

SÁNG KIẾN

“Áp dụng một số phần mềm (Quizziz, Bamboozle, Quizlet, Wordwall, Liveworksheet tạo các hoạt động Warm up trong Tiếng Anh lớp 6-Global success ”

Lĩnh vực/ Môn: Tiếng Anh

Cấp học: Trung học cơ sở

Tên tác giả: **Phùng Hải Yến**

Đơn vị công tác: Trường THCS Xuân La

Chức vụ: Giáo viên

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: - Ủy ban nhân dân quận Tây Hồ,
- Phòng Giáo dục và Đào tạo Tây Hồ,
- Trường THCS Xuân La.

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Phùng Hải Yến	16/03/1990	THCS Xuân La	Giáo viên	Đại học	“Áp dụng một số phần mềm (Quizziz, Bamboozle, Quizlet, Wordwall, Liveworksheet tạo các hoạt động Warm up trong Tiếng Anh lớp 6-Global success”

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Tiếng Anh
- Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: 10/9/2022
- Mô tả bản chất của sáng kiến:

+ Tình trạng của giải pháp đã biết (ưu, nhược điểm):

Trong thời đại công nghệ hiện nay, việc áp dụng các phần mềm vào giảng dạy tiếng Anh đã trở nên phổ biến và có nhiều lợi ích. Các công cụ như website, ứng dụng, trò chơi học tập giúp thu hút sự tập trung cũng như sự thích thú từ học sinh để cải thiện chất lượng học tập. Đặc biệt trong việc giảng dạy tiếng Anh cho học sinh lớp 6, việc sử dụng các phần mềm như Quizziz, Bamboozle,... để tạo các hoạt động warm up sẽ giúp cho việc học của học sinh trở nên sinh động, thú vị hơn. Trong các năm đại dịch Covid-19 diễn ra, quá trình học online lâu ngày khiến học sinh mệt mỏi, nhanh chán, thiếu tập trung vào bài học. Học sinh không thể làm bài trực tiếp trên giấy mà phải thông qua các trang web, các phần mềm để thực hiện làm bài tập ôn tập cũng như bài kiểm tra bài cũ đầu giờ.

Việc sử dụng các phần mềm này còn giúp cho giáo viên dễ dàng tạo ra các câu hỏi, trò chơi, bài kiểm tra... dựa trên nội dung của bài học. Đồng thời,

giáo viên cũng có thể theo dõi quá trình học của học sinh và đánh giá hiệu quả của hoạt động học tập.

+ Các bước thực hiện giải pháp:

Bước 1: Sử dụng các trang web để tạo trò chơi trong hoạt động Warm up nhằm gây hứng thú cho học sinh

Bước 2: Tạo cơ hội cho học sinh tham gia các trò chơi ngay đầu bài học

+ Các điều kiện cần thiết để áp dụng:

Căn cứ Nghị định số 13/2012/NĐ-CP, ngày 02/03/2012 của chính phủ ban hành Điều lệ sáng kiến;

Căn cứ Thông tư số 18/2013/TT-BKHCN, ngày 01/08/2013 của Bộ Khoa học và Công nghệ hướng dẫn một số quy định của Điều lệ sáng kiến được ban hành theo Nghị định số 13/2012/NĐ-CP, ngày 02/03/2012 của Chính phủ;

Căn cứ Thông tư số 13/2022/TT-BGDĐT ngày 03/08/2022 của Bộ giáo dục và Đào tạo sửa đổi, bổ sung một số nội dung trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018.

+ Nội dung đã cải tiến, sáng tạo để khắc phục những nhược điểm của giải pháp đã biết

Kết quả của nghiên cứu cho thấy rằng việc sử dụng các phần mềm warm up trong tiếng Anh lớp 6-Global Success đã có tác động tích cực đến quá trình học tập của học sinh. Các hoạt động này giúp học sinh hứng thú và tăng tính tương tác trong lớp học, đồng thời cải thiện khả năng ngôn ngữ và tư duy logic của học sinh.

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

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

Thuận lợi:

- Giáo viên tiếng Anh có trình độ chuyên môn tốt, đa phần đều tốt nghiệp đại học chuyên ngành tiếng Anh và đều đạt chuẩn B2.
- Trường có phòng học được trang bị đầy đủ thiết bị dạy học, bao gồm máy chiếu, loa, bảng tương tác.
- Giáo viên tiếng Anh có ý thức nâng cao chất lượng dạy học, thường xuyên tìm kiếm tài liệu mới, áp dụng các phương pháp dạy học hiện đại và phù hợp với học sinh.

Hạn chế:

- Số lượng giáo viên tiếng Anh không đủ để đảm bảo cho việc dạy học tại trường do sĩ số học sinh tăng nhanh trong các năm gần đây.

- Do ảnh hưởng của đại dịch Covid, nhiều học sinh chưa có thói quen học tiếng Anh và chưa đủ khả năng để giao tiếp và hiểu các từ vựng, ngữ pháp tiếng Anh cơ bản.
- Giáo viên tiếng Anh không có đầy đủ tài liệu giảng dạy, cụ thể là tài liệu về phần mềm và công nghệ mới để áp dụng vào quá trình dạy học.
- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả:

Sáng kiến “***Áp dụng một số phần mềm (Quizziz, Bamboozle, Quizlet, Wordwall, Liveworksheet tạo các hoạt động Warm up trong Tiếng Anh lớp 6-Global success***” được áp dụng từ tháng 09 năm 2022 đến nay tại lớp 6A5 và 6A9 trường THCS Xuân La, bước đầu đã mang lại được hiệu quả tích cực trong việc phát huy sự sáng tạo và gây hứng thú cho học sinh lớp tôi trong hoạt động Warm up, điều đó không chỉ diễn ra trong một vài tiết học mà thường xuyên được áp dụng trong các hoạt động khác nhau tại lớp.

- Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu:

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.

Xuân La, ngày tháng năm 2023

Người nộp đơn

(Ký và ghi rõ họ tên)

Phùng Hải Yến

BIÊN BẢN
XÉT DUYỆT SÁNG KIẾN CẤP TRƯỜNG

Tác giả: **Phùng Hải Yến**

Đơn vị: Trường THCS Xuân La

Tên sáng kiến: **“Áp dụng một số phần mềm (Quizziz, bamboozle, quizlet wordwall, liveworksheet) tạo các hoạt động Warm up trong Tiếng Anh 6-Global success”**

Môn (hoặc Lĩnh vực): Tiếng Anh

TT	Nội dung	Biểu điểm	Điểm được đánh giá	Nhận xét
I	Điểm hình thức (2 điểm)		2 điểm	
	Trình bày đúng quy định về thể thức văn bản (kiểu chữ, cỡ chữ, dẫn dòng, căn lề...)	1	1	Trình bày đúng quy định về thể thức văn bản
	Kết cấu hợp lý: Gồm 3 phần chính (đặt vấn đề, giải quyết vấn đề, kết luận và khuyến nghị)	1	1	Kết cấu hợp lý
II	Điểm nội dung (18 điểm)		16 điểm	
1	Đặt vấn đề (2 điểm)		2 điểm	
	Nêu lý do chọn vấn đề mang tính cấp thiết	1	1	Vấn đề mang tính cấp thiết
	Nói rõ thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	1	1	Rõ thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu
2	Giải quyết vấn đề (14 điểm)		12 điểm	
	Tên sáng kiến, tên các giải pháp phù hợp với nội hàm	1	1	Tên sáng kiến, tên các giải pháp phù hợp với nội hàm
	Nêu rõ cách làm cũ, phân tích nhược điểm. Có số liệu khảo sát trước khi thực hiện giải pháp	3	2	Cần phân tích rõ hơn nhược điểm
	Nêu cách làm mới thể hiện tính sáng tạo, hiệu quả. Có ví dụ và minh chứng tường minh cho hiệu quả của các giải pháp mới	7	6	Cần trình bày khoa học hơn

TT	Nội dung	Biểu điểm	Điểm được đánh giá	Nhận xét
	Có tính mới, phù hợp với thực tiễn của đơn vị và đối tượng nghiên cứu, áp dụng	1	1	Cần trình bày rõ hơn
	Có tính ứng dụng, có thể áp dụng được ở nhiều đơn vị	1	1	Có thể áp dụng được nhiều
	Nội dung đảm bảo tính khoa học, chính xác	1	1	Đảm bảo chính xác
3	Kết luận và khuyến nghị (2 điểm)		2 điểm	
	Có bảng so sánh đối chiếu số liệu trước và sau khi thực hiện các giải pháp	1	1	Bảng so sánh cụ thể
	Khẳng định được hiệu quả mà sáng kiến mang lại	0.5	0.5	Có hiệu quả
	Khuyến nghị và đề xuất với các cấp quản lý về các vấn đề có liên quan đến việc áp dụng và phổ biến sáng kiến	0.5	0.5	Khuyến nghị và đề xuất hợp lý
	TỔNG ĐIỂM		18	

Đánh giá chung:

- Nội dung sáng kiến đảm bảo tính khoa học, phù hợp với thực tiễn và có thể áp dụng rộng rãi.
- Trình bày sáng kiến khoa học, kết cấu hợp lý.

Xếp loại: A

Xếp loại A: Từ 17 đến 20 điểm

Xếp loại B : Từ 14 đến <17 điểm

Xếp loại C : Từ 10 đến <14 điểm

Không xếp loại: < 10 điểm

Ngày tháng 4 năm 2023

Người chấm 1

(Ký, ghi rõ họ tên)

Người chấm 2

(Ký, ghi rõ họ tên)

Thủ trưởng đơn vị

Phạm Thành Huế

Nguyễn Thị Lan Hương

Trần Thị Mỹ Lâm

MỤC LỤC

1. Phần mở đầu.....	2
1.1. Lý do chọn đề tài	2
1.2. Mục tiêu, nhiệm vụ của đề tài	2
1.3. Đối tượng nghiên cứu	3
1.4. Giới hạn phạm vi nghiên cứu	3
1.5. Phương pháp nghiên cứu	3
2. Phần nội dung.....	4
2.1. Cơ sở lý luận	4
2.2. Thực trạng	5
2.3. Giải pháp, biện pháp.....	7
a. Tạo các câu hỏi warm up trắc nghiệm nhanh trên nền tảng ứng Quizziz ...	7
b. Tạo các trò chơi từ vựng trên ứng dụng Bamboozle.....	9
c. Tạo trò chơi ghép từ trên ứng dụng Quizlet.....	10
d. Tạo trò chơi Hangman trên ứng dụng word wall game	12
e. Tạo trò chơi wordsearch trên ứng dụng liveworksheet	13
2.4. Kết quả thu được qua khảo nghiệm, đánh giá	14
3. Phần kết luận, khuyến nghị.....	17
3.1. Kết luận	17
3.2. Khuyến nghị	17
TÀI LIỆU THAM KHẢO	18
PHỤ LỤC 1	19
PHỤ LỤC 2	20

1. Phần mở đầu

1.1. Lý do chọn đề tài

Trong thời đại công nghệ hiện nay, việc áp dụng các phần mềm vào giảng dạy tiếng Anh đã trở nên phổ biến và có nhiều lợi ích. Các công cụ như website, ứng dụng, trò chơi học tập giúp thu hút sự tập trung cũng như sự thích thú từ học sinh để cải thiện chất lượng học tập. Đặc biệt trong việc giảng dạy tiếng Anh cho học sinh lớp 6, việc sử dụng các phần mềm như Quizziz, Bamboozle,... để tạo các hoạt động warm up sẽ giúp cho việc học của học sinh trở nên sinh động, thú vị hơn.

Lý do chọn đề tài này là do tôi nhận thấy rằng việc học tiếng Anh không chỉ đơn thuần là học từ vựng và ngữ pháp mà còn cần phải áp dụng vào thực tế. Tuy nhiên, việc thiếu tương tác và sự hấp dẫn trong quá trình học có thể khiến cho học sinh chán nản và không muốn học tiếng Anh nữa.

Trong các năm đại dịch Covid-19 diễn ra, quá trình học online lâu ngày khiến học sinh mệt mỏi, nhanh chán, thiếu tập trung vào bài học. Học sinh không thể làm bài trực tiếp trên giấy mà phải thông qua các trang web, các phần mềm để thực hiện làm bài tập ôn tập cũng như bài kiểm tra bài cũ đầu giờ.

Chính vì vậy, tôi quyết định nghiên cứu và áp dụng các phần mềm như Quizziz, Bamboozle,... để tạo ra các hoạt động warm up cho học sinh lớp 6-Global Success. Nhờ đó, các hoạt động học tiếng Anh sẽ trở nên thú vị hơn, giúp cho học sinh tăng cường sự tương tác với ngôn ngữ, rèn luyện kỹ năng nghe, nói, đọc và viết.

Việc sử dụng các phần mềm này còn giúp cho giáo viên dễ dàng tạo ra các câu hỏi, trò chơi, bài kiểm tra... dựa trên nội dung của bài học. Đồng thời, giáo viên cũng có thể theo dõi quá trình học của học sinh và đánh giá hiệu quả của hoạt động học tập.

Tóm lại, việc áp dụng các phần mềm như Quizziz, Bamboozle,... để tạo ra các hoạt động warm up trong tiếng Anh lớp 6 sách Global Success là cách hiệu quả để giúp học sinh tăng cường sự tương tác với ngôn ngữ và trở nên đam mê hơn với việc học tiếng Anh.

1.2. Mục tiêu, nhiệm vụ của đề tài

Mục tiêu của đề tài là tạo ra các hoạt động warm up trong tiếng Anh cho học sinh lớp 6-Global Success bằng cách áp dụng các phần mềm như Quizziz, Bamboozle,...

Nhiệm vụ của đề tài bao gồm:

- Nghiên cứu các phần mềm như Quizziz, Bamboozle,... để hiểu rõ các tính năng và cách sử dụng của chúng.

- Tìm hiểu nhu cầu và khả năng của học sinh lớp 6 trong việc học tiếng Anh.
- Tạo ra các hoạt động warm up trong tiếng Anh phù hợp với nhu cầu và khả năng của học sinh lớp 6 sách Global Success.
- Áp dụng các phần mềm như Quizziz, Bamboozle,... để tạo ra các hoạt động warm up.
- Đánh giá hiệu quả của các hoạt động warm up thông qua việc thu thập phản hồi từ giáo viên và học sinh.
- Đề xuất những cải tiến và phát triển cho các hoạt động warm up trong tiếng Anh trong tương lai.

Với các nhiệm vụ này, đề tài sẽ giúp cho học sinh lớp 6-Global Success có được các hoạt động học tiếng Anh sinh động, thú vị và hiệu quả hơn. Đồng thời, giáo viên cũng sẽ được hỗ trợ trong việc giảng dạy và đánh giá kết quả học tập của học sinh.

1.3. Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu của đề tài là học sinh lớp 6 tại trường THCS Xuân La, đặc biệt là trong việc áp dụng một số phần mềm như Quizziz, Bamboozle,... để tạo ra các hoạt động warm up trong tiếng Anh.

Cụ thể, đối tượng nghiên cứu sẽ là những học sinh lớp 6 tại trường THCS Xuân La, đang học môn Tiếng Anh và tham gia vào các hoạt động warm up sử dụng các phần mềm như Quizziz, Bamboozle,... để nâng cao kiến thức và kỹ năng Tiếng Anh của mình.

1.4. Giới hạn phạm vi nghiên cứu

Phạm vi nghiên cứu của đề tài "***Áp dụng một số phần mềm như Quizziz, Bamboozle,..tạo các hoạt động warm up trong tiếng Anh lớp 6-Global Success***" sẽ tập trung vào việc tạo ra các hoạt động warm up trong tiếng Anh sử dụng các phần mềm Quizziz, Bamboozle, Quizlet, Wordwall và Liveworksheet. Nghiên cứu sẽ tập trung vào học sinh lớp 6 tại trường THCS Xuân La. Việc đánh giá hiệu quả của các hoạt động warm up sẽ dựa trên phản hồi từ giáo viên và học sinh tại trường. Tuy nhiên, đề tài không bao gồm việc so sánh với các phần mềm khác hoặc đánh giá các hoạt động học tiếng Anh khác ngoài hoạt động warm up.

1.5. Phương pháp nghiên cứu

Phương pháp nghiên cứu của đề tài sẽ bao gồm các giai đoạn sau:

- Tìm hiểu và đánh giá các phần mềm Quizziz, Bamboozle, Quizlet, Wordwall và Liveworksheet để hiểu rõ tính năng và cách sử dụng của chúng trong việc tạo các hoạt động warm up trong tiếng Anh.

- Tiến hành khảo sát và phỏng vấn giáo viên và học sinh lớp 6-Global Success để tìm hiểu nhu cầu và khả năng của học sinh trong việc học tiếng Anh và cách các hoạt động warm up có thể giúp ích cho việc học tập của học sinh.
- Dựa trên kết quả của giai đoạn trên, tạo ra các hoạt động warm up trong tiếng Anh sử dụng phần mềm Quizziz, Bamboozle, Quizlet, Wordwall, Liveworksheet và áp dụng chúng trong lớp học của học sinh lớp 6 Global Success.
- Tiến hành thu thập phản hồi từ giáo viên và học sinh về hiệu quả của các hoạt động warm up này, đồng thời cũng thu thập thông tin về những khó khăn, vướng mắc mà học sinh và giáo viên gặp phải trong quá trình sử dụng phần mềm và các hoạt động warm up này.
- Phân tích và đánh giá kết quả thu thập được từ giai đoạn trên để đề xuất các cải tiến và phát triển cho các hoạt động warm up trong tiếng Anh sử dụng phần mềm Quizziz và Bamboozle trong tương lai.

Phương pháp nghiên cứu của đề tài sẽ kết hợp giữa phương pháp khảo sát, phỏng vấn, thực hành và phân tích kết quả thu thập được. Sự kết hợp giữa các phương pháp này sẽ giúp cho đề tài có thể đáp ứng được mục tiêu và nhiệm vụ đề ra và đem lại những kết quả nghiên cứu chính xác và đáng tin cậy.

2. Phần nội dung

2.1. Cơ sở lý luận

Việc áp dụng phần mềm giáo dục như Quizziz và Bamboozle để tạo ra các hoạt động warm up trong tiếng Anh lớp 6-Global Success là một hướng tiếp cận sáng tạo và hiệu quả trong giảng dạy tiếng Anh. Để đảm bảo tính hợp lý và hiệu quả của đề tài, cần phải đưa ra một số cơ sở lý luận để hỗ trợ cho phương pháp nghiên cứu.

Đầu tiên, việc sử dụng hoạt động warm up là rất cần thiết trong giảng dạy tiếng Anh. Những hoạt động này giúp học sinh tập trung, sẵn sàng cho việc học tập và giúp giáo viên tạo ra một môi trường học tập tích cực. Điều này rất quan trọng để tạo động lực cho học sinh và giúp họ học tập một cách hiệu quả hơn.

Thứ hai, công nghệ giáo dục đang trở thành một công cụ quan trọng trong việc giảng dạy và học tập. Các phần mềm như Quizziz và Bamboozle cho phép giáo viên tạo ra các bài kiểm tra, trò chơi và hoạt động giáo dục để học sinh tương tác và học tập một cách hiệu quả. Những hình ảnh và âm thanh trong các ứng dụng khiến học sinh có tinh thần học cao hơn, hứng thú hơn với việc học. Việc áp dụng các công nghệ giáo dục này giúp giáo viên tăng cường tính sáng tạo và hiệu quả trong việc giảng dạy.

Bên cạnh đó, việc tạo ra những game hoặc bài kiểm tra trên các website sẽ giúp giảm thiểu thời gian chuẩn bị bài cho giáo viên vì các website này đã sẵn có nền tảng.

Cuối cùng, việc áp dụng phần mềm Quizziz và Bamboozle để tạo ra các hoạt động warm up trong tiếng Anh lớp 6-Global Success là một cách để kết hợp giữa hai yếu tố trên. Việc sử dụng các phần mềm giáo dục này giúp tạo ra những hoạt động học tập mới mẻ, thú vị và hấp dẫn cho học sinh. Điều này sẽ giúp tăng khả năng tương tác giữa giáo viên và học sinh, đồng thời giúp học sinh hứng thú và đam mê hơn với môn học tiếng Anh.

Tóm lại, việc áp dụng phần mềm Quizziz, Bamboozle, Quizlet, Wordwall và Liveworksheet để tạo ra các hoạt động warm up trong tiếng Anh lớp 6-Global Success dựa trên các cơ sở lý luận về tính cần thiết của hoạt động warm up trong giảng dạy tiếng Anh, tính quan trọng của công nghệ thông tin trong giáo dục nói chung và giảng dạy tiếng Anh nói riêng.

2.2. Thực trạng

a. Thuận lợi - khó khăn:

Trường THCS Xuân La có nhiều thuận lợi trong việc giảng dạy tiếng Anh như có đội ngũ giáo viên tâm huyết, nhiệt tình và có trình độ chuyên môn cao. Ngoài ra, trường cũng đã đầu tư vào các phương tiện dạy học như máy chiếu, bảng tương tác, và có phòng học rộng rãi, tiện nghi, giúp giáo viên dễ dàng thực hiện các hoạt động học tập đa dạng.

Tuy nhiên, việc dạy tiếng Anh tại trường THCS Xuân La cũng gặp khó khăn, đặc biệt là về số lượng học sinh trong mỗi lớp học lên trên 40 học sinh, gây khó khăn trong việc quản lý và tương tác cá nhân với từng học sinh. Ngoài ra, một số học sinh có kỹ năng tiếng Anh còn yếu, cần có sự hỗ trợ đặc biệt, những học sinh khác lại quá tự tin và không có sự động viên, khích lệ, gây khó khăn cho giáo viên trong việc thực hiện các hoạt động giảng dạy.

b. Thành công - hạn chế:

Việc dạy tiếng Anh tại trường THCS Xuân La đã đạt được một số thành công nhất định như học sinh có khả năng nghe, nói, đọc, viết tiếng Anh tương đối tốt, đặc biệt là trong các kỹ năng nghe và nói. Ngoài ra, trường đã áp dụng phương pháp giảng dạy hiện đại, sử dụng các công nghệ giáo dục để tăng cường tính sáng tạo và hiệu quả trong giảng dạy.

Tuy nhiên, việc dạy tiếng Anh tại trường còn tồn tại một số hạn chế. Một số học sinh vẫn còn khó khăn trong việc đọc, viết tiếng Anh, đặc biệt là trong các kỹ năng viết và phát âm. Ngoài ra, việc đánh giá kết quả học tập của học sinh còn chưa đổi mới khiến học sinh bị áp lực và tinh thần chưa được cao khi làm bài kiểm

tra. Cần có sự cải tiến và nâng cao chất lượng đánh giá để giáo viên có thể đánh giá chính xác kết quả học tập của học sinh.

c. Mặt mạnh và mặt yếu

Mặt mạnh:

- Giáo viên tiếng Anh có trình độ chuyên môn tốt, đa phần đều tốt nghiệp đại học chuyên ngành tiếng Anh và đều đạt chuẩn B2.
- Trường có phòng học được trang bị đầy đủ thiết bị dạy học, bao gồm máy chiếu, loa, bảng tương tác.
- Giáo viên tiếng Anh có ý thức nâng cao chất lượng dạy học, thường xuyên tìm kiếm tài liệu mới, áp dụng các phương pháp dạy học hiện đại và phù hợp với học sinh.

Mặt yếu:

- Số lượng giáo viên tiếng Anh không đủ để đảm bảo cho việc dạy học tại trường do sĩ số học sinh tăng nhanh trong các năm gần đây.
- Do ảnh hưởng của đại dịch Covid, nhiều học sinh chưa có thói quen học tiếng Anh và chưa đủ khả năng để giao tiếp và hiểu các từ vựng, ngữ pháp tiếng Anh cơ bản.
- Giáo viên tiếng Anh không có đầy đủ tài liệu giảng dạy, cụ thể là tài liệu về phần mềm và công nghệ mới để áp dụng vào quá trình dạy học.

d. Các nguyên nhân và yếu tố tác động đến thực trạng của việc dạy tiếng Anh

- Không đủ kinh phí để trang bị tài liệu và phần mềm học tiếng Anh mới, hiện đại nhất cho giáo viên và học sinh.
- Thiếu nguồn lực để đào tạo và tuyển dụng thêm giáo viên tiếng Anh có trình độ chuyên môn cao.
- Thiếu thời gian để giáo viên có thể nghiên cứu và tìm hiểu các phương pháp dạy học tiếng Anh mới nhất và phù hợp nhất với học sinh.
- Học sinh thiếu khả năng tiếp cận với các tài liệu tiếng Anh do hạn chế về môi trường, phương tiện và điều kiện.

e. Phân tích và đánh giá các vấn đề về thực trạng mà đề tài đã đặt ra:

Phân tích và đánh giá các vấn đề về thực trạng mà đề tài đã đặt ra là rất quan trọng để có những phương hướng giải quyết tốt nhất. Từ phân tích và đánh giá, có thể thấy rằng:

Mặt mạnh: Trường THCS Xuân La đã có nhiều cố gắng trong việc nâng cao chất lượng dạy và học tiếng Anh, đặc biệt là ở lớp 6. Nhiều giáo viên đã tham gia các khóa đào tạo, hội thảo để nâng cao kiến thức và kỹ năng dạy học của mình. Ngoài ra, trường cũng đã sử dụng nhiều tài liệu giáo khoa và bài tập chất lượng để giúp học sinh học tập hiệu quả hơn.

Mặt yếu: Tuy nhiên, còn nhiều khó khăn và hạn chế trong việc dạy và học tiếng Anh tại trường THCS Xuân La. Một số giáo viên vẫn chưa thay đổi bản thân để cố gắng tiếp cận đến những công nghệ mới nhằm áp dụng trong việc tạo hứng thú cho học sinh.

Các nguyên nhân và yếu tố tác động: Các nguyên nhân và yếu tố tác động đến thực trạng này là rất đa dạng. Một số nguyên nhân có thể kể đến như chính sách giáo dục chưa phù hợp, giáo viên chưa đủ năng lực và kinh nghiệm, học sinh chưa đủ năng lực và hứng thú, tài liệu giáo khoa và bài tập chưa đầy đủ và chưa đảm bảo chất lượng, v.v.

Đánh giá vấn đề: Việc đánh giá các vấn đề về thực trạng mà đề tài đã đặt ra là rất quan trọng để có những giải pháp hữu hiệu nhằm nâng cao chất lượng dạy và học tiếng Anh tại trường THCS Xuân La. Việc nâng cao năng lực và kỹ năng giảng dạy của giáo viên, cải thiện tài liệu giáo khoa và bài tập, tạo hứng thú cho học sinh là những giải pháp cấp thiết để nâng cao hiệu quả dạy tiếng Anh tại trường.

2.3. Giải pháp, biện pháp

a. Tạo các câu hỏi warm up trắc nghiệm nhanh trên nền tảng ứng Quizziz

Đây là một trò chơi warm up trắc nghiệm từ vựng về chủ đề "***School things***"

Unit 1: My new school trên nền tảng ứng dụng Quizziz:

Bước 1: Đăng nhập vào tài khoản của bạn trên Quizziz và chọn tùy chọn "Create Quiz".

Bước 2: Chọn một chủ đề cho bài kiểm tra, trong trường hợp này là "School things".

Bước 3: Thêm các câu hỏi trắc nghiệm từ vựng vào bài kiểm tra. Ví dụ:

1. What is a "pencil case"?
 - a. A small container for pencils, pens and other writing equipment.
 - b. A type of school bag.
 - c. A notebook for taking notes in class.
 - d. A device used to erase mistakes.
2. What is a "backpack"?
 - a. A small container for pencils, pens and other writing equipment.
 - b. A type of school bag.
 - c. A notebook for taking notes in class.
 - d. A device used to erase mistakes.
3. What is a "notebook"?
 - a. A small container for pencils, pens and other writing equipment.
 - b. A type of school bag.

- c. A notebook for taking notes in class.
 - d. A device used to erase mistakes.
4. What is an "eraser"?
- a. A small container for pencils, pens and other writing equipment.
 - b. A type of school bag.
 - c. A notebook for taking notes in class.
 - d. A device used to erase mistakes.
5. What is a "highlighter"?
- a. A small container for pencils, pens and other writing equipment.
 - b. A type of school bag.
 - c. A notebook for taking notes in class.
 - d. A pen used to highlight important information.
6. What is a "ruler"?
- a. A small container for pencils, pens and other writing equipment.
 - b. A type of school bag.
 - c. A notebook for taking notes in class.
 - d. A tool used to draw straight lines.

Bước 4: Lưu bài kiểm tra và chia sẻ nó với học sinh của bạn để họ tham gia trò chơi warm up từ vựng về chủ đề "**School things**".

LONG VAN

Tài khoản cơ bản

Nâng cấp gói của bạn

Tạo mới

- Khám phá
- Thư viện của tôi
- Báo cáo
- Các lớp học
- Cài đặt

Hơn

Tìm trong thư viện Quizizz

Giáo viên điều khiển
Bắt đầu quiz trực tiếp

Học không đồng bộ
Giao bài tập về nhà

2. Đa lựa chọn

30 giây 1 điểm

What is this?

lựa chọn trả lời

- pen
- compass
- ruler
- notebook

3. Đa lựa chọn

30 giây 1 điểm

What is this?

lựa chọn trả lời

- chalkboard
- pencil sharpener
- backpack
- mechanical pencil

<https://quizizz.com/admin/quiz/612d9442b0772a001d4f6059/my-new-school?fromSearch=true&source=null>

b. Tạo các trò chơi từ vựng trên ứng dụng Bamboozle.

Để tạo các trò chơi từ vựng trên ứng dụng Bamboozle, làm theo các bước sau đây:

- Truy cập trang web của Bamboozle và đăng nhập vào tài khoản của bạn.
- Nhấn vào nút "Create new game" để bắt đầu tạo trò chơi mới.
- Chọn một loại trò chơi từ danh sách các loại trò chơi trên trang web Bamboozle.
- Sau đó, đặt tên cho trò chơi của bạn.
- Tiếp theo, thêm các từ vựng mà bạn muốn tạo trò chơi bằng cách chọn "Add new word".
- Nhập từ và định nghĩa của từ đó.
- Chọn các hình ảnh để đại diện cho từ vựng (tùy chọn).
- Lựa chọn các tùy chọn trò chơi khác nhau để tạo trò chơi của bạn, bao gồm cách sắp xếp, độ khó và thời gian chơi.
- Lưu trò chơi của bạn và chia sẻ mã truy cập cho học sinh của bạn để họ có thể tham gia vào trò chơi từ vựng.

Sau khi hoàn thành các bước trên, bạn có thể tạo ra các trò chơi từ vựng khác nhau như trò chơi từ vựng hình ảnh, từ vựng kéo thả, từ vựng ghép cặp, từ vựng trắc nghiệm, từ vựng trò chơi điền vào chỗ trống và nhiều hơn nữa.

Ví dụ: Unit 2: My house

Đây là hướng dẫn thiết kế 2 trò chơi từ vựng trên ứng dụng Bamboozle cho chủ đề My house cho học sinh lớp 6:

1. Trò chơi Word Jumble:

- Bước 1: Mở ứng dụng Bamboozle và chọn "Create new game".
- Bước 2: Chọn kiểu trò chơi "Word Jumble".
- Bước 3: Tạo các từ vựng liên quan đến chủ đề My house, ví dụ như "window", "door", "roof", "staircase", "furniture",...
- Bước 4: Trộn các chữ cái của từ vựng bằng cách nhấn vào nút "Scramble" ở mỗi từ vựng.
- Bước 5: Lưu và chia sẻ trò chơi với học sinh.

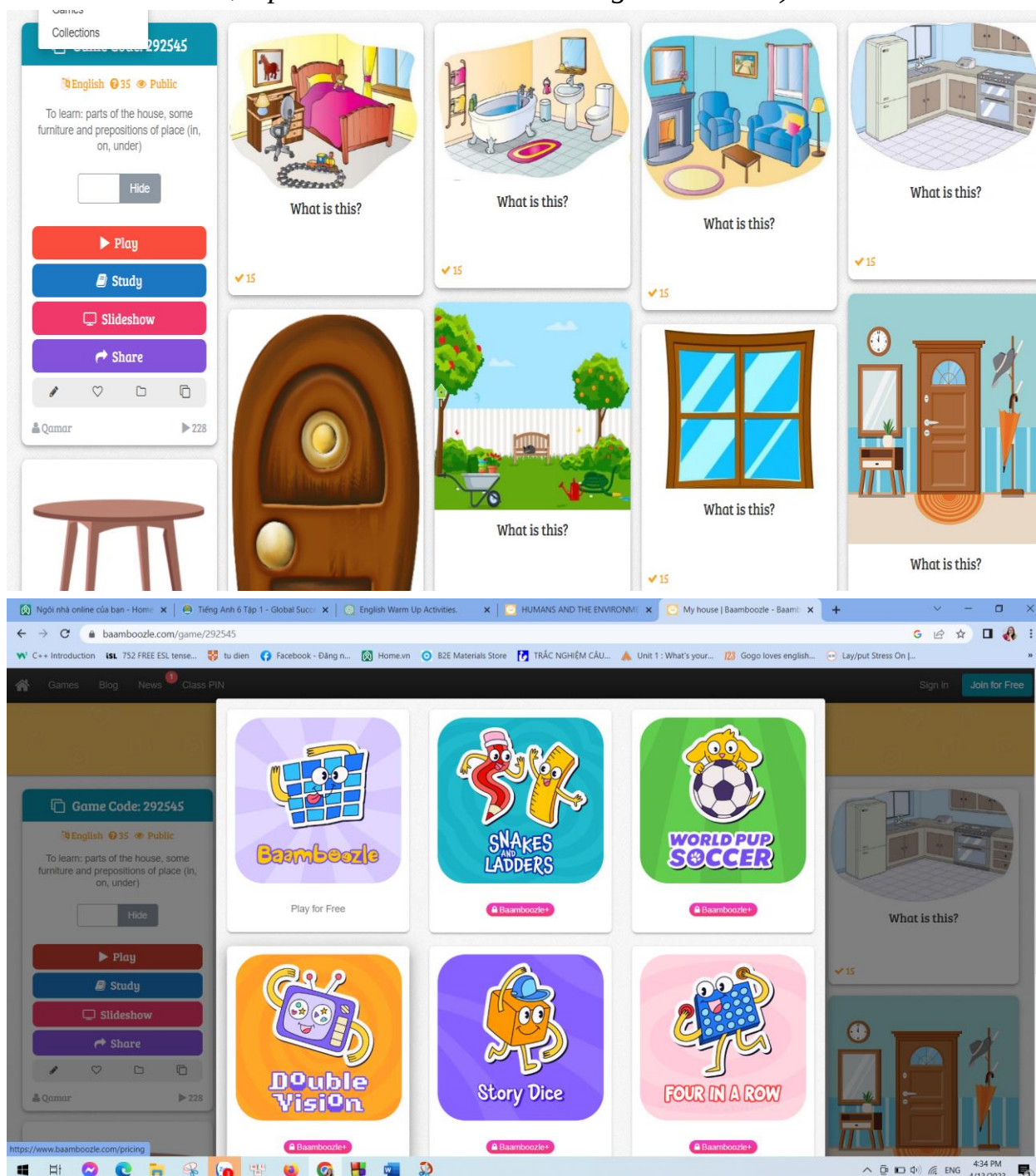
2. Trò chơi Flashcardgame:

- Bước 1: Mở ứng dụng Bamboozle và chọn "Create new game".
- Bước 2: Chọn kiểu trò chơi "Flashcardgame".
- Bước 3: Tải lên các hình ảnh liên quan đến các phòng trong nhà như "kitchen", "living room", "bedroom", "bathroom", "dining room", "garage",...
- Bước 4: Thêm từ vựng tương ứng vào mỗi hình ảnh.

- Bước 5: Lưu và chia sẻ trò chơi với học sinh.

Trò chơi Word Jumble giúp học sinh rèn luyện kỹ năng tìm kiếm từ vựng và sắp xếp chúng đúng thứ tự, trong khi trò chơi Flashcardgame giúp học sinh học từ vựng mới thông qua hình ảnh và giúp học sinh nhớ từ vựng lâu hơn.

(<https://www.baamboozle.com/game/292545>)



c. Tạo trò chơi ghép từ trên ứng dụng Quizlet

Để thiết kế trò chơi ghép từ trên ứng dụng Quizlet chủ đề My friends, bạn có thể thực hiện các bước sau:

Bước 1: Chuẩn bị từ vựng Tìm kiếm và chuẩn bị danh sách các từ vựng liên quan đến chủ đề My friends. Các từ có thể bao gồm tên của bạn bè, mối quan hệ, tính cách, sở thích, sở trường, nghề nghiệp, v.v.

Bước 2: Tạo tài khoản Quizlet và tạo bộ từ vựng Nếu chưa có tài khoản Quizlet, bạn có thể đăng ký tại địa chỉ <https://quizlet.com/> và sau đó tạo bộ từ vựng mới. Trong bộ từ vựng, bạn có thể thêm các cặp từ vựng vào hai mục "Term" và "Definition". Ví dụ:

Term:

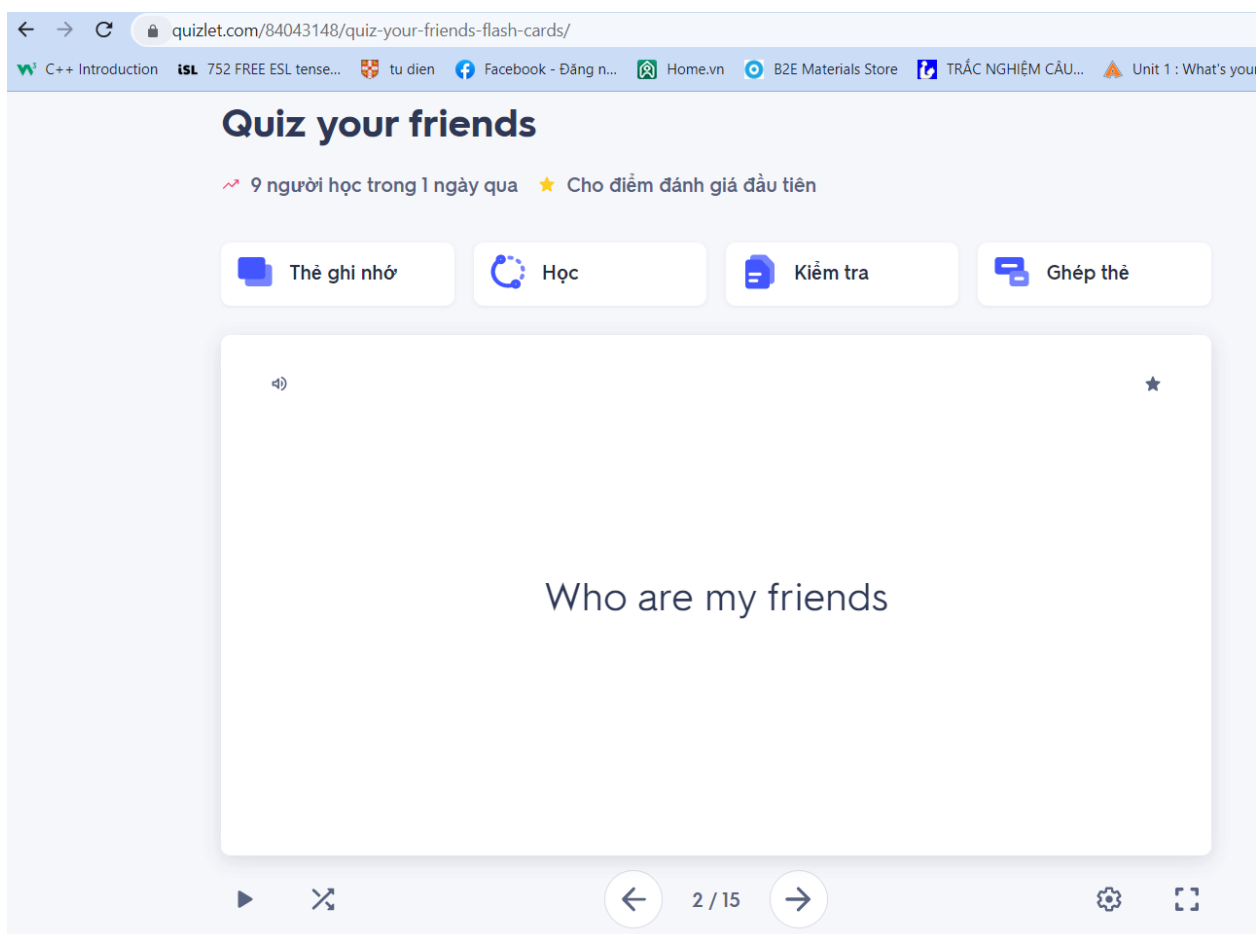
1. John
2. Mary
3. Peter
4. Alice
5. David

Definition:

1. A close friend of mine.
2. My best friend at school.
3. My neighbor and good friend.
4. A friend I met on a trip.
5. A friend I know from work.

Bước 3: Tạo trò chơi ghép từ Sau khi tạo bộ từ vựng, bạn có thể chọn tính năng "Match" để tạo trò chơi ghép từ. Trong trò chơi này, người chơi phải ghép các cặp từ vựng theo đúng mối quan hệ giữa chúng. Ví dụ, người chơi phải ghép từ "John" với "A close friend of mine", từ "Mary" với "My best friend at school", v.v.

Bước 4: Lưu và chia sẻ trò chơi Sau khi hoàn thành, bạn có thể lưu và chia sẻ trò chơi ghép từ cho học sinh thông qua liên kết hoặc mã QR được cung cấp bởi Quizlet. Học sinh có thể truy cập trò chơi từ bất kỳ thiết bị điện tử nào có kết nối Internet và bắt đầu chơi.



(<https://quizlet.com/602665616/match>)

d. Tạo trò chơi Hangman trên ứng dụng word wall game

Để tạo trò chơi Hangman trên ứng dụng Word Wall Game với chủ đề Tet holiday, bạn có thể làm theo các bước sau:

Bước 1: Truy cập trang web Word Wall Game và đăng nhập vào tài khoản của bạn.

Bước 2: Tạo một bảng mới bằng cách chọn "Create New Board" từ menu ở trên cùng.

Bước 3: Đặt tên cho bảng của bạn và chọn chủ đề "Tet holiday".

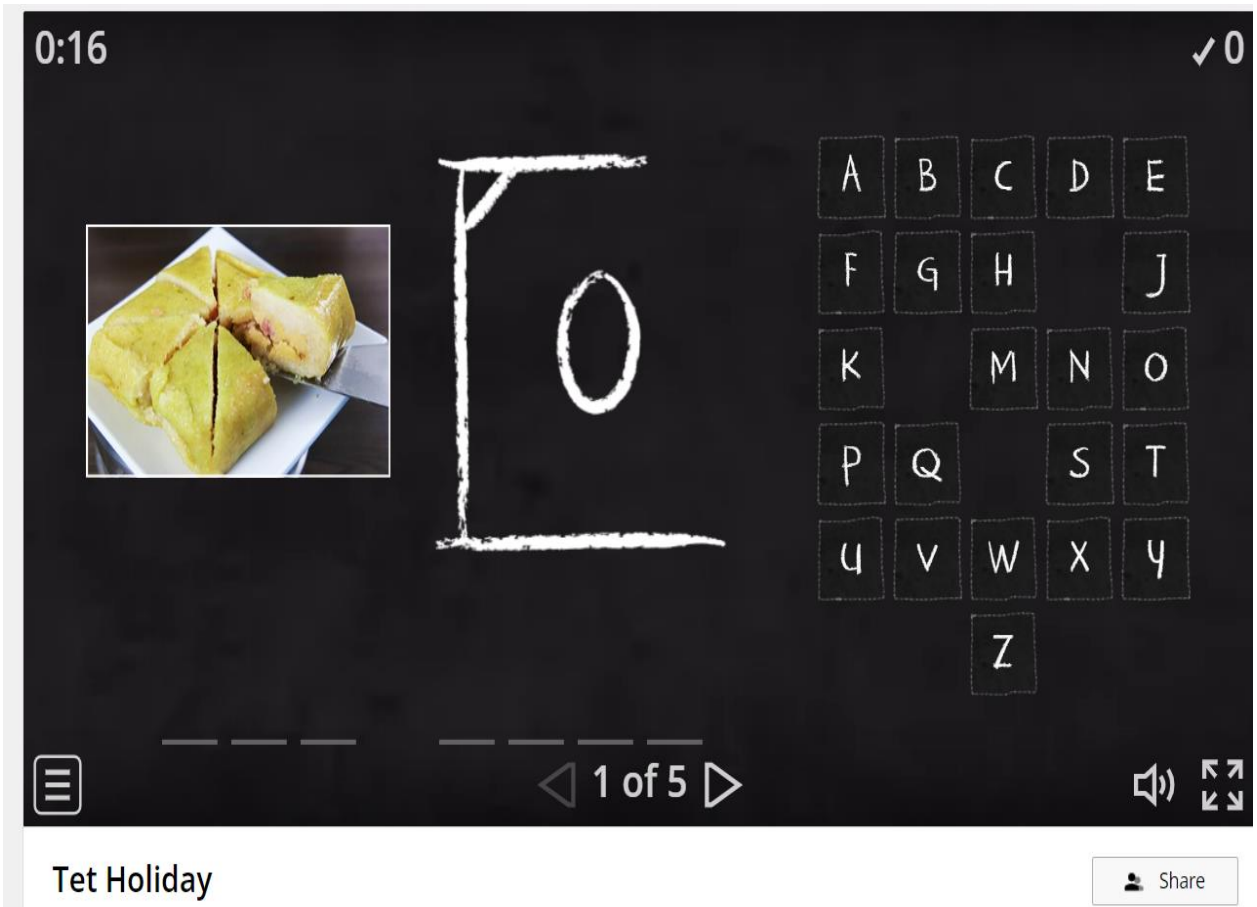
Bước 4: Chọn "Add Words" để thêm các từ vào trò chơi. Tìm kiếm các từ liên quan đến chủ đề Tet holiday và nhập chúng vào ô "Word" trên trang web. Bạn có thể nhập từng từ hoặc sao chép và dán danh sách từ vào ô.

Bước 5: Sau khi thêm tất cả các từ, chọn "Create Game" và chọn "Hangman" để tạo trò chơi.

Bước 6: Chỉnh sửa các thiết lập trò chơi nếu cần thiết, bao gồm thời gian giới hạn, số lần đoán sai tối đa và loại từ hiển thị trong trò chơi.

Bước 7: Chia sẻ trò chơi với học sinh của bạn bằng cách sao chép đường dẫn của trò chơi và chia sẻ nó qua email hoặc các kênh khác.

Bước 8: Học sinh của bạn có thể truy cập trò chơi bằng đường dẫn bạn đã chia sẻ và bắt đầu chơi trò chơi Hangman với các từ liên quan đến chủ đề Tet holiday.



<https://wordwall.net/resource/28038240/tet-holiday>

e. Tạo trò chơi wordsearch trên ứng dụng liveworksheet

Để tạo trò chơi wordsearch trên ứng dụng liveworksheet về chủ đề natural wonders of Vietnam, bạn có thể thực hiện các bước sau:

Bước 1: Chuẩn bị danh sách từ vựng

Trước khi bắt đầu tạo trò chơi wordsearch, bạn cần chuẩn bị danh sách các từ vựng liên quan đến chủ đề natural wonders of Vietnam. Ví dụ: Hạ Long Bay, Sơn Đoòng Cave, Phong Nha-Kẻ Bàng National Park, Cát Bà Island, Mù Cang Chải, Núi Chúa National Park, etc.

Bước 2: Truy cập trang web Liveworksheets

Sau khi chuẩn bị xong danh sách từ vựng, bạn truy cập trang web Liveworksheets tại địa chỉ <https://www.liveworksheets.com> để bắt đầu tạo trò chơi.

Bước 3: Chọn loại bài tập

Tại trang chủ của Liveworksheets, bạn chọn mục "Create a worksheet" và chọn loại bài tập "Word search".

Bước 4: Nhập từ vựng

Sau khi chọn loại bài tập, bạn nhập các từ vựng của mình vào ô "Word list". Bạn có thể thêm, xóa hoặc sửa các từ vựng bằng cách sử dụng các nút "+" "-" và "pencil".

Bước 5: Tùy chỉnh trò chơi

Bạn có thể tùy chỉnh kích thước và hình dạng của trò chơi wordsearch bằng cách sử dụng các tùy chọn trong phần "Options". Bạn cũng có thể tùy chỉnh font chữ, màu sắc và hình ảnh của trò chơi bằng cách sử dụng các tùy chọn trong phần "Appearance".

Bước 6: Hoàn thành trò chơi

Sau khi hoàn tất các bước trên, bạn bấm nút "Create" để hoàn thành trò chơi wordsearch. Bạn có thể tải xuống và in ra trò chơi để sử dụng cho lớp học hoặc chia sẻ trực tuyến để học sinh chơi trò chơi từ vựng.



2.4. Kết quả thu được qua khảo nghiệm, đánh giá

Để đánh giá mức độ hiệu quả của biện pháp, giáo viên đã tiến hành khảo sát học sinh thông qua 2 bài kiểm tra pre test và post test. Kết quả như sau:

Lớp	Sĩ số	Điểm kiểm tra trước khi áp dụng biện pháp							
6A5	45	TỐT		KHÁ		ĐẠT		CHƯA ĐẠT	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
		14	31,11%	15	33,33%	10	22,23%	6	13,33%
6A9	42	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
		8	19,05%	12	28,57%	11	26,19%	11	26,19%

Kết quả trước khi áp dụng biện pháp (PHỤ LỤC 1)

Lớp	Sĩ số	Điểm kiểm tra sau khi áp dụng biện pháp							
6A5	45	TỐT		KHÁ		ĐẠT		CHƯA ĐẠT	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
		20	44,44%	22	48,89%	3	6,67%	0	0%
6A9	42	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
		12	28,57%	17	40,48%	9	26,19%	4	4,76%

Kết quả sau khi áp dụng biện pháp (PHỤ LỤC 2)

Bảng dữ liệu PHỤ LỤC 1 thể hiện kết quả của bài kiểm tra trước khi áp dụng biện pháp, trong đó có 45 học sinh thuộc lớp 6A5 và 42 học sinh lớp 6A9. Các mức điểm được chia thành 4 nhóm: Tốt, Khá, Đạt và Chưa đạt. Tỷ lệ phần trăm học sinh đạt mỗi nhóm điểm là 31,11%, 33,3%, 22,23% và 13,33% tương ứng tại lớp 6A1 và 19,05%, 26,57%, 26,19% và 26,19% tương ứng tại lớp 6A9.

Bảng dữ liệu PHỤ LỤC 2 thể hiện kết quả của bài kiểm tra sau khi áp dụng biện pháp. Tổng số học sinh là 40 và các mức điểm được chia thành 4 nhóm như bảng trên. Tỷ lệ phần trăm học sinh đạt mỗi nhóm điểm lần lượt là 44,44%, 48,89%, 6,67% và 0% ở lớp 6A5 và lần lượt là 28,57%, 40,48%, 26,19% và 4,56% ở lớp 6A9.

Dựa trên bảng PHỤ LỤC 1, tại lớp 6A5 có tổng cộng 86,67% học sinh đạt mức điểm Đạt trở lên trước khi áp dụng biện pháp. Trong đó, có 31,11% học sinh đạt điểm Tốt và 33,33% học sinh đạt điểm Khá, học sinh có điểm Chưa đạt chiếm 13,33%. Lớp 6A9 có tổng cộng 73,81% học sinh đạt điểm Đạt trở lên. Trong đó học sinh Đạt điểm Tốt chỉ có 19,05% học sinh đạt điểm Khá là 28,57%. Điều này cho thấy trước khi áp dụng biện pháp, đa số học sinh lớp 6A9 thuộc mức độ Đạt

và Chưa đạt, trong khi số lượng học sinh Tốt-Khá của lớp 6A5 chỉ đạt có hơn 60%, chưa đủ chỉ tiêu đề ra.

Dựa trên bảng PHỤ LỤC 2, lớp 6A5 có tổng cộng 100% học sinh đạt mức điểm Đạt trở lên sau khi áp dụng biện pháp. Trong đó, trên 90% học sinh đạt điểm Tốt-Khá. Với lớp 6A9, tỉ lệ học sinh Chưa đạt hạ thấp, tăng số lượng học sinh đạt điểm Tốt-Khá lên trên 60%. Điều này cho thấy sau khi áp dụng biện pháp, có sự cải thiện đáng kể trong mức độ đạt điểm của học sinh.

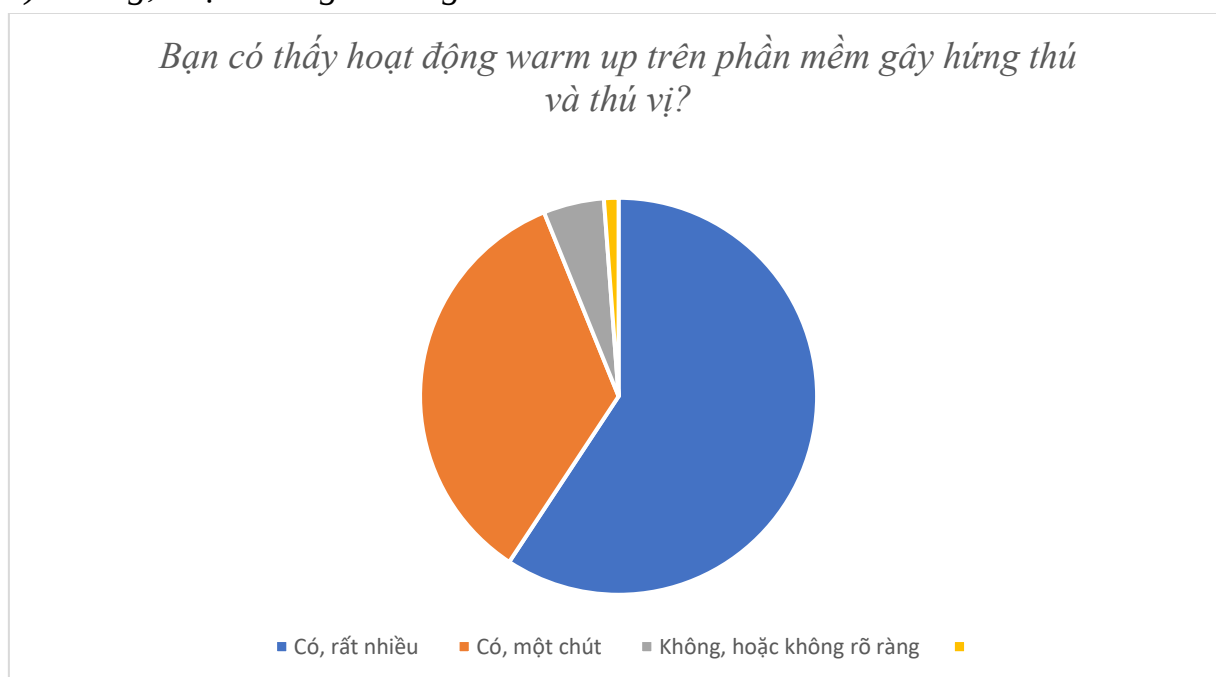
Từ phân tích trên, có thể kết luận rằng biện pháp đã giúp cải thiện đáng kể mức độ đạt điểm của học sinh trong bài kiểm tra, đặc biệt là trong mức độ Tốt Khảo sát thái độ của học sinh với các hoạt động warm up trên nền tảng phần mềm công nghệ như sau:

Câu hỏi khảo sát: Bạn có thấy hoạt động warm up trên phần mềm gây hứng thú và thú vị?

a) Có, rất nhiều

b) Có, một chút

c) Không, hoặc không rõ ràng



Bảng trên đánh giá mức độ hứng thú và thú vị của hoạt động warm up trên phần mềm dựa trên câu hỏi "Bạn có thấy hoạt động warm up trên phần mềm gây hứng thú và thú vị?" và cho phép học sinh trả lời bằng 3 phương án: "Có, rất nhiều", "Có, một chút" và "Không, hoặc không rõ ràng".

Kết quả cho thấy rằng có 60% học sinh cho rằng hoạt động warm up trên phần mềm gây hứng thú và thú vị rất nhiều. Đồng thời, 35% học sinh cho rằng hoạt động này cũng gây hứng thú và thú vị một chút. Tuy nhiên, chỉ có 5% học

sinh cho rằng không có hoặc không rõ ràng về mức độ hứng thú và thú vị của hoạt động này.

Từ kết quả này, có thể kết luận rằng hoạt động warm up trên phần mềm đã gây được sự hứng thú và thú vị đối với đa số học sinh, đó là điều có lợi cho quá trình học tập của họ. Tuy nhiên, vẫn cần tiếp tục cải thiện và nâng cao chất lượng hoạt động để đáp ứng nhu cầu học tập của học sinh.

3. Phần kết luận, khuyến nghị

3.1. Kết luận

Kết luận của đề tài là việc áp dụng các phần mềm như Quizziz, Bamboozle,... để tạo các hoạt động warm up trong tiếng Anh lớp 6-Global Success. Nghiên cứu đã tập trung vào việc phân tích hiệu quả của việc sử dụng các phần mềm này trong việc giảng dạy tiếng Anh.

Kết quả của nghiên cứu cho thấy rằng việc sử dụng các phần mềm warm up trong tiếng Anh lớp 6-Global Success đã có tác động tích cực đến quá trình học tập của học sinh. Các hoạt động này giúp học sinh hứng thú và tăng tính tương tác trong lớp học, đồng thời cải thiện khả năng ngôn ngữ và tư duy logic của học sinh.

Do đó, kết luận của đề tài là việc áp dụng các phần mềm như Quizziz, Bamboozle,... để tạo các hoạt động warm up trong tiếng Anh lớp 6-Global Success là một giải pháp hiệu quả để nâng cao chất lượng giảng dạy và học tập của học sinh.

3.2. Khuyến nghị

Dựa trên kết quả của nghiên cứu, khuyến nghị là cần áp dụng các phần mềm warm up như Quizziz, Bamboozle,... để tạo ra các hoạt động thú vị và tương tác trong lớp học tiếng Anh lớp 6-Global Success. Giáo viên nên thường xuyên sử dụng các hoạt động này trong quá trình giảng dạy để giúp học sinh hứng thú và nâng cao kỹ năng ngôn ngữ cũng như tư duy logic của học sinh. Đồng thời, cần có sự đa dạng hóa các hoạt động warm up để đảm bảo tính mới mẻ và hấp dẫn trong quá trình học tập.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Abuhmaid, A., & Al-Sa`di, J. (2019). The Effect of Using Quizlet Application on the Achievement of Tenth Grade Students in Learning English Vocabulary. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(05), 126-137.
2. Dewi, N. N. (2019). The Effectiveness of Using Quizizz on EFL Students' Vocabulary Mastery. *International Journal of Language Education and Culture Review*, 5(2), 77-86.
3. García-Sánchez, S., & Gómez-Sánchez, E. (2019). Enhancing Motivation in EFL Classrooms through Gamification Techniques: An Analysis of Kahoot!. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 8(1), 12-20.
4. Nguyen, T. P., Nguyen, T. N., Nguyen, H. T., & Vo, T. K. (2021). Enhancing Listening Skills for Vietnamese Students by Using Quizlet: A Case Study. *Journal of Education and Practice*, 12(19), 53-62.

PHỤ LỤC 1

PRE-TEST

Choose the best answer.

- 1) Miss Hoa has _____ hair.
 a. black long b. long black c. a long black d. oval black
- 2) Is there _____ milk for lunch? – Yes, there is.
 a. any b. some c. a d. an
- 3) _____ is my favorite drink.
 a. Bread b. Oranges c. Onions d. Orange juice
- 4) _____ do you go to the zoo? – I never go to the zoo.
 a. How long b. How often c. How many d. How much
- 5) They _____ late for school.
 a. never go b. are never c. never are d. don't go
- 6) What's the _____ like in the spring? – It's warm.
 a. weather b. summer c. season d. flower
- 7) My sister and I _____ my homework at the moment.
 a. do b. am doing c. are doing d. is doing
- 8) How often does Phong go to the movies? - _____.
 a. Twice a week b. Yes, he does. c. No, he doesn't d. One a week
- 9) We are going to stay _____ a hotel.
 a. at b. for c. on d. in
- 10) - What are we going to do this weekend? _____ having a picnic?
 a. let's b. let's go c. why don't we d. what about

PHỤ LỤC 2

POST-TEST

Choose the best answer.

1. My sister and I television in the living room now.
 A. am watching B. are watching C. is watching D. watching
2. “Does Hoa play volleyball”? - No,.....
 A. She not plays B. She don't C. She isn't D. She doesn't
3. Her sister is thin, but she is
 A. light B. strong C. weak D. fat
4. I don't knowpeople.
 A. many B. much C. a lot D. lots
5. There are.eggs in the fridge.
 A. a lot B. a few C. a little D. little
6. What do you dothe weekend.
 A. on B. in C to D. for
7. He often.fishing in the summer
 A. go B. goes C. going D. to go
8. I am goingHa Long bay
 A. visiting B. visit C. visited D. to visit
9. Which sports.....? – I play soccer.
 A. do you do B. do you play C. does he do D. are you
10. Are they going to see.....in Hue?
 A. Ngoc Son Temple B. the capital
 C. the citadel D. Hoang Cung cave