

**SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI
TRƯỜNG THPT XUÂN ĐỈNH**

**DẠY TỪ VỰNG HIỆU QUẢ THÔNG QUA TRÒ CHƠI
VÀ MỘT SỐ ỨNG DỤNG ONLINE
CHO HỌC SINH LỚP 11**

Lĩnh vực/ Môn: Ngoại ngữ

Cấp học: THPT

Tên Tác giả: Đỗ Phương Anh

Đơn vị công tác: THPT Xuân Đỉnh

Chức vụ: Giáo viên

NĂM HỌC 2022-2023

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 khoa học ngành Giáo dục và Đào tạo

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Đỗ Phương Anh	04-07-2000	THPT Xuân Đỉnh	Giáo viên	Cử nhân	Dạy từ vựng hiệu quả thông qua trò chơi và một số ứng dụng online cho học sinh lớp 11

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến (*nêu rõ lĩnh vực có thể áp dụng sáng kiến và vấn đề mà sáng kiến giải quyết*): Chuyên môn - giảng dạy
- Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: 15/09/2022
- Mô tả bản chất của sáng kiến: Để các giờ học nói chung và việc học từ vựng tiếng Anh của học sinh nói riêng đạt hiệu quả cao, với tư cách là người dạy, giáo viên cần áp dụng linh hoạt, đa dạng các trò chơi và phần mềm để tạo ra một giờ học thú vị, thu hút và giàu tính tương tác. Do tiếng Anh là một môn học khó, nhiều em kiến thức còn chưa vững nên hình thành tâm lý nhút nhát, chưa chủ động và ngại học.
- Trong SKKN này bao gồm các phần chính sau:
- + Tổ chức các trò chơi sáng tạo nâng cao hiệu quả học tập từ vựng
 - + Khai thác sử dụng các phần mềm phù hợp
- Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến: Áp dụng vào các tiết học từ vựng trên lớp và giao bài tập về nhà trong điều kiện cơ bản về phòng học có đủ thiết bị và kết nối mạng.
- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả: Học sinh cảm thấy hứng thú với các tiết học có phần từ vựng hơn, chủ động tương tác mà không còn rụt rè, lo sợ.

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.

Hà Nội, ngày 9 tháng 3 năm 2023

Người nộp đơn

(Ký và ghi rõ họ tên)



Đỗ Phương Anh

PHIẾU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ

Họ tên tác giả: Đỗ Phương Anh

Tên đề tài: Dạy từ vựng hiệu quả thông qua trò chơi và một số phần mềm online cho học sinh lớp 11. Lĩnh vực: Chuyên môn - Giảng dạy

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa
1	Sáng kiến có tính mới	
1.1	Hoàn toàn mới, được áp dụng đầu tiên	26
1.2	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ khá	
1.3	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ trung bình	
1.4	Không có tính mới hoặc sao chép từ các giải pháp đã có trước đây	
Nhận xét: Sáng kiến kinh nghiệm bắt kịp xu thế hiện đại, có tìm tòi ứng dụng những phần mềm mới vào công việc giảng dạy.		
2	Sáng kiến có tính áp dụng	
2.1	Có khả năng áp dụng trong phạm vi toàn ngành hoặc rộng hơn	28
2.2	Có khả năng áp dụng trong đơn vị và có thể nhân ra một số đơn vị có cùng điều kiện	
2.3	Có khả năng áp dụng trong đơn vị	
2.4	Không có khả năng áp dụng trong đơn vị	
Nhận xét: Sáng kiến có thể được áp dụng trong nhiều đơn vị. Tuy nhiên, hiện nay phạm vi áp dụng sáng kiến này mới chỉ dừng ở khối 11, nên được thực hiện rộng rãi hơn ở các khối lớp khác trong tương lai.		
3	Sáng kiến có tính hiệu quả	
3.1	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội, có tính lan tỏa	28
3.2	Có hiệu quả, đem lại lợi ích kinh tế - xã hội	
3.3	Có hiệu quả, lợi ích phù hợp với mức độ phù hợp tại đơn vị	
3.4	Không có hiệu quả cụ thể	
Nhận xét: Việc ứng dụng trò chơi và phần mềm trong việc giảng dạy từ vựng đã đem lại hiệu quả trong thực tế. Học sinh thích thú chủ động tương tác trong giờ học đồng thời ghi nhớ từ vựng tốt hơn.		
4	Diễn trình bày	
4.1	Trình bày khoa học, hợp lý	10
4.2	Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý	
Nhận xét: Sáng kiến được trình bày tương đối khoa học và rõ ràng.		
Tổng cộng: 92		Đánh giá: ☒ Đạt (≥ 70 điểm) ☐ Không đạt

CHỦ TỊCH HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN CƠ SỞ



PHÓ HIỆU TRƯỞNG

Vì Văn Hằng

Mục Lục

PHẦN MỞ ĐẦU

I. Lý do chọn đề tài	1
II. Mục đích của đề tài	2
III. Đối tượng nghiên cứu	3
IV. Phạm vi nghiên cứu	3
V. Phương pháp nghiên cứu	3

PHẦN NỘI DUNG

I. Cơ sở lý luận và thực tiễn của đề tài	4
1. Cơ sở lý luận	4
2. Cơ sở thực tiễn	4
II. Thực trạng của đề tài nghiên cứu	5
1. Thuận lợi và khó khăn	5
2. Thành công và hạn chế	5
3. Điểm mạnh và điểm yếu	5
III. Một số biện pháp giải quyết thực trạng	6
1. Tổng quan	6
2. Một số trò chơi/ ứng dụng hiệu quả để dạy từ mới	6
IV. Kết luận và kiến nghị	12
1. Kết luận	12
2. Kiến nghị	14
V. Tài liệu tham khảo	15

PHẦN MỞ ĐẦU

Với sự toàn cầu hóa và hội nhập đang diễn ra ngày càng nhanh chóng, việc dạy và học Tiếng Anh đã và đang trở nên ngày càng phổ biến, giúp trang bị cho học sinh chiếc chìa khóa vàng khi hội nhập với thế giới. Do đó việc làm thế nào để các giờ Tiếng Anh trở nên lôi cuốn, thú vị càng trở nên quan trọng.

Để đáp ứng được yêu cầu này đòi hỏi giáo viên phải luôn trau dồi kiến thức chuyên môn cũng như tìm tòi các phương pháp giảng dạy sao cho phù hợp với từng đối tượng học sinh. Theo quan điểm đổi mới phương pháp dạy học hiện nay, việc giúp học sinh có thể phát huy sự sáng tạo, tích cực học tập và áp dụng chúng trong các tình huống thực tế đóng vai trò như kim chỉ nam cho các giáo viên khi áp dụng các phương pháp giảng dạy. Quan điểm này đã được minh họa bằng như bằng chứng thực tế vì người học bắt buộc phải là chủ thể, tự mình thực hiện các hoạt động giao tiếp thực tế bằng chính năng lực ngôn ngữ của mình. Việc có thể giao tiếp, trao đổi thông tin thành công là mục đích cuối cùng của học ngôn ngữ. Và để thực hiện mục đích này, đòi hỏi các em phải có vốn từ vựng tốt bởi nó đóng vai trò nền tảng để phát triển các kỹ năng Nghe - Nói - Đọc - Viết. Tuy nhiên, học từ vựng thường bị xem như là kiến thức khô khan, gây nhàm chán, khó nhớ nhưng lại mau quên do sự khác biệt về hệ thống phát âm cũng như các yếu tố khác nhau giữa Tiếng Việt và Tiếng Anh. Từ đó khiến học sinh dễ nảy sinh tâm lý mệt mỏi khi phải học từ mới.

Câu hỏi đặt ra làm thế nào để biến các tiết học từ vựng trở thành hoạt động lôi cuốn đối với người học, giúp người học không chỉ ghi nhớ nhanh hơn, lâu hơn mà còn có thể áp dụng vào thực tế. Chính vì nhận ra sự cấp thiết này nên khi được phân công giảng dạy môn Tiếng Anh cho học sinh Trung học phổ thông năm học 2022-2023, tôi đã bắt tay vào nghiên cứu các trò chơi và ứng dụng dạy từ vựng hiệu quả nhằm nâng cao chất lượng dạy và học đáp ứng được mục tiêu đổi mới phương pháp dạy và học.

I. Lý do chọn đề tài

Trong Nghị quyết số 04-NQ/TW Hội nghị lần thứ IV Ban chấp hành Trung ương Đảng (khóa VII) về tiếp tục sự nghiệp giáo dục, đào tạo đã nêu ra quan điểm “Giáo dục và quốc sách hàng đầu”. Từ đó có thể thấy tầm quan trọng của giáo dục đối với vận mệnh của quốc gia. Giáo dục cung cấp nguồn nhân lực chất lượng cao, đóng góp cho sự phát triển phồn vinh của đất nước. Đặc biệt là trong thời đại 4.0, khi các công nghệ phát triển được tính theo từng giây đã đòi hỏi chúng ta phải có nguồn lao động có thể lĩnh hội được những kiến thức kỹ thuật hiện đại của các quốc gia phát triển. Muốn thực hiện được điều này, việc thông thạo Tiếng Anh đóng vai trò căn bản vì nó đã được công nhận là ngôn ngữ giao lưu quốc tế.

Vì vậy, môn Tiếng Anh là một môn học vô cùng quan trọng trong nhà trường, không chỉ giúp học sinh đạt điểm số cao trong các kì thi chuyển cấp, kì thi Trung học phổ thông Quốc gia mà còn trang bị cho các em hành trang để hội nhập cùng sự phát triển nhanh chóng của thế giới về mọi mặt. Cá nhân tôi cảm thấy ngoài nắm vững hệ thống ngữ pháp vì việc trau dồi vốn từ vựng là điều kiện tiên quyết để thông thạo một ngoại ngữ mới. Nhưng để dạy và học từ vựng thế nào cho hiệu quả thì lại là một vấn đề nan giải. Nhất là những năm gần đây, dịch bệnh có những lúc làm ngất quãng việc dạy học truyền thống càng khiến công việc này trở nên khó khăn hơn. Song, chính dịch bệnh cũng góp phần thúc đẩy những phần mềm và sáng kiến mới ra đời. Nhận thấy được xu hướng của xã hội hiện nay, bên cạnh việc tìm hiểu những trò chơi truyền thống giúp học sinh học từ vựng dễ dàng hơn, tác giả cũng cố gắng tìm hiểu và áp dụng thêm các ứng dụng trực tuyến vào công việc giảng dạy. Đó là lí do tôi chọn nghiên cứu đề tài “Dạy từ vựng hiệu quả thông qua trò chơi và một số ứng dụng online cho học sinh lớp 11”.

II. Mục đích của đề tài

Đề tài này được thực hiện nhằm đóng góp ý kiến vào công cuộc đổi mới phương pháp dạy học trong đổi mới giáo dục phổ thông nói chung và trong công tác giảng dạy ở trường Trung học phổ thông nói riêng, từ đó có thể đưa ra một số phương pháp dạy học từ vựng hiệu quả đối với học sinh ở cấp học này, tạo cho các em niềm say mê, hứng thú với Tiếng Anh.

Trong giai đoạn dịch bệnh Covid hoành hành, các cơ sở giáo dục phải áp dụng hình thức học online. Thời điểm đó, những nhà giáo dục mới thực sự chú ý đến những phương pháp học thông qua hình thức online. Nhiều ứng dụng đã ra đời phục vụ mục đích dạy và học. Không thể không kể đến trong số đó như: Zoom, Google Classroom, Google Class,... Song, đứng trước những thách thức từ dịch bệnh đến sức khỏe của học sinh trong quá trình học, giáo viên còn phải đối mặt với một thách thức khác to lớn hơn là làm thế nào để học sinh tập trung và không bị sao nhãng trong quá trình học, tiếp thu bài hiệu quả hơn. Nhận thấy được những điều đó, những ứng dụng dạy học nhằm giúp kích thích sự hứng thú và khả năng ghi nhớ của học sinh đã được thiết kế ra. Trong muôn vàn những ứng dụng đó, Kahoot, Quizizz và Quizlet thực sự đã đạt được hiệu quả và trở thành đối tượng nghiên cứu trong bài nghiên cứu.

Không chỉ trong giai đoạn dịch bệnh mà các ứng dụng trên cũng đã thể hiện được tính hiệu quả của nó trong giai đoạn sau khi học sinh quay trở lại trường học. Những ứng dụng trên đã phần nào giải quyết được những trở ngại trước và sau dịch bệnh của những nhà làm giáo dục nói chung và những giáo viên tiếng Anh nói riêng – làm thế nào để cải thiện khả năng học từ vựng của học sinh – vấn đề then chốt trong việc học ngoại ngữ của học sinh.

III. Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu của đề tài là các trò chơi và ứng dụng, trang web dạy học từ vựng cho học sinh cấp Trung học phổ thông, cụ thể tôi đã nghiên cứu khả năng tiếp thu và diễn biến học tập của các em học sinh trong các lớp được phân công giảng dạy. Cụ thể hơn, đối tượng được chọn để nghiên cứu làm mẫu là 42 học sinh của lớp 11D5 của Trung học Phổ thông Xuân Đình.

Thông qua việc trải nghiệm và nghiên cứu đã thấy rõ được hiệu quả của các ứng dụng Kahoot!, Quizizz và Quizlet. Vì thế, tác giả muốn trình bày những nghiên cứu để tạo ra cái nhìn cụ thể, có chiều sâu và thúc đẩy khả năng sử dụng những ứng dụng trong quá trình giảng dạy và học tập ngoại ngữ của giáo viên và học sinh.

IV. Phạm vi nghiên cứu

Phạm vi của đề tài là nghiên cứu về thực trạng học Tiếng Anh của học sinh Trung học phổ thông lớp 11D5 tại Trường Trung học phổ thông Xuân Đình - Bắc Từ Liêm - Hà Nội năm học 2022-2023, từ đó đưa ra một số phương pháp dạy học từ vựng thích hợp.

- Về không gian: Học sinh lớp 11D5 thuộc Trường Trung học phổ thông Xuân Đình.

- Về thời gian nghiên cứu: 2 giai đoạn của năm học

Giai đoạn 1: Từ đầu năm học đến giữa học kì I

Giai đoạn 2: Từ giữa học kì I đến hết học kì I

V. Phương pháp nghiên cứu

1. Phương pháp đọc tài liệu

Tham khảo và nghiên cứu các tài liệu liên quan đến dạy học từ vựng cho người học ở độ tuổi thiếu niên.

2. Phương pháp điều tra

Tiến hành các phương pháp trong tài liệu ở vào trong thực tế giảng dạy, sau đó kiểm tra, so sánh kết quả học tập của học sinh trong từng giai đoạn và giữa các giai đoạn với nhau nhằm kiểm chứng tính hiệu quả các phương pháp đó.

3. Phương pháp đàm thoại

Trao đổi với học sinh và phụ huynh về mức độ hài lòng với phương pháp giảng dạy mới, ngoài ra tiến hành trao đổi kinh nghiệm với các giáo viên khác trong tổ bộ môn.

4. Phương pháp thực nghiệm

Đăng kí các tiết dạy chuyên đề, rút kinh nghiệm, dự giờ thường xuyên để rút kinh nghiệm từ các phương pháp đã sử dụng.

PHẦN NỘI DUNG

I. Cơ sở lý luận và thực tiễn của đề tài

1. Cơ sở lý luận

Ngôn ngữ là một sản phẩm của trí tuệ con người, đã tồn tại cùng với lịch sử tiến hóa và phát triển của nhân loại và cũng nhờ có ngôn ngữ mà con người có thể giao tiếp với nhau. Trong số các ngôn ngữ đã và đang tồn tại trên thế giới, tiếng Anh được coi như là ngôn ngữ giao tiếp quốc tế, có phạm vi sử dụng trên toàn cầu. Hiện nay, việc dạy học tiếng Anh đều nhằm giúp người học đạt được mục tiêu giao tiếp trong các tình huống thực tế. Vì thế nếu học sinh thiếu đi kiến thức nền là từ vựng thì sẽ gặp rất nhiều khó khăn khi phát triển bốn năng lực Nghe - Nói - Đọc - Viết. Việc học một từ vựng trải qua ba giai đoạn Biết, Hiểu và Vận Dụng, nên cách học truyền thống ghi chép và làm bài tập mà thiếu đi quá trình sử dụng sẽ khiến cho các em gặp lúng túng khi áp dụng các từ đã học trong thực tế.

Mặt khác, việc ứng dụng các phương pháp dạy học mới hay chính là việc sử dụng trò chơi và nền tảng điện tử để dạy từ vựng, tạo hứng thú sẽ đóng vai trò cấp thiết bởi theo cuốn “ Một số vấn đề về đổi mới phương pháp dạy và học ở trường THCS” của Bộ Giáo dục và Đào tạo “ lý luận dạy học hiện đại xem hứng thú là yếu tố có ý nghĩa to lớn không chỉ trong quá trình dạy học mà cả đối với sự phát triển toàn diện, sự hình thành nhân cách của trẻ. Hứng thú là yếu tố dẫn tới trực giác. Hứng thú và tự giác là hai yếu tố tâm lý đảm bảo tính tích cực, độc lập và sáng tạo trong học tập. Ngược lại phong cách học tập tích cực, độc lập, sáng tạo có ảnh hưởng đến sự phát triển hứng thú, tự giác. F. Bruno cho rằng hứng thú nhận thức được hình thành qua việc tổ chức học tập như những hành động khám phá. Thao E.P. Brounovt, “Một niềm hứng thú thực sự biểu hiện qua sự bền bỉ, kiên trì và sáng tạo trong việc hoàn thành các công tác độc lập dài hơn”. Nếu học sinh được độc lập quan sát, so sánh, phân tích, khái quát hóa các sự kiện, hiện tượng thì các em sẽ hiểu sâu sắc và hứng thú sẽ bộc lộ rõ”.

2. Cơ sở thực tiễn

Do sự khác biệt lớn về văn hóa Đông - Tây, đi kèm với sự khác nhau về loại hình ngôn ngữ, việc học tiếng Anh là tương đối khó đối với học sinh Việt Nam. Chính vì thế việc gây hứng thú cho học sinh trong giờ học Tiếng Anh nói chung và từ vựng nói riêng là câu hỏi mà mọi giáo viên đều muốn tìm câu trả lời.

Thực tế cho thấy, học sinh tương đối rụt rè và ngại ngùng khi giao tiếp do các em có ít điều kiện để vận dụng kiến thức mà chỉ làm các bài tập trong sách vở. Ngoài ra, học sinh thường có tâm lý sợ sai, bị giáo viên và các bạn chê cười. Đây chính là những trở ngại tâm lý mà giáo viên cần giúp học sinh vượt qua trong quá trình áp dụng phương pháp mới để có hiệu quả cao nhất.

II. Thực trạng của đề tài nghiên cứu

1. Thuận lợi và khó khăn

- Thuận lợi:

- Tình hình kinh tế ngày càng đi lên. Đời sống nhân dân được cải thiện, nhận thức của phần lớn phụ huynh học sinh đã thấy được tầm quan trọng của môn Tiếng Anh. Do đó nhu cầu học tập, nâng cao kiến thức của học sinh ngày càng tăng.
- Nhiều học sinh giỏi siêng năng và ham học.
- Một số lớn học sinh có niềm đam mê với tiếng Anh và các em có định hướng rõ ràng trong việc học tập, cũng như áp dụng tiếng Anh trong công việc tương lai.

- Khó khăn:

- Thời lượng dành cho môn học tương đối ít trong khi lớp đông học sinh nên việc tập trung chú ý cũng như việc luyện tập còn hạn chế.
- Bên cạnh một số em có thái độ học tích cực, nghiêm túc thì cũng có không ít em chỉ học để đối phó khi giáo viên kiểm tra. Các em chưa nhận thấy tầm quan trọng của việc học môn Tiếng Anh và vẫn còn lơ là.
- Một số học sinh có định hướng theo đuổi một ngôn ngữ khác không phải tiếng Anh. Do đó, các em không chú trọng thật sự vào học tiếng Anh trên lớp mà, theo đuổi việc học ngôn ngữ khác ở bên ngoài. Đa phần các em trong trường hợp này đều có sự đồng ý và chấp thuận của gia đình.

2. Thành công và hạn chế

- Thành công:

- Kích thích tính ham học của học sinh, học sinh tích cực, chủ động trong học tập.
- Tiết học sinh động và thú vị hơn, các em ngày càng ham học tiếng Anh.
- Nâng cao sự tập trung của học sinh.
- Tăng chất lượng của buổi học và kiến thức các em tiếp thu từ việc học trên lớp.

- Hạn chế:

- Thời gian học sinh học tiếng Anh trên lớp còn ít
- Trang thiết bị dạy học của nhà trường chưa đáp ứng, giáo viên phải mất nhiều thời gian để làm đồ dùng dạy học.
- Giáo viên không có tài liệu để tham khảo hoặc một hướng dẫn hay tiêu chuẩn cụ thể để có thể xây dựng bài học.

3. Điểm mạnh và điểm yếu

- Mặt mạnh:

Được sự đồng thuận của ban giám hiệu nhà trường và sự phối hợp có hiệu quả giữa giáo viên và học sinh.

- **Mặt yếu:**

Giáo viên phải đầu tư nhiều về thời gian và dụng cụ dạy học.

III. Một số biện pháp giải quyết thực trạng

1. Tổng quan

Để học sinh cảm thấy hứng thú với các tiết học từ vựng, ghi nhớ nhanh hơn và lâu hơn cũng như vận dụng được từ mới trong giao tiếp, thì vấn đề đặt ra cho các giáo viên nằm ở bốn điểm chính:

- Chọn từ phù hợp để dạy
- Sử dụng các phương pháp, thủ thuật để giải thích, làm rõ nghĩa của từ vựng như sử dụng hình ảnh, tạo tình huống,...
- Tăng cường sự tham gia của học sinh ở bước giới thiệu từ mới
- Sử dụng kết hợp các kỹ năng ở bước giới thiệu từ mới

2. Một số trò chơi và ứng dụng dạy từ mới hiệu quả

2.1. Những trò chơi dạy từ mới hiệu quả

2.1.1. Trò chơi đoán từ

Để thực hiện trò chơi này, giáo viên sẽ yêu cầu lớp gấp sách giáo khoa và chia lớp thành 2-4 đội. Giáo viên sẽ áp dụng đa dạng các biện pháp như dùng tranh ảnh, đọc hoặc chiếu định nghĩa trên slide. Nhóm nào đoán được từ và viết đúng từ đó lên bảng sẽ được điểm. Trò chơi này không những giúp kích thích hứng thú học tập ở học sinh mà còn buộc các em phải tập trung lắng nghe và quan sát, từ đó khiến từ vựng trở nên dễ nhớ hơn rất nhiều

Ví dụ, khi dạy vocabulary của tiết Language, Unit 2: Relationships (lớp 11), giáo viên sẽ lần lượt đưa ra các phần định nghĩa từ dưới đây:

Meanings

Have a meeting with a boyfriend or a girlfriend

end a relationship

a relationship based on love and emotional attraction

a conversation in which people disagree

showing that you understand and care about other people's problems

listen to someone with sympathy

be romantically attached

become friends again after an argument

Sau khi học sinh trả lời, giáo viên sẽ đưa ra đáp án sau mỗi lượt chơi:

	Words/ Expressions	Meanings
1	have got a date	Have a meeting with a boyfriend or a girlfriend
2	break up	end a relationship
3	romantic relationship	a relationship based on love and emotional attraction
4	argument	a conversation in which people disagree
5	sympathetic	showing that you understand and care about other people's problems
6	lend an ear	listen to someone with sympathy
7		be romantically attached
8		become friends again after an argument

Đối với những bài học có thể dùng tranh ảnh để minh họa, giáo viên cũng có thể chọn trình chiếu tranh ảnh để tránh nhầm lẫn. Ngày nay, sự phát triển của Internet càng tạo thêm điều kiện thuận lợi cho thầy cô trong việc khai thác các hình ảnh minh họa cho bài dạy của mình. Sử dụng các đồ vật thực tế hoặc tranh ảnh để học sinh có thể tạo lập được sự liên kết vật lý đối giữa từ vựng và vật thể, màu sắc, chất liệu mà các em tiếp xúc.

Ví dụ, khi dạy “Unit 1: The generation gap - Lesson 1” (Tiếng Anh 11), để giới thiệu loại hình gia đình, tôi sử dụng các hình ảnh minh họa, yêu cầu học sinh nhìn và đoán trước sau đó mới công bố đáp án đúng, từ đó giúp em thêm khắc sâu từ vựng.



Extended family (n.p)

/ɪkˌstendɪd ˈfæməli/

→ Gia đình đa thế hệ



Nuclear family (n.p)

/ˌnjuːklɪə ˈfæməli/

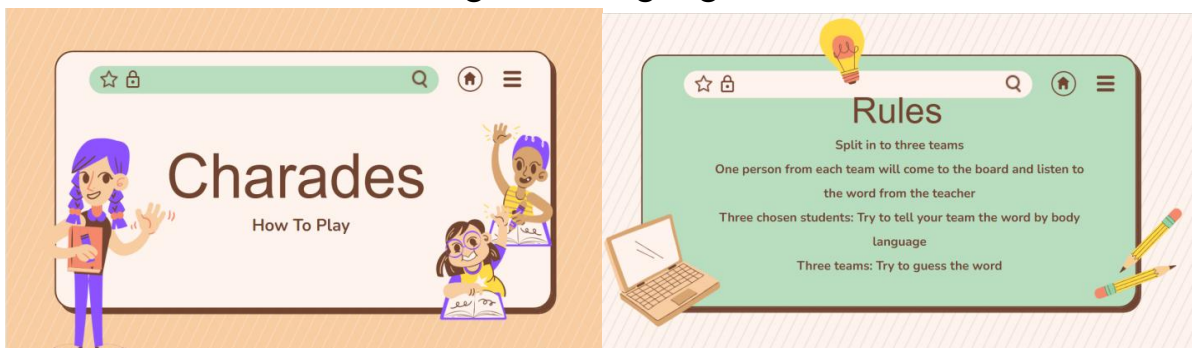
→ Gia đình hạt nhân

2.1.2. Trò chơi Charades

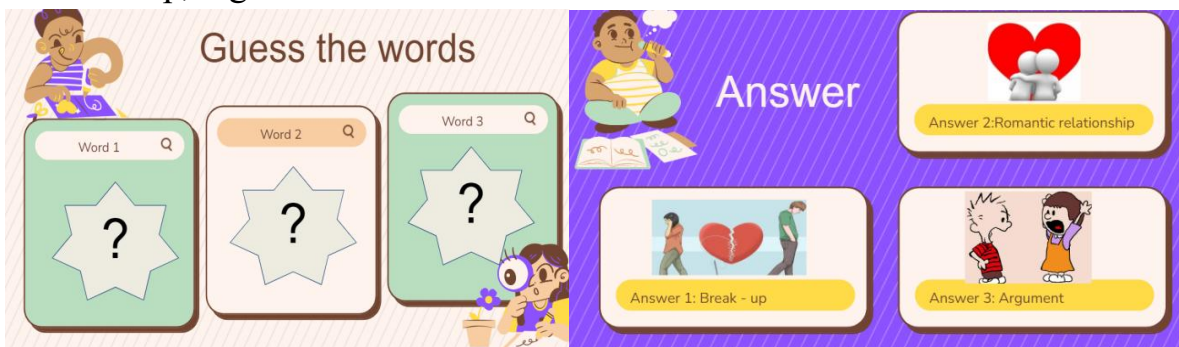
Giáo viên chia lớp thành 2 hoặc 3 đội tùy theo sĩ số. Các đội xếp thành hàng, đứng trước bảng. Giáo viên tiến hành chọn 1 học sinh bất kỳ ở mỗi đội lên bảng và cho các học sinh đẩy biết từ và nghĩa của từ mà giáo muốn giới thiệu trong bài học ngày hôm đó. Học sinh sẽ cần phải diễn tả từ đấy bằng ngôn ngữ cơ thể để giúp các bạn của mình bên dưới đoán được từ mà giáo viên yêu cầu là từ gì. Học sinh có thể đoán bằng cả tiếng Anh hoặc tiếng Việt. Mỗi đội được đoán một lần và trong trường hợp cả ba đội đều không đoán đúng, giáo viên ghi lại từ lên bảng và giải nghĩa từ cho học sinh. Giáo viên cũng làm tương tự nếu có học sinh đoán đúng nhưng thêm phần tính điểm cho đội đoán đúng.

Trò chơi này có thể áp dụng linh hoạt trong các bài học đơn giản và không quá phức tạp để học sinh có thể phán đoán dễ dàng hơn. Những từ hoặc cụm từ được sử dụng trong trò chơi nên dễ có thể diễn tả bằng hành động và không quá khó.

Ví dụ, khi dạy vocabulary của “Unit 2: Relationships”, tôi chọn những từ hoặc cụm từ sau để đưa vào trò chơi: break up, romantic relationship, argument. Trước khi bắt đầu trò chơi, tôi giới thiệu ngắn gọn trò chơi và cách chơi của nó.



Sau khi giới thiệu trò chơi Charades, tôi chia lớp thành các đội và bắt đầu 3 vòng chơi tương ứng với 3 từ/ cụm từ tôi đã chọn: break up, romantic relationship, argument.



Cuối mỗi vòng chơi, tôi tiến hành giới thiệu từ/ cụm từ được dùng trong vòng chơi đó. Cuối vòng 3, tôi tổng kết lại 3 từ/ cụm từ trước khi đi vào dạy các em. Đồng thời, tôi cũng công bố điểm của các đội và tiến hành giao thưởng cho đội thắng cuộc.

Giáo viên không nên phải dùng toàn bộ từ mới trong bài học để đưa vào trò chơi mà chỉ dùng từ chọn lọc. Như vậy, trò chơi vừa thú vị vừa không dài dòng và mất thời gian. Hơn nữa, học sinh có trải nghiệm vui vẻ khi học và từ đó, ghi nhớ từ vựng dễ dàng hơn.

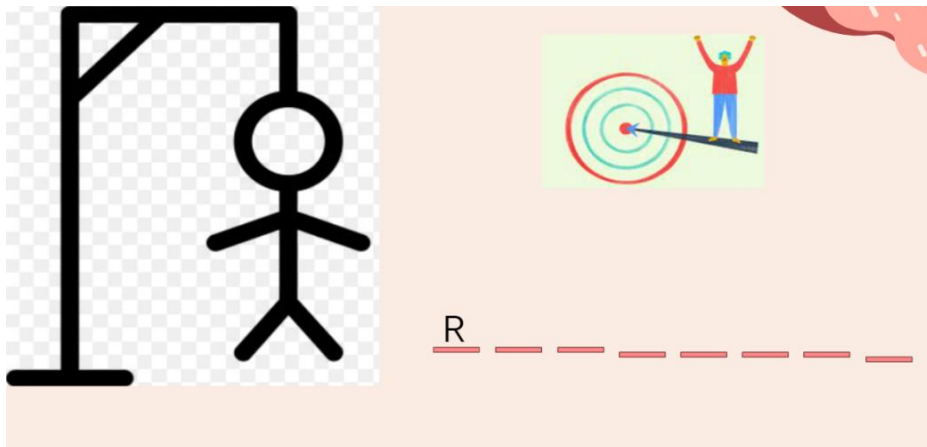
2.1.3. Hangman

Trò chơi hangman là một trong những trò chơi quen thuộc được sử dụng nhiều nhất trong quá trình dạy từ vựng. Nhiều nghiên cứu đã chỉ ra sự kết hợp khéo léo trò chơi Hangman vào bài học có thể tạo hứng thú cho học sinh học trong việc học từ vựng. Ngoài ra, trò chơi này cũng sẽ giúp các em tránh những lỗi sai chính tả về sau.

Luật chơi của hangman rất đơn giản: trên bảng, giáo viên sẽ chọn một từ vựng bí mật, vẽ một loạt các ô tương ứng với số chữ cái trong từ ấy lên bảng và bên cạnh thì vẽ một cái giá treo cổ. Nhiệm vụ của học sinh là đoán các chữ cái có thể xuất hiện và dần dần đoán được cả từ vựng. Để khiến trò chơi cạnh tranh và thú vị hơn, tôi thường chia lớp học thành 2 đội. Học sinh ở hai đội sẽ lần lượt đoán các chữ cái trong từ và một học sinh ở mỗi đội đoán một lần. Nếu học sinh đoán sai, giáo viên sẽ vẽ thêm một nét trên giá treo cổ bên cạnh cho đến khi thành một hình người. Trong trường hợp trên giá treo cổ, giáo viên vẽ xong hình người thì giáo viên sẽ tiết lộ từ và tiến hành giải nghĩa từ đấy cho học sinh. Mỗi một lần đoán đúng chữ cái thì đội của học sinh đoán đúng sẽ được 1 điểm. Đội có học sinh đoán được cả từ sẽ được 3 điểm.

Trò chơi hangman có thể áp dụng được với tất cả các unit nhưng giáo viên không nên áp dụng trò chơi này trong những bài học khó. Tuy tất cả các từ đều có thể được giới thiệu thông qua trò chơi hangman nhưng giáo viên nên linh hoạt để có thể có kết quả tốt nhất.

Ví dụ, khi dạy “Unit 3: Becoming independent”, Getting Started, tôi đã áp dụng trò chơi Hangman vào phần Warm-up với một số từ mới như reliable, confident,... Quá trình tiến hành Hangman giống như Charades: tôi giới thiệu trò chơi, luật chơi, chia đội và tiến hành trò chơi, cũng như tổng kết và công bố điểm số.



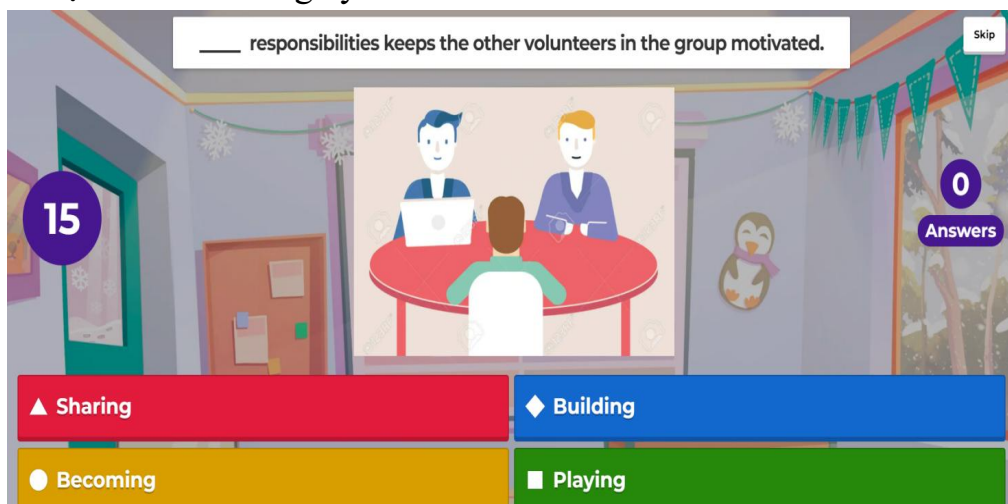
2.2. Một số ứng dụng online hỗ trợ dạy từ vựng

2.2.1. Sử dụng phần mềm Kahoot

Kahoot! là một trong những công cụ hỗ trợ dạy học miễn phí phổ biến nhất hiện nay dựa trên nền tảng trò chơi (a free game-based learning platform). Sau khi đăng kí tài khoản, trên trang web này giáo viên có thể thiết kế đa dạng các bài tập trắc nghiệm, câu đố, thảo luận, trò chơi ô chữ,... Chính vì vậy, Kahoot có thể được sử dụng cho nhiều mục đích khác nhau trong giờ học, và theo tôi là đặc biệt hiệu quả trong quá trình giảng dạy từ vựng. Kahoot khiến việc học từ vựng vốn quá quen thuộc và nhàm chán trở thành một sân chơi đầy hào hứng cho học sinh, chơi mà học học mà chơi. Không khí cũng không căng thẳng hay lo lắng như trong các lớp học truyền thống, từ đó khiến các em ghi nhớ từ vựng dễ dàng hơn. Bên cạnh mục đích dạy từ mới cho học sinh, Kahoot cũng đặc biệt hiệu quả trong các hoạt động ôn tập từ vựng. Các câu hỏi giáo viên đưa ra sẽ dựa trên những nội dung mà người học đã học trước đó, giúp học sinh củng cố thêm kiến thức. Đồng thời, Kahoot cũng cho giáo viên một nguồn thông tin hữu ích để cải thiện quá trình dạy-học khi giáo viên có thể theo dõi và lưu lại kết quả học tập của học sinh.

Một lợi ích khác khi sử dụng Kahoot! là nó có thể được sử dụng trên hầu hết mọi thiết bị điện tử hiện nay như: điện thoại thông minh, laptop, máy tính,... miễn là thiết bị đó kết nối với mạng. Sự tiện lợi này tạo điều kiện cho người học có thể học và ôn tập mọi lúc, mọi nơi, đặc biệt có ích trong việc học từ vựng do các em cần ôn tập nhiều lần để có thể nắm rõ ngữ nghĩa và nhuần nhuyễn cách áp dụng từ vựng trong các hoạt động ngôn ngữ khác.

Ví dụ, tôi sử dụng Kahoot! vào Unit 5: Being part of ASEAN, khi dạy phần Vocabulary trong tiết Language. Trước khi bắt đầu cho học sinh chơi, tôi chuẩn bị sẵn game và gửi mã cho các em. Sau khi đảm bảo tất cả các học sinh đã tham gia vào trò chơi, tôi bắt đầu trò chơi và theo dõi tiến độ của các em. Tôi cũng giao bài tập trên Kahoot! về nhà để học sinh có thể luyện tập thêm, song song với việc làm bài trên giấy.



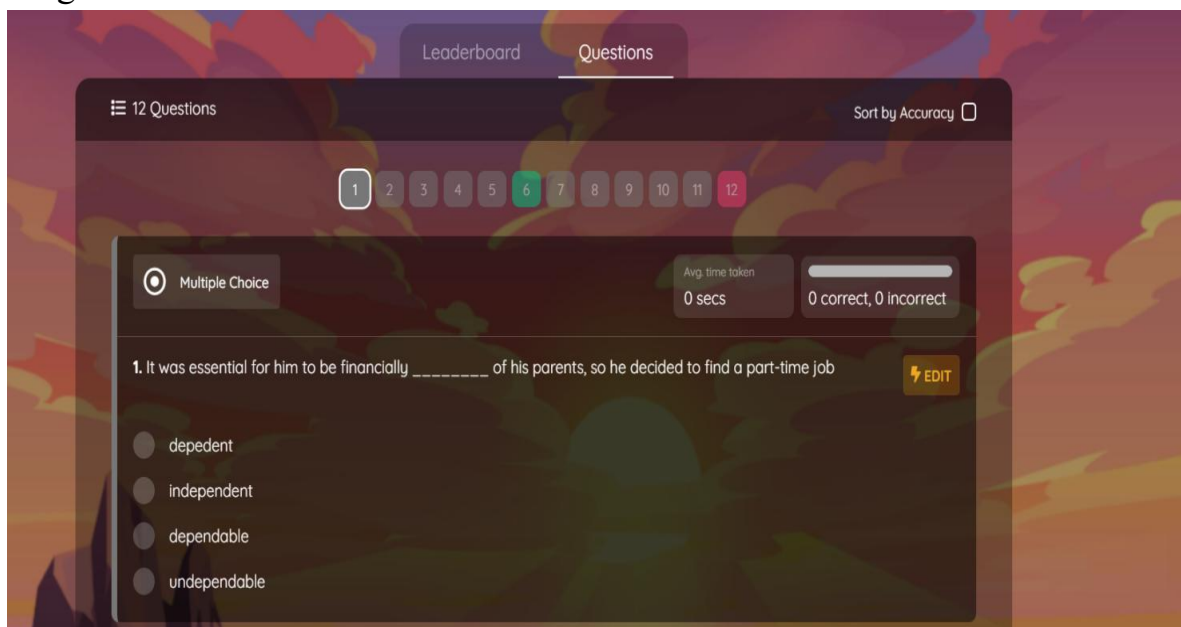
2.2.2. Sử dụng trang web/ ứng dụng Quizziz

Tương tự với Kahoot!, Quizziz cũng được ứng dụng nhiều trong quá trình dạy tiếng Anh. Bản thân Quizziz giống như một nền tảng trò chơi mà ở đó, giáo viên là những người thiết kế trò chơi. Sau khi đăng kí tài khoản, giáo viên có thể dễ dàng tiếp cận với các mẫu game có sẵn và có thể tạo một game dựa trên từ vựng của các Unit. Giáo viên không chỉ có thể chọn trong nhiều mẫu game mà còn có thể tham khảo các game hoặc bài giảng của các giáo viên khác một cách dễ dàng.

Tuy Quizziz có nhiều tính năng như kiểm tra tự động, cung cấp bài giảng mẫu nhưng tính năng mà tôi thấy tốt nhất là cung cấp nền tảng cho việc dạy từ vựng một cách vui và thú vị. Giống với Kahoot!, Quizziz là một sân chơi, nơi mà giáo viên có thể dạy từ mới thông qua các game có sẵn và kiểm tra việc nhớ những từ đó của học sinh cũng qua game.

Vì là một website và một ứng dụng điện thoại nên Quizziz có thể được đăng nhập trên các nền tảng điện tử như điện thoại, laptop, iPad và các loại khác với sự giúp đỡ của Internet. Do vậy, cả giáo viên và học sinh có thể dễ dàng tiếp cận với bài học, từ đó cải thiện công việc dạy và học từ vựng.

Tôi đã áp dụng Quizziz song hành với Kahoot! để tận dụng triệt để những ưu điểm của hai ứng dụng. Quá trình thực hiện sử dụng Quizziz trên lớp và giao bài về nhà giống như quá trình áp dụng Kahoot!. Ví dụ: Unit 3 sách Tiếng Anh 11:



2.2.3. Sử dụng trang web Quizlet

Quizlet là một ứng dụng khả dụng trên hầu hết các thiết bị điện tử như máy tính, điện thoại,... giúp học sinh học các từ vựng, khái niệm và thuật ngữ thông qua các thẻ từ (flashcards) và những trò chơi thú vị, giúp người học dễ nhớ, nhớ lâu hơn. Tuy đa dạng chức năng như vậy, giao diện của Quizlet lại rất

đơn giản, dễ nhìn. Ngoài ra, giáo viên không những có thể tạo học phần, các trò chơi live cho các lớp học mà còn có thể tham khảo nhiều tài liệu có sẵn để giúp học sinh tiếp thu thêm nhiều tài liệu, kiến thức hữu ích. Chính vì vậy, Quizlet mang đến cho người dùng cơ hội học tập từ vựng gần như vô hạn.

Một trong những điểm cộng rất lớn của Quizlet so với những ứng dụng khác là học sinh có thể nhận được phản hồi ngay sau khi chơi xong mà không cần phải chờ đợi, từ đó giúp học sinh ngay lập tức sửa được lỗi sai và giảm bớt gánh nặng cho giáo viên.

Cá nhân tôi đã áp dụng Quizlet trong việc dạy từ vựng thông qua thẻ từ flashcard và các nguồn liên kết từ vựng rất hữu ích khác và nhận thấy được sự tiện lợi cũng như hiệu quả của nó. Ví dụ, trong hoạt động Warm-up của tiết Speaking, Unit 5 Tiếng Anh 11, tôi đã tận dụng Quizlet để tổ chức trò chơi tạo không khí sôi động đồng thời củng cố từ vựng của những buổi học trước cho học sinh.

(n)khối	bloc		★ 🔊
(n)sách quảng cáo	brochure		★ 🔊
(n.) sức hấp dẫn, quyến rũ	charm		★ 🔊
(n)hiến chương	Charter		★ 🔊
(n)hiến pháp	Constitution		★ 🔊

IV. Kết luận và kiến nghị

1. Kết luận

Trong học kì I của năm học 2022-2023, tôi đã áp dụng đề tài vào lớp 11D5 của trường THPT Xuân Đỉnh. Tôi nhận thấy điểm kiểm tra bài 15' ở Unit mà tôi sử dụng ứng dụng online và trò chơi, theo trung bình, cao hơn bài kiểm tra 15' về Unit mà tôi không sử dụng cả ứng dụng và trò chơi.

Kết quả bài kiểm tra 15' Unit 5 lớp 11D5 năm học 2022-2023.

Lớp	Số số (HS)	Đạt giỏi		Đạt khá		Đạt trung bình	
		Số bài đạt giỏi	Tỉ lệ %	Số bài đạt khá	Tỉ lệ %	Số bài đạt trung bình	Tỉ lệ %
11D5	42	32	76	7	16	3	8

Kết quả bài kiểm tra 15' Unit 4 lớp 10D5 năm học 2022-2023.

(Tuần học tôi không ứng dụng sáng kiến kinh nghiệm của mình)

Lớp	Số số (HS)	Đạt giỏi		Đạt khá		Đạt trung bình	
		Số bài đạt giỏi	Tỉ lệ %	Số bài đạt khá	Tỉ lệ %	Số bài đạt trung bình	Tỉ lệ %
11D5	42	19	45	15	35	8	20

Đề tài sáng kiến kinh nghiệm này chỉ là một phần nhỏ trong chương trình Tiếng Anh Trung học phổ thông, song nó đóng vai trò hết sức quan trọng, tạo ra thành công của các tiết học. Vì vậy để có một tiết dạy từ vựng đạt hiệu quả, giáo viên không chỉ chuẩn bị bài, các bước lên lớp đầy đủ mà giáo viên cần lựa chọn trò chơi hoặc ứng dụng dạy từ vựng phù hợp nhằm gây hứng thú và thu hút sự hợp tác của học sinh để tiết học đạt hiệu quả cao nhất.

Qua quá trình giảng dạy, từ áp dụng các trò chơi và ứng dụng trên tôi đã rút ra được một số kinh nghiệm nhỏ và kết quả thu được đáng mừng. Các em học sinh tự tin hơn trong tiết học, các em đọc được từ và nhớ từ nhanh hơn, lâu hơn. Số học sinh quên từ vựng đã giảm xuống đáng kể. Tiết học Tiếng Anh sôi nổi và các em hào hứng hơn.

Đề tài này có ý nghĩa trong công tác giảng dạy bộ môn Tiếng Anh, giúp cho giáo viên có các kĩ năng giảng dạy, giúp học sinh khắc sâu được vốn từ vựng và tạo nền tảng, trang bị cho các em một số kiến thức cho những bậc học tiếp theo và cũng như trong tương lai các em về sau. Và nêu cao tầm quan trọng của bộ môn Tiếng Anh trong học sinh và phụ huynh. Tôi hy vọng nó có thể áp dụng đối với các trường THPT khác trên địa bàn.

2. Kiến nghị

Thông qua quá trình nghiên cứu, tôi có một số đề xuất nhằm góp phần nâng cao chất lượng bộ môn tiếng Anh cho học sinh THPT Xuân Đỉnh:

- Đối với nhà trường: Nhà trường cần kết hợp với phụ huynh quan tâm chặt chẽ đến việc học tập của học sinh. Cung cấp thêm trang thiết bị dạy học cho môn học này.
- Đối với giáo viên: Phải có lòng nhiệt huyết, yêu nghề, yêu học sinh, sáng tạo trong việc dạy. Thường xuyên đổi mới các trò chơi và ứng dụng dạy học, trau dồi kiến thức, tự học hỏi kinh nghiệm từ các đồng nghiệp. Chuẩn bị kỹ kiến thức, giáo án trước khi đến lớp. Biết ứng dụng công nghệ thông tin trong soạn giảng, tạo hứng thú cho học sinh. Biết hướng dẫn học sinh cách tự học và tự tìm tòi kiến thức. Biết giáo dục trẻ yêu thích việc học và yêu môn tiếng Anh. Biết tạo môi trường áp dụng tiếng Anh trong trường và trong cuộc sống.
- Đối với phụ huynh: Cần quan tâm, tạo điều kiện thuận lợi, động viên khuyến khích các em có ý thức học tập ở nhà.
- Sở giáo dục nên thường xuyên tổ chức hội thảo chuyên môn theo từng cụm trường cho giáo viên tiếng Anh để chúng tôi có điều kiện trao đổi, học hỏi, đúc rút kinh nghiệm.

Trên đây là một số phương pháp mà tôi đã đúc rút được trong quá trình giảng dạy nhằm giúp học sinh vận dụng được những kiến thức đã học vào thực tế, học thuộc từ vựng, nhớ lâu hơn và giúp các em học môn Tiếng Anh tốt hơn. Tuy những trò chơi và ứng dụng tôi đã nêu đã đạt được những thành công nhất định, song cũng không tránh khỏi những thiếu sót. Tôi rất mong nhận được sự góp ý quý thầy cô, để tôi có thêm những kinh nghiệm trong giảng dạy nhằm nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ và góp phần nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện cho học sinh.

V. Tài liệu tham khảo

1. Hoàng Văn Vân (Tổng chủ biên), *Tiếng Anh 11*, Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam, 2016.
2. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2005), *Games for language learning* (3rd ed.), New York: Cambridge acUniversity Press.
3. Mananka, R. I. (2018, October). *The use of hangman game in motivating students learning English*. ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/331713866_The_Use_of_Hangman_Game_in_Motivating
4. Rahmah, Aulia & Astutik, Yuli. (2020). *Charades game: does it affect students' learning on English vocabulary?*. *EnJourMe (English Journal of Merdeka): Culture, Language, and Teaching of English*. 5. 10.26905/enjourme.v5i1.4258.
5. Sanosi, A. B. (2018, August). *The effect of Quizlet on vocabulary acquisition*. *Academia.edu*.
https://www.academia.edu/37348515/The_Effect_of_Quizlet_on_Vocabulary_Acquisition