

PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HUYỆN ĐỨC TRỌNG
HỘI THI GIÁO VIÊN DẠY GIỎI CẤP HUYỆN
NĂM HỌC 2024 - 2025

MỘT SỐ BIỆN PHÁP ỨNG DỤNG TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC
NHẪM MỞ RỘNG VỐN TỪ CHO HỌC SINH LỚP 2A5
TRƯỜNG TIỂU HỌC NAM SƠN TRONG MÔN TIẾNG VIỆT

Họ và tên giáo viên dự thi: Lý Hoàng Uyên Nhi
Đơn vị: Trường Tiểu học Nam Sơn

I. LÝ DO HÌNH THÀNH BIỆN PHÁP

Chương trình giáo dục phổ thông được xây dựng nhằm phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực của học sinh, chuẩn bị cho các em khả năng học tập suốt đời và thích nghi với xã hội hiện đại. Đặc biệt Chương trình giáo dục phổ thông chú trọng phương pháp giảng dạy lấy học sinh làm trung tâm, khuyến khích thực hành, trải nghiệm, và đánh giá toàn diện quá trình học tập. Đây là một bước đổi mới quan trọng, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và chuẩn bị tốt hơn cho thế hệ trẻ trước những yêu cầu mới của thời đại.

Học sinh lớp 2 đang ở giai đoạn phát triển mạnh mẽ về ngôn ngữ, nhưng vốn từ của các em còn hạn chế và phụ thuộc nhiều vào môi trường sống, học tập. Việc mở rộng vốn từ là cần thiết để hỗ trợ học sinh hiểu bài tốt hơn, cải thiện khả năng diễn đạt và giao tiếp. Tuy nhiên, các phương pháp truyền thống thường khô khan, chưa khơi gợi được hứng thú học tập của các em.

Trò chơi tương tác mang tính hấp dẫn, sinh động, kích thích sự tham gia tích cực của học sinh, từ đó giúp các em ghi nhớ từ mới một cách tự nhiên, hiệu quả hơn. Bên cạnh đó, thông qua các trò chơi, học sinh có thể học từ trong ngữ cảnh cụ thể, thực tế, góp phần phát triển khả năng vận dụng ngôn ngữ. Do đó, việc ứng dụng trò chơi tương tác trong dạy học là một biện pháp phù hợp và sáng tạo để mở rộng vốn từ cho học sinh lớp 2, đồng thời tạo môi trường học tập thân thiện, vui vẻ và hiệu quả.

Trong bối cảnh công nghệ thông tin ngày càng phát triển, việc kết hợp các trò chơi tương tác với công nghệ số càng trở nên dễ dàng và hiệu quả hơn. Các ứng dụng học tập, trò chơi trực tuyến, và các phương tiện đa phương tiện có thể được sử dụng để tạo ra những trải nghiệm học tập đa dạng và phong phú cho học sinh. Tuy nhiên, việc áp dụng trò chơi tương tác trong dạy học cũng đặt ra nhiều thách thức cho giáo viên và nhà trường. Từ những vấn đề nêu trên, đề tài ***“Một số biện pháp ứng dụng trò chơi tương tác nhằm mở rộng vốn từ cho học sinh lớp 2A5 Trường Tiểu học Nam Sơn trong môn Tiếng Việt”*** được tôi đề ra nhằm tìm

giải pháp hiệu quả, góp phần nâng cao chất lượng dạy và học từ vựng Tiếng Việt cho học sinh lớp 2.

II. NỘI DUNG

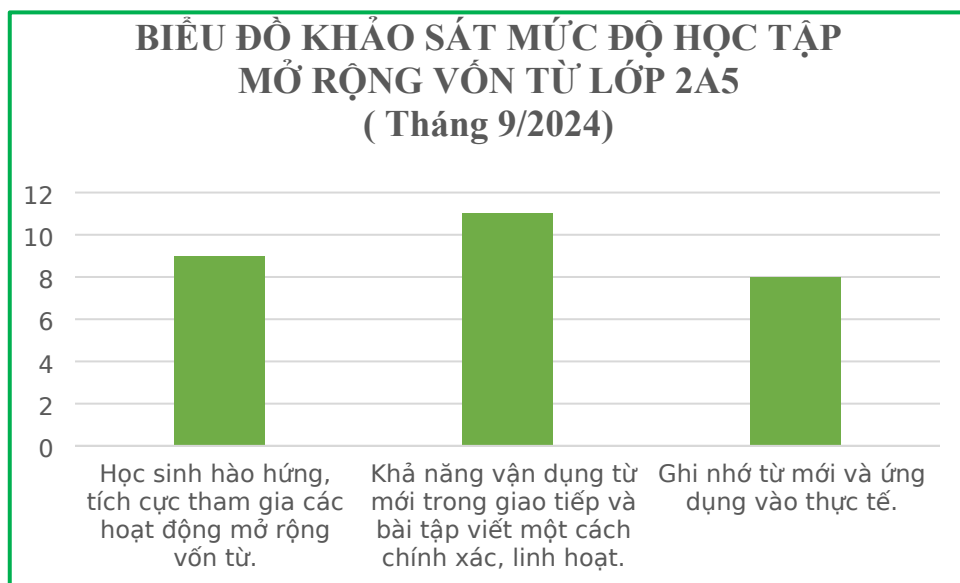
1. Đánh giá thực trạng

Năm học 2024 - 2025 được nhà trường phân công giảng dạy và chủ nhiệm lớp 2A5

Tổng số học sinh lớp 2A5	Nữ	Dân tộc	Độ tuổi
40	22	19	7

Qua thực tế giảng dạy, đầu năm học tôi đã tiến hành khảo sát, sử dụng phiếu điều tra về mức độ tham gia học tập của học sinh trong Luyện từ và câu mở rộng vốn từ và thu được kết quả như sau:

<i>Mức độ tham gia học tập</i>	<i>Số lượng</i>	<i>Tỉ lệ</i>
Học sinh hào hứng, tích cực tham gia các hoạt động mở rộng vốn từ.	9/40	22,5%
Khả năng vận dụng từ mới trong giao tiếp và bài tập viết một cách chính xác, linh hoạt.	11/40	27,5%
Ghi nhớ từ mới và ứng dụng vào thực tế.	8/40	20%



* Thuận lợi:

- Nhà trường đã cung cấp cho học sinh một môi trường học tập thuận lợi, đầy đủ cả về tinh thần lẫn vật chất như máy tính, tivi, mạng Internet phủ sóng toàn trường để triển khai các trò chơi tương tác trong dạy học .

- Dù vẫn còn nhiều khó khăn nhưng hầu hết các em học sinh vẫn nỗ lực, ngoan ngoãn và cố gắng hết sức mình trong học tập.

- Giáo viên đã quan tâm, tích cực đổi mới phương pháp dạy học, nâng cao hiệu quả mở rộng vốn từ cho học sinh.

- Phụ huynh thường xuyên trao đổi với giáo viên qua các buổi họp lớp, nhóm Zalo, ủng hộ các hoạt động trò chơi tương tác bằng cách hỗ trợ thiết bị, dụng cụ học tập...

* **Khó khăn:** Tôi gặp một số khó khăn chủ yếu trong dạy học mở rộng vốn từ như sau:

- Về từ: học sinh tìm từ còn sai yêu cầu, hiểu nghĩa từ còn mơ hồ, phát hiện từ loại chậm, số lượng từ tìm được ít, còn nhầm lẫn giữa từ chỉ đặc điểm, hoạt động, sự vật.

- Về câu: Đặt câu theo mẫu còn nhầm lẫn, chưa rõ nghĩa, còn thừa hoặc thiếu. Giao tiếp với nhau thiếu chủ - vị, chưa có hình ảnh và sắc thái cảm xúc.

- Học sinh diễn đạt ý tưởng của mình chưa đúng và chưa tự tin khi trình bày ý kiến.

- Học sinh không còn hào hứng, vui vẻ trong tiết học. Các giờ học còn trầm, chưa hăng hái phát biểu xây dựng bài, chưa tích cực trong giờ học, nhiều em còn thụ động.

* **Nguyên nhân:**

Học sinh trường tôi đều thuộc khu vực con nhà nông, dân tộc thiểu số nhiều nên vốn từ của các em còn chưa phong phú, gặp nhiều khó khăn trong việc sử dụng câu, từ chính xác; Phương pháp dạy học truyền thống không còn phù hợp, việc lặp đi lặp lại các hoạt động dạy học cũ khiến học sinh nhàm chán, chưa thực sự chú ý, chủ động trong học tập.

Trước những thực trạng trên bản thân tôi là một giáo viên tiểu học đã tự hỏi: *“Làm thế nào để thiết kế trò chơi tương tác không chỉ tạo hứng thú học tập mà còn cải thiện sự tiến bộ trong việc hiểu và sử dụng từ của học sinh?”* điều đó đã khiến bản thân tôi mạnh dạn tìm hiểu và áp dụng : **“Một số biện pháp ứng dụng trò chơi tương tác nhằm mở rộng vốn từ cho học sinh lớp 2A5 Trường Tiểu học Nam Sơn trong môn Tiếng Việt”** .

2. Trình bày biện pháp

Biện pháp 1: Áp dụng các trò chơi tương tác, giúp học sinh trải nghiệm, khám phá nội dung bài học một cách sinh động và hiệu quả

Biện pháp này giúp học sinh trải nghiệm, khám phá nội dung bài học một cách sinh động và hiệu quả nhằm xây dựng không khí học tập thoải mái, mang lại hứng thú cho các em học sinh trước khi bắt đầu truyền đạt kiến thức, mở rộng vốn từ cho các em. Khi tinh thần vui vẻ, tích cực, học sinh sẽ dễ dàng đón nhận và tiếp thu nội dung bài học một cách hiệu quả hơn.

Thông thường khi dạy học chuyển tiếp từ kiến thức bài cũ sang bài mới, đại đa số giáo viên thường vào bài trực tiếp hoặc có chăng cũng dùng lời chuyển, các câu hỏi, các tranh ảnh để vào bài mới. Cách vào bài dạng này học sinh thường không tập trung chú ý, không hứng thú cho một bài học mới.

Để lựa chọn và xây dựng trò chơi đúng trọng tâm nội dung bài học trong phần mở đầu, tôi đã thực hiện như sau :

Bước 1: Xác định mục tiêu bài học.

Tôi tập trung vào các từ vựng, kiến thức hoặc kỹ năng cần phát triển, đảm bảo trò chơi được thiết kế thích hợp với độ tuổi và trình độ của học sinh.

Bước 2: Lựa chọn trò chơi phù hợp.

Tôi đã nghiên cứu và lựa chọn loại trò chơi để học sinh có tính tương tác cao, chẳng hạn như “Tam sao thất bản” hoặc “Bingo từ vựng” hoặc “Ai nhanh mắt hơn”, “Bài hát AI về các chủ đề”,... để giúp học sinh khơi gợi hứng thú và mở rộng vốn từ một cách tự nhiên.

Bước 3: Chuẩn bị vật dụng cần thiết để tổ chức trò chơi.

Tuỳ vào từng loại trò chơi, tôi đã chuẩn bị kỹ lưỡng các vật dụng phù hợp như: từ khóa hoặc hình ảnh minh họa,..... liên quan đến nội dung bài học.

Bước 4: Tổ chức trò chơi hiệu quả.

Tôi tạo bầu không khí tích cực, vui vẻ, gợi mở bằng những tình huống thực tế để kích thích sự hứng thú, tò mò của học sinh. Hướng dẫn luật chơi; trong quá trình diễn ra trò chơi tôi quan sát sự tham gia trò chơi của học sinh, đồng thời hỗ trợ, giúp đỡ khi cần thiết.

Bước 5: Tổng kết trò chơi. Tôi đánh giá và công bố kết quả trò chơi, trao thưởng nếu có để khích lệ học sinh.

Sau trò chơi, tôi sẽ kết nối nội dung vừa chơi với kiến thức bài học bằng cách giải thích ý nghĩa các từ hoặc đưa ra câu hỏi dẫn dắt để học sinh sẵn sàng bước vào nội dung chính. Bằng cách thực hiện các bước này, tôi đã giúp học sinh học tập hứng thú, tiếp thu bài hiệu quả hơn và phát triển kỹ năng ngôn ngữ một cách toàn diện.

Ví dụ 1: Khi dạy học sinh Bài 2: Ngày hôm qua đâu rồi - Tiếng Việt lớp 2 - Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, để giúp các em có thêm cảm hứng học phần luyện từ chỉ sự vật tôi đã tổ chức cho học sinh chơi trò chơi “Tam sao thất bản”.

Chuẩn bị : Tôi đã chuẩn bị các hình ảnh về sự vật phù hợp với nội dung bài học như cái nón, áo, cặp,

Cách chơi: Tôi đã chia các em học sinh trong lớp thành các đội, thành viên của các đội sẽ xếp thành các hàng dọc. Học sinh cuối cùng sẽ được tôi cho xem về hình ảnh sự vật đó. Khi học sinh cuối xem hình ảnh về sự vật đó em sẽ là người vẽ nhanh sự vật đó lại vào bảng con và dơ lên cho người đứng đầu hàng sẽ quay

lại xem được đó là sự vật gì trong thời gian 5 giây. Sau đó thành viên đầu tiên ghi nhớ từ chỉ sự vật sẽ nói thầm vào tai cho thành viên kế bên, lần lượt như vậy cho đến thành viên cuối cùng, người này sẽ viết vào bảng từ ngữ mình được truyền tải.

Luật chơi : + Đội nào viết đúng và nhanh nhất sẽ ghi điểm.

+ Nếu các đội đều sai, tôi sẽ bật mí từ gốc và giải thích thêm.

Sau khi học sinh chơi xong tôi đã dùng chính những từ ngữ mà các em vừa viết lại được để dẫn dắt vào bài mới.



Hình ảnh học sinh đang xem từ chỉ sự vật để truyền lại cho các thành viên

Ngoài một số trò chơi nêu trên, tôi nhận thấy rằng theo tâm lý học giáo dục, âm nhạc có tác động tích cực đến trí não, giúp học sinh giảm căng thẳng, tăng khả năng tập trung và ghi nhớ. Như chúng ta thấy với phương pháp truyền thống một số tiết mở rộng vốn từ thường bắt đầu bằng các câu hỏi hoặc lời giới thiệu khô cứng, thiếu hấp dẫn, không thu hút được sự chú ý của học sinh. Nên việc sử dụng bài hát liên quan đến nội dung bài học để mở đầu tiết học không chỉ kích thích sự hứng thú mà còn giúp học sinh dễ dàng tiếp cận bài học một cách tự nhiên và hiệu quả hơn.

Để thực hiện được điều đó bản thân tôi đã :

+ Lựa chọn bài hát phù hợp: Tìm bài hát liên quan đến chủ đề thông qua ứng dụng trí tuệ nhân tạo AI. Đảm bảo nội dung bài hát có chứa từ vựng quan trọng hoặc thú vị liên quan đến bài học.

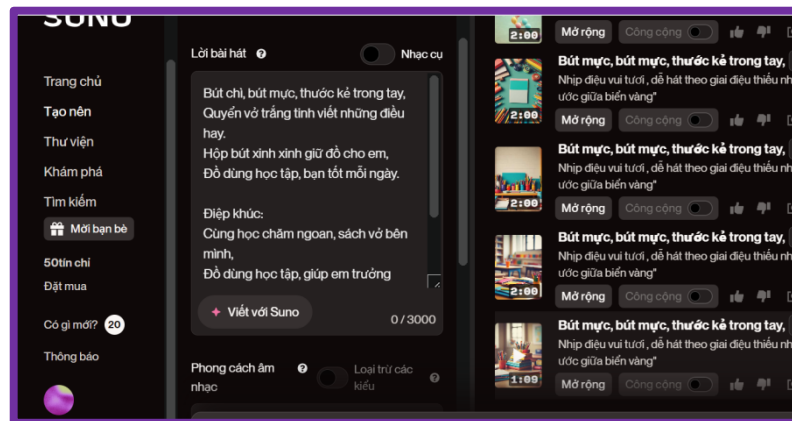
+ Xác định từ vựng cần mở rộng: Chọn ra các từ/cụm từ trong bài hát mà học sinh có thể chưa biết hoặc cần hiểu rõ hơn.

Ví dụ 2 : *Bài 14: Em học vẽ (Tiết 4) để mở rộng vốn từ về đồ dùng học tập*

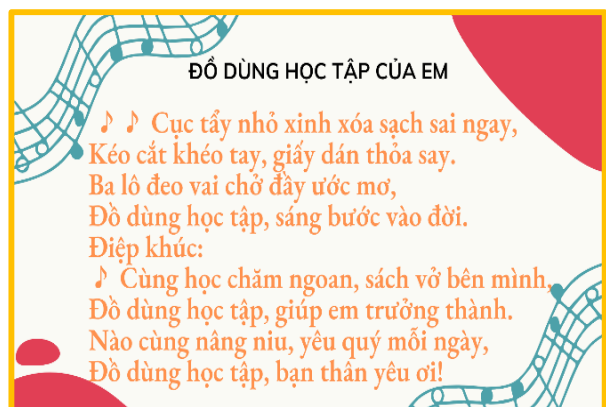
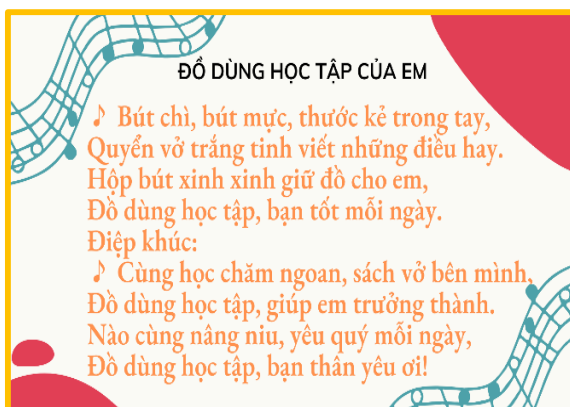
Để dẫn dắt vào bài học với chủ đề đồ dùng học tập. Tôi đã tạo ra bài hát “Đồ dùng học tập của em” để tạo không khí học tập sôi nổi, tích cực ngay từ đầu tiết học. Kết nối nội dung bài hát với chủ đề để học sinh tiếp cận kiến thức một cách nhẹ nhàng. Học sinh sẽ nghe và hát theo giai điệu của bài hát. Sau đó từ bài hát tôi hỏi học sinh trong bài hát có những đồ dùng học tập nào? Việc sử dụng bài hát liên quan đến nội dung bài học để mở đầu tiết học không chỉ kích thích sự hứng thú mà còn giúp học sinh dễ dàng tiếp cận bài học một cách tự nhiên và hiệu quả hơn.

Để làm được các bài hát liên quan đến chủ đề bài học tôi đã sử dụng trang web: <https://chatgpt.com> để viết nên bài hát. Khi sử dụng trang web này cần lưu ý diễn đạt câu hỏi ngắn gọn, mạch lạc để nhận được câu trả lời chính xác nhất, đúng với nội dung mình cần.

Sau khi có lời bài hát tôi đã nhờ vào trang web <https://suno.com/> tạo thành một bài hát có lời và nhạc hoàn chỉnh. Tại đây ta chỉ cần copy lời bài hát mà ta đã có và chọn phong cách âm nhạc chúng ta muốn và ấn chữ tạo nên để hoàn thành bài hát.



Để học sinh nghe và thu hút sự chú ý của học sinh hơn tôi đã đưa nhạc, kết hợp lời bài hát kèm theo những hình ảnh của các đồ dùng học tập, để khi trong bài hát có đồ dùng học tập nào thì hình ảnh đồ dùng học tập đó sẽ xuất hiện thông qua trang web <https://www.canva.com/>. Từ đó học sinh kết hợp được kĩ năng nghe, nhìn và ghi nhớ được tên các đồ dùng học tập.





Hình ảnh tạo bài hát sinh động theo chủ đề Đồ dùng học tập của em trên canva

Qua bài hát tôi sẽ hỏi lại học sinh trong bài hát có những đồ dùng học tập nào? Và từ đó tôi dẫn dắt học sinh sử dụng các từ mới tìm được từ bài hát để tạo câu hoặc đặt câu hỏi liên quan đến bài học.

Từ biện pháp này, học sinh trở nên hứng thú hơn với bài học, mở rộng vốn từ một cách tự nhiên và phát triển các kỹ năng giao tiếp, làm việc nhóm, đồng thời ghi nhớ kiến thức sâu hơn. Tôi đã tạo được không khí học tập tích cực, dễ dàng kết nối trò chơi với nội dung bài học, từ đó nâng cao hiệu quả giảng dạy. Bên cạnh đó biện pháp này không chỉ giúp học sinh học tập chủ động mà còn tạo sự sáng tạo, linh hoạt trong phương pháp giảng dạy và học sinh sẽ hứng thú mong chờ khi đến tiết học giáo viên sẽ cho mình trải nghiệm những hoạt động nào để ghi nhớ kiến thức.

*** Điểm mới :**

Biện pháp tận dụng âm nhạc để tạo hứng thú cho học sinh, thay thế cách mở đầu tiết học truyền thống thiếu hấp dẫn. Việc sử dụng bài hát liên quan đến nội dung bài học không chỉ kích thích sự chú ý mà còn giúp học sinh giảm căng thẳng, tăng khả năng tập trung và ghi nhớ. Tôi đã áp dụng trí tuệ nhân tạo (AI) để chọn các bài hát phù hợp với chủ đề, đảm bảo chứa từ vựng quan trọng. Đồng thời, tôi xác định các từ/cụm từ trong bài hát để mở rộng vốn từ cho học sinh, giúp các em học tập một cách tự nhiên, hiệu quả hơn.

Biện pháp 2 : Kết hợp trò chơi vận động vào giảng dạy để hỗ trợ học sinh học từ mới và mở rộng vốn từ theo chủ đề bài học.

Mục tiêu của việc lồng ghép các trò chơi vận động vào trong quá trình giảng dạy là tạo ra một môi trường học tập tích cực và phong phú hơn cho học sinh. Khi tham gia các trò chơi mang tính chất vận động sẽ giúp học sinh giảm stress, tăng cường sự tập trung, rèn luyện kỹ năng vận động và phát triển sức khỏe. Đồng thời, việc kết hợp các trò chơi này vào quá trình giảng dạy vốn từ còn giúp cho học sinh hứng thú hơn và dễ dàng tiếp thu, ghi nhớ kiến thức tốt hơn.

Để lồng ghép được trò chơi vận động vào quá trình hình thành kiến thức cho học sinh bản thân tôi đã tiến hành xác định nội dung bài học. (ví dụ chủ đề thể thao, đồ vật, tình bạn, đồ dùng học tập). Sau đó chọn từ vựng trọng tâm cần dạy (ví dụ: từ mới, từ chỉ đặc điểm, từ chỉ hoạt động). Và tôi đã đặt ra mục tiêu cụ thể là học sinh hiểu nghĩa từ và mở rộng vốn từ liên quan. Với từng nội dung bài học, tôi đã nghiên cứu và lựa chọn một số trò chơi vận động cho học sinh lớp tôi như: *Chuyền bóng theo nhạc, nhóm ai nhanh hơn, vượt chướng ngại vật, đoán chữ cướp cờ, tiếp sức đồng đội,...* Để thực hiện được các trò chơi này tôi chuẩn bị kỹ lưỡng về vật liệu như thẻ từ, hình ảnh minh họa, hoặc các dụng cụ hỗ trợ khác. Trong quá trình tổ chức trò chơi, tôi phải hướng dẫn rõ ràng luật chơi, tạo không khí sôi động để học sinh hào hứng tham gia và khéo léo kết nối các nội dung trò chơi với bài học chính. Tôi quan sát và hỗ trợ học sinh gặp khó khăn trong việc sử dụng từ; hoặc gợi ý từ vựng nếu học sinh bối rối; điều chỉnh luật chơi nếu cần thiết để phù hợp với trình độ và khả năng của học sinh.

Sau mỗi trò chơi, tôi mời học sinh chia sẻ lại những kiến thức mà học sinh đã tham gia sau trò chơi. Qua những chia sẻ mong muốn của học sinh tôi dễ dàng đưa ra những nắm bắt điều chỉnh kịp thời để giúp cho những lần tổ chức trò chơi tiếp theo hiệu quả hơn. Sau khi nghe học sinh chia sẻ tôi sẽ dành thời gian củng cố lại kiến thức, giải thích ý nghĩa các từ mới hoặc cách dùng từ trong ngữ cảnh thực tế, giúp học sinh ghi nhớ lâu hơn.

Ví dụ 1 : Khi dạy đến Bài 18 : *Tớ nhớ cậu (Tiết 4) – Hoạt động 1: Tìm từ ngữ chỉ tình cảm bạn bè.*

Tôi đã tổ chức cho học sinh trong lớp tôi tham gia trò chơi vận động là “Tiếp sức đồng đội” để giúp các em mở rộng vốn từ, biết thêm các từ ngữ chỉ về tình cảm bạn bè.

Với trò chơi này tôi chuẩn bị sẵn các thẻ từ cho học sinh (các thẻ từ này có thể làm nhiều kiểu khác nhau như hình trái cây, trái tim,) và một cái cây để học sinh gắn các thẻ từ lên. Khi học về chủ đề này, mỗi học sinh sẽ đóng góp ít nhất một từ vựng liên quan đến tình cảm bạn bè. Học sinh sẽ được làm việc nhóm với nhau, nói với nhau và cùng nhau đưa ra những từ ngữ chỉ về tình cảm bạn bè và viết lên những thẻ từ giáo viên đã chuẩn bị. Sau đó giáo viên tổ chức chơi trò

chơi “Tiếp sức đồng đội”. Giáo viên chọn 2 nhóm lên thi đua, từng thành viên sẽ lần lượt chạy lên đánh thẻ từ có ghi các từ ngữ chỉ tình cảm bạn bè, rồi nhanh chân chạy trở về hàng và đập tay để giao nhiệm vụ cho bạn tiếp theo. Cứ như vậy trong vòng 3 phút, nhóm có nhiều thẻ từ ngữ đúng nhất sẽ dành chiến thắng.



Hình ảnh học sinh hoàn thành trò chơi “Tiếp sức đồng đội”

Ví dụ 2 : Cũng từ Bài 18 : Tổ nhớ cậu (Tiết 4) – Hoạt động 2: Chọn từ ngữ trong ngoặc đơn để thay cho ô vuông.

2. Chọn từ trong ngoặc đơn thay cho ô vuông.

(nhớ, tươi vui, thân thiết, vui đùa)

Cá nhỏ và nòng nọc là đôi bạn // . Hằng ngày, chúng cùng nhau bơi lội. Thế rồi nòng nọc trở thành ếch. Nó phải lên bờ để sinh sống. Nhưng nó vẫn // cá nhỏ. Thỉnh thoảng, nó nhảy xuống ao // cùng cá nhỏ.

Để học sinh mở rộng vốn từ trong hoạt động này tôi đã cho học sinh sau khi làm phiếu bài tập cá nhân. Các em sẽ được chia sẻ hoạt động này bằng một trò chơi đó là trò chơi “Chuyền bóng theo nhạc”.

Tôi chuẩn bị một quả bóng và các đoạn nhạc sôi động tương ứng với các ô vuông. Khi nhạc bật, học sinh sẽ chuyền bóng từ bạn này sang bạn khác theo thứ tự trong vòng tròn (hoặc theo hàng). Khi nhạc dừng, học sinh đang cầm bóng sẽ phải đọc to từ ngữ cần điền thay cho các ô vuông. Nếu học sinh không hoàn thành nhiệm vụ hoặc trả lời sai, phải thực hiện hình phạt nhẹ nhàng (ví dụ: hát một câu, nhảy một đoạn ngắn...). Qua trò chơi “Chuyền bóng theo nhạc” tôi thấy đây là

cách tuyệt vời để kết hợp học mà chơi, mang lại tiếng cười và kiến thức bổ ích cho học sinh lớp tôi mà không bị áp đặt, giúp học sinh biết sử dụng đúng từ ngữ hợp với ngữ cảnh.



Hình ảnh học sinh tham gia trò chơi “Chuyền bóng theo nhạc” rất thích thú

Sau thời gian tổ chức các trò chơi vận động để mở rộng vốn từ, tôi nhận thấy rằng hầu hết tinh thần và thái độ học tập của các em đã có sự cải thiện rõ rệt. Các em không còn cảm thấy nhàm chán hay buồn ngủ, làm việc riêng trong giờ học, ngược lại rất hào hứng và mong chờ được tham gia các trò chơi trên lớp. Các từ vựng không chỉ được học thuộc lòng mà còn được gắn với hình ảnh, tình huống cụ thể thông qua trò chơi, giúp học sinh hiểu cách áp dụng vào cuộc sống, áp dụng vào những đoạn văn. Giải quyết vấn đề sáng tạo khi các em đặt câu với từ các em vừa tìm được, phát triển kỹ năng giao tiếp và sử dụng ngôn ngữ một cách linh hoạt sáng tạo hơn. Mở rộng vốn từ theo chủ đề bài học trở nên hiệu quả hơn.

Biện pháp 3 : Vận dụng trò chơi để nâng cao kỹ năng đặt câu đúng ngữ pháp và khơi dậy tư duy sáng tạo cho học sinh

Biện pháp này được thiết kế nhằm giúp học sinh sử dụng từ vựng một cách hiệu quả trong các ngữ cảnh thực tế, không chỉ ghi nhớ mà còn áp dụng từ ngữ một cách tự nhiên và sáng tạo trong nhiều tình huống khác nhau. Thông qua việc thực hành, học sinh sẽ phát triển kỹ năng tạo câu và sáng tạo ngôn ngữ, học sinh diễn đạt ý tưởng một cách rõ ràng và phong phú hơn.

Để nâng cao kỹ năng đặt câu đúng ngữ pháp và khơi dậy tư duy sáng tạo cho học sinh. Trước hết, tôi rèn luyện kỹ năng ngữ pháp cơ bản thông qua việc giảng dạy lý thuyết kèm ví dụ thực tế; Giải thích cho học sinh hiểu rằng một câu hoàn chỉnh cần có ít nhất hai phần chính:

Chủ ngữ: Là người, vật, hoặc sự việc mà câu nói đến.

Vị ngữ: Là hành động hoặc trạng thái của chủ ngữ.

Ví dụ: Bắt đầu bằng những câu đơn giản như: *Con mèo đang kêu.*

Giải thích rõ từng thành phần trong câu: *Con mèo* là chủ ngữ, *đang kêu* là vị ngữ.

Khi học sinh đã hiểu cấu trúc câu, tôi cho làm bài tập đa dạng từ đơn giản đến phức tạp. Để học sinh có sự sáng tạo khi làm các dạng bài tập đó tôi đã lựa chọn kết hợp với trò chơi phù hợp, ưu tiên những trò chơi vừa giúp ôn luyện ngữ pháp, vừa kích thích khả năng sáng tạo; chẳng hạn như: “Chọn câu phù hợp” (Nhận diện chọn câu phù hợp trong tình huống cụ thể), “Ghép từ thành câu”, “Xếp câu đúng thứ tự”, hay “Đặt câu theo từ khóa”....

Sau khi chọn được trò chơi phù hợp với bài học, tôi chuẩn bị đầy đủ các tài liệu và đồ dùng cần thiết như thẻ từ, tranh minh họa và bảng trắng. Tôi cũng xây dựng luật chơi rõ ràng và công bằng. Trước khi bắt đầu chơi, tôi dự đoán những tình huống có thể xảy ra, chẳng hạn như học sinh mắc lỗi phổ biến hoặc không hứng thú, và chuẩn bị sẵn các giải pháp để khắc phục.

Tôi cũng lên kế hoạch cho thời gian từng phần của trò chơi (giới thiệu, chơi, nhận xét và kết luận), cách chia nhóm (theo cặp, nhóm nhỏ hoặc cả lớp), và chuẩn bị các tình huống, câu mẫu hoặc danh sách từ khóa để trò chơi diễn ra thuận lợi.

Trong quá trình chơi tôi khen ngợi học sinh khi đặt câu đúng ngữ pháp và tạo cơ hội cho các em chia sẻ câu của mình với bạn bè. Khi học sinh đặt câu chưa đúng ngữ pháp, tôi giải thích nhẹ nhàng và hướng dẫn các em sửa lỗi để nắm vững ngữ pháp.

Ví dụ: Bài 6 : Một giờ học? – Hoạt động 2 : Ghép các từ ngữ để tạo thành câu nêu đặc điểm

Để mở rộng vốn từ và đặt câu đúng ngữ pháp tạo thành câu nêu đặc điểm Tôi đã tổ chức cho học sinh chơi “Ghép từ thành câu.”

Để tổ chức được trò chơi này :

- Tôi đã chuẩn bị các thẻ từ vừng như : mượt mà, khuôn mặt, đôi mắt, bầu bĩnh, đen láy, mái tóc,.....và đựng trong một cái hộp.
- Tôi chia học sinh thành các nhóm nhỏ (khoảng 5-6 học sinh một nhóm).
- Mỗi nhóm sẽ được phát một bộ thẻ từ. Nhiệm vụ của các nhóm là sử dụng các thẻ từ này để tạo ra các câu hoàn chỉnh, đúng ngữ pháp. Mỗi câu cần có chủ ngữ và vị ngữ, và phải có nghĩa.
- Sau khi các nhóm hoàn thành, tôi yêu cầu các nhóm đọc câu của mình và giải thích ý nghĩa. Tôi chấm điểm dựa trên độ chính xác ngữ pháp, sự sáng tạo và tính hợp lý của câu.

Qua trò chơi này, học sinh sẽ có cơ hội thực hành từ vựng một cách đa dạng và phong phú, đồng thời cũng phát triển khả năng tư duy logic và kết nối ý tưởng tạo thành câu. Một mục tiêu quan trọng khác của trò chơi này là tăng cường sự hợp tác và chia sẻ kiến thức giữa các học sinh, tạo ra một cộng đồng học tập thân thiện và hỗ trợ lẫn nhau.

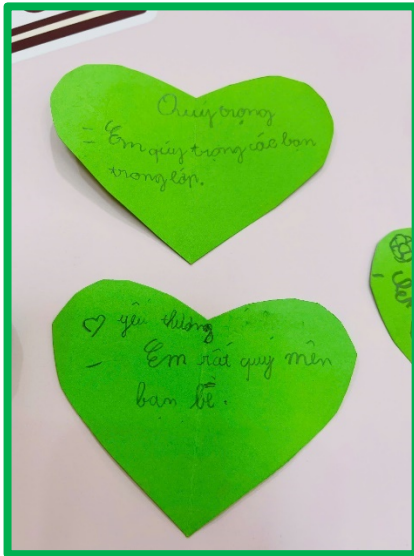
Ngoài trò chơi ghép từ, hỏi đáp với nhau thì để học sinh có thể đặt câu đúng ngữ pháp và sáng tạo. Tôi đã cho học sinh chơi trò chơi “Xây dựng bức tường từ

vựng” đó là một trò chơi giúp tôi có thể củng cố được cho học sinh không những về từ vựng mà còn về câu đúng với ngữ cảnh.

Để triển khai trò chơi này, tôi chuẩn bị một không gian trực quan trong lớp học, chẳng hạn như một bảng lớn hoặc một phần tường rộng rãi để giúp học sinh dễ dàng tìm kiếm và tiếp cận các câu từ hợp với từng ngữ cảnh. Sau khi không gian học tập được chuẩn bị, tôi sẽ cung cấp giấy note cho học sinh. Mỗi học sinh được khuyến khích viết từ mới mà mình học được lên giấy note, kèm theo một câu liên quan đến từ đó.

Ví dụ : Bài 18 : Nhớ cậu (Tiết 4) – Hoạt động 1: Tìm từ ngữ chỉ tình cảm bạn bè.

Khi học về chủ đề này, mỗi học sinh sẽ đóng góp ít nhất một từ vựng liên quan đến tình cảm bạn bè. Chẳng hạn, một học sinh có thể chọn từ “yêu quý”. Sau khi viết từ này lên giấy note, học sinh có thể viết một câu về yêu quý như “Bạn bè phải yêu quý nhau.” Các học sinh khác có thể chọn các từ khác như “quý trọng”, “gần gũi”, “yêu thương”, mỗi từ sẽ đi kèm với một câu ví dụ. Thời gian dành cho các bạn để hoàn thành là 2 phút. Những ghi chú này sau đó được dán lên phần tường hoặc bảng tương ứng với chủ đề “Tình cảm bạn bè”.



Hình ảnh học sinh viết những từ vựng về chủ đề tình cảm bạn bè

Sau khi đã dán lên bức tường thì tôi sử dụng điện thoại chụp lại bức tường từ vựng và chiếu lớn lên tivi để cùng học sinh sửa lỗi. Học sinh phải nhanh chóng tìm và sửa lỗi trong câu các bạn viết và học sinh đưa ra được lý do tại sao học sinh cho rằng câu bạn viết bị sai và học sinh phải tạo ra một câu mới, dựa trên cấu trúc ngữ pháp tương tự nhưng có thể thay đổi từ vựng hoặc phong cách câu, thể hiện sự sáng tạo của mình.



Hình ảnh học sinh lên chỉ ra các câu viết chưa đúng ngữ pháp, hợp ngữ cảnh

Qua trò chơi này, những câu văn đúng ngữ pháp và giàu ý nghĩa của học sinh sẽ được trưng bày trên “Bức tường từ vựng”, là nguồn tài liệu quý báu để học sinh có thể đọc, ghi nhớ và vận dụng vào giao tiếp hàng ngày, cũng như sáng tạo những đoạn văn sinh động.



Hình ảnh bức tường từ vựng do học sinh lớp 2A5 xây dựng

Nhờ vào “Bức tường từ vựng” đầy màu sắc và phong phú. Không gian học tập không còn đơn điệu mà trở thành một nơi trưng bày những thành quả học tập của học sinh, đồng thời cũng là một nguồn tài liệu học tập phong phú mà các em có thể tham khảo bất cứ lúc nào. Học sinh sẽ cảm thấy hứng thú hơn khi thấy những từ vựng mà mình đóng góp được công nhận và trưng bày trong lớp. Điều

này không chỉ giúp các em nhớ từ vựng lâu hơn mà còn tạo động lực để các em cố gắng tiếp tục học hỏi và đóng góp cho “Bức tường từ vựng” của lớp.

Khi tôi áp dụng biện pháp vào quá trình giảng dạy, tôi nhận thấy học sinh trong lớp tiếp thu các quy tắc ngữ pháp một cách tự nhiên và dễ hiểu thông qua các tình huống giao tiếp thực tế. Các trò chơi không chỉ giúp các em ghi nhớ và vận dụng ngữ pháp vào các bài tập, bài viết và giao tiếp mà còn kích thích sự sáng tạo, giúp học sinh tự tin hơn khi sử dụng ngữ pháp trong mọi tình huống. Điều thú vị là, nhờ vào sự hứng thú và năng động mà các trò chơi mang lại, các em chủ động hơn trong việc học, từ đó nâng cao kỹ năng ngữ pháp, tư duy sáng tạo và khả năng giao tiếp một cách hiệu quả.

Biện pháp 4 : Rèn luyện phản xạ nhanh, giúp học sinh ghi nhớ từ theo chủ đề thông qua trò chơi hiệu quả.

Biện pháp này nhằm mục tiêu giúp học sinh không chỉ ghi nhớ mà còn sử dụng đúng các từ mới học. Bằng cách tạo ra một môi trường học tập vui vẻ và hứng thú, biện pháp giúp học sinh ghi nhớ từ vựng thuộc chủ đề bài học, cải thiện phản xạ và khả năng sử dụng từ trong ngữ cảnh. Giúp đánh giá mức độ ghi nhớ và hiểu nghĩa từ qua phản xạ nhanh với gợi ý từ giáo viên. Đồng thời, nó cũng giúp tăng cường khả năng tập trung và chú ý, tạo điều kiện thuận lợi cho việc học tập. Bên cạnh đó, biện pháp còn khuyến khích tinh thần đồng đội và sự cạnh tranh lành mạnh giữa các học sinh, qua đó nâng cao hiệu quả học tập.

Để học sinh có thể ghi nhớ nhanh vốn từ theo chủ đề mà không bị nhầm lẫn thì bản thân tôi đã lựa chọn các trò chơi tương tác, yêu cầu học sinh phản ứng nhanh với các từ hoặc cụm từ theo chủ đề đang học như các trò chơi: “Bingo từ vựng”, “Trang sách tri thức”, “Kẻ trú ẩn”,..... Tôi ứng dụng trò chơi phù hợp vào phần mở đầu hoặc củng cố bài học; Sau một thời gian, học sinh quen với hình thức trò chơi này tôi sẽ nâng cấp trò chơi với một hình thức nâng cao hơn để tránh nhầm lẫn.

Tôi lựa chọn lồng ghép trò chơi với các từ vựng đơn giản vừa sức với học sinh, từ những từ vựng học sinh đã tìm ra để tôi cho học sinh vận dụng từ vựng đó vào đặt câu hoặc viết đoạn văn ngắn. Hay sau khi tìm được từ đúng, tôi yêu cầu học sinh giải thích nghĩa từ và đặt câu để kiểm tra khả năng sử dụng từ.

Để tạo sự hồi hộp với sự chiến thắng và khả năng tập trung cao độ của học sinh tôi giới hạn thời gian để kích thích phản xạ nhanh, chẳng hạn chỉ cho học sinh 3-5 giây để học sinh lựa chọn từ ngữ đúng.

Bên cạnh đó để tạo động lực, tăng sự hứng thú, khuyến khích học sinh chơi trò chơi, tôi đề ra những giải thưởng cho nhóm hoặc cá nhân có thành tích tốt nhất trước khi diễn ra trò chơi.

Ví dụ 1 : Sau khi học xong Bài 14 : Em học vẽ (Tiết 4) để củng cố lại từ vựng học sinh vừa học

Tôi tổ chức cho học sinh chơi trò chơi “Bingo từ vựng”, trong đó các em sẽ phải nêu tên một số đồ dùng học tập mà mình biết. Tôi chọn chủ đề “Đồ dùng học tập” trong hoạt động 1 trang 60. Trên bảng Bingo, các từ vựng như bút màu, tẩy, bút mực, bút chì, cặp sách, và nhiều từ ngữ khác sẽ được điền vào các ô. Khi trò chơi bắt đầu, giáo viên sẽ đưa ra các gợi ý như: “Hộp gì chứa đủ các màu, vẽ hoa, vẽ bướm, vẽ bầu trời xanh?” (Đáp án: bút màu) hoặc “Thân tôi vừa trắng vừa tròn, viết bao nhiêu chữ tôi mòn bấy nhiêu?” (Đáp án: viên phấn). Học sinh sẽ lắng nghe các gợi ý và tìm kiếm từ tương ứng trên bảng Bingo của mình. Khi một học sinh hoàn thành một hàng, dù là ngang, dọc hay chéo, sẽ hô “Bingo!” và trò chơi sẽ kết thúc.



Hình ảnh phiếu trò chơi Bingo theo chủ đề đồ dùng học tập



Hình ảnh học sinh tham gia chơi Bingo tìm từ chỉ đồ dùng học tập

Ngoài chơi cá nhân, tôi nâng mức độ khó hơn để rèn luyện kỹ năng nghe, hiểu và rèn luyện sự nhanh nhạy, đồng thời rèn luyện thêm tinh thần trách nhiệm đội nhóm cho học sinh.

Ví dụ 2 : Tìm từ chỉ đặc điểm trong Bài 6 : Một giờ học – Trang 29 – sách Tiếng Việt 2 – Tập 1 – Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống.

Tôi chia học sinh trong lớp thành các nhóm. Sau đó đưa ra hình gồm nhiều chữ cái khác nhau. Các nhóm sẽ nghe câu hỏi của giáo viên. (Ví dụ : Đôi máEm hãy tìm từ chỉ đặc điểm phù hợp để tạo thành câu.). Lần lượt các nhóm sẽ lựa chọn các từ chỉ đặc điểm theo hàng dọc hoặc ngang trong hình tương ứng với câu hỏi. Nhóm nào tìm ra đáp án nhanh nhất sẽ bấm chuông giành quyền trả lời. Mỗi nhóm có 5 giây để đưa ra câu trả lời. Quá 5 giây nhóm sẽ bị mất lượt và chuyển theo nhóm tiếp theo. Với mỗi câu trả lời đúng các nhóm sẽ được 10 điểm. Sau khi hết các câu hỏi, nhóm nào ghi được nhiều điểm nhất nhóm đó sẽ chiến thắng.



Hình ảnh phiếu trò chơi Bingo và kết quả tìm từ chỉ đặc điểm



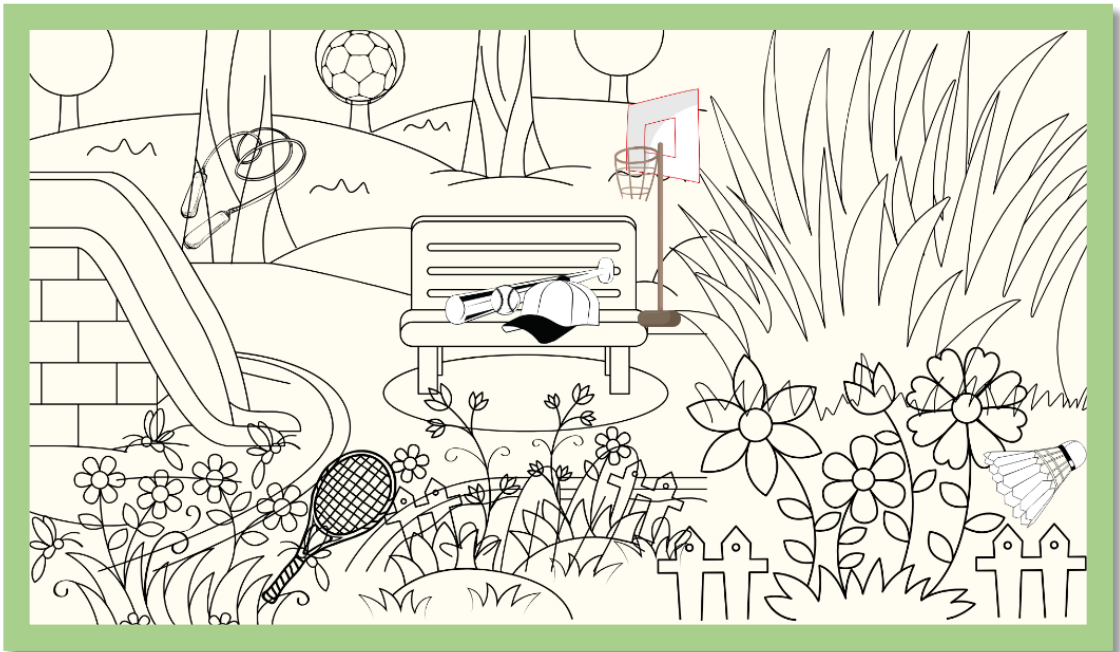
Hình ảnh học sinh chơi Bingo theo nhóm tìm từ chỉ đặc điểm

Để luyện sự phản xạ nhanh, tinh mắt, rèn luyện trí nhớ. Tôi cho các em chơi trò chơi “ Kẽ trú ẩn”. Đây là một trong số những trò chơi mà các em rất hào hứng.

Ví dụ 3 : ĐỂ MRVT về thể thao trong Bài 8 : Cầu thủ dự bị (Tiết 4)

Tôi chia lớp thành các nhóm. Mỗi nhóm sẽ có 1 bức tranh về kẻ trú ẩn, các nhóm chuẩn bị sẵn một hộp màu.

Giáo viên nêu yêu cầu : Tìm số đồ vật được vẽ ẩn trong bức tranh (gọi là kẻ trú ẩn) bằng cách khoanh tròn màu vào các vật đó sau đó ghi lại tên các đồ vật mà mình đã tìm được. Trong thời gian 3 phút nhóm nào tìm được đủ số lượng đồ vật thì nhóm đó chiến thắng.



Hình ảnh: Bức tranh kẻ trú ẩn về các dụng cụ chơi thể thao.

Với trò chơi này học sinh đã luyện được phản xạ nhanh, tinh mắt, ghi nhớ được tên các đồ vật. Trò chơi khuyến khích học sinh nghĩ ra các cách mô tả các đối tượng trong tranh bằng từ ngữ phong phú và sáng tạo, đồng thời rèn luyện kỹ năng kể chuyện. Việc mô tả và thảo luận về những gì thấy trong tranh giúp học sinh luyện kỹ năng nói và nghe, cũng như củng cố khả năng diễn đạt ý tưởng.

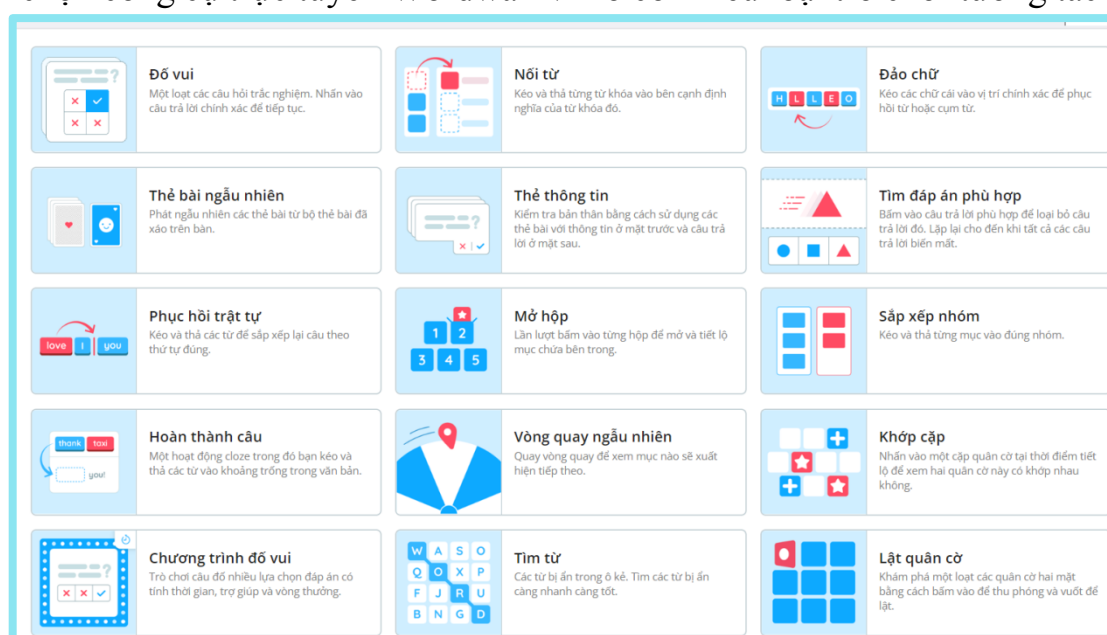
Việc áp dụng biện pháp này đã mang lại kết quả tích cực trong học tập của học sinh. Trước tiên, khả năng ghi nhớ từ vựng của các em được cải thiện nhờ sự kết hợp giữa thị giác và thính giác. Việc lắng nghe định nghĩa và phản xạ nhanh giúp học sinh liên kết từ vựng với định nghĩa, cải thiện khả năng tư duy nhanh và linh hoạt, từ đó tăng cường sự tự tin. Trò chơi tạo cơ hội cho học sinh tương tác và khuyến khích tinh thần đồng đội, làm cho môi trường học tập thân thiện hơn. Giáo viên dễ dàng đánh giá mức độ nắm vững từ vựng của học sinh qua trò chơi và có thể điều chỉnh phương pháp dạy học. Biện pháp này linh hoạt trong việc ôn tập từ vựng và có thể điều chỉnh độ khó, giúp học sinh ở mọi trình độ đều có thể tham gia.

Biện pháp 5 : Tổ chức trò chơi trực tuyến giúp học sinh ôn tập kiến thức về vốn từ khi ở nhà hiệu quả.

Nếu như phương pháp ôn tập kiến thức bằng cách giao bài tập về nhà theo hướng truyền thống khiến cho học sinh cảm thấy áp lực, sợ hãi thì mục tiêu của biện pháp này là thay đổi cách thức ôn tập tại nhà cho học sinh, tạo cho các em một không khí học tập tích cực, thoải mái. Qua đó mà việc tiếp thu và ghi nhớ kiến thức, mở rộng vốn từ của các em cũng trở nên dễ dàng, hiệu quả hơn.

Để giúp học sinh ôn tập vốn từ vựng hiệu quả thông qua trò chơi trực tuyến khi ở nhà. Tôi thực hiện như sau:

Lựa chọn công cụ trò chơi trực tuyến phù hợp như Kahoot, Wordwall và Quizizz để tạo một bài kiểm tra hoặc trò chơi về từ vựng có tính tương tác cao. Tôi chọn công cụ trực tuyến Wordwall vì nó có nhiều loại trò chơi tương tác cao.



Hình ảnh các loại trò chơi trong Wordwall

Sau đó tôi soạn các câu hỏi ôn tập từ vựng theo các chủ đề học trong lớp như “Thể thao”, “Dụng cụ học tập”, “Từ chỉ đặc điểm”, v.v., và thiết kế những câu hỏi tương tác như “Đoán từ”, “Ghép từ với nghĩa”... Chọn hình thức câu hỏi phù hợp để học sinh dễ làm.

Trước khi gửi link bài tập về nhà cho học sinh qua ứng dụng học trực tuyến Classroom. Tôi dành thời gian hướng dẫn học sinh cách truy cập vào trò chơi khi ở nhà. Trong quá trình triển khai, tôi khuyến khích học sinh tham gia tích cực bằng cách đưa ra những thử thách thú vị và khen thưởng kịp thời. Sau mỗi trò chơi khi lên lớp vào 15 phút đầu giờ, tôi tổng kết lại kiến thức, nhận xét những điểm cần cải thiện và ghi nhận sự cố gắng của học sinh khi tham gia trò chơi ở nhà.

Dựa vào kết quả thống kê của trò chơi tôi luôn tuyên dương, khen ngợi những em có kết quả cao, ghi nhớ kiến thức tốt, thao tác thực hiện nhanh

nhằm kích thích sự say mê, phấn đấu, thi đua học tập của học sinh. Bên cạnh đó, tôi luôn lắng nghe ý kiến phản hồi từ các em để điều chỉnh và nâng cao hiệu quả tổ chức trong các lần sau. Nhờ sự chuẩn bị chu đáo và sáng tạo, các trò chơi trực tuyến tôi tổ chức đã tạo được sự hứng thú, học sinh học tập hiệu quả hơn.

Ví dụ: Trò chơi Tìm màu sắc phù hợp với sự vật

Trò chơi sắp xếp màu trên Wordwall để phù hợp với sự vật không chỉ giúp học sinh phát triển khả năng tưởng tượng về sự vật, mà còn giúp các em học cách nhận biết màu sắc và áp dụng chúng vào tên gọi của sự vật. Khi kết hợp màu sắc và sự vật một cách phù hợp để tạo thành câu chuyện hoàn chỉnh, học sinh có thể áp dụng kỹ năng này vào các tình huống giao tiếp và trò chuyện thực tế.

Cách thức thực hiện như sau :

Tôi sử dụng phương pháp tư duy ngược để đưa ra các sự lựa chọn. Học sinh cần sử dụng khả năng tưởng tượng của mình để đưa ra các phán đoán phù hợp với tình huống và đưa ra những câu trả lời đúng hoặc sai một cách tự tin. Sau đó, tôi sẽ cung cấp đáp án chính xác và đánh giá câu trả lời của học sinh. Những học sinh trả lời đúng sẽ được thưởng điểm và những trả lời sai sẽ được xem xét lại trong các câu hỏi tiếp theo để tạo cơ hội cho sự cải thiện.

Ví dụ: Để củng cố về từ ngữ chỉ đặc điểm

- + Đám mây nâu đất hay con bò nâu đất?
- + Đàn chim xanh biếc hay bầu trời xanh biếc?
- + Con bò xanh lá hay cây tre xanh lá?

0:08

 Đàn chim

 Dòng sông

 Đám mây

 Cỏ ven sông

 Bò, bê

 Tre

 Đồi núi

 Con đường

 Bầu trời

 Con thuyền

xanh lá
 xanh thẳm
 trắng
 trắng muốt
 nâu đất

xanh da trời
 nâu đỏ
 xanh biếc
 nâu
 xanh rờn

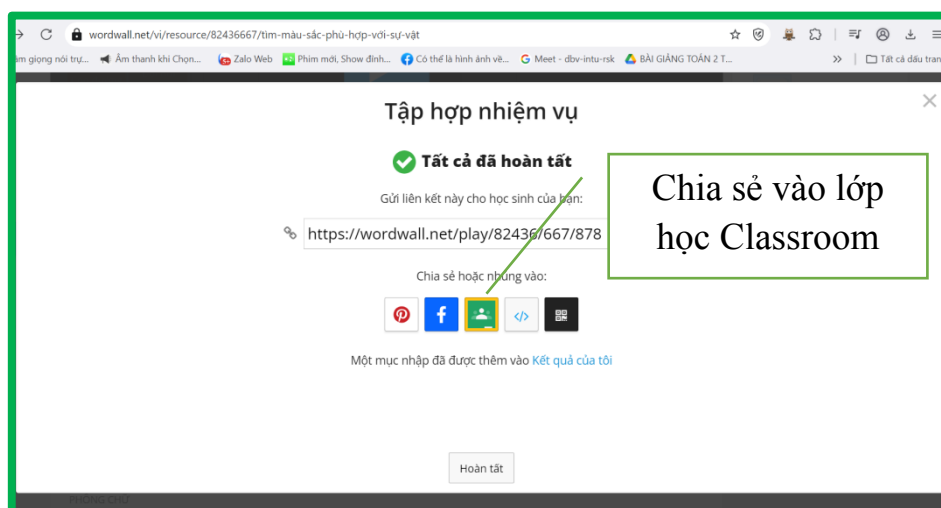


Nộp câu trả lời



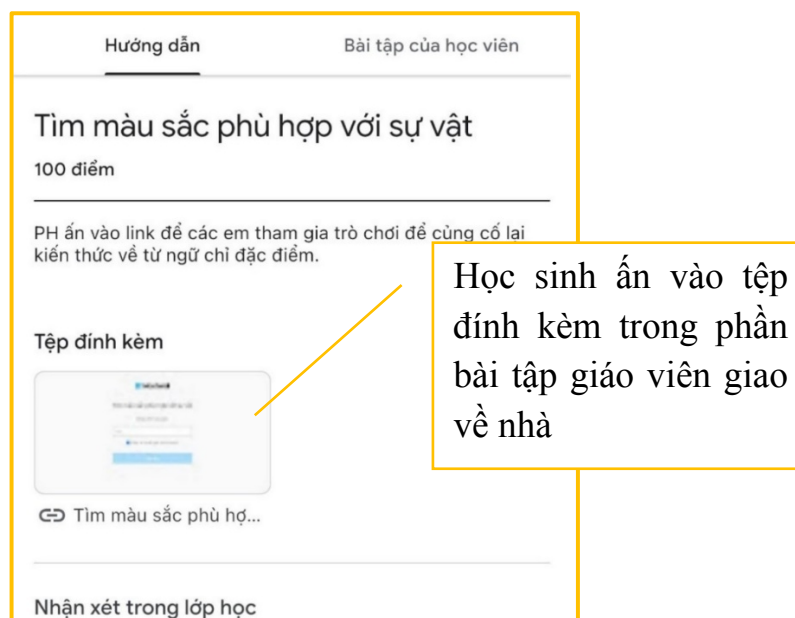

Nguồn trò chơi : <https://wordwall.net/play/82436/667/878>

Với bài tập này sau khi tôi tạo bài tập trên wordwall tôi đã chia sẻ vào lớp học Classroom, để học sinh về nhà có thể củng cố thêm kiến thức



Chia sẻ trò chơi vào lớp học Classroom

Tại đây khi về nhà học sinh sẽ tham gia trò chơi tôi đưa vào lớp học Classroom.



Học sinh tiến hành làm bài tập thông qua trò chơi. Khi học sinh làm sai học sinh vẫn được làm lại nhiều lần cho đến khi đúng.

Hạng	Tên	Điểm số	Thời gian
1	Cà hoàng phúc an	10	1:16
2	Hồ Ngọc Bảo Hân	10	2:48
3	Vo huynh anh khoa	10	2:56
4	Đức Trí	4	1:12
5	Nguyễn Ngọc gia hân	3	7:34

Bảng xếp hạng khi học sinh đã tham gia trò chơi

	Câu hỏi	Câu trả lời	Chấm điểm
1	nâu đỏ	 Bò, bê	✓
2	nâu	 Con thuyền	✓
3	xanh biếc	 Dòng sông	✓
4	xanh lá	 Tre	✓
5	trắng muốt	 Đám mây	✓
6	trắng	 Đàn chim	✓
7	xanh thẫm	 Đồi núi	✓
8	xanh rờn	 Cỏ ven sông	✓
9	nâu đất	 Con đường	✓
10	xanh da trời	 Bầu trời	✓

Vo huynh anh khoa 14:06 - 22 Thg11 2024 10 0 2:56

Kết quả học sinh đã tham gia trò chơi.

Thông qua trò chơi tôi có thể nắm được bao nhiêu bạn đã tham gia trò chơi, bao nhiêu bạn làm đúng, học sinh còn sai ở phần nào. Từ đó tôi có phương án củng cố cho học sinh về nội dung mà học sinh chưa nắm được.

Đối với những em không có thiết bị điện tử để tham gia trò chơi trực tuyến, tôi đã phát phiếu bài tập trước khi kết thúc buổi học để đảm bảo các em vẫn có thể ôn tập từ vựng hiệu quả tại nhà. Tôi soạn các dạng bài tập khác nhau để học sinh không cảm thấy nhàm chán, chẳng hạn như: Ghép từ với nghĩa hoặc hình ảnh tương ứng; Điền từ còn thiếu vào câu; Viết câu sử dụng từ mới và tôi yêu cầu học sinh nộp phiếu đã làm vào buổi học kế tiếp. Chấm bài cẩn thận, đưa ra nhận xét cụ thể và khen ngợi những nỗ lực của học sinh.

PHIẾU BÀI TẬP MỞ RỘNG VỐN TỪ

Họ và tên: _____ Lớp: _____ Ngày: _____

Bài 1: Tìm từ và xếp các từ ngữ trong ngoặc đơn vào nhóm thích hợp (bảng, bút chì, mèo, đọc sách, ghế, viết bài, chó, lau bảng)

Nhóm từ chỉ đồ vật:.....

Nhóm từ chỉ hoạt động:.....

Nhóm từ chỉ con vật:.....

Bài 2: Hãy nối từ ở cột A với nghĩa phù hợp ở cột B.

A	B
Cây bút	Đồ dùng để học sinh ngồi học
Quyển vở	Dụng cụ để viết
Cái bảng	Nơi ghi chép bài học
Cái ghế	Đồ dùng để học sinh viết bài

Chú ý:
Hoàn thành phiếu bài tập và nộp lại vào buổi học tiếp theo.
Trình bày sạch đẹp và cẩn thận.
Chúc các con làm bài thật tốt! 😊

Phiếu bài tập mở rộng vốn từ dành cho học sinh không có thiết bị điện tử

*** Điểm mới:**

Biện pháp sử dụng trò chơi trực tuyến Wordwall để ôn tập từ vựng tại nhà mang lại sự đổi mới trong phương pháp học, tạo không khí học tập vui vẻ và thoải mái. Thay vì bài tập truyền thống, học sinh tham gia trò chơi tương tác, vừa học vừa giải trí. Giáo viên có thể tùy chỉnh nội dung phù hợp với từng học sinh, đồng thời theo dõi kết quả để hỗ trợ kịp thời. Học sinh có thể ôn tập linh hoạt, làm lại nhiều lần để nâng cao kiến thức. Đối với học sinh không có thiết bị, bài tập giấy sáng tạo vẫn đảm bảo hiệu quả học tập.

3. Hiệu quả thực hiện của việc áp dụng biện pháp trong thực tế giảng dạy

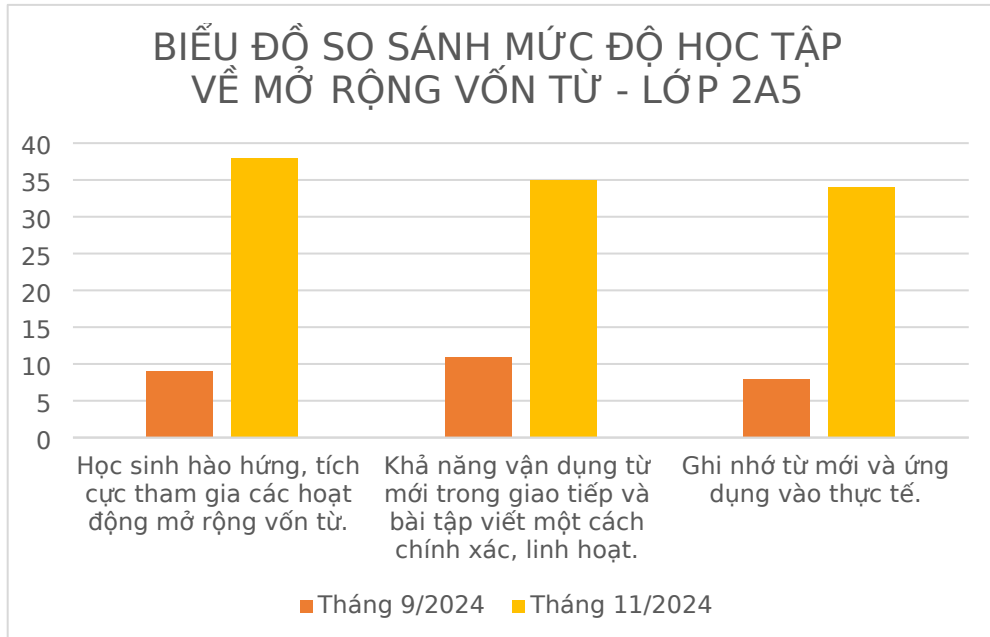
Sau khi triển khai biện pháp, tôi đã nhận thấy những kết quả tích cực sau đây:

- Học sinh hiểu rõ nghĩa từ, phân biệt được từ loại và sử dụng từ chính xác hơn. Số lượng từ tìm được đúng chủ đề nhiều hơn, không còn nhầm lẫn giữa các loại từ.
- Học sinh đặt câu đúng mẫu, rõ nghĩa, không còn nhầm lẫn giữa các thành phần câu. Câu văn có đầy đủ chủ - vị, dễ hiểu và có sắc thái cảm xúc.
- Học sinh tự tin hơn khi trình bày ý tưởng, diễn đạt rõ ràng và chính xác.
- Lớp học sôi động hơn, học sinh tham gia tích cực, phát biểu xây dựng bài nhiều hơn.
- Về phụ huynh tôi nhận được sự ủng hộ, quan tâm từ phía phụ huynh. Từ đó phối hợp chặt chẽ giữa giáo viên và phụ huynh khiến việc học của học sinh trở nên hiệu quả, đạt chất lượng cao.

Minh chứng rõ ràng nhất được tôi thể hiện qua bảng khảo sát sau:

Mức độ tham gia học tập	Trước khi áp dụng biện pháp		Sau khi áp dụng biện pháp	
	Số lượng	Tỷ lệ	Số lượng	Tỷ lệ
Học sinh hào hứng, tích cực tham gia các hoạt động mở rộng vốn từ.	9/40	22,5%	38/40	95%
Khả năng vận dụng từ mới trong giao tiếp và bài tập viết một cách chính xác, linh hoạt.	11/40	27,5%	35/40	87,5%
Ghi nhớ từ mới và ứng dụng vào thực tế.	8/40	20%	34/40	85%

Bảng 2 : Bảng so sánh sự thay đổi về mức độ học tập để mở rộng vốn từ lớp 2A5 trước và sau khi áp dụng các biện pháp



Kết quả trên đã cho thấy được sự thay đổi tích cực sau quá trình thực hiện các biện pháp mở rộng vốn từ cho học sinh thông qua các trò chơi. Cụ thể trong lớp số học sinh hào hứng, tích cực tham gia các hoạt động mở rộng vốn từ, đã tăng từ 22,5% lên 95%, số học sinh có khả năng vận dụng từ mới trong giao tiếp và bài tập viết một cách chính xác, linh hoạt tăng từ 27,5% lên 87,5%, số học sinh ghi nhớ từ mới và ứng dụng vào thực tế tăng từ 20% lên 85%. Đây là kết quả khiến tôi vô cùng bất ngờ và cũng chính là nguồn động lực to lớn để tôi tiếp tục hoàn thiện và phát triển các biện pháp trong tương lai.

III. KẾT LUẬN

1. Tóm tắt ý nghĩa của biện pháp

Thay vì sử dụng phương pháp giảng dạy truyền thống, việc áp dụng các trò chơi học tập lý thú và hấp dẫn là một biện pháp hiệu quả để thúc đẩy vốn từ của học sinh. Bằng các biện pháp nêu trên, học sinh có thể tìm kiếm và xây dựng vốn từ của mình một cách chủ động và hiểu rõ hơn về cách sử dụng các từ. Các trò chơi học tập cũng giúp thay đổi thái độ của học sinh với môn học và giúp các em trở nên tích cực, hào hứng hơn khi tham gia vào các hoạt động trong giờ học.

Ngoài ra, việc sử dụng các phương pháp mới giúp các em củng cố kiến thức và tiếp thu kiến thức hiệu quả hơn. Điều đặc biệt quan trọng, thông qua các hoạt động “học mà chơi”, các em học sinh sẽ có cơ hội để rèn luyện kỹ năng mềm, bao gồm kỹ năng phối hợp với đồng đội, phát triển kỹ năng tự học tại nhà, kỹ năng giao tiếp. Qua đó, việc sử dụng các trò chơi học tập đã đóng góp phần quan trọng vào việc giáo dục toàn diện cho học sinh.

Trong thời gian thực hiện sáng kiến, cá nhân tôi cũng rút ra được những bài học kinh nghiệm quý báu để sáng kiến có thể tiếp tục hoàn thiện và phát triển hơn nữa trong tương lai. Cụ thể:

- Giáo viên cần phải định hướng rõ ràng về mục đích của các trò chơi, nhằm giúp học sinh học tập và mở rộng vốn từ của mình.
- Giáo viên cần phải chọn các trò chơi phù hợp với độ tuổi, trình độ và sở thích của học sinh. Điều này giúp đảm bảo tính hấp dẫn và hiệu quả của trò chơi.
- Giáo viên nên xây dựng một không khí thoải mái, sáng tạo để học sinh cảm thấy thoải mái và đam mê tham gia vào các trò chơi. Việc này giúp tăng tính tương tác và hứng thú của học sinh đối với các trò chơi học tập.
- Trong quá trình tổ chức trò chơi, giáo viên nên kết hợp trò chơi với các hoạt động khác như đọc sách, bài tập, thảo luận, để giúp học sinh áp dụng vốn từ mới.

2. Kiến nghị, đề xuất

Để nâng cao hiệu quả giảng dạy của giáo viên, đồng thời nâng cao chất lượng học tập của học sinh, giúp học sinh tiếp thu kiến thức tốt hơn, tôi xin đề xuất một số ý kiến sau:

Đối với nhà trường: Thường xuyên tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên đề bồi dưỡng, nâng cao trình độ chuyên môn cho giáo viên. Tăng cường khuyến khích các sáng kiến kinh nghiệm cấp trường, huyện và triển khai vào thực tế dạy học.

Đối với giáo viên: Khuyến khích giáo viên trau dồi thêm kinh nghiệm và kỹ năng nghiệp vụ, sẵn sàng đổi mới để đưa ra những biện pháp giúp nâng cao hiệu quả giảng dạy, mở rộng vốn từ cho học sinh.

Đối với phụ huynh: Các bậc phụ huynh cần tích cực giám sát con em trong quá trình học tập và không để cho các em bị phân tâm bởi những yếu tố bên ngoài trong thời gian học tập.

Trên đây là nội dung một số biện pháp nhằm giúp tôi mở rộng vốn từ cho học sinh trong môn Tiếng Việt. Tôi rất mong được sự đóng góp ý kiến của các cấp lãnh đạo, các bạn đồng nghiệp để tôi rút kinh nghiệm khi ứng dụng biện pháp này vào tổ chức các hoạt động học tập đạt kết quả cao hơn, góp phần nâng cao chất lượng học tập của học sinh và nâng cao chất lượng nghiệp vụ của giáo viên. Tôi xin chân thành cảm ơn!

Người viết

Lý Hoàng Uyên Nhi

XÁC NHẬN CỦA HIỆU TRƯỞNG

VỀ HIỆU QUẢ ÁP DỤNG BIỆN PHÁP CỦA GIÁO VIÊN

.....

.....

.....

.....

.....

.....