

MÔ TẢ SẢN PHẨM DỰ THI

Tên sản phẩm:

Flashcard từ vựng chủ đề Animals Tiếng Anh lớp 1 (i-Learn Smart Start).

Nhóm tác giả:

1. Trần Thị Kim Ly. ĐT: 0962362775. Email: tranly1186@gmail.com.

2. Tạ Thị Hoa. ĐT: 0398858081. Email: taho3003@gmail.com.

3. Võ Phan Thanh Nguyệt. ĐT: 0367739281. Email: vonguyet180899@gmail.

Đơn vị công tác: Trường Tiểu học Bình Tân.

Địa chỉ: xã Bình Tân, huyện Tây Sơn, tỉnh Bình Định.

1. Mục tiêu sản phẩm

- Flashcard từ vựng chủ đề Animals là công cụ, phương tiện giúp giáo viên dễ dàng dạy các từ vựng: cat, dog, bird - Unit 5 (Animals, lesson 1) Tiếng Anh lớp 1 (i-Learn Smart Start) một cách sinh động, lôi cuốn, hiệu quả và hấp dẫn đối với học sinh.

- Thiết bị còn thiết kế phần khởi động bài học Sing và hoạt động trải nghiệm Play để học sinh vận dụng kiến thức vừa mới học một cách tự nhiên, giúp các em hứng thú hơn với tiết học.

- Thiết bị dạy học số này còn giúp đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin trong công tác dạy học ở bộ môn Tiếng Anh nói riêng và tất cả các môn học nói chung tại các nhà trường.

2. Đối tượng ứng dụng

Từ vựng chủ đề unit 5: Animals, Môn Tiếng Anh lớp 1 (i-Learn Smart Start).

3. Ý nghĩa sản phẩm

- Xây dựng nguồn tài nguyên phong phú, đa dạng về thiết bị dạy học số góp phần phục vụ tốt hơn cho công tác dạy và học.

- Đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin trong công tác dạy học, bắt kịp với xu hướng số hóa trong dạy học trước làn sóng phát triển của công nghệ 4.0.

- Xây dựng và phát triển kho học liệu số nhằm nâng cao số lượng cũng như chất lượng thiết bị dạy học số hiện nay.

4. Mô tả sản phẩm

4.1. Thông tin thiết kế

- Sản phẩm được thiết kế trên phần mềm **Powerpoint** - một trong những phần mềm phổ biến mà ai cũng có thể dễ dàng sử dụng được; một công cụ không

thể thiếu trong việc xây dựng bài giảng điện tử cũng như xây dựng thiết bị dạy học số.

- Tranh ảnh của sản phẩm được sưu tầm trên Internet và được cắt bởi công cụ Snipping tool. Các file âm thanh được tải từ tài nguyên của Eduhome và được đổi đuôi từ mp3 sang wav bởi phần mềm convetio trực tuyến. Một số video được sưu tầm trên kênh Youtube, cắt bởi phần mềm Capcut và còn được tạo với phần mềm Canva.

- Sản phẩm được đóng gói bằng phần mềm **Ispring suite** - một phần mềm chuyên dụng được dùng để soạn thảo bài giảng E-learning.

4.2. Mô tả sản phẩm

Sản phẩm gồm có 10 slide:

Slide 1: Trang bìa

Slide 2: Giao diện chính của thiết bị

Slide 3: Bài hát khởi động tiết học

Slide 4: Slide khám phá, luyện tập từ vựng

Slide 5: Giao diện chính trò chơi (Circus Game) - vận dụng, trải nghiệm

Slide 6: Câu hỏi số 1 trò chơi (Circus Game)

Slide 7: Câu hỏi số 2 trò chơi (Circus Game)

Slide 8: Câu hỏi số 3 trò chơi (Circus Game)

Slide 9: Câu hỏi số 4 trò chơi (Circus Game)

Slide 10: Slide kết thúc các hoạt động và liên hệ thực tế sau bài học.

Xin mời quý thầy cô tìm hiểu kĩ hơn ở bảng mô tả chi tiết bên dưới:

Slide	Hình ảnh minh họa	Hướng dẫn sử dụng
Slide 1		Trang bìa: Video giới thiệu thông tin về thiết bị và nhóm tác giả để ban tổ chức và người dùng có thể liên hệ, trao đổi nhằm phục vụ tốt cho công tác dạy và học. *Trang đầu tiên có nút Vocabulary để di chuyển đến giao diện chính của thiết bị.

Slide
2



Giao diện chính của thiết bị.

Tại slide này, giáo viên có thể sử dụng:

*Nút **Sing** để liên kết tới slide thứ 3, tiến hành cho học sinh khởi động tiết học bằng bài hát.

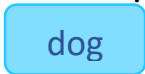
*Nút **Learn** để liên kết tới slide thứ 4, tiến hành khám phá, luyện tập từ vựng.

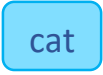
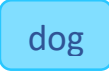
*Nút **Play** để liên kết tới slide thứ 5, tiến hành trò chơi vận dụng, trải nghiệm (Circus game).

*Nút **End** để liên kết tới slide thứ 10, kết thúc các hoạt động và liên hệ thực tế sau bài học.

*Nút  để cho học sinh nghe toàn bộ file nghe.

*Nút  để ẩn hoặc hiện từ vựng

*Mỗi thẻ từ   

và tranh   

đã được gắn file nghe riêng khi nhấp vào.

Slide
3



Bài hát khởi động tiết học

Tại slide này, giáo viên tiến hành cho học sinh khởi động tiết học bằng video bài hát “Pet Song”.

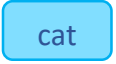
*Nút  để quay về giao diện chính của thiết bị.

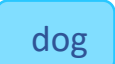
Slide
4



Slide khám phá, luyện tập từ vựng

*Tại slide này, giáo viên giúp học sinh nghe, lặp lại và ghi nhớ lần lượt từng từ vựng.

+ Nhấp nút  để ẩn các tranh còn lại, giáo viên cho học sinh nghe và dạy từ “con mèo”. Tiếp tục nhấp  để hiện cả 3 tranh.

+ Thao tác tương tự để dạy  và 

*Giáo viên cũng có thể nhấp vào nút  để học sinh nghe lần lượt cả 3 từ.

*Nút  để quay về giao diện chính của thiết bị.

Slide
5



Giao diện chính trò chơi (Circus Game) - vận dụng, trải nghiệm

*Tại slide này, giáo viên nhấn nút **START** để liên kết tới slide 6 bắt đầu cho học sinh chơi trò chơi.

*Nút  để trở về giao diện chính của thiết bị (nếu cần).

Slide
6



Câu hỏi số 1 (Circus Game)

*Nhấp vào tranh  để học sinh nghe tiếng kêu của con vật (dog) và chọn từ. Học sinh chọn từ đúng thì sẽ được 1 điểm và nút **Next** xuất hiện để chuyển qua câu hỏi tiếp theo, nếu không đúng sẽ không được điểm và học sinh sẽ chọn lại.

*Nút  để quay về giao diện chính của thiết bị (nếu cần).

Slide
7



Câu hỏi số 2 (Circus Game)

*Nhấp vào tranh  để học sinh nghe tiếng kêu của con vật (bird) và chọn từ. Học sinh chọn từ đúng thì sẽ được 1 điểm và nút **Next** xuất hiện để chuyển qua câu hỏi tiếp theo, nếu không đúng sẽ không được điểm và học sinh sẽ chọn lại.

*Nút  để quay về giao diện chính của thiết bị (nếu cần).

Slide 8		Câu hỏi số 3 (Circus Game) *Nhấp vào tranh  để học sinh nghe tiếng kêu của con vật (cat) và chọn từ. Học sinh chọn từ đúng thì sẽ được 1 điểm và nút Next xuất hiện để chuyển qua câu hỏi tiếp theo, nếu không đúng sẽ không được điểm và học sinh sẽ phải chọn lại. *Nút  để quay về giao diện chính của thiết bị (nếu cần).
Slide 9		Câu hỏi số 4 (Circus Game) *Học sinh nhìn vào tranh , từ bị khuyết (an_mals) và chọn chữ cái còn thiếu. Học sinh chọn đáp án đúng thì sẽ được 1 điểm nếu không đúng sẽ không được điểm và học sinh sẽ chọn lại. *Nút  để quay về giao diện chính của thiết bị.
Slide 10		Slide kết thúc các hoạt động và liên hệ thực tế sau bài học.

4.3. Tính ứng dụng và thực tiễn của sản phẩm

- Sản phẩm có tính ứng dụng thực tiễn rất cao. Bộ thiết bị này không chỉ ứng dụng để dạy – học, trải nghiệm các từ vựng chủ đề Animals (Tiếng Anh 1 i-learn Smart Start) mà còn được dùng cho chủ đề Pets ở tất cả các khối lớp và các cấp học từ Mầm Non đến THPT. Ngoài ra, thiết bị còn có thể được sử dụng trong dạy học môn Mỹ Thuật và Âm Nhạc, đặc biệt ở những trường sử dụng ngôn ngữ Tiếng Anh để dạy học tất cả các môn học.

- Dựa vào cách thiết kế của thiết bị, chúng ta có thể tạo ra rất nhiều thiết bị tương tự để sử dụng không chỉ ở bộ môn Tiếng Anh mà còn ở nhiều môn học khác, ở tất cả các khối lớp và các cấp học nhằm giúp cho bài giảng của giáo viên trở nên trực quan, sinh động, lôi cuốn, hấp dẫn hơn rất nhiều so với việc chỉ đơn thuần dùng các thiết bị thông thường.

Trên đây là nội dung mô tả sản phẩm tham dự cuộc thi Xây dựng thiết bị dạy học số lần thứ I, năm 2022 của nhóm chúng tôi. Vì đây là sản phẩm đầu tiên nên không thể tránh khỏi những thiếu sót, kính mong quý thầy cô đóng góp ý kiến để chúng tôi có thể hoàn thiện hơn ở những sản phẩm tiếp theo. Xin trân trọng cảm ơn./.

Bình Tân, ngày 02 tháng 08 năm 2022

Nhóm tác giả