

UBND QUẬN
TRƯỜNG TIỂU HỌC THANH XUÂN TRUNG

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG DẠY HỌC MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 1

BỘ SÁCH CÙNG HỌC ĐỂ PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC

Môn: Tiếng Việt

Cấp học: Tiểu học

Tên tác giả:

Đơn vị công tác:

Chức vụ:

Năm học 2020 - 2021

MỤC LỤC

A. PHẦN MỞ ĐẦU	1
1. Đặt vấn đề:	2
2. Mục đích nghiên cứu của đề tài:	3
3. Nhiệm vụ và phạm vi nghiên cứu:	4
3.1. <i>Nhiệm vụ</i> :	4
3.2. <i>Phạm vi nghiên cứu</i> :	4
4. Phương pháp nghiên cứu:	4
B. NỘI DUNG.....	5
I. Cơ sở lí luận của sáng kiến kinh nghiệm:.....	5
II. Thực trạng của vấn đề:	5
III. Các biện pháp đã sử dụng để giải quyết vấn đề :.....	6
1. Ứng dụng công nghệ thông tin trong phần ôn âm, vần cũ.....	7
2. Ứng dụng công nghệ thông tin trong phần dạy âm, vần mới	11
3. Ứng dụng công nghệ thông tin trong phần hướng dẫn viết.....	13
4. Ứng dụng công nghệ thông tin trong phần kể chuyện của bài ôn tập	15
5. Ứng dụng công nghệ thông tin trong phần củng cố kiến thức.....	18
6. Ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học Online	20
C. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ	22
1. KẾT LUẬN:.....	22
2- KIẾN NGHỊ , ĐỀ XUẤT	23

A. PHẦN MỞ ĐẦU

1. Đặt vấn đề:

Tiếng Việt là môn học có vị trí đặc biệt quan trọng trong chương trình Tiểu học, vì nó là môn học đầu tiên của cấp Tiểu học. Có học phần này, học sinh mới chiếm lĩnh được một công cụ giao tiếp quan trọng: Chữ viết ghi âm Tiếng Việt. Đây chính là phương tiện để các em có điều kiện học tốt các môn học khác và học lên các lớp trên.

Trong chương trình giáo dục phổ thông mới, mục tiêu giáo dục Tiểu học “Giúp học sinh hình thành và phát triển những yếu tố căn bản đặt nền móng cho sự phát triển hài hòa về thể chất và tinh thần, phẩm chất và năng lực; định hướng chính vào giáo dục về giá trị bản thân, gia đình, cộng đồng và những thói quen, nền nếp cần thiết trong học tập và sinh hoạt”.

Năm học 2020-2021 là năm học với nhiều biến động. Đây là năm đầu tiên lớp 1 thực hiện thay sách giáo khoa theo chương trình GDPT 2018. Trường tôi lựa chọn bộ sách Cùng học để phát triển năng lực để giảng dạy trong năm học này. Việc đổi mới nội dung, chương trình yêu cầu phải đổi mới phương pháp dạy học. Đổi mới phương pháp dạy học đòi hỏi phải sử dụng phương tiện dạy học phù hợp và công nghệ thông tin là một trong những phương tiện quan trọng góp phần đổi mới phương pháp dạy học. Đây cũng là năm do ảnh hưởng của đại dịch COVID19, từ đó đặt ra thách thức lớn cho ngành giáo dục nước nhà. Đó là làm thế nào để nâng cao chất lượng dạy – học? Làm thế nào để học sinh dù phải nghỉ ở nhà tránh dịch mà vẫn được học đầy đủ các nội dung, kiến thức?

Ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy và học nhằm “đổi mới phương pháp dạy học”, phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh. Giáo viên chỉ là người tổ chức các hoạt động, thông qua trực quan sinh động, học sinh tư duy và tự phát hiện tìm ra kiến thức mới của bài học. Ứng dụng công nghệ thông tin vào việc dạy môn Tiếng Việt rất quan trọng.

Việc ứng dụng công nghệ thông tin vào trong công tác giảng dạy và học tập có nhiều ưu điểm: Tiết kiệm thời gian ghi bảng và những thao tác khác để tập trung thời gian cho việc rèn kỹ năng nghe, nói, đọc, viết cho học sinh. Nội dung và hình thức trình bày phong phú, hình ảnh sinh động, hấp dẫn kích thích sự hứng thú học tập của học sinh. Học sinh có thể tự học với sự hướng dẫn của các phần mềm học tập, ...

Năm học 2020-2021, tôi được giao nhiệm vụ giảng dạy lớp 1A5. Tôi nhận thấy, các em rất thích quan sát các hình ảnh sinh động nhiều màu sắc ngộ nghĩnh, những video, clip minh họa giúp nắm rõ được vấn đề và đặc biệt các em học sinh rất hứng thú với những trò chơi củng cố, giúp các em khắc sâu được kiến thức và rất tập trung vào bài học.

Xuất phát từ những lý do trên, tôi luôn suy nghĩ tìm giải pháp nào để học sinh học phân âm, vần nắm bắt được bài nhanh hơn, dễ nhận biết các từ ngữ, hiểu được sâu sắc ý nghĩa của các từ ngữ đã được học từ đó giúp học sinh mở rộng vốn từ và phát triển tư duy, hình thành kỹ năng giao tiếp biến nó trở thành công cụ để học các môn học khác. Cuối cùng, tôi đã lựa chọn đề tài “***Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 1***” để biến những tiết học trù tượng, mất nhiều thời gian thành những tiết học yêu thích của các em.

2. Mục đích nghiên cứu của đề tài:

Trong chương trình giáo dục phổ thông mới, sách học sinh được thay đổi khá nhiều, tranh ảnh nhiều màu sắc đẹp mắt khá thu hút học sinh. Tuy nhiên để học sinh học tập qua kênh chữ và những bức tranh tĩnh trong sách thì còn nhiều vấn đề khá trù tượng với các em, các em sẽ chưa hình dung và nắm được nghĩa của các từ, các câu, đoạn văn trong bài. Nếu đưa thêm các đoạn phim, các clip về hoạt động, lời nói thì chắc chắn các em sẽ hiểu tường minh hơn, sẽ cảm thấy thích thú hơn rất nhiều khi bước vào bài học.

3. Nhiệm vụ và phạm vi nghiên cứu:

3.1. Nhiệm vụ :

Sáng kiến tập trung nghiên cứu hình thức ứng dụng công nghệ thông tin vào các bài giảng trong dạy học môn Tiếng Việt.

3.2. Phạm vi nghiên cứu :

- Đối tượng : Học sinh lớp 1
- Tài liệu : Sách giáo khoa Tiếng Việt 1, sách giáo viên Tiếng Việt 1 bộ sách **“Cùng học để phát triển năng lực”**.

4. Phương pháp nghiên cứu:

Để thực hiện đề tài này, tôi đã sử dụng các phương pháp sau :

a. Phương pháp nghiên cứu tài liệu

Nghiên cứu tổng thể nội dung chương trình GDPT mới 2018, nghiên cứu chương trình Tiếng Việt 1 bộ sách **Cùng học để phát triển năng lực**, mục tiêu của dạy học Tiếng Việt 1 nói chung và nghiên cứu kĩ cách ứng dụng công nghệ thông tin vào bài dạy.

b. Phương pháp điều tra, phân tích

Điều tra thực trạng dạy học để thấy những hạn chế của giáo viên và học sinh trong năm học đầu tiên thực hiện chương trình sách giáo khoa mới, sau đó phân tích nguyên nhân để tìm biện pháp khắc phục.

c. Phương pháp thực nghiệm

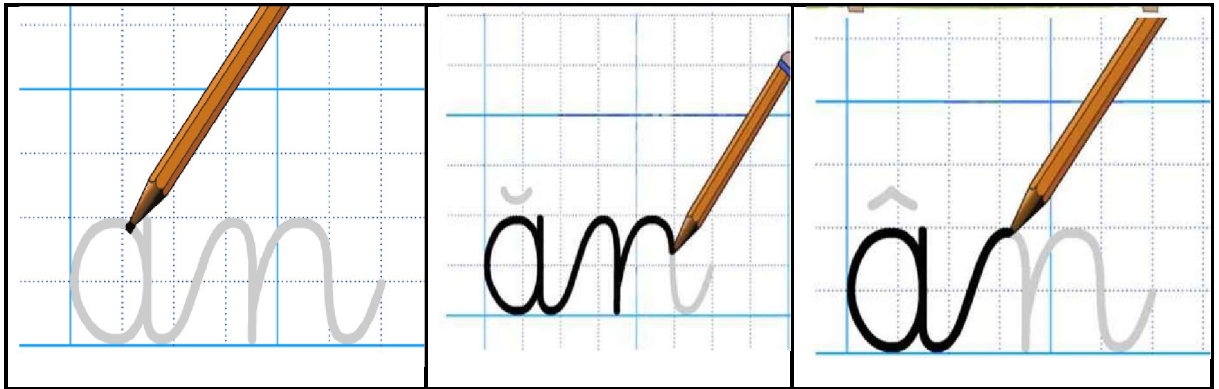
Tiến hành thực nghiệm các biện pháp trong quá trình dạy học.

d. Phương pháp thống kê kết quả

Khảo sát, thống kê kết quả các biện pháp đã thực hiện.

e. Phương pháp tổng kết kinh nghiệm

Tổng kết rút ra những bài học kinh nghiệm.



4. Ứng dụng công nghệ thông tin trong phần kể chuyện của bài ôn tập

Trước khi ứng dụng công nghệ thông tin, tôi đánh tranh trên bảng và kể chuyện cho học sinh nghe. Tuy nhiên, qua nhiều lần tôi thấy không hiệu quả và rất tốn kém nên đã thay bằng những đoạn phim nhỏ với giọng kể thu hút từ **Youtube**, học liệu từ **hanhtrangso.nxbgd.vn**. Kể từ đó, học sinh hứng thú với phần kể chuyện, chú ý lắng nghe và nhớ câu chuyện rất nhanh.

Ví dụ: Bài 20B *Bạn thích đồ chơi gì*

Tôi đã cho học sinh coi đoạn phim lấy từ học liệu trên trang: www.hanhtrangso.nxbgd.vn. Trong đoạn phim, tranh minh họa sử dụng giống sách học sinh kèm theo hiệu ứng động kết hợp giọng kể chuẩn.

4

Nghe – nói

Vịt con đi học



4

Nghe – nói

Vịt con đi học



1 Vịt con dậy từ lúc nào? Trên đường đi học, vịt con làm gì?



2 Ở lớp, vịt con nói gì với cô giáo? Các bạn của vịt con nói gì?



3 Sau giờ học, cô giáo dạy các bạn làm gì? Cô dặn các bạn những gì?



4 Trên đường đi học về, vịt con kể cho mẹ nghe những gì?

4

Nghe – nói

Vịt con đi học

- 1 Vịt con dậy từ lúc nào? Trên đường đi học, vịt con làm gì?

4

Nghe – nói

Vịt con đi học

- 2 Ở lớp, vịt con nói gì với cô giáo? Các bạn của vịt con nói gì?

4

Nghe – nói

Vịt con đi học

- 3 Sau giờ học, cô giáo dạy các bạn làm gì? Cô dặn các bạn những gì?

4

Nghe – nói

Vịt con đi học

- 4 Trên đường đi học về, vịt con kể cho mẹ nghe những gì?

Học sinh rất hứng thú, tập trung khi được xem clip và có thể xem lại lần 2 mà không có cảm giác nhàm chán vì thời lượng chỉ có 2 phút kết hợp hình ảnh đẹp, giọng kể thu hút và hiệu ứng sinh động. Từ đó, các em nhớ nhanh nội dung câu chuyện “**Vịt con đi học**” để có thể tự kể lại chuyện dựa vào tranh minh họa.

Hoạt động *Nghe - nói* là hoạt động gây hứng thú nhất với học sinh. Với mỗi chi tiết trong câu chuyện được khắc họa bằng hình ảnh và lời kể. Học sinh biết kể lại nội dung câu chuyện của mình theo gợi ý. Công nghệ thông tin góp phần làm

nên

tiết

học

thành

công.



LIÊN HỆ TẢI MẪU

 **ZALO: 0833206833**

 **Nội dung: Tải mã skkn *******

 **Phí tải: 100.000 VNĐ**

 **Chỉ nhận thanh toán qua STK**

TOPSKKN

5. Ứng dụng công nghệ thông tin trong phần củng cố kiến thức

Tôi đã ứng dụng công nghệ thông tin vào thiết kế trò chơi với mục đích củng cố kiến thức cho học sinh. Thay vì phải trình bày nhiều và giải thích dài dòng tôi đã sử dụng phần mềm tạo sự chuyển động của các kí tự và các con vật gây được sự thích thú, hào hứng học cho học sinh.