

ĐƯỢC TẶNG HUY HIỆU "TUỔI TRẺ SÁNG TẠO" KHI ĐANG HỌC LỚP 5

Vào đầu

Vào đầu năm học 2006 - 2007, trong cuộc thi tin học trẻ không chuyên toàn quốc lần thứ 12 tổ chức tại thành phố Nha Trang (tỉnh Khánh Hòa) sản phẩm phần mềm sáng tạo của Nguyễn Thanh Tùng, học sinh lớp 5 A Trường tiểu học thị trấn Phố Mới, huyện Quế Võ (Bắc Ninh) đã vượt qua 60 sản phẩm khác của các thí sinh, đem lại cho em giải nhất.

Và em cùng với 5 thí sinh khác đã vinh dự được Trung ương Đoàn TNCS Hồ Chí Minh tặng huy hiệu " Tuổi trẻ sáng tạo". Được tặng huy hiệu này khi vừa qua độ tuổi lên mười, đang học lớp 5, Nguyễn Thanh Tùng đã đem lại nhiều niềm vui cho cha mẹ, bạn bè, thầy cô và chính em cũng có thêm động lực để tiếp tục con đường say mê, sáng tạo.

Nguyễn Thanh Tùng bắt đầu làm quen với máy vi tính khi bước vào kì học thứ 2 năm học lớp 4 qua sự hướng dẫn của các cô, dì từng đã theo học chuyên ngành công nghệ thông tin. Ngay năm học này, Tùng là thí sinh nhỏ nhất tham gia và đạt giải khuyến khích trong Hội thi tin học trẻ không chuyên toàn tỉnh Bắc Ninh lần thứ 2. Năm học 2005- 2006, Tùng đạt giải nhất Hội thi tin học cấp tỉnh trở thành một trong 2 thí sinh của tỉnh được chọn đi tham dự Hội thi tin học trẻ không chuyên toàn quốc lần thứ 12.

Ở Hội thi này, phần mềm của Tùng có thể giúp cho học sinh từ lớp 1 đến lớp 4 làm các phép tính cộng, trừ, nhân, chia với hai chức năng luyện tập và kiểm tra lại phép tính vừa làm. Giao diện thiết kế của Tùng lấy nguyên mẫu từ chính ngôi trường tiểu học thị trấn Phố Mới - nơi em đang học. Với phần mềm này, chỉ vài ba lần nhấn chuột, người học có thể dễ dàng ôn tập các phép tính chia theo chương trình các lớp 1,2,3,4 .

Sau khi nhận kết quả để tiến hành kiểm tra, chương trình sẽ thông báo đúng hay sai, nếu sai chương trình sẽ đưa ra đáp án. Tiện ích hơn, chương trình còn cho phép người sử dụng làm bài kiểm tra kiến thức bằng cách nhập đầy đủ dữ liệu như họ tên, lớp, học kì và chọn các tiêu chí để làm bài kiểm tra cũng như đặt thời gian, số lượng câu hỏi cho các phép tính.

Phần mềm được thiết kế không cho ra kết quả như các máy điện tử khác, khi sử dụng học sinh phải suy nghĩ, nắm được nguyên tắc các phép tính theo chương trình học trên lớp, kết quả của máy tính chỉ hiện ra khi đã làm sai. Trong thao tác, người sử dụng không được kiểm tra lại ngay sau khi làm tính như phần luyện tập, cũng không báo sai, đúng mà chỉ cho thông tin về số câu làm đúng. Người học tự tìm lỗi sai, do vậy sẽ nhớ rất lâu...

Để có chương trình này, tài liệu duy nhất mà em tham khảo là phần mềm "Four Figure" do người cậu ruột Nguyễn Văn Quang, kỹ sư công nghệ thông tin tải về từ Internet. Suốt trong hai tháng Tùng đã miệt mài, nhiều đêm em thức đến hai, ba giờ sáng mày mò, nghiên cứu. Thành công của Tùng xứng đáng với nhiều công sức, tâm trí em đã bỏ ra. Tùng luôn có ý thức tự giác trong học tập, sinh hoạt hàng ngày. Với phương châm "Chơi ra chơi, học ra học" nên mỗi khi ngồi vào bàn là em tập trung cao độ vào việc làm bài. Vì vậy, suốt 5 năm liền em luôn là học sinh giỏi toàn diện, hai năm lớp 3 và lớp 4 em đạt giải nhất cuộc thi học sinh giỏi cấp huyện, lớp 5 em đạt học sinh giỏi cấp tỉnh.