

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An - Ủy viên
- Người được kiểm tra: Nguyễn Trà My Nhiệm vụ: GVCN lớp 1A1

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

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 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	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	7	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	8	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	62	

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: **Nâng cao**

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA

Nguyễn Trà My

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban

TRƯỜNG
TIỂU HỌC
ĐOÀN KHUÊ

Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Thúy An

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	7	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	8	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	62	

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

Nguyễn Trà My

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An - Ủy viên
- Người được kiểm tra: Lý Thị Bích Liên 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 nhấn, 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 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	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 BTTTM đạt mức độ: Cơ bản

*** Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Lý Thị Bích Liên

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An - Ủy viên

- Người được kiểm tra: Nguyễn May Hồng Nhiệm vụ: GVCN lớp 1A3

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	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	6	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	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 BTTM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Nguyễn May Hồng

NGƯỜI KIỂM TRA

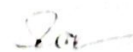
Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An - Ủy viên

- Người được kiểm tra: Ngô Hà My Nhiệm vụ: GVCN lớp 1A4

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, 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 nhân, 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 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	7	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	7	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	64	

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

Ngô Hà My

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thủy An - Ủy viên

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

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	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 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	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

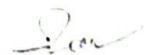
Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thị An - Ủy viên

- Người được kiểm tra: Vũ Phương Thảo Nhiệm vụ: GVCN lớp 1A6

III. Nội dung kiểm tra: Kỹ 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, vén 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, 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	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 BTITM đạt mức độ: Cơ bản

*** Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Vũ Phương Thảo

NGƯỜI KIỂM TRA

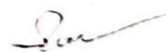
Trương Ban



Phan Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thủy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Chu Thị Chinh | Nhiệm vụ: GVCN lớp 2A1 |

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	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, vén 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, vén 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	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,...) 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	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	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	5	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



Chu Thị Chinh

NGƯỜI KIỂM TRA

Trương Ban



Phan Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Phạm Thị Thúy Hằng | 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 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	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	7	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 BTTTM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Phạm Thị Thúy Hằng

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Lê Thùy Dương | Nhiệm vụ: GVCN lớp 2A3 |

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	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	7	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	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	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

[Signature]

Lê Thùy Dương

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

[Signature]

Phan Thị Mỹ Hạnh

[Signature]

Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An - Ủy viên

- Người được kiểm tra: Lê Hà Anh Nhiệm vụ: GVCN lớp 2A4

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	7	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	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 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	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	7	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	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	61	

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 BTITM đạt mức độ: **Nâng cao**

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Lê Hà Anh

NGƯỜI KIỂM TRA

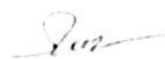
Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh
Đ/c: Nguyễn Thủy An

- Trưởng ban
- Phó ban
- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Lưu Thị Kim Lan

Nhiệm vụ: GVCN lớp 2A5

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	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	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 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	52	

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

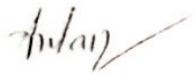
Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

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

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



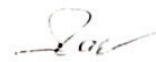
Lưu Thị Kim Lan



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh
Đ/c: Nguyễn Thúy An

- Trưởng ban
- Phó ban
- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Trần Phương Thảo

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 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 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 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,...).

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh
Đ/c: Nguyễn Thúy An

- Trưởng ban
- Phó ban
- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Lê Thị Phương Mai

Nhiệm vụ: GVCN lớp 3A1

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

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 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 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 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 BTTTM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Trần Phương Thảo

NGƯỜI KIỂM TRA

Trương Ban



Phan Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúc An

gia 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	Còn lúng túng khi 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,...
TỔNG ĐIỂM		100	54	

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



Lê Thị Phương Mai

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An - Ủy viên

- Người được kiểm tra: Lương Thúy Hiền Nhiệm vụ: GVCN lớp 3A2

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	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	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	6	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	63	

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: **Nâng cao**

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA


Lương Thúy Hiền

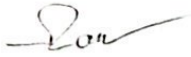
NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban




Trần Thị Phương Dung


Phan Thị Mỹ Hạnh


Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Đào Hà Ánh Dương | Nhiệm vụ: GVCN lớp 3A3 |

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	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	Còn lúng túng khi thực hiện 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	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	7	Còn lúng túng khi 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,...
TỔNG ĐIỂM		100	54	

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

[Signature]

Đào Hà Ánh Dương

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

[Signature]

Phan Thị Mỹ Hạnh

[Signature]

Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An - Ủy viên
- Người được kiểm tra: Bùi Thị Thắm Nhiệm vụ: GVCN lớp 3A4

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	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 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	6	Bước đầu thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...).
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	Còn lúng túng khi 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,...
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 BTTTM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA

Bùi Thị Thắm

Bùi Thị Thắm

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Thúy An

Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh
Đ/c: Nguyễn Thúy An

- Trưởng ban
- Phó ban
- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Nguyễn Lâm Uyên

Nhiệm vụ: GVCN lớp 3A5

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, 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 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 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 nhấn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	6	Thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhấn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) nhưng 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	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 Elcarning trên phần mềm Quizizz,...	10	5	Còn lúng túng khi tích hợp sử dụng phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elcarning 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 Lâm Uyên

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Nguyễn Thị Thanh Nga | Nhiệm vụ: GVCN lớp 3A6 |

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 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 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	6	Thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) nhưng 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	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	Còn lúng túng khi 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,...
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



Nguyễn Thị Thanh Nga

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

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

Đ/c: Lê Thị Thu Hà

Đ/c: Nguyễn Thúy An

- Trưởng ban

- Ủy viên

- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Phạm Lan Anh

Nhiệm vụ: GVCN lớp 4A1

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	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	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 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 nhấn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	5	Thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhấn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) nhưng 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	Còn lúng túng khi 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,...
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



Phạm Lan Anh

NGƯỜI KIỂM TRA

Trương Ban



Trần Thị Phương Dung



Lê Thị Thu Hà



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung
Đ/c: Lê Thị Thu Hà
Đ/c: Nguyễn Thúy An

- Trưởng ban
- Ủy viên
- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Phan Thị Mỹ Hạnh

Nhiệm vụ: GVCN lớp 4A2

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	7	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	7	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 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	7	Thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) nhưng 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	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	7	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	7	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	6	Còn lúng túng khi 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	68	68

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 BTITM đạt mức độ: **Nâng cao**

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

NGƯỜI DUYỆT KIỂM TRA



Phan Thị Mỹ Hạnh

NGƯỜI KIỂM TRA



Trần Thị Phương Dung



Lê Thị Thu Hà



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

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

Đ/c: Lê Thị Thu Hà

Đ/c: Nguyễn Thúy An

- Trưởng ban

- Ủy viên

- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Trần Thị Thủy

Nhiệm vụ: GVCN lớp 4A4

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	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	6	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 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	6	Thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) nhưng 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	Còn lúng túng khi 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,...
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 BTITM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA

Thủy

Trần Thị Thủy

NGƯỜI KIỂM TRA

Trương Ban



Trần Thị Thương Dung

Hà

Lê Thị Thu Hà

An

Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung
Đ/c: Lê Thị Thu Hà
Đ/c: Nguyễn Thúy An

- Trưởng ban
- Ủy viên
- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Đặng Thị Lan

Nhiệm vụ: GVCN lớp 4A4

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	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	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 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,...) 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	5	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 băng tương tác thông minh trong dạy học	10	5	Sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của băng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	5	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	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



Đặng Thị Lan

NGƯỜI KIỂM TRA



Trần Thị Phương Dung



Lê Thị Thu Hà



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

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

- Trưởng ban

Đ/c: Lê Thị Thu Hà

- Ủy viên

Đ/c: Nguyễn Thúy An

- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Đặng Ngọc Ánh

Nhiệm vụ: GVCN lớp 4A5

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

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	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	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 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,...) 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	5	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 băng tương tác thông minh trong dạy học	10	5	Sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của băng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	5	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	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

Aas

Dặng Ngọc Ánh

NGƯỜI KIỂM TRA



Trưởng Ban

Trần Thị Phương Dung

Hg

Lê Thị Thu Hà

Ben

Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh
Đ/c: Nguyễn Thủy An

- Trưởng ban
- Phó ban
- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Phạm Thị Thanh Xuân

Nhiệm vụ: GVCN lớp 5A1

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	Còn lúng túng khi sử dụng 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	Còn lúng túng khi sử dụng 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 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 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	6	Thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) nhưng 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	Còn lúng túng khi 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,...
TỔNG ĐIỂM		100	54	

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 BTITM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA

Phạm Thị Thanh Xuân

Phạm Thị Thanh Xuân

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban

Trần Thị Phương Dung

Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh
Đ/c: Nguyễn Thúy An

- Trưởng ban
- Phó ban
- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Lê Thị Thu Hiền

Nhiệm vụ: GVCN lớp 5A2

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

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 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 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	6	Thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) nhưng 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	7	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 BTITM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA

LTH

Lê Thị Thu Hiền

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

[Signature]

Phan Thị Mỹ Hạnh

[Signature]

Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Đỗ Thị Lan Hương | Nhiệm vụ: GVCN lớp 5A3 |

III. Nội dung kiểm tra: Kỹ 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, 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 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 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	6	Thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) nhưng 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	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	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



Đỗ Thị Lan Hương

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Nguyễn Thị Hồng Yến | Nhiệm vụ: GVCN lớp 5A4 |

III. Nội dung kiểm tra: Kỹ 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	5	Còn lúng túng khi sử dụng 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 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 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	6	Thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) nhưng 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	Còn lúng túng khi sử dụng 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	Còn lúng túng khi 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,...
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 BTTTM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Nguyễn Thị Hồng Yến

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Nguyễn Văn Thắng | Nhiệm vụ: GVTD |

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

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	Còn lúng túng khi sử dụng 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 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 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	Thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) nhưng 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	Còn lúng túng khi thực hành 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 băng tương tác thông minh trong dạy học	10	5	Còn lúng túng khi sử dụng nguồn tài nguyên, kho học liệu của băng tương tác thông minh trong dạy học
9	Background bài giảng đẹp mắt, phù hợp nội dung, thiết kế khoa học.	10	5	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	Còn lúng túng khi 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,...
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

Tiểu

Nguyễn Văn Thắng

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Đa

Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Đào Minh Khoa | Nhiệm vụ: GVTD |

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	Còn lúng túng khi sử dụng 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	5	Còn lúng túng khi thực hiện 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	Còn lúng túng khi thực hiện các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...).
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	Còn lúng túng khi thực hành 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	Còn lúng túng khi sử dụng 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	5	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	Còn lúng túng khi 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,...
TỔNG ĐIỂM		100	50	

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 BTITM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA

Khoa

Đào Minh Khoa

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Thúc An

Nguyễn Thúc An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thủy An | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Nguyễn Thị Thu An | Nhiệm vụ: GV Mĩ thuật |

III. Nội dung kiểm tra: Kỹ 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	5	Còn lúng túng khi sử dụng 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 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 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	6	Thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) nhưng 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 băng tương tác thông minh trong dạy học	10	5	Còn lúng túng khi sử dụng nguồn tài nguyên, kho học liệu của băng 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	Còn lúng túng khi 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,...
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

An

Nguyễn Thị Thu An

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Thúy An

Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An - Ủy viên

- Người được kiểm tra: Nguyễn Thị Phương Hạnh Nhiệm vụ: GV Âm nhạc

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

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	Còn lúng túng khi sử dụng 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	5	Còn lúng túng khi thực hiện 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 nhấn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	5	Còn lúng túng khi thực hiện các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhấn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...).
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	Còn lúng túng khi thực hành 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	Còn lúng túng khi sử dụng 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	5	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	Còn lúng túng khi 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,...
TỔNG ĐIỂM		100	50	

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



Nguyễn Thị Phương Hạnh

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Ngô Minh Xuân | Nhiệm vụ: GV Âm nhạc |

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 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 nhấn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	6	Thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhấn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) nhưng 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	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	Còn lúng túng khi 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



Ngô Minh Xuân



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An | - Ủy viên |
| - Người được kiểm tra: Lý Thị Thanh Thúy | Nhiệm vụ: GV Ngoại ngữ |

III. Nội dung kiểm tra: Kỹ 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, 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 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 nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	5	Còn lúng túng khi thực hiện các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) nhưng 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	Còn lúng túng khi thực hành 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	Còn lúng túng khi sử dụng 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	Còn lúng túng khi 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

Lý Thị Thanh Thúy

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: D/c: Trần Thị Phương Dung
D/c: Phan Thị Mỹ Hạnh
D/c: Nguyễn Thúy An

- Trưởng ban
- Phó ban
- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Nguyễn Thị Nguyệt

Nhiệm vụ: GV Ngoại ngữ

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

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	Còn lúng túng khi sử dụng 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 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 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 nhấn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	6	Thực hiện được các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhấn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) nhưng 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 băng tương tác thông minh trong dạy học	10	5	Còn lúng túng khi sử dụng nguồn tài nguyên, kho học liệu của băng 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	Còn lúng túng khi 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,...
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 BTITM đạt mức độ: Cơ bản**

*** Kiến nghị, tư vấn:.....**

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA

Nguyễn Thị Nguyệt

Nguyễn Thị Nguyệt

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Thúc An

Nguyễn Thúc An

Long Biên, ngày tháng 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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh
Đ/c: Nguyễn Thúy An

- Trưởng ban
- Phó ban
- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Trần Thị Ánh Diệp

Nhiệm vụ: GV Ngoại ngữ

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, 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 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	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



Trần Thị Ánh Diệp

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh
Đ/c: Nguyễn Thủy An

- Trưởng ban
- Phó ban
- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Lê Thị Thu Hà

Nhiệm vụ: GV Tin học

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	8	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	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 nhân, 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 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	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 băng tương tác thông minh trong dạy học	10	6	Bước đầu sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của băng 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	7	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	66	

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 BTITM đạt mức độ: **Nâng cao**

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Lê Thị Thu Hà



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

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 Thúy An

- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Nguyễn Thị Tâm

Nhiệm vụ: GVNN

III. Nội dung kiểm tra: Kỹ 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, 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



Nguyễn Thị Tâm

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An

Long Biên, ngày 10 tháng 4 năm 2025

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 10/4/2025

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: D/c: Trần Thị Phương Dung
D/c: Phan Thị Mỹ Hạnh
D/c: Nguyễn Thúy An

- Trưởng ban
- Phó ban
- Ủy viên

- Người được kiểm tra: Lê Thu Hằng

Nhiệm vụ: GVNN

III. Nội dung kiểm tra: Kỹ 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, 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 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	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	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	7	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 BTITM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Lê Thu Hằng

NGƯỜI KIỂM TRA

Trương Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Thúy An