

Số: 262/2016/CNPM-ĐT

Cần Thơ, ngày 26 tháng 10 năm 2016

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO *V/v gửi thiệp các khóa tập huấn ứng dụng CNTT trong đổi mới*

Số: 264/2016 *phương pháp dạy và học"*

ĐẾN Ngày: 07/11/2016

Chuyển:.....

Lưu hồ sơ số:.....

Kính gửi: **Sở Giáo dục và Đào tạo các tỉnh/thành phố**

"Đẩy mạnh việc ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) trong trường phổ thông nhằm đổi mới phương pháp dạy và học theo hướng giáo viên tự tích hợp CNTT vào từng môn học thay vì học trong môn tin học. Giáo viên các bộ môn chủ động tự soạn và tự chọn tài liệu và phần mềm (mã nguồn mở) để giảng dạy ứng dụng CNTT" (Theo Quyết định số 698/QĐ-TTg ngày 01/6/2009 của Thủ tướng Chính phủ).

Nhằm góp phần hiện thực hóa nội dung trên, Trung tâm Công nghệ Phần mềm Đại học Cần Thơ (CUSC) đã xây dựng và triển khai thành công các khóa tập huấn về **"ứng dụng CNTT trong đổi mới phương pháp dạy và học"** và hợp tác triển khai đào tạo tại các Sở Giáo dục và Đào tạo tỉnh Hậu Giang, Bạc Liêu, Sóc Trăng, Kiên Giang, Vĩnh Long, đồng thời nhận được sự đánh giá rất cao từ lãnh đạo Sở cũng như các giáo viên tham gia tập huấn.

Các khóa tập huấn đảm bảo thực hiện tốt các mục tiêu quan trọng sau:

- Các giáo viên có thể tự xây dựng các bài trình chiếu đa phương tiện, mô phỏng thí nghiệm, mô hình giảng dạy để phục vụ cho công việc giảng dạy của mình.
- Ứng dụng CNTT vào quá trình dạy và học nhằm kích thích sự sáng tạo và độc lập suy nghĩ, tăng cường khả năng tự học, tự tìm tòi của học sinh.
- Hướng dẫn ôn luyện học sinh tham gia các kỳ thi học sinh giỏi quốc gia, Olympic 30/04 và Tin học trẻ toàn quốc.
- Học sinh biết tự khai thác và ứng dụng CNTT vào quá trình học tập của bản thân.

Để hiểu rõ hơn về các khóa tập huấn này, Trung tâm Công nghệ Phần mềm Đại học Cần Thơ kính gửi kèm danh sách các khóa tập huấn cho giáo viên trung học, tiểu học, mầm non. Để có thêm thông tin xin vui lòng liên hệ:

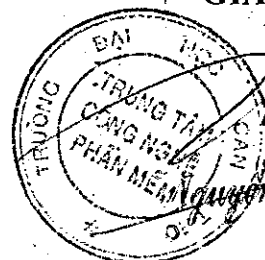
- Phan Văn Hoài
 - o Điện thoại cơ quan: (0710) 373 1072 (ext 305)
 - o Điện thoại di động: 0918 484 171
 - o Email: pvhoai@ctu.edu.vn

Trân trọng kính chào!

Nơi nhận:

- Như trên;
- Lưu HC.

GIÁM ĐỐC



CÁC KHÓA TẬP HUẤN
Giáo viên ở các Sở GD&ĐT

1. Ứng dụng công nghệ thông tin trong công việc và quản lý

STT	Tên khóa tập huấn	Thời lượng (giờ)
1.	<p>Ứng dụng công nghệ thông tin trong quản lý nhà trường</p> <ul style="list-style-type: none"> - Đối tượng: Các nhà quản lý giáo dục ở các trường phổ thông trung học, phổ thông cơ sở và tiểu học; Các chuyên gia CNTT ở cấp sở, phòng giáo dục. - Học phần bao gồm: <ul style="list-style-type: none"> + Hệ thống văn bản của Nhà nước về ứng dụng CNTT trong ngành giáo dục + Ứng dụng CNTT trong điều hành và quản lý giáo dục. + Ứng dụng Bản đồ tư duy trong điều hành và quản lý giáo dục. + Ứng dụng Excel trong điều hành và quản lý giáo dục + Ứng dụng CNTT trong quản lý tài sản. 	36
2.	<p>Kỹ năng sử dụng máy tính cho cán bộ, công chức, viên chức</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ứng dụng CNTT trong các đơn vị hành chính - Tổ chức lưu trữ, bảo mật và sao lưu dữ liệu. - Biên soạn các văn bản hành chính. - Thống kê số liệu và trình bày báo cáo - Ứng dụng Internet - Một số sự cố thường gặp và vấn đề an ninh <ul style="list-style-type: none"> + Các lỗi phổ biến về phần cứng + Các lỗi phổ biến về phần mềm + Những vấn đề an ninh 	32
3.	<p>Biên tập ảnh với Photoshop CC</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giới thiệu các chức năng chỉnh sửa ảnh trong Photoshop. - Áp dụng Photoshop vào thiết kế các sản phẩm thực tế (hình nền, các thông báo, quảng cáo) - Áp dụng các công cụ vào chỉnh sửa hình ảnh hay nâng cao chất lượng ảnh - Sử dụng các công cụ để thiết kế quảng cáo, hình nền, thông báo... 	24
4.	<p>Nhiếp ảnh căn bản</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nhiếp ảnh số giúp người học có kiến thức căn bản về nhiếp ảnh, 	24

	<p>các kỹ thuật nhiếp ảnh, sử dụng các chế độ chụp ảnh linh hoạt và phù hợp.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Các kiến thức vận dụng vào thực tế sáng tác ảnh nghệ thuật hoặc ảnh dịch vụ 	
5.	<p>Xử lý các sự cố thông dụng trên máy tính</p> <ul style="list-style-type: none"> - Khóa học cung cấp kiến thức nền tảng về máy tính và hệ thống mạng máy tính; - Cài đặt và khắc phục các sự cố cơ bản của các phần mềm phục vụ công việc văn phòng; - Khắc phục các sự cố phần cứng máy tính và mạng nội bộ (kết nối mạng nội bộ, chia sẻ dữ liệu cho nhau, in tài liệu qua mạng, ...), trong việc quản lý hệ thống máy tính; - Xử lý các sự cố xảy ra trong quá trình triển khai bảo trì (Sao lưu, phục hồi hệ điều hành, ..). 	24

II. Giáo viên tin học ôn luyện thi cho học sinh: tham gia các kỳ thi học sinh giỏi quốc gia, olympic 30/04 và tin học trẻ không chuyên.

STT	Tên khóa tập huấn	Thời lượng (giờ)
1.	<p>Ứng dụng CNTT và giải thuật nâng cao để bồi dưỡng học sinh giỏi tin học khối THCS (Dự thi bảng B)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Học phần này nhằm trang bị cho người học những kiến thức, kỹ năng, thái độ để các giáo viên triển khai hiệu quả các lớp ôn luyện học sinh giỏi môn tin học ở bậc THCS. - Ngoài ra còn cung cấp về kinh nghiệm tổ chức lớp, phân bổ nội dung giảng dạy và chiến thuật làm bài cho giáo viên đứng lớp nhằm giúp học sinh đạt kết quả cao trong các kỳ thi học sinh giỏi tin học cấp tỉnh/quốc gia, tin học trẻ không chuyên. - Nội dung khóa tập huấn: <ul style="list-style-type: none"> + Kỹ thuật xử lý tập tin cho các loại dữ liệu nhập và xuất khác nhau + Kỹ thuật dò lỗi + Các giải thuật từ cơ bản đến nâng cao <ul style="list-style-type: none"> ▪ Giải thuật về số học ▪ Giải thuật về hình học ▪ Kỹ thuật xử số nhị phân, xử lý bit và tập hợp ▪ Giải thuật sinh và toán đại số ▪ Kỹ thuật xử lý mảng và ma trận ▪ Kỹ thuật xử lý chuỗi ▪ Lý thuyết Đồ thị ▪ Cây trò chơi và kỹ thuật duyệt BFS/DFS ▪ Thuật toán quy hoạch động 	40

2.	<p>Ứng dụng CNTT và giải thuật nâng cao để bồi dưỡng học sinh giỏi tin học khối THPT (Dự thi bảng C)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Học phần này nhằm trang bị cho người học những kiến thức, kỹ năng, thái độ để các giáo viên triển khai hiệu quả các lớp ôn luyện học sinh giỏi môn tin học ở bậc THPT. - Ngoài ra còn cung cấp về kinh nghiệm tổ chức lớp, phân bổ nội dung giảng dạy và chiến thuật làm bài cho giáo viên đứng lớp nhằm giúp học sinh đạt kết quả cao trong các kỳ thi học sinh giỏi tin học cấp tỉnh/quốc gia, tin học trẻ không chuyên và Olympic tin học 30/4 - Nội dung khóa tập huấn: <ul style="list-style-type: none"> + Xử lý tập tin + Kỹ thuật dò lỗi + Các giải thuật sắp xếp + Cấu trúc dữ liệu + Tập hợp và kỹ thuật xử lý bit + Ma Trận và Ứng dụng + Cấu trúc cây + Lý thuyết Đồ thị + Cây trò chơi và kỹ thuật duyệt BFS/DFS + Giải thuật sinh và Đại số tổ hợp + Thuật toán quy hoạch động 	40
3.	<p>Thiết kế phần mềm sáng tạo dạng web cơ bản (Dự thi bảng D)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cung cấp cho người học những kiến thức cơ bản về thiết kế và phát triển ứng dụng web đa thiết bị. - Thiết kế ứng dụng web cơ bản sử dụng HTML5 và CSS3. - Lập trình ứng dụng cho web tương tác sử dụng JavaScript. - Thiết kế ứng dụng web đa thiết bị. 	32
4.	<p>Thiết kế phần mềm sáng tạo dạng web nâng cao (Dự thi bảng D)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cung cấp cho người học những kiến thức nâng cao về thiết kế và phát triển ứng dụng web đa thiết bị. - Phân tích thiết kế hệ thống, thao tác và truy vấn cơ sở dữ liệu. - Cài đặt và cấu hình một hệ thống mã nguồn mở gồm PHP, MySQL và Apache. - Phát triển ứng dụng web tương tác chuyên nghiệp với cơ sở dữ liệu sử dụng PHP và MySQL theo tình huống cụ thể. 	32
5.	<p>Ứng dụng Windows Form để thiết kế phần mềm sáng tạo (Dự thi bảng D)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Thiết kế ứng dụng - Sử dụng bộ công cụ Visual Studio để thiết kế giao diện ứng dụng và lập trình các chức năng xử lý. - Xây dựng các ứng dụng phục vụ các nhu cầu thực tế như: quản lý 	40

	học sinh, quản lý tài sản, khách sạn, quản lý kho, bệnh viện, ...	
6.	<p>Phát triển ứng dụng Android với App Inventor (Dự thi bảng D)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cung cấp kiến thức, kỹ năng cần thiết để học viên có thể phát triển ứng dụng di động trên hệ điều hành Android. - Khai thác công cụ MIT Inventor để giảng dạy và học lập trình - Xây dựng ứng dụng di động trên hệ điều hành Android bằng công cụ App Inventor - Hiểu được quy trình phát triển ứng dụng di động trên nền Android bằng App Inventor - Xây dựng giao diện ứng dụng với App Inventor Designer - Hiểu và xử lý sự kiện trong ứng dụng - Học được các khối lệnh có điều kiện - Kiểm thử ứng dụng, triển khai ứng dụng qua thiết bị thật - Công bố phần mềm lên kho ứng dụng 	32
7.	<p>Xây dựng sản phẩm sáng tạo trên Arduino (Dự thi bảng E)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giúp giáo viên nắm vững thể lệ cuộc thi từ đó định hướng cho việc thực hiện sản phẩm sáng tạo của học sinh. - Tham khảo một số sản phẩm sáng tạo đã đạt giải trong những năm qua. - Xây dựng ý tưởng cho việc thực hiện sản phẩm sáng tạo. - Nắm được kỹ năng và phương pháp trong lập trình Arduino; các kỹ thuật trong thiết kế và xây dựng sản phẩm sáng tạo trên Arduino. - Giúp giáo viên am hiểu về lập trình, đam mê và có nguyện vọng xây dựng, thiết kế sản phẩm sáng tạo. - Nắm được kiến thức về lập trình Arduino, kiến thức cơ bản về phần cứng và điện tử, tìm hiểu nguyên tắc hoạt động trên những sản phẩm thực tế, hướng dẫn thực hiện những sản phẩm sáng tạo hoàn chỉnh. 	48
8.	<p>Xây dựng sản phẩm sáng tạo trên Arduino nâng cao (Dự thi bảng E)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Khóa học cung cấp các kiến thức về lập trình Arduino nâng cao, kỹ năng trong xử lý truyền nhận và biểu diễn dữ liệu, tích hợp và sử dụng các thư viện mã nguồn mở trong xây dựng các ứng dụng với Arduino. Từ đó giúp học viên có thể tự xây dựng được các ứng dụng thực tế - Cung cấp kiến thức về quá trình truyền nhận và nhận dữ liệu thông qua mạng không dây, SMS. - Cung cấp kiến thức trong việc tích hợp và sử dụng các thư viện mã nguồn mở trong xây dựng các ứng dụng thực tế. 	40

III. Giáo viên giảng dạy môn tiếng Khmer

STT	Tên khóa tập huấn	Thời lượng (giờ)
1.	<p>Ứng dụng CNTT trong đổi mới phương pháp dạy và học tiếng Khmer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hướng dẫn cách thức cài đặt bộ font chữ, bộ gõ và cách sử dụng bàn phím để gõ các chữ nguyên âm và phụ âm tiếng Khmer - Cách xây dựng và biên soạn một giáo án điện tử, bài trình chiếu đa phương tiện. - Khai thác phần mềm thiết kế bài giảng tương tác, tích hợp sẵn các công cụ giảng dạy, công cụ đánh giá hiệu quả dạy học và thư viện đa phương tiện... - Thiết kế bài giảng tương tác, xây dựng thư viện tài nguyên dạy học nên dễ dàng tích hợp tài nguyên Đa phương tiện vào bài giảng, xây dựng nhiều hoạt động kiểm tra đánh giá phát triển toàn diện các kỹ năng nghe-nói-đọc-viết. - Hỗ trợ công cụ xây dựng kịch bản giảng dạy, triển khai nhanh việc giảng dạy dành thời gian tối đa cho chuyên môn. 	40

IV. Ứng dụng CNTT trong đổi mới phương pháp dạy và học các môn học bậc Trung học phổ thông và trung học cơ sở: đối với từng bậc học có phần thực hành và nội dung riêng.

- Đối với môn học thuộc nhóm Khoa học Tự nhiên: dựng mô hình trực quan hoặc xây dựng mô phỏng thí nghiệm phục vụ giảng dạy và học tập; tích hợp kết quả vào bài trình chiếu Đa phương tiện.
- Đối với môn học thuộc nhóm Khoa học Xã hội: Xây dựng bài trình chiếu Đa phương tiện (phương pháp khai thác nguồn tài nguyên trên Internet, khai thác phần mềm xử lý hình ảnh, âm thanh, video và tích hợp vào bài trình chiếu).

STT	Tên khóa tập huấn	Thời lượng (giờ)
1.	<p>Môn Toán học</p> <ul style="list-style-type: none"> - Khai thác phần mềm Maple, GeoPlan-GeoSpace - Sử dụng phần mềm Maple để tìm và soạn hệ thống bài tập, đề thi theo ý muốn; Kiểm tra kết quả của các bài toán để dự đoán các chứng minh; vẽ các đồ thị chính xác phục vụ giảng dạy hoặc sinh hoạt chuyên môn; Công cụ hỗ trợ trong bồi dưỡng học sinh giỏi. - Dựng mô hình trực quan của hình học phẳng và hình học không gian với công cụ GeoPlan-GeoSpace - Giúp giáo viên có thể dựng hình dựa vào phương trình, tọa độ, và tính toán trên các đối tượng được dựng như tích vô hướng, tích có hướng của hai vector, diện tích tam giác, thể tích khối đa diện, vẽ đồ thị hàm số,... 	36

2.	Môn Văn học <ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng phần mềm MS Powerpoint từ căn bản đến nâng cao áp dụng vào việc biên soạn bài giảng. - Trang bị kiến thức về xây dựng bài giảng bài giảng điện tử E-learning dùng iSpring Suit. - Khai thác hiệu quả tài nguyên trên mạng Internet. - Sử dụng các phần mềm hỗ trợ để nâng cao tính hiệu quả đa phương tiện trong bài giảng. - Biết chọn lọc, chỉnh sửa và tạo mới nguồn tài nguyên cho bài giảng đa phương tiện. - Làm việc với các dự án âm thanh, hình ảnh và phim. - Tăng kỹ năng làm việc nhóm trong việc xây dựng và trình bày bài giảng đa phương tiện. 	24
3.	Môn Vật lý <ul style="list-style-type: none"> - Khai thác phần mềm Crocodile Phisic - Xây dựng mô phỏng thí nghiệm, mô hình giảng dạy và tích hợp vào bài trình chiếu Đa phương tiện. - Giúp giáo viên kết hợp yếu tố sư phạm để việc sử dụng phần mềm vào quá trình thiết kế bài giảng và bài trình chiếu Đa phương tiện đạt hiệu quả và hoàn thiện hơn nhằm nâng cao chất lượng dạy và học. 	24
4.	Môn Hóa học <ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng các phần mềm hỗ trợ để nâng cao tính hiệu quả đa phương tiện trong bài giảng như Crocodile Chemistry, ChemBioOffice, EBAS, V-iSpring Suit... - Sử dụng được phần mềm để tạo thí nghiệm về các phản ứng hóa học một cách trực quan trên máy tính. - Sử dụng phần mềm (EBASE, công cụ thật sự hữu ích cho các em học sinh phổ thông) giúp cân bằng các phương trình phản ứng hóa học, có thể tính số mol và khối lượng của các chất tham gia phản ứng hóa học. - Sử dụng được phần mềm V-iSpring Suit, giải pháp soạn bài giảng theo chuẩn Elearning. 	32
5.	Môn Sinh học <ul style="list-style-type: none"> - Khai thác phần mềm để mô phỏng giải phẫu động vật, thí nghiệm sinh lý. - Giúp giáo viên ứng dụng CNTT vào các nội dung khó diễn đạt hết được ý nghĩa bằng lời thông qua các đồ thị, biểu đồ, phim, hình ảnh minh họa,... - Tạo mô hình trực quan động có hiệu ứng chuyển động và biến đổi, tạo ra các hoạt động mô phỏng sinh động. 	32

6.	Môn Lịch sử <ul style="list-style-type: none"> - Ứng dụng CNTT để khai thác thông tin và tư liệu lịch sử bao gồm văn bản, hình ảnh, âm thanh, phim tư liệu,... - Mối liên hệ giữa nội dung dạy học và tài nguyên trên Internet: nội dung lịch sử lấy sự kiện lịch sử làm trọng tâm; nội dung lịch sử lấy nhân vật lịch sử làm trọng tâm; nội dung lịch sử lấy địa danh lịch sử làm trọng tâm. - Giúp giáo viên xử lý hình ảnh, bản đồ, biên tập âm thanh, biên tập phim,... để tự tạo ra tư liệu phục vụ dạy và học. Tích hợp tư liệu vào bài trình chiếu Đa phương tiện. 	24
7.	Môn Địa lý <ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng phần mềm MS Powerpoint từ căn bản đến nâng cao áp dụng vào việc biên soạn bài giảng. - Khai thác hiệu quả tài nguyên trên mạng Internet. - Sử dụng và khai thác phần mềm MapInfo để thao tác và tạo ra các công cụ bản đồ phục vụ cho nội dung giảng dạy. - Biết chọn lọc, chỉnh sửa và tạo mới bài giảng đa phương tiện. - Làm việc với các dự án âm thanh, hình ảnh và phim. - Kỹ năng khai thác thông tin trên Internet. - Sử dụng được phần mềm iSpring Suite, phần mềm đáp ứng được các tiêu chí đặt ra của cục CNTT và Bộ GD&ĐT. - Sử dụng phần mềm để khai thác bản đồ, khai thác thông tin hình ảnh - Sử dụng phần mềm để tạo ra các bản đồ để biểu diễn số liệu, và tạo ra công cụ giảng dạy. - Sử dụng phần mềm để kiểm tra kiến thức học sinh 	32
8.	Môn Anh văn <ul style="list-style-type: none"> - Ứng dụng các kỹ thuật khác nhau như matching, networking, fill in the gaps, rub out and remember - Xây dựng game để phục vụ giảng dạy: trò chơi chiếc nón kỳ diệu, Crossword, Word search - Khai thác phần mềm thiết kế bài giảng tương tác, tích hợp sẵn các công cụ giảng dạy, công cụ đánh giá hiệu quả dạy học và thư viện đa phương tiện... - Thiết kế bài giảng tương tác, xây dựng thư viện tài nguyên dạy học nên dễ dàng tích hợp tài nguyên Đa phương tiện vào bài giảng, xây dựng nhiều hoạt động kiểm tra đánh giá phát triển toàn diện các kỹ năng nghe-nói-đọc-viết. - Hỗ trợ các công cụ dạy học ảo và các hiệu ứng tương tác nên việc xây dựng ý tưởng sư phạm khá phong phú và mô phỏng phương pháp, đạt hiệu quả cao. - Hỗ trợ công cụ xây dựng kịch bản giảng dạy, triển khai nhanh việc giảng dạy dành thời gian tối đa cho chuyên môn. 	28

9.	Ứng dụng CNTT và phương pháp trắc nghiệm trực quan trong thi trắc nghiệm <ul style="list-style-type: none"> - Giúp giáo viên nắm vững phương pháp ra đề thi trắc nghiệm. - Đánh giá câu hỏi và đề thi trắc nghiệm. - Sử dụng phần mềm McMix trong việc tạo đề thi và trộn các câu hỏi trắc nghiệm. 	16
10.	Ứng dụng Moodle trong ra, quản lý ngân hàng đề thi trắc nghiệm <ul style="list-style-type: none"> - Sử dụng phần mềm Moodle tạo đề thi và trộn câu hỏi trắc nghiệm. - Cài đặt, cấu hình, tổ chức thi trắc nghiệm bằng hệ thống Moodle. 	16

V. Ứng dụng CNTT trong đổi mới phương pháp dạy và học bậc Tiểu học

STT	Tên khóa tập huấn	Thời lượng (giờ)
1.	Môn Tiếng anh <ul style="list-style-type: none"> - Cung cấp kiến thức sử dụng các phần mềm và công cụ phục vụ việc giảng dạy môn tiếng Anh. - Khai thác phần mềm thiết kế bài giảng tương tác, tích hợp sẵn các công cụ giảng dạy, công cụ đánh giá hiệu quả dạy học và thư viện đa phương tiện... - Thiết kế bài giảng tương tác, xây dựng thư viện tài nguyên dạy học nên dễ dàng tích hợp tài nguyên Đa phương tiện vào bài giảng, xây dựng nhiều hoạt động kiểm tra đánh giá phát triển toàn diện các kỹ năng nghe-nói-đọc-viết. - Hỗ trợ công cụ xây dựng kịch bản giảng dạy, triển khai nhanh việc giảng dạy dành thời gian tối đa cho chuyên môn. 	24
2.	Các môn Tự nhiên – Xã hội <ul style="list-style-type: none"> - Cung cấp kiến thức và kỹ thuật sử dụng các phần mềm và công cụ phục vụ việc giảng dạy của Giáo viên Tiểu học. - Giúp các Giáo viên tạo các bài giảng một cách trực quan và sinh động. - Giúp giáo viên ứng dụng phần mềm vào tổ chức một số hoạt động cho học sinh Tiểu học nhằm tạo môi trường lớp học thân thiện, mới lạ kích thích trẻ tích cực hoạt động. - Sử dụng phần mềm MS Powerpoint từ căn bản đến nâng cao áp dụng vào việc biên soạn các dạng bài tập khác nhau. - Thiết kế trò chơi. - Khai thác hiệu quả tài nguyên trên mạng Internet. - Sử dụng các phần mềm hỗ trợ để nâng cao tính hiệu quả đa phương tiện trong bài giảng. - Biết chọn lọc, chỉnh sửa và tạo mới bài giảng đa phương tiện. - Sử dụng các phần mềm hỗ trợ trong quá trình biên soạn bài giảng 	32

VI. Bậc mầm non

STT	Tên khóa tập huấn	Thời lượng (giờ)
1.	Quản lý trò chơi mẫu giáo <ul style="list-style-type: none">- Giúp giáo viên ứng dụng phần mềm vào tổ chức một số hoạt động cho trẻ mầm non nhằm tạo môi trường lớp học thân thiện, mới lạ kích thích trẻ tích cực hoạt động.- Dựa vào ý tưởng của các trò chơi giúp giáo viên sáng tạo ra các trò chơi mới cho trẻ hoạt động nhằm củng cố, ôn luyện các kiến thức mà trẻ đã được cung cấp theo từng chủ đề, và tạo ra những đồ chơi đồ dùng, những học liệu mở để trẻ có được nhiều cơ hội trải nghiệm, hình thành kỹ năng phân loại, phán đoán, tư duy logic, khái quát hoá sự vật hiện tượng.- Giáo viên có thể tự chỉnh sửa các tranh, ghép ảnh cho phù hợp với nội dung câu chuyện, chèn các hình ảnh minh họa, chọn các hiệu ứng cho các nhân vật, biên tập và chèn âm thanh, video... để thể hiện bài trình chiếu Đa phương tiện.- Sử dụng phần mềm để quản lý khẩu phần ăn của trẻ hàng ngày. Với phần mềm này cho phép giáo viên nuôi dưỡng lập thực đơn và lưu thực đơn theo tuần. Tính toán khẩu phần ăn cho trẻ hàng ngày sao cho cân đối các chất dinh dưỡng mà vẫn đảm bảo lượng calo cần thiết cho trẻ.	40

Để có thêm thông tin chi tiết xin vui lòng liên hệ:

- Phan Văn Hoài
 - o Điện thoại cơ quan: (0710) 373 1072 (ext 312)
 - o Điện thoại di động: 0918 484 171
 - o Email: pvhoai@ctu.edu.vn