

Long Biên, ngày 14 tháng 4 năm 2024

BIÊN BẢN

**Kiểm tra kĩ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng
trên bảng tương tác thông minh**

I. Thời gian kiểm tra: 14h00 ngày 14/3/2024

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh - Phó ban
Đ/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên

- Người được kiểm tra: Lý Thị Bích Liên Nhiệm vụ: GVCN lớp 1A1

III. Nội dung kiểm tra: Kĩ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét
1	Thành thạo việc sử dụng bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.	10	6	Bước đầu sử dụng được bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.
2	Sử dụng thành thạo các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vén màn hình, đồng hồ, máy ảnh.	10	6	Bước đầu sử dụng được các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vén màn hình, đồng hồ, máy ảnh.
3	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên	10	6	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên chưa nhanh.
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	6	Các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú chưa nhanh.
5	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhấn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	5	Các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhấn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) còn lúng túng.
6	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...)	10	7	Bước đầu thực hành được các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...).

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét khái quát
7	Sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...	10	5	Còn lúng túng khi sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...
8	Sử dụng hiệu quả nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học	10	5	Bước đầu sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	6	Background bài giảng dễ nhìn, phù hợp nội dung, thiết kế tương đối khoa học.
10	Tích hợp sử dụng phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...	10	5	Bước đầu tích hợp sử dụng được phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...
TỔNG ĐIỂM		100	57	

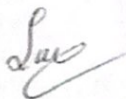
Tiêu chí: Mức độ cơ bản: đạt từ 50-60 điểm

Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

* **Kết luận:** Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Lý Thị Bích Liên



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN
Kiểm tra kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng
trên bảng tương tác thông minh

I. Thời gian kiểm tra: 14h00 ngày 14/3/2024

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh - Phó ban
Đ/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên
- Người được kiểm tra: Lương Thúy Hiền Nhiệm vụ: TPCM, GVCN lớp 1A2

III. Nội dung kiểm tra: Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét
1	Thành thạo việc sử dụng bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.	10	6	Bước đầu sử dụng được bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.
2	Sử dụng thành thạo các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vén màn hình, đồng hồ, máy ảnh.	10	6	Bước đầu sử dụng được các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vén màn hình, đồng hồ, máy ảnh.
3	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên	10	6	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên chưa nhanh.
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	6	Các thao tác tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng chưa nhanh.
5	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	6	Các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) còn lúng túng.
6	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...)	10	7	Thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,... tương đối nhanh.

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét khái quát
7	Sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...	10	5	Còn lúng túng khi sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...
8	Sử dụng hiệu quả nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học	10	6	Bước đầu sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	6	Background bài giảng dễ nhìn, phù hợp nội dung, thiết kế tương đối khoa học.
10	Tích hợp sử dụng phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...	10	5	Bước đầu tích hợp sử dụng được phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...
TỔNG ĐIỂM		100	59	

Tiêu chí: Mức độ cơ bản: đạt từ 50-60 điểm

Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

*** Kết luận:** Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM đạt mức độ: Cơ bản

*** Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

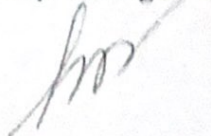
NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



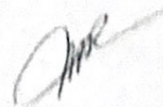
Lương Thúy Hiền



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

**Kiểm tra kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng
trên bảng tương tác thông minh**

I. Thời gian kiểm tra: 14h00 ngày 14/3/2024

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh - Phó ban
Đ/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên

- Người được kiểm tra: Vũ Phương Thảo Nhiệm vụ: GVCN lớp 1A3

III. Nội dung kiểm tra: Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTMM

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét
1	Thành thạo việc sử dụng bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.	10	5	Bước đầu sử dụng được bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.
2	Sử dụng thành thạo các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vén màn hình, đồng hồ, máy ảnh.	10	6	Bước đầu sử dụng được các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vén màn hình, đồng hồ, máy ảnh.
3	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên	10	6	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên chưa nhanh.
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	6	Các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú chưa nhanh.
5	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	6	Các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) còn lúng túng.
6	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...)	10	6	Bước đầu thực hành được các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...).

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét khái quát
7	Sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...	10	5	Còn lúng túng khi sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...
8	Sử dụng hiệu quả nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học	10	6	Bước đầu sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	7	Background bài giảng dễ nhìn, phù hợp nội dung, thiết kế tương đối khoa học.
10	Tích hợp sử dụng phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...	10	5	Bước đầu tích hợp sử dụng được phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...
TỔNG ĐIỂM		100	58	

Tiêu chí: Mức độ cơ bản: đạt từ 50-60 điểm

Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

*** Kết luận:** Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTTM đạt mức độ: Cơ bản

*** Kiến nghị, tư vấn:**.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Vũ Phương Thảo

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

**Kiểm tra kĩ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng
trên bảng tương tác thông minh**

I. Thời gian kiểm tra: 14h00 ngày 14/3/2024

II. Thành phần kiểm tra:

- | | |
|---|------------------------|
| - Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung | - Trưởng ban |
| Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh | - Phó ban |
| Đ/c: Nguyễn Bảo Trà | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Đào Hà Ánh Dương | Nhiệm vụ: GVCN lớp 1A4 |

III. Nội dung kiểm tra: Kĩ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét
1	Thành thạo việc sử dụng bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.	10	6	Bước đầu sử dụng được bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.
2	Sử dụng thành thạo các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vẽ màn hình, đồng hồ, máy ảnh.	10	7	Sử dụng được thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vẽ màn hình, đồng hồ, máy ảnh.
3	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên	10	6	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên chưa nhanh.
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	6	Các thao tác tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng còn lúng túng.
5	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	5	Các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) còn lúng túng.
6	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...)	10	6	Bước đầu thực hành được các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...).

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét khái quát
7	Sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...	10	5	Còn lúng túng khi sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...
8	Sử dụng hiệu quả nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học	10	6	Bước đầu sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	6	Background bài giảng dễ nhìn, phù hợp nội dung, thiết kế tương đối khoa học.
10	Tích hợp sử dụng phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...	10	5	Bước đầu tích hợp sử dụng được phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...
TỔNG ĐIỂM		100	58	

Tiêu chí: Mức độ cơ bản: đạt từ 50-60 điểm

Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

* **Kết luận:** Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....
.....
.....

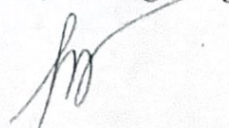
NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



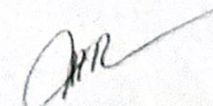
Đào Hà Ánh Dương



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN
Kiểm tra kĩ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng
trên bảng tương tác thông minh

I. Thời gian kiểm tra: 14h00 ngày 14/3/2024

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh - Phó ban
Đ/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên

- Người được kiểm tra: Phan Thị Mỹ Linh Nhiệm vụ: GVCN lớp 1A5

III. Nội dung kiểm tra: Kĩ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét
1	Thành thạo việc sử dụng bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.	10	6	Bước đầu sử dụng được bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.
2	Sử dụng thành thạo các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vén màn hình, đồng hồ, máy ảnh.	10	6	Bước đầu sử dụng được các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vén màn hình, đồng hồ, máy ảnh.
3	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên	10	6	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên chưa nhanh.
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	5	Các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú chưa nhanh.
5	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	5	Các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) còn lúng túng.
6	Thành thạo các thao tác ưu tiên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...)	10	6	Bước đầu thực hành được các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...).

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét khái quát
7	Sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...	10	5	Còn lúng túng khi sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...
8	Sử dụng hiệu quả nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học	10	5	Bước đầu sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	6	Background bài giảng dễ nhìn, phù hợp nội dung, thiết kế tương đối khoa học.
10	Tích hợp sử dụng phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...	10	5	Bước đầu tích hợp sử dụng được phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...
TỔNG ĐIỂM		100	55	

Tiêu chí: Mức độ cơ bản: đạt từ 50-60 điểm

Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

*** Kết luận:** Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM đạt mức độ: Cơ bản

*** Kiến nghị, tư vấn:**.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Phan Thị Mỹ Linh

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

**Kiểm tra kĩ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng
trên bảng tương tác thông minh**

I. Thời gian kiểm tra: 14h00 ngày 14/3/2024

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh - Phó ban
Đ/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên
- Người được kiểm tra: Nguyễn Trà My - Nhiệm vụ: GVCN lớp 1A6

III. Nội dung kiểm tra: Kĩ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTITM

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét
1	Thành thạo việc sử dụng bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.	10	6	Bước đầu sử dụng được bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.
2	Sử dụng thành thạo các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vẽ màn hình, đồng hồ, máy ảnh.	10	7	Bước đầu sử dụng được các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vẽ màn hình, đồng hồ, máy ảnh.
3	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên	10	6	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên chưa nhanh.
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	6	Các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú chưa nhanh.
5	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	5	Các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) còn lúng túng.
6	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...)	10	6	Bước đầu thực hành được các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...).

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét khái quát
7	Sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...	10	5	Còn lúng túng khi sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...
8	Sử dụng hiệu quả nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học	10	5	Bước đầu sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	7	Background bài giảng dễ nhìn, phù hợp nội dung, thiết kế tương đối khoa học.
10	Tích hợp sử dụng phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...	10	5	Bước đầu tích hợp sử dụng được phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...
TỔNG ĐIỂM		100	58	

Tiêu chí: Mức độ cơ bản: đạt từ 50-60 điểm

Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

* **Kết luận:** Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA


Nguyễn Trà My

NGƯỜI KIỂM TRA


Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh


Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

**Kiểm tra kĩ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng
trên bảng tương tác thông minh**

I. Thời gian kiểm tra: 14h00 ngày 14/3/2024

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: D/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
D/c: Phan Thị Mỹ Hạnh - Phó ban
D/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên

- Người được kiểm tra: Lê Hà Anh Nhiệm vụ: GVCN lớp 2A1

III. Nội dung kiểm tra: Kĩ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTITM

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét
1	Thành thạo việc sử dụng bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.	10	7	Sử dụng được bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.
2	Sử dụng thành thạo các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vẽ màn hình, đồng hồ, máy ảnh.	10	7	Sử dụng được các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vẽ màn hình, đồng hồ, máy ảnh.
3	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên	10	7	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên chưa nhanh.
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	6	Các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú chưa nhanh.
5	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhấn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	7	Các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhấn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) chưa nhanh.
6	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...)	10	6	Bước đầu thực hành được các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...).

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét khái quát
7	Sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...	10	6	Còn lúng túng khi sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...
8	Sử dụng hiệu quả nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học	10	6	Sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	7	Background bài giảng dễ nhìn, phù hợp nội dung, thiết kế tương đối khoa học.
10	Tích hợp sử dụng phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...	10	6	Bước đầu tích hợp sử dụng được phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...
TỔNG ĐIỂM		100	65	

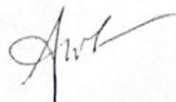
Tiêu chí: *Mức độ cơ bản: đạt từ 50-60 điểm*

Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

* **Kết luận:** Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM đạt mức độ: **Nâng cao**

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....
.....
.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Lê Hà Anh

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

**Kiểm tra kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng
trên bảng tương tác thông minh**

I. Thời gian kiểm tra: 14h00 ngày 14/3/2024

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh - Phó ban
Đ/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên

- Người được kiểm tra: Chu Thị Chinh - Nhiệm vụ: GVCN lớp 2A2

III. Nội dung kiểm tra: Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét
1	Thành thạo việc sử dụng bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.	10	6	Bước đầu sử dụng được bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.
2	Sử dụng thành thạo các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vén màn hình, đồng hồ, máy ảnh.	10	6	Bước đầu sử dụng được các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vén màn hình, đồng hồ, máy ảnh.
3	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên	10	5	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên chưa nhanh.
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	6	Các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú chưa nhanh.
5	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	5	Các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) còn lúng túng.
6	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...)	10	6	Bước đầu thực hành được các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...).

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét khái quát
7	Sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...	10	5	Còn lúng túng khi sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...
8	Sử dụng hiệu quả nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học	10	5	Bước đầu sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	6	Background bài giảng dễ nhìn, phù hợp nội dung, thiết kế tương đối khoa học.
10	Tích hợp sử dụng phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...	10	5	Bước đầu tích hợp sử dụng được phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...
TỔNG ĐIỂM		100	55	

Tiêu chí: Mức độ cơ bản: đạt từ 50-60 điểm

Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

* **Kết luận:** Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTTM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA

Chu Thị Chinh

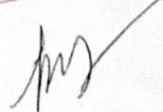


NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

**Kiểm tra kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng
trên bảng tương tác thông minh**

I. Thời gian kiểm tra: 14h00 ngày 14/3/2024

II. Thành phần kiểm tra:

- | | |
|---|------------------------|
| - Người kiểm tra: D/c: Trần Thị Phương Dung | - Trưởng ban |
| D/c: Phan Thị Mỹ Hạnh | - Phó ban |
| D/c: Nguyễn Bảo Trà | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Nguyễn Hồng Nhung | Nhiệm vụ: GVCN lớp 2A3 |

III. Nội dung kiểm tra: Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTMM

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét
1	Thành thạo việc sử dụng bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.	10	6	Bước đầu sử dụng được bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.
2	Sử dụng thành thạo các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vén màn hình, đồng hồ, máy ảnh.	10	5	Bước đầu sử dụng được các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vén màn hình, đồng hồ, máy ảnh.
3	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên	10	5	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên chưa nhanh.
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	5	Các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú chưa nhanh.
5	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	5	Các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) còn chậm
6	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...)	10	5	Bước đầu thực hành được các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...).

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét khái quát
7	Sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...	10	5	Còn lúng túng khi sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...
8	Sử dụng hiệu quả nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học	10	5	Bước đầu sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	6	Background bài giảng dễ nhìn, phù hợp nội dung, thiết kế tương đối khoa học.
10	Tích hợp sử dụng phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...	10	5	Bước đầu tích hợp sử dụng được phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...
TỔNG ĐIỂM		100	52	

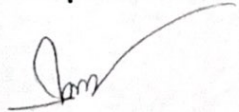
Tiêu chí: Mức độ cơ bản: đạt từ 50-60 điểm

Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

* **Kết luận:** Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....
.....
.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Nguyễn Hồng Nhung

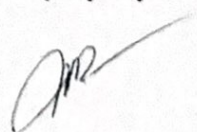
NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN
Kiểm tra kĩ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng
trên bảng tương tác thông minh

I. Thời gian kiểm tra: 14h00 ngày 14/3/2024

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh - Phó ban
Đ/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên
- Người được kiểm tra: Lê Thị Phương Mai - Nhiệm vụ: GVCN lớp 2A4

III. Nội dung kiểm tra: Kĩ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét
1	Thành thạo việc sử dụng bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.	10	6	Bước đầu sử dụng được bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.
2	Sử dụng thành thạo các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vẽ màn hình, đồng hồ, máy ảnh.	10	7	Sử dụng được các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vẽ màn hình, đồng hồ, máy ảnh.
3	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên	10	5	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên còn chậm
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	6	Các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú chưa nhanh.
5	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	5	Các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) còn chậm
6	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...)	10	5	Bước đầu thực hành được các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...).

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét khái quát
7	Sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...	10	5	Còn lúng túng khi sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...
8	Sử dụng hiệu quả nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học	10	6	Bước đầu sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	6	Background bài giảng dễ nhìn, phù hợp nội dung, thiết kế tương đối khoa học.
10	Tích hợp sử dụng phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...	10	5	Bước đầu tích hợp sử dụng được phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...
TỔNG ĐIỂM		100	56	

Tiêu chí: Mức độ cơ bản: đạt từ 50-60 điểm

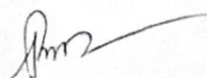
Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

*** Kết luận:** Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM đạt mức độ: Cơ bản

*** Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



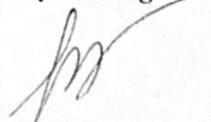
Lê Thị Phương Mai

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

**Kiểm tra kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng
trên bảng tương tác thông minh**

I. Thời gian kiểm tra: 14h00 ngày 14/3/2024

II. Thành phần kiểm tra:

- | | |
|---|------------------------|
| - Người kiểm tra: D/c: Trần Thị Phương Dung | - Trưởng ban |
| D/c: Phan Thị Mỹ Hạnh | - Phó ban |
| D/c: Nguyễn Bảo Trà | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Lưu Thị Kim Lan | Nhiệm vụ: GVCN lớp 2A5 |

III. Nội dung kiểm tra: Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét
1	Thành thạo việc sử dụng bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.	10	5	Bước đầu sử dụng được bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.
2	Sử dụng thành thạo các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vẽ màn hình, đồng hồ, máy ảnh.	10	5	Bước đầu sử dụng được các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vẽ màn hình, đồng hồ, máy ảnh.
3	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên	10	5	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên còn chậm
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	5	Bước đầu thực hiện được các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.
5	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	5	Các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) còn chậm
6	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...)	10	5	Bước đầu thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...).

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét khái quát
7	Sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...	10	5	Còn lúng túng khi sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...
8	Sử dụng hiệu quả nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học	10	6	Bước đầu sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	6	Background bài giảng dễ nhìn, phù hợp nội dung, thiết kế tương đối khoa học.
10	Tích hợp sử dụng phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...	10	5	Bước đầu tích hợp sử dụng được phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...
TỔNG ĐIỂM		100	52	

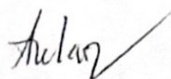
Tiêu chí: Mức độ cơ bản: đạt từ 50-60 điểm

Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

* **Kết luận:** Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Lưu Thị Kim Lan



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

**Kiểm tra kĩ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng
trên bảng tương tác thông minh**

I. Thời gian kiểm tra: 14h00 ngày 14/3/2024

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung

Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh

D/c: Nguyễn Bảo Trà

- Trưởng ban

- Phó ban

- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Lê Thùy Dương

Nhiệm vụ: GVCN lớp 2A6

III. Nội dung kiểm tra: Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét
1	Thành thạo việc sử dụng bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.	10	5	Bước đầu sử dụng được bảng điều khiển, cửa sổ ActivInspire để tạo Flipchart mới, mở Flipchart đã soạn sẵn, lưu Flipchart.
2	Sử dụng thành thạo các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vén màn hình, đồng hồ, máy ảnh.	10	5	Bước đầu sử dụng được các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vén màn hình, đồng hồ, máy ảnh.
3	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên	10	5	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên còn chậm
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	6	Bước đầu thực hiện được các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.
5	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	5	Các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) còn chậm
6	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...)	10	6	Bước đầu thực hành được các thao tác trên trình duyệt thao tác (các thao tác lệnh, thao tác trên mạng, thao tác đối tượng như thuộc tính ẩn/hiện, độ trong/mờ, thuộc tính đưa về trước, thay đổi giá trị văn bản,...).

TT	Các nội dung kiểm tra	Điểm tối đa	Kết quả đạt được	Nhận xét khái quát
7	Sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...	10	5	Còn lúng túng khi sử dụng phối hợp nhiều hiệu ứng để thiết kế trò chơi ô chữ, lật mở miếng ghép,...
8	Sử dụng hiệu quả nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học	10	5	Bước đầu sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	6	Background bài giảng dễ nhìn, phù hợp nội dung, thiết kế tương đối khoa học.
10	Tích hợp sử dụng phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...	10	5	Bước đầu tích hợp sử dụng được phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...
TỔNG ĐIỂM		100	53	

Tiêu chí: Mức độ cơ bản: đạt từ 50-60 điểm

Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

*** Kết luận:** Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên BTTM đạt mức độ: Cơ bản

*** Kiến nghị, tư vấn:**.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Lê Thùy Dương

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Bảo Trà