

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

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

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

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: D/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
D/c: Phan Thị Mỹ Hạnh - Phó ban
D/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên
- Người được kiểm tra: Bùi Thị Thắm Nhiệm vụ: GVCN lớp 3A1

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	5	Bước đầu sử dụng được các công cụ ở hộp công cụ chính như: thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, thu phóng trang, vẽ màn hình, đồng hồ, máy ảnh.
3	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên	10	5	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên còn chậm
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	5	Bước đầu thực hiện được các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.
5	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	5	Các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhãn, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) còn chậm
6	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thực 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 thực 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 trong 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

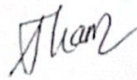
Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

* **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



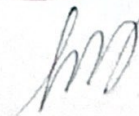
Bùi Thị Thắm

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

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

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

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
Đ/c: Phan Thị Mỹ Hạnh - Phó ban
Đ/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên
- Người được kiểm tra: Phạm Thị Thúy Hằng - Nhiệm vụ: GVCN lớp 3A2

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	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	6	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên chưa nhanh.
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	6	Các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú chưa nhanh.
5	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...)	10	6	Các thao tác trên trình duyệt thuộc tính (thuộc tính chứa, thuộc tính nhân, thuộc tính xoay, bộ hạn chế, hiệu ứng sang trang,...) 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



Phạm Thị Thúy Hằng

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

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

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

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: D/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
D/c: Phan Thị Mỹ Hạnh - Phó ban
D/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên
- Người được kiểm tra: Nguyễn Thị Thanh Nga Nhiệm vụ: GVCN lớp 3A3

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	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 trong tác thông minh trong dạy học	10	5	Bước đầu sử dụng được nguồn tài nguyên, kho học liệu của bảng trong 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	52	

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

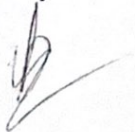
Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

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

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Nguyễn Thị Thanh Nga



NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban

Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

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

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

II. Thành phần kiểm tra:

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

- Người được kiểm tra: Bùi Lê Bình Nhiệm vụ: GVCN lớp 3A4

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, vẽ 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, vẽ màn hình, đồng hồ, máy ảnh.
3	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên	10	5	Các thao tác trên trình duyệt trang, trình duyệt tài nguyên còn chậm
4	Thành thạo các thao tác trên trình duyệt đối tượng (tạo công cụ kính nhìn thấu qua đối tượng ở tầng trên cùng), trình duyệt ghi chú.	10	6	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 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	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 BTTM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



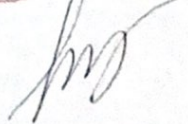
Bùi Lê Bình

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Bảo Trà

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 BTTM đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Lý Quỳnh Mai

NGƯỜI KIỂM TRA

Trương Ban
 TRƯỞNG
 TIỂU HỌC
 ĐOÀN KHUẾ



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

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

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

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
Đ/c: Lê Thị Thu Hà - Ủy viên
Đ/c: Nguyễn Bảo Trà - 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 nhãn, 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 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	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

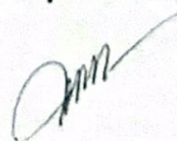
Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Lê Thị Thu Hà



Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

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

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

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
Đ/c: Lê Thị Thu Hà - Ủy viên
Đ/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên
- Người được kiểm tra: Đặng Thị Lan 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	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	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	5	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 trong 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 được phần mềm thiết kế câu hỏi trắc nghiệm cá nhân, tích hợp một phần bài giảng Elearning trên phần mềm Quizizz,...
TỔNG ĐIỂM		100	52	

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

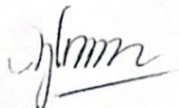
Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

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

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Đặng Thị Lan

NGƯỜI KIỂM TRA

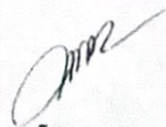
Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Lê Thị Thu Hà



Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

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

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

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: D/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
D/c: Lê Thị Thu Hà - Ủy viên
D/c: Nguyễn Bảo Trà - 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 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	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*

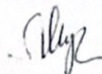
Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

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

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



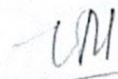
Trần Thị Thủy

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung



Lê Thị Thu Hà



Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

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

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

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: Đ/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
Đ/c: Lê Thị Thu Hà - Ủy viên
Đ/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên

- Người được kiểm tra: Phan Thị Mỹ Hạnh 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	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 nhãn, 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 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	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	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	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	68	

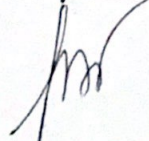
Tiêu chí: Mức độ cơ bản: đạt từ 50-60 điểm

Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

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

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Phan Thị Mỹ Hạnh

NGƯỜI KIỂM TRA



Trần Thị Phương Dung



Lê Thị Thu Hà



Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

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

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

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: D/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
D/c: Phan Thị Mỹ Hạnh - Phó ban
D/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên
- Người được kiểm tra: 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, 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	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 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 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 CNTT đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Phạm Thị Thanh Xuân

NGƯỜI KIỂM TRA

Trương Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

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

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

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: D/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
D/c: Phan Thị Mỹ Hạnh - Phó ban
D/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên
- Người được kiểm tra: Lê Thị Thu Hiền - Nhiệm vụ: GVCN lớp 5A2

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 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 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	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

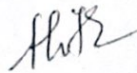
* **Kết luận:** Kỹ năng ứng dụng và thiết kế bài giảng trên CNTT đạt mức độ: Cơ bản

* **Kiến nghị, tư vấn:**

.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



Lê Thị Thu Hiền

NGƯỜI KIỂM TRA

Trưởng Ban



Trần Thị Phương Dung

Phan Thị Mỹ Hạnh

Nguyễn Bảo Trà

Long Biên, ngày 14 tháng 3 năm 2024

BIÊN BẢN

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

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

II. Thành phần kiểm tra:

- Người kiểm tra: D/c: Trần Thị Phương Dung - Trưởng ban
D/c: Phan Thị Mỹ Hạnh - Phó ban
D/c: Nguyễn Bảo Trà - Ủy viên
- Người được kiểm tra: Đỗ Thị Lan Hương - Nhiệm vụ: GVCN lớp 5A3

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 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	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

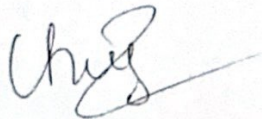
Mức độ nâng cao: đạt trên 60 điểm

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

* **Kiến nghị, tư vấn:**.....

.....

NGƯỜI ĐƯỢC KIỂM TRA



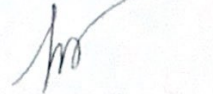
Đỗ Thị Lan Hương

NGƯỜI KIỂM TRA

Trương Ban



Trần Thị Phương Dung



Phan Thị Mỹ Hạnh



Nguyễn Bảo Trà