

A. MỞ ĐẦU

I. BỐI CẢNH CỦA ĐỀ TÀI

Như chúng ta đã biết, Công nghệ thông tin (CNTT) trong nhiều năm qua đã và đang phát triển rất mạnh mẽ, chi phối hầu hết các lĩnh vực nghiên cứu khoa học, giáo dục, chính trị - xã hội. Trong Giáo dục - đào tạo, CNTT được sử dụng ở hầu hết các thể thức môn học, đem lại hiệu quả rõ rệt. Như vậy, CNTT đã và đang ảnh hưởng rất lớn đến giáo dục và đào tạo, đặc biệt là trong giai đoạn đổi mới phương pháp dạy học.

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. Môi trường này là phương tiện cũng là mục đích của quá trình dạy học nói chung và của môn Tiếng Anh nói riêng. Bởi vì không phải người học Tiếng Anh nào cũng yêu thích và có khả năng tự học tốt. Vậy làm thế nào để một giáo viên Tiếng Anh có thể mang lại cho học trò những bài học thật thú vị, luôn mới mẻ, kích thích học sinh ham học? Mỗi bài học không chỉ khắc sâu kiến thức mà còn giúp học sinh luôn ấn tượng và nhớ mãi về màu sắc hình ảnh và âm thanh sinh động của nó, từ đó học sinh sẽ dễ dàng nhớ bài học khi được khơi gợi. Có nhiều cách để thể hiện hình thức này, tuy nhiên cách để lại ấn tượng nhiều nhất phải chăng chính là việc thiết kế trò chơi tương tác (Interactive Quizes) và các hoạt động (Interactive Activities) lồng ghép vào bài học là điều thiết yếu mà từ lâu đã được các giáo viên ứng dụng một cách thuần thục. Tuy nhiên việc thiết kế như thế nào để tạo sự thu hút của học sinh không phải là một điều dễ dàng nếu giáo viên không biết cách sử dụng CNTT ngay trong trường học.

II. LÝ DO CHỌN ĐỀ TÀI

Việc lồng ghép vào bài giảng lên lớp với các công cụ hình ảnh, âm thanh là việc làm rất cần thiết trong giai đoạn phát triển mạnh mẽ của CNTT. Qua đó học sinh sẽ cảm thấy thích thú, chăm chú học vì bài dạy sinh động và giàu tính tương tác. Nhưng không hẳn giáo viên nào cũng làm được một cách thuần thục, vì vậy dạy bằng phương pháp truyền thống là cách dạy phổ biến nhất từ trước đến giờ, hoặc nếu có trình bày bài giảng bằng Powerpoint (PPT) thì cũng chỉ là các hiệu ứng sơ sài chứ chưa thể tự tạo ra các hoạt động cũng như trò chơi kết hợp thủ thuật *Trigger* mang tính chất chuyên sâu.

Để giáo viên có thể thiết kế một số trò chơi cũng như các hoạt động trên các slides thu hút học sinh tham gia như các Gameshow trên truyền hình thì cần có các thao tác tạo hiệu ứng đặc biệt khi thiết kế trò chơi và các hoạt động.

Từ những nhận định trên, với mong muốn được chia sẻ những kinh nghiệm mà tôi có được khi soạn giáo án điện tử bằng PPT, đặc biệt là những vấn đề khó khăn khi thiết kế các trò chơi tương tác để dạy Tiếng Anh hiệu quả mà tôi đã tự học và tích lũy trong những năm qua đến tất cả các bạn đồng nghiệp, những người đang bắt đầu nghiên cứu hoặc chưa thành thạo như tôi ở các năm trước, nhằm phần nào có thể giúp các đồng nghiệp giảm bớt thời gian tự học và nghiên cứu. Đó chính là lý do tôi chọn đề tài: ***“Tạo hiệu ứng trò chơi tương tác môn Tiếng Anh trên phần mềm Powerpoint.”***

III. PHẠM VI VÀ ĐỐI TƯỢNG NGHIÊN CỨU:

1. Phạm vi nghiên cứu

Bài viết này xin phép được đề cập về cách sử dụng phần mềm soạn bài giảng Powerpoint 2007, Powerpoint 2010, Powerpoint 2013 hoặc cao hơn, đặc biệt là đối với môn Tiếng Anh THCS vì các hoạt động kèm theo thủ thuật tôi giới thiệu trong bài nghiên cứu này thường được tôi áp dụng trên các lớp học do tôi chính thức giảng dạy, cụ thể là hai lớp 7D và 7E.

2. Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu trong bài viết này chủ yếu là các trò chơi tương tác giúp các em học sinh cảm thấy thích thú qua mỗi tiết dạy và một số hoạt động kết hợp để hỗ trợ các trò chơi như cách thiết kế đồng hồ đếm thời gian trò chơi. Một điều thú vị là mỗi bài giảng có áp dụng CNTT cùng các hoạt động lồng ghép sử dụng các công cụ trình bày và kỹ thuật *Trigger* đều mang lại cho các em sự hào hứng trong học tập, đồng nghĩa với tiết dạy đó hiệu quả hơn nhiều.

IV. MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU

Kỹ thuật *Trigger* hay lập trình đối tượng là những thuật ngữ quan trọng được áp dụng trong bài viết này và không ngoài mục đích nhằm hướng dẫn các thầy cô chưa thành thạo CNTT soạn bài giảng được tiếp cận và làm quen dần với cách soạn bài giảng Powerpoint kết hợp các trò chơi tương tác. Cũng tùy vào nội dung các bài tiết học trên lớp có thể chỉ cần phần trắng bảng đen và các bước dạy truyền thống cũng mang lại hiệu quả, nhưng ở một số tiết dạy nếu áp dụng trình chiếu thì hiệu quả sẽ cao hơn rất nhiều. Đa số các thầy cô thường chỉ sử dụng trình chiếu Powerpoint vào các tiết thao giảng hoặc trong các kỳ thi Giáo viên giỏi các cấp. Nhưng không phải thầy cô nào cũng tự soạn bài giảng cho chính mình nếu cần đến các thủ thuật hiệu ứng thay vì các slides đơn điệu. Bản thân tôi cũng đã nhiều lần phải đi cùng các đồng nghiệp trong các kỳ thi để hỗ trợ quá trình soạn bài giảng và thiết kế các trò chơi tương tác. Ở một số trường giáo viên Tiếng Anh nhiều lúc phải cần đến sự hỗ trợ của người khác.

Từ những thực tế đó, tôi viết ra các giải pháp này mong được chia sẻ cùng các đồng nghiệp về cách soạn, thiết kế hiệu quả hiệu ứng cho các trò chơi và hoạt động tương tác trên phần mềm PPT.

V. ĐIỂM MỚI TRONG KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

Với các hướng dẫn chi tiết trong kỹ thuật lập trình đối tượng tạo hiệu ứng trên các slides và thậm chí tạo sự tương tác giữa các đối tượng ngay trong một

slide, hay giáo viên có thể viết, vẽ ngay trên slide đang trình chiếu bằng một số công cụ (như Text Box, Check Box...) giúp tiết kiệm được thời gian ghi bảng cũng như giúp cho bài học thêm sinh động hơn.

Tính đơn giản hóa trong các thủ thuật sẽ giúp các đồng nghiệp dễ tiếp cận hơn, phù hợp với tất cả các thầy cô kể cả những người chưa thành thạo CNTT, qua đó có thể giải quyết được những vướng mắc từ các giải pháp cũ thiếu tính sáng tạo, hạn chế hiệu quả trước đây.

Từ các đợt chuyên đề ở trường và huyện tôi thấy một số thủ thuật tạo hiệu ứng do tôi giới thiệu có tính thực tế cao, được các đồng nghiệp ủng hộ và tiếp cận thành công. Một số tiết dạy của các đồng nghiệp đã áp dụng một số trò chơi tương tác mang lại sự hào hứng cho các em học sinh.

B. NỘI DUNG

I. CƠ SỞ KHOA HỌC

1. Cơ sở lý luận:

Ứng dụng CNTT vào giảng dạy đã được đề cập rất lâu và rất cụ thể trong các Chỉ thị về giáo dục như: Chỉ thị 29 về việc *"Ứng dụng và phát triển CNTT trong giáo dục và đào tạo sẽ tạo ra một bước chuyển cơ bản trong quá trình đổi mới nội dung, chương trình, phương pháp giảng dạy, học tập và quản lý giáo dục"* . Hay *"đẩy mạnh ứng dụng CNTT trong giáo dục đào tạo ở tất cả các cấp học, bậc học, ngành học theo hướng dẫn học CNTT như là một công cụ hỗ trợ đắc lực nhất cho đổi mới phương pháp dạy học ở các môn"*. Đặc biệt trong các năm học vừa qua là năm triển khai thực hiện Chỉ thị số 55/2008/CT-BGDĐT ngày 30/9/2010 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT về tăng cường giảng dạy, đào tạo và ứng dụng CNTT trong ngành giáo dục với chủ đề *"Năm học đẩy mạnh ứng*

dụng CNTT, đổi mới quản lý tài chính và xây dựng trường học thân thiện, học sinh tích cực”

Từ năm học 2015-2016 Bộ giáo dục - Đào tạo đã triển khai chương trình Bồi dưỡng thường xuyên qua các Modules trong đó có Module 19 về “*Dạy học với CNTT*” và Module 20 về “*Tăng cường năng lực sử dụng thiết bị dạy học và ứng dụng CNTT trong dạy học*” cho thấy việc ứng dụng CNTT vào trong từng tiết dạy là hết sức cần thiết, qua đó đã giúp giáo viên nhận thức sâu sắc hơn về tầm quan trọng cũng như xác định được vai trò của thiết bị dạy học trong đổi mới phương pháp dạy học, đặc biệt là thiết bị sử dụng CNTT.

2. Cơ sở thực tiễn:

Để thực hiện các mục tiêu trên hiệu quả và ngày càng nâng cao về chất lượng cũng như về số lượng thì mỗi nhà trường cần trang bị nhiều hơn các thiết bị hỗ trợ như máy chiếu, phòng nghe nhìn, các thiết bị âm thanh, v.v.... Bên cạnh đó, cũng cần có những buổi Workshop, Seminar để bàn về việc soạn giảng như thế nào để các tiết học trở nên thu hút học sinh hơn, tạo điều kiện cho giáo viên học tập trao đổi kinh nghiệm.

Tuy nhiên, trước mắt khi những vấn đề trên chưa được đáp ứng kịp thời thì việc giáo viên tự học và tự nghiên cứu để soạn giáo án điện tử là điều hết sức cần thiết nhằm phục vụ cho công tác giảng dạy nói chung và cho môn Tiếng Anh nói riêng. Tích cực thăm lớp, dự giờ, tham gia các buổi chuyên đề soạn giảng để trao đổi, chia sẻ, học hỏi đồng nghiệp cốt để làm sao có thể ứng dụng CNTT thật nhanh và hiệu quả vào trong từng đơn vị bài học có chất lượng là điều tốt nhất. Từ đó phần nào đáp ứng được nhu cầu hiện nay cũng như góp phần xây dựng trường học thân thiện, học sinh tích cực.

II. THỰC TRẠNG VẤN ĐỀ

Đa số giáo viên 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, đặc biệt là đối với học sinh THCS. 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 vẫn còn nhiều giáo viên ngại sử dụng giáo án điện tử vì nghĩ rằng sẽ tốn thời gian để chuẩn bị một bài giảng. Việc thực hiện một bài giảng một cách công phu bằng các dẫn chứng sống động trên các slide trong các giờ học là điều mà các giáo viên thường hay tránh và không muốn nghĩ đến.

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 hạn chế nên giáo viên gặp khó khăn nếu muốn 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.

Qua trao đổi với các bạn đồng nghiệp, hầu hết đều nói rằng mọi người thường gặp khó khăn nhất trong thiết kế trò chơi có tính tương tác. Nghĩa là, ngoài việc giáo viên tổ chức cho các em chơi các game nhưng sự lựa chọn phải tùy thuộc vào các em thì giáo viên chưa làm được. Do đó những trò mà giáo viên cho các em chơi dưới sự “án định” của mình và thực hành theo thứ tự đôi khi cứ lặp đi lặp lại khiến các em lâu dài sẽ chán nản. Tránh né hoặc bỏ qua việc thực hiện dạy bằng CNTT một cách thường xuyên để quay về với phương pháp truyền thống cho nhanh là điều dễ hiểu.

Thực tế trên địa bàn, các trường học và Phòng giáo dục lâu nay chưa tổ chức được các cuộc thi trình chiếu bài giảng điện tử soạn bằng PPT giữa các giáo viên với nhau nên dẫn đến các thầy cô thiếu động lực học hỏi và thực hành, thiếu kỹ năng thiết kế bài giảng điện tử bằng các hiệu ứng chuyên sâu.

III. CÁC BIỆN PHÁP ĐÃ TIẾN HÀNH ĐỂ GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

Trong bài viết này, tôi xin trình bày các bước tạo hiệu ứng khi thiết kế các trò chơi tương tác cũng như các hoạt động tương tác trên phần mềm Powerpoint

2010. Để tận dụng được hết các chức năng của phần mềm thầy cô nên chọn và cài đặt từ Powerpoint 2007 trở lên.

1. Thiết kế trò chơi “Chiếc nón kỳ diệu”

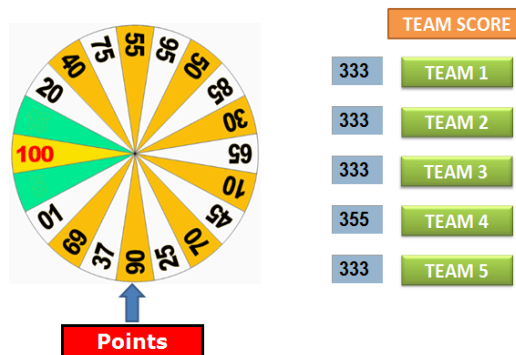
Trò chơi “Chiếc nón kỳ diệu” là trò chơi rất thú vị trên truyền hình có tính chất tương tác cao. Đặc biệt chúng ta có thể ứng dụng hóa trò chơi này vào chương trình dạy học các môn học nói chung và môn Tiếng Anh nói riêng. Thông qua trò chơi này giáo viên có thể giúp học sinh có thể luyện tập các dạng bài tập như trả lời câu hỏi, kết hợp với trò chơi đoán ô chữ,...

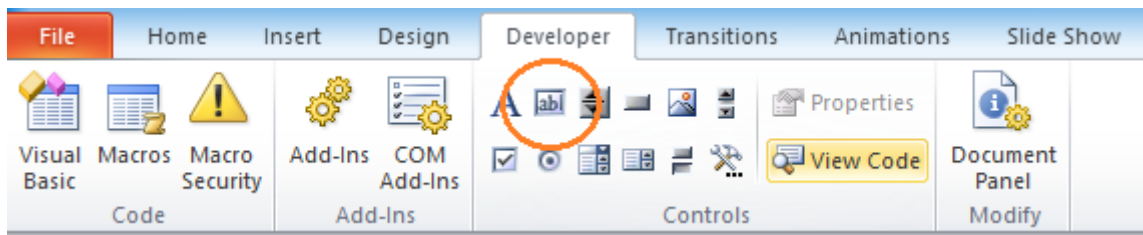
Các bước tiến hành như sau:



+Bước 1: Vào Google tìm kiếm “Vòng quay chiếc nón kỳ diệu”, thầy cô có thể chọn rất nhiều mẫu đẹp tùy ý, sau khi tải về thầy cô cắt chỉnh nó thành hình tròn nội tiếp hình vuông và dán vào Slide để tạo game.

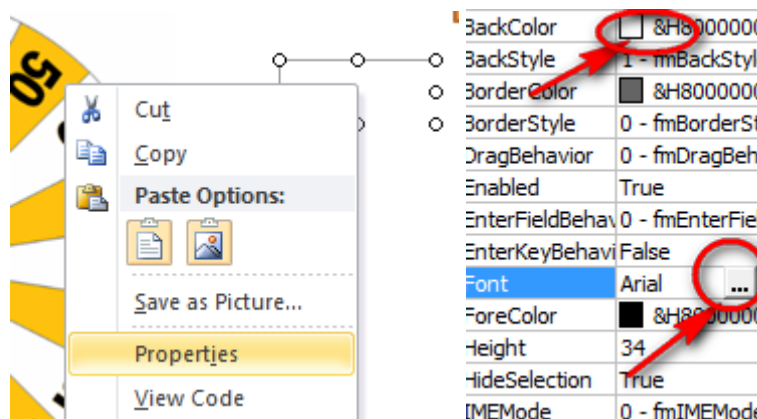
+Bước 2: Ở slide thứ nhất, đặt tên đội chơi phù hợp với lớp học. Ở đây tôi tạo thành 5 đội chơi ở bên phải slide.-> Bên trái thầy cô vào *Insert -> Shapes* để thêm nền màu giúp vòng quay nổi bật lên, điều chỉnh kích thước phù hợp -> Tại ô nền thầy cô click chuột phải và chọn *Send to back* để đưa ô nền nằm phía sau vòng quay, sau đó thêm mũi tên như hình vẽ.





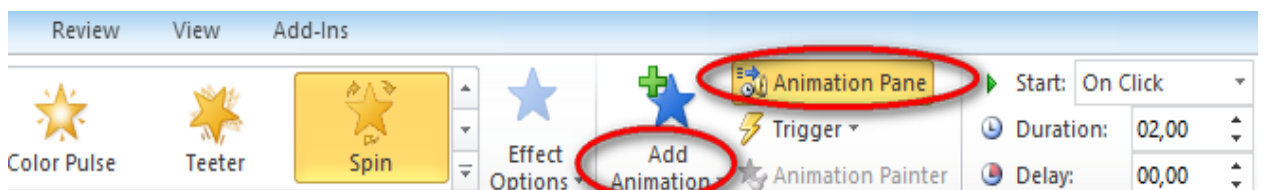
+**Bước 3:** Để tạo ô ghi điểm để có thể điền trực tiếp điểm số ngay trên trang đang trình chiếu thầy cô chọn thẻ *Developer* trên thanh công cụ như hình trên-> chọn biểu tượng “ab” sau đó vẽ trên slide (Mỗi đội chơi có một ô để ghi điểm trực tiếp bên cạnh).

Tại ô điểm vừa tạo sẽ không thấy rõ vì cùng màu với slide, vậy nên thầy cô bấm vào ô điểm và click chuột phải -> Chọn *Properties* -> Xuất hiện bên trái thông số điều chỉnh -> *BackColor* chọn màu thích hợp -> Tại *Font* bấm vào *Arial* chọn kiểu chữ và kích thước phù hợp -> Tiếp theo copy thành nhiều ô tương ứng với đội chơi. Thầy cô thử trình chiếu và ghi điểm vào ô để xem kết quả nhé.

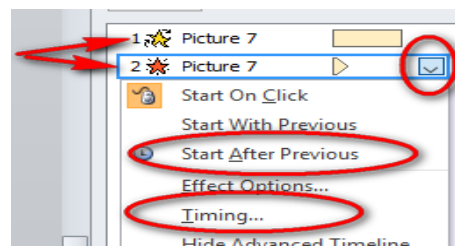


Lưu ý: Nếu trên thanh công cụ chưa có thẻ *Developer*, hãy cô vào *File* (góc trên bên trái) chọn *Options* -> *Customize Ribbon* -> Tại cột *Choose commands from* chọn *Main tab* -> Chọn *Developer* và bấm *Add* ở bên phải -> OK. Sau đó thầy cô sẽ thấy thẻ *Developer* trên thanh công cụ nhé.

+Bước 4: Tạo các vòng quay ngẫu nhiên - Trên thanh công cụ thầy cô chọn *Animations* và chọn thêm *Animation Pane* để hiện cột điều khiển chi tiết bên phải.



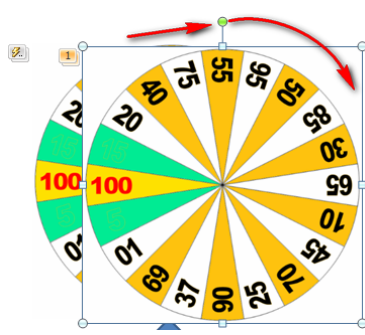
(Hình 1)



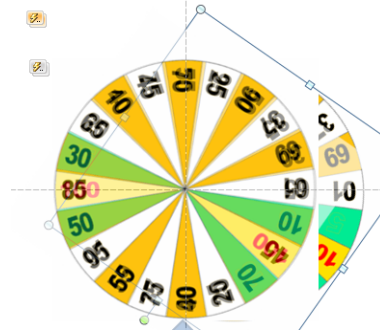
(Hình 2)

Click vào vòng quay -> Chọn *Add animations* trên thanh công cụ -> Tại *Emphasis* -> Chọn *Spin* (Bên trái vòng quay xuất hiện hiệu ứng số 1- Hình 1) -> Click tiếp vào vòng quay, tiếp tục chọn *Add animations* -> Tại *Exit* chọn *Disappear* (Bên trái vòng quay tiếp tục xuất hiện số 2) -> Bấm vào hiệu ứng số 2 (bên trái vòng quay) -> Tại *Animation Pane* bên phải màn hình bấm chọn dòng số 2 -> Trở xuống chọn *Start After Previous* -> Xong bấm vào hiệu ứng số 1 (bên trái vòng quay, phải bấm vào đó nếu không sẽ bị lỗi hiệu ứng) -> Tại *Animation Pane* bên phải (Hình 2)-> Tại chỗ có mũi tên trở xuống thầy cô chọn *Timing...* -> *Trigger* -> *Start effect on click of* -> tôi chọn *Text box 4: Points* theo thiết kế của tôi để khi bấm vào ô **Points** trên slide vòng quay sẽ quay -> Xong bấm OK.

Nếu thầy cô muốn vòng quay 360° (quay 1 vòng) hoặc 720° (quay 2 vòng) thì vào lại bên *Animation Pane* -> *Timing...* -> chọn tap *Effect* -> *Two Spins* -> *OK*, còn nếu muốn tạo hiệu ứng âm thanh thì nay tại thẻ *Effect* -> *Sound* -> chọn âm thanh tùy ý mỗi lúc bấm vòng quay -> *OK*.



(Hình 1)



(Hình 2)

+Bước 5 : Copy vòng quay - Ở hình trên, tôi bấm vòng vào vòng quay có sẵn -> Ấn *Ctrl + C* để copy -> Ấn *Ctrl + V* để tạo một bản sao, kéo nó ra một bên cho dễ nhìn-> Tôi bấm chuột vào hiệu ứng số 1 phía trên bên trái của bản sao -> Ở *Animation Pane* ở bên phải slide tôi tiếp tục chọn chỗ mũi tên trở xuống -> *Timing..*-> *Trigger* -> *Start effect on click of* -> tôi chọn *Text box 4: Points* -> Tiếp theo bấm chuột vào bản sao-> đưa chuột vào chỗ mũi tên phía trên (Hình 1) -> Xoay bản sao để chọn điểm tùy ý (Điểm số nào nằm ngay chỗ mũi tên ô *Points* chính là điểm muốn chọn) -> Xong tiếp tục bấm vào bản sao -> Click chuột phải -> Bấm *Send to Back* -> Xong kéo nó vào đồng tâm với vòng quay gốc (Kéo đến lúc nào xuất hiện hai đường vuông góc chấm chấm thì thả ra)

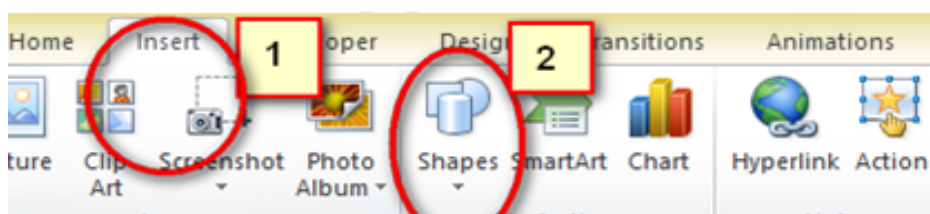
Để tạo thêm các điểm số ngẫu nhiên khác thầy cô cứ lặp lại cách copy và tạo hiệu ứng tương tự nhé. Đến vòng quay cuối cùng thầy cô không tạo hiệu ứng *Disappear* nữa thì vòng quay sẽ không biến mất.

2. Thiết kế trò chơi trắc nghiệm (Multiple Choice):

Trò chơi này hỗ trợ các thầy cô ra bài tập trắc nghiệm chọn đáp án đúng, giúp học sinh có thể rèn luyện Ngữ pháp cũng như từ vựng, kiến thức xã hội,... Thay vì chiếu trực tiếp bằng các câu hỏi và đáp án trên máy chiếu, hoặc trên

poster, hay phiếu học tập thì thiết kế thông qua trò chơi bằng các hiệu ứng sinh động sẽ thu hút sự tham gia của các em hơn nhiều, đồng nghĩa với việc tiếp thu bài học của các em sẽ hiệu quả hơn.

+**Bước 1:** Thầy cô vào mục *Insert* (1) trên thanh tác vụ, chọn *Shapes* (2) sau đó chọn kiểu ô và vẽ ô câu hỏi và các ô đáp án. Click đúp vào các ô để lựa chọn màu và kiểu ô phù hợp ý thích. Sau đó thầy cô bấm vào ô câu hỏi và ghi nội dung câu hỏi. Bấm vào ô trả lời để ghi câu trả lời. Tôi lấy nội dung như ví dụ trong hình với 4 đáp án lựa chọn.



The party was great and we enjoy _____ very much.

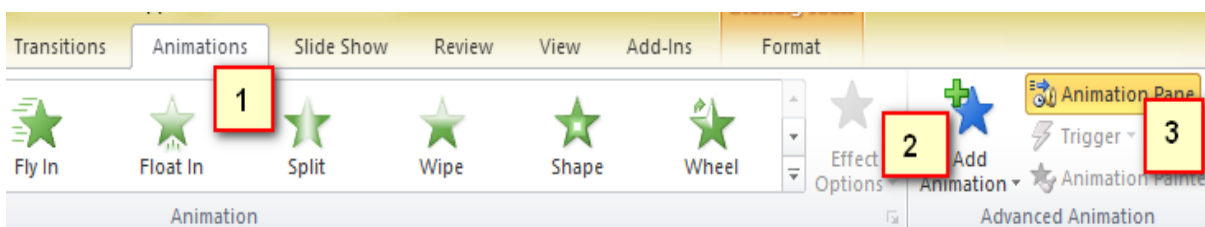
A. myself

B. ourselves

C. yourselves

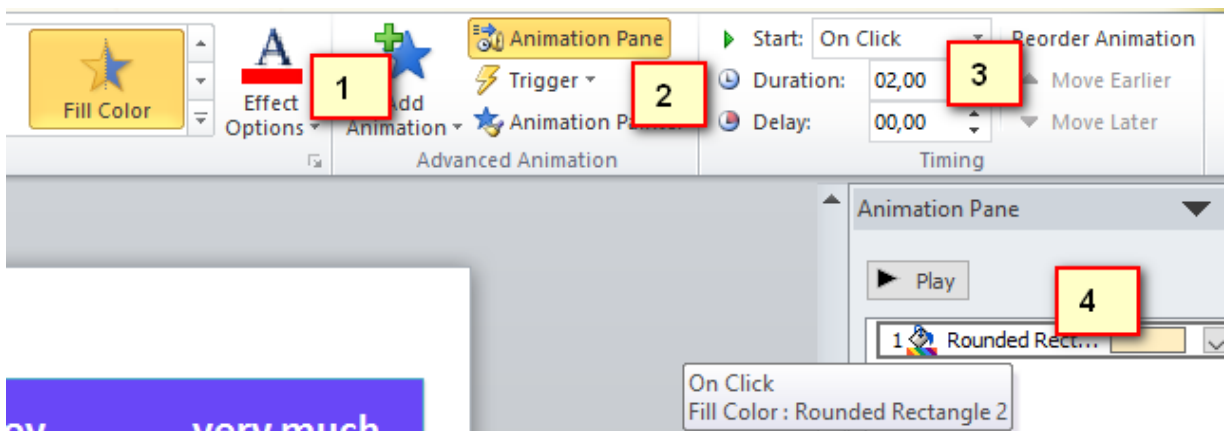
D. themselves

+**Bước 2:** Thầy cô tiến hành tạo hiệu ứng cho ô đáp án A: Trên thanh tác vụ chọn *Animation* (1), bấm vào ô A và chọn *Add Animation* (2) chọn *Fill color* trong phần *Emphasis*. Chọn *Animation Pane* để xem các thay đổi bên phải màn hình.

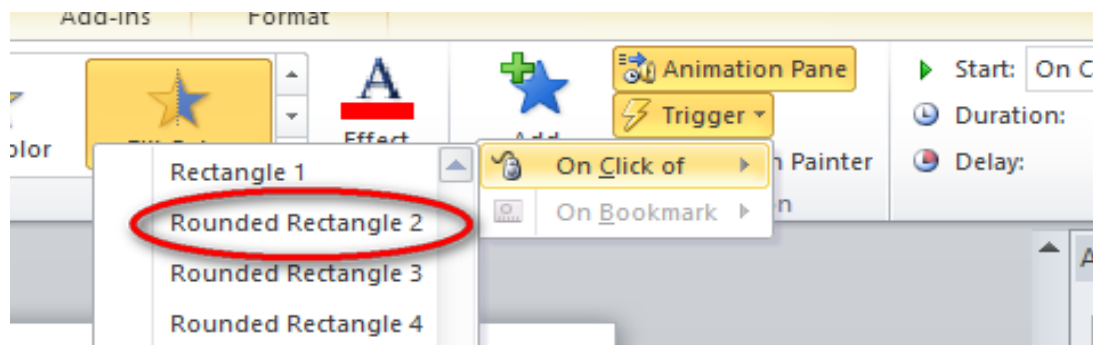


+**Bước 3:** Để thay đổi màu ô đáp án mỗi khi click chuột vào đó, thầy cô chọn ô và chọn màu ở *Effect Options*(1), tôi chọn màu đỏ cho các đáp án sai,

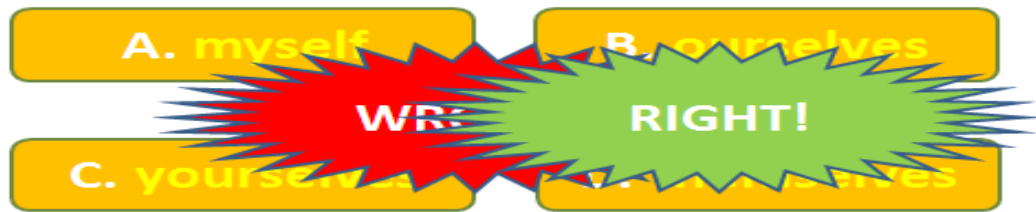
tiếp theo chọn thời gian hiệu ứng thay đổi (3), ta nên chọn 00,25 hoặc 00,50 để hiệu ứng nhanh hơn. rê chuột về (4) để biết tên ô đang chọn ở hiệu ứng đáp án A là gì (*Rounded Rectangle 2*).



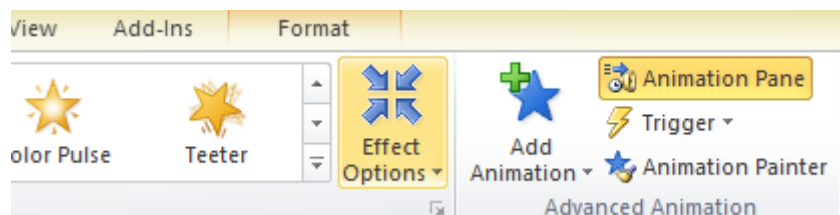
+**Bước 4:** Tiếp theo chọn hiệu ứng trigger khi bấm vào đáp án A thì ô biến chuyển màu đỏ: *Trigger -> On click of -> Rounded Rectangle 2*. Làm tương tự với các đáp án còn lại, để nhanh hơn ta chọn ô đáp án A, sau đó click đúp vào chỗ *Animation Painter* ngay dưới ô *Trigger*, tiếp tục đưa chuột về các ô đáp án khác và click vào đó để dán, ngay tức thì hiệu ứng các ô đều giống đáp án A, như câu hỏi trên đáp án đúng là B vậy chúng ta chọn màu khác cho B, thao tác như bước chọn màu ở trên đáp án A.



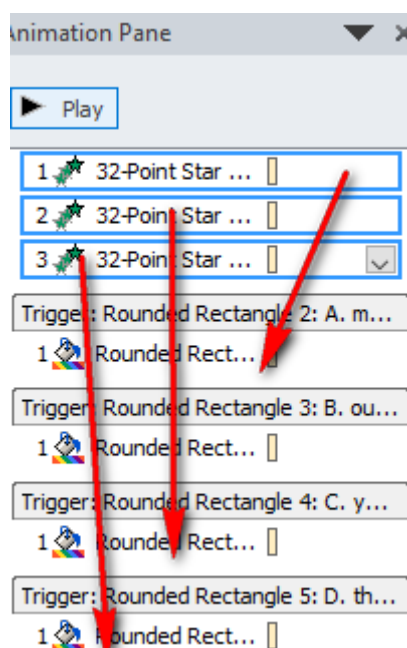
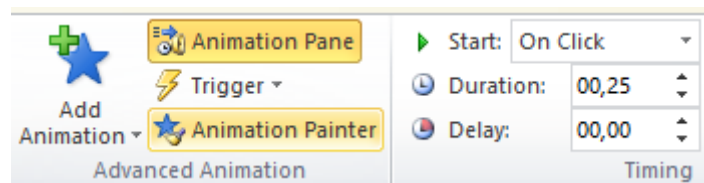
+**Bước 5:** Về cơ bản như vậy có thể là xong, nhưng để hấp dẫn hơn tôi tạo thêm 1 ô có chữ Sai (*Wrong!*) để nó xuất hiện mỗi khi click vào đáp án sai và 1 ô có chữ Đúng (*Right!*) mỗi khi click vào đáp án đúng. Quay lại Bước 1 tạo hai ô như đã nói.



+**Bước 6:** Tạo hiệu ứng cho ô Wrong!: Ta chọn ô *Wrong!* sau đó bấm chọn *Animation -> Add Animation -> More Entrance Effects -> Chọn Basic Zoom -> Chọn Effect Options* nếu muốn *Zoom out* hay *Zoom in*.



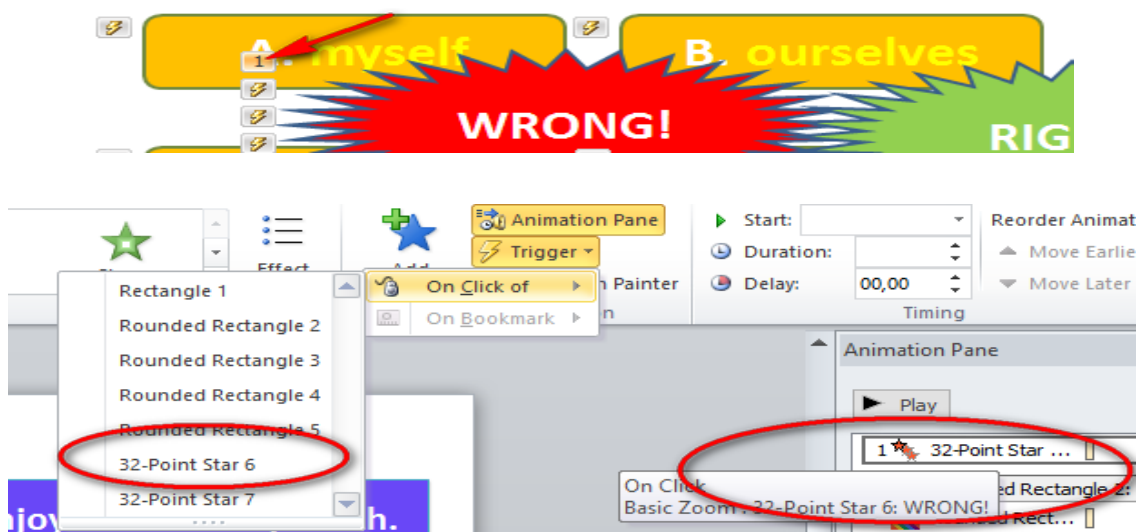
Tiếp tục chọn ô *Wrong!* và tạo thêm 2 hiệu ứng hiện ra tương tự như thế. Bấm vào ô *Wrong!* lần nữa để chọn cả ba hiệu ứng vừa tạo sau đó tùy chỉnh thời gian xuất hiện phù hợp ở khung *Duration* ở góc trên bên phải màn hình.



Ở hình bên (trên khung *Animation Pane*) ta thấy 3 ô trên cùng chính là các hiệu ứng đã tạo ở ô *Wrong!*. Ta tiến hành chọn ô 1, kéo và thả ngay phía dưới các đầu mũi tên. Tiếp tục với ô 2 và 3. Lưu ý có chỗ ta không kéo (*Rectangle 3*) vì ô đó là đáp án đúng (đáp án B). Click chuột phải vào các ô 1,2,3 và chọn *Start With Previous*.

Nếu muốn ô *Wrong!* biến mất sau mỗi lần xuất hiện ta lại bấm tiếp vào ô *Wrong!*, chọn *Add Animation -> More Exit Effects-> Chọn Basic Zoom* (Có thể chọn hiệu ứng tùy thích).

Bấm vào hiệu ứng vừa tạo theo hình mũi tên phía dưới và chọn *Trigger* trên thanh tác vụ.



Ở *Trigger* ta chọn *On click of* và chọn như hình vẽ (*Point Star 6* chính là hiệu ứng biến mất của ô *Wrong*):

+**Bước 7:** Tiếp tục làm các hiệu ứng tương tự với ô *Right* cho đáp án B. Xong thầy cô mở trình chiếu và kiểm tra kết quả đạt được.

Ở trò chơi các trò chơi và hoạt động phía trên, tôi đã hướng dẫn các bước rất cụ thể bằng hình ảnh, vậy nên ở các game còn lại tôi xin trình bày ngắn gọn, các thanh tác vụ trên các thầy cô sử dụng tương tự nhé.

3. Thiết kế trò chơi **Pelmanism**:

Đây là trò chơi kiểm tra từ vựng, động từ giúp học sinh rèn luyện trí nhớ. Với trò chơi này học sinh sẽ lật 2 ô tùy ý. Nếu phù hợp với nhau, có thể là cặp tranh và từ, cặp từ ở nguyên mẫu và quá khứ... thì coi như 2 ô đó được lật. Nếu không phù hợp thì 2 ô đó đóng lại cho lần lựa chọn sau. Ví dụ tôi đã cho các em tìm các cặp động từ nguyên mẫu và quá khứ như sau.

Để thiết kế trò chơi này chỉ cần dùng thủ thuật *Trigger* trong PPT là được. Tuy nhiên khi HS chọn cặp từ không đúng giáo viên cần nhanh tay bấm vào ô đó để từ biến mất và cho HS chọn cặp ô khác. Cách thiết kế như sau :

+**Bước 1:** Vào *Insert* chọn *Shapes* và tạo 8 ô (thầy cô có thể chọn thêm tùy theo số lượng từ, nhưng số ô phải chẵn vì tính theo cặp khi lật ô), điều chỉnh vị trí phù hợp trên slide.



+**Bước 2:** Bôi đen 8 ô và Copy->Paste ra 8 ô khác. Gõ văn bản vào các ô, ở đây 4 ô phía trên tôi chọn các động từ nguyên mẫu, 4 ô phía dưới tôi chọn động từ quá khứ tương ứng các động từ phía trên. Tiếp theo dùng *Text Box* ở mục *Insert* chọn *Text Box* gõ các số từ 1-8 đặt ở góc dưới bên trái.



+**Bước 3:** -Tạo hiệu ứng xuất hiện ô chữ “*burn*” □ Trong mục *Trigger*, chọn mục cần liên kết. Trong bài này mục cần liên kết là số 1.

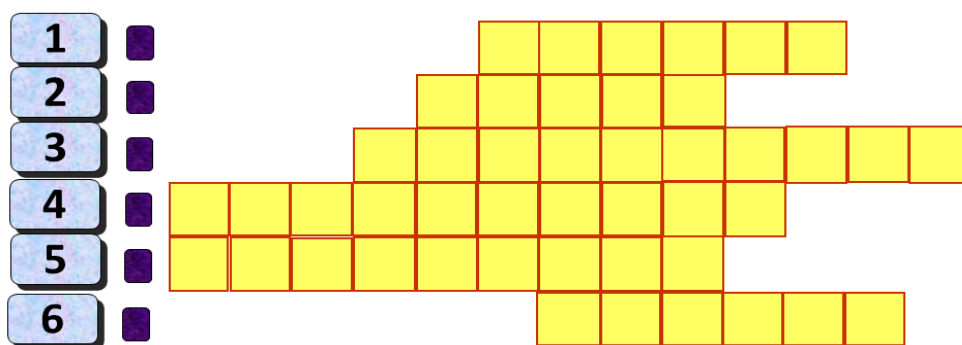
-Tạo hiệu ứng biến mất chữ “*burn*” theo ý trong mục *Exit* □ Trong mục *Trigger*, chọn mục cần liên kết. Trong bài này mục cần liên kết vẫn là số 1. Các số và ô tiếp theo được làm tương tự như trên.

+**Bước 4:** Thầy cô chọn toàn bộ ô chữ và số ở hình trên đem ghép chồng vào 8 ô không có chữ lúc đầu.

Như vậy khi làm xong sẽ có một slide hoàn chỉnh như hình trên. Nếu muốn cho chữ “**burn**” xuất hiện ta click vào số 1. Nếu muốn cho chữ “**burn**” biến mất khi học sinh chọn nhầm ta cũng có thể click vào số 1. Nghĩa là nếu chọn 2 từ đúng thì click vào các hiệu ứng xuất hiện nếu chọn cặp ô không trùng nhau thì click thật nhanh cho nó biến mất.

4. Thiết kế trò chơi Crosswords

Game này có thể dùng để Warm up (Ôn lại các từ vựng đã học). Đây cũng là một trong những trò chơi rất thú vị mà các em thường thấy trong chương trình **Đường lên đỉnh Olympia** ở phần thi **Vượt chướng ngại vật** do kênh VTV3 tổ chức. Cũng với kỹ thuật *Trigger*, nghĩa là khi click chuột vào đối tượng này thì đối tượng kia xuất hiện. HS sẽ nghe gợi ý của giáo viên để gọi ra đúng từ gồm bao nhiêu chữ cái được qui định sẵn. HS chọn bất kỳ hàng nào chứ không bắt buộc phải chọn theo thứ tự. Nếu chữ cái trong cột hàng dọc xuất hiện chưa hết nhưng HS có thể gọi ra được từ khoá thì khi click chuột vào ta cũng có thể cho xuất hiện từ khoá.



Cách thực hiện : Đầu tiên cần xác định ô chữ và ở đây tôi tạo ô chữ có hàng dọc với từ khoá là **PLACES**, thì dĩ nhiên phải có 6 dòng hàng ngang tương ứng.

+**Bước 1:** Khởi động PPT □ vẽ các ô chữ nhưng không chọn hiệu ứng. Tiếp đó, dùng chuột kéo phủ tất cả các ô vừa tạo □ Copy và dán chồng lên nhau. Các ô này sẽ chọn hiệu ứng sau khi chèn chữ xong.

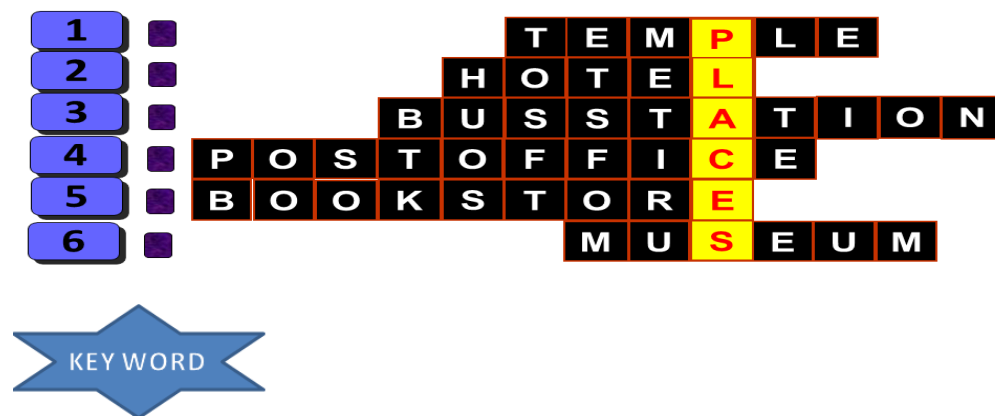
+**Bước 2:** Tạo các ô số 1 đến 6 bên cạnh các hàng ngang.

+**Bước 3:** Nhấp chuột phải tại các ô hàng ngang, chọn *Add Text* để nhập các chữ cái vào. Sau khi nhập xong chữ hàng ngang ta sẽ được ô hàng dọc. Tô màu nổi cho các chữ hàng dọc này.

Sau khi đã nhập xong chữ ở hàng ngang thứ nhất, thì nhấp chuột vào chọn tất cả các ô này rồi chọn hiệu ứng xuất hiện là *Blinds*. Tại thanh hiệu ứng bấm

mũi tên đồ xuống □ Chọn *Effect options* □ Timing □ chọn *Triggers* □ *Start effect on click of* □ chọn liên kết là ô số 1. Nhấn OK là xong. Làm tương tự cho các hàng ngang tiếp theo từ 2-6.

Cuối cùng chọn tất cả các ô hàng dọc có chứa từ khoá PLACE, chọn hiệu ứng xuất hiện (Blinds) lần nữa, sau đó chọn tiếp hiệu ứng nhấn mạnh tùy ý □ *Effect options* □ *Triggers* □ liên kết tại dấu ô KEY WORD □ Nhấn OK để kết thúc toàn bộ quá trình thực hiện.



Như vậy tôi đã kết thúc quá trình thiết kế chỉ trên một slide duy nhất. Và khi thao tác trò chơi tôi có thể chọn vào bất cứ dòng nào theo yêu cầu của HS.

5. Thiết kế trò chơi “What and Where”

Game này dùng để kiểm tra từ vựng vừa mới học xong.

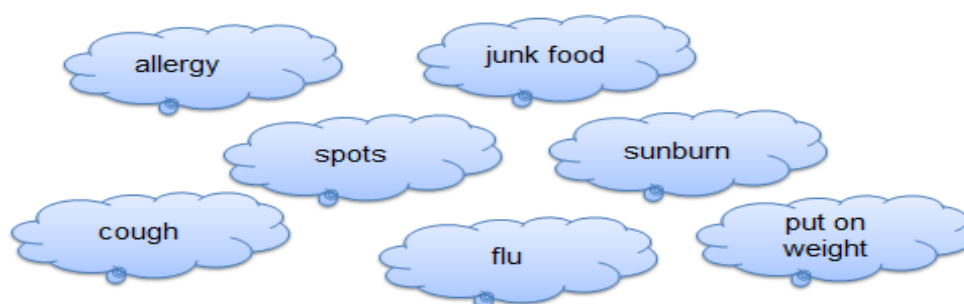
Cách thực hiện: Nếu như các trò chơi **Rub out and Remember** hay **Slap the board** chỉ thiết kế đơn giản là cho từ xuất hiện và biến mất theo thứ tự dưới sự điều khiển nhanh của giáo viên, thì với **What and Where** lại khác. Chúng ta phải cho nó xuất hiện từng từ sau khi biến mất mà không theo trật tự nên tôi đã dùng *Trigger* trong *Effect options* để thiết kế mới thực hiện được.

+**Bước 1** : Mở PPT, vào *AutoShapes* □ vào *Stars and Banners* để vẽ các vòng tròn. Dùng *Textbox* viết các từ chồng lên các vòng tròn.

+**Bước 2** : Chọn hiệu ứng xuất hiện cho tất cả các từ. Sau đó lại chọn hiệu ứng biến mất cho các từ lần nữa.

+**Bước 3** : Chọn từ đầu tiên trong vòng tròn 1 ☐ chọn thêm một hiệu ứng xuất hiện bất kỳ. Tại thanh hiệu ứng chọn *Effect options* ☐ Chọn *Timing* ☐ *Trigger* ☐ Tại *Start Effect on click of* chọn liên kết vòng tròn 1 ☐ OK.

Làm tương tự các từ với các vòng tròn còn lại. Vậy khi nhấp chuột vào vòng tròn nào thì từ đó sẽ xuất hiện. Ví dụ sau khi dạy các từ ở trong hình ta cho HS luyện tập.

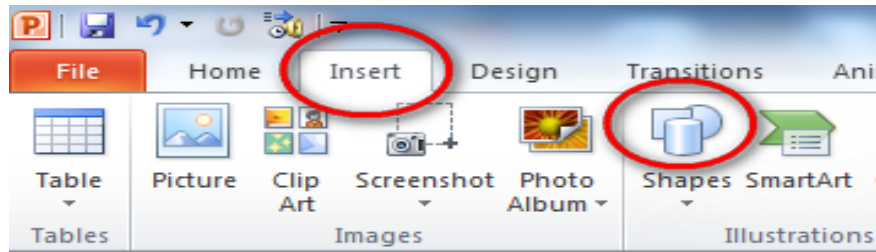


Với trò chơi này sẽ giúp học sinh rèn luyện trí nhớ, có thể thuộc từ vựng ngay khi học xong. Và cùng với thủ thuật thiết kế như trên đã giúp tôi có thể điều khiển chuột vào bất kỳ hình tròn nào mà không sợ nhầm lẫn nội dung.

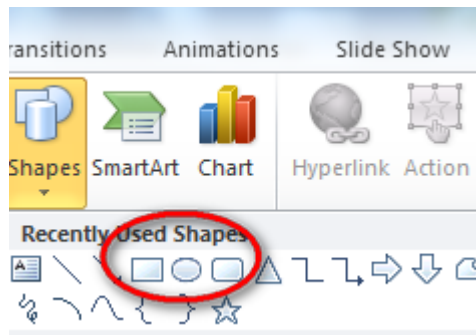
6. Thiết kế đồng hồ đếm ngược để tính thời gian trò chơi:

Mục tiêu của hoạt động này giúp giáo viên mặc định được thời gian giới hạn cho học sinh khi thực hiện một trò chơi hoặc hoạt động nào đó nếu cần tính thời gian. Ở phần này tôi xin hướng dẫn thầy cô tạo đồng hồ đếm ngược từ **20** đến **0**. Nếu cần làm độ dài bao nhiêu giây thì thầy cô tự điều chỉnh con số tùy ý.

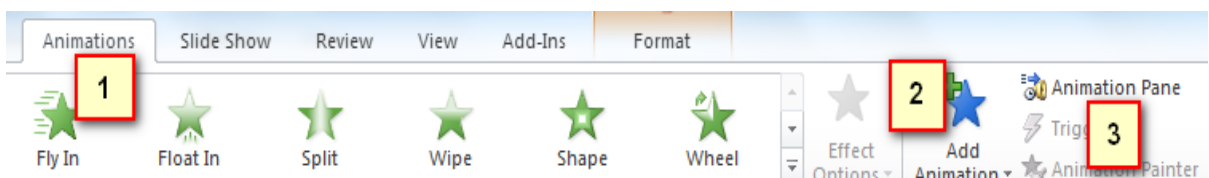
+**Bước 1**: Click *Insert* trên thanh *Menu*, sau đó click vào *Shape* để chọn khung hình làm đồng hồ:



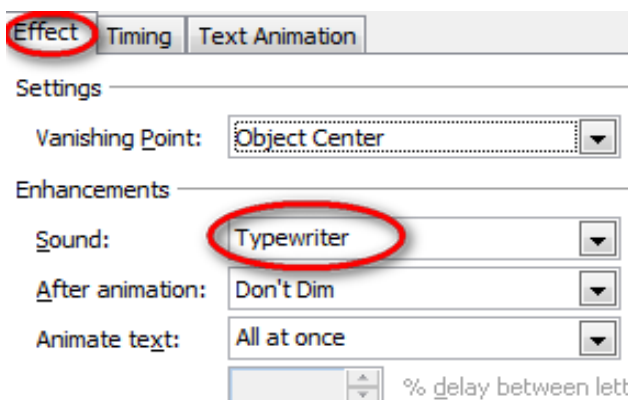
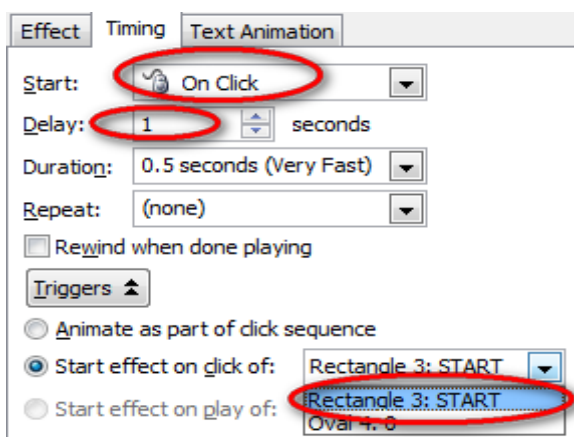
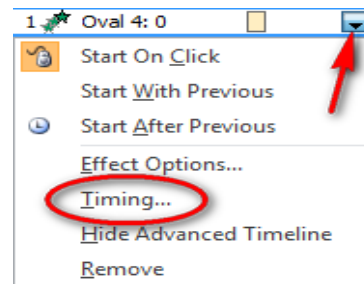
+**Bước 2:** Ở cửa sổ *Shape* bạn chọn một trong mấy biểu tượng sau để làm nút *Start* trên trình chiếu. Tôi chọn ô chữ nhật để tạo khung *Start* và ô tròn để tạo đồng hồ. Sau khi tạo được ô chữ nhật *Start* và ô tròn đồng hồ thì bạn đưa chuột tại khung đó và click chuột phải rồi chọn *Edit text*. Ở ô chữ nhật bạn điền *START*, ở ô tròn tôi điền số **20**.



+**Bước 3:** Đặt hiệu ứng cho ô số **20**: Bấm chọn khung số **20** (Bấm cả khung chữ chứ không phải bôi đen số 20), trên thanh *Menu* bạn chọn *Animation* (1), tiếp đến chọn *Add animation* (2) để chọn hiệu ứng xuất hiện, ở đây bạn chọn *Entrance* và chọn hiệu ứng xuất hiện tùy thích (Tôi chọn *Zoom*), sau đó bấm *Animation Pane* (3) để theo dõi kết quả phía bên phải màn hình.

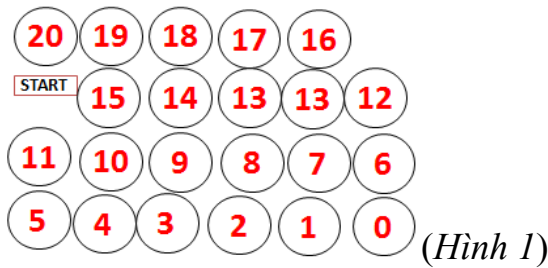


+**Bước 4:** Đặt thuộc tính *Trigger* để khi bấm vào *START* xuất hiện ô số **20**. -> Bấm mũi tên trỏ xuống ở thanh *Animation Pane* -> *Timing...* Ở thẻ **Timing** và *Effect* bạn chọn như hình bên dưới. Xong bấm **OK**

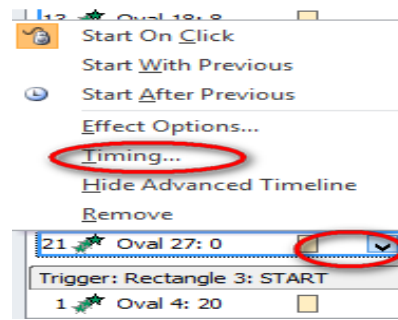


Xong thầy cô mở trình chiếu và bấm thử vào ô *START* sẽ thấy kết quả.

+**Bước 5:** Thầy cô copy ô số **20** và sửa thành ô số **19**, copy ô số **19** và sửa thành ô số **18**,... cứ như thế copy và chỉnh sửa cho đến ô số **0** là được (*Hình 1*).
Lưu ý: Thầy cô phải làm theo trình tự nếu không khi trình chiếu sẽ đảo lộn.

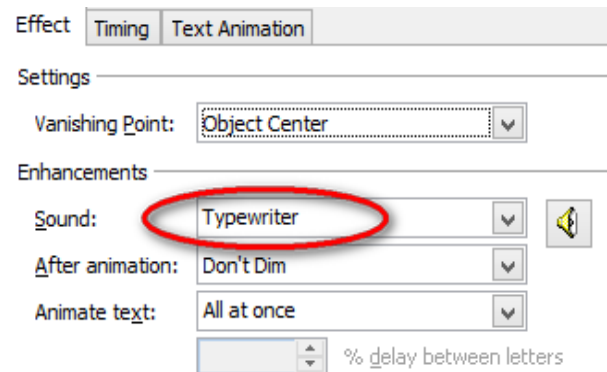
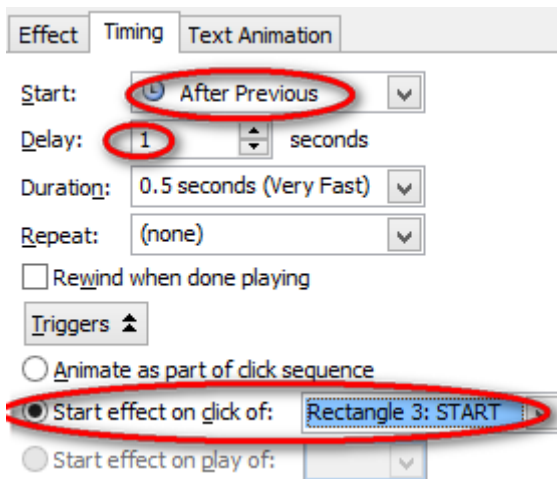


(Hình 1)



(Hình 2)

Ở thẻ *Animation pane* (Hình 2) ở bên phải thầy cô di chuyển chuột và bấm vào Oval số 19 sau đó di chuyển chuột xuống dưới bấm phím *Shift* và chọn Oval số 0 để chọn tất cả. Bấm mũi tên ở Oval số 0 sau đó click vào *Timing..* và *Effect* và chọn các thông số như hình dưới, xong bấm OK.



+Bước 6: Thầy cô xếp chồng tất cả các ô lại với nhau. Như vậy là ta đã có một cái đồng hồ đếm ngược.

Lưu ý: Để làm một cái đồng hồ đếm xuôi thầy cô chỉ cần làm tương tự nhưng thay đổi con số từ nhỏ đến lớn là được.

IV. HIỆU QUẢ MANG LẠI CỦA SÁNG KIẾN

Sau thời gian thử nghiệm các tiết dạy có sử dụng các trò chơi tương tác và lấy số liệu thống kê từ hai lớp 7D và 7E tôi nhận thấy những biện pháp trên mang tính khả thi cao, hiệu quả mang lại rất rõ rệt. Qua đó thấy được thái độ tinh thần học tập của các em được cải thiện một cách tích cực, chất lượng dạy học được nâng cao. Kết quả cụ thể được thống kê như sau:

Lớp	Số học sinh	TRƯỚC KHI ÁP DỤNG						SAU KHI ÁP DỤNG					
		Tập trung cao		Tập trung vừa		Không tập trung		Tập trung cao		Tập trung vừa		Không tập trung	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL		SL	%	SL	%
7D	39	15	38,5	12	30,8	12	30,8	28	71,8	8	20,5	3	7,7
7E	41	16	39	10	24,4	15	36,6	32	78	7	17,1	2	4,9

Với những số liệu như trên tôi nghĩ việc thiết kế giáo án trình chiếu kèm theo các hiệu ứng lập trình cho các hoạt động tương tác là một việc làm cần thiết, đặc biệt đối với các tiết dạy mang tính giao tiếp cao. Giúp học sinh vừa chơi vừa học, tạo cho các em niềm say mê đối với môn Tiếng Anh.

V. KHẢ NĂNG ỨNG DỤNG VÀ TRIỂN KHAI:

Có thể nói, nếu giáo viên Tiếng Anh có trình độ chuyên môn cao về tin học thì có thể biến những bài giảng của mình trở nên đơn giản nhưng đầy sống động và đẹp mắt. Nhưng với mức độ hiểu biết căn bản và thêm một chút học hỏi thì giáo viên cũng có thể tạo ra những tiết học rất hiệu quả. Vấn đề là chúng ta biết mình đang làm gì, áp dụng chỗ nào để đạt hiệu quả tối ưu. Thông qua các buổi chuyên đề, thảo luận tôi nghĩ bài viết này có thể triển khai không những cho môn Tiếng Anh mà còn có thể ứng dụng trong các môn học khác.

Dù sao thì giáo án PPT vẫn chỉ là một phần mềm trình diễn, hỗ trợ bài giảng. Vì vậy cần có sự phối hợp linh hoạt với phần trắng bảng đen để tạo kết quả tốt nhất. Không nhất thiết tiết dạy nào cũng sử dụng giáo án trình chiếu PPT. Chúng ta chỉ nên áp dụng vào những tiết dạy khó, có nhiều hoạt động tương tác.

VI. Ý NGHĨA CỦA SÁNG KIẾN:

Qua bài viết này, những thầy cô chưa thành thạo CNTT sẽ không còn thấy vất vả trong khâu thiết kế trò chơi tương tác với các hiệu ứng sinh động nữa. Điều này giúp các thầy cô cảm thấy tự tin hơn trong khi thiết kế và sử dụng giáo án trình chiếu. Tiếng Anh là bộ môn đặc thù, nhìn chung là khó. Trong mỗi tiết dạy có nhiều hoạt động với các kỹ năng khác nhau nên việc sử dụng các công cụ

hỗ trợ là rất cần thiết, đặc biệt là công cụ trình chiếu vì nó mang tính hiện đại và cần thiết trong thời kỳ phát triển CNTT. Nếu áp dụng tốt các thủ thuật trên, thầy cô sẽ giúp học sinh cảm thấy hứng thú trong học tập và ngày càng yêu thích môn Tiếng Anh hơn. Từ đó chất lượng dạy học cũng sẽ đi lên.

C. KẾT LUẬN

I. BÀI HỌC KINH NGHIỆM

Với niềm đam mê môn học Tiếng Anh và sở thích CNTT của mình tôi đã nghiên cứu để viết ra những kinh nghiệm nhỏ bé này mong rằng có thể chia sẻ với nhiều bạn bè đồng nghiệp khác vì tôi biết rằng vẫn còn nhiều bạn đồng nghiệp đang bắt đầu hoặc còn gặp nhiều khó khăn bỡ ngỡ khi soạn giáo án điện tử mà không biết hỏi ai như tôi một vài năm trước kia.

Cùng với sức mạnh của CNTT và sự học hỏi của bản thân từ các nguồn tài liệu khác nhau, các lớp chuyên đề, đúc rút từ các giải pháp cũ trước đây, tôi đã tiếp thu được nhiều điều bổ ích trong quá trình áp dụng sáng kiến của mình vào các tiết dạy.

II. KIẾN NGHỊ VÀ ĐỀ XUẤT

1. Đối với ngành giáo dục:

- Tổ chức thường xuyên các buổi chuyên đề hàng năm để giáo viên Tiếng Anh có cơ hội học tập và trao đổi kinh nghiệm lẫn nhau trong dạy học.
- Tổ chức các cuộc thi soạn giáo án PPT, giáo án Violet để khuyến khích giáo viên tham gia nhằm phát triển tốt kỹ năng soạn giáo án điện tử.

2. Đối với nhà trường:

- Trang bị thêm các phương tiện hỗ trợ dạy học như loa, đài, và đặc biệt là trang bị thêm máy chiếu ngay tại các lớp học cũng như phòng học chung, phòng thực hành để giúp giáo viên có điều kiện thường xuyên sử dụng máy chiếu trong các tiết dạy.

3. Đối với giáo viên Tiếng Anh:

- Tăng cường thăm lớp dự giờ có sử dụng CNTT để học hỏi trao đổi kinh nghiệm lẫn nhau.

- Tiến hành làm các chuyên đề trong tổ bộ môn về cách thức thiết kế giáo án trình chiếu.

Dạy học là cả một nghệ thuật, không có một phương pháp nào là duy nhất, cũng như không phải tiết học nào cũng sử dụng CNTT, tuy nhiên các thầy cô cũng cần linh hoạt trong soạn bài và lên lớp để mang lại hiệu quả cao cho mỗi tiết dạy của mình.

Cũng có thể kinh nghiệm của tôi vẫn còn rất ít và còn nhiều hạn chế nhưng hy vọng vẫn giúp được phần nào các bạn đồng nghiệp và cũng như mong nhận được những lời động viên góp ý chân thành từ quý thầy cô có kinh nghiệm nhiều hơn để giúp tôi bổ sung những chỗ thiếu sót và ngày càng hoàn thiện hơn bài viết của mình.

Tôi xin chân thành cảm ơn!