

BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

I.THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN

1.Tên sáng kiến: " Ứng dụng công nghệ thông tin và trò chơi tạo hứng thú, giúp nâng cao chất lượng học Tiếng Anh cho học sinh lớp 3"".

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:

Giảng dạy tiếng Anh cho học sinh lớp 3 trường Tiểu học.

3. Tác giả:

Họ và tên: Bùi Thị Thúy Phương

Ngày/tháng/năm sinh: 20/02/1988

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên Tiếng Anh trường Tiểu học Quang Trung

Điện thoại DD: **0976089385**

4. Đơn vị áp dụng sáng kiến:

Tên đơn vị: Trường Tiểu học Quang Trung

Địa chỉ: Xã Quang Trung- Huyện An Lão -Hải Phòng

I. Mô tả giải pháp đã biết:

Học một ngoại ngữ đồng nghĩa với việc học hỏi và hiểu biết thêm về một nền văn hóa mới, giúp con người ta khám phá thế giới xung quanh tốt hơn.

Nhiều nghiên cứu đã chỉ ra rằng, việc học tiếng Anh sớm rất tốt cho não bộ của trẻ em. Ngoại ngữ chính là điều kiện quan trọng để bé có thể tiếp cận và cập nhật nguồn tri thức từ khắp nơi trên thế giới. Ngày nay, nhiều phụ huynh trên khắp thế giới đang cố gắng tìm mọi cách để nâng cao trình độ tiếng Anh của con mình bởi họ nhận thức được vai trò và tầm quan trọng của việc học tiếng Anh đối với tương lai của trẻ

Tiếng Anh có vai trò hết sức quan trọng. Tiếng Anh là ngôn ngữ phổ biến nhất được sử dụng trong khoa học, sách, tạp chí, báo chí, phim ảnh và các phương tiện truyền thông tin tức hoặc giải trí khác. Đây là cách tốt để bồi đắp khả năng tư duy và giúp người ta thể hiện tốt bản thân hơn. Tiếng Anh là ngôn ngữ được sử dụng nhiều nhất trên thế giới. Cũng bởi lẽ đó, rất nhiều tài liệu học tập hay của các tổ chức giáo dục, các trường đại học lớn đều được viết bằng Tiếng Anh. Trước sự hội nhập của thế giới cùng với việc xâm nhập vào thị trường Việt Nam của các công ty nước ngoài, tầm quan trọng của Tiếng Anh lại càng được thể hiện. Nếu biết Tiếng Anh, bạn sẽ rất dễ được sắp xếp để làm việc với các đối tác nước ngoài, các mảng về quốc tế và rất dễ thăng tiến trong sự nghiệp. Cũng bởi tiếng Anh có vai trò vô cùng quan trọng đối với tri thức loài người nên việc dạy và học tiếng Anh ngày càng được chú trọng.

Trong những năm học trước đây, để dạy học sinh nắm được từ vựng và mẫu câu, hình thành các kiến thức cũng như vận dụng kiến thức vào thực tế, rèn các kỹ năng

nghe,nói,đọc,viết trong môn Tiếng Anh thì dựa trên cơ sở của sách giáo khoa, giáo viên sử dụng đài, tranh ảnh minh họa, đồ dùng tự làm,...

Giáo viên cũng đã tổ chức các trò chơi truyền thống như : Slap the board , What and where, ...tạo không khí lớp học cho các em .

Khi sử dụng các đồ dùng dạy học và các trò chơi trên tôi thấy có những ưu, nhược điểm sau :

*** Ưu điểm:**

- Với đồ tranh ảnh, đồ dùng tự làm và trên cơ sở hướng dẫn của giáo viên, các em nắm được từ vựng, mẫu câu và phần nào biết vận dụng vào thực tế .
- Học sinh được rèn các kĩ năng nghe,nói,đọc,viết.
- Các em đã được tham dự một số trò chơi để thư giãn và củng cố bài học.

*** Tồn tại , bất cập**

Bên cạnh những mặt đạt được như trên, tôi thấy có những mặt hạn chế mà giáo viên cần phải khắc phục để nâng cao chất lượng dạy và học tiếng Anh:

- Phần dạy từ vựng và mẫu câu chiếm quá nhiều thời gian do giáo viên phải ghi bảng các từ vựng và mẫu câu minh họa, học sinh được thực hành ít.Với phạm vi viết bảng và nhưng tranh ảnh chuẩn bị còn hạn chế giáo viên chưa thể mở rộng kiến thức cho học sinh. Do đó chưa phát huy tinh thần sáng tạo của học sinh.Thời gian chiếm lĩnh kiến thức mất nhiều nên các em có ít thời gian luyện tập và củng cố. Kĩ năng nói và giao tiếp của các em còn hạn chế.
- Việc chuẩn bị đồ dùng dạy học của giáo viên mất nhiều thời gian và kinh phí. Tranh ảnh hàng năm dùng bị hư hỏng dần. Giáo viên lại phải sưu tầm hoặc mua sắm thay thế nên tốn nhiều thời gian để có được tranh ảnh phù hợp với nội dung bài học.
- Học sinh chưa thật sự hứng thú vì tranh ảnh chưa thật sự sinh động và tính thẩm mỹ chưa cao. Các tranh thường nhỏ chưa đủ để các em có thể quan sát. Phần nữa là các đồ dùng trực quan đang sử dụng kém về mặt thẩm mỹ, khó gây hứng thú với học sinh trong giờ học.
- Các trò chơi truyền thống chiếm nhiều thời gian dần trở nên nhàm chán với học sinh đòi hỏi những trò chơi mới hứng thú hơn phát huy hiệu quả hơn.Khi tham dự trò chơi các em còn quá ồn ào ảnh hưởng lớp bên cạnh.

Từ những hạn chế trên tôi nhận thấy, để giúp nâng cao chất lượng môn Tiếng Anh cũng như giúp cho học sinh say mê hơn với môn học này thì cần phải có những giải pháp mới thay thế, bổ sung cho các phương pháp đang thực hiện. Giải pháp mới mà tôi thực hiện đó là "ứng dụng công nghệ thông tin và trò chơi để tạo hứng thú, giúp học nâng cao chất lượng học tiếng Anh cho học sinh.

III. Nội dung giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến:

III.1. Nội dung giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến

Qua thời gian dự giờ học hỏi đồng nghiệp, dự giờ những tiết thi giáo viên giỏi cấp huyện cũng như cấp thành phố tôi thấy ứng dụng công nghệ thông tin vào môn Tiếng Anh và thiết kế trò chơi là một trong các giải pháp hay có thể thay thế cho phương pháp hiện tại mà giáo viên trong trường Tiểu học Quang Trung đang sử dụng. Do vậy, tôi đã mạnh dạn ứng dụng công nghệ thông tin theo hướng mới và thiết kế trò chơi mới vào các bài hình thành kiến thức, cũng như thực hành các kỹ năng nghe, nói, đọc, viết thì thấy chất lượng môn Tiếng Anh của trường tôi có chuyển biến rõ rệt. Các biện pháp mà tôi đã áp dụng và thực hiện như sau:

+ Biện pháp 1: Thay đồ dùng trực quan là hình ảnh minh họa bằng các hình ảnh công nghệ thông tin.

Tôi thay thế các đồ dùng dạy học thông thường như tranh ảnh, băng hình ảnh công nghệ thông tin trong phần dạy và củng cố từ vựng: đó là các hiệu ứng tự động, hình ảnh đẹp trình chiếu trên powerpoint vừa phù hợp nội dung bài học lại thu hút học sinh.

Tôi sử dụng các hiệu ứng không quá nhiều nhưng phải phát huy hiệu quả bài dạy như: các từ vựng tiếng Anh kèm dấu trọng âm, chèn âm thanh vào hình ảnh để học sinh phát âm chuẩn.

Đối với mẫu câu và ngữ pháp tôi trình chiếu các mẫu câu kèm hình ảnh minh họa để học sinh dễ hiểu, chèn âm thanh vào các bài hội thoại, sử dụng các video để các em rèn kỹ năng cơ bản.

Tôi có thể lựa chọn thêm các hình ảnh hay mở rộng mẫu câu trong bài trên màn hình cho học sinh phát huy tính sáng tạo và ứng dụng vào thực tiễn mà không mất nhiều thời gian. Hiệu ứng trên powerpoint thật linh hoạt kích thích tư duy của trẻ. Thiết kế trò chơi sinh động phù hợp sao cho nhiều em được tham gia, các em được rèn các kỹ năng nghe, nói, đọc, viết, kỹ năng giao tiếp.

Thiết kế trò chơi khởi động, giữa giờ hay củng cố, để thư giãn đồng thời ôn tập, khắc sâu kiến thức đã học, chuẩn bị cho tiết học tiếp theo đạt hiệu quả đồng thời khơi dậy tinh thần học tập của học sinh một cách tự tin.

+ Biện pháp 2: Ứng dụng linh hoạt công nghệ thông tin vào phần dạy phát âm.

Khi ứng dụng công nghệ thông tin phải thật linh hoạt sẽ thu hút học sinh hơn. Các từ vựng kèm dấu trọng âm và chèn âm thanh sẵn để học sinh phát âm chuẩn, giáo viên không phải hướng dẫn đọc nhiều.

Hình ảnh tự động trên màn hình kèm mẫu câu minh họa, lồng ghép âm thanh vào hình ảnh hay các bài hội thoại đã giúp học sinh hiểu và nắm kiến thức được chắc chắn hơn.



pencil case / /'pen.səl ,keɪs/



eraser / /ɪ'reɪ.sə/



badminton /'bædmɪntən/

Dạy mẫu câu nên cụ thể rõ ràng. Giáo viên có thể chèn kí hiệu như mũi tên lên hay xuống cuối câu hỏi để học sinh nắm được ngữ điệu câu và đọc có trọng âm hơn.

Các video hướng dẫn phát âm do các giáo viên bản ngữ thực hiện giúp học sinh có thể nghe, quan sát khẩu hình miệng để phát âm chuẩn. Điều này giúp giáo viên tiếng Anh không phải nói nhiều.

Việc sử dụng hiệu ứng rất quan trọng, không quá nhiều nhưng phải kích thích tư duy của học sinh. Ví dụ dạy từ vựng tôi dùng hiệu ứng thay đổi kích thước tranh từ nhỏ tới to để học sinh đoán. Như vậy sẽ làm các em hứng thú hơn và tích cực suy nghĩ. Đồng thời bài giảng điện tử với hình ảnh động đẹp, sinh động giúp cho học sinh dễ tiếp thu kiến thức, khắc sâu kiến thức và tăng hứng thú học tập, giúp học sinh tiêu học “**Học mà chơi – Chơi mà học**”.

+ Biện pháp 3: Sử dụng công nghệ thông tin vào tổ chức các trò chơi

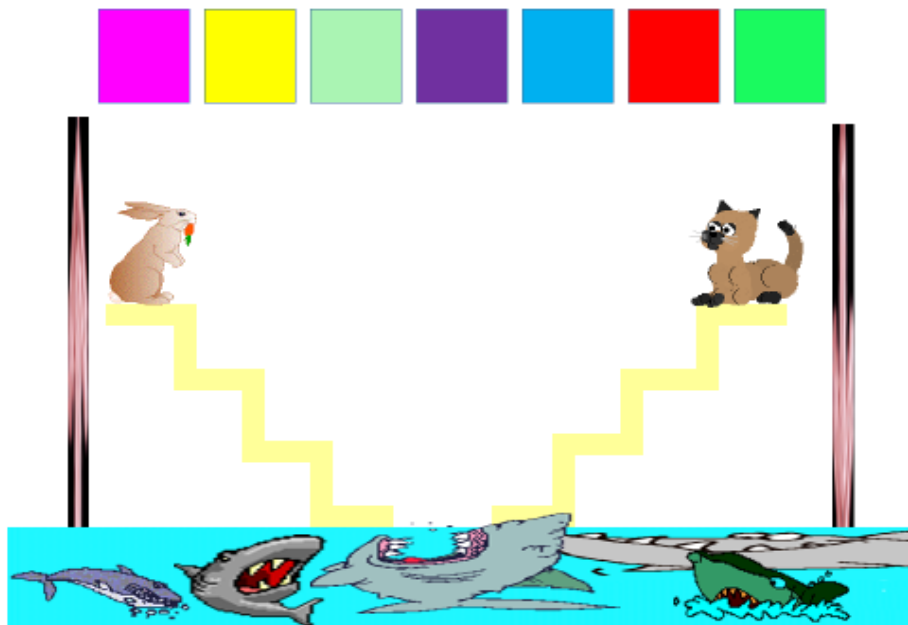
Ứng dụng công nghệ thông tin và tổ chức trò chơi mới phải phù hợp. Học sinh được rèn đủ bốn kĩ năng nghe, nói, đọc, viết, được luyện tập nhiều, tăng kĩ năng giao tiếp, tự tin hơn và vận dụng vào thực tế một cách dễ dàng.

Các trò chơi thiết kế sao cho nhiều em hay cả lớp được tham gia. Qua các tiết dạy có sử dụng thiết kế trò chơi trên giáo án điện tử tôi thấy học sinh có nhiều tiến bộ rõ nét. Các em không chỉ lĩnh hội kiến thức tốt hơn mà còn được thực hành với kiến thức đã học một cách chủ động đầy hứng thú. Các em đã nhớ ngay được các từ vựng và mẫu câu trên lớp. Các em được rèn các kĩ năng nghe, nói, đọc, viết được hoạt động cá nhân và hợp tác nhóm một cách linh động tạo tinh thần đoàn kết trong lớp học. Học sinh xác định đúng động cơ học tập, chủ động, tích cực tham gia các

hoạt động giao tiếp dưới sự hướng dẫn của giáo viên trong lớp học (hoạt động độc lập, làm việc theo cặp, nhóm).

Thường xuyên sử dụng Tiếng Anh đơn giản khi giao tiếp với bạn bè trong lớp cũng như ngoài lớp học, rèn kỹ năng tư duy bằng Tiếng Anh (học sinh sử dụng vốn kiến thức Tiếng Anh của mình để diễn đạt một câu hoặc một vấn đề nào đó chứ không phải là diễn đạt câu đó hoặc vấn đề đó bằng Tiếng Việt rồi sau đó dịch sang Tiếng Anh), có thói quen liên tưởng diễn đạt bằng Tiếng Anh tất cả những gì có thể diễn đạt được, ở bất cứ đâu. Tự giác chăm chỉ học thường xuyên tự học, tự thực hành các kỹ năng nghe, nói, đọc, viết cho bản thân.

Ví dụ tôi thiết kế **trò chơi “Rabbit and Cat”** giúp học sinh ôn tập lại từ vựng đã học. Trò chơi này rèn kỹ năng nói và khả năng tư duy, kỹ năng hợp tác nhóm cho trẻ. Hình thức chơi theo nhóm. Tôi thiết kế các ô chữ có chứa các từ vựng các em đã học cùng 2 hình ảnh động về con vật đặt tên cho đội chơi. Giáo viên chia lớp làm 2 đội chơi. Đặt tên 2 đội là Cat and Rabbit. Giáo viên đưa ra gợi ý về ô chữ chứa từ vựng mà học sinh đã được học. Học sinh phải nêu được câu đúng có chứa từ đó. Nếu đúng tôi dùng hiệu ứng cho ô chữ sẽ hiện tên đội đó. Nếu sai thì con vật sẽ nháy dần xuống phía dưới. Đội nào rơi xuống dưới, bị cá mập nuốt sẽ thua.



+ Biện pháp 4: Thiết kế các trò chơi bằng phần mềm powerpoint tạo hứng thú học tập cho học sinh.

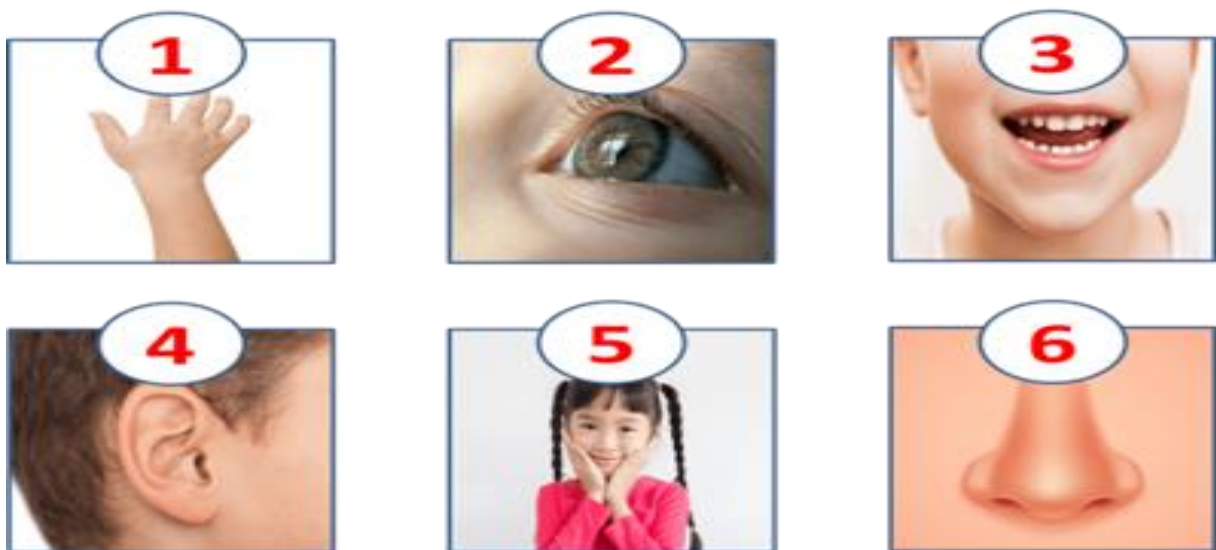
Thiết kế trò chơi mới theo hướng giúp học sinh có tinh thần thi đua học một cách tích cực chủ động giống như một cuộc thi nhưng lại nhẹ nhàng, thư giãn. Ứng dụng công nghệ thông tin trong phần thiết kế trò chơi một cách đa dạng có thể giúp các giáo viên tiết kiệm được nhiều thời gian hơn cách dạy truyền thống và giúp học sinh hứng thú hơn trong việc học tiếng anh, tạo không khí thư giãn, làm cho bài học bớt căng thẳng và dễ hiểu hơn giúp các em tiếp thu kiến thức một cách sâu sắc. Điều

đó giúp các giáo viên giải quyết khó khăn về thiếu nguồn trò chơi dạy ngoại ngữ, nâng cao hiệu quả dạy ngoại ngữ. Với học sinh vừa rèn kiến thức ngôn ngữ vừa rèn kỹ năng sống giúp các em thêm yêu môn ngoại ngữ. Vào đầu năm học giáo viên cần đề ra những nội quy cho học sinh trước khi tham gia các trò chơi để lớp học không quá ồn ào ảnh hưởng lớp bên cạnh.

Giáo viên cần chú trọng đề cao kịp thời thành công của trẻ và khen ngợi đúng lúc. Giáo viên khen thưởng các nhóm tốt bằng tràng pháo tay, ngôi sao hoặc các miếng stickers với hình ảnh xinh xắn ngộ nghĩnh.

Thiết kế trò chơi mới vừa có hoạt động cá nhân, nhóm rèn kỹ năng sống cho học sinh. Hoạt động theo nhóm tạo tinh thần đoàn kết trong lớp học. Học sinh là trung tâm, giáo viên chỉ là người hướng dẫn. Giúp học sinh cải thiện các kỹ năng nghe, nói, đọc, viết, hợp tác nhóm, tư duy và rèn khả năng ghi nhớ, củng cố bài học. Các trò chơi tôi thiết kế đều với hình thức cả lớp tham gia có thể là cá nhân hoặc nhóm. Phương pháp giảng dạy là giáo viên là người hướng dẫn trực tiếp, tổ chức, lấy học sinh làm trung tâm. Mọi học sinh đều được tham gia các hoạt động. Các hoạt động đều hướng về học sinh. Giờ học thật sự sôi nổi và có hiệu quả. Khi hoạt động nhóm giáo viên đi từng nhóm quan sát. Học sinh ghi lại kết quả trên phiếu học tập. Giáo viên khen thưởng đội thắng và cổ vũ khích lệ đồng viên đội thua cố gắng hơn ở lần sau.

Tôi thiết kế Trò chơi **Who's faster** theo hình thức nhóm thi đua. Các em được chia làm hai đội, mỗi đội cử ra một đội trưởng. Các em sẽ xem các hình ảnh mà các em đã học. Sau khi xem xong các hình ảnh các em có 1 phút 30 giây để ghi lại tên các từ đã ghi nhớ. (Các thành viên trong đội ghi ra giấy, đội trưởng là người viết vào phiếu học tập). Đội nào ghi được nhiều đáp án đúng sẽ là đội thắng cuộc.



Trong các hoạt động trong giờ học trò chơi được xem là một cách hiệu quả để duy trì khả năng tập trung vốn kém ở trẻ vì trò chơi có thể tạo cho trẻ một không khí học tập vui vẻ. Tôi sử dụng Powerpoint để thiết kế các trò chơi mới giúp học sinh

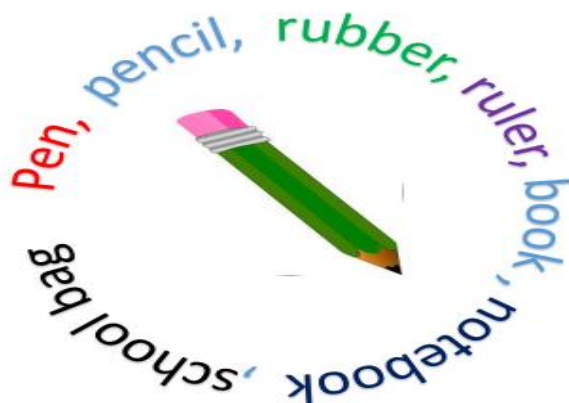
hứng thú hơn trong việc học tiếng Anh, tạo không khí thư giãn , làm cho bài học bớt căng thẳng và dễ hiểu hơn giúp các em tiếp thu kiến thức một cách sâu sắc ,tạo không khí lớp học sôi nổi nhờ việc thiết kế trò chơi đa dạng không nhàm chán.

Các trò chơi có thể sử dụng trong tất cả các tiết học như giới thiệu chủ điểm bài học ở giai đoạn Warm up(Khởi động) ,kiểm tra từ vựng và ôn luyện mẫu câu ở phần practice (Thực hành),hoặc ôn luyện từ vựng ,mẫu câu đã học ở các tiết ôn tập Review hoặc khi kết thúc bài dạy để củng cố kiến thức (Wrap up) . Các giáo viên có thể vận dụng các trò chơi này nhiều chủ điểm khác nhau hoặc sử dụng trong các tiết sinh hoạt ngoại khóa Điều đó giúp các giáo viên giải quyết khó khăn về thiếu nguồn trò chơi dạy ngoại ngữ.

Ví dụ tôi thiết kế **Trò chơi “Collect Rubbish)”** giúp học sinh ôn luyện từ vựng theo chủ điểm thông qua các câu đố.Trò chơi rèn cho các em các kỹ năng nghe,nói ,đọc đồng thời giúp học sinh khắc sâu các từ vựng đã học.Hình thức có thể là cá nhân hoặc chia nhóm.Giáo viên thiết kế các câu đố hiển thị trên màn hình cùng các đáp án cho học sinh lựa chọn. Khi các em trả lời đúng, thì các em sẽ " nhặt được" 1 loại rác . Càng nhiều câu trả lời đúng thì rác càng được dọn sạch. Thông qua trò chơi giúp giáo dục học sinh ý thức giữ gìn vệ sinh môi trường.

Để thu hút học sinh tôi thiết kế vòng tròn xoay với các từ vựng mà các em đã học.Các nhóm sử dụng chuông bấm hoặc phát còi tín hiệu khi biết câu trả lời.Nếu trả lời đúng giáo viên khen thưởng.Ví dụ như về chủ điểm đồ dùng học tập tôi sử dụng hình ảnh.Các em được nghe giáo viên đọc câu đố hay gợi ý về một từ vựng đã học .Học sinh quan sát các chữ trong vòng xoay và tìm ra từ phù hợp với hình ảnh. Học sinh nào nhanh nhất sẽ được lựa chọn trả lời. Vòng xoay sẽ xoay liên tục đòi hỏi học sinh phải tập trung quan sát để lựa chọn từ đúng.

What' s this?



Để giúp học sinh ghi nhớ mẫu câu và cấu trúc ngữ pháp đã học, tôi thiết kế trò chơi Lucky Star. Trò chơi gồm các ngôi sao sắc màu giúp thu hút sự chú ý của học sinh. Mỗi ngôi sao sẽ bao gồm câu hỏi và đáp án trả lời. Học sinh trả lời đúng sẽ

được điểm. Học sinh trả lời sai sẽ nhường quyền trả lời cho đội bạn. Sẽ có 2 ngôi sao may mắn cho các em lựa chọn. Nếu chọn đúng, các em không phải trả lời, điều này giúp khuyến khích, tạo sự phấn khởi cho học sinh.

Ví dụ: ngôi sao số 1 chứa câu hỏi: "Is this your school?" Khi học sinh trả lời đúng, đáp án sẽ hiện ra "yes, it is"

Thông qua các trò chơi bổ ích, vui nhộn, các em vừa được học tập kiến thức ngôn ngữ mới, vừa được vận động, tương tác với bạn và thầy cô. Từ đó giúp các em thêm mạnh dạn tự tin trong giao tiếp.

III.2. Tính mới, tính sáng tạo:

Tính mới trong giải pháp này là:

Thay đồ dùng trực quan là tranh ảnh minh họa bằng các hình ảnh công nghệ thông tin có thể sử dụng được cho nhiều năm, không tốn kém về thời gian, kinh phí và có giá trị thẩm mỹ cao.

Giáo viên tiết kiệm được nhiều thời gian hơn cách dạy truyền thống và tiết kiệm về kinh tế vì giáo viên không phải mua nhiều tranh ảnh hay đồ dùng dạy học. Các hình ảnh thật và sinh động có thể tìm thấy dễ dàng trên các trang mạng. Từ sản phẩm này các giáo viên có thể vận dụng vào dạy các tiết ngoại ngữ theo nhiều chủ điểm khác nhau hoặc sử dụng trong các tiết sinh hoạt ngoại khóa như góc ngoại ngữ hay câu lạc bộ Tiếng Anh ở bậc tiểu học. Điều này sẽ mất rất ít thời gian và kinh phí cho việc chuẩn bị đồ dùng dạy học, tất cả giáo viên dạy Tiếng Anh trong nhà trường đều sử dụng được.

Việc ứng dụng công nghệ thông tin sẽ thu hút học sinh nhiều hơn bằng những hiệu ứng minh họa tự động, rõ ràng và rất đẹp mắt. Sử dụng phần mềm powerpoint rất hiệu quả. Khi ứng dụng công nghệ thông tin linh hoạt sẽ phát huy hiệu quả như đánh dấu trọng âm từ, chèn âm thanh, các bài hội thoại và sử dụng video.

Tính sáng tạo trong giải pháp này là:

Thiết kế trò chơi mới vừa có hoạt động cá nhân, nhóm rèn kỹ năng sống cho học sinh. Hoạt động theo nhóm tạo tinh thần đoàn kết trong lớp học. Học sinh là trung tâm, giáo viên chỉ là người hướng dẫn. Giúp học sinh cải thiện các kỹ năng nghe, nói, đọc, viết, hợp tác nhóm, tư duy và rèn khả năng ghi nhớ, củng cố bài học. Các trò chơi tôi thiết kế đều với hình thức cả lớp tham gia có thể là cá nhân hoặc nhóm. Phương pháp giảng dạy là giáo viên là người hướng dẫn trực tiếp, tổ chức, lấy học sinh làm trung tâm. Mọi học sinh đều được tham gia các hoạt động. Các hoạt động đều hướng về học sinh. Giờ học thật sự sôi nổi và có hiệu quả.

Khi hoạt động nhóm giáo viên đi từng nhóm quan sát. Học sinh ghi lại kết quả trên phiếu học tập. Giáo viên khen thưởng đội thắng và cổ vũ khích lệ đồng viên đội thua cố gắng hơn ở lần sau.

Trong giờ học thì mọi học sinh đều tham gia một cách hứng thú và tích cực dù hoạt động cá nhân hay nhóm. Giờ học thật sự sôi nổi và có hiệu quả. Giáo viên chỉ là người tổ chức và hướng dẫn. Học sinh hoàn toàn là trung tâm trong giờ học. Để đánh giá kết quả học sinh qua các bài khảo sát chất lượng tôi cũng sử dụng công nghệ thông tin để rèn đủ 4 kỹ năng nghe, nói, đọc, viết cho các em. Kết quả là các em tiến bộ rõ nét qua từng năm. Với những nỗ lực trong công tác giảng dạy đổi mới phương pháp dạy và học, ứng dụng công nghệ thông tin và thiết kế trò chơi trong dạy bộ môn Tiếng Anh tôi đã giúp các học sinh của mình tiến bộ từng ngày.

Kỹ năng giao tiếp của các em ngày càng được phát triển: các em bạo dạn, tự tin hơn khi giao tiếp.

Trong giờ học sự thi đua học tập thể hiện rõ rệt ở từng học sinh. Chính vì vậy mà chất lượng môn Tiếng Anh ở trường tôi được nâng cao hơn.

III . 3. Phạm vi ảnh hưởng, khả năng áp dụng của sáng kiến:

- Sáng kiến trên không chỉ áp dụng tại đơn vị trường Tiểu học Quang Trung mà có thể áp dụng nhân rộng với tất cả các giáo viên tiếng Anh trường Tiểu học, Trung học cơ sở.

III . 4: Hiệu quả, lợi ích thu được áp dụng giải pháp

a. Hiệu quả kinh tế:

- Giảm thiểu thời gian chuẩn bị của giáo viên. Tài liệu, tranh ảnh, trò chơi tự thiết kế giúp giáo viên chủ động, có thể sử dụng lâu dài, chỉ cần thay đổi nội dung cho phù hợp với từng bài, từng đối tượng học sinh.

- Giảm thiểu việc mua các tài liệu, đồ dùng dạy học bên ngoài. Ứng dụng công nghệ thông tin giúp giáo viên có thể dễ dàng tìm tài liệu phục vụ cho giảng dạy trên Internet, không phải mất tiền mua đồ dùng bên ngoài, giúp tiết kiệm chi phí cho giáo viên và nhà trường

b. Hiệu quả về mặt xã hội:

- Khắc phục nhanh chóng những tồn tại của các em khi học môn Tiếng Anh

- Giúp học sinh nắm chắc kiến thức môn Tiếng Anh và rèn các kỹ năng cơ bản, vận dụng tốt vào thực tế cuộc sống.

- Giúp học sinh hứng thú hơn trong việc học tiếng Anh, tạo không khí thư giãn, làm cho bài học bớt căng thẳng và dễ hiểu hơn giúp các em tiếp thu kiến thức một cách sâu sắc. Các em được rèn các kỹ năng nghe, nói, đọc, viết được hoạt động cá nhân và hợp tác nhóm một cách linh động tạo tinh thần đoàn kết trong lớp học. Học sinh xác định đúng động cơ học tập, chủ động, tích cực tham gia các hoạt động giao tiếp dưới sự hướng dẫn của giáo viên trong lớp học (hoạt động độc lập, làm việc theo cặp, nhóm). Sử dụng công nghệ thông tin và thiết kế trò chơi mới vừa giúp giáo viên tiết kiệm thời gian trên lớp vừa giúp bài giảng thêm sinh động thu hút học sinh hơn, giúp học sinh tiểu học “ **Học mà chơi – Chơi mà học** ”.

c. Giá trị làm lợi khác:

- Mỗi giáo viên trong nhà trường đều thấy rằng để giúp cho chất lượng học sinh ngày càng được nâng cao về kiến thức cũng như các kỹ năng sống cần thiết.
- Giúp học sinh nắm chắc kiến thức của môn học, tạo sự đam mê khám phá kiến thức mới trong các lĩnh vực khác, thi đua trong lớp học. Dần từng bước tạo nên những con người tự tin, năng động hơn để hòa nhập với xu thế phát triển của hội hiện tại và tương lai sau này.

**CƠ QUAN ĐƠN VỊ
ÁP DỤNG SÁNG KIẾN**

An Lão, ngày 6 tháng 2 năm 2023

Người viết sáng kiến

Bùi Thị Thúy Phương