

UBND THÀNH PHỐ THỦY NGUYÊN
TRƯỜNG TIỂU HỌC QUẢNG THANH

BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

***“KHAI THÁC, SỬ DỤNG PHÒNG HỌC THÔNG MINH NHẪM
PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC VÀ PHẨM CHẤT CHO HỌC SINH
QUA GIỜ HỌC TIẾNG ANH LỚP 5”***



Tác giả: PHẠM HOÀNG ÁI NY

Chức vụ: Giáo viên Tiếng Anh

Nơi công tác: Trường Tiểu học Quảng Thanh

Thành phố Thủy Nguyên, TP. Hải Phòng.

Tháng 03/2025

UBND THÀNH PHỐ THỦY NGUYÊN
TRƯỜNG TIỂU HỌC QUẢNG THANH

BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

***“KHAI THÁC, SỬ DỤNG PHÒNG HỌC THÔNG MINH NHẪM
PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC VÀ PHẨM CHẤT CHO HỌC SINH
QUA GIỜ HỌC TIẾNG ANH LỚP 5”***



Tác giả: PHẠM HOÀNG ÁI NY

Chức vụ: Giáo viên Tiếng Anh

Nơi công tác: Trường Tiểu học Quảng Thanh

Thành phố Thủy Nguyên, TP Hải Phòng

Thủy Nguyên, ngày 05 tháng 03 năm 2025.

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN ĐỀ NGHỊ XÉT, CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Năm học 2024-2025

Kính gửi: Hội đồng đánh giá hiệu quả áp dụng và phạm vi ảnh hưởng thành phố
Thủy Nguyên cho các sáng kiến năm học 2024-2025

Họ và tên: Phạm Hoàng Ái Ny

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên trường Tiểu học Quảng Thanh

Tên sáng kiến: Khai thác, sử dụng phòng học thông minh nhằm phát triển
năng lực và phẩm chất cho học sinh qua giờ học tiếng Anh lớp 5

Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giảng dạy Tiếng Anh

1. Đồng tác giả : Không có

Họ và tên:

Ngày tháng/năm sinh:

Chức vụ, đơn vị công tác:

Điện thoại:.....

2. Đơn vị áp dụng sáng kiến:

Tên đơn vị: Tiểu học Quảng Thanh

Địa chỉ: Tổ dân phố 3, Phường Quảng Thanh, TP Thủy Nguyên, HP

Điện thoại: 02253673136

I. Mô tả giải pháp đã biết:

Mô hình phòng học thông minh (PHTM) là một mô hình ứng dụng của công nghệ giáo dục hiện đại, giúp tăng cường chất lượng và hiệu quả của quá trình dạy học. Học tập tại PHTM tạo điều kiện cho học sinh tự học, khám phá kiến thức và hợp tác với bạn bè thông qua các dự án và bài tập nhóm trên các thiết bị hiện đại giúp học sinh tương tác nhiều hơn với tài liệu học tập.

Ngoài ra, công nghệ cho phép giáo viên cung cấp phản hồi ngay lập tức về quá trình học tập của học sinh thông qua các bài kiểm tra, câu hỏi tương tác. Điều này không chỉ phát triển khả năng ngôn ngữ mà còn hình thành tính tự giác và trách nhiệm trong học tập. Tuy nhiên, về các thiết bị cơ sở vật chất cũng như

Sáng kiến có phạm vi ảnh hưởng rộng rãi, không chỉ giới hạn trong một trường học mà còn có thể nhân rộng ra nhiều cơ sở giáo dục khác, đặc biệt là trong bối cảnh đổi mới giáo dục và chuyển đổi số hiện nay.

Việc áp dụng phòng học thông minh giúp cải thiện chất lượng giảng dạy tiếng Anh tại các lớp 5, tạo môi trường học tập hiện đại, kích thích sự hứng thú và chủ động của học sinh. Ngoài ra, sáng kiến còn tạo điều kiện để giáo viên nâng cao trình độ chuyên môn, sử dụng công nghệ trong giảng dạy một cách hiệu quả hơn.

Hơn thế nữa, sáng kiến có thể trở thành một mô hình mẫu để các trường học trên toàn quốc tham khảo và áp dụng, giúp nâng cao chất lượng dạy và học tiếng Anh ở bậc tiểu học.

Thụy Nguyên, ngày 5 tháng 3 năm 2025.

Người viết đơn



Phạm Hoàng Ái Ny

BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

I. THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN

1. Tên sáng kiến: Khai thác, sử dụng phòng học thông minh nhằm phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh qua giờ học tiếng Anh lớp 5

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giảng dạy tiếng Anh tiểu học

3. Tác giả:

Họ và tên: Phạm Hoàng Ái Ny

Ngày/ tháng/ năm sinh: 05/ 03/ 1991

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên trường Tiểu học Quảng Thanh

Điện thoại: 0355343263

4. Đồng tác giả (không có):

Họ và tên:

Ngày tháng/năm sinh:

Chức vụ, đơn vị công tác:.....

Điện thoại:.....

5. Đơn vị áp dụng sáng kiến:

Tên đơn vị: Trường Tiểu học Quảng Thanh

Địa chỉ: Phường Quảng Thanh – Thành phố Thủy Nguyên –TP Hải Phòng

Điện thoại: 02253673136

II. MÔ TẢ GIẢI PHÁP ĐÃ BIẾT

Trong bối cảnh giáo dục hiện đại, việc ứng dụng phòng học thông minh vào giảng dạy tiếng Anh không chỉ giúp nâng cao chất lượng học tập mà còn phát triển các kỹ năng ngôn ngữ một cách toàn diện. Giải pháp này tận dụng công nghệ số, trí tuệ nhân tạo (AI), thực tế ảo (VR), phần mềm học tập tương tác để tạo ra môi trường học sinh động, giúp học sinh hứng thú và tiếp thu bài học dễ dàng hơn. Và một trong những phương pháp quan trọng là sử dụng bảng tương tác thông minh để trình bày bài học bằng hình ảnh, video và âm thanh thay vì chỉ sử dụng sách giáo khoa truyền thống. Học sinh có thể trực tiếp tham gia vào các hoạt động: kéo

thả từ vựng, ghép câu, làm bài tập trắc nghiệm ngay trên bảng, giúp các em dễ nhớ từ mới và hiểu bài nhanh hơn.

Công nghệ thông minh với kho tài liệu, bài giảng, và video học tiếng Anh đa dạng giúp giờ học trở nên thú vị và phù hợp với nhiều trình độ khác nhau của học sinh. Với nhiều lợi ích từ mô hình PHTM, không chỉ đạt hiệu quả trong giảng dạy mà còn giúp học sinh phát triển năng lực và phẩm chất cá nhân.

Công nghệ đã giúp học sinh rèn luyện tư duy phản biện, sáng tạo và kỹ năng giải quyết vấn đề từ sớm, giúp các em sẵn sàng đối mặt với thách thức tương lai. Việc triển khai phòng học thông minh không chỉ nâng cao chất lượng dạy và học tiếng Anh mà còn giúp học sinh phát triển tư duy sáng tạo, khả năng giải quyết vấn đề, làm việc nhóm và kỹ năng tự học. Đây chính là hướng đi phù hợp với xu thế giáo dục hiện đại, giúp các em tiếp cận kiến thức một cách hiệu quả và bền vững. Tuy nhiên, các thiết bị cơ sở vật chất cũng như quy mô thực hiện tại phòng học thông minh tại đơn vị chưa được đầy đủ và còn hạn chế. Vì vậy việc tiếp tục áp dụng và mở rộng mô hình phòng học thông minh là điều rất cấp thiết trong giai đoạn phát triển giáo dục hiện nay.

Vì thế tôi đã chọn và tìm hiểu sâu về đề tài: “Khai thác, sử dụng phòng học thông minh nhằm phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh qua giờ học tiếng Anh lớp 5” nhằm đưa ra các giải pháp giúp giáo viên, học sinh và phụ huynh có thể chủ động tương tác và dễ dàng đồng hành các con trong hoạt động kiểm tra đánh giá năng lực học sinh.

III. NỘI DUNG GIẢI PHÁP ĐỀ NGHỊ CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

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

Sử dụng phòng học thông minh với các công nghệ hiện đại và các nền tảng hỗ trợ học tiếng Anh đã được chứng minh có hiệu quả tích cực trong việc nâng cao năng lực ngôn ngữ và phát triển phẩm chất cho học sinh.

Thực tiễn cho thấy, học sinh trong năm qua đã được kế thừa các nền tảng số và công cụ tương tác tại phòng học thông minh. Các em được nâng cao khả năng ghi nhớ, sử dụng ngôn ngữ linh hoạt hơn và phát triển kỹ năng giao tiếp. Qua một số

kinh nghiệm và thu thập dữ liệu của bản thân từ những năm học trước đến nay, tôi xin chia sẻ một số giải pháp như sau:

Giải pháp 1: Khai thác công nghệ tương tác trong lớp học số

a. Mục tiêu:

- HS làm quen và thành thạo với các công cụ công nghệ hiện đại, chuẩn bị cho học sinh những kỹ năng cần thiết trong thời đại công nghệ số.
- Học sinh được khuyến khích tham gia vào các hoạt động học tập tiếng Anh một cách tích cực và hứng thú.

b. Nội dung thực hiện:

Bước 1: Chuẩn bị phòng học thông minh

- Đảm bảo đầy đủ máy tính (laptop) và máy tính bảng (tablets); bảng tương tác thông minh (Interactive Whiteboard- IWB) hoặc tivi gắn với màn hình cảm ứng; hệ thống âm thanh tốt, loa (speaker), mic (microphone)
- Đường truyền Internet mạnh và ổn định
- Cài đặt một số phần mềm tương tác và quản lý lớp học Nexta/ BeeClass/ Edulive

Bước 2: Xây dựng kế hoạch bài giảng tương tác

- Thiết kế bài giảng đa phương tiện (phần mềm edulive, Canva, powerpoint, tạo ra những video hoặc hình ảnh bằng trí tuệ nhân tạo AI..)
- Chuẩn bị các câu hỏi, trò chơi, bài tập trắc nghiệm, phiếu khảo sát, thảo luận nhóm (Plicker, Menti.com, Kahoot, quizzlet.....)

khác nhau. Bước 3: Tổ chức các hoạt động dạy học

- Gv sử dụng phần mềm menti.com để lấy ý kiến khảo sát học sinh
- Giáo viên có thể yêu cầu học sinh tham gia trả lời câu hỏi, giải quyết vấn đề trực tiếp trên bảng thông minh hoặc các thiết bị qua phần mềm Plicker
- Tổ chức lớp học tham gia trả lời câu hỏi trên phần mềm game học tập: Quizziz và wordwall nhằm tạo không khí lớp học vui nhộn, hấp dẫn.

Giải pháp 2: Phát triển năng lực và phẩm chất cá nhân cho học sinh qua sản phẩm dự án (Projects)

a. Mục tiêu:

- Cải thiện kỹ năng đọc hiểu, phân tích và sử dụng ngôn ngữ trong các ngữ cảnh

- Khuyến khích học sinh tự mình đặt ra mục tiêu và lên kế hoạch hành động, phát triển phẩm chất cá nhân như tính kỷ luật và trách nhiệm.

b. Nội dung thực hiện:

Ví dụ 1: Thực hành thiết kế ý tưởng cho dự án “**My Goal Tree**” (Cây mục tiêu). Chuẩn bị cho quá trình học tập lâu dài và muốn phát huy sự tự giác và ý thức trách nhiệm, tự tích lũy kiến thức và tạo nguồn cảm hứng cho học sinh của mình đối với môn học Tiếng Anh. Cụ thể :

Bước 1: Gv giới thiệu về cây mục tiêu (My Goal Tree)

- Hs được làm quen bạn Goal tree - nhân vật hoạt hình được tạo bởi công nghệ AI và nghe Gv giải thích về ý tưởng của dự án “**My Goal Tree**”.
- Cho học sinh xem hình ảnh hoặc mẫu về "Goal Tree" đã hoàn thành để giúp các em hình dung rõ hơn về sản phẩm cuối cùng.

Bước 2: Hướng dẫn Hs xây dựng mục tiêu cho bản thân

+ **Gốc cây:** Học sinh có thể ghi tiêu đề “**My goal tree**” hoặc các câu nói truyền cảm hứng, giá trị sống cá nhân.

+ **Thân cây:** Là nơi học sinh viết những mục tiêu dài hạn.

(**I think I'm good at...../ I want to learn.....well./ I want to know more about**”)

- Học sinh sẽ viết ra các hành động cụ thể cần làm gì để hoàn thành mục tiêu tương ứng với nhánh cây đó.

Bước 3: Thiết kế dự án

- Gv định hướng Hs có thể vẽ tay, thiết kế đồ họa trên một số phần mềm như powerpoint hoặc canva để hoàn thiện sản phẩm dưới sự hỗ trợ của Gv Tin học

Bước 4: Hs trình bày thuyết trình và chia sẻ "My Goal Tree"

- Học sinh sẽ thuyết trình bằng tiếng Anh, giải thích về các mục tiêu cá nhân và các bước để đạt được chúng.

Bước 5: Theo dõi và điều chỉnh mục tiêu

- Sau mỗi kỳ học, cô và trò sẽ cùng nhau kiểm tra và khuyến khích các em tự đánh giá lại quá trình thực hiện mục tiêu của mình.

Ví dụ 2: Unit 4: **Our Outdoor Activities** Lesson 2 (4,5,6)

HS được tương tác với giáo viên qua ứng dụng <https://padlet.com/> để phản hồi bài tập nhóm các em đã hoàn thành và tự tin trao đổi, chia sẻ trước lớp.

* Các bước được tiến hành như sau:

Bước 1: Hs khai thác tranh tình huống trong nhóm

- NT điều hành lấy ý kiến cá nhân của từng thành viên phát biểu trong nhóm.

Bước 2: Thực hiện yêu cầu của hoạt động (Look and complete)

- Hs đọc và hoàn thành chỗ trống cá nhân, sau đó trao đổi thống nhất kết quả trong nhóm.

- Nhóm trưởng sẽ chọn bài làm sạch đẹp, rõ ràng và gửi lên phần mềm **padlet.com** theo mã code mà giáo viên gửi trong tiết học.

Bước 3: Chia sẻ, góp ý bổ sung

- Đại diện nhóm trình bày và trả lời câu hỏi tham góp của các nhóm khác.

- Học sinh khác có thể đưa ra một số câu hỏi để tranh luận

- Hs tham gia đóng vai theo đoạn hội thoại đã hoàn thành.

Giải pháp 3: Đổi mới trong hoạt động kiểm tra, đánh giá học sinh

a. Mục tiêu:

- Tăng tính tương tác cao

- Dễ dàng theo dõi kết quả và tiến trình học tập của học sinh, đưa ra những điều chỉnh kịp thời trong phương pháp dạy học.

Ví dụ: Hoạt động: Project (My favourite things)

b. Nội dung thực hiện:

Bước 1: Lựa chọn và thiết kế bài kiểm tra, đánh giá

Giáo viên có thể lựa chọn và ứng dụng một số ứng dụng tương tác :

- **Kahoot/ Menti!** Phần mềm giúp tạo các bài kiểm tra, khảo sát trực tuyến dưới dạng câu đố, trò chơi, giúp học sinh hào hứng tham gia kiểm tra, HS tương tác trực tiếp qua thiết bị máy tính bảng hoặc điện thoại di động.

- **Quizizz/ Plicker (quét mã code):** Giúp giáo viên tạo bài kiểm tra hoặc trò chơi học tập với câu hỏi nhiều lựa chọn, đồng thời cung cấp báo cáo chi tiết về kết quả của học sinh.

Bước 2: Tổ chức hoạt động kiểm tra và đánh giá tại phòng học thông minh

- Dùng thiết bị Ipad để tham gia đánh giá sản phẩm của nhóm bạn trực tiếp trên lớp hoặc tham gia góp ý trên trang Padlet đã gửi trước đó
- Sử dụng công nghệ AI để thiết kế hoạt động luyện nói với giáo viên ảo

Bước 3: Thu thập và phân tích kết quả kiểm tra

- Các phần mềm như Kahoot!, Quizizz hoặc Plicker tự động thu thập và lưu trữ kết quả của từng học sinh, giúp giáo viên dễ dàng theo dõi và so sánh kết quả. Classpoint hoặc Padlet để học sinh tự đánh giá hoặc đánh giá lẫn nhau trong các dự án nhóm. Điều này giúp nâng cao khả năng tư duy phản biện và kỹ năng nhận xét của học sinh.

Bước 4: Đưa ra phản hồi và điều chỉnh phương pháp giảng dạy

- Dựa trên dữ liệu từ phần mềm, giáo viên có thể lên kế hoạch học tập cá nhân cho từng học sinh
- Sử dụng phần mềm Canva pro (có tích hợp các ứng dụng AI) để tạo ra hoạt động nói (Speaking) để học sinh luyện giao tiếp với giáo viên ảo AI.

Tóm lại, việc đổi mới trong hoạt động kiểm tra và đánh giá thông qua việc sử dụng phần mềm tại phòng học thông minh không chỉ giúp quá trình đánh giá trở nên hiệu quả và dễ dàng theo dõi, phân tích tiến độ học tập, phát triển toàn diện các kỹ năng Tiếng Anh mà còn tạo môi trường học tập tích cực, thú vị.

II.2. Tính mới, tính sáng tạo

Tính mới:

- Sáng kiến khai thác tối đa phòng học thông minh với các thiết bị như bảng tương tác, máy chiếu, phần mềm hỗ trợ giảng dạy, giúp học sinh tiếp cận bài học một cách sinh động và trực quan hơn.
- Chuyển từ cách dạy truyền thống sang học theo dự án, trải nghiệm thực tế, trò chơi hóa nội dung học tập giúp học sinh chủ động hơn nhằm đổi mới phương pháp dạy và học trong giai đoạn giáo dục theo hướng phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh.

Tuy nhiên, một số học sinh còn nhút nhát, thiếu tự tin khi sử dụng tiếng Anh và chưa quen với cách học sáng tạo, ít thành thạo về công nghệ, dễ ngại ngùng khi đưa ra ý kiến cá nhân. Vì thế, tôi đã sử dụng những hình ảnh trực quan, hoặc tạo

những trò chơi học tập giúp học sinh tương tác trực tiếp trong các tiết học tại phòng học thông minh. Ngoài ra, tôi cũng thường xuyên giao nhiệm vụ cho học sinh có thể sáng tạo các video, clips về chủ đề liên quan trong bài học qua các thiết bị công nghệ để hoàn thành sản phẩm dự án và gửi về cho giáo viên. Chúng giúp các em tự tin sử dụng ngôn ngữ, phát triển đều 4 kỹ năng nghe, nói, đọc, viết một cách hiệu quả; nâng cao các năng lực giao tiếp, giải quyết vấn đề, thành thạo công nghệ thông tin qua các dự án học tập.

Tính sáng tạo của sáng kiến:

- Tích hợp các hoạt động kích thích tư duy sáng tạo qua các video thuyết trình, các sản phẩm dự án, kể chuyện hoặc đóng vai hay phần mềm AI để chấm điểm phát âm.
- Tăng cường sự chủ động của học sinh: Học sinh có thể tự tra cứu từ điển điện tử, luyện phát âm với trợ lý ảo (AI) và học theo tốc độ cá nhân, phù hợp với khả năng mỗi em thông qua các phần mềm hỗ trợ cá nhân hóa học tập.

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

Sáng kiến có phạm vi ảnh hưởng rộng rãi, không chỉ giới hạn trong một trường học mà còn có thể nhân rộng ra nhiều cơ sở giáo dục khác, đặc biệt là trong bối cảnh đổi mới giáo dục và chuyển đổi số hiện nay.

Việc áp dụng phòng học thông minh giúp cải thiện chất lượng giảng dạy tiếng Anh tại các lớp 5, tạo môi trường học tập hiện đại, kích thích sự hứng thú và chủ động của học sinh. Ngoài ra, sáng kiến còn tạo điều kiện để giáo viên nâng cao trình độ chuyên môn, sử dụng công nghệ trong giảng dạy một cách hiệu quả hơn.

Hơn thế nữa, sáng kiến này có thể trở thành một mô hình mẫu để các trường học trên toàn quốc tham khảo và áp dụng, giúp nâng cao chất lượng dạy và học tiếng Anh ở bậc tiểu học.

Sáng kiến có tính thực tiễn cao và có thể được áp dụng hiệu quả trong tùy từng điều kiện của từng trường học.

+ Đối với các trường đã có phòng học thông minh: Sáng kiến có thể được triển khai ngay lập tức, kết hợp với các phần mềm hỗ trợ dạy học như bảng tương tác,

hệ thống quản lý học tập (LMS), phần mềm kiểm tra đánh giá, và các ứng dụng AI giúp nâng cao kỹ năng giao tiếp của học sinh.

+ Đối với các trường chưa có đầy đủ điều kiện về cơ sở vật chất: Việc triển khai có thể được thực hiện theo từng bước, trước hết là sử dụng các thiết bị sẵn có như máy chiếu, bảng điện tử và các phần mềm miễn phí hỗ trợ học tập. Và giáo viên hướng dẫn học sinh khai thác tài liệu trực tuyến tại nhà, đồng thời tổ chức các hoạt động tương tác trên lớp.

III.4. Hiệu quả, lợi ích thu được từ sáng kiến:

Giải pháp giúp nâng cao chất lượng dạy và học tiếng Anh, phát triển năng lực, phẩm chất học sinh một cách toàn diện, đồng thời đổi mới phương pháp giảng dạy theo hướng hiện đại, hiệu quả.

- Về kinh tế: Không tốn kinh phí in ấn và thời gian đi lại

- Về mặt xã hội: Sáng kiến góp phần tạo động lực đổi mới trong giáo dục, khuyến khích giáo viên và học sinh tích cực áp dụng công nghệ vào quá trình dạy và học. Việc triển khai phòng học thông minh không chỉ giúp giáo viên nâng cao hiệu quả giảng dạy, thúc đẩy sự sáng tạo trong việc thiết kế bài giảng, từ đó nâng cao chất lượng giáo dục trên diện rộng

- Đối với học sinh:

+ Học sinh được học trong môi trường hiện đại, sinh động với hình ảnh, âm thanh, trò chơi tương tác, giúp giảm áp lực và tăng sự yêu thích môn học.

+ Các hoạt động nhóm trên nền tảng số giúp học sinh tư duy sáng tạo, tự tin thể hiện ý tưởng bằng tiếng Anh. Tăng cường tinh thần hợp tác, biết chia sẻ ý kiến và làm việc nhóm hiệu quả hơn qua các dự án học tập.

+ Hình thành thói quen học tập chủ động, rèn luyện kỹ năng tự học, làm việc nhóm, giải quyết vấn đề và tư duy phân biện.

- Đối với giáo viên:

+ Tăng hiệu quả giảng dạy: Giáo viên dễ dàng tạo bài giảng hấp dẫn, trực quan, giúp học sinh tiếp thu nhanh hơn, cá nhân hóa học tập, đánh giá năng lực học sinh chính xác, khách quan thông qua phần mềm kiểm tra trực tuyến; giảm bớt thời gian soạn bài với kho tài nguyên số phong phú

- + Nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy
- Giá trị làm lợi khác
- + Khẳng định uy tín của trường trong việc ứng dụng công nghệ giáo dục tiên tiến
- + Giúp phụ huynh dễ dàng theo dõi tiến độ học tập của con thông qua hệ thống bài tập, đánh giá trực tuyến. Giảm bớt áp lực học tập vì học sinh có thể tự học hiệu quả với các công cụ hỗ trợ thông minh tại lớp và tại nhà./.

CƠ QUAN ĐƠN VỊ
ÁP DỤNG SÁNG KIẾN



PHÓ HIỆU TRƯỞNG
Bùi Viết Sỹ

Thủy Nguyễn, ngày 05 tháng 03 năm 2025.

Tác giả sáng kiến

Phạm Hoàng Ái Ny

PHỤ LỤC

1. TÀI LIỆU THAM KHẢO

- <https://hoclieu.vn/kho-hoc-lieu/5>
- Teach Young Learners English –NXB Giáo dục Việt Nam
- <https://weupbook.vn>
- <https://www.youtube.com/watch?v=7L4qblcm85c>

2. HÌNH ẢNH MINH CHỨNG

2.1. Hình ảnh về phòng học thông minh, giờ học thông minh



Hình 1: Sử dụng phòng học thông minh trong SHCM và nghiên cứu bài dạy



Hình 2: Chuyên đề CHCMTA cụm "Tiết học thông minh – Lớp học hạnh phúc"

2.2. Học sinh sử dụng bảng tương tác, phần mềm tương tác, lồng ghép môn Tin học để thực hiện sản phẩm dự án



Hình 3: Hs sử dụng mã QR để tương tác, củng cố kiến thức bài học



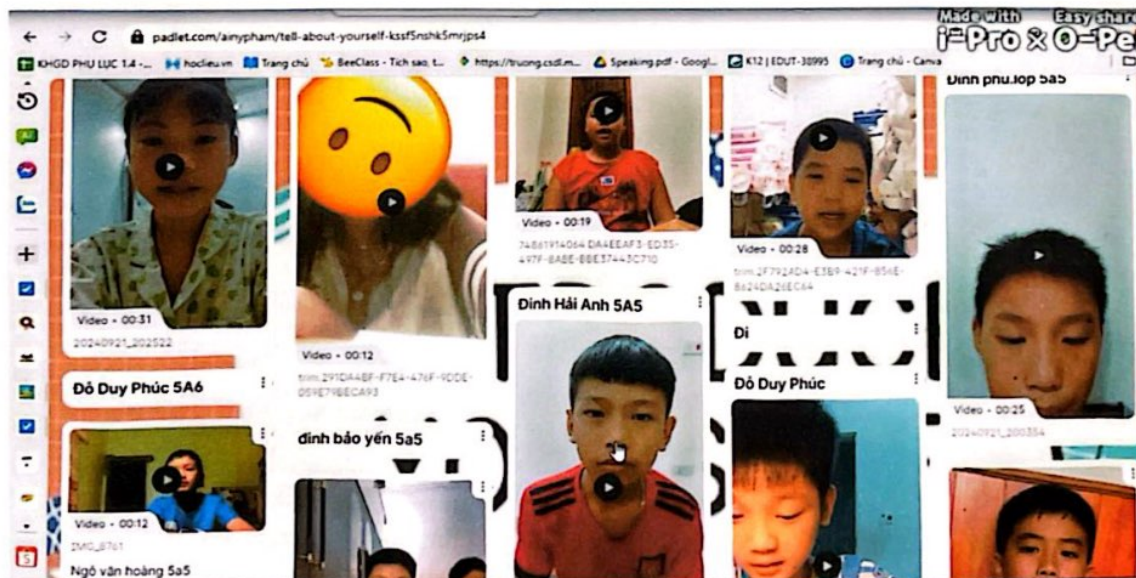
Hình 4: Hs thực hiện dự án nhóm "My Outdoor Activities" (sử dụng Mindmap)



Hình 5a,b : Hs thực hiện dự án “My goal tree” bằng Powerpoint và Canva



Hình 6a,b: Hs sử dụng bảng tương tác để thực hành kỹ năng nói (Role-play)



Hình 7: Hs sử dụng Padlet báo cáo dự án “All about me”, “My goal tree”

2.3. Kết quả sử dụng Tiếng Anh của học sinh



Hình 8: Khen thưởng các sản phẩm dự án của nhóm xuất sắc



Hình 9

Hình 10

Hs tham gia đoạt giải cao đấu trường Tiếng Anh cấp trường và cuộc thi TOEFL PRIMARY thành phố