, bài Kiến và chim bồ câu, tiết 2, Sách Kết nối tri thức với cuộc sống.	Để thao tác và sử dụng. Hình ảnh, nhân vật, đồ vật..... phong phú, màu sắc đa dạng. Từ đó tiết kiệm thời gian thiết kế hơn khi có nhiều hình ảnh đồ họa sẵn. Ngoài sáng tạo video thể tạo nhiều bài giảng với những chi tiết phù hợp với lứa tuổi tâm sinh lý của học sinh Tiểu học.	Tạo phim hoạt hình trong giáo dục hỗ trợ việc truyền đạt kiến thức phức tạp một cách hấp dẫn, giúp học sinh phát triển kỹ năng sáng tạo và kích thích sự quan tâm đối với chủ đề học.	
02/01/2024 16:22:09	Nguyễn Trần Thảo Nguyễn- Phan Thị Ngọc Ánh- Nguyễn Thanh Anh Thư	3D	Nhóm chúng em thiết kế sản phẩm: "Tranh động" Tác dụng: Sau khi HS học các bài tập đọc hay học các tiết mở rộng, kể chuyện; HS có thể cùng đọc lại và diễn lại câu chuyện bằng các bức tranh. Công cụ này giúp HS nhớ, hiểu bài tốt hơn qua các hoạt động các con tự làm. Phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí của trẻ TH, nhất là 1, 2, 3. Những hình ảnh ngộ nghĩnh, đáng yêu, sinh động của bức tranh cũng tạo cho các con hứng thú, đam mê với bài học.	Môn học: Tiếng Việt 1, sách Cánh Diều tập 2, bài 110. Tiết dạy: Tập đọc, kể chuyện Khối lớp: 1	Tính mới: -Tích hợp môn Nghệ thuật và Tiếng Việt - Ứng dụng và phát triển phương pháp trực quan sinh động vào dạy học. - Người đọc được làm chủ toàn bộ và điều hành toàn bộ hoạt động của mình. Tính sáng tạo: - Sản phẩm dễ làm, dễ sử dụng. Hình ảnh sinh động. - Nhiều phương thức sử dụng. Công cụ thiết kế đơn giản bằng giấy, bìa,... bảo vệ môi trường. - Hiện thực hoá câu chuyện từ màn ảnh 2D sang hoạt động 3D	Các em hoàn toàn có thể chủ động sáng tạo tùy theo sở thích, câu chuyện và hoạt động của nhân vật trong tranh chỉ cần đảm bảo đúng nội dung cốt truyện, kích thích chất xám, sự tư duy, tìm tòi và sáng tạo của trẻ. Các em có thể luyện đọc được nhiều lần qua hình ảnh hoá thân vào nhân vật và diễn lại diễn biến câu chuyện qua hình ảnh trực quan. Sản phẩm có thể tái sử dụng cho nhiều lớp.	
02/01/2024 16:03:13	Phạm Lê Cẩm Lệ, Lê Mỹ Duyên, Dương Thị Thu Dung	3E	Trò chơi giúp học sinh ôn tập phép tính nhân và phép tính cộng. Trò chơi được tạo ra bởi ngôn ngữ lập trình Scratch. Scratch là một ngôn ngữ lập trình tương tác trực quan (kéo thả các lệnh có sẵn), môi trường này có thể tạo ra các chương trình đơn giản như trò chơi, hoạt hình... Về ý tưởng trò chơi: Câu hỏi sẽ tự động hiện ra và chúng ta sẽ trả lời các câu hỏi, nếu trả lời đúng sẽ được di chuyển, trả lời sai sẽ phải trả lời lại. Sau khi trả lời hết tất cả câu hỏi sẽ giành chiến thắng	Được sử dụng trong môn toán học từ lớp 1 đến lớp 5 và trong môn tin học lớp 1.	Trò chơi có thể ôn tập được nhiều dạng phép tính cộng, nhân phù hợp cho các khối lớp ở cấp tiểu học từ đó giúp học sinh phát triển về kĩ năng nhận diện phép tính và tính toán ra kết quả đúng.	Điều tâm đắc đó là trò chơi thực hiện được nhiều dạng phép tính cộng, nhân khác nhau từ mức độ dễ đến khó. Từ đó hình thành được nền tảng vững chắc để học sinh dễ dàng hơn khi thực hiện các phép tính trừ và chia.	

Dấu thời gian	Họ và tên sinh viên	Lớp dự thi	Mô tả ngắn gọn 5 câu về sản phẩm dự thi:	Thông tin về môn học, tiết dạy và khối lớp có thể sử dụng bài giảng hoặc thiết bị dạy học số.	Tính mới và sáng tạo của sản phẩm (nêu ngắn gọn)	Điều bạn tâm đắc về sản phẩm này là gì? (nêu ngắn gọn)	Điểm
02/01/2024 18:00:06	Lương Thị Ngọc Anh, Vũ Thị Thanh Hải, Võ Thị Huyền Trang	3E	Sản phẩm dự thi là bộ đồ dùng dạy học hỗ trợ cho giáo viên và học sinh trong môn toán lớp 1, được thiết kế dưới dạng các slide trong phần mềm Storyline 360. Bộ đồ dùng được thiết kế khoa học, phù hợp với tâm sinh lý của học sinh lớp 1, giúp học sinh làm quen với các kiến thức toán cơ bản. Sản phẩm phù hợp với chương trình giáo dục phổ thông 2018. Nó bao gồm các phần như cách tập viết số, thẻ số, que tính, trò chơi, bài tập tương tác... giúp trẻ học toán một cách trực quan, sinh động và dễ hiểu. Sản phẩm bộ đồ dùng này có thể sử dụng trong lớp học hoặc học tập tại nhà.	Sản phẩm: Bộ đồ dùng chinh phục toán 1 được sử dụng để hỗ trợ cho giáo viên và học sinh trong trong toàn bộ bài dạy của môn Toán lớp 1.	- Tính mới: Sử dụng các slide trong phần mềm Storyline 360 này thay thế cho bộ đồ dùng dạy học toán trực tiếp, giúp tiết kiệm được chi phí, thời gian trong việc chuẩn bị đồ dùng trong quá trình dạy học, tránh trường hợp làm rơi, mất, thiếu đồ dùng. Có thể áp dụng cho cả môn Tiếng Việt (phần ghép chữ, ghép tiếng), môn Tiếng Anh (phần ghép từ vựng). - Tính sáng tạo: Bộ đồ dùng sử dụng công nghệ thông tin để tạo nên những hình ảnh, âm thanh sinh động, giúp học sinh dễ dàng tiếp thu kiến thức. Đồng thời, bộ đồ dùng cũng sử dụng những đồ dùng dạy học truyền thống như thẻ số, thẻ hình... để giúp học sinh tương tác trực tiếp với kiến thức. Các hình ảnh được thiết kế theo hình dạng các con vật, đồ vật quen thuộc trong cuộc sống, giúp học sinh dễ dàng ghi nhớ và hình dung các kiến thức toán học. Sự kết hợp này vừa mang lại hiệu quả cao trong việc giảng dạy, vừa giúp học sinh phát triển toàn diện các giác quan. Ngoài ra, nó cũng rất tiện lợi và dễ sử dụng, các thao tác sử dụng cũng đơn giản, giúp giáo viên và học sinh dễ dàng tiếp cận.	- Sản phẩm có tính ứng dụng cao, áp dụng được với nhiều bài học, môn học. - Bộ đồ dùng cung cấp nhiều hoạt động học tập đa dạng, giúp trẻ vừa học vừa chơi, vừa củng cố kiến thức vừa phát triển tư duy sáng tạo, vừa có sự tương tác giữa giáo viên và học sinh. - Tiện lợi, dễ dàng sử dụng, các thao tác sử dụng đơn giản. Chúng em tin rằng bộ đồ dùng chinh phục toán 1 sẽ là một công cụ hỗ trợ đặc biệt cho việc giảng dạy của giáo viên và việc học tập của học sinh lớp 1.	
02/01/2024 18:42:35	Nguyễn Thị Uyên Nhi	3E	Với sản phẩm này, trong quá trình dạy học địa lý, giáo viên có thể ứng dụng trong dạy học cho HS (giới thiệu về trái đất). Bên cạnh đó, ngôn ngữ thuyết minh trong video là Tiếng anh nên giáo viên cũng có thể lồng ghép dạy học tiếng anh bằng video này (Chủ đề hành tinh trong tiếng anh,...). Sản phẩm được tạo nên bằng PowerPoint và đã xuất thành video nên dễ dàng sử dụng.	Sản phẩm này có thể áp dụng cho môn học địa lý, vào bài cấu tạo của trái đất. Các tiết học tiếng anh có liên quan đến chủ đề trái đất.	Sản phẩm nên từ PowerPoint đã được xuất thành video giúp người dạy dễ dàng sử dụng. Bên cạnh đó giáo viên cũng có thể dùng PowerPoint để tạo nên một số thiết bị khác phục vụ cho việc dạy các môn học khác.	Sản phẩm được thiết kế từ một phần mềm mà hầu như mọi người đều biết đến đó là PowerPoint, có thể ứng dụng được vào nhiều môn học như địa lý, tiếng anh,...	
02/01/2024 15:24:03	Lê Minh Hiếu	3F	Tổng quan ôn tập về trái đất.	Môn học: Tự nhiên và xã hội (sách Cánh diều), dạy bài: Ôn tập chủ đề Trái đất và bầu trời (tiết 1), khối lớp: 3.	Đơn giản dễ thực hiện, các e có thể tự tìm hiểu và tổng hợp lại kiến thức về trái đất chỉ qua một bức tranh, tổng hợp được nhiều kiến thức từ bài học trước vào một sản phẩm.	Dễ sử dụng và thuận tiện, khi có thể kết hợp sử dụng để dạy kèm các bài học trước đó ở chủ đề 6: Trái Đất và bầu trời	
02/01/2024 22:29:55	Đình Quốc Chung	3H	Sản phẩm sử dụng các ứng dụng hỗ trợ như: Animaker, remove,... để dựng phim hoạt hình minh họa cho tiết học Lịch sử. Sản phẩm giúp một phần nào đó hỗ trợ giáo viên trong quá trình thu hút học sinh học môn Lịch sử vốn khá nhàm chán với học sinh với các sự kiện, cột mốc thời gian cứng nhắc.	Môn: Lịch sử và Địa lý, đạo đức,... và áp dụng phân khởi động hoặc củng cố ở các môn học khác	Đưa làn gió mới vào dạy học môn Lịch sử và Địa lý	So với các ứng dụng như ppt, canva thì Animaker chuyên về dựng phim. Ứng dụng cung cấp sẵn các hình ảnh nhân vật, bối cảnh đa dạng phục vụ cho việc dựng phim. Đặc biệt, Hiệu ứng chuyển động nhân vật như đi, chạy, lái xe, đau ốm,... là điều mà ở ppt, canva không có. Ngoài ra, nó có thể dùng tiếng các nhân vật có sẵn.	
02/01/2024 22:27:49	Lành Thị Hiến	3I	Bối cảnh trong video được vẽ lên giấy A4, sau đó sử dụng bút màu sáp để tô, nhân vật ếch trong video được vẽ sau đó cắt ra, cuối cùng sử dụng ứng dụng stop motion studio để tạo và chỉnh sửa video. Sản phẩm có thể được sử dụng trong dạy học về chu trình sinh sản về chu trình sinh sản của ếch. Qua video có thể giúp học sinh nắm rõ về chu trình sinh sản của ếch	Có thể sử dụng ở bài 57 Sự sinh sản của ếch, môn khoa học lớp 5	- video đã giúp cho học sinh thấy một cách trực quan về quá trình phát triển vòng đời của ếch. - Hình thành cho học sinh kiến thức về quá trình sinh trưởng của chú ếch đầy thú vị.	Có thể giúp học sinh quan sát sinh động hơn về chu trình sinh sản của ếch	
02/01/2024 19:35:33	Lê Huy Hoàng - Nguyễn Tú Anh	3J	Thiết bị linh hoạt, tương thích với mọi thiết bị, giúp học sinh hiểu bài học môn tự nhiên và xã hội một cách sâu sắc. Sản phẩm mang đến trải nghiệm học tập mới mẻ, thú vị, khác biệt và hấp dẫn, không chỉ phát triển kỹ năng tư duy mà còn kích thích sự hứng thú học tập của học sinh.	Sách tự nhiên và xã hội lớp 3 (Cánh diều) - Bài: Các bộ phận của cây và chức năng của chúng	Thiết bị có yếu tố hấp dẫn, kích thích sự hứng thú học tập của học sinh Thiết bị dễ dàng sử dụng đối với giáo viên và học sinh không yêu cầu kỹ thuật phức tạp Có thể quản lý việc học sinh có làm bài hay không	Dễ sử dụng	

Dấu thời gian	Họ và tên sinh viên	Lớp dự thi	Mô tả ngắn gọn 5 câu về sản phẩm dự thi:	Thông tin về môn học, tiết dạy và khối lớp có thể sử dụng bài giảng hoặc thiết bị dạy học số.	Tính mới và sáng tạo của sản phẩm (nêu ngắn gọn)	Điều bạn tâm đắc về sản phẩm này là gì? (nêu ngắn gọn)	Điểm
02/01/2024 17:01:03	Lê Thị Cẩm Ly, Trần Thị Khánh Vân, Trần Thị Tiến	3K	Đây là một thiết bị dạy học số được thực hiện trên phần mềm Thinglink, là một phần mềm hỗ trợ dạy học tương tác với tính năng hình ảnh. Người dạy sẽ dùng phần mềm Thinglink để mô tả và biểu diễn hình ảnh của các bộ phận trên bức ảnh. Sản phẩm chứa nội dung về Văn Miếu - Quốc Tử Giám, phục vụ cho việc dạy học môn Lịch sử và địa lý Lớp 4.	Thiết bị dạy học số trên có thể sử dụng phục vụ cho dạy học môn Lịch sử và Địa lý Lớp 4, Bài: Văn Miếu - Quốc Tử Giám	Khác với những sản phẩm được thực hiện trên các phần mềm như Canva, Powerpoint, sản phẩm của bọn em được thực hiện trên phần mềm Thinglink đây chính là điểm mới đầu tiên. Thứ hai, khi thực hiện sản phẩm trên phần mềm này, chúng ta có thể gắn video trực tiếp liên quan tới bài học ngay trong thiết bị mà không phải gắn link dẫn tới Youtube hay chỗ nào khác để xem như những phần mềm khác. Ngoài ra, nó cũng là một công cụ thuyết trình hoàn hảo. Hình ảnh tương tác không bị giới hạn có thể được bao gồm trong một bản trình chiếu.	Sản phẩm này hoàn toàn có thể đáp ứng việc dạy học về nội dung Văn Miếu - Quốc Tử Giám. Sản phẩm cung cấp đa dạng các nội dung của bài học Văn Miếu - Quốc Tử Giám .Các video, album hình ảnh, các thông tin,... đều được hệ thống hóa kiến thức dựa trên bài học trong sách giáo khoa. Sản phẩm có thể giúp học sinh dễ hình dung về các khu trong Văn Miếu - Quốc Tử Giám. Không cần đi thực tế những nhờ thiết bị dạy học số này học sinh được cung cấp tất cả những thông tin cần thiết nhờ vào video, hình ảnh và thông tin được giáo viên cung cấp. Sản phẩm này thuận tiện, dễ dàng thao tác, dễ sử dụng, tiết kiệm được nhiều thời gian cho người dạy. Thiết bị này có thể chia sẻ cho nhiều người dùng để làm phong phú hơn cho kho tàng tư liệu dạy học.	
02/01/2024 22:23:35	Nguyễn Thị Nga, Trần Thị Thanh Hằng, Nguyễn Thị Thùy Ngân	3L	Đây là một sản phẩm của lớp em nhằm tạo không khí vui vẻ cho lớp học, mong muốn tạo niềm say mê hứng thú trong học tập cho các em học sinh. Sản phẩm này có một bố cục rành mạch, rõ ràng, có sự logic với nhau, đồng thời qua đó truyền đạt được ý nghĩa của một ngày lễ truyền thống nhà giáo Việt Nam 20/11. Qua đó, giúp phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác.	hoạt động trải nghiệm 3, tuần 12, chủ điểm: Chào mừng ngày Nhà giáo Việt Nam 20/11	dễ dàng sử dụng	tiện lợi sử dụng trong công tác giảng dạy	
02/01/2024 14:54:47	Trần Thị Hoài Thương	3M	Tên thiết bị dạy học số: " BẢNG CỨU CHƯƠNG". Đây là một sản phẩm có tính ứng dụng cao trong cấp Tiểu học để người dạy và người học tiếp cận với 9 bảng cứu chương nhân, chia thông qua các hoạt động: học bài, thực hành luyện tập cho đến khi nhuần nhuyễn. Với hình ảnh đồ họa bắt mắt, thiết kế khoa học, sản phẩm này hứa hẹn sẽ là phương tiện, công cụ đặc lực giúp quý thầy cô, học sinh và phụ huynh dễ dàng hơn trong hoạt động dạy và học.	Dùng cho môn toán ở Tiểu học và áp dụng cho nhiều khối lớp khác nhau, đặc biệt là lớp 2,3.	Thiết bị dạy học số " bảng cứu chương" này là một công cụ cần thiết nhưng lại hiếm hoi. Thiết bị này hoàn toàn có thể thay thế cách học truyền thống là chỉ học thuộc và học thuộc. Ở đây, học sinh có thể nghe, quan sát và tương tác với hình ảnh và bài tập thực hành trên cả phép nhân và phép chia nên tạo động lực hứng thú học tập cho học sinh. Đồng thời học sinh cũng có thể tự học tại nhà theo hướng dẫn của thầy cô hoặc cha mẹ.	Sản phẩm có thể áp dụng cho nhiều đối tượng khác nhau: giáo viên, học sinh, phụ huynh. Có thể sử dụng để dạy học trực tuyến hay trực tiếp. Là thiết bị cần thiết và ứng dụng xuyên suốt quá trình học tập toán của các em. Biến việc học bảng cứu chương trở nên nhẹ nhàng hơn, không áp lực. Vừa học vừa chơi như đúng tinh thần của lứa tuổi tiểu học.	
02/01/2024 15:51:51	TUN	3N	Sản phẩm được thiết kế từ ứng dụng công nghệ Animaker là một phần mềm hoạt hình video DIY dựa trên đám mây có ích khi bạn tìm cách tạo video chuyên nghiệp có chất lượng phòng thu. - Việc giảng dạy có thể thuận tiện hơn giáo viên có thể trình chiếu một đoạn video ngắn chuyên thể từ các hình ảnh để học sinh dễ dàng mừng tượng bối cảnh cụ thể. Quan sát video thay vì chỉ lắng nghe khiến học sinh dễ ghi nhớ và tiếp thu hơn. Có thể đi đúng yêu cầu cần đạt, nội dung cần học qua video qua giọng nói truyền cảm.Điều này không chỉ làm cho buổi học trở nên thú vị mà còn giúp cho học sinh tập trung hơn. Nhờ lợi ích dạy học kết hợp, bài học trở nên sinh động, có nhiều câu hỏi và hoạt động cần tương tác, giúp học sinh luôn cảm thấy hứng thú và giữ tập trung khi học tập, khiến lớp học năng động, tích cực hơn.	Tự nhiên và xã hội (tiết 1) - Lớp 2 - sách Cánh Diều	- Có thể đưa sức sống vào video bằng tính năng lồng tiếng bằng bản nhạc, giọng nói lồng tiếng truyền cảm, có thể chuyển đổi văn bản thành giọng nói tinh tế về mặt hình ảnh video nhân vật tạo hứng thú cho học sinh qua những video hoạt hình , hình ảnh liên quan đến yêu cầu cần đạt, nội dung bài học.	- Việc giảng dạy có thể thuận tiện hơn giáo viên có thể trình chiếu một đoạn video ngắn chuyên thể từ các hình ảnh để học sinh dễ dàng mừng tượng bối cảnh cụ thể. Các tính năng Animaker: - Tính năng tuyệt vời về mặt hình ảnh của video hoạt hình sinh động, gif nhân vật hoạt hình, thiết kế các nhân vật hoạt hình chuyển động đi chuyển theo người thiết mong muốn. - Có thể đưa sức sống vào video bằng tính năng lồng tiếng bằng bản nhạc, giọng nói lồng tiếng truyền cảm, có thể chuyển đổi văn bản thành giọng nói tinh tế. - Xây dựng được bối cảnh nhân vật, tùy chỉnh bằng hành động và biểu cảm các nhân vật trong video... - Chèn video, hình ảnh để tăng tính trực quan, thực tế cho bài học; thiết kế các trò chơi giáo dục, giúp vừa học vừa chơi; gia tăng cơ hội để người học trao đổi, thuyết trình trước lớp.	
02/01/2024 20:14:56	TU30	3O	Đây là tổng hợp 3 tấm infographic tổng hợp diễn biến của 3 chiến dịch lớn được dạy ở chương trình Lịch Sử lớp 5. Gồm: các thông tin cần thiết mô tả lại diễn biến 3 chiến dịch: Chiến dịch Điện Biên Phủ, Chiến dịch Điện Biên Phủ trên không, Chiến dịch Hồ Chí Minh. Trong 3 tấm infographic sẽ có thông tin và các hình ảnh liên quan đến chiến dịch. Giúp học sinh học Lịch sử dễ dàng, khoa học và kích thích hơn. Học sinh có cơ hội thuận lợi hệ thống hóa thông tin bài học.	Có thể sử dụng ở môn Lịch sử lớp 5.	Đây là thiết bị dễ dàng sử dụng, hiện nay học sinh đang sử dụng cách ghi nhớ thủ công - học thuộc khá nhiều ở môn Lịch sử. Việc sử dụng dạng infographic kết hợp hình ảnh giúp học sinh có cách học Lịch sử vui thích và khoa học hơn.	Giúp học sinh dễ dàng quan sát, hệ thống hóa thông tin, hiểu và ghi nhớ sâu.	

Dấu thời gian	Họ và tên sinh viên	Lớp dự thi	Mô tả ngắn gọn 5 câu về sản phẩm dự thi:	Thông tin về môn học, tiết dạy và khối lớp có thể sử dụng bài giảng hoặc thiết bị dạy học số.	Tính mới và sáng tạo của sản phẩm (nêu ngắn gọn)	Điều bạn tâm đắc về sản phẩm này là gì? (nêu ngắn gọn)	Điểm
02/01/2024 23:39:30	Bài Xuân Hoài	3O	Ứng dụng ClassIn giúp gia tăng sự hào hứng trong lớp học với việc hỗ trợ đa dạng của các công cụ tương tác. Mô phỏng lên đến 90% lớp học truyền thống, tạo sự gắn gũi thân thiện. Có bảng đen lên tới 50 trang tích hợp các công cụ hỗ trợ như bấm giờ, bộ hẹn giờ, phát bảng con,... Có hơn 30 công cụ giảng dạy được tích hợp, tương tác nhóm, mở tài liệu giáo án trực tiếp trong lớp học.	Ứng dụng ClassIn có thể giúp Giáo viên giảng dạy trên nền tảng trực tuyến và trực tiếp. Bất cứ môn học, tiết dạy, khối lớp nào cũng có thể sử dụng.	Là một ứng dụng thuộc hệ sinh thái Classin, là một ứng dụng tích hợp rất nhiều chức năng công cụ hỗ trợ dạy học mà các ứng dụng khác không có. Là một ứng dụng đặc biệt, giáo viên cần phải biết đến.	Là một ứng dụng đa năng, hỗ trợ được rất nhiều trong khoa học, đặc biệt là ngành giáo dục.	
02/01/2024 15:32:04	Phan Thị Thùy Hương - Trương Nguyễn Tiến Nhân- Nguyễn Quốc Quyền	3P	Sử dụng Geogebra, học sinh có thể tương tác trực quan với hình học để thấy rõ sự chia đều của một hình thành hai hoặc bốn phần bằng nhau. Việc này giúp học sinh hiểu rõ hơn về khái niệm của "một phần hai" và "một phần tư" thông qua trải nghiệm thực tế. Từ đó khuyến khích học sinh tự tìm hiểu và khám phá. Thay vì chỉ là việc nghe giáo viên giảng giải, học sinh có thể tạo, thử nghiệm và tìm hiểu cách chia hình chữ nhật thành các phần bằng nhau theo ý muốn của mình.	Môn học: Toán Lớp: 3 Bài: Một phần Hai. Một phần Tư Bộ sách: Cánh Diều	Geogebra không chỉ hỗ trợ học sinh trong việc hiểu khái niệm một phần hai và một phần tư, mà còn khuyến khích sự sáng tạo và kỹ năng giải quyết vấn đề. Thay vì chỉ nhìn vào số liệu, học sinh có thể thấy và trải nghiệm sự chia đều của một hình học, từ đó hiểu rõ hơn về khái niệm. Geogebra cho phép học sinh tùy biến và thay đổi hình dạng, kích thước của các hình để khuyến khích sự sáng tạo của học sinh.	Trải Nghiệm Thực Tế và Tương Tác Sâu Sắc của phần mềm là điểm mà Nhóm đánh giá cao nhất. Phần mềm Geogebra cho phép học sinh không chỉ đơn thuần hiểu khái niệm một phần hai và một phần tư một cách trừu tượng, mà còn trải nghiệm trực tiếp thông qua tương tác với hình học. Sự tương tác này giúp học sinh hình thành kiến thức một cách chân thực và sâu sắc hơn, từ việc tạo ra, điều chỉnh, và tương tác với hình học trực quan. Qua trải nghiệm này, Học sinh không chỉ hiểu khái niệm một cách trực quan hơn mà còn phát triển kỹ năng tư duy logic, sáng tạo và giải quyết vấn đề.	
02/01/2024 16:40:58	Tống Thị Quỳnh, Nguyễn Thị Thanh Nhân, Nguyễn Thị Trâm	3Q	Phim hoạt hình "Mắt ong của gấu con" được thực hiện bằng ứng dụng Stop Motion + Capcut. Phim có thể được dùng trong dạy học ở môn Tiếng Việt, Đạo Đức. Câu chuyện giáo dục cho học sinh về tình bạn, về yêu thương và sẻ chia với người khác.	Có thể sử dụng trong môn: - Đạo Đức: chủ đề "Yêu quý bạn bè - lớp 2", "Thiết lập và duy trì quan hệ bạn bè - lớp 4",... - Tiếng Việt: + Sách Cánh Diều: "Bạn bè của em", "Em yêu bạn bè" - lớp 2. "Yêu thương, sẻ chia" - lớp 3 + Kết Nối Tri Thức: " Bài 9: Quà hồng của thỏ con" - lớp 3 + Chân Trời Sáng Tạo: Chủ đề "Vòng tay bè bạn" - lớp 3, chủ đề "Mảnh ghép yêu thương" - lớp 4	Phim hoạt hình được làm thủ công, có hình ảnh, màu sắc đẹp mắt, tiết kiệm được chi phí....	Câu chuyện mang ý nghĩa giáo dục cao và có tính ứng dụng linh hoạt trong các chủ đề về bạn bè, tình yêu thương, ...trong môn Tiếng Việt và Đạo Đức.	
02/01/2024 15:14:59	Trần Nguyễn Kiều My - Dương Thị Hà Giang - Hà Thị Thủy	4A	Sử dụng phần mềm dạy học dạng ảnh trong bài Môi trường sống của Thực vật và Động vật, Tự nhiên & Xã hội lớp 2, bộ sách Cánh Diều. Gồm các âm thanh và hình ảnh, hình ảnh động về một số loài Động/Thực vật sống ở môi trường dưới nước và trên cạn. Dạy học dạng ảnh có cái nhìn bao quát và sinh động hơn trong quá trình tìm hiểu về nội dung bài học. Tạo hứng thú học tập cho học sinh. Nâng cao hiệu quả của tiết dạy.	Phần mềm dạy học dạng ảnh Thinglink. Tiết dạy: Bài Môi trường sống của Thực vật và động vật, môn Tự nhiên & Xã hội lớp 2, Cánh Diều. (Ngoài ra có thể sử dụng ở các môn học như Khoa Học; Công Nghệ,...). Và có thể sử dụng trong các bài như bài Sử dụng quạt điện (CN, Lớp 3),...	Có thể sử dụng để đưa ra nhiều hình ảnh/hình ảnh động, âm thanh hoặc các thông tin chi tiết bằng các đường link ngay trên bài bài giảng để học sinh có thể có cái nhìn sinh động hơn về nội dung bài học.	Có thể đưa ra các thông tin ngắn gọn hoặc chi tiết và các hình ảnh, âm thanh sinh động giúp học sinh có thể hiểu rõ hơn về nội dung bài học cũng như thấy được sự sinh động của bài học đó, từ đó tạo nên hứng thú trong học tập cho học sinh.	
02/01/2024 14:52:57	Phạm Thị Giang, Phan Nguyễn Nhật Ánh Minh, Lê Thị Thơm	4B	Tư liệu về cuộc đời nhân vật lịch sử Trần Văn Ôn	Có thể tích hợp trong việc dạy học mạch nội dung Nam Bộ môn Lịch sử và Địa lí lớp 4	Vừa kết hợp với việc dạy học và làm tư liệu về cuộc đời của các nhân vật lịch sử	Giúp học sinh biết được nhiều hơn về nhân vật lịch sử	

Dấu thời gian	Họ và tên sinh viên	Lớp dự thi	Mô tả ngắn gọn 5 câu về sản phẩm dự thi:	Thông tin về môn học, tiết dạy và khối lớp có thể sử dụng bài giảng hoặc thiết bị dạy học số.	Tính mới và sáng tạo của sản phẩm (nêu ngắn gọn)	Điều bạn tâm đắc về sản phẩm này là gì? (nêu ngắn gọn)	Điểm
02/01/2024 21:11:23	Phan Nguyễn Nhật Ánh Minh, Lê Thị Thơm, Phạm Thị Giang	4B	Sản phẩm dự thi là tư liệu về cuộc đời Trần Văn Ôn. Sản phẩm được thiết kế dưới dạng video có thuyết minh với thời lượng là 3 phút 31 giây. Video được tạo ra từ việc chọn lọc các hình ảnh, clip sưu tầm được và ghép thành một tư liệu mới phù hợp với học sinh tiểu học. Nội dung của sản phẩm nói về cuộc đời hoạt động Cách mạng, sự hy sinh anh dũng của người anh hùng trẻ tuổi Trần Văn Ôn và ý nghĩa ngày Truyền thống học sinh – sinh viên Việt Nam. Qua đó, hình thành cho học sinh các phẩm chất đáng quý, ý thức trân trọng, tự hào về truyền thống hiếu học, đấu tranh yêu nước của đất nước Việt Nam nói chung và đồng bào Nam Bộ nói riêng.	Tư liệu về cuộc đời Trần Văn Ôn có thể được tích hợp trong việc dạy học mạch nội dung Nam Bộ, môn Lịch sử và Địa lý lớp 4.	- Tính mới: Sử dụng các hình ảnh, đoạn phim ngắn trong video này thay thế cho cách giáo viên liên hệ bài học bằng cách giảng giải thông qua lời nói. Việc đó gây hứng thú hơn là cách truyền đạt qua lời nói mang tính trừu tượng. - Tính sáng tạo: Sử dụng phần mềm Capcut – một ứng dụng đang “hot”, được hàng triệu người sử dụng để tạo ra các hình ảnh, đoạn phim đẹp, sống động, nội dung phù hợp với đặc điểm của học sinh tiểu học. Sản phẩm này không chỉ giảm việc giáo viên phụ thuộc vào sách giáo khoa mà giáo viên còn được sáng tạo qua việc thêm video vào quá trình giảng dạy. Đồng thời, thông qua sản phẩm này, học sinh khắc sâu hơn về kiến thức, tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng và hiệu quả. Học sinh được kích thích sự hứng thú khi được tiếp xúc với các kênh hình thay vì học kênh chữ nhiều dễ gây nhàm chán trong học Lịch sử và Địa lý.	Tư liệu về cuộc đời Trần Văn Ôn không chỉ có thể được tích hợp trong việc dạy học mạch nội dung Nam Bộ, môn Lịch sử và Địa lý lớp 4, mà nó có thể được tích hợp trong việc: - Dạy bài “Em yêu quê hương”, môn Đạo đức lớp 2; giúp học sinh nắm được cuộc đời hoạt động Cách mạng và sự hy sinh anh dũng của người anh hùng trẻ tuổi Trần Văn Ôn. Từ đó khơi gợi ý thức ham học hỏi, tìm tòi, yêu thích lịch sử dân tộc, khơi dậy lòng yêu nước, tự hào về quê hương. - Tuyên truyền cho học sinh về ý nghĩa ngày Truyền thống học sinh – sinh viên Việt Nam (09/01/1950) trong những buổi chào cờ, các hoạt động ngoại khoá, câu lạc bộ... Qua đó, giúp HS làm giàu vốn kiến thức của mình về người anh hùng trẻ tuổi Trần Văn Ôn và ý nghĩa ngày Truyền thống học sinh – sinh viên Việt Nam (09/01/1950). Đồng thời, việc đó sẽ bồi dưỡng cho các em các phẩm chất đáng quý.	
02/01/2024 23:24:02	Lê Thị Thùy Trân; Phạm Thanh Thương; Nguyễn Thị Thanh Tâm	4C	Dựa vào chương trình học môn Tiếng Việt gồm các kĩ năng đọc, viết, nói và nghe. Thiết bị dạy học tập trung chủ yếu vào rèn luyện cho học sinh lớp 1 khi các em vừa bước vào cấp tiểu học, ngoài ra giúp các học sinh ở khối lớp khác ôn tập lại. "Em học Tiếng Việt" giúp cho học sinh học các chữ cái, số thông qua thiết bị dạy học trên. Giúp việc hướng dẫn học sinh học tập của giáo viên trở nên dễ dàng hơn. Nó cũng giúp học sinh tự thực hiện, tự học khi không có sự hướng dẫn của giáo viên.	Có thể sử dụng thiết bị dạy học số trong môn học Tiếng Việt ở chủ yếu các khối lớp 1 và 2	Ở phần đọc, khi nhấn ngẫu nhiên các chữ cái, số học sinh có thể nghe và đọc theo. Ở phần viết, khi nhấn ngẫu nhiên vào các nét cơ bản, chữ cái, chữ số, chữ hoa học sinh có thể xem được cách viết và tập viết theo một cách chuẩn nhất.	Bên cạnh việc giúp học sinh rèn luyện các kĩ năng đọc, viết, nói và nghe theo các video thì còn hỗ trợ một số học sinh tiếp thu bài ở lớp chưa cao, về nhà học sinh có thể tự học hay học tập cùng phụ huynh.	
02/01/2024 21:28:23	Nguyễn Thị Tuyết Nu, Lê Hoài Thuông, Lê Thị Hiền My, Lê Thị Thu, Hoàng Thị Diệuhuyền	4D	Thinglink là phần mềm giúp giáo viên thiết kế những bài giảng đa phương tiện cho phép việc học trở nên linh hoạt, đáp ứng nhu cầu học tập của tất cả học sinh. Từ một hình ảnh người dạy sẽ dùng phần mềm để mô tả và biểu diễn (hình ảnh, video, âm thanh,...) tạo ra tương tác hình ảnh. Có thể chèn liên kết để cho người dùng chia sẻ hình ảnh và truy cập trực tiếp mà chỉ cần mở file và đưa chuột qua các điểm được chú thích sẵn.	Môn khoa học lớp 5 - Chương trình 2006	Tạo hình ảnh tương tác trong dạy học làm tăng hứng thú học tập cho học sinh	Sản phẩm tạo ra sự tương tác thông qua hình ảnh, giúp học sinh có hứng thú, dễ dàng ghi nhớ và tiếp thu kiến thức	
02/01/2024 16:34:44	Nguyễn Thị Phương Thảo - Nguyễn Thị Hải Yến - Võ Thị Thu Hiền	4E	- Sản phẩm dự thi có sự kết hợp của các phần mềm Powerpoint tích Ispring, Canva. - Một số tính năng chính trong Powerpoint chúng em đã sử dụng như Remove Background Picture, Hyperlink, Animation, ... - Chúng tôi đã khai thác và sử dụng tối ưu các hình ảnh, tính năng từ phần mềm Canva. - Công dụng của sản phẩm: + Học sinh dễ dàng tiếp nhận thông tin một cách trực quan, ngoài ra HS còn có thể tương tác trực tiếp bài giảng trên hệ thống thiết bị máy tính của GV (VD: lựa chọn, tìm hiểu vùng/ tỉnh thành ở Việt Nam). + Đảm bảo một số yêu cầu cần đạt trong chương trình địa lí lớp 4 cho HS như xác định được vị trí địa lí, một số địa danh tiêu biểu của vùng/ tỉnh thành... + Linh hoạt khai thác thêm kinh nghiệm, trải nghiệm của HS nhưng hiểu biết về các địa danh, các câu chuyện truyền thuyết, câu chuyện lịch sử... qua tương tác bài giảng.	- Sản phẩm thiết bị dạy học số “Bản đồ nước Việt Nam” được sử dụng trong gần hết học kì I chương trình Lịch Sử và Địa lí 4 ở các bộ sách trong hệ thống các bài học của 5 vùng của Việt Nam (vùng Trung du và miền núi Bắc Bộ, vùng đồng bằng Bắc Bộ, vùng Duyên hải miền Trung, vùng Tây Nguyên, vùng Nam Bộ)	- Có thể tương tác bài giảng trực tiếp trên lớp hoặc qua bài giảng E-Learning - Kết nối có hệ thống, logic các bài học trong 5 vùng của Việt Nam trong gần hết chương trình kì 1 của chương trình Lịch sử và Địa lí 4. - Các thông tin, dữ kiện trong sản phẩm mang tính cập nhật.	- Tái sử dụng nhiều lần - Linh hoạt chỉnh sửa thêm thông tin, kiến thức - Tương tác với bài giảng trực tiếp trên lớp hoặc qua bài giảng E-Learning	

Dấu thời gian	Họ và tên sinh viên	Lớp dự thi	Mô tả ngắn gọn 5 câu về sản phẩm dự thi:	Thông tin về môn học, tiết dạy và khối lớp có thể sử dụng bài giảng hoặc thiết bị dạy học số.	Tính mới và sáng tạo của sản phẩm (nêu ngắn gọn)	Điều bạn tâm đắc về sản phẩm này là gì? (nêu ngắn gọn)	Điểm
02/01/2024 15:41:37	Bùi Thị Thanh Mai	4F	Phần mềm Wordwall hỗ trợ dạy học thông qua hình thức trò chơi; giao bài tập về nhà cho học sinh.	Có thể sử dụng trong nhiều môn học như: Toán, khoa học, tự nhiên xã hội.... dành cho khối tiểu học và cả các khối học khác.	cách sử dụng đơn giản và nhiều hình thức thú vị.	đa dạng về hình thức: câu hỏi trắc nghiệm, ghép nối...	
02/01/2024 22:01:54	Phan Thị Diệu Linh - Hồ Thị Y A Na - Nguyễn Lê Hoàng Long	4G	Với các tính năng gắn gũi và dễ thực hiện. Sản phẩm tạo ra giúp kích thích tính trực quan của học sinh nâng cao hiệu quả dạy học. Bên cạnh đó sản phẩm là sự thể hiện sinh động của một câu chuyện giúp giáo viên dễ truyền đạt và áp dụng được các phương pháp, hình thức dạy học mới.	Sản phẩm được dùng trong môn Tiếng Việt lớp 5 bài kể chuyện: Nhà vô địch.	Kết hợp hình ảnh động, lồng tiếng.	Dễ thao tác, dễ truyền đạt, mang tính ứng dụng.	
03/01/2024 11:42:05	Nguyễn Văn Hùng, Hồ Thị Hồng Nhung, Đương Thị Vân	4H	Được thiết kế, lập trên phần mềm Scratch. Sản phẩm giúp HS rèn kĩ năng tính nhẩm, rèn luyện các phép tính cộng, trừ trong phạm vi 10	Môn Toán lớp 1 - ứng dụng cho phần khởi động hoặc củng cố phép cộng, phép trừ trong phạm vi 10	Lập trình các phép tính cộng, trừ ngẫu nhiên tạo nên tính hứng thú trong học tập Đơn giản, dễ thực hiện và thao tác	Các phép tính cộng, trừ xuất hiện một cách ngẫu nhiên Có tính ứng dụng cao. Từ lập trình các phép tính cộng, trừ trong phạm vi 10 có thể ứng dụng để lập trình lại cho các phép tính cộng trừ trong phạm vi 100	
02/01/2024 17:17:22	Bùi Ngọc Thảo Nhưng + Võ Thị Thu Huyền + Nguyễn Thị Hoài Thương	4I	- Phục vụ cho việc giới thiệu về chu trình sinh sản của ruồi. - Giúp người dạy có thể nói kỹ hơn về cấu tạo của từng bộ phận nhỏ bên trong một chỉnh thể lớn bằng hình ảnh trực quan, kết hợp âm thanh nhờ đó giúp người học dễ dàng liên tưởng hơn. - Học sinh được học thông qua tương tác với máy tính. - Ngay trong một trang mà có thể trình chiếu được tất cả thông tin về các đối tượng ở trong chu trình sinh sản của ruồi. - So với việc quan sát một hình ảnh trong sách giáo khoa, học sinh có thể xem nhiều hình ảnh và video cụ thể về chu trình sinh sản của ruồi.	Được sử dụng trong môn Khoa học lớp 5 - Tuần 28 - Bài 56: Sự sinh sản của côn trùng (1 tiết)	Cho phép gắn link và hiện đa phương tiện ngay trên màn hình. Chỉ cần một trang đã có thể nén tất cả các nội dung trình chiếu vào các nút link tương ứng. Tạo ra tương tác hình ảnh mà có thể chèn liên kết để cho người dùng chia sẻ hình ảnh và truy cập trực tiếp mà chỉ cần mở file và đưa chuột qua các điểm được chú thích sẵn.	Dễ làm, dễ sử dụng, đem lại nhiều trải nghiệm hấp dẫn cho học sinh, cung cấp cho học sinh nhiều thông tin mới mẻ nhưng không gây nhàm chán. Giúp người học có cái nhìn sinh động và thích thú vào bài học hơn.	