

UBND HUYỆN BA VÌ
TRƯỜNG TIỂU HỌC PHÚ CƯỜNG



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

:

**VẬN DỤNG MỘT SỐ TRÒ CHƠI GIÚP HỌC SINH
HỌC TỐT TIẾNG ANH Ở BẬC TIỂU HỌC**

Tên tác giả: Trần Thị Ngọc Quyên

Đơn vị công tác: Trường Tiểu học Phú Cường

Chức vụ: Giáo viên

NĂM HỌC 2024

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: - *Hội đồng xét duyệt sáng kiến kinh nghiệm cấp Trường;*
 - *Hội đồng xét duyệt sáng kiến kinh nghiệm cấp Huyện.*

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi Công tác	Chức danh	Trình độ CM	Tên sáng kiến
Trần Thị Ngọc Quyên	05/05/1974	Trường TH Phú Cường	Giáo Viên	Đại học	<i>Vận dụng một số trò chơi giúp học sinh học tốt tiếng Anh ở bậc tiểu học</i>

* **Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:** Lĩnh vực Tiếng Anh sáng kiến có thể áp dụng cho tất cả các môn học ở bậc tiểu học.

* **Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử:** Tháng 9/2023

* **Mô tả bản chất của sáng kiến:** “*Vận dụng một số trò chơi giúp học sinh học tốt tiếng Anh ở bậc tiểu học*” *I learn smart start*

Mục tiêu và nhiệm vụ của đề tài:

Giúp giáo viên có thể tự thiết kế một số trò chơi học tập trong phần mềm PowerPoint, hoặc tình huống thực tế để giúp học sinh học tốt, vui vẻ và thoải mái trong giờ học.

Tìm hiểu thực trạng, tìm ra nguyên nhân dẫn đến hạn chế trong việc thiết kế trò chơi học tập của giáo viên trường Tiểu học Phú Cường. Đưa ra một số trò chơi học tập.

Các bước thực hiện giải pháp:

Khảo sát chuyên môn qua thăm lớp dự giờ

Đánh giá thực trạng giáo viên và học sinh

Xây dựng hệ thống giải pháp

* **Những thông tin cần được bảo mật (nếu có):** Không

* **Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:**

- Cơ sở vật chất nhà trường phải đầy đủ các phương tiện như không gian lớp học, bàn ghế, máy chiếu, máy tính có kết nối Internet. Các phụ huynh học sinh có máy tính hoặc điện thoại thông minh.

* **Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả:** Qua quá trình nghiên cứu và học tập tại trường tiểu học vận dụng các trò chơi vào các tiết dạy tôi nhận thấy:

Trình độ chuyên môn, trình độ nhận thức, của giáo viên được nâng dần lên, kể cả số lượng và chất lượng.

Giáo viên và học sinh gần gũi hơn, các em yêu thích bộ môn và giáo viên hơn.

Học sinh hứng thú và ham học ở các môn hơn, các em ghi nhớ bài lâu hơn. Các em tích cực, chủ động chiếm lĩnh kiến thức. Đặc biệt là các em tự tin, mạnh dạn hơn rất nhiều trong hoạt động nhóm cũng như cá nhân.

Chất lượng môn học được nâng lên một cách đáng kể so với năm học trước.

*** Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tổ chức, cá nhân đã tham gia áp dụng sáng kiến lần đầu hoặc áp dụng thử nếu có:** Khi được hỏi các đồng nghiệp của tôi sau khi áp dụng sáng kiến ”

vào giảng dạy đã giúp đồng nghiệp thu được những lợi ích như:

Giúp giáo viên rút ngắn được nhiều thời gian trong việc ghi bảng, trong thao tác sử dụng các loại đồ dùng trực quan truyền thống hay hướng dẫn học sinh thực hiện các loại bài tập... Thay vào đó, giáo viên có điều kiện tổ chức cho học sinh trao đổi, thảo luận, phát huy tính tích cực, say mê, hứng thú trong học tập. Mặc dù đòi hỏi người giáo viên phải đầu tư nhiều công sức hơn cho việc thiết kế trò chơi. Tuy nhiên, do đã có một số trò chơi được thiết kế sẵn nên đồng nghiệp của tôi dễ dàng đưa vào bài giảng và thay đổi nội dung một chút mà không phải thiết kế từ đầu.

Qua quá trình nghiên cứu và ứng dụng cho thấy đây là đề tài đem lại kết quả rất cao, đáp ứng rất tốt các nhu cầu của giáo viên trong giảng dạy đặc biệt là đối với học sinh trường tiểu học vì nó phát huy được rất nhiều năng lực cũng như phẩm chất cần có ở các em.

Nhìn chung nhờ áp dụng các biện pháp trên mà số lượng học sinh hứng thú với tiết học cũng như đạt kết quả học tập cao hơn hẳn năm học trước.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

Phú Cường, ngày 28 tháng 4 năm 2024

Người viết đơn

(Ký ghi rõ họ tên)

Trần Thị Ngọc Quyên

MỤC LỤC

I: ĐẶT VẤN ĐỀ.....	1
1. Tính cấp thiết để tiến hành sáng kiến	1
2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến	2
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	1
II: NỘI DUNG SÁNG KIẾN	2
1. Hiện trạng vấn đề:	2
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề:.....	3
2.1 Nguyên tắc để xây dựng trò chơi.....	3
2.2 Xây dựng cấu trúc của trò chơi học tậpTiến hành tổ chức trò chơi học tập.....	3
2.3. Cách tiến hành tổ chức trò chơi học tập	3
3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị	10
4. Hiệu quả của sáng kiến:.....	11
4.1. Hiệu quả về khoa học	11
4.2. Hiệu quả về kinh tế.....	11
4.3. Hiệu quả về xã hội:.....	11
5. Tính khả thi (khả năng áp dụng vào thực tiễn công tác của đơn vị, địa phương	11
6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến.....	12
7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến	12
III. Kiến nghị, đề xuất.....	13
Đơn yêu cầu công nhận sáng kiến	

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến:

Cấp Tiểu học là cấp học nền móng của ngành giáo dục, tạo đà cho các cấp học sau này, các em được cung cấp những kiến thức cơ bản. Phương pháp giáo dục Tiểu học phải phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động, sáng tạo của học sinh, phù hợp với đặc điểm của từng lớp học, từng môn học để bồi dưỡng phương pháp tự học, tự rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn, tác động đến tình cảm, đem lại niềm vui, hứng thú học tập cho học sinh.

Vì vậy, việc đổi mới phương pháp dạy học luôn là một vấn đề cần thiết hơn bao giờ hết với mỗi giáo viên, nhưng đổi mới sao có hiệu quả để giúp học sinh tiếp cận kiến thức một cách tích cực, chủ động luôn là một vấn đề trăn trở với các nhà giáo. Chất lượng dạy học được nâng cao khi có sự hỗ trợ của CNTT, phương pháp sử dụng **“Trò chơi học tập”** có thể được hiểu đó là một phương thức, cách thức truyền tải một thông điệp, một nội dung cụ thể nào đó đến học sinh thông qua hình thức trò chơi – chơi mà học, từ đó ý nghĩa của nội dung bài học được truyền tải một cách nhẹ nhàng, nhưng đầy sâu sắc và dễ hiểu đến các em.

Thực tế phần đa các em học sinh ở trường Tiểu học Phú Cường tôi thấy còn e dè, nhút nhát, chưa tự tin giao tiếp với các bạn trong giờ học tiếng Anh, nhiều học sinh chưa say mê, hứng thú với bộ môn này. Các em thường hay có cử chỉ sợ sệt và hành động chán học tiếng Anh. Đó là điều mà tôi luôn trăn trở làm thế nào để tạo cho các em niềm say mê, gây hứng thú học tập cho các em, lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập.

Qua đó tôi đã nghiên cứu và đưa ra đề tài **“Vận dụng một số trò chơi giúp học sinh học tốt tiếng Anh ở bậc tiểu học”**.

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến.

Trên cơ sở nghiên cứu lý luận và khảo sát thực tiễn, đề tài nhằm mục đích giúp giáo viên có thể tự thiết kế một số trò chơi học tập trong để giúp học sinh học tốt, vui vẻ và thoải mái trong giờ học.

Tìm hiểu thực trạng, tìm ra nguyên nhân dẫn đến hạn chế trong việc giao tiếp và sử dụng ngôn ngữ Tiếng anh

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

- Thời gian nghiên cứu: Từ tháng 9 năm 2023 đến tháng 5 năm 2024.
- Đối tượng nghiên cứu:
- + Khách thể: Giáo viên và học sinh trường Tiểu học Phú Cường

+ **Đối tượng:** Hướng dẫn giáo viên vận dụng một số trò chơi giúp học sinh học tốt tiếng Anh ở bậc tiểu học

- Phạm vi nghiên cứu

Vận dụng trò chơi học tập các môn học và hoạt động giáo dục để giảng dạy tại trường Tiểu học Phú Cường, xã Phú Cường, huyện Ba Vì, thành phố Hà Nội.

Đề tài chỉ liệt kê được một số trò chơi trong bộ trò chơi điển hình như là: trò chơi lucky number, slap the board, simon say ...

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN:

1. HIỆN TRẠNG VẤN ĐỀ:

Khi thực hiện nhận công tác tại trường Tiểu học Phú Cường tôi nhận thấy trong quá trình tổ chức dạy học môn Tiếng Anh còn nhiều hạn chế, bất cập. Phương pháp giảng dạy của giáo viên dạy môn Tiếng Anh còn sử dụng các phương pháp dạy học truyền thống cho học sinh như bắt đầu vào tiết học kiểm tra bài cũ lên bảng viết từ, hoặc phần cuối tiết học thì củng cố bài bằng cách đặt hỏi câu hỏi hôm nay các em học cái gì, học sinh trả lời nội dung toàn bài vừa học xong sau đó giáo viên sẽ đưa ra nhận xét kết luận. Quy trình lặp đi lặp lại này gây ảnh hưởng lớn đến chất lượng môn học và sự hứng thú học sinh, học sinh dần cảm thấy nhàm chán, không còn hứng thú học tập như ban đầu, đồng thời, hạn chế sự sáng tạo, vận dụng của học sinh trong quá trình học.

Ngoài ra, từ thực trạng nắm bắt, tôi cũng nhận thấy một vài thuận lợi và khó khăn khác trong công tác giảng dạy bộ môn Mĩ thuật tại trường như sau:

***Thuận lợi**

Về giáo viên: Đội ngũ giáo viên nhà trường đầy nhiệt huyết và có tinh thần trách nhiệm cao trong công việc. Phần lớn các đồng chí giáo viên trong nhà trường đều có kỹ năng sử dụng phần mềm soạn thảo cơ bản. Có ý thức sưu tầm, nghiên cứu, sáng tạo đưa Công Nghệ Thông Tin vào giảng dạy.

Tất cả giáo viên trong trường đều nhận thấy điểm tích cực của việc sử dụng trò chơi trong phần mềm PowerPoint cho công tác soạn giảng trong việc đổi mới phương pháp dạy học.

Về nhà trường: Ban giám hiệu luôn quan tâm đầu tư cơ sở vật chất và chuyên môn, bồi dưỡng phương pháp, tạo mọi điều kiện cho giáo viên. Thường xuyên tổ chức các chuyên đề, sinh hoạt chuyên môn.

*** Khó khăn**

Về nhà trường: Do nhà trường chưa có đầy đủ trang thiết bị cho giáo viên giảng dạy, điều kiện phòng học chưa được đồng đều, cơ sở vật chất còn sơ sài

Về giáo viên: Tổ chức trò chơi học tập bố trí chưa hợp lý nên các em chưa phát huy được hết khả năng của mình. Một số giáo viên vẫn chưa linh hoạt, chưa biết lựa chọn các hình thức dạy học phù hợp với nội dung, chưa gắn liền hoạt động dạy học với ứng dụng thực tiễn, chưa tạo ra được hứng thú tích cực học tập của học sinh.

Về học sinh: Con em ở trường chủ yếu là con nhà nông, không có phương tiện tiếp cận, ít có cơ hội giao tiếp với người nước ngoài. Học sinh còn học tập ở nhiều mức độ khác nhau.

2. GIẢI PHÁP THỰC HIỆN SÁNG KIẾN ĐỂ GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ:

2.1. Nguyên tắc để xây dựng trò chơi học tập

Giáo viên cần hiểu rõ: Trò chơi học tập là một hình thức tổ chức dạy học hấp dẫn học sinh. Trò chơi học tập phải có 2 đặc điểm cơ bản sau:

Đặc điểm thứ nhất: Mục tiêu và nội dung trò chơi phục vụ cho kiến thức và kỹ năng trọng tâm của bài học, hoặc chính là nội dung của bài học.

Đặc điểm thứ hai: Trò chơi học tập phải mang đầy đủ tính chất của một trò chơi: có luật chơi, cách chơi, gây hứng thú và sự thi đua giữa các em, các nhóm.

Khi tổ chức trò chơi thực hiện chia đội theo:

- Chia đội theo tổ, nhóm: Các tổ theo bàn, nhóm, dãy.
- Chia đội theo giới tính: Đội Nam và đội Nữ.

Giáo viên không nên lạm dụng hoạt động làm cho học sinh dễ nhàm chán. Các trò chơi phải dễ thực hiện đa dạng hình thức chơi, phù hợp với đặc điểm tâm, sinh lý của học sinh cũng như điều kiện của trường, lớp và phải thu hút được tất cả học sinh tham gia. Giáo viên cần khuyến khích học sinh hoạt động tập thể, đề cao tinh thần đoàn kết, cộng tác, trao đổi, học hỏi cùng tiến bộ; hướng dẫn học sinh thảo luận ngắn gọn sau mỗi trò chơi để nắm nội dung của bài học.

2.2. Xây dựng cấu trúc của trò chơi học tập

Giáo viên có thể tổ chức bất kì hoạt động nào thành trò chơi học tập bằng cách vận dụng các nhân tố cơ bản sau:

- Kiến thức nội dung trong 1 tiết, hoặc cả đơn vị bài học.
- Phải có tính thi đua giữa các cá nhân và các nhóm.
- Có quy định thưởng, phạt.
- Có cách chơi rõ ràng.

2.3. Cách tiến hành tổ chức trò chơi học tập

Bước 1: Nêu tên trò chơi

- Nêu tên trò chơi và giải thích ý nghĩa của trò chơi.

- Chia đội, đặt tên đội.

Bước 2: Phổ biến cách chơi, luật chơi

- Nêu rõ ràng cách chơi: Hiệu lệnh, phân biệt và cách thức làm việc của mỗi thành viên tham gia trò chơi.
- Nêu rõ cách đánh giá, nhận xét.

Bước 4: Tiến hành chơi

- Hô hiệu lệnh dứt khoát cho các nhóm đồng loạt tiến hành.
- Giáo viên quan sát, điều chỉnh, giúp đỡ các thành viên về cách chơi.

Bước 5: Tổng kết trò chơi

- Giáo viên kiểm tra kết quả, đánh giá.
- Đánh giá theo yêu cầu: Đúng (đẹp), nhanh.
- Đánh giá từng nhóm và công bố kết quả.
- Nhận xét thái độ của người tham gia chơi và rút kinh nghiệm.
- Tổng kết trò chơi có nhận xét, đánh giá, tuyên dương.
- Tổng kết lại những gì học được qua trò chơi.

2.4. Thiết kế bộ trò chơi cụ thể

Tùy theo ý tưởng của mỗi người mà thiết kế trò chơi khác nhau. Bậc tiểu học các em học với phương châm “*Học mà chơi, chơi mà học*” nên tôi thiết kế cho bộ trò chơi theo hình thức “**Vườn trò chơi**”, trong vườn có hai chú khỉ với 2 bông hoa, mỗi bông tượng trưng cho một nhóm trò chơi học tập.



Hình 1 – Chọn trò chơi

Trang chủ chọn trò chơi gồm có hai nhóm, mỗi trò chơi tương ứng với từng cánh hoa:

- *Nhóm trò chơi tìm ô chữ* gồm các trò chơi: Giải cứu công chúa, đuôi hình bắt chữ, chiếc nón kì diệu, ong tìm chữ, đố vui, trò chơi ô chữ.

- *Nhóm các trò chơi trải nghiệm* gồm các trò chơi: Gấu qua sông, ai là triệu phú.

*** Trò chơi “Bear crossing the river” “Gấu qua sông”**

Mục đích: Kiểm tra nội dung của bài học

Cách thức thực hiện: Người chơi bấm chọn một trong các đáp án phía dưới, nếu chọn đúng thì đáp án sẽ xuất hiện vào ô trống còn thiếu để tạo thành chiếc cầu hoàn chỉnh giúp chú gấu qua sông. Nếu người chơi chọn đáp án sai thì sẽ xuất hiện chú gấu với gương mặt buồn vì không thể qua được sông.

bears crossing the river



Giao diện của trò chơi

Với trò chơi này ta có thể tổ chức cho học sinh chơi đội hoặc cá nhân, các em sẽ thay phiên nhau trả lời từng câu hỏi, ai nhanh sẽ được trả lời trước và kết quả cuối cùng sẽ được tính bằng số lần trả lời đúng và số câu trả lời đúng, đội nào có câu trả lời đúng nhiều nhất sẽ là đội thắng cuộc.

Tổ chức trò chơi này sẽ giúp học sinh rèn luyện trí nhớ, có thể nội dung bài vừa mới học xong...

* Trò chơi : Crossword “Ô chữ”

Mục đích: Ôn lại kiến thức bài học(Sử dụng power point)

Cách thức thực hiện: Dùng để khởi động đầu giờ học, kiểm tra bài cũ sau khi học một tiết, một phần hay củng cố các kiến thức, ôn tập. Kích thích hứng thú học tập, huy động tất cả mọi đối tượng học sinh cùng tham gia.

Puzzle Game



Giáo viên để học sinh lựa chọn bất kì câu hỏi khi tham gia chơi. Học sinh chọn câu nào thì nháy chuột vào các ô số bên trái theo từng hàng ngang (Ở đây ô số 1 và Câu 1 tương tác với nhau, để khi kích ô số 1 thì câu hỏi số 1 xuất hiện) và hàng ngang đó cũng chuyển màu. Giáo viên chờ học sinh trả lời xong thì nháy vào nút **Đáp án** để kiểm tra kết quả, lúc này nội dung của ô chữ sẽ hiện ra.

Với mỗi trò chơi khác nhau, học sinh sẽ cảm nhận được tầm quan trọng của tất cả các môn học, từ đó sẽ kích thích niềm đam mê học tập của học sinh và chất lượng giáo dục của nhà trường ngày càng được nâng cao hơn.

* Trò chơi “Slap the board” (Đập bảng)

- Mục đích: Ôn lại từ mới của bài. Có thể chơi theo hai nhóm hoặc hai cặp



- **Cách thực hiện chơi:** Giáo viên giới thiệu tên trò chơi và vẽ một số hình khác nhau lên bảng: hình tròn, hình tam giác, hình vuông, hình chữ nhật, hình thoi, hình ê líp.... rồi ghi lại một số từ mới vừa học vào các hình trên. Gọi hai nhóm hoặc hai cặp học sinh đứng trước bảng,

- **Luật chơi:** Chơi theo cặp, giáo viên chia lớp làm hai đội và đặt tên cho mỗi đội, lần lượt mỗi đội cử ra từng bạn nên thi đấu với bạn của đội kia. Hai bạn đứng trước bảng ở một khoảng cách nhất định và nghe giáo viên đọc rồi nhanh

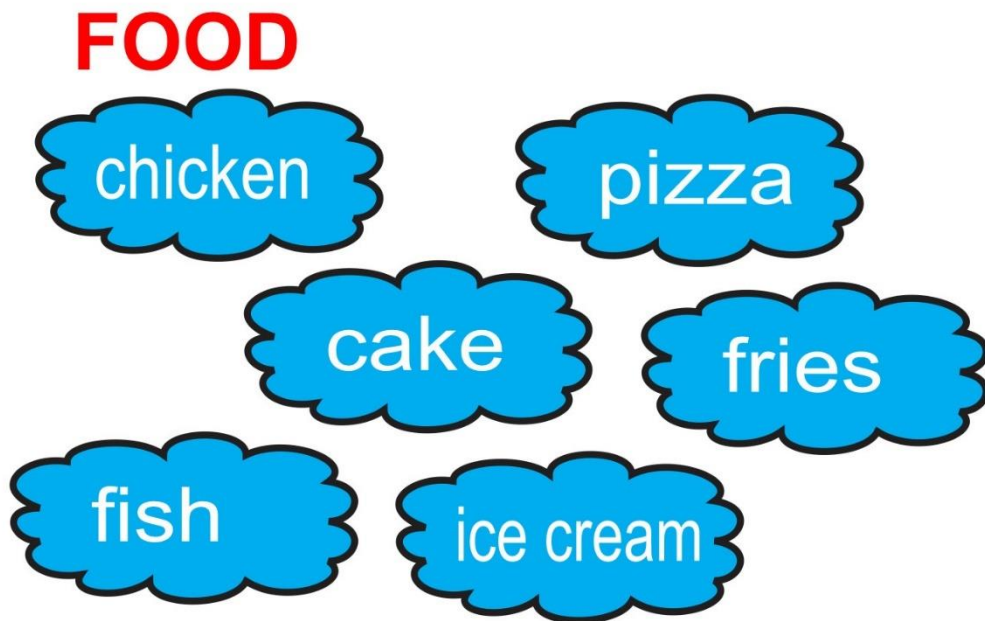
chóng đập tay vào chữ giáo viên vừa đọc được ghi trên bảng, ai đập nhanh và đúng sẽ mang về cho đội mình 1 điểm. Tiếp tục với cặp thi đấu khác, kết thúc là đủ số từ mà giáo viên đã nêu ra trước khi đọc .

- *Kết thúc trò chơi:* Cộng điểm đội nào nhiều điểm thì đội đó thắng, đội nào thắng sẽ được tặng một tràng vỗ tay.

* **Lưu ý:** Trò chơi này cũng có thể cử ra một bạn giỏi lên để đọc những từ bất kỳ vừa ghi trên bảng cho hai bạn nghe nhận diện và đập tay vào hình có từ vừa đọc

Ví dụ: Unit 8 lesson 3. 1 – Food – Grade 3 sách I Learner Smart Start

Mục đích: Ôn một số từ về đồ ăn, đồ uống *fries, pizza, cake, ice cream, chicken, fish.* rèn kĩ năng nghe cho học sinh.



-Thời gian: 5 phút

-Cách chơi:

+Giáo viên vẽ một số hình ê líp và viết các từ chỉ đồ ăn, đồ uống vào các hình đó.

+Giáo viên chia lớp thành 2 nhóm.

+ Giáo viên gọi theo cặp. Hai bạn đứng trước bảng, nghe cô đọc rồi nhanh chóng đập tay vào chữ được đọc vừa ghi trên bảng.

+Bạn nào đập nhanh và đúng ghi được 1 điểm cho đội của mình.

-Giáo viên tổng kết: Đội nào nhiều điểm hơn sẽ thắng cuộc.

Trò chơi Slap the board giúp các em: Luyện đọc và củng cố kỹ năng nghe lại từ đã học và nhận diện mặt chữ. Luyện phản xạ nhanh cho các em

*Trò chơi “Lucky number”(Con số may mắn) :

- **Mục đích:** thực hành, củng cố bài, giúp học sinh nhớ được lâu hơn các từ vựng, mẫu câu đã được giới thiệu trước đó.



- **Cách chơi:** Giáo viên tạo một bảng gồm 15 ô vuông và ghi vào đó 15 số tự nhiên bất kỳ, trong đó tương ứng với những số đó là 12 câu hỏi mà học sinh phải trả lời, còn 3 câu là 3 con số may mắn gọi là Lucky number. Mỗi con số may mắn là mỗi điểm 10 và không có câu hỏi .

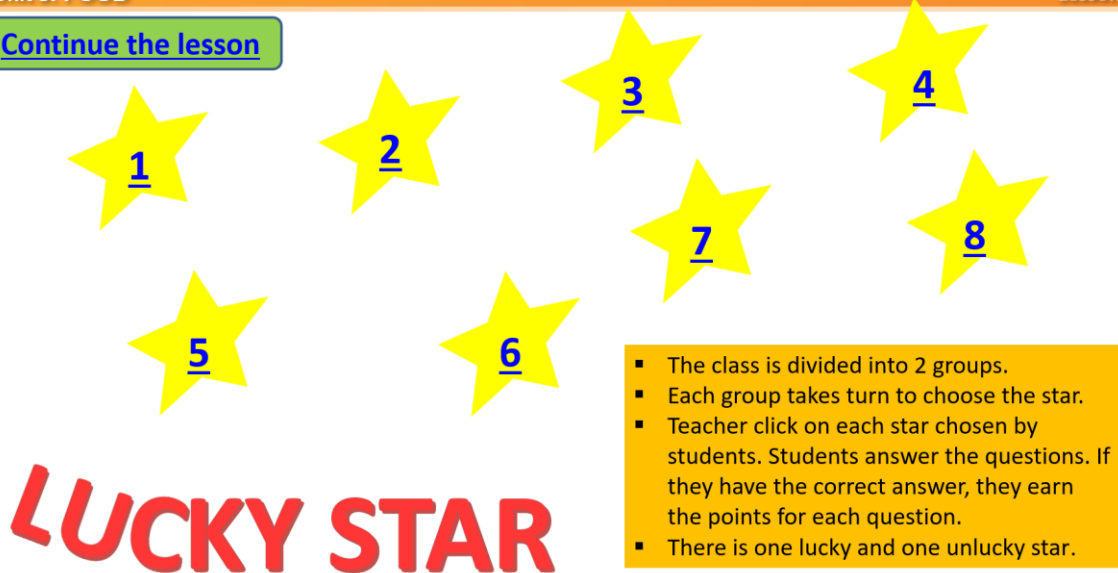
- **Luật chơi:** Giáo viên chia lớp thành 2 đội và đặt tên, mỗi đội cử ra một bạn nhóm trưởng để oẳn tù tì xem ai được quyền chọn trước và trong nhóm thảo luận xem quyết định chọn chọn số nào cho nhóm trưởng nói, nếu chọn trúng câu có câu hỏi thì giáo viên đọc câu hỏi và cả nhóm phải thảo luận tìm ra câu trả lời cho nhóm trưởng đọc, trả lời đúng thì đạt 10 điểm; nếu sai đội kia được quyền trả lời . Lượt 2 đến đội kia chọn ô, nếu chọn vào ô may mắn thì không phải trả lời câu hỏi; được vỗ tay chúc mừng và đạt số điểm may mắn là 10 điểm .

- **Kết thúc trò chơi :** Cộng điểm đội nào nhiều điểm thì đội đó thắng, khi đội nào chọn vào ô Lucky number sẽ được tặng một tràng vỗ tay .

* **Lưu ý:** Có thể thay đổi để tăng tính cạnh tranh, tạo không khí hào hứng sôi nổi bằng cách quy định điểm, trong 15 ô thì 12 ô có 5 điểm, 2 ô có 10 điểm và một ô đặc biệt được 20 điểm .

Ví dụ: Unit 8 lesson 4. 3 – Food – Grade 3 sách I Learnr Smart Start

Continue the lesson



LUCKY STAR

- The class is divided into 2 groups.
- Each group takes turn to choose the star.
- Teacher click on each star chosen by students. Students answer the questions. If they have the correct answer, they earn the points for each question.
- There is one lucky and one unlucky star.



Lớp được chia thành 2 nhóm.

Mỗi nhóm lần lượt chọn ngôi sao.

Giáo viên click vào từng ngôi sao được học sinh lựa chọn. Mỗi ngôi sao tương với mỗi câu hỏi về nội bài đọc. Học sinh trả lời các câu hỏi. Nếu học sinh có câu trả lời đúng, bạn đó sẽ ghi được điểm cho mỗi câu hỏi. Có một ngôi sao may mắn và một ngôi sao không may mắn.

Trò chơi Lucky number tạo không khí hào hứng sôi nổi, tập trung cao độ trong giờ học. Trò chơi này thường được áp dụng trong phần thực hành, củng cố bài, giúp học sinh nhớ được lâu hơn các từ vựng, mẫu câu đã được giới thiệu trước đó.

*** Trò chơi “Simon says”**

- Thường được áp dụng trong phần thực hành nâng cao, sau khi giới thiệu ngữ liệu mới cho học sinh.



- *Cách chơi:*

+Giáo viên yêu cầu cả lớp chơi.

+Giáo viên đọc các câu mệnh lệnh học sinh phải làm theo mệnh lệnh của giáo viên.

T (teacher): (nói với cả lớp) “Simon says, stand up”

S (student): Cả lớp đứng dậy

T: “Simon says, open your book”.

S: Cả lớp mở sách ra.

T: Không nói “Simon says” mà chỉ nói “Sit down”

S: Không làm theo mệnh lệnh này vì giáo viên không nói “Simon says”

+ Giáo viên có thể sử dụng các mệnh lệnh mà học sinh đã biết. Khi nói mệnh lệnh giáo viên nên nói thật nhanh tạo cho trò chơi vui hơn và buộc học sinh phải chú ý và phản xạ nhanh hơn. Giáo viên có thể sử dụng trò chơi khi bắt đầu bài học.

- *Kết thúc trò chơi :* Khen và thưởng một tràng pháo tay chúc mừng cho cá nhân làm đúng yêu cầu của giáo viên.

Ví dụ: Unit 5: lessso 4.1 trang 77 sách I Learn Start Smart 3

-Mục đích: Phát triển kỹ năng nghe và kiểm tra từ vựng.

-Cách chơi:

+Chơi cả lớp.

+Giáo viên đọc các câu lệnh. Simon says: “Touch your head ”. Học sinh nhanh tay sờ vào đầu mình. Nếu bạn nào làm sai hoặc không làm thì sẽ bị loại khỏi cuộc chơi.

+Giáo viên đọc: “Touch your arm ”. Nếu bạn nào sờ vào cánh tay của mình thì sẽ bị loại.

+Cứ tiếp tục như vậy cho đến khi giáo viên muốn kiểm tra hết từ. Những học sinh không bị loại là học sinh thắng cuộc.

Trò chơi Simon says thường được áp dụng trong phần thực hành nâng cao, sau khi giới thiệu ngữ liệu mới cho học sinh. Phát triển kỹ năng nghe và kiểm tra từ vựng.

3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị:

Sau khi thực hiện áp dụng biện pháp trong một khoảng thời gian nhất định, tôi nhận thấy công tác dạy và học đều có những tiến bộ rõ rệt qua số liệu thực tế khảo sát cũng như quá trình quan sát, so sánh trước sau. Hoạt động học của học sinh trong giờ Tiếng Anh ra sôi nổi, vui tươi hơn rất nhiều, các em thoải mái trong việc bày tỏ cũng như bảo vệ ý kiến cá nhân. Chất lượng và hiệu quả của giờ học tăng lên rõ rệt. Không khí học tập không còn buồn tẻ như trước kia. Học sinh hào hứng trong học tập và kiến thức được khắc sâu hơn.

Về công tác giảng dạy, vì lớp đã đi vào nề nếp từ thái độ học tập đến kỹ năng mềm cần thiết nên lượng công việc của giáo viên đã giảm đi khá nhiều, đa phần là học sinh hoàn toàn tự giác chấp hành theo quy định mà không cần phải nhắc nhở các em quá nhiều.

Để những dẫn chứng trên mang tính thuyết phục hơn, tôi sẽ đưa ra số liệu thực tế thu thập về từ khảo sát của lớp 3A sĩ số 31 học sinh/ lớp tại trường Tiểu học Phú Cường để kết quả mang tính khách quan nhất có thể. Cụ thể, số liệu được trình bày như nội dung các bảng dưới đây:

. Kết quả khảo sát ý kiến của học sinh

Số HS	Trước khi áp dụng sáng kiến						Sau khi áp dụng sáng kiến					
	Hứng thú		Bình thường		Không hứng thú		Hứng thú		Bình thường		Không hứng thú	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
31	6	19	10	32,2	15	48,3	25	80,6	4	12,9	2	6,4

4. Hiệu quả của sáng kiến:

4.1. Hiệu quả về khoa học:

Vận dụng trò chơi trong giảng dạy cũng giúp học sinh phát triển các kỹ năng mềm quan trọng như giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề và ra quyết định. Qua hoạt động theo nhóm, cặp, học sinh có cơ hội vận dụng kiến thức vào thực tiễn, sáng tạo và rèn luyện khả năng tư duy độc lập. Bên cạnh đó, hoạt động trò chơi giúp giáo viên đổi mới phương pháp giảng dạy, chuyển từ phương pháp truyền thống sang phương pháp học tập tích cực, lấy học sinh làm trung tâm, đồng thời, giúp giáo viên đánh giá học sinh một cách toàn diện hơn, không chỉ dựa vào kết quả học tập mà còn dựa vào quá trình tham gia hoạt động nhóm, cặp.

4.2. Hiệu quả về kinh tế

Sáng kiến đề xuất sử dụng nguồn tài liệu mở sẵn có trên mạng internet để xây dựng bài tập, thay vì mua tài liệu bên ngoài. Việc này giúp giảm thiểu chi phí cho cả giáo viên và học sinh. Nhờ hoạt động trò chơi, học sinh có thể tự nghiên cứu, thảo luận và chia sẻ kiến thức với nhau để hoàn thành bài tập mà không cần phải mua sách vở bổ trợ. Bên cạnh đó, hoạt động trò chơi giúp học sinh tiếp thu kiến thức nhanh chóng và hiệu quả hơn, do đó học sinh có thể tự chủ trong việc học tập, giúp giáo viên có thêm thời gian để ôn luyện kiến thức và hỗ trợ giải đáp cho các em.

4.3. Hiệu quả về xã hội

Hoạt động theo nhóm giúp học sinh học tập một cách vui vẻ, thoải mái và hiệu quả hơn, các em có cơ hội giao lưu, kết bạn và học hỏi lẫn nhau. Từ đó, tạo nên môi trường học tập tích cực giúp học sinh phát triển toàn diện về trí tuệ, thể chất và nhân cách. Khi học sinh được học tập trong môi trường giáo dục tích cực, chất lượng giáo dục sẽ được nâng cao. Học sinh sẽ có cơ hội phát triển tiềm năng của bản thân và trở thành những công dân có ích cho xã hội.

5. Tính khả thi

Với tính thực tiễn cũng như mới mẻ, sáng kiến có thể được tham khảo và sử dụng trên tất cả các lớp trong khối 3 của nhà trường cũng như các khối lớp khác. Về lâu dài, biện pháp giúp trường hình thành nên một thể hệ học sinh năng động, sáng tạo và không ngừng chủ động trong việc học hỏi. Đối với khối 3 nói riêng và những khối khác nói chung của các trường trên địa bàn huyện, tỉnh, giáo viên vẫn có thể thử áp dụng để xem xét độ hiệu quả, tuy nhiên cần có những điều chỉnh phù hợp cho nội dung của từng khối lớp, cũng như chất lượng cơ sở vật chất, môi trường giáo dục từ phía nhà trường.

6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến

- Sáng kiến được áp dụng trong năm học 2023 - 2024

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

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

1. Đối với ngành giáo dục

- Đầu tư kinh phí, trang thiết bị, cơ sở vật chất cho các trường (đặc biệt là cung cấp máy tính cho các trường)

- Tổ chức các buổi tập huấn ứng dụng CNTT trong giảng dạy.

- Tổ chức các cuộc thi thiết kế bài giảng điện tử PowerPoint, thiết kế bài giảng E-Learning, thi giáo viên dạy giỏi... để khuyến khích giáo viên tham gia nhằm phát triển tốt kỹ năng soạn giáo án điện tử.

2. Đối với nhà trường

- Trang bị thêm các phương tiện hỗ trợ dạy học như loa, đài, và đặc biệt là trang bị thêm máy chiếu ngay tại các lớp học cũng như phòng học chung, phòng thực hành để giúp giáo viên có điều kiện thường xuyên sử dụng máy chiếu trong các tiết dạy.

3. Đối với giáo viên

- Cần nghiên cứu các trò chơi để học sinh tiếp thu dễ nhất và vận dụng tốt các dạng bài tập vào từng bài, môn học khác nhau để tạo được nhiều dạng bài tập và câu hỏi.

- Chủ động đề xuất với Nhà trường đề đầu tư các khóa học ứng dụng CNTT, thiết bị dạy học cần thiết .

- Tăng cường thăm lớp dự giờ có sử dụng CNTT để học hỏi trao đổi kinh nghiệm lẫn nhau.

Dạy học là cả một nghệ thuật, không có một phương pháp nào là duy nhất, cũng như không phải tiết học nào cũng sử dụng CNTT, tuy nhiên giáo viên cũng cần linh hoạt trong soạn bài và lên lớp để mang lại hiệu quả cao cho mỗi tiết dạy của mình.

Trên đây là một số kinh nghiệm tích lũy của bản thân và được ứng dụng thực tế tại trường Tiểu học Phú Cường, đề tài đã được áp dụng thực hiện và đạt hiệu quả cao. Do thời gian và năng lực có hạn nên những vấn đề đưa ra chắc chắn sẽ không thể tránh khỏi những thiếu sót trong khi thực hiện sáng kiến. Rất mong được sự góp ý, bổ sung của các bạn đồng nghiệp và các cấp lãnh đạo để đề tài của tôi ngày càng hoàn thiện hơn.

Tôi xin cam đoan đề tài do tôi nghiên cứu và trình bày, không sao chép của đồng nghiệp, nếu sai tôi hoàn toàn chịu trách nhiệm./.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Phú Cường, ngày 6 tháng 5 năm 2024

Tác giả sáng kiến

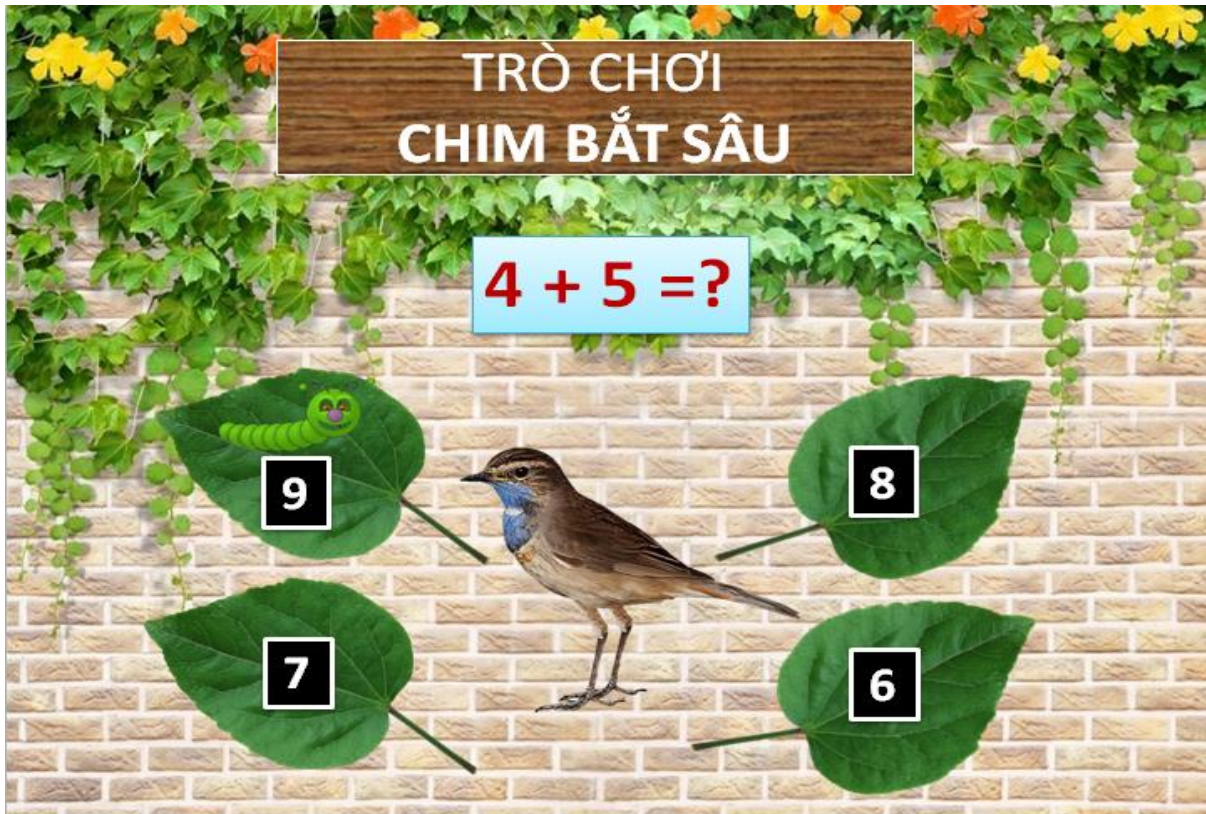
Trần Thị Ngọc Quyên

MỘT SỐ HÌNH ẢNH VỀ CÁC TRÒ CHƠI VÀ CÁC TIẾT HỌC CÓ ÁP DỤNG TRÒ CHƠI



Học sinh học và chơi rất hào hứng

Hình ảnh một số trò chơi đã được thiết kế sẵn để giáo viên tham khảo:



Unit 7: My Family

Lesson 3.2

Teacher choose student to answer

- Student spell each letter in the correct order
- Who is wrong will have to sing



e s h e e

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

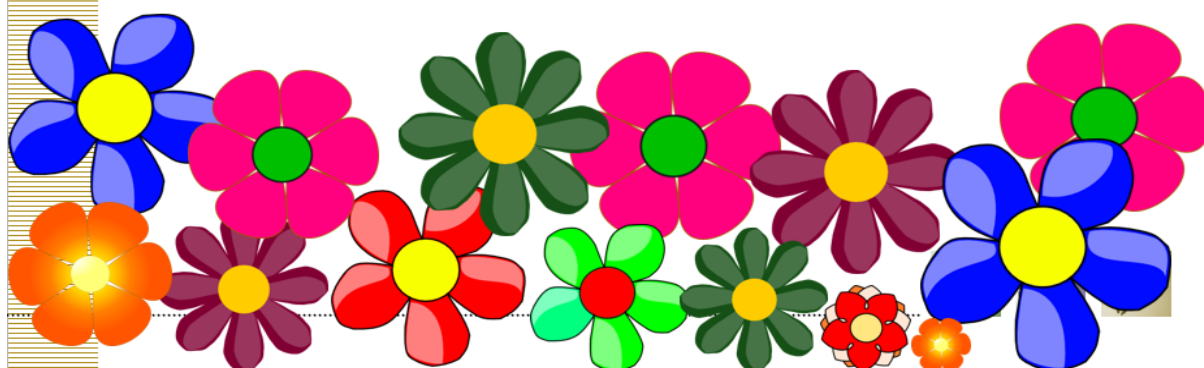
t b t l a t

TRÒ CHƠI
MÈO BẮT CHUỘT



UNIT 13:

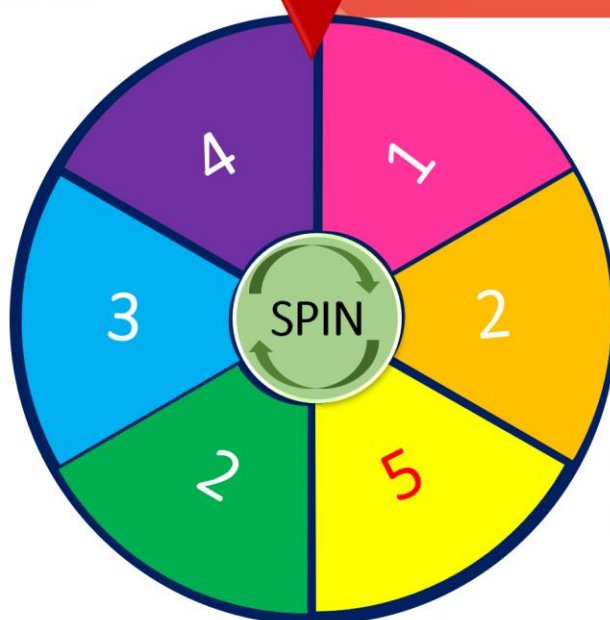
Game: LUCKY FLOWERS



CHIẾC NÓN KỲ DIỆU

Unit 7: My Family

Lesson 2.1



Tiếng Anh 4 i-Learn Smart Start

DTP Education Solutions



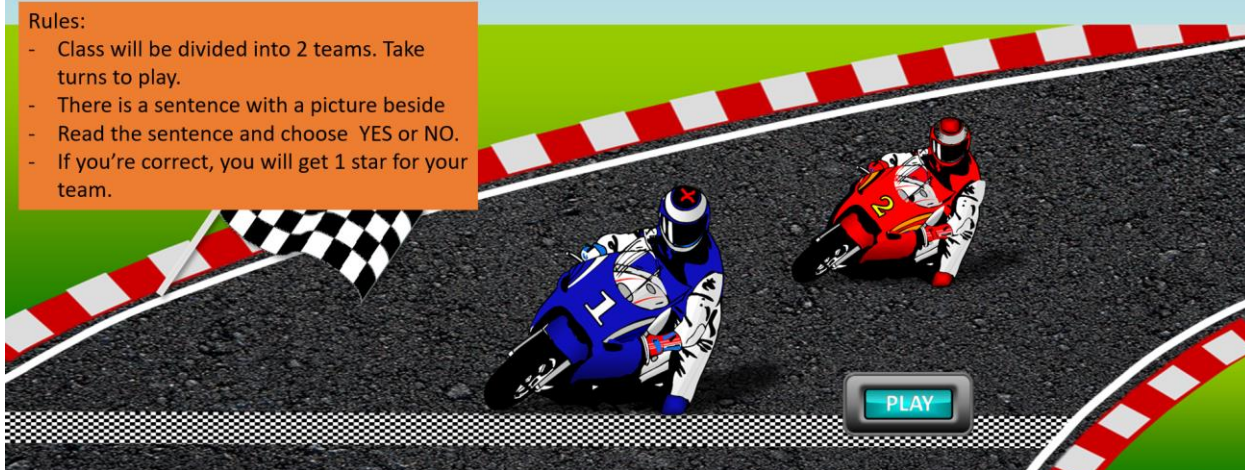
Unit 7: My family

Lesson 4.3

Motor Racing

Rules:

- Class will be divided into 2 teams. Take turns to play.
- There is a sentence with a picture beside
- Read the sentence and choose YES or NO.
- If you're correct, you will get 1 star for your team.



Tiếng Anh 4 i-Learn Smart Start

DTP Education Solutions



