

I TÊN SÁNG KIẾN, LĨNH VỰC ÁP DỤNG:

NEW SUGGESTED WARM-UP ACTIVITIES FOR TEACHING ENGLISH 7 (MỘT SỐ PHƯƠNG PHÁP MỚI ĐỂ KHỞI ĐỘNG BÀI HỌC MÔN TIẾNG ANH 7 THÍ ĐIỂM)

Ngày nay, xu hướng hội nhập quốc tế trong nhiều lĩnh vực kể cả lĩnh vực giáo dục đã đưa tiếng Anh lên một vị trí hết sức quan trọng. Tiếng Anh là công cụ giao tiếp là chìa khoá dẫn đến kho tàng nhân loại. Mặt khác việc ứng dụng rộng rãi công nghệ thông tin đã làm cho việc học tiếng Anh trở thành cấp bách và không thể thiếu. Vì vậy việc học tiếng Anh của học sinh THCS được học sinh, phụ huynh học sinh, giáo viên ngành giáo dục và cả nước đặc biệt quan tâm.

Trong tình hình cải cách giáo dục như hiện nay, dạy tiếng Anh theo quan điểm giao tiếp được nhiều người ủng hộ. Theo phương pháp này học sinh có nhiều cơ hội để giao tiếp với bạn bè, với giáo viên để rèn luyện ngôn ngữ, chủ động tích cực tham gia vào các tình huống thực tế: Học đi đôi với thực hành.

Tuy nhiên trong thực tiễn rèn các kỹ năng tiếng Anh cho học sinh, giáo viên phải đương đầu với không ít khó khăn. Qua thực tế ở trường tôi, khi bắt đầu học môn ngoại ngữ phần lớn học sinh thích học, nhưng dần dần học sinh lại chán học. Hầu hết các em rất yếu. Thật khó để các em nghe hiểu nội dung một bài văn hay đoạn hội thoại. Sau mỗi tiết dạy nghe giáo viên rất khó khăn trong việc kiểm tra lại thông tin mà các em đã học và việc kiểm tra bài cũ thường không dễ dàng gì.

Trước tình hình đó là một giáo viên trực tiếp dạy tiếng Anh tôi tự tìm kiếm một số phương pháp tích cực, đơn giản, dễ hiểu thiết thực đảm bảo tính khoa học, nhằm phát triển khả năng tư duy; sự suy đoán và tính sáng tạo của học sinh. Với phạm vi kinh nghiệm nhỏ này tôi mạnh dạn đi sâu vào tiến hành chọn nghiên cứu và áp dụng thực tế đề tài "**NEW SUGGESTED WARM- UP ACTIVITIES FOR TEACHING ENGLISH 7**" (**MỘT SỐ PHƯƠNG PHÁP MỚI ĐỂ KHỞI ĐỘNG BÀI HỌC MÔN TIẾNG ANH 7 THÍ ĐIỂM**) nhằm nâng cao hơn chất lượng dạy và học đáp ứng được mục tiêu đổi mới phương pháp dạy học.

- Lĩnh vực áp dụng:

Đề tài này được nghiên cứu nhằm mục đích xây dựng ý kiến, đóng góp vào tiếng nói chung của công tác giảng dạy Tiếng Anh tại trường THCS, thông qua đó đưa ra một số hình thức khởi động bài học giúp các em học sinh thật sự có hứng thú trong việc học tập môn Tiếng Anh.

II. NỘI DUNG SÁNG KIẾN

1. Giải pháp cũ thường làm khi khởi động vào các bài học là:

- Đặt câu hỏi có liên quan đến nội dung của bài học
- Hỏi và trả lời câu hỏi qua bức tranh có trong bài học
- Giáo viên giới thiệu luôn nội dung của bài học

- Những biện pháp này thường gây nhàm chán cho học sinh không hứng thú với bài học dẫn đến tình trạng học sinh tiếp thu bài học kém bởi vì học sinh khởi động bài học theo những phương pháp: (Đặt câu hỏi có liên quan đến nội dung của bài học - Hỏi và trả lời câu hỏi qua bức tranh có trong bài học) trên chỉ phù hợp với đối tượng học sinh khá giỏi, còn phương pháp giới thiệu luôn nội dung của bài học gây nhàm chán cho học sinh không hứng thú với bài học.

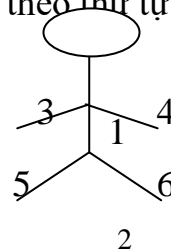
Dưới đây là một số giải pháp cũ giáo viên thường sử dụng khi khởi động vào bài:

GIẢI PHÁP I: GUESSING TOPIC

**Hangman:*

Giáo viên gạch những đường gạch lên bảng, mỗi gạch tương đương với mỗi mẫu tự trong từ. Giáo viên đưa ra gợi ý để học sinh tập trung vào nội dung cần thiết.

VD: Nếu muốn học sinh đoán từ “clothing” thì gạch lên bảng 8 gạch (_ _ _ _ _ _ _ _). Giáo viên vẽ hình người đàn ông hình que lên bảng, mỗi lần học sinh đoán sai, người đàn ông này sẽ bị treo một bộ phận lên (theo thứ tự trong hình vẽ). Nếu học sinh đoán sai quá 6 lần sẽ bị thua.



**Jumbled words:*

Giáo viên tạo ra cho học sinh một số từ đã bị xáo trộn và gợi ý chủ đề của các từ đó. Học sinh sắp xếp lại cho đúng trật tự và thành từ có nghĩa.

*** *Guessing picture:***

Giáo viên chọn một bức tranh chứa nội dung bài học và nêu gợi ý cho học sinh bức tranh nói về điều gì, từ tranh giáo viên dẫn dắt học sinh vào bài học.

GIẢI PHÁP 2: FINDING INFORMATION

*** *Brainstorm:***

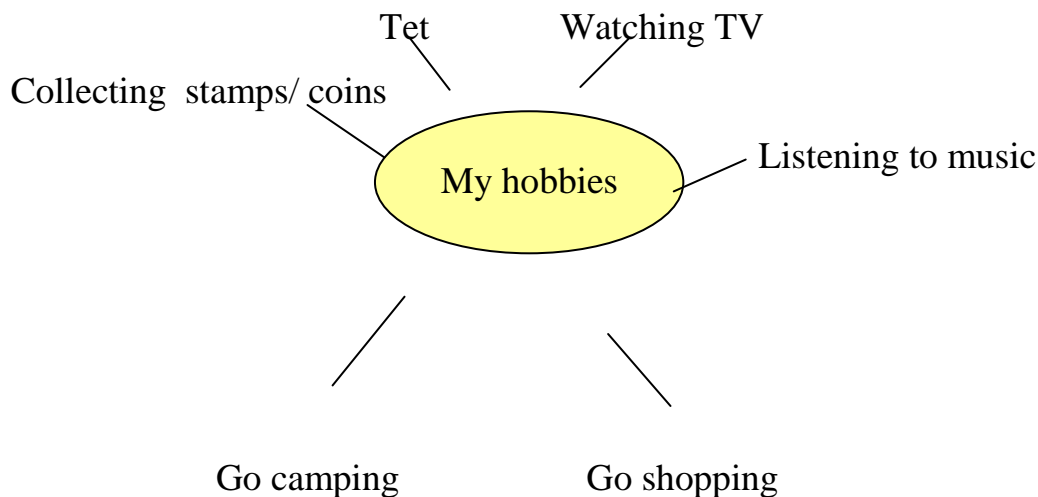
Đây là hoạt động lấy học sinh làm trung tâm. Giáo viên dùng thủ thuật này để giới thiệu tình huống và thiết lập chủ điểm của bài học.

Vd: Nội dung bài học có chủ điểm về môi trường, giáo viên chia nhóm để học sinh liệt kê các cách bảo vệ môi trường. Sau khoảng thời gian quy định cụ thể nhóm nào tìm ra nhiều ý hay sẽ chiến thắng.

*** *Networks:***

Giáo viên viết mạng từ lên bảng, học sinh làm việc theo nhóm, cặp hoặc cá nhân để tìm ra các thông tin theo chủ điểm bài học.

VD: chủ điểm bài học là “My hobbies”



*** *Chatting:***

Giáo viên đặt nhiều câu hỏi có liên quan đến bài học và bản thân học sinh để các em chủ động trả lời và đưa ra ý kiến của mình, từ đó giáo viên dẫn học sinh vào bài học mới. Hình thức hoạt động này thường gây nhàm chán cho học sinh.

*** *Lucky number:***

Giáo viên viết các con số lên bảng, mỗi số tương ứng một câu hỏi, trong đó có từ 2 đến 3 số là con số may mắn, nếu chọn trúng số may mắn học sinh sẽ được điểm mà không phải trả lời. Những số còn lại, mỗi số tương ứng với một câu hỏi, trả lời đúng câu hỏi học sinh sẽ được điểm. Nếu trả lời sai, nhóm khác có quyền tiếp tục trả lời. Điểm số cộng lại nhóm nào nhiều hơn sẽ chiến thắng.

*** *Kim's game:***

Hình thức này là trò chơi luyện trí nhớ đồng thời giúp học sinh tìm ra các thông tin cho bài học mới.

Giáo viên chia học sinh ra làm 2 nhóm, cho các em xem từ 8 đến 10 tranh hoặc từ 8 đến 10 từ theo một chủ điểm trong vòng 20 giây. Yêu cầu học sinh không được viết mà chỉ ghi nhớ, sau đó giáo viên cất tranh hoặc từ đi, học sinh lên bảng viết lại tên hoặc từ đã xem theo hai nhóm, nhóm nào ghi nhớ nhiều hơn sẽ chiến thắng.

GIẢI PHÁP 3: REMIND KNOWLEDGE

*** *Bingo:***

Học sinh nhắc lại khoảng 10 đến 15 từ các em đã học và có liên quan đến bài học mới. Giáo viên viết các từ này lên bảng, mỗi học sinh chọn 9 từ bất kỳ trên bảng viết vào một bảng có 9 ô. Giáo viên lần lượt đọc các từ nhưng không theo thứ tự. Học sinh đánh dấu vào từ có trong bảng của mình khi nghe giáo viên đọc. Học sinh nào có 3 từ liên tục theo hàng ngang, dọc hoặc chéo sẽ hô to “bingo” và là người chiến thắng trong trò chơi.

*** *Noughts and crosses:***

Giáo viên giải thích với học sinh rằng trò chơi này cũng giống như chơi cờ “ca-rô” ở Việt Nam, nhưng chỉ cần 3 ô “o” hoặc “x” trên một hàng ngang, dọc hoặc chéo là thắng.

Giáo viên kẻ 9 ô trên bảng mỗi ô chứa 1 từ hoặc 1 tranh vẽ, học sinh mỗi đội nếu nói được câu chứa từ hoặc tranh ở ô nào thì đội của học sinh đó làm dấu “o” vào ô đó, đội kia tiếp tục nói được câu chứa từ của ô khác và đánh dấu “x” vào ô đó. Đội nào có được 3 dấu trên một hàng ngang, dọc hay chéo trước là đội chiến

Tải mẫu liên hệ



091 552 1220



Phí 50k/ 1 tài liệu, 100k/ 3 tài liệu



Cú pháp: Mã skkn + Gmail người nhận
(VD: SKKN_0005 + abc@gmail.com)

Ngoài ra best4team nhận:

- **Viết mới SKKN các cấp**
- **Chỉnh sửa SKKN theo mẫu có sẵn**