

Bình Thạnh, ngày 5 tháng 2 năm 2021

THẢO LUẬN CHUYÊN ĐỀ THÁNG 2/2021

TỔ CHỨC TRÒ CHƠI TRÊN POWERPOINT

KHOI DẠY HỨNG THÚ TRONG HỌC TẬP

I. Lời mở đầu

Khi xã hội ngày càng phát triển thì nhu cầu mở rộng quan hệ quốc tế ngày càng mạnh mẽ từ đó việc học ngôn ngữ trở thành một yếu tố tất yếu. Chính vì vậy, việc tạo ra một môi trường học tập sinh động và thú vị đóng một vai trò quan trọng trong việc giảng dạy và học tập tại trường phổ thông. Trên thực tế, không phải người học Tiếng Anh (T.A) nào cũng yêu thích và có khả năng tự học tốt T.A. Vậy làm thế nào để một giáo viên T.A có thể mang lại cho học trò những bài học thật thú vị, mới mẻ, kích thích học sinh ham học? Làm thế nào để thu hút sự tập trung của học sinh trong giờ lên lớp? Có khá nhiều cách cho giáo viên ứng dụng, tuy nhiên để tạo ấn tượng nhiều nhất phải kể đến chính là việc thiết kế trò chơi (games) lồng ghép vào bài học. Đặc biệt hơn đó là những trò chơi được thiết kế trên Powerpoint.

Điểm khác biệt của các trò chơi được thiết kế nhờ vào CNTT chính là sự bắt mắt, sống động trong từng hình ảnh cũng như âm thanh xuất hiện trên những slide trình chiếu từ đó thu hút học trò cùng tham gia như những gameshow trên truyền hình. Có thể nói, việc soạn giáo án điện tử bằng PPT hiện nay đã và đang rất phổ biến ở các cấp trường học nhưng việc tạo ra một bài giảng đẹp cũng như những trò chơi lồng ghép đòi hỏi nhiều kỹ thuật, kỹ xảo cũng là một vấn đề cần nhiều thời gian và sự học hỏi. Thông qua chuyên đề hôm nay, tôi muốn chia sẻ một vài kinh nghiệm nhỏ từ bản thân sau khi áp dụng chúng qua các tiết dạy.

II. Thực trạng vấn đề

- Đại đa số gv đều hiểu rõ tầm quan trọng và ích lợi của việc ứng dụng CNTT trong soạn giảng cũng như việc lồng ghép các trò chơi khi dạy Tiếng Anh - bộ môn cần nhiều tranh ảnh, âm thanh, và những đoạn video clip minh họa đời sống thực của ngôn ngữ được sử dụng. Nhưng đến nay cũng còn nhiều giáo viên ngại sử dụng giáo án điện tử vì việc thực hiện một bài giảng một cách công phu bằng các dẫn chứng sống động trên các slide tốn khá nhiều thời gian từ khâu lên ý tưởng, chuẩn bị cũng như lựa chọn hình ảnh, âm thanh sao cho phù hợp.
- Một số gv khác cũng lo ngại, hs chơi nhiều quá thì không ghi chép được gì, vì thế không học được nhiều. Điều này cũng phần nào hạn chế việc thiết kế game khi dạy T.A nói chung và thiết kế trên PPT nói riêng.
- Cơ sở vật chất còn thiếu thốn cũng là một trong những vấn đề ảnh hưởng đến công tác giảng dạy bằng máy chiếu của giáo viên. Vì hầu hết tất cả các trường hiện nay đều được trang bị máy chiếu tuy nhiên số lượng còn ít nên hạn chế trong việc giáo viên sử dụng thường xuyên.
- Hoặc đôi khi bị trùng tiết với các giáo viên bộ môn khác. Điều đó phần nào ảnh hưởng đến tính liên tục thực hành và giảng dạy của giáo viên.
- Mặt khác, việc kiểm soát lớp học khi chơi games cũng khó khăn hơn so với cách dạy truyền thống. Ngoài kiến thức căn bản về vi tính, sử dụng thành thạo phần mềm power point.
- Giáo viên cần phải có niềm đam mê thật sự vì công việc thiết kế đòi hỏi sự sáng tạo, sự nhạy bén, tính thẩm mỹ để sẵn tìm tư liệu từ nhiều nguồn.
- Bên cạnh đó, một số ý kiến cho rằng việc thiết kế và thay đổi games phong phú trong PPT bằng kỹ thuật tin học cao là rất khó. Vì vậy, giáo viên chỉ ứng dụng CNTT khi có nhu cầu, tức là chỉ có thao giảng hoặc khi rảnh rỗi mới sử dụng.
- HS khi thuyết trình chưa biết cách vận dụng và tổ chức trò chơi sao cho phù hợp với mục đích mà chủ yếu chơi vui là chính
- Giúp đa dạng các trò chơi để tổ chức trong tiết học.
- Theo khảo sát và hiệu quả từ phía học sinh cho thấy, nếu sử dụng phương pháp dạy học truyền thống với phần trắng bảng đen thì hiệu quả mang lại chỉ có 50%, trong khi hiệu quả của phương pháp multimedia (nhìn -nghe)

lên đến 90%. Thực tế cũng đã chứng minh được việc lồng ghép trò chơi vào giờ học giúp các em quên đi áp lực của việc học. Điều này là rất tốt vì phần nào giáo viên đã làm được việc: Chơi mà học, học mà chơi.

III. Kinh nghiệm tổ chức các games thông dụng để dạy Tiếng Anh hiệu quả

a. Giải pháp thực hiện

- Trước đây GV ứng dụng những trò chơi vào các tiết dạy chỉ sử dụng tranh ảnh và những thủ thuật bằng tay và có phần khó khăn nếu muốn chơi những trò chơi phức tạp như bingo,... Để đơn giản hóa các trò chơi như vậy thì chúng ta có thể thiết kế chúng bằng các phần mềm có sẵn. Khi thiết kế game trong PPT hầu hết chúng ta sử dụng kỹ thuật trigger và lập trình đối tượng visual basic được MS powerpoint hỗ trợ sẵn nên hệ điều hành máy tính chỉ cần bộ phần mềm MS Office là đủ. Thiết kế trò chơi bằng Power Point không chỉ giúp GV sử dụng các trò chơi hiệu quả với nhiều hình ảnh hoặc video clip sinh động có thể download trên internet mà còn giúp GV tránh được sự rắc rối và phức tạp trong quá trình chơi. Đa số các game đều có thể áp dụng vào phần warm-up, practice hay củng cố cho bài học nên GV có thể chuyển đổi các game giúp HS đỡ nhàm chán. Bên cạnh đó, những game này còn giúp GV luyện tập những kỹ năng cần thiết cho HS như ngữ âm, từ vựng, ngữ pháp, nghe, nói, đọc và viết. Dựa vào hình thức tổ chức của trò chơi ta có thể phân loại như sau:

- Trò chơi tập thể cả lớp.
- Trò chơi theo nhóm – đội – tổ.
- Trò chơi theo từng cá nhân.

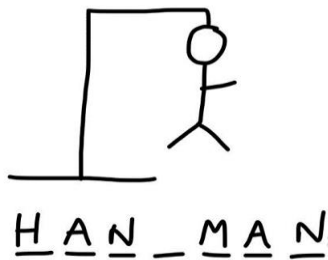
Dựa vào các bước dạy trong một tiết học, ta có thể phân loại như sau:

- Trò chơi để tạo không khí đầu giờ học và vào bài. (Warm up)
- Trò chơi trong các hoạt động giới thiệu và kiểm tra ngữ liệu mới, các hoạt động trước khi thực hành. (Pre-practice, pre-reading, ...)
- Trò chơi trong giai đoạn trong khi thực hành. (Controlled-practice)
- Trò chơi trong giai đoạn sau khi thực hành. (Free-practice,...)
- Trò chơi trong giai đoạn củng cố và ôn tập. (consolidation)

b. Nội dung

1. Hangman

- Mục đích: Dùng để warm-up (giới thiệu tên bài học mới)
- Trò chơi giúp cho học sinh có được sự hưng phấn và tâm lý sẵn sàng để tiếp nhận bài học mới. Đặc biệt, khi được thiết kế trên PPT, học sinh có thêm sự tò mò, hồi hộp nhờ những âm thanh vui tai và hình ảnh lạ mắt thay vì giáo viên chỉ viết vẽ trên bảng đen.
- Cách thực hiện: Lớp được chia thành 4 nhóm. Mỗi nhóm sẽ cố gắng đoán một chữ cái và chữ cái đã đoán sẽ biến mất. Nếu đoán đúng nó sẽ xuất hiện trên ô chữ bí ẩn, nếu sai khuôn mặt buồn cùng các bộ phận cơ thể của người que sẽ lần lượt xuất hiện. Trò chơi sẽ kết thúc khi người que xuất hiện đầy đủ các bộ phận, đội đoán được keyword trước sẽ chiến thắng.(sẽ có gợi ý được đưa ra khi học sinh không đoán được từ)
- Hiệu quả áp dụng: Sau đây là ví dụ trò chơi tôi đã thực hiện cho phần Warm-up của **bài 11: Energy phần Reading** lớp 11



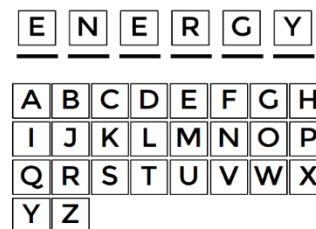
HINT 1

You can't touch it or see it, but you can create it

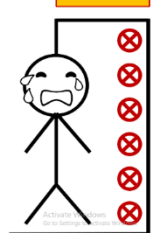
HINT 2

"Power" is the synonym of this word.

HANGMAN

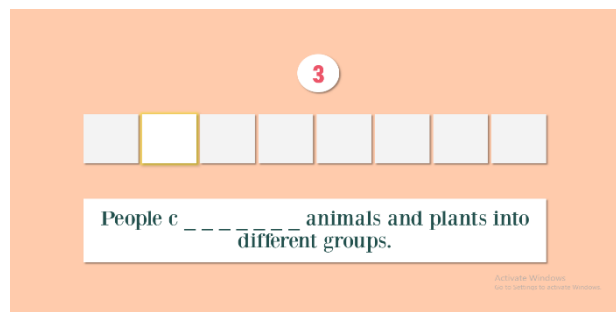
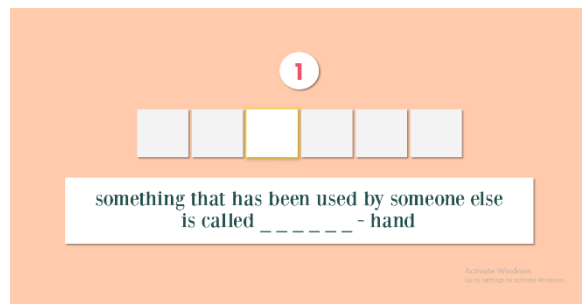
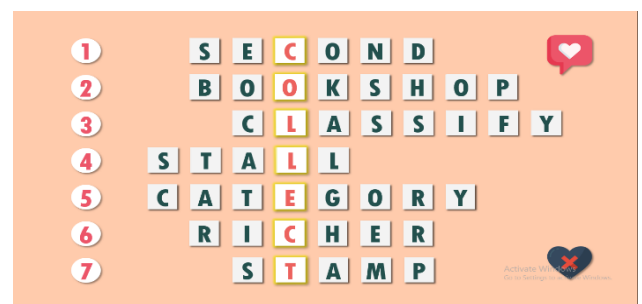
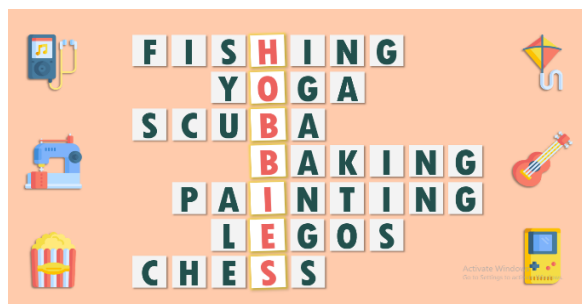
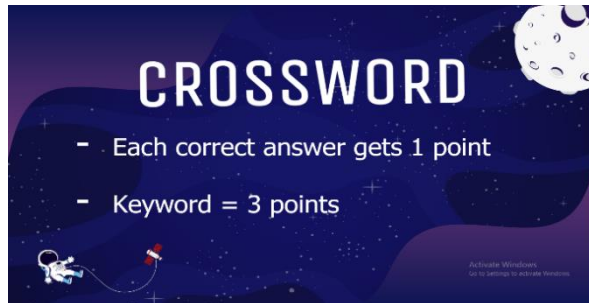


HINT



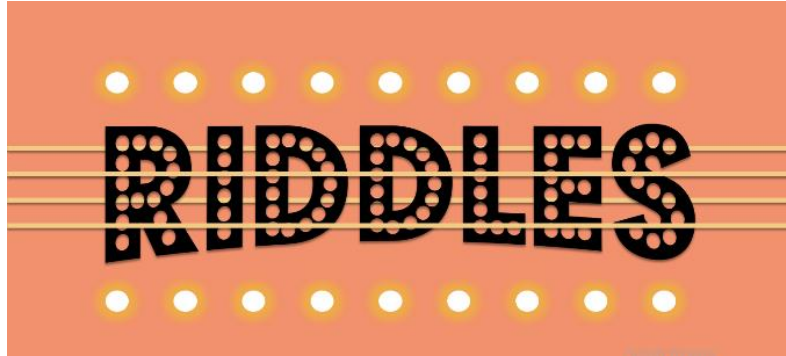
2. Crossword

- Mục đích: dùng cho warm-up hoặc ở giai đoạn cuối bài học để củng cố lại các từ vựng đã học
- Cách thực hiện: Giáo viên chia lớp thành 4 đội. Mỗi đội sẽ lần lượt chọn 1 con số tương ứng với 1 câu hỏi (đố chữ). Mỗi câu trả lời đúng, đội sẽ nhận được 1 điểm và đội nào đoán được keyword trước sẽ nhận được 3 điểm. Đội có số điểm cao hơn sẽ chiến thắng.
- Trò chơi này sẽ tăng tính hiếu thắng ở mỗi học sinh, giúp học sinh chú tâm vào bài học.
- Hiệu quả áp dụng: Tôi đã thực hiện Crossword cho phần Warm-up cũng như phần kết và của **bài 15: Space conquest (Reading)** và **bài 13: Hobbies (Speaking)** lớp 11



3. Riddles

- Mục đích: phù hợp cho nhiều giai đoạn, đặc biệt là warm-up
- Cách thực hiện: Tùy vào số lượng học sinh mà giáo viên có thể phân chia nhóm sao cho phù hợp. Mỗi nhóm sẽ chọn 1 con số tương ứng với 1 câu đố (liên quan đến nội dung bài học). Giáo viên có thể đặt tên cho từng nhóm và dùng trigger trên PPT để ghi điểm ngay trên màn hình, không cần dùng bút và bảng. Mỗi câu trả lời đúng nhóm sẽ ghi 1 điểm.
- Trò chơi đơn giản, phù hợp với nhiều đối tượng học sinh. Chính vì vậy, tất cả học sinh đều có cơ hội tham gia tranh luận, tạo không khí sôi nổi cho lớp học.
- Hiệu quả áp dụng:



Warm-up của Unit 16: The Wonders of the world (Reading) lớp 11

2

What is another name of the Clock Tower in London?

BIG BEN

1

What is the famous statue of USA?

THE STATUE OF LIBERTY

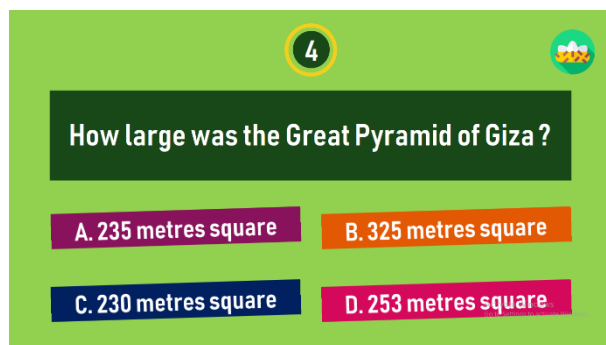
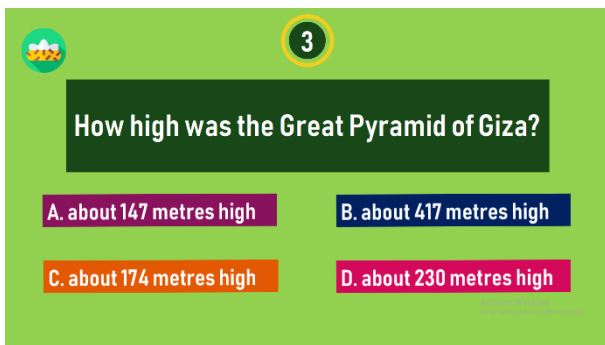
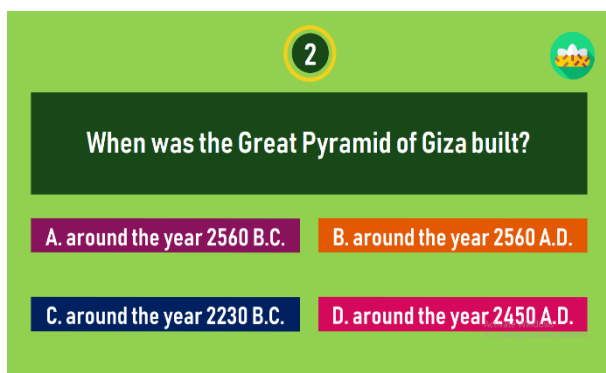
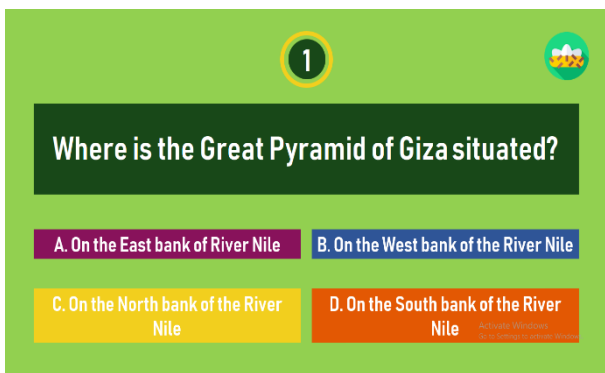
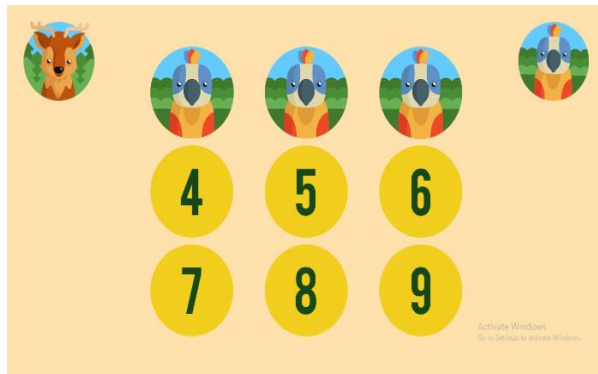
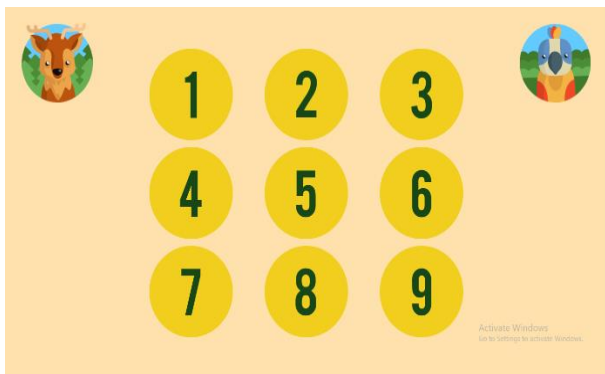
3

Which place is considered as the symbol of love in India?

TAJ MAHAL

4. Tic-tac-toe

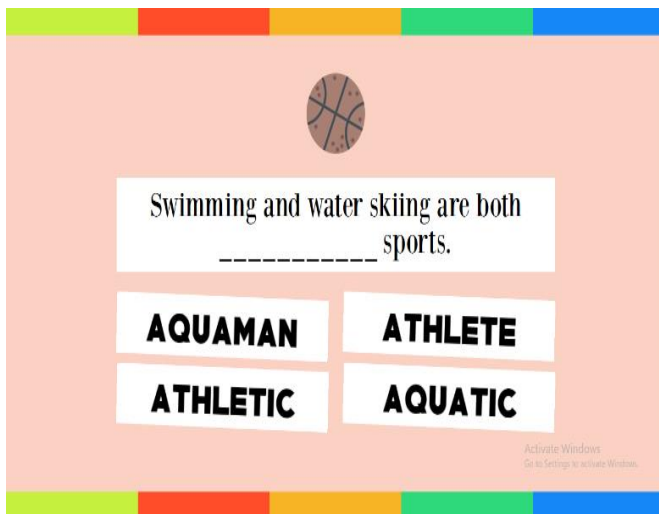
- Mục đích : Giúp học sinh luyện tập từ vựng hoặc cấu trúc câu, dùng trong phần while-reading (sau khi đọc) để kiểm tra việc đọc hiểu, nắm thông tin bài đọc của học sinh
- Cách thực hiện: Đây là trò chơi giống như trò caro mà bất kỳ HS nào cũng có thể chơi được. Vì vậy, sử dụng trò chơi này sẽ giúp các em yếu kém có cơ hội chọn lựa các ô số. Nếu các em cố gắng mà vẫn không trả lời được thì đành để sự trợ giúp từ đội bạn. Để tiến hành chơi trò chơi, giáo viên chia lớp làm 2 đội (A và B). Đội A là chữ (O) và đội B là chữ (X). HS chọn bất kỳ một câu nào trong 9 câu và trả lời câu đó. Nếu trả lời đúng, GV cho hiện ra đáp án. Đội nào có 3 đáp án đúng trên cùng 1 hàng (ngang, dọc, chéo) trước sẽ chiến thắng.
- Trò chơi vừa quen thuộc, vừa lạ lẫm và bắt mắt khi được thiết kế trên PPT sẽ giúp học sinh tập trung hơn vào bài dạy. Tic-tac-toe còn khơi dậy tư duy và tính cạnh tranh ở mỗi học sinh, từ đó góp phần cho việc học tập diễn ra thú vị và hiệu quả hơn.
- Hiệu quả áp dụng:



Tic-Tac-Toe được sử dụng trong phần while-reading của bài 16: The Wonders of the world (X và O được thay thế bằng Nai và Vẹt cho thêm phần sinh động)

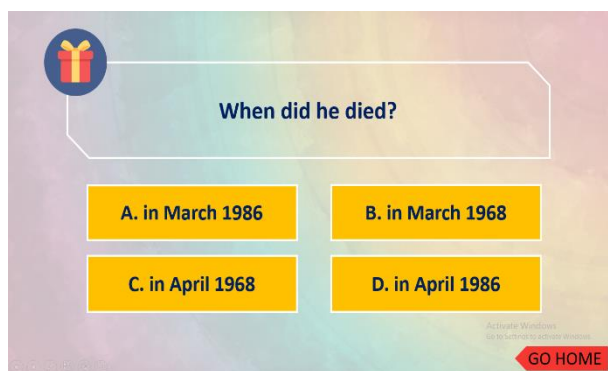
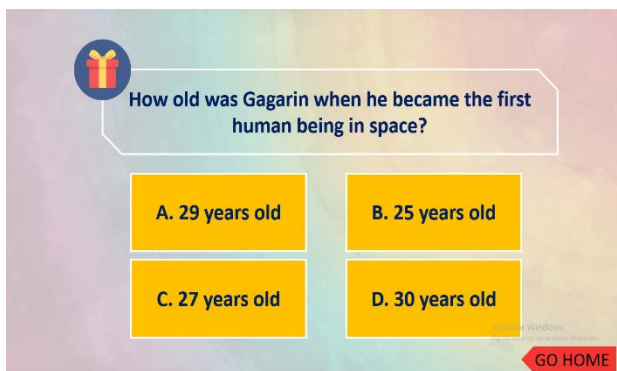
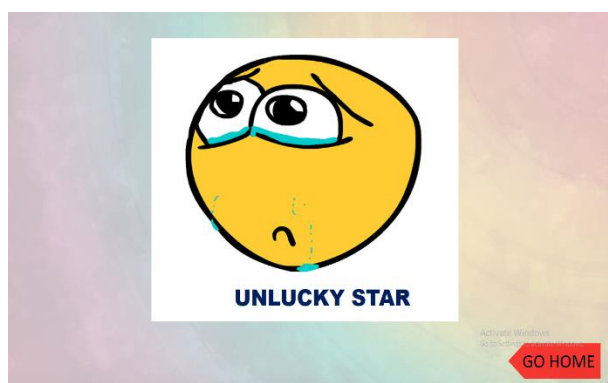
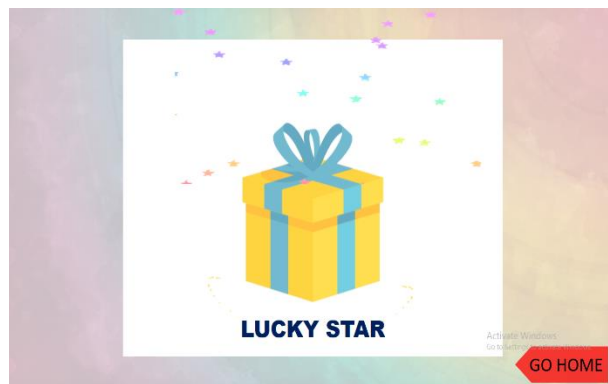
5. Spin the wheel

- Mục đích: Tăng hứng thú cho học sinh trong giờ học, giúp học sinh kiểm tra lại trí nhớ cũng như độ hiểu biết về từ vựng, ngữ pháp cũng như cấu trúc vừa được học, phù hợp với giai đoạn pre-reading hoặc while-reading.
- Cách thực hiện: Lớp chơi theo 2 đội. Mỗi đội lần lượt chọn 1 con số (1 đồ vật, 1 hình ảnh...) hiển thị trên màn hình tương ứng với câu hỏi và chọn đáp án đúng nhất. Theo như ví dụ trên, học sinh sẽ chọn từ thích hợp đang bị thiếu ở trong câu. Sau mỗi câu trả lời đúng, mỗi đội sẽ có một lượt quay và nhận được số điểm tương ứng (giáo viên sẽ quay giúp cho học sinh cho đến khi học sinh muốn ngừng các em sẽ ra hiệu lệnh, việc để học sinh lần lượt lên bấm quay sẽ rất mất thời gian, ngoài ra PPT trò chơi thường gắn trigger với hình ảnh riêng biệt do giáo viên tự quy ước sẽ gây rắc rối cho học sinh khi các em không biết nên làm thế nào để quay).
- Hiệu quả áp dụng: *Trò chơi được dùng để kiểm tra độ hiểu từ vựng của học sinh sau khi dạy từ (bài 12: The Asian Game – Reading lớp 11)*



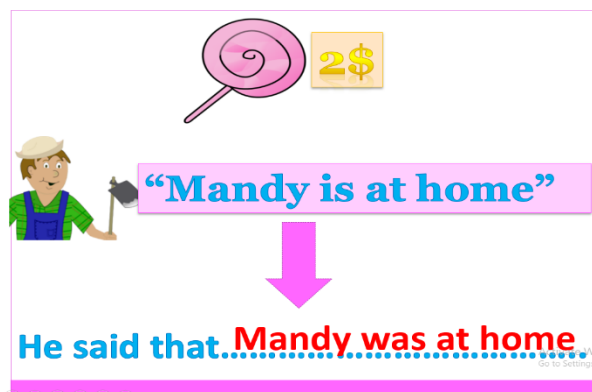
6. Lucky star

- Mục đích: kiểm tra ngữ pháp, củng cố lại bài học phù hợp cho phần while-reading hoặc post-reading
- Cách thực hiện: Giáo viên chia lớp thành 2 hoặc 4 nhóm tùy theo sĩ số lớp. Mỗi nhóm sẽ lần lượt chọn 1 ngôi sao. Với ngôi sao có câu hỏi, trả lời đúng nhóm bạn sẽ nhận được 1 điểm. Với ngôi sao may mắn, nhóm sẽ nhận được 2 điểm và nếu không may chọn vào ngôi sao không may mắn, nhóm sẽ mất đi 1 điểm.
- Hiệu quả áp dụng: Tôi đã áp dụng cho chơi này vào phần while-reading của **bài 15: Space conquest (Reading)** lớp 11. Sau phần đọc, tôi đã dùng trò chơi để kiểm tra phần đọc hiểu của học sinh cũng như kéo sự thu hút của các em sau khoảng thời gian đọc quá im lặng và hơi nhàm chán.



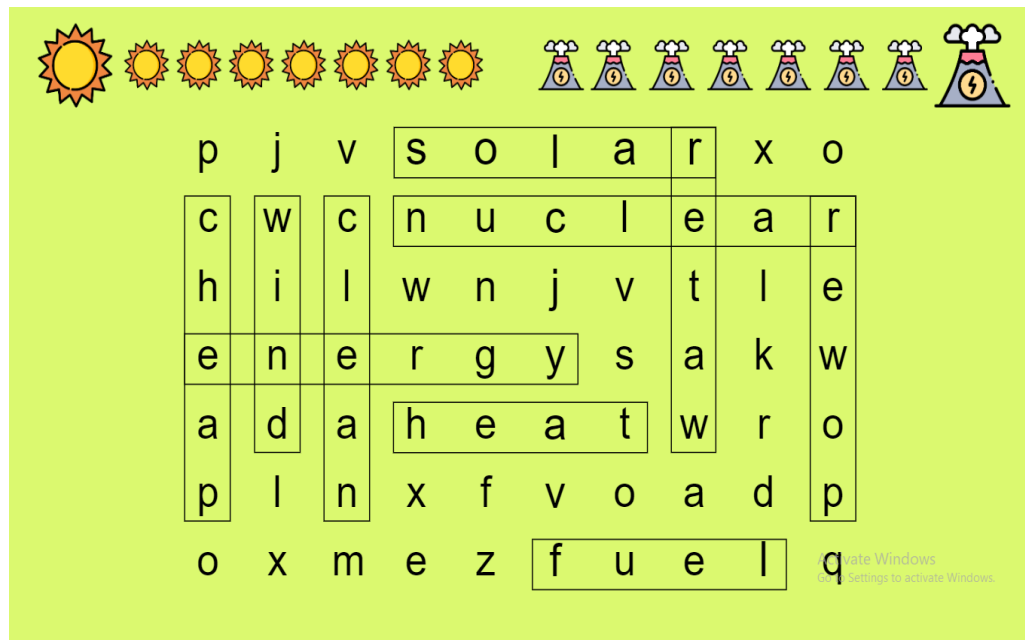
7. The candy shop

- Mục đích: phù hợp cho nhiều giai đoạn trong bài giảng, đặc biệt là phần warm-up hay sau khi dạy ngữ pháp, từ vựng
- Trò chơi kích thích sự tập trung của học sinh và giúp học sinh thực hành, ghi nhớ những gì mình vừa học
- Cách thực hiện: Giáo viên có thể chia lớp thành 4-6 nhóm. Mỗi nhóm sẽ tưởng tượng mình đang vào trong 1 gian hàng đầy bánh kẹo ngon. Mỗi nhóm sẽ phải chọn 1 con số để trả lời câu hỏi. Với mỗi câu trả lời đúng, nhóm sẽ nhận được số tiền tương ứng ở mỗi câu hỏi. Nhiệm vụ của nhóm là tích thật nhiều tiền để có thể mua món hàng mình thích. Nhóm mua được nhiều bánh kẹo với số tiền lớn hơn sẽ chiến thắng.
- Hiệu quả áp dụng: *Trò chơi được áp dụng sau phần dạy ngữ pháp Reported speech*



8. Word search

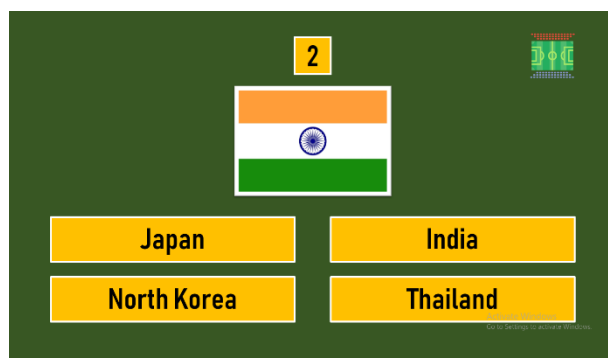
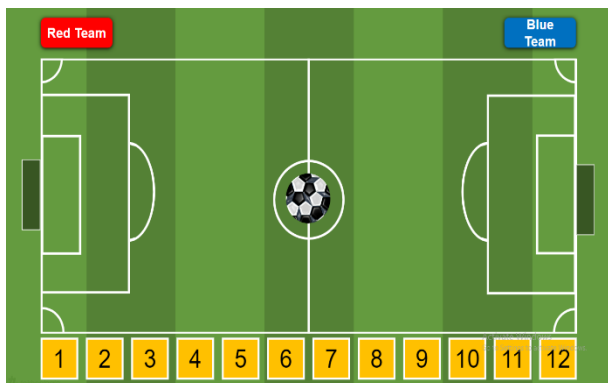
- Mục đích: Dùng cho warm-up hoặc sau khi dạy từ vựng
- Trò chơi đơn giản, thú vị và quen thuộc giúp học sinh dễ dàng hòa nhập vào bài học và tiếp thu bài nhanh hơn.
- Cách thực hiện: Trò chơi thích hợp chơi cá nhân, đội-nhóm... Giáo viên có thể chia lớp từ 6 đến 8 nhóm tùy theo số từ vựng mà giáo viên muốn học sinh tìm. Mỗi nhóm sẽ dựa vào kiến thức của mình và những gì vừa được học để tìm ra từ ngữ có nghĩa trong bảng chữ cái. Mỗi từ vựng tìm được nhóm sẽ nhận 1 điểm.
- Hiệu quả áp dụng:



Một ví dụ về Warm-up của bài 11: Sources of energy (Speaking)

9. Football game

- Mục đích: Thích hợp cho nhiều giai đoạn trong bài giảng
- Trò chơi được liên kết với hình ảnh thực tế, ngoài ra đá bóng cũng là sở thích của một số học sinh. Football game được thiết kế theo một phiên bản khác trên PPT sẽ kích thích tình tò mò cùng sự hứng thú với những trò chơi tuy lạ mà quen, từ đó học sinh sẽ hưởng ứng giờ học hơn.
- Cách thực hiện: Giáo viên dựa vào số lượng học sinh để chia nhóm, đội cho phù hợp. Trò chơi thích hợp chơi trong nhiều nhóm, từ 2 đến 6 nhóm tùy số câu hỏi giáo viên đặt ra. Mỗi nhóm sẽ lần lượt chọn 1 con số và trả lời câu hỏi tương ứng. Mỗi câu trả lời đúng sẽ khiến trái bóng tiến gần lại lưới hơn. Đội nào đưa bóng về lưới trước sẽ thắng.



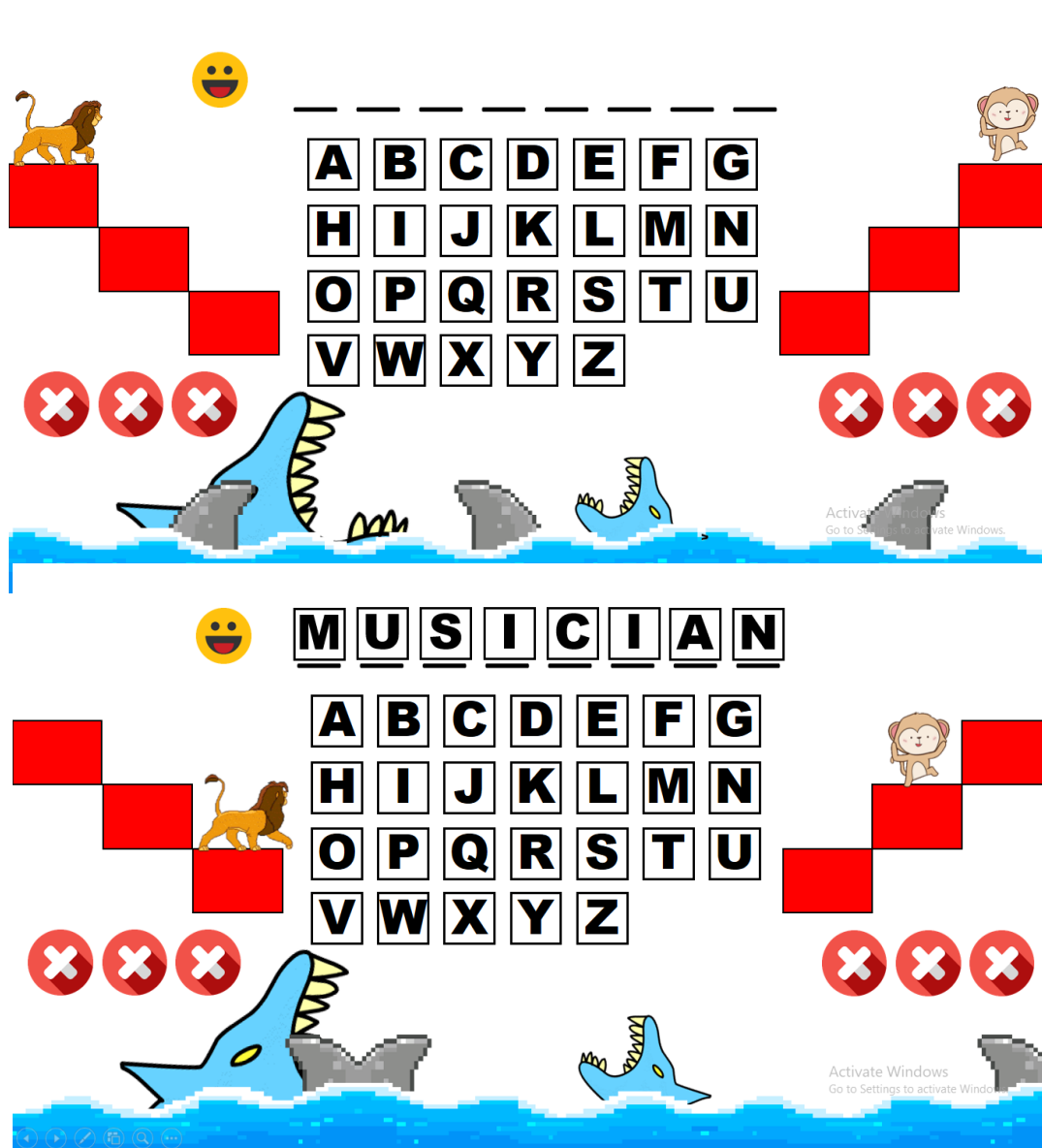
Warm-up của bài 12: The Asian Games (Reading) lớp 11

10. Shark attack

- Mục đích: Giúp học sinh ôn luyện từ vựng và cũng thích hợp cho phần warm-up, tạo không khí sôi nổi, mới mẻ cho lớp học

- Cách thực hiện: Lớp có thể được chia thành 2 nhóm. Trò chơi được kết hợp với hình thức mở ô chữ. Mỗi nhóm sẽ được đặt tên riêng theo quy ước của giáo viên để giáo viên có thể tính điểm ngay trên PPT mà không cần dùng bảng. Mỗi nhóm sẽ lần lượt đoán một chữ cái. Nếu chữ cái đúng nó sẽ xuất hiện trên ô chữ bí mật, nếu sai nhóm sẽ bị rớt xuống bậc thang. Nếu sai quá số lượt cho phép nhóm sẽ bị rớt xuống nước và bị cá mập tấn công.

- Hiệu quả áp dụng:



IV. Những khó khăn khi tổ chức trò chơi trên PPT trong giờ học

Trong quá trình sử dụng trò chơi trong dạy học tiếng Anh ở trường, tôi đã gặp phải những khó khăn sau:

- Một vài học sinh nắm và hiểu quy luật các trò chơi chưa kỹ càng, cho nên trong quá trình tiến hành đôi lúc trò chơi bị dừng lại do chưa hiểu quy luật.
- Vốn từ vựng của các em duy trì chưa cao, sự tích lũy ngôn ngữ còn yếu mà đa phần các trò chơi đều có liên quan đến kiểm tra lượng từ vựng của các em nên trong các hoạt động, trò chơi mới chỉ có vài em học sinh khá tham gia tích cực và cảm thấy thích thú.
- Thời gian dành cho các trò chơi trong tiết dạy còn hạn hẹp nên đôi khi các trò chơi chưa phát huy hết hiệu quả của nó.
- Một khó khăn khác nữa đó là vấn đề trật tự, tiếng ồn và ý thức của các em khi tham gia trò chơi. Đã là trò chơi thì không thể nghiêm cấm các em gây ra tiếng ồn và việc này làm ảnh hưởng đến các lớp khác. Một số em có ý thức chưa đúng về trò chơi nên khi tiến hành chơi, vài em chưa tham gia tích cực, chỉ cảm thấy “khoẻ” vì không phải chép bài và học bài. Do đó những em này không lĩnh hội được hiệu quả của trò chơi.

V. Lưu ý và giải pháp khắc phục khó khăn khi sử dụng trò chơi ngôn ngữ:

Trong quá trình tổ chức trò chơi cần lưu ý đến các yếu tố sau:

- Qui định rõ ngay từ đầu tiết sẽ trừ điểm hoặc nhóm nào ồn sẽ bị phạt để tránh gây ảnh hưởng đến các lớp học xung quanh là lưu ý đầu tiên.
- Số lượng học sinh. Nếu lớp học quá đông cần chia nhiều nhóm để tăng thêm tính “cạnh tranh” và phải công bố vị thứ tự của các nhóm khi chơi.
- Trình độ tiếp thu của học sinh thế nào ở những lớp khác nhau. Ở lớp yếu hơn cần tổ chức trò chơi đơn giản và yêu cầu nhẹ hơn nhưng vẫn đảm bảo tính hấp dẫn của trò chơi.
- Yêu cầu học sinh sử dụng tiếng Anh trong quá trình học tập và chơi games.
- Hạn chế tối thiểu tiếng ồn.
- Tranh thủ thời gian để tổ chức trò chơi. Giới hạn thời gian chơi rõ ràng, cụ thể bao nhiêu phút và chuẩn bị dụng cụ kỹ trước khi thực hiện.

VI. HIỆU QUẢ ÁP DỤNG:

- Các tiết học trở nên sôi nổi và sinh động hơn.
- Học sinh có thể tiếp thu một lượng kiến thức nhanh chóng nhờ vào màu sắc và âm thanh liên quan tới bài học mà các em tiếp cận.
- Kỹ năng giao tiếp và tham gia hoạt động của học sinh được tăng lên nhanh chóng.
- Khắc phục được tính thụ động, nhút nhát. Các em học sinh yếu kém vẫn có thể tham gia các trò chơi và các hoạt động.

VIII. THAM KHẢO:

- <https://nslide.com/giao-an/cac-buoc-tao-bo-dem-nguoc-bang-powerpoint.1mirxq.html>
- <https://baigiang.violet.vn/present/15-tro-choi-hay-trong-pp-11294719.html>
- <https://vndoc.com/cac-tro-choi-powerpoint-hay-197601>
- <https://unica.vn/blog/huong-dan-2-cach-lam-tro-choi-tren-powerpoint>
- <https://9slide.vn/download-game-powerpoint-chiec-non-ky-dieu/>
- <https://damngan72.violet.vn/category/tro-choi-trong-powerpoint-6380691.html>
- <https://www.tracuuphapluat.info/2020/04/phan-mem-tro-choi-duong-len-dinh-olympia.html>

IX. KẾT LUẬN:

Chuyên đề này chỉ là một phần trong tiết học, tuy nhiên nó đóng vai trò rất quan trọng trong việc ghi nhớ từ vựng, ghi nhớ cấu trúc câu và thực hành chúng. Trò chơi không những giúp các em thư giãn sau những phút giây căng thẳng trong học tập mà còn giúp các em tự tin trong việc sử dụng và nói tiếng Anh.

Nhưng để thực hiện một trò chơi hiệu quả diễn ra thành công theo ý đồ của giáo viên không chỉ cần có sự đầu tư chuẩn bị của giáo viên, mà còn phụ thuộc rất nhiều vào sự hợp tác và nỗ lực của học sinh.

Người soạn

Nguyễn Đình Bảo Thy