

**CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**  
**Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

**ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN**  
**CẤP TỈNH**

Kính gửi: - Hội đồng Sáng kiến tỉnh Quảng Nam.

Tôi (chúng tôi) ghi tên dưới đây:

TT	Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác (hoặc nơi thường trú)	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tỷ lệ (%) đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến
1	<b>Nguyễn Thị Thùy Linh</b>	31/12/1976	Trường Tiểu học Hứa Tạo	TTCM	Đại học	100%

Là tác giả đề nghị xét công nhận sáng kiến: **Sử dụng hiệu quả bảng tương tác ActiveInspire trong dạy học Tiếng Anh ở Tiểu học.**

**1- Chủ đầu tư tạo ra sáng kiến: Nguyễn Thị Thùy Linh**

**2- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Ứng dụng CNTT vào dạy học.**

**3- Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: 5/9/2017**

**4- Mô tả bản chất của sáng kiến:**

Nước ta đang đứng trước ngưỡng cửa của cuộc cách mạng 4.0, một cuộc cách mạng có tốc độ phát triển nhanh chưa từng có trong lịch sử, tác động sâu sắc đến mọi lĩnh vực đời sống trong đó có giáo dục. Nền giáo dục sẽ thay đổi một cách sâu rộng từ môi trường giáo dục, vai trò người dạy, tâm thế người học đến phương pháp dạy học. Trước những thay đổi lớn lao của giáo dục dưới sự tác động của cách mạng công nghiệp 4.0, bên cạnh việc đổi mới phương pháp dạy học của giáo viên thì ứng dụng CNTT, đưa thiết bị dạy học mới vào sử dụng là một yêu cầu thiết thực. Vận dụng các phương tiện CNTT để minh họa giúp bài giảng sinh động hơn với các hình ảnh, đoạn phim trực quan từ mạng Internet, các trò chơi tạo sự tương tác cao giữa thầy và trò, đem lại hiệu quả cao trong việc học tiếng Anh. Các phần mềm soạn giảng như power point, violet, ActiveInspire thực sự tạo ra sự khác biệt trong việc dạy và học tiếng Anh so với phương pháp dạy và học truyền thống.

Nhằm đáp ứng yêu cầu cách mạng công nghệ 4.0 Sở giáo dục và đào tạo tỉnh Quảng Nam đã tăng cường đầu tư mua sắm trang thiết bị hiện đại với mục đích góp phần vào việc đổi mới phương pháp giảng dạy, nhằm nâng cao chất lượng dạy và học môn Tiếng Anh ở các trường học nói chung và trường tiểu học nói riêng. Năm học 2016- 2017, trường tiểu học Hứa Tạo và một số trường khác trên địa bàn huyện Đại Lộc được trang bị bảng tương tác hiện đại để phục vụ cho việc dạy và học.

Qua hơn hai năm thực hiện giảng dạy với bảng tương tác thông minh, tôi thực sự thấy được hiệu quả của nó trong lớp học. Vì vậy, tôi viết đề tài này với mong muốn chia sẻ kinh nghiệm “Sử dụng có hiệu quả bảng tương tác ActiveInspire trong giảng dạy Tiếng Anh cấp Tiểu học” để giúp các đồng nghiệp cảm thấy dễ dàng và thân thiện hơn trong việc sử dụng bảng tương tác ActiveInspire.

#### **4.1 Phân tích tình trạng của giải pháp đã biết:**

##### **\*. Ưu điểm:**

Việc sử dụng bảng tương tác ActiveInspire trong dạy học môn Tiếng Anh đã đưa ra định hướng mới trong việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học. Nó sẽ góp phần tạo nên:

+ Một lớp học hiện đại, sôi nổi, tích cực, phát huy tính tương tác, giao tiếp cao trong lớp học ngôn ngữ. Đồng thời góp phần bảo vệ sức khỏe của thầy và trò với việc xây dựng một lớp học không có bụi phấn.

+ Tạo môi trường tương tác toàn diện. Nâng cao năng lực của học sinh và chuyên môn của giáo viên.

+ Thu hút sự tập trung chú ý, tham gia của học sinh ngay cả những em học sinh thụ động nhất. Kích hoạt khả năng tư duy sáng tạo của học sinh.

Trường Tiểu học Hứa Tạo đã được trang bị một phòng học Tiếng Anh hiện đại với hệ thống bảng ActiveInspire, máy tính xách tay, ... và đặc biệt là nối mạng Internet giúp cho việc giảng dạy bộ môn Tiếng Anh ngày càng tốt hơn.

Ban giám hiệu nhà trường luôn khuyến khích tạo mọi điều kiện để giáo viên sử dụng bảng tương tác trong giảng dạy. Nhà trường tổ chức các buổi tập huấn về kỹ thuật sử dụng bảng tương tác và phần mềm ActiveInspire cho giáo viên tại cơ sở, và cử giáo viên cốt cán tham dự các lớp tập huấn do ngành tổ chức. Do vậy, đến nay 100% giáo viên trong trường đều biết sử dụng bảng tương tác và biết soạn bài giảng bằng phần mềm ActiveInspire phục vụ cho giảng dạy. Ngoài ra, giáo viên luôn ý thức tự học, tự tìm hiểu về đặc thù và cách sử dụng phần mềm mới này.

##### **\*. Nhược điểm:**

Tất cả giáo viên luân phiên dùng 01 bảng ActiveInspire (bảng tương tác) nên thời gian sử dụng bảng của mỗi giáo viên chưa nhiều và chưa linh hoạt.

Bảng ActiveInspire chưa phát huy hết hiệu quả vì bản thân tôi cũng như các đồng nghiệp của mình chưa khai thác hết các chức năng của nó.

Sử dụng phần mềm ActiveInspire để thiết kế bài dạy cho phù hợp với tất cả các đối tượng học sinh là một việc làm không dễ đối với giáo viên. Nội dung bài học phải được cụ thể hóa và trực quan hóa để học sinh dễ tiếp thu bài và nhớ bài tốt hơn. Đối với bộ môn Tiếng Anh, kinh nghiệm cho thấy để có một tiết học hiệu quả thì cần phát huy tối đa tính tích cực của học sinh thông qua sự tương tác giữa thầy và trò.

Chương trình dạy Tiếng Anh mới này sử dụng rất nhiều hình ảnh minh họa, yêu cầu giáo viên phải có trình độ Tin học tốt để thực hiện đồ họa trên vi tính và phát trên máy chiếu.

#### **4.2 Nội dung đã cải tiến, sáng tạo để khắc phục những nhược điểm của giải pháp đã biết:**

Nhằm giúp đồng nghiệp có thể khắc phục những nhược điểm nêu trên, bản

thân tôi đã nghiên cứu, tìm tòi và đã thường xuyên áp dụng những giải pháp sau trong quá trình sử dụng phần mềm ActiveInspire trong dạy học:

- Tìm hiểu về hệ thống bảng tương tác và chức năng của nó.
- Một số hiệu ứng cần thiết của phần mềm ActiveInspire và các ứng dụng của nó.
- Các bước thiết kế bài giảng tương tác bằng ActiveInspire.
- Cách thiết kế bài dạy trên bảng tương tác.

#### **4.3 Nêu các điều kiện, phương tiện cần thiết để thực hiện và áp dụng giải pháp:**

Để thực hiện và áp dụng tốt những giải pháp nêu trên cần có những điều kiện, phương tiện cần thiết như sau:

- Bảng tương tác ActiveInspire và các loại công cụ hỗ trợ như: đèn chiếu, bút bảng..
- Phần mềm ActiveInspire.
- Máy tính kết nối mạng Internet.

#### **4.4 Nêu các bước thực hiện giải pháp, cách thức thực hiện giải pháp:**

Để sử dụng bảng tương tác một cách hiệu quả, trước hết giáo viên cần hiểu rõ về bảng tương tác và chức năng của nó.

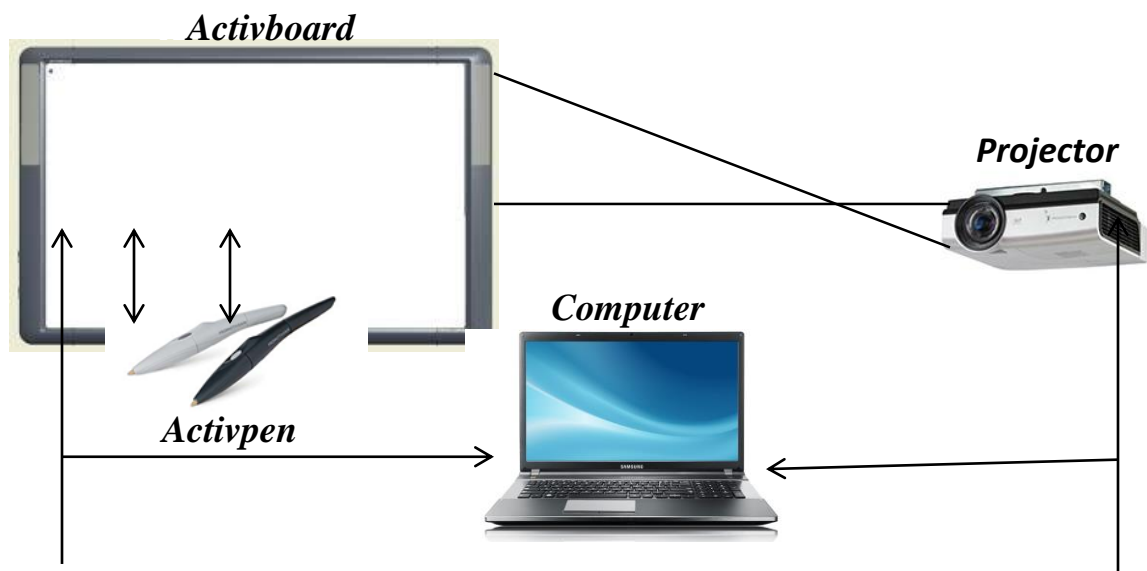
##### **1. Tìm hiểu về hệ thống bảng tương tác và chức năng của nó:**

###### **a. Hệ thống bảng tương tác:**

Bảng tương tác là một bảng cảm ứng lớn được kết nối với một máy chiếu kỹ thuật số và một máy tính PC. Máy chiếu hiển thị hình ảnh từ máy tính lên bảng tương tác và chúng ta có thể điều khiển máy tính bằng cách chạm ngón tay trực tiếp lên bảng hoặc với một cây bút đặc biệt. Với các tính năng tương tác cao, IWB được ứng dụng rộng rãi trong dạy học.

Hệ thống dạy học tương tác Activeboard gồm các thành phần cơ bản sau:

- Bảng tương tác (Activboard)
- Bút tương tác (Activpen)
- Máy chiếu, máy tính
- Phần mềm công cụ ActiveInspire, và một số công cụ, tài nguyên khác.



*Hệ thống bảng tương tác ActivBoard*

Một số thiết bị khác đi kèm với bảng giúp tăng cường tính tương tác trong dạy học:

- ActivView: để kiểm tra bài làm của học sinh ngay tại lớp.
- ActivVote: giúp giáo viên kiểm tra đánh giá toàn lớp, học sinh tham gia phản hồi bằng cách nhấp vào một trong sáu nút trên thiết bị, thường được sử dụng khi trả lời câu hỏi trắc nghiệm.



*ActivVote*

#### Phần mềm ActiveInspire:

+ ActiveInspire là phần mềm công cụ được phát triển để sử dụng với IWB. Active Inspire cung cấp các chức năng và kỹ thuật để tạo ra các flipchart (còn gọi là bảng lật + như một bài trình chiếu của Powerpoint), đồng thời có thể tương tác với các tài nguyên kỹ thuật số khác.

+ ActiveInspire được tích hợp nguồn tài nguyên dồi dào và hơn 90.000 tài nguyên khác trên trang web cộng đồng Promethean Planet với nhiều bài giảng, công cụ, hình ảnh, âm thanh... giúp giáo viên soạn bài giảng dễ dàng.

#### *b. Một số chức năng của bảng tương tác:*

+ Giáo viên có thể viết hoặc vẽ trên bảng tương tác bằng bút thông minh, đổi màu bút viết và nét bút đậm nhạt khác nhau. Đặc biệt bảng có chức năng cảm ứng đa điểm (hai người có thể tương tác trên bảng cùng lúc) giúp cho việc phối hợp nhóm đạt hiệu quả. Trên màn hình bảng tương tác là thanh công cụ với các phím nóng mà người dùng có thể sử dụng để viết, vẽ, chú thích, tô màu, đánh dấu, xoá, chèn hình, âm thanh, phim, hủy bỏ thao tác hoặc khôi phục lại thao tác.

- Giáo viên cũng dễ dàng chỉnh sửa một đối tượng như sao chụp, di chuyển. Dữ liệu và văn bản được lưu trữ và trình bày có thể được thay đổi dễ dàng. Ngoài ra, giáo viên có thể ghi âm trực tiếp phần giảng dạy hay ý kiến của học sinh, sau đó phát lại. Bảng còn có chức năng phóng to vùng hình ảnh được trình chiếu, che những hình ảnh được chiếu trên bảng và mở dần từng phần, chiếu sáng vùng cần nhấn mạnh, chức năng nhận dạng chữ viết tay, chụp ảnh màn hình, liên kết web, truy cập Google trực tiếp từ phần mềm tích hợp của bảng tương tác.

- Thông qua máy chiếu, mặt bảng tương tác được sử dụng như một giao diện máy tính hiện đại giúp giáo viên đổi mới phương pháp giảng dạy truyền thống bằng cách chia sẻ ý kiến về thông tin trình chiếu, biến bảng trắng thành bảng tương tác rộng, kích thích niềm say mê và sự hợp tác của học sinh. Những bài giảng trên bảng được lưu vào máy tính sau đó có thể in ra, lưu lại, gửi lên trang web chia sẻ với các đồng

nghiệp ở khắp mọi nơi.

c. Một số hiệu ứng cần thiết của bảng tương tác:

- Hiệu ứng ẩn.
- Hiệu ứng thùng chứa.
- Hiệu ứng mực thần kỳ

## 2. Các bước thiết kế bài giảng tương tác bằng ActiveInspire:

a. Lên kế hoạch bài dạy:

- Lựa chọn bài dạy phù hợp với các hoạt động tương tác. Bài dạy tương tác tốt nhất nhất thiết phải là bài dạy với thật nhiều hình ảnh, âm thanh và hoạt động tương tác, mà là những bài dạy với các hoạt động dạy học đáp ứng tốt nhất mục tiêu được đề ra.
- Tìm kiếm và tận dụng các nguồn tài nguyên liên quan đến bài dạy trên trang Promethean Planet hay mạng Internet.
- Phác thảo ý tưởng thiết kế ra giấy.
- Tìm kiếm và tập hợp các nguồn tài nguyên liên quan chuẩn bị cho hoạt động thiết kế.

b. Thiết kế và đánh giá bài dạy:

- Đưa nội dung bài dạy vào flipchart.
- Trên các trang có hoạt động tương tác, hãy khóa các đối tượng không cần di chuyển.
- Đánh giá bài dạy và thực hiện hiệu chỉnh lần cuối nếu cần thiết.

c. Chia sẻ bài dạy

- Có hai dạng tài nguyên chính hỗ trợ chúng ta trong việc xây dựng các bài tương tác. Dạng thứ nhất là các trang web cho phép giáo viên chia sẻ các tài nguyên giảng dạy như bài giảng, kế hoạch giảng dạy (ví dụ, Promethean Planet). Dạng thứ hai là những trang web giúp giáo viên xây dựng các hoạt động cộng tác và tương tác trong giờ học (ví dụ Google Earth).

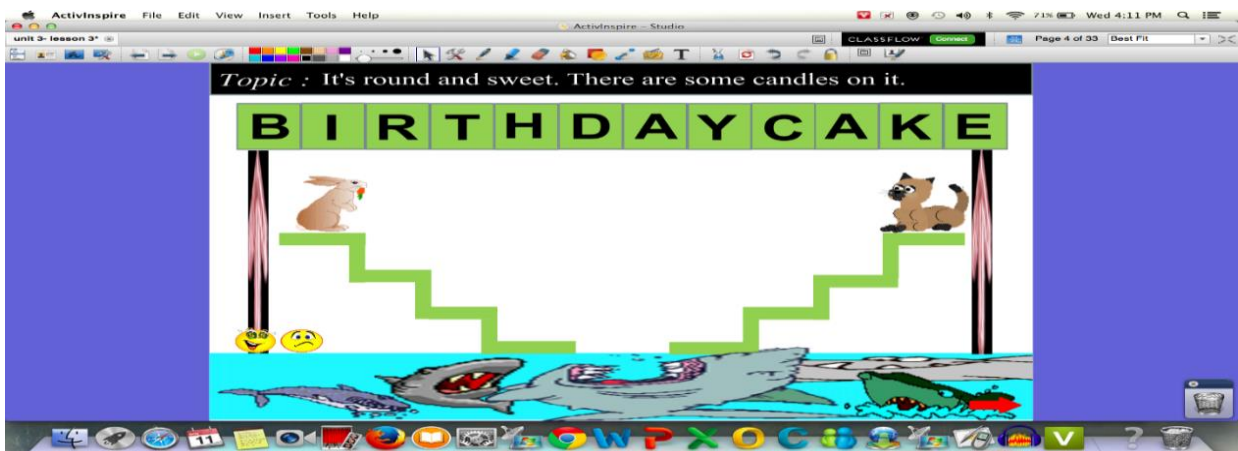
- Các trang web, tài nguyên dạng flash sẽ mang lại hiệu ứng tương tác tốt hơn cho bài dạy.

## 3. Một số kinh nghiệm thiết kế bài dạy trên bảng tương tác:

a. Thiết kế hoạt động trong phần kiểm tra bài cũ: Để kiểm tra bài cũ và giới thiệu bài mới, tôi thường lôi cuốn sự chú ý của các em bằng một số trò chơi sau:

- Shark attack (cá mập tấn công)

Học sinh dựa vào gợi ý, giải ô chữ để tìm từ khóa.



- Bingo (để kiểm tra từ vựng)



Ngoài ra, còn có một số trò chơi như:

- Crossword puzzle (giải ô chữ)
- Hangman (treo cổ)
- Hidden pictures game (Đoán hình nền)
- The Magic box (chiếc hộp thần kỳ)
- Wheel of fortune (Bánh xe may mắn)

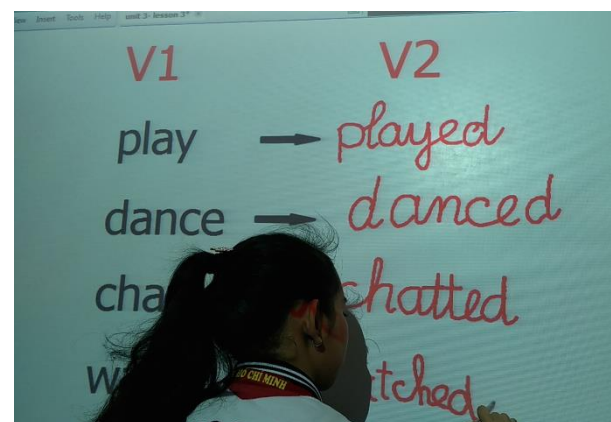
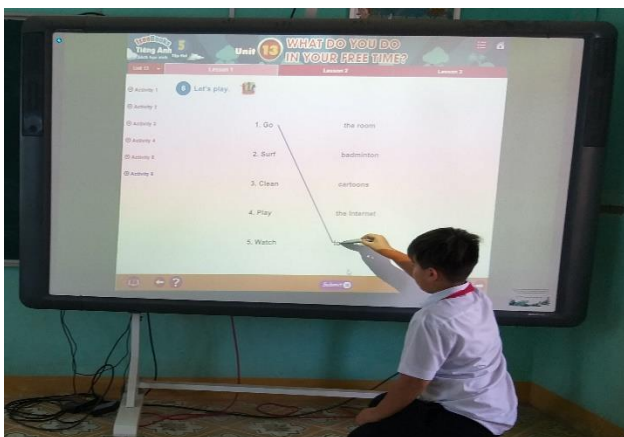
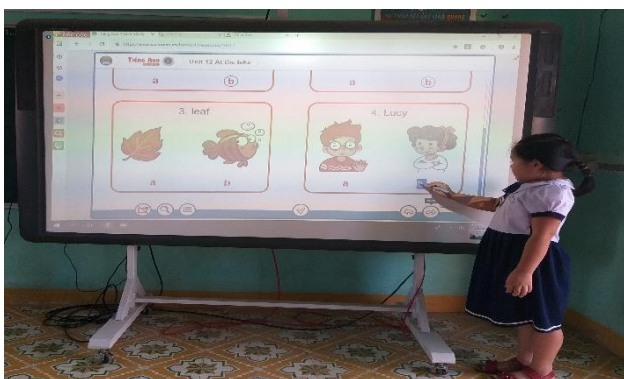
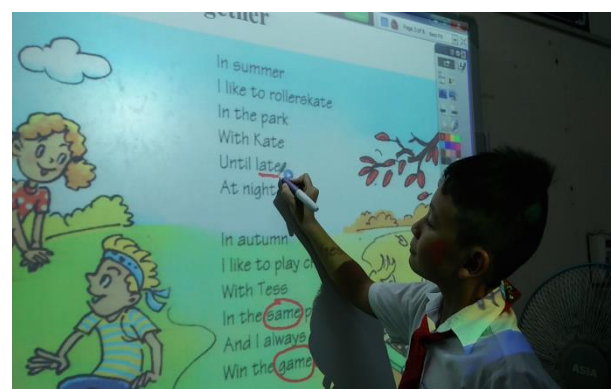
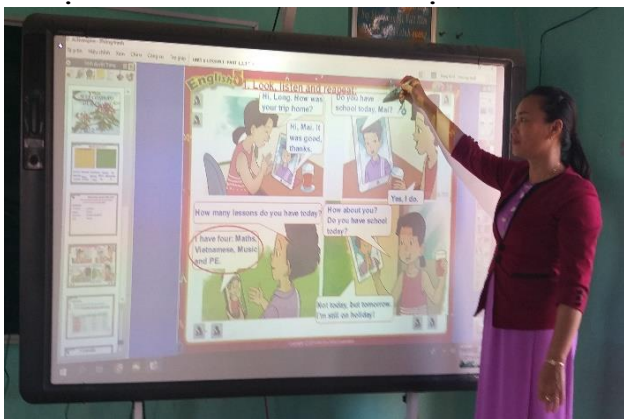


### b. Thiết kế nội dung bài giảng

Với nguồn tài nguyên đa dạng và các công cụ hữu ích, phần mềm Active Inspire giúp tạo ra những bài học sinh động thu hút sự quan tâm của các em khi học tập tại bảng. Thuận lợi của phần mềm này chính là khả năng tương tác giữa giáo viên và học sinh. Vì vậy, khi thiết kế nội dung bài dạy, giáo viên có thể tạo ra những tình huống để học sinh lên bảng tương tác vào từng đối tượng. Giáo viên có thể sử dụng công cụ màn che, che bớt một số hình ảnh để học sinh lên bảng tác động vào, khi đó sẽ hiện ra những hình ảnh tiếp theo, hoặc có thể sử dụng Mục thần kì để học sinh tự tương tác vào đối tượng để có thể thấy được hình ảnh ẩn phía dưới của đối tượng (có thể dùng cho việc soi đáp án).

Học sinh có thể làm bài trực tiếp lên bảng, viết, vẽ với các hình dạng, màu sắc khác nhau; kéo thả chữ vào từng đối tượng, nếu đúng thì giữ nguyên vị trí, nếu không đúng thì trả về vị trí cũ. Giáo viên cũng có thể dùng bút dạ quang để nhấn mạnh sự chú ý vào điểm nào đó hay dùng chức năng phóng to một đối tượng để nhìn rõ hơn.

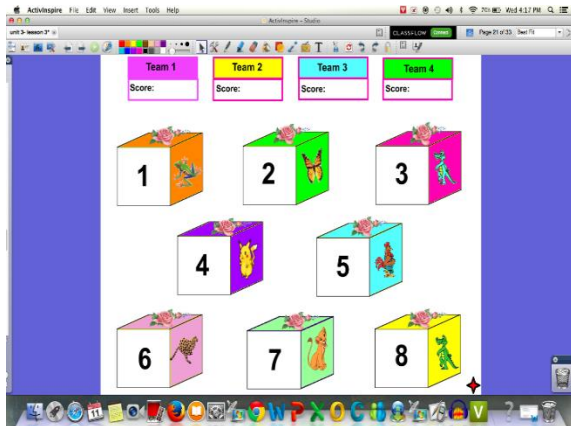
Trong phần thiết kế nội dung bài dạy, tôi thường xuyên sử dụng chức năng ẩn hiện văn bản khi dạy từ vựng, mẫu câu, bài đối thoại để học sinh đoán tình huống hay ôn lại kiến thức các em đã học.



Ngoài ra, giáo viên có thể tổ chức cho học sinh thảo luận về bất kì nội dung nào đó trên bảng, chẳng hạn thảo tác thêm ý kiến, đặt câu hỏi, nhóm học sinh cùng thảo tác với văn bản và hình ảnh để trả lời câu hỏi, hiện và ẩn văn bản, hình ảnh được gợi ý hoặc đáp án khi tham gia thảo luận.

*c. Thiết kế hoạt động củng cố kiến thức:*

Thay cho các hoạt động củng cố kiến thức theo kiểu truyền thống trước đây, tôi thiết kế một số trò chơi vừa kiểm tra học sinh vừa tạo cơ hội cho các em vui học.



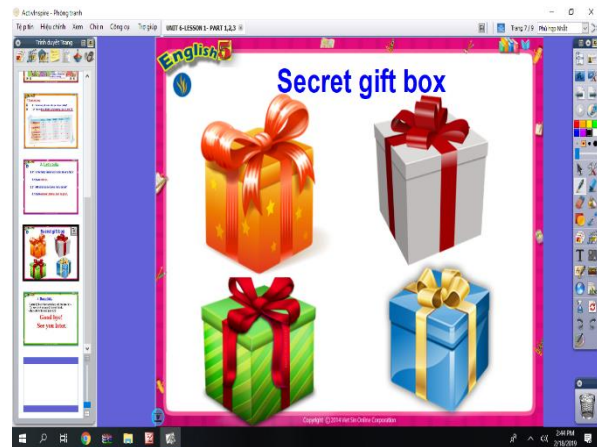
*Trò chơi Lucky numbers*



*Trò chơi The Magic Wheel*



*Trò chơi Matching*



*Trò chơi Secret box*

*d. Cách thực hiện một số trò chơi trên bảng tương tác:*

**\*. Trò chơi Lucky numbers:**

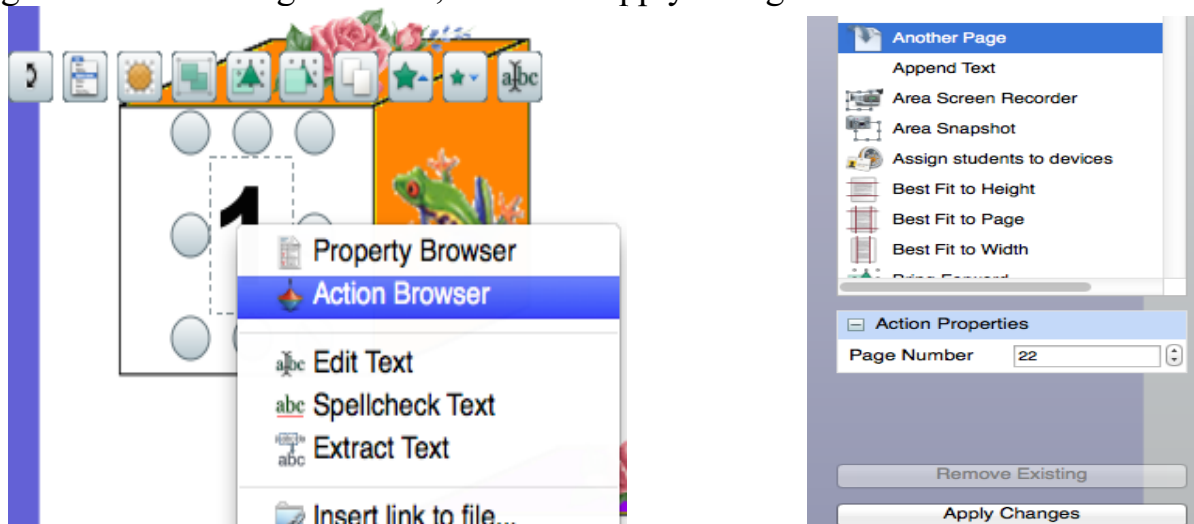
**Ý tưởng sư phạm:** Trò chơi để kiểm tra cấu trúc câu của học sinh. Có 8 số ở trang nền, mỗi số tương ứng với 1 câu hỏi/tranh, trong đó có vài số may mắn. Học sinh sẽ chọn một số bất kì, hỏi và trả lời theo tranh. Nếu chọn được con số may mắn, học sinh không phải trả lời câu hỏi mà vẫn được điểm.

**Cách thực hiện:**

- Tạo trang mới.



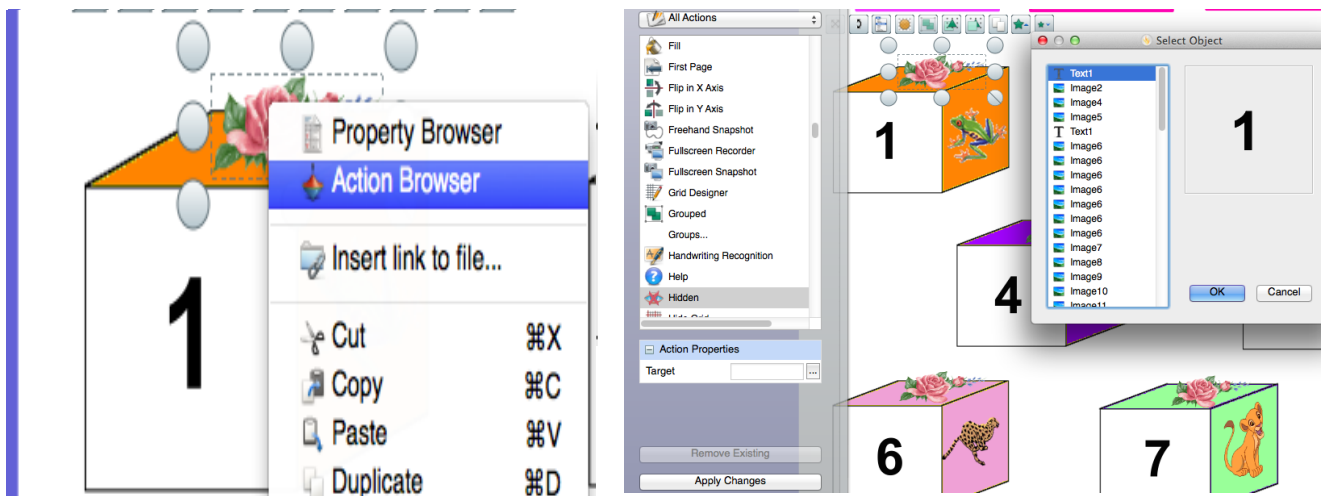
- Tạo 8 ô số ở trang nền. Tạo khung thi đua cho 4 đội. (Nếu chia lớp làm 4 đội chơi)
- Tạo 8 trang tiếp theo, mỗi trang là 1 câu hỏi/ tranh. Có vài trang là số may mắn.
- Tạo liên kết trang: Ví dụ: Số 1 liên kết với câu hỏi/ tranh số 1:
  - + Nhấn chuột phải vào số 1, chọn Action Browsers, Another page, đánh số trang cần liên kết ở Page number, nhấn nút Apply change.



- + Làm tương tự với các số còn lại.
- + Muốn 8 trang có chứa câu hỏi trở về trang nền: tạo một đối tượng bất kì trên một trang, nhấn chuột phải vào đối tượng, chọn Action Browsers, Another page, đánh số trang cần liên kết ở Page number là trang nền, nhấn nút Apply change. Copy đối tượng này cho các trang còn lại.



- + Muốn mất đi các số đã chọn, ta dùng chức năng ẩn hiện: Tạo một đối tượng cho từng số. Ví dụ, trong bài này tôi chọn đối tượng ẩn số là hoa hồng. Nhấn chuột phải vào đối tượng hoa hồng, chọn Action Browsers, chọn chức năng Hidden. Quan sát phía dưới Action Browsers có Action properties, nhấn vào biểu tượng để chỉ đường dẫn tới text muốn liên kết là số 1, nhấn OK, Apply change.



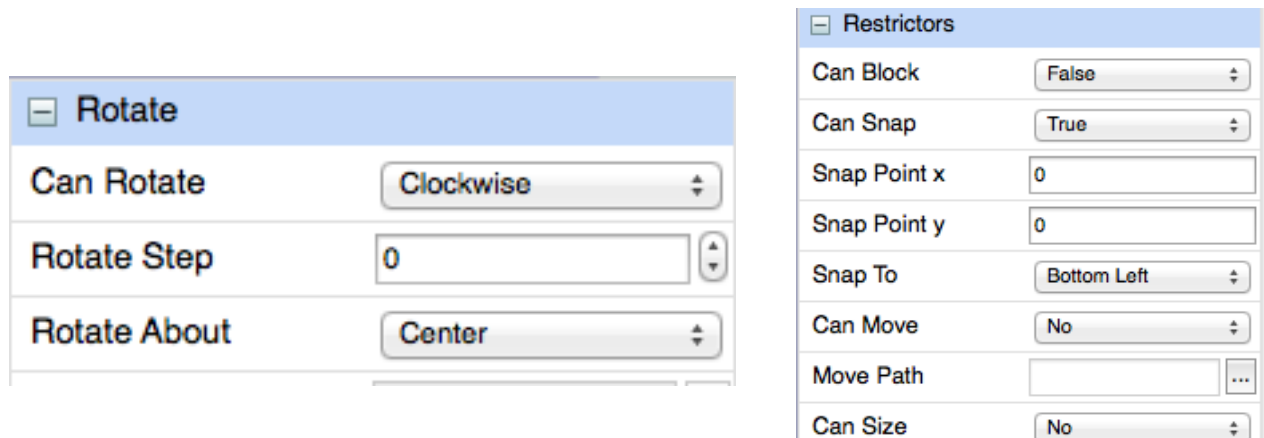
+ Lặp lại các thao tác trên với các bông hồng còn lại. Khi nhấn vào bất kì bông hồng nào thì con số sẽ mất đi và nhấn lại thì sẽ hiển thị ra trên trang.

### \*. Trò chơi The Magic Wheel

**Ý tưởng sư phạm:** Trò chơi để kiểm tra cấu trúc câu của học sinh. Có 8 loại thức ăn trên trang nền, mỗi loại liên kết với 1 câu hỏi/tranh. Học sinh sẽ chọn một loại thức ăn bất kì, hỏi và trả lời theo tranh. Nếu trả lời đúng, học sinh được quay bánh xe để ghi điểm cho đội mình.

#### Cách thực hiện:

- Tạo trang nền. Tải hình từ web, tạo hình bánh xe và cột ghi điểm cho các đội, thêm chữ.
- Tạo 8 trang tiếp theo, mỗi trang là 1 câu hỏi/ tranh.
- Tạo liên kết trang: mỗi loại thức ăn liên kết với 1 trang câu hỏi. Cách thực hiện giống trò chơi Lucky numbers.
- Cách làm bánh xe quay: nhấn chuột phải vào bánh xe, chọn Property Browsers. Thiết lập thuộc tính trong bảng *rotate* theo hình dưới đây.



### \*. Trò chơi Wheel of Fortune

**Ý tưởng sư phạm:** Trò chơi để giới thiệu bài mới. Học sinh nghe chủ đề, đoán chữ cái để giải ô chữ. Mỗi chữ cái đoán đúng, học sinh được quay bánh xe để ghi điểm cho đội mình.

### Cách thực hiện:

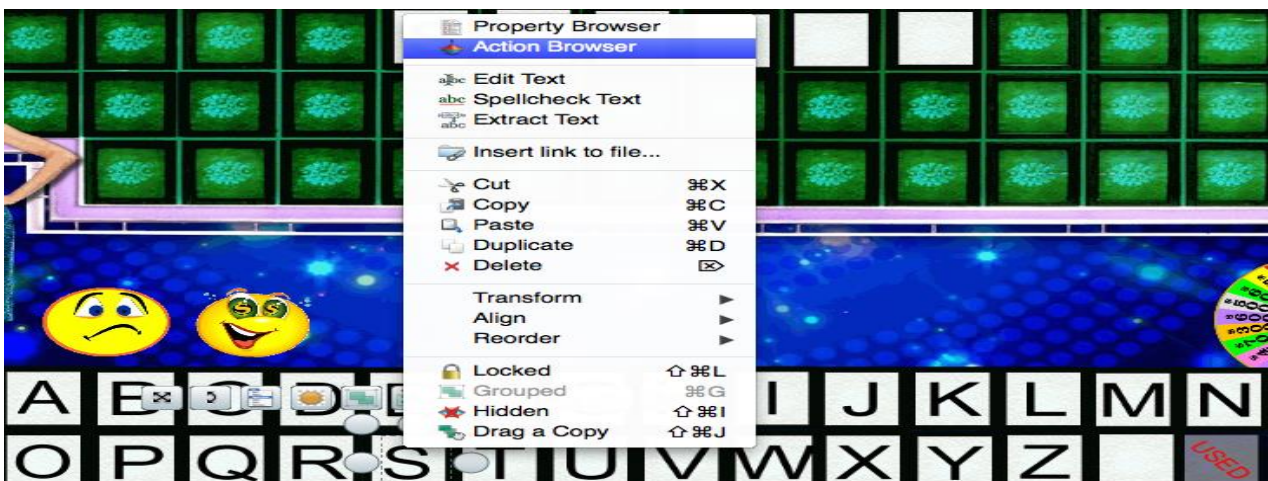
- Tạo trang nền. Tải hình từ web, tải hình bánh xe và tạo cột ghi điểm cho các đội, thêm chữ. Ở trò chơi này ta tạo hai bánh xe. Thiết lập chức năng ẩn hiện cho bánh xe lớn bị ẩn đi, khi học sinh đoán đúng, nhấn vào bánh xe nhỏ, bánh xe lớn xuất hiện để học sinh quay lấy điểm.
- Dùng công cụ Shapes vẽ các ô hình chữ nhật tương ứng với số chữ cái trong ô chữ. Ví dụ, muốn học sinh tìm ra từ Stormy, tạo 6 ô chữ nhật.

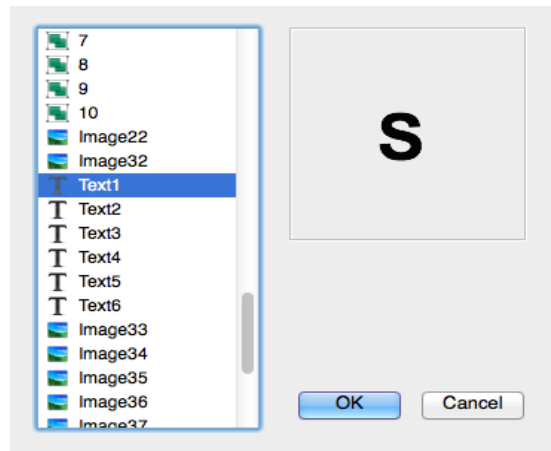
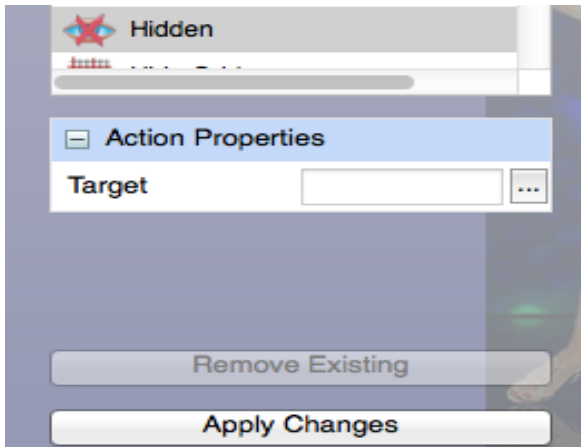


- Dùng công cụ Text thêm vào 6 chữ cái cần đố: S, T, O, R, M, Y



- Thiết lập chức năng ẩn hiện cho 6 chữ cái trên. Nhấn chuột phải vào chữ S trên bảng chữ cái ở hình nền, chọn Action Browsers, Hidden, Quan sát phía dưới Action Browsers có Action properties, chọn đường dẫn tới text muốn liên kết là chữ S, nhấn OK, Apply change.





- Thực hiện tương tự với các chữ T, O, R, M, Y
- Cách làm bánh xe quay: thao tác giống trò chơi The Magic Wheel

**\*. Trò chơi Matching game**

**Ý tưởng sư phạm:** Giáo viên cần tạo một trò chơi để kiểm tra từ vựng của học sinh. Học sinh chọn 2 số bất kì để hình phù hợp với từ.

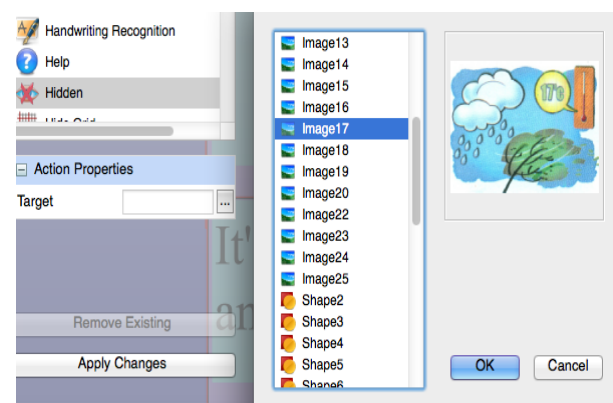
**Cách thực hiện:**

- Tạo trang nền gồm 16 ô vuông. Thêm số từ 1 - 16.
- Từ ô số 1- 8: màu vàng (các ô chứa hình). Từ ô số 9-16: màu tím (các ô chứa chữ)
- Chèn hình vào các ô màu vàng và chèn chữ vào các ô màu tím.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

It'll be snowy.	It'll be rainy.	It'll be cold and stormy.	It'll be hot and humid.
It'll be rainy and windy.	It'll be foggy.	It'll be hot.	It'll be cold and windy.

- Thực hiện chức năng ẩn hiện cho từng ô. Khi nhấn vào ô màu vàng hay tím, hình hay chữ sẽ xuất hiện.



#### **4.5 Chứng minh khả năng áp dụng của sáng kiến:**

Việc ứng dụng bảng tương tác vào trong dạy học Tiếng Anh thực sự làm tăng hiệu quả giảng dạy. Trải nghiệm thực tế cho thấy bảng tương tác thông minh có rất nhiều tiện ích: tạo môi trường tương tác cao; thu hút sự tập trung chú ý, tham gia vào bài học của tất cả học sinh. Giáo viên có thể tạo bài giảng vui nhộn, phù hợp với trình độ của học sinh với các hình ảnh nhiều màu sắc, âm thanh phong phú từ nguồn tài nguyên Promethean Planet, kích thích khả năng tư duy của học sinh, nâng cao năng lực của học sinh và chuyên môn của giáo viên.

Bảng tương tác thực sự rất hữu ích với giáo viên trong hoạt động ôn tập. Với phần trắng, bảng đen, tôi thường viết câu hỏi, câu trả lời hay một đoạn văn lên bảng trong các giờ ôn tập. Điều này làm mất thời gian. Khi sử dụng phần mềm Powerpoint, học sinh có thể nhìn lên máy chiếu hoặc Tivi để sửa bài. Với ActiveInspire, học sinh có thể viết câu trả lời lên bảng để giáo viên trực tiếp kiểm tra hay giáo viên có thể kiểm tra bài làm của học sinh dưới lớp học bằng cách sử dụng ActivView, đánh giá chất lượng học tập của cả lớp bằng ActivVote chỉ trong một thời gian ngắn.

Phần mềm ActiveInspire giúp giáo viên thiết kế bài dạy hiệu quả hơn. Với phần mềm này, giáo viên biến những lớp học dựa trên bài giảng truyền thống thành môi trường học với những trải nghiệm tương tác giàu trí tưởng tượng thu hút sự chú ý của học sinh. Giáo viên không cần chuẩn bị tranh, thẻ từ, máy cassette, đĩa CD khi lên lớp như trước đây. Học sinh tiếp thu hình thức trực quan sinh động giúp các em tự giác tích cực hơn trong học tập, hiểu bài nhanh hơn và nhớ lâu hơn.

ActiveInspire tích hợp bút dùng kẹp và tính năng đa cảm ứng để hỗ trợ việc phối hợp nhóm. Phần mềm này mang đến cho giáo viên các chất liệu cần thiết để tạo ra các bài học khác biệt với nhiều hoạt động phong phú, thực tế chỉ trong một khoảng thời gian ngắn. Cung cấp nhiều bài học hiệu quả với đầy đủ chức năng, các công cụ mở rộng như magic ink (mực thần kỳ), spotlights (đèn chiếu). Ngoài ra, bài học có thể được lưu và chia sẻ giữa các đồng nghiệp. Khi thiết kế bài dạy, trên bảng lật nên chứa đựng hình ảnh, nhưng hình ảnh đó phải tập trung rõ ràng vào thông tin quan trọng vì nó giúp học sinh dễ dàng nhận thức được các khái niệm và sự vật. Cũng không chứa quá nhiều hình ảnh hay thông tin trên một bảng lật vì điều này sẽ làm học sinh bối rối, khó tập trung.

**5- Những thông tin cần được bảo mật (nếu có):**

**6- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả:**

Học sinh rất hứng thú với các tiết học với bảng tương tác. Các em háng hái tham gia vào bài học, mạnh dạn tương tác với bảng. Những hình ảnh, đoạn phim trực quan, các trò chơi, các hoạt động được thiết kế trên phần mềm ActiveInspire thực sự cuốn hút các em.

Hầu hết các em học sinh, đặc biệt là học sinh lớp một, gặp nhiều khó khăn từ những ngày đầu làm quen với tiếng Anh. Vì chưa biết chữ nên các em chỉ nhớ được từ, mẫu câu qua tranh, ảnh minh họa. Những hình ảnh trực quan từ nguồn tài nguyên Promethern Planet hay từ mạng Internet được lưu trong bài giảng giúp các em nhớ từ nhanh và hiệu quả hơn. Đối với học sinh lớp lớn thì tranh ảnh, âm thanh, phim giúp

làm các khái niệm phức tạp trở nên rõ ràng, cụ thể hơn. Không những thế, các em học sinh rất thích tương tác trên bảng. Các em thích khám phá và tỏ ra năng động hơn trong giờ học. Nhiều học sinh thường chỉ ngồi lắng nghe cũng sẵn sàng xung phong thao tác trên bảng. Các em học sinh yếu cũng mạnh dạn hơn khi tham gia vào bài học. Mỗi em đều muốn có cơ hội tiếp xúc với bảng.

Các trò chơi luôn lôi cuốn sự tò mò của trẻ, từ đó giúp các em yêu thích môn học, nhờ thế việc học tập mới đạt hiệu quả. Vì thế, khi thiết kế bài dạy, hãy pha trộn vài yếu tố trò chơi với các chất liệu học tập để khuyến khích học sinh tạo ra nguồn học tập tương tác của chính các em.

Ngoài ra, phần mềm này còn đơn giản hóa việc chuẩn bị và chuyển tải bài học, cho phép giáo viên dễ dàng tạo ra những bài học, làm tăng sự cộng tác và khuyến khích học sinh tham gia vào lớp học qua các công cụ tương tác, nâng cao hiệu quả lớp học. Từ đó giúp giáo viên nâng cao chất lượng dạy học, trang bị cho học sinh kiến thức cơ bản về ActivInspire, giúp các em tiếp cận với công nghệ hiện đại, trở nên năng động, góp phần hiện đại hóa giáo dục và đào tạo, có ý nghĩa trong việc đổi mới nội dung, phương pháp, hình thức giảng dạy, học tập.

**7- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tổ chức, cá nhân đã tham gia áp dụng sáng kiến lần đầu, kể cả áp dụng thử:**

Sử dụng bảng tương tác vào trong dạy học Tiếng Anh ở Tiểu học thường xuyên giúp giáo viên tiết kiệm được thời gian chuẩn bị ĐDDH, nhà trường sẽ tiết kiệm được các khoản kinh phí đầu tư cho việc mua sắm tranh ảnh, máy cát sét.

**8- Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu:**

TT	Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác (hoặc nơi thường trú)	Chức danh	Trình độ CM	Nội dung công việc hỗ trợ
1	Hà Thị Xuân Thu		TH Hứa Tạo	Giáo viên	Đại học	Thử nghiệm soạn giảng trên phần mềm ActiveInspire.
2	Nguyễn Thị Ly Va		TH Hứa Tạo	Giáo viên	Đại học	Thử nghiệm soạn giảng trên phần mềm ActiveInspire.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

**Xác nhận và đề nghị của  
cơ quan, đơn vị tác giả công tác**

.....  
 .....  
 .....

*Ái Nghĩa, ngày 5 tháng 3 năm 2019*

**Người nộp đơn**  
*(Ký và ghi rõ họ tên)*

**Nguyễn Thị Thùy Linh**