

**UBND QUẬN
TRƯỜNG TIỂU HỌC**

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**MỘT SỐ TRÒ CHƠI GIÚP NÂNG CAO
HIỆU QUẢ DẠY HỌC MÔN TIẾNG ANH
LỚP 1 BỘ SÁCH EXPLOER OUR WORLD**

GIÁO VIÊN THỰC HIỆN:

TRÌNH ĐỘ:

ĐƠN VỊ CÔNG TÁC:

NĂM 2022

MỤC LỤC

PHẦN THỨ NHẤT: ĐẶT VẤN ĐỀ	4
1.1. Lí do chọn đề tài:	4
1.2. Mục đích nghiên cứu:	5
1.3. Phương pháp nghiên cứu:	5
1.4. Nhiệm vụ nghiên cứu:	5
5. Đối tượng nghiên cứu:	6
6. Thời gian nghiên cứu:	6
2. PHẦN THỨ HAI: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ	7
2.1. Cơ sở thực hiện đề tài:	7
2.1.1. Cơ sở lý luận:	7
2.1.2. Cơ sở thực tiễn:	7
2.2. Thực trạng vấn đề:	8
2.2.1. Nội dung chương trình dạy học Tiếng Anh lớp 1:	8
2.2.2. Thực trạng dạy và học Tiếng Anh lớp 1:	9
2.3. Trò chơi giúp nâng cao hiệu quả dạy - học môn Tiếng Anh:	9
2.3.1. Tác dụng của việc lồng ghép trò chơi khi dạy - học:	9
2.3.2. Các nguyên tắc khi tổ chức và thiết kế trò chơi để mang lại hiệu quả cao trong giờ học:	10
2.4. Một số trò chơi phù hợp với dạy - học môn Tiếng Anh lớp 1:	12
2.4.1. Slap the board (Đập vào bảng):	12
2.4.2. Lucky number (Con số may mắn):	12
2.4.3. Hangman (Người treo cổ):	13
2.4.4. Bingo:	14
2.4.5. Play tag (Truyền điện):	14

2.4.6. Ong tìm chữ:	15
2.4.7. Pastimes:	16
2.4.8. Hái hoa dân chủ:	16
2.4.9. Shark attack:	17
2.4.10. Kim's game:	17
2.4.11. Pass the card:	18
2.4.12. Listen and draw:	18
2.5. Giáo án minh họa:	20
PHẦN THỨ BA: KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ	26
3.1. Ý nghĩa của SKKN đối với công việc giảng dạy:	26
3.2. Bài học kinh nghiệm:.....	27
3.3. Một vài đề xuất:.....	27
HÌNH ẢNH MINH HỌA	28
TÀI LIỆU THAM KHẢO	31

PHẦN THỨ NHẤT: ĐẶT VẤN ĐỀ

1.1. Lí do chọn đề tài:

Bậc tiểu học là bậc học góp phần quan trọng trong việc đặt nền móng cho việc hình thành và phát triển nhân cách học sinh. Môn Tiếng Anh ở bậc tiểu học cũng như những môn học khác cung cấp những tri thức ban đầu và những nhận thức về việc sử dụng ngôn ngữ nước ngoài cho học sinh.

Trong xu thế hội nhập của nước ta và chương trình giáo dục tiểu học hiện nay, môn Tiếng Anh cùng với các môn học khác trong trường tiểu học có những vai trò góp phần quan trọng đào tạo nên những con người phát triển toàn diện, đáp ứng yêu cầu của đất nước trong thời kỳ mới.

Muốn học sinh tiểu học học tốt môn Tiếng Anh thì mỗi người giáo viên dạy môn Tiếng Anh không phải chỉ truyền đạt, giảng giải theo các tài liệu sẵn có trong sách giáo khoa, trong sách hướng dẫn và sách thiết kế bài giảng một cách dập khuôn, máy móc làm cho học sinh học tập một cách thụ động. Nếu giáo viên chỉ dạy học như vậy thì sẽ gây ra cản trở việc đào tạo các em thành những con người năng động, tự tin, sáng tạo, sẵn sàng thích ứng với những đổi mới diễn ra học sinh sẽ diễn ra thật đơn điệu, tẻ nhạt và kết quả học tập sẽ không có hiệu quả.

Trong những năm gần đây, yêu cầu của giáo dục hiện nay đòi hỏi phải đổi mới phương pháp dạy học ở tất cả các môn học và các cấp học, nhằm nâng cao chất lượng dạy và học. Chính vì vậy, môn Tiếng Anh nói chung và môn Tiếng Anh ở bậc tiểu học nói riêng cũng cần phải có những đổi mới mạnh mẽ hơn nữa, phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của học sinh, lấy học sinh làm trung tâm. Vì vậy, người giáo viên phải gây hứng thú học tập cho các em bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập. Trò chơi có nội dung phong phú, sử dụng ngôn ngữ thật lý thú và bổ ích phù hợp với nhận thức của các em. Thông qua các trò chơi, các em sẽ lĩnh hội những kiến thức và khả năng vận dụng ngôn ngữ trong giao tiếp một cách dễ dàng, củng cố, khắc sâu kiến thức một cách vững chắc, tạo cho các em niềm say mê, hứng thú trong học tập, trong việc làm. Khi chúng ta đưa ra được các trò chơi trong giờ học Tiếng Anh một cách thường xuyên, khoa học thì chắc chắn chất lượng dạy học môn Tiếng Anh sẽ ngày càng nâng cao. Chính vì những lý do trên mà tôi đã chọn đề tài sáng kiến kinh nghiệm ***“Một số trò chơi giúp nâng cao hiệu quả dạy học môn Tiếng Anh lớp 1”***.

Tôi nghiên cứu đề tài này với mong muốn góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Tiếng Anh tiểu học theo phương hướng phát huy tính tích cực, chủ

động sáng tạo của học sinh, tăng cường hoạt động cá thể phối hợp với học tập giao lưu. Bên cạnh đó cũng hình thành và rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực hiện quá trình giao tiếp. Học sinh nhờ đó cũng có hứng thú học tập môn Tiếng Anh, một môn học được coi là mới mẻ và khó khăn. Việc đưa ra trò chơi giao tiếp để vận dụng các từ Tiếng Anh đã học vào trong trò chơi, nhằm mục đích để các em không chán nản, có cảm giác học mà chơi, chơi mà học. Trò chơi trong giờ học không những chỉ giúp các em lĩnh hội được kiến thức, từ ngữ mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu kiến thức hơn nữa, bằng cách vận dụng kiến thức đã được học.

1.2. Mục đích nghiên cứu:

Đề tài nhằm mục đích nghiên cứu, đề xuất những biện pháp giúp giáo viên sử dụng trò chơi trong dạy học môn Tiếng Anh lớp 1 đạt hiệu quả cao hơn. Việc đổi mới phương pháp dạy của giáo viên góp phần quan trọng trong việc đổi mới cách học của học sinh, giúp học sinh hứng thú học tập, phát huy hết khả năng tư duy ngôn ngữ của học sinh, rèn cho học sinh khả năng ứng dụng kiến thức đã được học vào tình huống thực tế. Tôi viết đề tài này với mong muốn chia sẻ kinh nghiệm của bản thân, góp phần nâng cao chất lượng dạy của giáo viên, từ đó nâng cao chất lượng học của học sinh trong việc học Tiếng Anh; góp phần trong việc giúp giáo dục theo kịp sự tiến bộ của thời đại.

1.3. Phương pháp nghiên cứu:

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

- 1 - Phương pháp nghiên cứu tài liệu, lí luận.
- 2 - Phương pháp phân tích, tổng hợp.
- 3 - Phương pháp điều tra, khảo sát
- 4 - Phương pháp luyện tập, thực hành
- 5 - Phương pháp thực nghiệm
- 6 - Phương pháp trao đổi, tranh luận.

1.4. Nhiệm vụ nghiên cứu:

- Nghiên cứu chương trình sách giáo khoa, sách giáo viên môn Tiếng Anh 1 mà trường Tiểu học Thanh Xuân Trung đã lựa chọn để dạy - học năm học 2020-2021 để tìm hiểu nội dung, các dạng bài tập trong cuốn sách Tiếng Anh 1- Explore our world do NXB Đại học Sư phạm TP Hồ Chí Minh xuất bản.
- Tìm hiểu thực trạng dạy và học môn Tiếng Anh trong trường tiểu học, những khó khăn vướng mắc của giáo viên và học sinh hiện còn đang gặp phải.

- *Cách chơi:* Cho các em chơi trong lớp, lần lượt từng em lên hái hoa. Em nào hái được hoa thì đọc câu hỏi cho cả lớp nghe rồi trình câu trả lời trước lớp. Em nào trả lời đúng thì được khen và được một phần thưởng.

- *Luật chơi:* Học sinh xung phong lên bảng bốc thăm câu hỏi trên những bông hoa và trả lời.

- *Kết thúc trò chơi:* Tuyên dương những bạn trả lời đúng và nhanh. Giáo viên nhận xét những lỗi mà học sinh mắc phải.

2.4.9. Shark attack:

- *Mục đích:* Luyện cho trẻ kỹ năng phán đoán từ vựng - *Cách chơi:*

Vẽ những gợn sóng tượng trưng cho mặt biển và những bậc tam cấp dẫn xuống mặt biển. Dán hoặc vẽ hai con cá mập đầu chàm sát với bậc thang cuối cùng. Chia lớp thành hai đội chơi, hai đội chọn tên cho đội mình. Ví dụ: Đội 1: butterfly; đội 2: duck. Dán 2 hình con vật đó ở bậc thang trên cùng. Gạch những đường gạch ngắn trên bảng. Mỗi gạch tượng trưng cho một chữ cái trong từ.

Ví dụ: nếu muốn học sinh đoán từ “monkeys” thì 7 gạch (_ _ _ _ _). Học sinh của hai đội lần lượt đoán các chữ cái cho đến khi tìm được từ cần đoán. Mỗi lần học sinh đoán chữ cái không có trong từ thì butterfly hoặc duck phải bước xuống một bậc thang. Nếu butterfly hoặc duck đã ở bậc thang cuối cùng mà học sinh vẫn chưa đoán được từ đó thì sẽ bị cá mập ăn thịt và lúc đó học sinh sẽ thua cuộc và ngược lại.

2.4.10. Kim's game:

- *Mục đích:* Rèn luyện trí nhớ về từ vựng.

- *Cách chơi:* Giáo viên chia lớp ra thành các nhóm. Cho học sinh xem xét đồ vật hoặc tranh vẽ hoặc các từ trong một khoảng thời gian ngắn. Yêu cầu học sinh không được viết mà chỉ ghi nhớ. cất các đồ hoặc tranh vẽ đi hoặc xóa từ. Gọi đại diện các nhóm lên bảng viết hoặc nói tên các đồ vật hoặc tranh vẽ hoặc các từ vừa xem. Nhóm nào nhớ được nhiều từ nhất thì thắng cuộc.

Ví dụ: Giáo viên cho học sinh xem bức tranh dưới đây và sau đó cất đi. Yêu cầu học sinh viết hoặc đọc tên các đồ vật có trong tranh. Ví

dụ: one doll; three books; two bicycles



2.4.11. Pass the card:

- *Mục đích:* Khích lệ khả năng nhớ từ của học sinh.
- *Cách chơi:* Học sinh đứng thành hai hàng. Giáo viên đưa cho học sinh đứng đầu mỗi hàng một phiếu tranh hoặc đồ vật. Học sinh gọi tên đồ vật ấy rồi chuyển cho người đứng sau mình. Cứ lần lượt cho đến học sinh cuối cùng giờ tranh và đọc to từ ấy lên. Học sinh của đội nào nói trước ghi điểm cho đội mình.

2.4.12. Listen and draw:

- *Mục đích:* Rèn kỹ năng nghe, hiểu, khả năng ứng dụng thực tế của học sinh.

- *Cách chơi:*

Giáo viên đọc, yêu cầu học sinh lắng nghe và vẽ tranh theo lời giáo viên mô tả. Hoạt động này có thể thực hiện theo cá nhân, hoặc theo cặp, nhóm. Sau khi vẽ xong, giáo viên kiểm tra và yêu cầu học sinh đọc lại các từ thông qua tranh để kiểm tra mức độ nghe hiểu của học sinh. Hình thức này được các em rất yêu thích.

2.4.13. Role-play

- *Mục đích:* Rèn khả năng ghi nhớ, khả năng đóng vai, xử lý tình huống; kích thích khả năng sáng tạo của học sinh.
- *Cách chơi:* Học sinh đóng vai các nhân vật trong truyện, diễn tình huống đã học trong bài hoặc làm việc nhóm, tự tạo ra các tình huống mới với các từ, các câu đã học và diễn vai.

LIÊN HỆ TẢI MẪU



ZALO: 0833206833



Nội dung: Tải mã skkn *****



Phí tải: 100.000 VNĐ



Chỉ nhận thanh toán qua STK

