

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:

Việc đổi mới phương pháp giảng dạy đang là một yêu cầu được đặt ra hàng đầu cho ngành giáo dục nước ta. Bên cạnh việc đổi mới phương pháp dạy học của giáo viên thì ứng dụng CNTT, đưa thiết bị dạy học mới vào sử dụng là một yêu cầu thiết thực. Giảng dạy tiếng Anh cũng như các bộ môn khác có thể vận dụng các phương tiện CNTT để minh họa cho các khái niệm trừu tượng của lý thuyết hay những hình ảnh khó khăn trong sách giáo khoa, giúp bài giảng sinh động hơn với các hình ảnh, đoạn phim trực quan từ mạng internet, các trò chơi tạo sự tương tác cao giữa thầy và trò, đem lại hiệu quả cao trong việc học tiếng Anh. Các phần mềm soạn giảng như power point, violet, activinspire thực sự tạo ra sự khác biệt trong việc dạy và học tiếng Anh so với phương pháp dạy và học truyền thống.

Trong những năm qua, được sự chỉ đạo của Sở giáo dục Thành phố Hà Nội về việc vận dụng CNTT trong giảng dạy, Phòng giáo dục và đào tạo huyện Ba Vì đã tăng cường đầu tư các trang thiết bị hiện đại cho các trường trong địa bàn với mục đích góp phần vào việc đổi mới phương pháp giảng dạy để từng bước nâng cao chất lượng dạy và học. Năm học 2022- 2023, trường tiểu học Đồng Thái được đầu tư hai phòng Tiếng anh với đầy đủ trang thiết bị loa, đài, máy chiếu, hai bảng tương tác hiện đại để phục vụ cho việc dạy và học. Qua một năm thực hiện giảng dạy với bảng tương tác thông minh, tôi thực sự thấy được hiệu quả của nó trong lớp học hơn nhiều so với máy chiếu. Đề tài ***“Sử dụng hiệu quả bảng tương tác trong dạy học Tiếng Anh bậc tiểu học”*** nhằm chia sẻ với các giáo viên tiếng Anh ở các trường tiểu học một số kinh nghiệm sử dụng bảng tương tác nhằm tăng hiệu quả giảng dạy, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục.

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến.

Góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Tiếng Anh ở Tiểu học theo phương pháp phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh, tăng cường hoạt động cá thể phối hợp với hoạt động giao lưu, hình thành và rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

Giúp góp phần gây hứng thú học tập môn Tiếng Anh cho học sinh, một môn học được coi là khó, giúp các em lĩnh hội được tri thức và giúp các em củng cố, khắc sâu các tri thức đó.

3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu.

a. Thời gian nghiên cứu.

- Thời gian: Năm học 2023 - 2024

b. Đối tượng nghiên cứu.

- Đối tượng nghiên cứu là học sinh khối lớp 3,4,5 trường Tiểu học Đồng Thái.

c. Phạm vi nghiên cứu.

- Đọc các tài liệu, báo, tạp chí giáo dục...có liên quan đến nội dung đề tài.
- Đọc sách giáo khoa, sách giáo viên, các loại sách tham khảo có liên quan đến đề tài.
- Dự giờ, trao đổi ý kiến với đồng nghiệp về nội dung, phương pháp dạy học môn Tiếng Anh.
- Tổng kết, rút kinh nghiệm trong quá trình dạy học.
- Tổ chức và tiến hành thực nghiệm sư phạm (Thiết kế giáo án điện tử thông qua các tiết dạy để kiểm tra tính khả thi của đề tài).

II. NỘI DUNG CỦA ĐỀ TÀI

1. Thực trạng vấn đề.

Năm học 2022- 2023 nhà trường đã trang bị 02 bảng tương tác, cài đặt phần mềm ActivInspire cho giáo viên ứng dụng và khai thác, từ đó tôi đã tích cực chuyển sang dạy học với bảng tương tác từ năm học đó cho đến nay.

Ban giám hiệu luôn khuyến khích tạo mọi điều kiện để giáo viên sử dụng bảng tương tác trong giảng dạy. Nhà trường tổ chức các buổi tập huấn về kỹ thuật sử dụng bảng tương tác và phần mềm ActivInspire cho giáo viên tại cơ sở, và cử giáo viên cốt cán tham dự các lớp tập huấn do ngành tổ chức. Do vậy, đến nay 90% giáo viên trong trường đều biết sử dụng bảng tương tác và biết soạn bài giảng bằng phần mềm ActivInspire phục vụ cho giảng dạy. Ngoài ra, giáo viên luôn ý thức tự học, tự tìm hiểu về đặc thù và cách sử dụng phần mềm mới này.

Bên cạnh những thuận lợi, tôi cũng gặp nhiều khó khăn khi thực hiện ứng dụng bảng tương tác vào trong giảng dạy.

Một là, bảng tương tác chưa phát huy hết hiệu quả vì bản thân tôi chưa khai thác hết các chức năng của nó.

Hai là, đa số học sinh ở trường Tiểu học Đồng Thái thuộc thành phần gia đình là nông dân, bố mẹ chưa quan tâm đến việc học của con cái nên kết quả học tập chưa cao. Vì học sinh yếu nên việc thiết kế bài dạy là một việc không dễ đối với giáo viên. Hơn nữa, học sinh chưa ý thức được việc học tập dẫn đến mất tập trung khi giáo viên giảng bài. Do đó bài học phải được thiết kế phù hợp với đối tượng học sinh yếu. Nội dung bài học phải được cụ thể hóa và trực quan hóa để học sinh yếu dễ tiếp thu bài và nhớ bài tốt hơn. Đối với bộ môn tiếng Anh, kinh nghiệm cho thấy để có một tiết học hiệu quả thì cần phát huy tối đa tính tích cực của học sinh thông qua sự tương tác giữa thầy và trò.

Việc ứng dụng bảng tương tác để đổi mới phương pháp dạy học ở môn tiếng Anh đang ở giai đoạn đầu nên vẫn chưa phát huy hết hiệu quả tối đa của nó. Vì mới giảng dạy trên bảng nên việc sử dụng bảng chưa thành thạo, dẫn đến mất thời gian. Hơn nữa, tuy bảng tương tác mang lại nhiều tiện ích cho việc giảng dạy nhưng không thể hỗ trợ và thay thế hoàn toàn cho các phương pháp trực quan khác của giáo viên. Đôi lúc có thể xảy ra một số tình huống bất lợi như mất điện, máy vi tính bị treo, bị virus hay do bảng tương tác mắc một số lỗi kỹ thuật khác. Nếu giáo viên không đủ bản lĩnh xử lý tình huống sẽ ảnh hưởng không tốt đến kết quả bài dạy, khó có thể chủ động điều khiển tiến trình bài dạy theo ý muốn.

Bên cạnh đó, học sinh còn phân biệt môn chính, môn phụ dẫn đến việc thiếu quan tâm của các em và của phụ huynh trong việc học tiếng Anh. Đặc biệt học sinh ở trường Tiểu học Đồng Thái đa số là con em nông dân, bố mẹ không có thời gian quan tâm đến việc học của con cái dẫn đến tình trạng các em lười học bài nên kết quả học tập chưa cao. Việc thiết kế giáo án trên phần mềm mới này được thực hiện khá đơn giản. Tuy nhiên, để có một bài giảng đạt yêu cầu cần phải mất nhiều thời gian và công sức. Làm thế nào để giúp các em vừa hiểu bài vừa hứng thú học tập, đặc biệt là các học sinh yếu? Với tôi, làm thế nào để mỗi tiết dạy bằng bảng tương tác đều mang lại cho các em một hoạt động, một trò chơi mới không phải là điều dễ dàng vì ngoài ý tưởng tôi cần phải biết các kỹ thuật để thiết kế nó.

2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề.

Bản thân tôi luôn tham dự đầy đủ các buổi tập huấn về bảng tương tác do ngành tổ chức, nhờ giáo viên tin học hỗ trợ, tự tìm tòi đọc sách, tìm tài liệu trên mạng internet về các thao tác, kỹ thuật sử dụng bảng tương tác và phần mềm ActivInspire, tăng cường sử dụng bảng tương tác để dạy học nhằm giúp bản thân cũng như tạo cơ hội cho học sinh thao tác trên bảng nhuần nhuyễn hơn.

Ngoài ra, tôi luôn tìm tòi đưa bài giảng bằng phần mềm ActivInspire vào lớp học với nhiều hoạt động, trò chơi đa dạng, phong phú nhằm thu hút sự chú ý của học sinh, giúp các em dễ hiểu bài hơn. Sau mỗi bài dạy với bảng tương tác, tôi đều rút ra những ưu điểm và những hạn chế cần khắc phục; lắng nghe những góp ý, chia sẻ từ các đồng chí trong ban chuyên môn nhà trường, tổ chuyên môn tiếng Anh, để thực hiện những bài giảng hay, hiệu quả hơn. Từ những sự say mê ứng dụng bảng tương tác đem lại hiệu quả trong các tiết dạy tôi đã mạnh dạn đưa ra một số phương pháp.

***Một số phương pháp thực hiện:**

Để sử dụng bảng tương tác một cách hiệu quả, trước hết giáo viên cần hiểu rõ về bảng tương tác và chức năng của nó.

2.1. Tìm hiểu về hệ thống bảng tương tác và chức năng của nó:

Bảng tương tác (Interactive whiteboard - IWB), là một bảng cảm ứng lớn được kết nối với một máy chiếu kỹ thuật số và một máy tính PC. Máy chiếu hiển thị hình ảnh từ máy tính lên bảng tương tác và chúng ta có thể điều khiển máy tính bằng cách chạm ngón tay trực tiếp lên bảng hoặc với một cây bút đặc biệt. Với các tính năng tương tác cao, IWB được ứng dụng rộng rãi trong dạy học.

Hệ thống dạy học tương tác Activboard gồm các thành phần cơ bản sau:

- Bảng tương tác (Activboard)
- Bút tương tác (Activpen)
- Máy chiếu, máy tính
- Phần mềm công cụ Activeinspire, và một số công cụ, tài nguyên khác.
- Một số thiết bị khác đi kèm với bảng giúp tăng cường tính tương tác trong dạy học:

- ActivView: để kiểm tra bài làm của học sinh ngay tại lớp.
- ActivVote: giúp giáo viên kiểm tra đánh giá toàn lớp, học sinh tham gia phản hồi bằng cách nhấp vào một trong sáu nút trên thiết bị, thường được sử dụng khi trả lời câu hỏi trắc nghiệm.

Phần mềm ActivInspire:

- ActivInspire là phần mềm công cụ được phát triển để sử dụng với IWB. ActivInspire cung cấp các chức năng và kỹ thuật để tạo ra các flipchart (còn gọi là bảng lật - như một bài trình chiếu của Powerpoint), đồng thời có thể tương tác với các tài nguyên kỹ thuật số khác.
- ActivInspire được tích hợp nguồn tài nguyên dồi dào và hơn 90 000 tài nguyên khác trên trang web cộng đồng Promethean Planet với nhiều bài giảng, công cụ, hình ảnh, âm thanh... giúp giáo viên soạn bài giảng dễ dàng.

Các chức năng của bảng tương tác:

Giáo viên có thể viết hoặc vẽ trên bảng tương tác bằng bút thông minh, đổi màu bút viết và nét bút đậm nhạt khác nhau. Đặc biệt bảng có chức năng cảm ứng đa điểm (hai người có thể tương tác trên bảng cùng lúc) giúp cho việc phối hợp nhóm đạt hiệu quả. Trên màn hình bảng tương tác là thanh công cụ với các phím nóng mà người dùng có thể sử dụng để viết, vẽ, chú thích, tô màu, đánh dấu, xoá, chèn hình, âm thanh, phim, hủy bỏ thao tác hoặc khôi phục lại thao tác.

Giáo viên cũng dễ dàng chỉnh sửa một đối tượng như sao chụp, di chuyển. Dữ liệu và văn bản được lưu trữ và trình bày có thể được thay đổi dễ dàng. Ngoài ra, giáo viên có thể ghi âm trực tiếp phần giảng dạy hay ý kiến của học sinh, sau đó phát lại.

Bảng còn có chức năng phóng to vùng hình ảnh được trình chiếu, che những hình ảnh được chiếu trên bảng và mở dần từng phần, chiếu sáng vùng cần nhấn mạnh, chức năng nhận dạng chữ viết tay, chụp ảnh màn hình, liên kết web, truy cập Google trực tiếp từ phần mềm tích hợp của bảng tương tác.

Thông qua máy chiếu, mặt bảng tương tác được sử dụng như một giao diện máy tính hiện đại giúp giáo viên đổi mới phương pháp giảng dạy truyền thống bằng cách chia sẻ ý kiến về thông tin trình chiếu, biến bảng trắng thành bảng tương tác rộng, kích thích niềm say mê và sự hợp tác của học sinh. Những bài giảng trên bảng được lưu vào máy tính sau đó có thể in ra, lưu lại, gửi lên trang web chia sẻ với các đồng nghiệp ở khắp mọi nơi.

2.2. Các bước thiết kế bài tương tác bằng ActivInspire:

a. Lên kế hoạch bài dạy:

Lựa chọn bài dạy phù hợp với các hoạt động tương tác. Bài dạy tương tác tốt không nhất thiết phải là bài dạy với thật nhiều hình ảnh, âm thanh và hoạt động tương tác, mà là những bài dạy với các hoạt động dạy học đáp ứng tốt nhất mục tiêu được đề ra.

Tìm kiếm và tận dụng các nguồn tài nguyên liên quan đến bài dạy trên trang Promethean Planet hay mạng internet.

Phác thảo ý tưởng thiết kế ra giấy.

Tìm kiếm và tập hợp các nguồn tài nguyên liên quan chuẩn bị cho hoạt động thiết kế.

b. Thiết kế và đánh giá bài dạy:

- Đưa nội dung bài dạy vào flipchart.
- Trên các trang có hoạt động tương tác, hãy khóa các đối tượng không cần di chuyển.
- Đánh giá bài dạy và thực hiện hiệu chỉnh lần cuối nếu cần thiết.

c. Chia sẻ bài dạy

*** Lưu ý:**

- Có hai dạng tài nguyên chính hỗ trợ chúng ta trong việc xây dựng các bài tương tác. Dạng thứ nhất là các trang web cho phép giáo viên chia sẻ các tài nguyên giảng dạy như bài giảng, kế hoạch giảng dạy (ví dụ, Promethean Planet). Dạng thứ hai là những trang web giúp giáo viên xây dựng các hoạt động cộng tác và tương tác trong giờ học (ví dụ Google Earth).

- Các trang web, tài nguyên dạng flash sẽ mang lại hiệu ứng tương tác tốt hơn cho bài dạy.

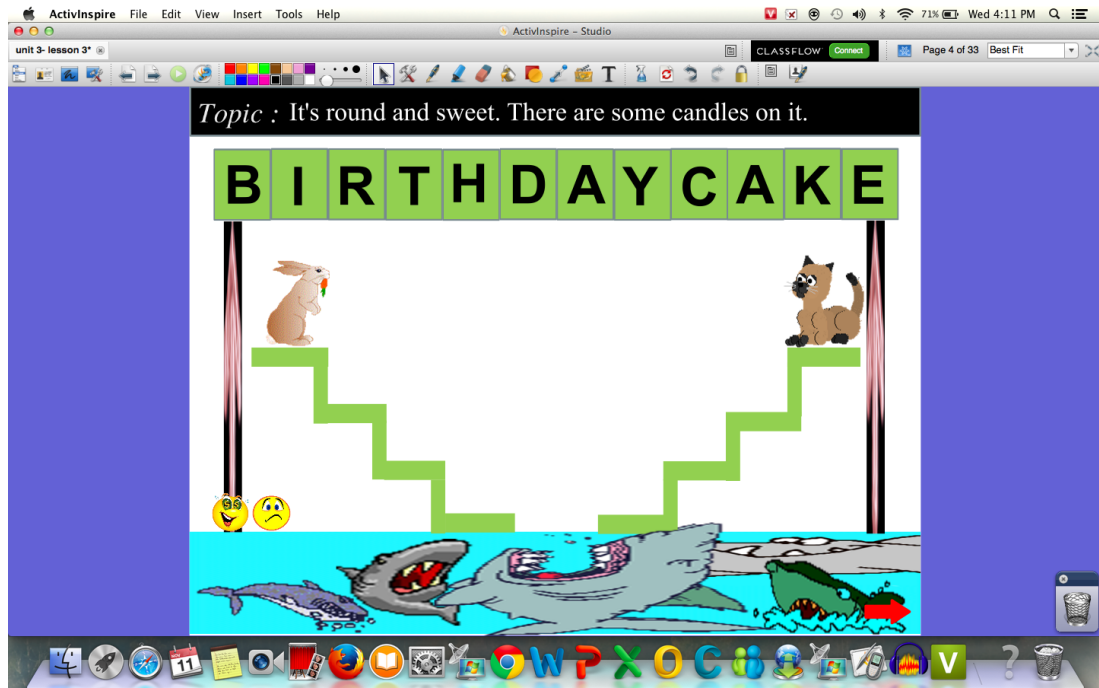
2.3. Một số kinh nghiệm thiết kế bài dạy trên bảng tương tác:

a. Thiết kế hoạt động trong phần kiểm tra bài cũ:

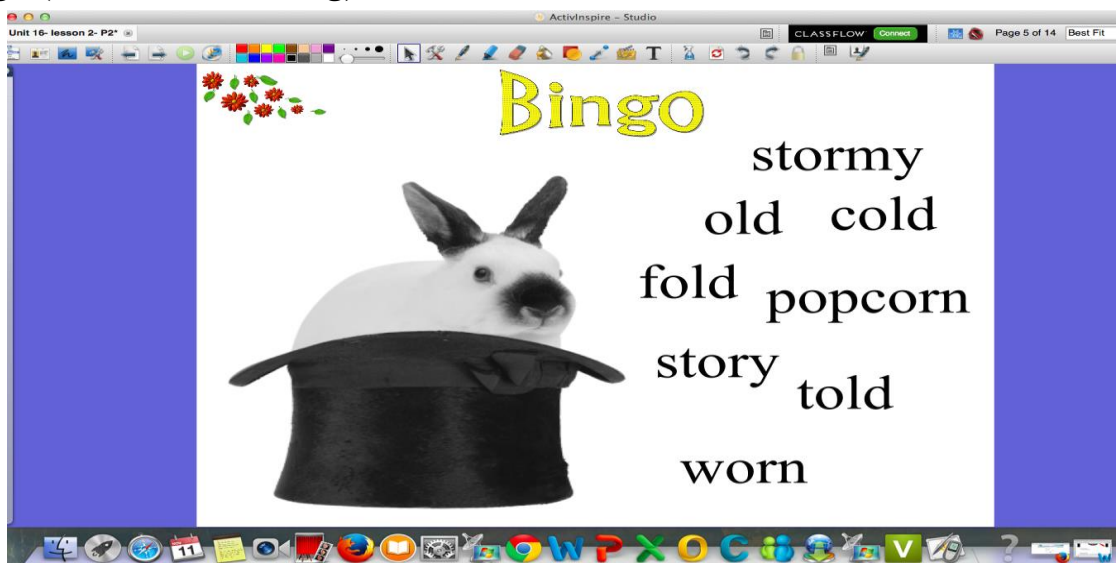
Để kiểm tra bài cũ và giới thiệu bài mới, tôi thường lôi cuốn sự chú ý của các em bằng một số trò chơi sau:

- Shark attack (cá mập tấn công)

Học sinh dựa vào gợi ý, giải ô chữ để tìm từ khóa.



- Bingo (để kiểm tra từ vựng)



Ngoài ra, còn có một số trò chơi như:

- Crossword puzzle (giải ô chữ)
- Hangman (treo cổ)

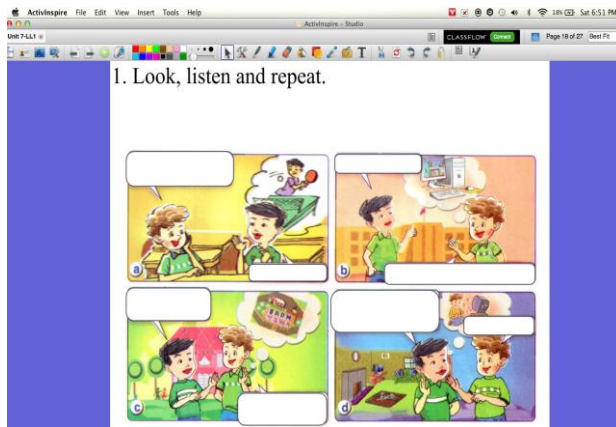
- Hidden pictures game (Đoán hình nền)
- The Magic box (chiếc hộp thần kỳ)
- Wheel of fortune (Bánh xe may mắn)



b. Thiết kế nội dung bài giảng

Với nguồn tài nguyên đa dạng và các công cụ hữu ích, phần mềm Activinspire giúp tạo ra những bài học sinh động thu hút sự quan tâm của các em khi học tập tại bảng. Thuận lợi của phần mềm này chính là khả năng tương tác giữa giáo viên và học sinh. Vì vậy, khi thiết kế nội dung bài dạy, giáo viên có thể tạo ra những tình huống để học sinh lên bảng tương tác vào từng đối tượng. Giáo viên có thể sử dụng công cụ Màn che, che bớt một số hình ảnh để học sinh lên bảng tác động vào, khi đó sẽ hiện ra những hình ảnh tiếp theo, hoặc có thể sử dụng Mục thần kì để học sinh tự tương tác vào đối tượng để có thể thấy được hình ảnh ẩn phía dưới của đối tượng (có thể dùng cho việc soi đáp án).

Học sinh có thể làm bài trực tiếp lên bảng, viết, vẽ với các hình dạng, màu sắc khác nhau; kéo thả chữ vào từng đối tượng, nếu đúng thì giữ nguyên vị trí, nếu không đúng thì trả về vị trí cũ. Giáo viên cũng có thể dùng bút dạ quang để nhấn mạnh sự chú ý vào điểm nào đó hay dùng chức năng phóng to một đối tượng để nhìn rõ hơn. Trong phần thiết kế nội dung bài dạy, tôi thường xuyên sử dụng chức năng ẩn hiện văn bản khi dạy từ vựng, mẫu câu, bài đối thoại để học sinh đoán tình huống hay ôn lại kiến thức các em đã học.



HS làm bài tập trực tiếp trên bảng tương tác.

Ngoài ra, giáo viên có thể tổ chức cho học sinh thảo luận về bất kì nội dung nào đó trên bảng, chẳng hạn thảo tác thêm ý kiến, đặt câu hỏi, nhóm học sinh cùng thảo tác với văn bản và hình ảnh để trả lời câu hỏi, hiện và ẩn văn bản, hình ảnh được gợi ý hoặc đáp án khi tham gia thảo luận...



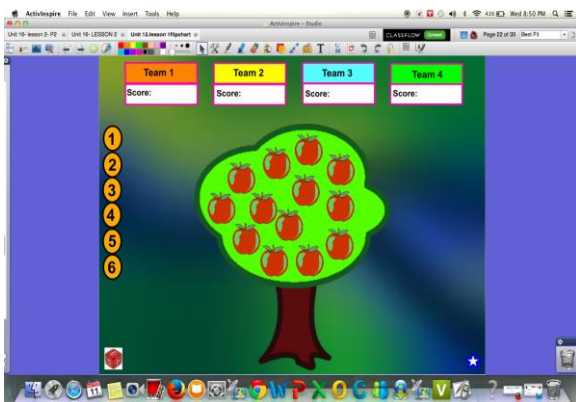
HS lớp 4B làm bài tập TN phần nghe



Kiểm tra từ vựng của HS lớp 5A

c. Thiết kế hoạt động củng cố kiến thức

Thay cho các hoạt động củng cố kiến thức theo kiểu truyền thống trước đây, tôi thiết kế một số trò chơi vừa kiểm tra học sinh vừa tạo cơ hội cho các em vui học.



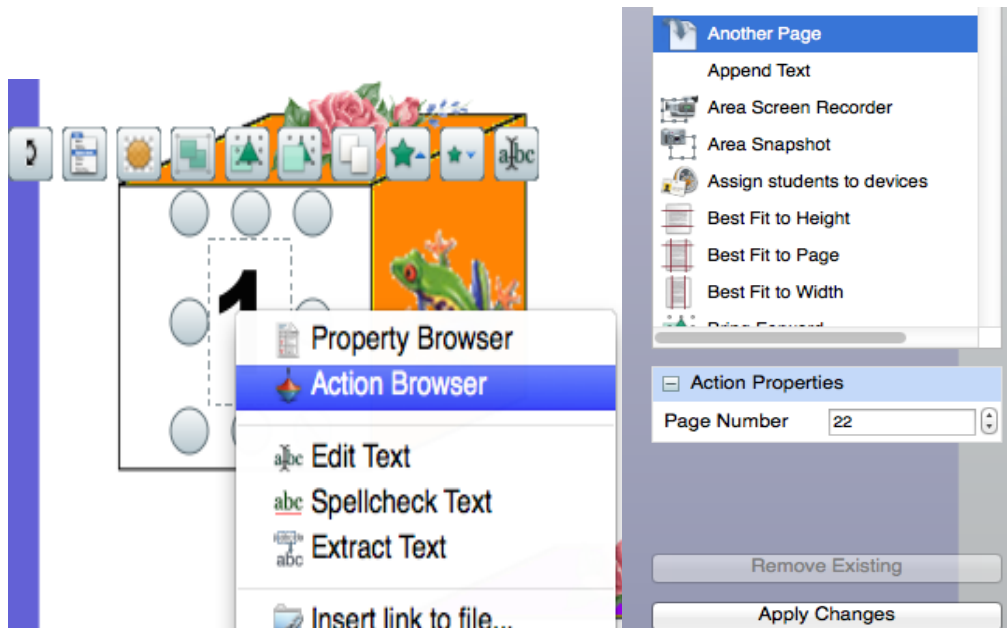
2.4.Cách thực hiện một số trò chơi trên bảng tương tác

* Trò chơi Lucky numbers:

Ý tưởng sư phạm: Giáo viên tạo một trò chơi để kiểm tra cấu trúc câu của học sinh. Có 8 số ở trang nền, mỗi số tương ứng với 1 câu hỏi/tranh, trong đó có vài số may mắn. Học sinh sẽ chọn một số bất kì, hỏi và trả lời theo tranh. Nếu chọn được con số may mắn, học sinh không phải trả lời câu hỏi mà vẫn được điểm. (Giáo viên có thể thiết kế các trang với số điểm đặc biệt hoặc phần thưởng để tạo hứng thú cho học sinh)

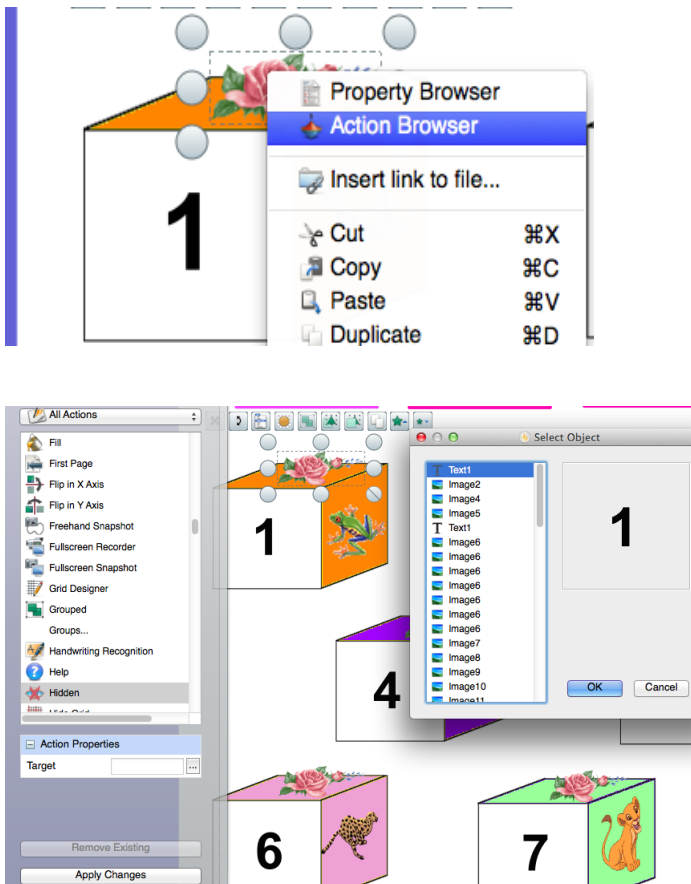
Cách thực hiện:

- Tạo trang mới.
- Tạo 8 ô số ở trang nền. Tạo khung thi đua cho 4 đội. (Nếu chia lớp làm 4 đội chơi)
- Tạo 8 trang tiếp theo, mỗi trang là 1 câu hỏi/ tranh. Có vài trang là số may mắn.
- Tạo liên kết trang: Ví dụ: Số 1 liên kết với câu hỏi/ tranh số 1:
 - + Nhấn chuột phải vào số 1, chọn Action Browsers, Another page, đánh số trang cần liên kết ở Page number, nhấn nút Apply change.



- + Làm tương tự với các số còn lại.
- + Muốn 8 trang có chứa câu hỏi trở về trang nền: tạo một đối tượng bất kì trên một trang, nhấn chuột phải vào đối tượng, chọn Action Browsers, Another page, đánh số trang cần liên kết ở Page number là trang nền, nhấn nút Apply change. Copy đối tượng này cho các trang còn lại.
- + Muốn mất đi các số đã chọn, ta dùng chức năng ẩn hiện: Tạo một đối tượng cho từng số. Ví dụ, trong bài này tôi chọn đối tượng ẩn số là hoa hồng. Nhấn chuột phải vào đối tượng hoa hồng, chọn Action Browsers, chọn chức năng Hidden. Quan

sát phía dưới Action Browsers có Action properties, nhấn vào biểu tượng để chỉ đường dẫn tới text muốn liên kết là số 1, nhấn OK, Apply change.



+ Lập lại các thao tác trên với các bông hồng còn lại. Khi nhấn vào bất kì bông hồng nào thì con số sẽ mất đi và nhấn lại thì sẽ hiển thị ra trên trang.

* Trò chơi The Magic Wheel

Ý tưởng sư phạm: Giáo viên tạo một trò chơi để kiểm tra cấu trúc câu của học sinh. Có 8 loại thức ăn trên trang nền, mỗi loại liên kết với 1 câu hỏi/tranh. Học sinh sẽ chọn một loại thức ăn bất kì, hỏi và trả lời theo tranh. Nếu trả lời đúng, học sinh được quay bánh xe để ghi điểm cho đội mình.

Cách thực hiện:

- Tạo trang nền. Tải hình từ web, tạo hình bánh xe và cột ghi điểm cho các đội, thêm chữ.
- Tạo 8 trang tiếp theo, mỗi trang là 1 câu hỏi/ tranh.
- Tạo liên kết trang: mỗi loại thức ăn liên kết với 1 trang câu hỏi. Cách thực hiện giống trò chơi Lucky numbers.
- Cách làm bánh xe quay: nhấn chuột phải vào bánh xe, chọn Property Browsers. Thiết lập thuộc tính trong bảng Rotate theo hình dưới đây.

☐ Rotate		☐ Restrictors	
Can Rotate	Clockwise	Can Block	False
Rotate Step	0	Can Snap	True
Rotate About	Center	Snap Point x	0
		Snap Point y	0
		Snap To	Bottom Left
		Can Move	No
		Move Path	
		Can Size	No

* Trò chơi Wheel of Fortune

Ý tưởng sư phạm: Giáo viên tạo một trò chơi để giới thiệu bài mới. Học sinh nghe chủ đề, đoán chữ cái để giải ô chữ. Mỗi chữ cái đoán đúng, học sinh được quay bánh xe để ghi điểm cho đội mình.

Cách thực hiện:

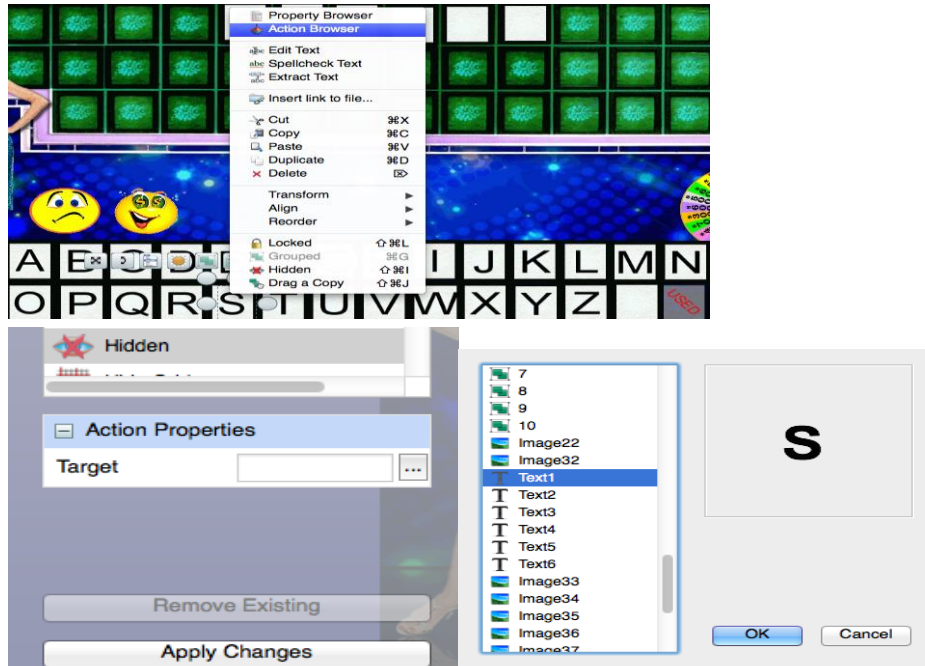
- Tạo trang nền. Tải hình từ web, tải hình bánh xe và tạo cột ghi điểm cho các đội, thêm chữ. Ở trò chơi này ta tạo hai bánh xe. Thiết lập chức năng ẩn hiện cho bánh xe lớn bị ẩn đi, khi học sinh đoán đúng, nhấn vào bánh xe nhỏ, bánh xe lớn xuất hiện để học sinh quay lấy điểm.
- Dùng công cụ Shapes vẽ các ô hình chữ nhật tương ứng với số chữ cái trong ô chữ. Ví dụ, muốn học sinh tìm ra từ Stormy, tạo 6 ô chữ nhật.



- Dùng công cụ Text thêm vào 6 chữ cái cần đoán: S, T, O, R, M, Y



- Thiết lập chức năng ẩn hiện cho 6 chữ cái trên. Nhấn chuột phải vào chữ S trên bảng chữ cái ở hình nền, chọn Action Browsers, Hidden, Quan sát phía dưới Action Browsers có Action properties, chọn đường dẫn tới text muốn liên kết là chữ S, nhấn OK, Apply change.



- Thực hiện tương tự với các chữ T, O, R, M, Y
- Cách làm bánh xe quay: thao tác giống trò chơi The Magic Wheel

* Trò chơi Matching game

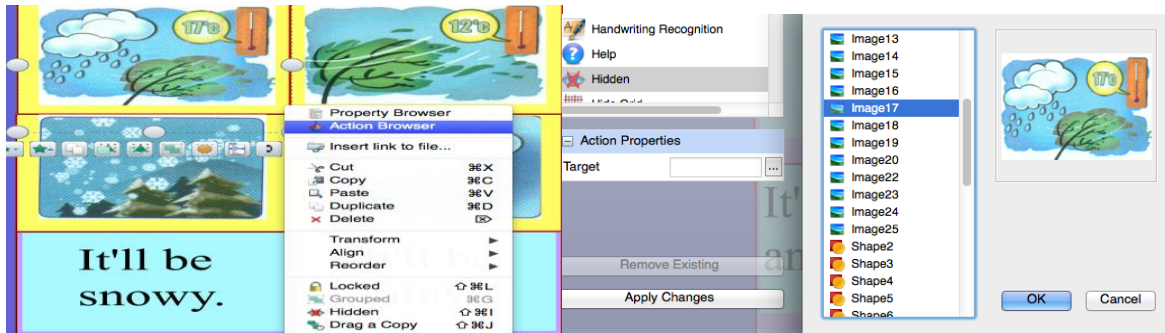
Ý tưởng sư phạm: Giáo viên cần tạo một trò chơi để kiểm tra từ vựng của học sinh. Học sinh chọn 2 số bất kì để hình phù hợp với từ.

Cách thực hiện:

- Tạo trang nền gồm 16 ô vuông. Thêm số từ 1 - 16.
- Từ ô số 1- 8: tô màu vàng (các ô chứa hình). Từ ô số 9-16: tô màu tím (các ô chứa chữ)
- Chèn hình vào các ô màu vàng và chèn chữ vào các ô màu tím.

1	2	3	4				
5	6	7	8				
9	10	11	12	It'll be snowy.	It'll be rainy.	It'll be cold and stormy.	It'll be hot and humid.
13	14	15	16	It'll be rainy and windy.	It'll be foggy.	It'll be hot.	It'll be cold and windy.

- Thực hiện chức năng ẩn hiện cho từng ô. Khi nhấn vào ô màu vàng hay tím, hình hay chữ sẽ xuất hiện.

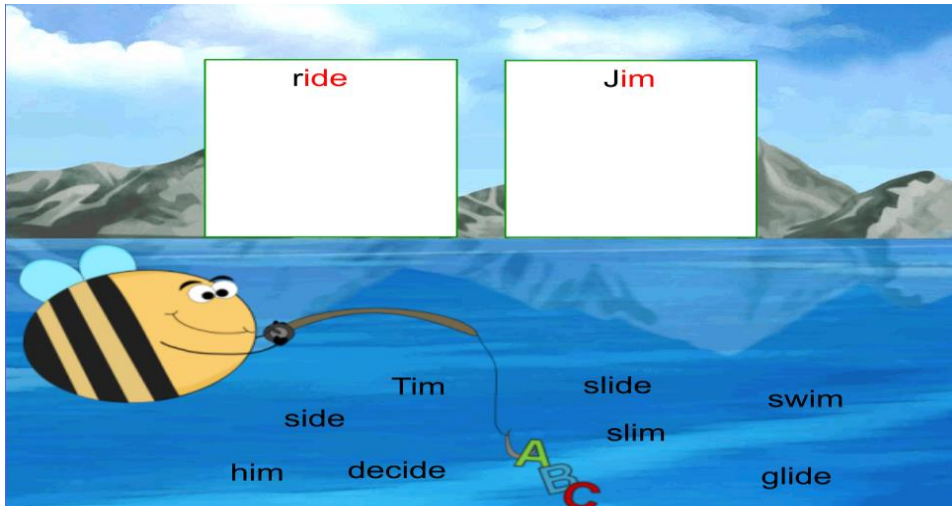


* Trò chơi Fishing

Ý tưởng sư phạm: Giáo viên tạo trò chơi Câu cá để kiểm tra phần thực hành phonics của học sinh. Học sinh lên bảng kéo thả chữ vào đúng ô. Nếu chọn đúng thì giữ nguyên vị trí, không đúng từ đó tự động trả về vị trí cũ.

Cách thực hiện:

- Tạo trang nền. Lấy background trong tài nguyên. Tải hình con cá từ web. Tạo 2 thùng chứa hình chữ nhật. Thêm từ.
- Đối tượng chứa: là 2 thùng chứa hình chữ nhật.



+ Nhấp chuột vào thùng chứa thứ nhất, chọn biểu tượng Property Browsers. Thiết lập thuộc tính trong bảng theo hình dưới đây.



Identification	
Name	Shape1
Keywords	1

+ Chọn key words là số 1, 2, ... cho từng thùng chứa.

Container	
Can Contain	Keywords
Contain Object	
Contain Words	1
Contain Rule	Completely Contain
Reward Sound	True
Reward Sound Loca	effect [720p] (1).wav
Return if not Contain	True

- Đối tượng được chứa: nhấp chuột vào từng đối tượng được chứa trong thùng chứa thứ nhất, chọn Property Browsers, Identification, đánh key words tương ứng với số đã chọn ở thùng chứa trên. Ví dụ, key words của thùng chứa thứ nhất là số 1, thì đánh key words cho các đối tượng được chứa là số 1. Thiết lập thuộc tính trong bảng theo hình dưới đây.

Container	
Can Contain	Nothing
Contain Object	
Contain Words	
Contain Rule	Completely Contain
Reward Sound	False
Reward Sound Loca	
Return if not Contain	True

- Thực hiện tương tự với thùng chứa thứ hai.

3. Những kết quả đạt được sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị.

Việc ứng dụng bảng tương tác vào trong dạy học tiếng Anh thực sự làm tăng hiệu quả giảng dạy. Trải nghiệm thực tế cho thấy bảng tương tác thông minh có rất

hiều tiện ích: Tạo môi trường tương tác cao; thu hút sự tập trung chú ý, tham gia vào bài học của tất cả học sinh. Giáo viên có thể tạo bài giảng vui nhộn, phù hợp với trình độ của học sinh với các hình ảnh nhiều màu sắc, âm thanh phong phú từ nguồn tài nguyên Promethean Planet, kích thích khả năng tư duy của học sinh, nâng cao năng lực của học sinh và chuyên môn của giáo viên.

Học sinh của tôi rất hứng thú với các tiết học với bảng tương tác. Các em hăng hái tham gia vào bài học, mạnh dạn tương tác với bảng. Những hình ảnh, đoạn phim trực quan, các trò chơi, các hoạt động được thiết kế trên phần mềm ActivInspire thực sự cuốn hút các em. Nhìn các em say sưa với các tiết học trên bảng tương tác, tôi thật sự phấn khởi.

4. Hiệu quả của sáng kiến.

4.1. Hiệu quả về khoa học.

Hầu hết các em học sinh đều gặp nhiều khó khăn từ những ngày đầu làm quen với tiếng Anh. Vì chưa biết chữ nên các em chỉ nhớ được từ, mẫu câu qua tranh, ảnh minh họa. Những hình ảnh trực quan từ nguồn tài nguyên Promethean Planet hay từ mạng internet được lưu trong bài giảng giúp các em nhớ từ nhanh và hiệu quả hơn. Đối với học sinh lớp lớn thì tranh ảnh, âm thanh, phim giúp làm các khái niệm phức tạp trở nên rõ ràng, cụ thể hơn. Không những thế, các em học sinh rất thích tương tác trên bảng. Các em thích khám phá và tỏ ra năng động hơn trong giờ học. Nhiều học sinh thường chỉ ngồi lắng nghe cũng sẵn sàng xung phong thao tác trên bảng. Các em học sinh yếu cũng mạnh dạn hơn khi tham gia vào bài học. Mỗi em đều muốn có cơ hội tiếp xúc với bảng.

Kinh nghiệm cho thấy tất cả học sinh đều thích chơi trò chơi. Các trò chơi luôn lôi cuốn sự tò mò của trẻ, từ đó giúp các em yêu thích môn học, nhờ thế việc học tập mới đạt hiệu quả. Vì thế, khi thiết kế bài dạy, hãy pha trộn vài yếu tố trò chơi với các chất liệu học tập để khuyến khích học sinh tạo ra nguồn học tập tương tác của chính các em. Điều đó thể hiện tính khoa học rất cao trong các tiết dạy.

4.2. Hiệu quả về kinh tế

Bảng tương tác thực sự rất hữu ích với giáo viên trong hoạt động ôn tập. Với phần trắng, bảng đen, tôi thường viết câu hỏi, câu trả lời hay một đoạn văn lên bảng trong các giờ ôn tập. Điều này làm mất thời gian. Khi sử dụng phần mềm Powerpoint, học sinh có thể nhìn lên máy chiếu hoặc Tivi để sửa bài. Với IWB, học sinh có thể viết câu trả lời lên bảng để giáo viên trực tiếp kiểm tra hay giáo viên có thể kiểm tra bài làm của học sinh dưới lớp học bằng cách sử dụng ActivView, đánh giá chất lượng

học tập của cả lớp bằng ActivVote chỉ trong một thời gian ngắn mà lại không tốn về kinh tế cũng như về thời gian.

Ngoài ra, phần mềm ActivInspire giúp giáo viên thiết kế bài dạy hiệu quả hơn. Với phần mềm này, giáo viên biến những lớp học dựa trên bài giảng truyền thống thành môi trường học với những trải nghiệm tương tác giàu trí tưởng tượng thu hút sự chú ý của học sinh. Với bài giảng trên IWB, giáo viên không cần chuẩn bị tranh, thẻ từ, máy cassette, đĩa CD khi lên lớp như trước đây. Học sinh tiếp thu hình thức trực quan sinh động giúp các em tự giác tích cực hơn trong học tập, hiểu bài nhanh hơn và nhớ lâu hơn.

ActivInspire tích hợp bút dùng kẹp và tính năng đa cảm ứng để hỗ trợ việc phối hợp nhóm. Phần mềm này mang đến cho giáo viên các chất liệu cần thiết để tạo ra các bài học khác biệt với nhiều hoạt động phong phú, thực tế chỉ trong một khoảng thời gian ngắn. Cung cấp nhiều bài học hiệu quả với đầy đủ chức năng, các công cụ mở rộng như magic ink (mực thần kỳ), spotlights (đèn chiếu). Ngoài ra, bài học có thể được lưu và chia sẻ giữa các đồng nghiệp. Khi thiết kế bài dạy, trên bảng lật nên chứa đựng hình ảnh, nhưng hình ảnh đó phải tập trung rõ ràng vào thông tin quan trọng vì nó giúp học sinh dễ dàng nhận thức được các khái niệm và sự vật. Cũng không chứa quá nhiều hình ảnh hay thông tin trên một bảng lật vì điều này sẽ làm học sinh bối rối, khó tập trung.

4.3. Hiệu quả về xã hội.

Sử dụng bảng tương tác là đơn giản hóa việc chuẩn bị và chuyển tải bài học, cho phép giáo viên dễ dàng tạo ra những bài học, làm tăng sự công tác và khuyến khích học sinh tham gia vào lớp học qua các công cụ tương tác, nâng cao hiệu quả lớp học. Từ đó giúp giáo viên nâng cao chất lượng dạy học, trang bị cho học sinh kiến thức cơ bản về ActivInspire, giúp các em tiếp cận với công nghệ hiện đại, trở nên năng động hơn trong thời kỳ công nghiệp hóa, hiện đại hóa góp phần hiện đại hóa giáo dục và đào tạo, có ý nghĩa trong việc đổi mới nội dung, phương pháp, hình thức giảng dạy, học tập trong toàn xã hội.

5. Tính khả thi của đề tài.

Việc ứng dụng bảng tương tác vào giảng dạy thực sự mang lại những hiệu quả nhất định. Những bài giảng bằng phần mềm ActivInspire trên bảng tương tác đã mang lại một môi trường học tập năng động với những hình ảnh, đoạn phim minh họa sống động... giúp lớp học sôi nổi hơn, học sinh tập trung hơn vào bài giảng và giúp gia tăng động cơ học tập của học sinh. Mỗi bài giảng trên bảng tương tác đem đến cho học sinh những kiến thức hết sức sinh động, trực quan, dễ hiểu, nhớ lâu, tạo ấn tượng

manh, làm cho học sinh hào hứng hơn khi tham gia học tập bởi nó tạo ra sự tương tác đa chiều, chặt chẽ giữa người dạy, người học và bài giảng, đồng thời tạo ra môi trường học tập thân thiện, tích cực, phát huy tối đa sự sáng tạo của giáo viên và học sinh, giúp các em chủ động, tích cực hơn trong việc tiếp nhận kiến thức, qua đó yêu thích bộ môn hơn. Để có được những bài giảng hay, người giáo viên cần phải có tâm với nghề, sự đầu tư vào những bài dạy và đặc biệt là phải luôn học hỏi, tham khảo, tìm tòi qua các nguồn tài liệu khác nhau và biết cách vận dụng phù hợp vào thực tế lớp học của mình cho có hiệu quả. Ngoài ra, người giáo viên phải có một nỗ lực lâu dài, sự say mê và ham thích công nghệ để rèn luyện, nâng cao kỹ năng sử dụng và thao tác trên bảng tương tác để khai thác tốt công việc của mình. Làm thế nào để giáo viên có thể kết hợp các phương pháp sư phạm sẵn có của mình với những kỹ thuật, chức năng mà bảng tương tác cung cấp? Giáo viên cần tìm hiểu có bao nhiêu cách thức để có thể sử dụng bảng tương tác trong bài giảng, và đó cũng là những cách thuận tiện nhất mà bảng tương tác cung cấp, đồng thời nắm vững những ưu, nhược điểm của công nghệ này cũng như có được những kỹ năng cần thiết để khai thác các phần mềm công cụ, tiện ích trên bảng tương tác. Bên cạnh đó, việc biên soạn bài giảng trên bảng tương tác ở giai đoạn đầu sẽ tốn rất nhiều thời gian, công sức và kinh nghiệm dạy học của giáo viên. Do vậy, người giáo viên phải kiên trì vượt qua những khó khăn ban đầu và tìm thấy một động cơ thích đáng để sử dụng bảng tương tác. Bản thân tôi rất vui khi các em học sinh của mình đều thích các tiết học với bài giảng trên bảng tương tác. Đây chính là động lực giúp tôi luôn cố gắng tìm tòi, sáng tạo những trò chơi, hoạt động mới để các em ngày càng yêu thích bộ môn tiếng Anh. Tôi tin rằng việc sử dụng bảng tương tác vào trong giảng dạy là một trong những phương pháp giảng dạy mang lại hiệu quả cao. Tuy nhiên, đây là một phương tiện còn khá mới mẻ và bản thân tôi chưa biết sử dụng và khai thác hết các tính năng của nó nên chắc chắn còn nhiều thiếu sót. Tôi rất mong nhận được những ý kiến đóng góp, những chia sẻ kinh nghiệm quý báu để tôi có thêm nhiều ý tưởng tốt hơn nữa trong việc giảng dạy, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục.

6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến.

Từ tháng 10- 9- 2023 đến 15-4- 2024, tổ chức thực nghiệm, tổng kết rút kinh nghiệm.

7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến.

Phần thực hiện đề tài, sáng kiến của tôi không ảnh hưởng nhiều đến kinh phí.

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT.

Bản thân tôi là giáo viên giảng dạy bộ môn Tiếng Anh và cũng là người thực hiện đề tài này, để cho đề tài được áp dụng có hiệu quả nhất vào thực tế giảng dạy cũng như nâng cao chất lượng giảng dạy bộ môn, tôi mạnh dạn đề đạt một số kiến nghị sau :

Mặc dù ở cấp Tiểu học, Tiếng Anh chỉ là một môn tự chọn nhưng đây là nền tảng cơ bản nhất để các em bước tiếp những bậc thang cao hơn trong việc học tập môn này nói riêng và xa hơn nữa là tiếp cận tri thức và nền văn hóa của nhân loại. Tuy nhiên, đồ dùng dạy học, tài liệu tham khảo cũng như các phương tiện hỗ trợ cho công tác giảng dạy môn Tiếng Anh còn nhiều thiếu thốn. Vì vậy, tôi mong muốn các cấp lãnh đạo quan tâm hơn nữa tới bộ môn này, trang bị thêm các thiết bị, tài liệu tham khảo để đảm bảo cho việc dạy và học môn Tiếng Anh được nâng cao.

Bên cạnh đó, tôi cũng mong muốn các bậc phụ huynh gạt đi quan niệm “Tiếng Anh là môn phụ”, dành thời gian nhiều hơn nữa để quan tâm, nhắc nhở con em mình chú ý học tập tất cả các môn nói chung và môn Tiếng Anh nói riêng.

Trên đây là kinh nghiệm nhỏ mà bản thân tôi đã rút ra trong quá trình giảng dạy. Tôi rất mong được sự đóng góp ý kiến của Hội đồng khoa học và đồng nghiệp để các giải pháp trên được hoàn thiện hơn.

Tôi xin cam đoan đề tài là do chính tôi đã nghiên cứu và trình bày, không sao chép của người khác. Nếu sai tôi hoàn toàn chịu trách nhiệm.

Tôi xin chân thành cảm ơn.

Đồng Thái, ngày 15 tháng 4 năm 2024

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

Người viết sáng kiến

Nguyễn Thị Hạnh

MỤC LỤC

I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:	1
2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến.	1
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu.	1
II. NỘI DUNG CỦA ĐỀ TÀI	2
1. Thực trạng vấn đề.	2
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề.	3
3. Những kết quả đạt được sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị.	15
4. Hiệu quả của sáng kiến.	16
4.1. Hiệu quả về khoa học.	16
4.2. Hiệu quả về kinh tế.	16
4.3. Hiệu quả về xã hội.	17
5. Tính khả thi của đề tài.	17
6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến.	18
7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến.	18
III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT.	19