PHẦN I: ĐẶT VẤN ĐỀ

**1. Lý do chọn đề tài:**

Ngôn ngữ đóng vai trò rất lớn, là phương tiện quan trọng nhất để trẻ lĩnh hội nền văn hóa dân tộc, giúp trẻ giao lưu với những người xung quanh, giúp tư duy, tiếp thu khoa học và góp phần vun đắp tâm hồn, hình thành, phát triển nhân cách toàn diện cho trẻ.

Đặc điểm phát triển ngôn ngữ của trẻ mẫu giáo lớn là trẻ có thể sử dụng thông thạo tiếng mẹ đẻ để giao tiếp. Khả năng ngôn ngữ liên quan chặt chẽ với sự phát triển trí tuệ và những trải nghiệm của trẻ. Trẻ có thể dùng ngôn ngữ để thể hiện các mối quan hệ qua lại nhiều mặt của các sự vật, hiện tượng trong cuộc sống mà trẻ nhận thức được.

Vì vậy nhiệm vụ của cô giáo mầm non đặc biệt là giáo viên phụ trách lớp mẫu giáo lớn là phải giúp trẻ hình thành và phát triển ngôn ngữ một cách tốt nhất. thông qua việc rèn các kỹ năng: nghe, nói, đọc viết…

Hoạt động làm quen với chữ cái là một trong các nội dung quan trọng để hình thành và phát triển ngôn ngữ mạch lạc cho trẻ. Thông qua việc cho trẻ làm quen với chữ cái, trẻ được cung cấp thêm vốn từ về thế giới xung quanh, hiểu được mối quan hệ giữa ngôn ngữ nói và ngôn ngữ viết từ đó giúp trẻ hiểu thế nào là đọc và viết. Đó là tiền đề vững chắc cho việc học đọc, học viết của trẻ khi   vào lớp một trường tiểu học.

Bước vào lớp mẫu giáo lớn 5- 6 tuổi trẻ bắt đầu được làm quen với chữ viết, nội dung chính là giúp trẻ nhận biết mặt chữ và cấu tạo 29 chữ cái tiếng Việt, rèn các kỹ năng nghe, phát âm, nói, hiểu ngôn ngữ tiếng Việt.Vậy làm thế nào để trẻ thuộc nhanh và phát âm chuẩn, chính xác 29 chữ cái? Làm thế nào để trẻ nhớ chữ cái nhanh nhất, và không quên? Để trả lời cho những câu hỏi đó tôi đã “Ứng dụng công nghệ thông tin thiết kế một số trò chơi giúp trẻ mẫu giáo lớn làm quen với chữ cái***“*** bằng phần mềm PowerPoint vì một số ưu điểm sau:

Ứng dụng phần mềm PowerPoint để thiết kế một số trò chơi giúp cho trẻ mẫu giáo lớn học nhanh, nhớ lâu 29 chữ cái là cho trẻ được tiếp cận với môi trường đa phương tiện kết hợp hình ảnh, video, camera, âm thanh, chữ cái…được trình bày qua máy tính theo kịch bản đã định sẵn nhằm đạt hiệu quả tối đa qua một quá trình học đa giác quan với kỹ thuật đồ họa cao, các hình ảnh sống động mà theo phương pháp truyền thống thì rất  khó thực hiện được.

Ứng dụng này vừa tiết kiệm được thời gian cho cô giáo, vừa tiết kiệm được chi phí cho nhà trường mà vẫn nâng cao được tính sinh động, hiệu quả của giờ dạy. Nếu như trước đây cô giáo phải rất vất vả để có thể tìm kiếm những hình ảnh, biểu tượng, đồ dùng phục vụ bài giảng thì hiện nay với ứng dụng công nghệ thông tin tiên tiến, giáo viên có thể sử dụng internet để chủ động khai thác tài liệu giáo dục phong phú, chủ động  như quay phim, chụp ảnh làm tư liệu cho bài giảng điện tử. Chỉ cần vài cái “nhấp chuột” là hình ảnh những con vật ngộ nghĩnh, những bông hoa đủ màu sắc, những hàng chữ biết đi và những con số biết bay nhảy theo nhạc hiện ngay ra với hiệu ứng của những âm thanh sống động ngay lập tức thu hút được sự chú ý và kích thích hứng thú của trẻ. Trẻ được chủ động hoạt động nhiều hơn để khám phá nội dung bài giảng. Đây có thể coi là một phương pháp có tính ưu việt cao, vừa phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ, vừa thực hiện được nguyên lý giáo dục của Vưgotxki “ Dạy học lấy trẻ làm trung tâm”.

Ứng dụng phần mềm PowerPoint  để thiết kế một số trò chơi giúp cho trẻ mẫu giáo lớn học nhanh, nhớ lâu 29 chữ cái đã tạo ra một biến đổi về chất lượng trong hiệu quả giảng dạy của ngành giáo dục mầm non, tạo ra một môi trường giáo dục mang tính tương tác cao giữa cô và trẻ.

**2. Mục đích nghiên cứu:**

Thiết kế  ra các trò chơi nhận biết, ôn luyện 29 chữ cái tiếng Việt nhằm giúp trẻ tiếp nhận kiến thức, các kỹ năng nhận biết và phát âm chữ cái một cách nhanh nhất, giúp trẻ hứng thú và tích cực khi tham gia vào các hoạt động  làm quen với chữ cái, đồng thời cung cấp cho giáo viên nguồn tư liệu để lồng ghép, áp dụng vào các bài dạy, giúp giáo viên dễ dàng, chủ động khi tổ chức các hoạt động  làm quen với chữ cái cho trẻ và bổ sung vào nguồn tư liệu các bài tập trò chơi cho trẻ làm quen với chữ viết đã có sẵn ở trường.

**3. Đối tượng nghiên cứu:**

Nghiên cứu và thiết kế các trò chơi giúp trẻ mẫu giáo lớn học làm quen với chữ cái

**4. Đối tượng khảo sát, thực nghiệm:**

Đối tượng khảo sát thực nghiệm là trẻ mẫu giáo lớn lớp A2 và trẻ mẫu gáo lớn 5-6 tuổi trong trường .

**5. Phương pháp nghiên cứu:**

Để hoàn thành tốt đề tài này tối đã áp dụng những phương pháp nghiên cứu sau:

- Phương pháp học tập nghiên cứu tài liệu.

- Phương pháp quan sát.

- Phương pháp tổng hợp thống kê.

- Phương pháp tổng hợp kinh nghiệm.

- Phương pháp so sánh đối chứng.

Phương pháp sử dụng đồ dùng dạy học hiện đại trong dạy và học cho trẻ mầm non 5 - 6 tuổi.

**6. Phạm vi và kế hoạch nghiên cứu**:

Sáng kiến kinh nghiệm “Ứng dụng công nghệ thông tin thiết kế một số trò chơi giúp trẻ mẫu giáo lớn làm quen với chữ cái***”*** được áp dụng trong các giờ dạy trẻ làm quen, giờ ôn luyện củng cố hoạt động  làm quen với chữ cái cho trẻ tại lớp A3 của tôi và các lớp khác  của khối mẫu giáo lớn trong trường.

Thời gian thực hiện từ tháng 9/2018 đến tháng 5/2019 và tiếp tục được áp dụng trong quá trình chăm sóc giáo dục trẻ sau này.

**PHẦN II: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ.**

**1. Cơ sở lý luận.**

Với đặc điểm tâm lý của trẻ mầm non  là chơi mà học, học bằng chơi , mà trẻ con lại rất thích xem hoạt hình với những hình ảnh ngộ nghĩnh, màu sắc sặc sỡ, đẹp mắt sự linh hoạt “động” của các sự vật, hiện tượng, con chữ sẽ tạo cho trẻ sự thích thú, trẻ sẽ tập trung chú ý giờ học sẽ đạt kết quả tốt .Ngày nay có rất nhiều cách để dạy trẻ học chữ nhưng để giúp trẻ học nhanh, nhớ lâu các chữ cái thì phải cần có những điều mới lạ để thu hút sự tập trung, chú ý của trẻ.

Việc thiết kế và sử dụng trò chơi trong hoạt động làm quen với chữ viết là cho trẻ được tiếp cận với môi trường đa phương tiện kết hợp tranh ảnh, hình ảnh, video, camera, âm thanh, …được trình bày theo kịch bản  nhằm đạt hiệu quả tối đa qua một quá trình học đa giác quan. những trò chơi nhẹ nhàng  với những hình ảnh rõ nét, màu sắc đẹp sặc sỡ cùng với những đồ dùng, con chữ biết bay nhảy, xuất hiện, biến mất, đổi màu ... và những âm thanh vui nhộn, sống động  mà trẻ rất thích thú khi hoạt động  làm quen với chữ cái, từ đó sẽ giúp trẻ phát triển tư duy, trí thông minh, sự quan sát có chủ đích và phát triển ngôn ngữ mạch lạc cho trẻ.

**2. Cơ sở thực tiễn:**Qua nhiều năm thực tế giảng dạy lớp mẫu giáo lớn, tôi nhận thấy:

Việc nhận biết, phát âm và ghi nhớ chữ cái đối với trẻ 5-6 tuổi còn gặp khó khăn vì khi vào lớp mẫu giáo lớn 5-6 tuổi trẻ mới được đi sâu học môn làm quen với chữ cái nên trẻ thường nhận biết máy móc theo thứ tự trong bảng chữ cái tiếng Việt dẫn đến việc học trước, quên sau.

Khi tổ chức cho trẻ làm quen với chữ cái theo kiểu truyền thống là kết hợp việc xem tranh ảnh, vật thật qua đó cho trẻ làm quen với chữ cái mới và ôn luyện các chữ cái đã học  tôi thấy trẻ thường ít hứng thú và dẫn đến trẻ hay quên., hay nhầm lẫn các chữ cái có cấu tạo gần giống nhau như  chữ b,d,đ hay chữ p.q và phát âm còn chưa chuẩn chữ cái n,l, r,s,x. Việc dạy trẻ làm quen với chữ cái theo phương pháp truyền thống sẽ khó đạt hiệu quả cao như mong muốn, các trò chơi không sáng tạo sẽ ít thu hút được trẻ tham gia vào hoạt động.

**3. Thực trạng.**

Năm học  2018– 2019 tôi  được phân công phụ trách lớp mẫu giáo lớn A3, với số trẻ là 41 cháu.

Với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ mầm non là thời gian tập trung, chú ý còn hạn chế, nhất là với hoạt động hơi mang tính khô khan như làm quen với chữ cái tôi nhận thấy trẻ trong lớp tôi học thuộc chữ nhưng khi cô kiểm tra lại thì trẻ  lại có thể quên ngay nhất là với những chữ có đặc điểm, cấu tạo gần giống nhau như chữ b,d,đ, p,q hay là những chữ cái khó phát âm như chữ s,r, p, n,l.

Vậy làm thế nào để trẻ học nhanh, nhớ lâu, phát âm chuẩn được các chữ cái? Chính câu hỏi đó đã thôi thúc tôi nghiên cứu và sáng tạo trong thiết kế các trò chơi giúp trẻ học nhanh, nhớ lâu 29 chữ cái tiếng Việt, nhằm thỏa mãn nhu cầu “học mà chơi, chơi mà học” ở trẻ mầm non

**3.1. Những thuận lợi khi thực hiện đề tài:**

Là một giáo viên mầm non có nhiều năm công tác và kinh nghiệm trong giảng dạy lớp mẫu giáo lớn nên tôi luôn nắm chắc phương pháp tổ chức các hoạt động giáo dục.

Trong những năm học trước, nhà trường đã tạo điều kiện cho tôi đi tập huấn lớp học về công nghệ thông tin do phòng Giáo dục và Đào tạo huyện Ba Vì tổ chức, tôi đã học tập, tìm hiểu về những phần mềm đồ họa khác để có thêm kiến thức, kinh nghiệm  trong việc thiết kế bài giảng.

Bên cạnh đó, tôi cũng rất may mắn được sự đồng tình và giúp đỡ, động viên nhiệt tình của ban giám hiệu nhà trường và của bạn bè đồng nghiệp.

Trường có mạng internet để giáo viên chúng tôi có thể dễ dàng truy cập vào các trang điện tử có sẵn để tải các hình ảnh, tranh...về làm dữ liệu thiết kế các trò chơi cũng như các bài giảng điện tử để dạy trẻ.

Trường đã có đèn chiếu, màn hình để phục vụ cho việc ứng dụng công nghệ thông tin của các lớp.

**3.2. Những khó khăn khi thực hiện đề tài:**

Vì trường đóng trên địa bàn dân cư có nhiều thành phần nên còn một số phụ huynh có quan điểm chưa đúng: “Con tôi học xong lớp mẫu giáo lớn là phải biết đọc, biết viết, biết làm toán như học sinh lớp 1”, do đó họ ép con học  đánh vần, học viết chữ, vì vậy có một số trẻ đến lớp phát âm chưa đúng chữ cái nên giáo viên chúng tôi lại mất rất nhiều thời gian để uốn nắn, sửa chữa cách phát âm cho các con.

**4. Các biện pháp thực hiện đề tài.**

**4.1.Xây dựng kế hoạch thiết kế các trò chơi cho trẻ làm quen với chữ cái:**

Ngay từ đầu năm học tôi đã cùng họp bàn với các giáo viên trong  tổ lên kế hoạch thực hiện chương trình toàn bộ năm học dựa theo các nội dung từng tháng trong chương  trình chăm sóc giáo dục mầm non  (trong đó có hoạt động cho trẻ làm quen với chữ cái)

Dựa vào chương trình khung của tổ tôi đã lập kế hoạch cụ thể cho mỗi   tháng, lập kế hoạch chi tiết cho mỗi hoạt động học theo từng tuần cụ thể dựa vào nội dung của tháng, lập kế hoạch chi tiết cho từng hoạt động làm quen với chữ cái, từ đó tôi suy nghĩ, phác thảo ra các trò chơi để có thể tìm kiếm tư liệu thiết kế hợp với từng nhóm chữ. Việc lập kế hoạch giúp tôi định hướng được các công việc cần làm, Việc sáng tạo thiết kế các trò chơi cho trẻ làm quen với chữ cái được đưa vào dưới hình thức nào để cho trẻ thông qua chơi mà học, học bằng chơi , tìm hiểu khám phá chữ cái mới  hay ôn luyện củng cố chữ cái đã biết cho trẻ.

**4.2. Cách thiết kế các trò chơi giúp trẻ mẫu gió lớn làm quen với chữ cái**

- Các trò chơi trong sáng kiến kinh nghiệm, tôi thiết kế bằng phần mềm PowerPoint cùng sự hỗ trợ của các phần mềm công cụ  khác như :

+ Phần mềm Adobe Presenter để thu âm thanh, thu tiếng, lời nói để chèn vào các Slide trong trò chơi.

+ Phần mềm paint để vẽ tranh, cắt, chỉnh sửa hình ảnh.

+ phần mềm Flash để tạo hiệu ứng bay nhảy, đi lại, gật đầu, ngoáy đuôi…  mềm mại cho các con vật.

- Trước khi thiết kế các trò chơi tôi cần chuẩn bị như sau:

+ Suy nghĩ thật kỹ để có hướng thiết kế các trò chơi với từng nhóm chữ cái sao cho phù hợp với  mỗi nội dung  theo chương trình quy định trong năm học, phù hợp với trẻ trong lớp và điều kiện của lớp.

- Phần mềm PowerPoint được tôi lựa chọn để thiết kế các trò chơi cho trẻ làm quen với 29 chữ cái tiếng Việt là vì : Phần mềm PowerPoint có giao diện đẹp với nhiều tiện ích đa dạng giúp tôi dễ dàng sáng tạo trong việc thiết kế các trò chơi khác nhau. Với những hình ảnh đẹp, màu sắc sặc sỡ và những hiệu ứng  như chữ cái bay nhảy, biến mất, xuất hiện, đổi màu, to ra, nhỏ đi, xoay các hướng  cùng những âm thanh sống động  (Hướng dẫn cách chơi, lời khen, tiếng vỗ tay khi trẻ làm đúng, lời nhắc nhở khi trẻ làm sai…) sẽ giúp trẻ hào hứng hơn khi tham gia hoạt động nhận biết, phát âm các chữ cái và trẻ rất thích thú khi quan sát và chơi trò chơi.

- Chuẩn bị những phương tiện cần thiết phục vụ cho việc thiết kế như:

+ Vào mạng internet để tải tranh ảnh, bài hát cần sử dụng về máy tính của mình, ghi âm trước những âm thanh cần chèn trong các trò chơi bằng phần mềm AdobePresenter.

- Bắt đầu thiết kế các trò chơi:

+ Mở phần mềm PowerPoint đổ màu nền cho các Slide: kích chuột vào Design chọn Backgound styles / Format Backgound/  gradientfill / presetcolors / chọn bảng màu mình thích / Applytoall.

Vào  mục Insert / Picture/ kích chuột vào tranh cần chèn / open. Vậy là đã chèn xong tranh ảnh mình cần.

Tiếp tục vào  insert / sound fomfile/ mở file ghi âm cần chèn mà mình đã thu sẵn / chọn / open. Vậy là đã chèn xong âm thanh cho bức tranh. Tương tự như vậy có thể chèn bài hát vào slide.

Tiếp theo chọn Textbox viết  từng chữ cái là tên của bức tranh  ở phía dưới tranh hoặc trên các hình học, các khối, trên các quả, trên các bông hoa…sau đó click chuột vào từng chữ cái làm hiệu ứng cho chữ bay nhảy, xuất hiện, biến mất, to ra, nhỏ đi  hay đổi màu bằng cách vào mục  Animations/ custom animations/  chọn biểu tượng ngôi sao màu xanh là những hiệu ứng xuất hiện, ngôi sao màu đỏ là những hiệu ứng biến mất, ngôi sao màu vàng là những hiệu ứng thay đổi, ngôi sao màu trắng là bay nhảy lên, xuống, sang trái, sang phải. Làm các bước như vậy là đã được hiệu ứng chữ như ý muốn.

Tiếp theo là tạo liên kết từng chữ cái: Kích chuột vào hiệu ứng của chữ  /Timing/ Triggers/ Start effect on click of/ textbox có chữ cái cần liên kết / oke.

Tiếp tục chèn lời khen, hoặc tiếng vỗ tay, lời nhắc nhở khi trẻ chọn đúng chữ cô yêu cầu và chọn chưa đúng chữ cô yêu cầu.  vào  Insert / Sound fomfile/ mở file ghi âm cần chèn mà mình đã thu sẵn / kích chuột vào file ghi âm / Open / When clicked/ tạo liên kết lời khen, lời nhắc nhở chưa đúng với từng chữ cái : kích chuột vào hiệu ứng ghi âm /Timing/ Triggers/ Start effect on click of / chữ cái cần liên kết / oke.

**4.3. Sáng tạo trong thiết kế và sử dụng các trò chơi trong hoạt động dạy trẻ làm quen với chữ viết.**

Trong sáng kiến kinh nghiệm này tôi xin giới thiệu 7  trò chơi do tôi sáng tạo thiết kế và được linh hoạt đưa vào các hoạt động dạy trẻ làm quen với chữ viết như sau:

***4.3.1.Trò chơi: Những quả bóng kỳ diệu.***

\* Giới thiệu về trò chơi.

Trò chơi được thiết kế bằng phần mềm PowerPoint với giao diện đẹp, hấp dẫn, sinh động, với những  hình ảnh đẹp màu sắc sặc sỡ những con chữ biết bay nhảy, đổi màu… cùng những âm thanh sống động  (Hướng dẫn cách chơi, lời khen khi trẻ làm đúng, lời nhắc nhở khi trẻ làm sai…) sẽ giúp trẻ hứng thú hơn khi tham gia hoạt động nhận biết,phân biệt, phát âm chữ cái o,ô,ơ.

Trò chơi bao gồm 11 Slide

+ Slide 1: Giới thiệu tên trò chơi

+Slide 2, 3: Người chơi lắng nghe mục đích yêu cầu của trò chơi và giới thiệu  trước khi chơi

+ Slide 4: Hướng dẫn cách chơi.

+ Từ Slide 5 đến Slide 10: Mỗ slide tương ứng vớ 1 phần trong trò chơi. Gồm nhiều quả bóng với các màu sắc đẹp mắt có gắn chữ cái o, chữ cáiô hay chữ cái ơ và chữ cái khác, phía dưới có cái giỏ hình trái tim để trẻ chơi xếp bóng.Trẻ sẽ kích chuột vào hình chiếc loa ở góc trái màn hình để nghe yêu cầu chơi ( chọn tất cả quả bóng có chữo, chữ ô hay chữ ơxếp vào giỏ) Nếu chọn đúng  chữ yêu cầu trên quả bóng, quả bóng sẽ bay xuống giỏ kèm lời khen “ Đúng rồi, con giỏi quá” nếu chọn sai chữ gắn trên quả bóng chữ đó sẽ đổi màu kèm lời nhắc “ Rất tiếc con đã chọn sai rồi, con chọn lại đi”. Chơi xong 1 Slide trẻ sẽ phải kích chuột vào hình chữ nhật có mũi tên ở góc phải màn hình để tiếp tục trò chơi. Slide sau sẽ có yêu cầu chơi khác với slide trước. Slide cuối cùng là lời khen và chúc bé ngoan, học giỏi.

***Ảnh 1***

\*Mục đích yêu cầu của trò chơi:

*Kiến thức:*Trẻ nhận biết, phát âm chính xác chữ cái o,ô,ơ

Trẻ nhận biết được đặc điểm của chữ cái o,ô,ơ

*Kỹ năng:*Trẻ phát âm đúng, chuẩn, rõ ràng âm của chữ o,ô,ơ

Tìm được những quả bóng có gắn chữ cái o,o,ơ.

Rèn kỹ năng khéo léo của bàn tay qua cách di chuột trên máy tính

Rèn kỹ năng quan sát, chú ý, ghi nhớ có chủ đích qua hoạt động tìm những quả bóng có chữ o,ô,ơ trong rất nhiều quả bóng có những chữ cái khác nữa.

 Qua trò chơi giúp trẻ học nhanh, nhớ lâu chữ cái o,ô,ơ.

*Thái độ:* Trẻ tích cực tham gia vào hoạt động.

\* Cách chơi:  Trong trò chơi mỗi Slide tương ứng với một phần của trò chơi  gồm có rất nhiều quả bóng màu sắc khác nhau có gắn chữ cái o, ô hoặc ơ và chữ cái khác. Nhiệm vụ của các con là hãy chọn các quả bóng có gắn chữ cáio, chữ cái ô hoặc chữ cái ơ để xếp vào giỏ bằng cách click chuột vào những quả bóng có gắn chữ cái o, ô hoặc ơ, nếu các con chọn đúng quả bóng sẽ bay vào giỏ kèm lời khen “Đúng rồi con giỏi quá”, nếu con chọn sai thì chữ gắn trên quả bóng sẽ chuyển màu và kẻm lời nhắc nhở “Rất tiếc con đã chọn sai rồi, con chọn lại đi” nhưng các con nhớ là trước khi chơi trò chơi các con hãy click chuột vào hình cái loa ở góc trái màn hình để nghe hướng dẫn cách chơi, khi chơi xong các con hãy click chuột vào hình chữ nhật màu xanh lá cây có mũi tên để chuyển sang phần chơi tiếp theo

\* Triển khai chơi:Chơi cá nhân: mời từng trẻ lên chơi, mỗi trẻ chơi 1 lần tương ứng với 1 Slide hoặc chơi theo nhóm, từng trẻ trong nhóm lên chơi mỗi trẻ sẽ lên chơi 1 lần tương ứng với 1 slide. Nếu trẻ tìm được hết quả bóng có chữ cái yêu cầu sẽ được thưởng 3 bông  hoa  nếu tìm còn sót lại quả bóng có chữ cái yêu cầu sẽ bị trừ 1 bông hoa, điểm của mỗi đội sẽ là tổng số hoa nhận được. kết thúc trò chơi đội nào được nhiều bông hoa hơn là chiến thắng.

\* Phạm vi áp dụng trò chơi:

- Trò chơi được áp dụng trong các hoạt động:  tiết dạy trẻ làm quen với chữ cái o,ô,ơ. phần củng cố bài; tiết học: Ôn chữ cái o,ôơ; vào buổi chiều nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nhận biết, phân biệt chữ cái o,ô,ơ; khi cho trẻ làm quen với máy tính; cho phụ huynh khi dạy con học chữ ở nhà.

- Trò chơi này trẻ có thể tự học trên máy tính vì đã có lời hướng dẫn cụ thể cho từng phần chơi của cô giáo được chèn vào trò chơi.

*-Trò chơi này còn có thể được áp dụng  khi dạy trẻ làm quen với những nhóm chữ cái khác  bằng cách khi thiết kế trò chơi giáo viên thay đổi những chữ cái gắn trên các quả bóng.*

***4.3.2.Trò chơi: Vượt chướng ngại vật.***

\* Giới thiệu: Trò chơi được thiết kế bằng phần mền PowerPoint với giao diện đẹp, hấp dẫn, sinh động, những hình ảnh đẹp, màu sắc sặc sỡ, những con chữ biết bay nhảy, đổi màu cùng những âm thanh sống động  (Hướng dẫn cách chơi, lời khen khi trẻ làm đúng, lời nhắc nhở khi trẻ làm sai,,,) sẽ giúp trẻ hứng thú hơn khi tham gia hoạt động nhận biết, phát âm chữ cái a,ă,â.

Trò chơi gồm 13 Slide

+ Slide 1: Giới thiệu tên trò chơi

+Slide 2, 3: Người chơi lắng nghe mục đích yêu cầu của trò chơi và giới thiệu  trước khi chơi trò chơi

+ Slide 4: Hướng dẫn cách chơi.

+ Từ Slide 5 đến Slide 12: Mỗi slide tương ứng với 1 phần trong trò chơi gồm nhiều chướng ngại vật với các màu sắc đẹp mắt có gắn chữ cái a, ă hoặc â và chữ cái khác. Trẻ  sẽ đi qua hết các chướng ngại vật để đến với lễ hội vui nhộn của lớp A3, trước mỗi lần chơi, người chơi phải kích chuột vào hình chiếc loa ở góc trái màn hình để nghe hướng dẫn chơi ( hãy đi trên chướng ngại vật có chữ a, chữ ă hay chữâ ) Nếu đi vào đúng  chướng ngại vật có chữ cái yêu cầu thì chữ cái đó sẽ có hiệu ứng to ra kèm với lời khen “ Đúng rồi, con giỏi quá” nếu đi vào chướng ngại vật có chữ  không đúng với yêu cầu thì chướng ngại vật đó sẽ biến mất và kèm lời nhắc “Rất tiếc con đã chọn sai rồi” khi đó trẻ sẽ phải chơi lại từ đầu. Nếu trẻ đi đúng hết các chướng ngại vật có chữ cái yêu cầu trong mỗi phần chơi thì sẽ được click chuột vào hình chữ nhật có mũi tên ở góc phải màn hình để tiếp tục, trẻ phải chơi hết các phần trong trò chơi mới đến được lễ hội vui nhộn của lớp A3 là màn biểu diễn vui nhộn của các vũ công. Slide cuối cùng là lời khen và chúc bé ngoan, học giỏi!

***Ảnh 2***

\* Mục đích yêu cầu của trò chơi.

*Kiến thức:*

Trẻ nhận biết, phát âm chính xác chữ cái a,ă,â.

Trẻ nhận biết được đặc điểm của chữ cái a,ă,â.

*Kỹ năng:*

Trẻ phát âm đúng, chuẩn, rõ ràng chữ a,ă,â.

Bước đi đúng trên chướng ngại vật có chữ cái a,ă,â.

Rèn kỹ năng khéo léo của bàn tay qua cách di chuột trên máy tính

Rèn kỹ năng quan sát, chú ý, ghi nhớ có chủ đích qua hoạt động bước đi vào lễ hội qua các chướng ngại vật chữ a,ă,â  không nhầm với chữ cái khác.

Qua trò chơi giúp trẻ mạnh dạn, tự tin vào bản thân. trẻ học nhanh, nhớ lâu chữ cái a,ă,â.

*Thái độ:*

 Trẻ tham gia tích cực vào hoạt động.

\* Hướng dẫn cách chơi:***-***Chơi cá nhân từng trẻ, mỗi trẻ phải chơi hết các phần chơi trong trò chơi mới đến được lễ hội đặc biệt của lớp A3.

Trong trò chơi mỗi slide tương ứng với một phần của trò chơi  gồm có rất nhiều chướng ngại vật màu sắc khác nhau có gắn chữ cái a, ă, hoặc â và chữ cái khác. Nhiệm vụ của các con là hãy tự tin bước đi đúng trên các chướng ngại vật có gắn chữ cái a,chữ cái ă hoặcchữ cáiâ bằng cách kích chuột vào tất cả các chướng ngại vật có chữ cái a, chữ cái ă hoặc chữ cái â theo yêu cầu ở mỗi phần chơi để vào với lễ hội đặc biệt của lớp A3. Nếu các con đi đúng  vào chướng ngại vật có chữ cái yêu cầu thì chữ cái đó sẽ có hiệu ứng to lên kèm lời khen “ Đúng rồi con giỏi quá”, nếu con đi sai vào chướng ngại vật có chữ cái khác với chữ yêu cầu con sẽ phải quay lại lần chơi đầu tiên của trò chơi như vậy sẽ rất lâu mới đến được lễ hội nên các con hãy bình tĩnh để đi đúng vào chướng ngại vật có chữ cái a, ă hoặc â nhé,nếu các con đi đúng hết tất cả các chướng ngại vật trong mỗi phần chơi  thì con hãy kích chuột vào hình chữ nhật màu xanh lá cây có mũi tên để chuyển sang phần chơi tiếp theo chúc các con thành công trong trò chơi.

\* Phạm vi áp dụng trò chơi:- Trò chơi được áp dụng trong tiết học: dạy trẻ làm quen với chữ cái a,ă, â. Phần ôn luyện củng cố bài.

-Trò chơi được áp dụng vào tiết học: Ôn chữ cái a,ă,â

-Trò chơi được áp dụng vào buổi chiều nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nhận biết, phân biệt chữ cái a,ă,â.

-Trò chơi được áp dụng khi cho trẻ làm quen với máy tính.

-Trò chơi được áp dụng khi phụ huynh dạy con chữ cái ở nhà

.- Trò chơi này trẻ có thể tự học trên máy tính vì đã có lời hướng dẫn cụ thể cho từng phần chơi của cô giáo được chèn vào trò chơi.

*-Trò chơi này còn có thể được áp dụng  khi dạy trẻ làm quen với những nhóm chữ cái khác  bằng cách khi thiết kế trò chơi giáo viên thay đổi những chữ cái gắn trên các chướng ngại vật.*

***4.3.3. Trò chơi: Tìm chữ i,t,c trong tên các con vật.***

\* Giới thiệu trò chơi.

Trò chơi được thiết kế bằng phần mền PowerPoint với giao diện đẹp, hấp dẫn, sinh động, với những  hình ảnh đẹp màu sắc sặc sỡ, những con chữ biết bay nhảy, đổi màu cùng những âm thanh sống động  (Hướng dẫn cách chơi, lời khen khi trẻ làm đúng, lời nhắc nhở khi trẻ làm sai.) sẽ giúp trẻ hứng thú hơn khi tham gia hoạt động nhận biết,phân biệt, phát âm chữ cái i,t,c.

Trò chơi gồm 10 slide

+ Slide 1: Giới thiệu tên trò chơi

+Slide 2, 3: Người chơi lắng nghe mục đích yêu cầu của trò chơi và giới thiệu  trước khi chơi trò chơi

+ Slide 4: Hướng dẫn cách cách chơi.

+ Từ slide 5 đến slide 10: Mỗi slide tương ứng vớ 1 phần trong trò chơi. Gồm nhiều tranh con vật  có từ tương ứng chứa chữ cái i,t,c dưới tranh với các màu sắc đẹp mắt , con vật có di chuyển rất sống động. Người chơi sẽ tìm chữ i, chữ t hay chữ **c** trong tên các con vật, trước mỗi lần chơi người chơi phải click chuột vào hình chiếc loa ở góc trái màn hình để nghe hướng dẫn chơi ( hãy kích chuột vào tranh từng con vật để nghe tên sau đó sẽ tìm tất cả những chữ i, chữ t hay chữ c trong tên các con vật) Nếu tìm đúng  chữ cái yêu cầu thì chữ cái đó sẽ bay lên  kèm lời khen “Đúng rồi, con giỏi quá!” nếu tìm sai chữ cái yêu cầu thì chữ cái đó sẽ chuyển màu và kèm lời nhắc “Rất tiếc con đã chọn sai rồi ” khi tìm hết những chữ cái yêu cầu trong mỗi slide thì người chơi sẽ được click chuột vào hình chữ nhật màu xanh có mũi tên ở góc phải màn hình để tiếp tục trò chơi . Slide cuối cùng là lời khen và chúc bé ngoan, học giỏi!

 ***Ảnh 3***

\* Mục đích yêu cầu:

*Kiến thức*: Trẻ nhận biết được chữ cái i,t,c trong tên các con vật.

Trẻ nhận biết được đặc điểm của chữ cái i,t,c.

*Kỹ năng:* Trẻ phát âm đúng, chuẩn, rõ ràng chữ i,t,c.

Giúp trẻ làm quen với việc đọc rõ từ về các con vật.

Tìm được chữ i,t,c trong từ chọn vẹn về các con vật.

Qua trò chơi giúp trẻ học nhanh, nhớ lâu chữ cái i,t,c.

*Thái độ:* Trẻ tham gia tích cực vào hoạt động.

\* Hướng dẫn cách chơi:Chơi cá nhân hoặc chơi nhóm trẻ.

Trong trò chơi mỗi Slide tương ứng với phần của trò chơi, mỗi phần  gồm có 3 bức tranh con vật và phía dưới có từ chỉ chỉ tên con vật đó. Nhiệm vụ của các con là kích chuột vào tranh từng con vật để nghe tên con vật đó sau đó tìm tất cả chữ cái i, chữ t hay chữ c trong từ chỉ tên con vật bằng cách kích chuột vào chữ i,t hay c trong từ, nếu tìm đúng  chữ cái đó sẽ bay lên các con nhận được lời khen, nếu tìm sai chữ đó sẽ chuyển màu và lời nhắc con phải tìm lại.khi chơi xong mỗi slide các con hãy kích chuột vào hình chữ nhật màu xanh lá cây có mũi tên để chuyển sang phần chơi tiếp theo.

*\* Tổ chức cho trẻ chơi* :

- Chơi cá nhân  từng trẻ lên chơi, mỗi trẻ chơi 1 phần  trong trò chơi (tương ứng với 1 slide)

- Chơi nhóm trẻ: Khi màn hình xuất hiện tranh con vật cả lớp hoặc nhóm trẻ quan sát xem đó là con vật gì, gọi tên con vật, sau đó cử 1 trẻ lên kích chuột vào tranh từng con vật để nghe tên con vật đó.

+ Cô yêu cầu nhóm trẻ tìm chữ cái i, chữ cái t hay c trong tên con vật.

+Trẻ quan sát xem trong tên con vật đó có mấy chữ cái cô yêu cầu, chữ cái đó ở chỗ nào trong từ, sau đó lần lượt từng bạn trong nhóm lên kích chuột vào chữ cái cô yêu cầu tìm, mỗi bạn chỉ lên tìm 1 chữ cái xong về nhó bạn khác lại lên chơi.

\* Phạm vi áp dụng trò chơi:

 - Trò chơi được áp dụng trong tiết học: dạy trẻ làm quen với chữ cái i,t,c , phần ôn luyện củng cố bài.

-Trò chơi được áp dụng vào tiết học: Ôn chữ cái i,t,c

-Trò chơi được áp dụng vào buổi chiều nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nhận biết, phân biệt chữ cái a,ă,â.

-Trò chơi được áp dụng khi cho trẻ làm quen với máy tính.

-Trò chơi được áp dụng khi phụ huynh dạy con chữ cái ở nhà.- Áp dụng cho phụ huynh khi dạy co học chữ ở nhà.

- Trò chơi này trẻ có thể tự học trên máy tính vì đã có lời hướng dẫn cụ thể cho từng phần chơi của cô giáo được chèn vào trò chơi.

*-Trò chơi này còn có thể được áp dụng  khi dạy trẻ làm quen với những nhóm chữ cái khác  bằng cách khi thiết kế trò chơi giáo viên thay đổi tranh và từ về con vật.*

***4.3.4.  Trò chơi: Tìm đúng tên cho con vật.***

\* Giới thiệu về trò chơi.

Trò chơi được thiết kế bằng phần mền PowerPoint  với giao diện đẹp, hấp dẫn, sinh động, với những  hình ảnh đẹp màu sắc sặc sỡ, những con chữ biết bay nhảy, đổi màu cùng những âm thanh sống động  (Hướng dẫn cách chơi, lời khen khi trẻ làm đúng, lời nhắc nhở khi trẻ làm sai…) sẽ giúp trẻ hứng thú hơn khi tham gia hoạt động nhận biết , phát âm chữ cái i,t,c.

Trò chơi gồm 13 Slide

+ Slide 1: Giới thiệu tên trò chơi

+Slide 2, 3: Người chơi lắng nghe mục đích yêu cầu của trò chơi và giới thiệu  trước khi chơi trò chơi.

+ Slide 4: Hướng dẫn cách cách chơi.

+ Từ Slide 5 đến Slide 13: Mỗ slide tương ứng vớ 1 phần trong trò chơi. Gồm nhiều tranh con vật  có từ tương dưới tranh nhưng chưa hòa chỉnh còn thiếu chữ b,d,hay đ với các màu sắc đẹp mắt , con vật có chuyển động rất sống động  .Người chơi sẽ phải tìm và điền thêm chữ b, chữ d hay chữ đđể con vật có đúng tên , trước mỗi lần chơi người chơi phải kích chuột vào hình chiếc loa ở góc trái màn hình để nghe hướng dẫn chơi ( hãy kích chuột vào tranh từng con vật để nghe tên sau đó sẽ tìm và điền thêm chữ b, chữ d hay chữ đ  để con vật có đúng tên) Nếu tìm và điền  đúng  chữ cái yêu cầu thì chữ cái đó sẽ bay lên  kèm lời khen “ Đúng rồi, con giỏi quá” nếu tìm và điền sai chữ cái yêu cầu thì chữ cái đó sẽ chuyển màu và kèm lời nhắc  “ Rất tiếc con đã chọn sai rồi ” khi chơi hết  mỗi Slide thì người chơi sẽ được kích chuột vào hình chữ nhật màu xanh có mũi tên ở góc phải màn hình để tiếp tục trò chơi . Slide cuối cùng là lời khen và chúc bé học giỏi.

***Ảnh 4***

\*Mục đích yêu cầu của trò chơi:

*Kiến thức:*Trẻ nhận biết và phát âm đúng âm của chữ cái b,d,đ.

Trẻ nhận biết được đặc điểm của chữ cái b,d,đ..

*Kỹ năng:*Trẻ phát âm đúng, chuẩn, rõ ràng chữ b,d,đ. Giúp trẻ làm quen với việc đọc rõ từ về các con vật.

Trẻ nhận biết được chữ cái b,d,đ trong tên các con vật, Biết điền thêm chữ b chữ d hay chữ đ để con vật có tên đúng.

 Qua trò chơi giúp trẻ học nhanh, nhớ lâu chữ cái b,d,đ.

*Thái độ****:***Trẻ tham gia tích cực vào hoạt động.

\*Hướng dẫn cách chơi:Chơi cá nhân hoặc chơi nhóm trẻ

Trong trò chơi mỗi Slide tương ứng với một câu hỏi, mỗi câu hỏi gồm có một bức tranh con vật và phía dưới có từ chỉ chỉ tên con vật đó nhưng chưa hoàn chỉnh. Nhiệm vụ của các con là hãy chọn chữ b, chữd, hay chữ đ màu tím điền vào dấu chấm trong từ để con vật có đúng tên,nếu điền đúng chữ cô yêu cầu con sẽ nhận được lời khen, nếu chọn và điền sai chữ cô yêu cầu thì chữ cái đó sẽ chuyển màu kèm lời nhắc” Rất tiếc con đã chọn sai rồi con chon lại đi” nhưng các con nhớ là trước khi trả lời câu hỏi các con hãy kích chuột vào hình cái loa ở góc trái màn hình để nghe hướng dẫn cách chơi, khi trả lời xong câu hỏi các con hãy kích chuột vào hình chữ nhật màu xanh lá cây có mũi tên để chuyển sang câu hỏi tiếp theo

*\*Tổ chức cho trẻ chơi* :

- Chơi cá nhân  từng trẻ lên chơi , mỗi trẻ chơi 1 phần  trong trò chơi ( tương ứng với 1 Slide)

-  chơi nhóm trẻ: Khi màn hình xuất hiện tranh con vật cả lớp hoặc nhóm trẻ quan sát xem đó là con vật gì, gọi tên con vật, sau đó cử 1 trẻ lên kích chuột vào tranh từng con vật để nghe tên con vật đó.

+ Cô yêu cầu nhóm trẻ quan sát xem tên con vật đã đúng hay chưa đúng vì sao?

+ Cô yêu cầu nhóm trẻ tìm đúng tên cho con vật bằng cách điền thêm chữ cái b, chữ cái d hay cữ cái đ vào dấu chấm để  con vật có đúng  tên.

+Trẻ quan sát, sau đó lần lượt từng bạn trong nhóm lên kích chuột vào chữ cái , d hay đ ở phía dưới để điền vào dấu chấm, mỗi bạn chỉ lên tìm 1 chữ cái xong về nhóm bạn khác lại lên chơi.

\*Phạm vi áp dụng trò chơi:

 - Trò chơi được áp dụng trong tiết học: dạy trẻ làm quen với chữ cái b,d đ, phần ôn luyện củng cố bài.

-Trò chơi được áp dụng vào tiết học: Ôn chữ cái b,d,đ

-Trò chơi được áp dụng vào buổi chiều nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nhận biết, phân biệt chữ cái b,d,đ.

-Trò chơi được áp dụng khi cho trẻ làm quen với máy tính.

-Trò chơi được áp dụng khi phụ huynh dạy con chữ cái ở nhà.

- Trò chơi này trẻ có thể tự học trên máy tính vì đã có lời hướng dẫn cụ thể cho từng phần chơi của cô giáo được chèn vào trò chơi.

*-Trò chơi này còn có thể được áp dụng  khi dạy trẻ làm quen với những nhóm chữ cái khác  bằng cách khi thiết kế trò chơi giáo viên thay đổi tranh và từ con vật.*

***4.3.5.Trò chơi: Hái quả.***

\*Giới thiệu về trò chơi.

Trò chơi được thiết kế bằng phần mền PowerPoint với giao diện đẹp, hấp dẫn, sinh động, với những  hình ảnh đẹp màu sắc sặc sỡ, những con chữ biết bay nhảy, đổi màu  cùng những âm thanh sống động  (Hướng dẫn cách chơi, lời khen khi trẻ làm đúng, lời nhắc nhở khi trẻ làm sai…) sẽ giúp trẻ hứng thú hơn khi tham gia hoạt động nhận biết,phân biệt, phát âm chữ cái h, k.

Trò chơi gồm 11 Slide

+ Slide 1: Giới thiệu tên trò chơi

+Slide 2, 3: Người chơi lắng nghe mục đích yêu cầu của trò chơi và giới thiệu  trước khi chơi trò chơi

+ Slide 4: Hướng dẫn cách cách chơi.

+ Từ Slide 5 đến Slide 11: Mỗ slide tương ứng vớ 1 phần trong trò chơi. Gồm có hình ảnh cây cam với rất nhiều quả có gắn chữ cái h hay chữ cái k và chữ cái khác,phía dưới có giỏ để hứng quả, với các màu sắc đẹp mắt, hình ảnh quả có thể chuyển động  khiến trẻ rất thích thú khi chơi .trẻ sẽ được yêu cầu tìm tất quả có chữ cái h, tất cả quả có chữ cáik, hay tìm tất cả quả có gắn chữ cái h,k .trước mỗi lần chơi trẻ phải kích chuột vào hình chiếc loa ở góc trái màn hình để nghe hướng dẫn chơi. Nếu tìm đúng  quả có  chữ cái yêu cầu thì chữ cái đó sẽ bay  xuống giỏ   kèm lời khen “ Đúng rồi, con giỏi quá” nếu tìm sai quả có chữ cái yêu cầu thì chữ cái  trên quả  đó sẽ chuyển màu và kèm lời nhắc  “ Rất tiếc con đã chọn sai rồi ”.Hái hết quả có chữ cái cô yêu cầu gắn trên cây trẻ tiếp tục đếm xem mình hái được tất cả bao nhiêu quả cam, tìm và gắn số tương ứng, nếu gắn số đúng với số cam hái được sẽ nhận được lời khen, nếu gắn chữ số sai với số lượng quả hái được số đó sẽ đổi màu kèm lời nhắc . khi chơi hết  mỗi Slide thì người chơi sẽ được kích chuột vào hình chữ nhật màu xanh có mũi tên ở góc phải màn hình để tiếp tục trò chơi . Slide cuối cùng là lời khen và chúc bé ngoan, học giỏi.

***Ảnh 5***

\*Mục đích yêu cầu:Trẻ nhận biết và phát âm đúng, chuẩn chữ cái h,h.

Biết cấu tạo của chữ cái h,k. Trẻ nhận ra chữ cái h, k gắn trên các quả.

Rèn kỹ năng sử dụng và cách di chuột trên máy tính khi chơi trò chơi.

Củng cố kỹ năng đếm và gắn số tương ứng trong phạm vi 10.

Thông qua trò chơi giúp trẻ học nhanh, nhớ lâu chữ cái h,k.

Trẻ hứng thú khi tham gia vào hoạt động học làm quen với chữ cái h,k.

\*Hướng dẫn cách chơi:

Chơi cá nhân hoặc chơi nhóm trẻ

Trong trò chơi mỗi Slide tương ứng với một phàn của trò chơi gồm có một bức tranh cay cam có rất nhiều quả có gắn chữ cái h, chữ cái k và chữ cái khác. Nhiệm vụ của các con là hãy hái tất cả các quả có chữ h,chữ cái k  hay chữ cáih,k  ,nếu hái đúng quả có chữ cô yêu cầu con sẽ nhận được lời khen, nếu chọn quả có chữ  không đúng  chữ cô yêu cầu thì chữ cái trên quả đó sẽ chuyển màu kèm lời nhắc” Rất tiếc con đã chon sai rồi con chon lại đi”. Các con nhớ là trước khi trả lời câu hỏi các con hãy kích chuột vào hình cái loa ở góc trái màn hình để nghe hướng dẫn cách chơi, khi trả lời xong câu hỏi các con hãy kích chuột vào hình chữ nhật màu xanh lá cây có mũi tên để chuyển sang câu hỏi tiếp theo

*\*Tổ chức cho trẻ chơi* :

- Chơi cá nhân  từng trẻ lên chơi, mỗi trẻ chơi 1 phần trong trò chơi ( tương ứng với 1 Slide)

-  Chơi nhóm trẻ: Khi màn hình xuất hiện tranh cây cam cả lớp hoặc nhóm trẻ quan sát xem trên cây có bao nhiêu quả, các quả có gì đặc biệt, có gắn chữ gì.

+Trẻ quan sát, sau đó cử 1 trẻ trong nhóm lên chơi kích chuột vào tất cả các quả có gắn chữ cái h, chữ cái k hay h,k. nếu tìm đúng hết được  thưởng 3 ngôi sao bé ngoan , nếu cứ hái sai 1 quả sẽ bị trừ 1 ngôi sao bé ngoan. lần lượt từng bạn trong nhóm lên chơi, mỗi trẻ chơi 1 Slide. kết thúc trò chơi đội nào nhận được nhiều ngôi sao bé ngoan hơn là chiến thắng.

\*Phạm vi áp dụng trò chơi:

 - Trò chơi được áp dụng trong tiết học: dạy trẻ làm quen với chữ cái h,k  phần ôn luyện củng cố bài.

-Trò chơi được áp dụng vào tiết học: Ôn chữ cái h,k

-Trò chơi được áp dụng vào buổi chiều nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nhận biết, phân biệt chữ cái h,k.

-Trò chơi được áp dụng khi cho trẻ làm quen với máy tính.

-Trò chơi được áp dụng khi phụ huynh dạy con chữ cái ở nhà.

-Trò chơi này còn áp dụng được khi dạy trẻ làm quen với toán số lượng trong phạm vi 6.( cho trẻ hái hết số quả có chữ cái h, đếm xem hái được tất cả bao nhiêu quả, gắn số tương ứng; cho trẻ hái hết số quả  có chữ cái k, đếm xem hái được tất cả bao nhiêu quả, gắn số tương ứng ;  cho trẻ hái hết số quả  có chữ cái h,k. đếm xem hái được tất cả bao nhiêu quả, gắn số tương ứng )

- Trò chơi này trẻ có thể tự học trên máy tính vì đã có lời hướng dẫn cụ thể cho từng phần chơi của cô giáo được chèn vào trò chơi.

*-Trò chơi này còn có thể được áp dụng  khi dạy trẻ làm quen với những nhóm chữ cái khác  bằng cách khi thiết kế trò chơi giáo viên thay đổi chữ gắn trên quả.*

***4.3.6. Trò chơi:  Ô chữ kỳ diệu.***

\*Giới thiệu về trò chơi.

Trò chơi được thiết kế bằng phần mền PowerPoint với giao diện đẹp, hấp dẫn, sinh động, với những  hình ảnh đẹp màu sắc sặc sỡ, những con chữ biết bay nhảy, đổi màu cùng những âm thanh sống động  (Hướng dẫn cách chơi, lời khen khi trẻ làm đúng, lời nhắc nhở khi trẻ làm sai,,,) sẽ giúp trẻ hứng thú hơn khi tham gia hoạt động nhận biết,phân biệt, phát âm chữ cái n,m l.

Trò chơi gồm 12 Slide

+ Slide 1: Giới thiệu tên trò chơi

+Slide 2, 3: Người chơi lắng nghe mục đích yêu cầu của trò chơi và giới thiệu  trước khi chơi trò chơi

+ Slide 4: Hướng dẫn cách cách chơi.

+ Từ slide 5 đến slide 12: Mỗi slide tương ứng vớ 1 phần trong trò chơi. Gồm 1 hình ảnh có 9 ô vuông được viết các chữ cái l, chữ cái m, hay chữ cáin trong từng ô vuông, có 1 số ô còn trống chưa có chữ cái .trẻ sẽ phải  suy nghĩ tìm các chữ cái ở phía dưới ô vông và điền thêm chữ n, chữ m hay chữ lđể tất cả các ô hàng dọc, các ô hàng ngang đều có chữ cái ,m ,l , n . Nếu tìm và điền đúng  chữ cái yêu cầu thì chữ cái đó sẽ bay lên  kèm lời khen “ Đúng rồi, con giỏi quá” nếu tìm và điền sai chữ cái yêu cầu thì chữ cái đó sẽ chuyển màu và kèm lời nhắc  “ Rất tiếc con đã chọn sai rồi ” khi chơi hết  mỗi Slide thì người chơi sẽ được kích chuột vào hình chữ nhật màu xanh có mũi tên ở góc phải màn hình để tiếp tục trò chơi . Slide cuối  cùng là lời khen và chúc bé ngoan.

**Ảnh 6**

\*Mục đích yêu cầu.

*Kiến thức:*

Trẻ nhận biết được chữ cái và phát âm đúng, chuẩn âm của chữ cái n, m,l.

 Trẻ nhận ra đặc điểm của chữ cái n,m ,l.

*Kỹ năng*.Rèn kỹ năng quan sát, ghi nhớ có chủ đích và phát triển tư duy cho trẻ qua  hoạt động điền thêm chữ  cái để tất cả các hàng ngang, hàng dọc đều có chữ cái n,m,l.

 Qua trò chơi giúp trẻ học nhanh, nhớ lâu chữ cái n,m,l.

*Thái độ:*Trẻ tham gia tích cực vào hoạt động.

\*Hướng dẫn cách chơi:Chơi cá nhân hoặc chơi nhóm trẻ

Trong trò chơi mỗi Slide tương ứng với một phàn của trò chơi gồm 9 ô vuông , ô thì có  chữ cái l, ô khác có chữ cáin , ô khác lại có chữ cái m, có ô thì còn trống chưa có chữ cái. Nhiệm vụ của các con là hãy tìm các chữ cái n, chữ cáim hoặc chữ cái l ở phía dưới ô để điền vào các ô còn thiếu chữ cái sao cho các hàng ngang, hàng dọc đều có đủ 3 chữ cái n,m vàl. Nếu con tìm và điền  đúng  chữ cái cô yêu cầu con sẽ nhận được lời khen, nếu con tìm và điền chưa đúng  chữ  cái  cô yêu cầu thì chữ cái đó sẽ chuyển màu kèm lời nhắc” Rất tiếc con đã chon sai rồi con chọn lại đi”. Các con nhớ là trước khi trả lời câu hỏi các con hãy kích chuột vào hình cái loa ở góc trái màn hình để nghe hướng dẫn cách chơi, khi trả lời xong câu hỏi các con hãy kích chuột vào hình chữ nhật màu xanh lá cây có mũi tên để chuyển sang câu hỏi tiếp theo

\*Tổ chức cho trẻ chơi :

- Chơi cá nhân  từng trẻ lên chơi, mỗi trẻ chơi 1 phần  trong trò chơi ( tương ứng với 1 Slide)

- Chơi nhóm trẻ:

+ Khi màn hình xuất hiện bảng ô vuông cô yêu cầu cả lớp hoặc nhóm trẻ quan sát xem  các ô vuông  có gì đặc biệt ? (ô thì có chữ, ô thì chưa có chữ).

+ Cô lại yêu cầu tiếp: các con thử suy nghĩ xem mình sẽ điền chữ cái gì vào các ô vuông còn trống để tất cả các ô hàng ngang cũng như hàng dọc đều có đủ 3 chữ cái n,l,m.

+Trẻ quan sát, sau đó cử 1 trẻ trong nhóm lên chơi kích chuột vào chữ cái n, hoặc l, hoặc m ,

+ Cô cùng cả lớp kiểm tra nếu điền đúng  hết các ô được  thưởng 3 bông hoa , nếu còn thiếu 1 ô sẽ bị trừ 1 bông hoa. lần lượt từng bạn trong nhóm lên chơi, mỗi trẻ chơi 1 Slide.kết thúc trò chơi nhóm nào nhận được nhiều bông hoa hơn là chiến thắng.

\*Phạm vi áp dụng trò chơi:

 - Trò chơi được áp dụng trong tiết học: dạy trẻ làm quen với chữ cái l,m,n  phần ôn luyện củng cố bài.

-Trò chơi được áp dụng vào tiết học: Ôn chữ cái n,m,l.

-Trò chơi được áp dụng vào buổi chiều nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nhận biết, phân biệt chữ cái n,m,l .

-Trò chơi được áp dụng khi cho trẻ làm quen với máy tính.

-Trò chơi được áp dụng khi phụ huynh dạy con chữ cái ở nhà.

- Trò chơi này trẻ có thể tự học trên máy tính vì đã có lời hướng dẫn cụ thể cho từng phần chơi của cô giáo được chèn vào trò chơi.

*-Trò chơi này còn có thể được áp dụng  khi dạy trẻ làm quen với những nhóm chữ cái khác  bằng cách khi thiết kế trò chơi giáo viên thay đổi chữ gắn trên các ô vuông và còn được áp dụng khi dạy trẻ sắp xếp chữ theo quy luật.*

***4.3.7. Trò chơi với chữ cái g,y.***

\*Giới thiệu về trò chơi.

Trò chơi được thiết kế bằng phần mềm PowerPoint với giao diện đẹp, hấp dẫn, sinh động, với những  hình ảnh đẹp màu sắc sặc sỡ  cùng những âm thanh sống động  (Hướng dẫn cách chơi, lời khen khi trẻ làm đúng, lời nhắc nhở khi trẻ làm sai,,,) sẽ giúp trẻ hứng thú hơn khi tham gia hoạt động nhận biết,phân biệt, phát âm chữ cái g,y.

Trò chơi gồm 21 Slide

+ Slide 1: Giới thiệu tên trò chơi

+Slide 2, 3: Người chơi lắng nghe mục đích yêu cầu của trò chơi và giới thiệu  trước khi chơi trò chơi

+ Slide 4: Hướng dẫn cách cách chơi.

+ Từ Slide 5 đến Slide 21: Mỗ slide tương ứng với 1 phần trong trò chơi. Gồm nhiều hình học phẳng với các màu sắc đẹp mắt có gắn chữ cáig, chữ cái y  và chữ cái khác .Trẻ sẽ kích chuột vào hình chiếc loa ở góc trái màn hình để nghe yêu cầu chơi ( chọn tất cả các hình có chữ g,  hay chữ y xếp thành hình các phương tiện giao thông) Nếu chọn đúng  chữ yêu cầu hình đó sẽ bay xuống phía dưới  kèm lời khen “ Đúng rồi, con giỏi quá” nếu chọn sai yêu cầu, chữ gắn ở hình sẽ đổi màu kèm lời nhắc “ Rất tiếc con đã chọn sai rồi, con chọn lại đi”, Chọn hết chữ cái cô yêu cầu trẻ phải nói được tên phương tiện giao thông  con vừa xếp đó là gì? Nơi hoạt động của PTGT đó. Chơi xong 1 Slide người chơi phải kích chuột vào hình chữ nhật có mũi tên ở góc phải màn hình để tiếp tục trò chơi.Slide sau sẽ có yêu cầu chơi khác với slide trước. Slide cuối cùng là lời khen và chúc bé ngoan, học giỏi

***Ảnh 7***

\* Mục đích yêu cầu.

*Kiến thức:* Trẻ nhận biết , phát âm chính xác chữ cái g,y.

Trẻ nhận biết được đặc điểm của chữ cái g,y.

*Kỹ năng:*Trẻ phát âm đúng, chuẩn, rõ ràng chữ g,y.

Tìm được chữ  cái g,y trên các hình học.

Ôn nhận biết, phân biệt một số hình học: hình tròn, hình vuông, hình tam giác, hình chữ nhật.

Tìm được các hình có gắn chữ cái g,y để xếp được hình về các phương tiện giao thông.

Gọi đúng tên pương tiện giao thông vừa xếp được và nói được nơi hoạt động của PTGT đó.

 Qua trò chơi giúp trẻ học nhanh, nhớ lâu chữ cái g,y.

*Thái độ:* Trẻ tham gia tích cực vào hoạt động.

\*Hướng dẫn các chơi.Trong trò chơi mỗi Slide tương ứng với một phần của trò chơi,  gồm có rất nhiều các hình học như hình vuông, hình chữ nhật, hình tam giác, hình tròn có gắn chữ cái g hay chữ cái y. Nhiệm vụ của các con là hãy chọn các hình học có gắn chữ cái g hoặc y để xếp thành hình các phương tiện giao thông và nói xem đó là phương tiện giao thông gì? Và nơi hoạt động của phương tiện giao thông đó, nhưng các con nhớ là trước khi chơi trò chơi các con hãy kích chuột vào hình cái loa ở góc trái màn hình để nghe hướng dẫn cách chơi, khi chơi xong các con hãy kích chuột vào hình chữ nhật màu xanh lá cây có mũi tên để chuyển sang phần chơi theo.

\*Tổ chức cho trẻ chơi :

- Chơi cá nhân  từng trẻ lên chơi , mỗi trẻ chơi 1 phần  trong trò chơi ( tương ứng với 1 Slide)

- Chơi nhóm trẻ:

+ Khi màn hình xuất hiện rất nhiều hình có gắn các chữ cái cô yêu cầu cả lớp hoặc nhóm trẻ quan sát xem đó là hình gì? các hình  có gì đặc biệt ? ( các hình có gắn chữ cái )

+ Cô lại yêu cầu tiếp: các con thử suy nghĩ xem mình sẽ dùng những hình gì trong này để xếp được các phương tiện giao thông?

+ Các con hãy nghe yêu cầu xem mình cần chọn những hình gì để xếp được các PTGT nhé.( Cô kích chuột vào hình cái loa ở góc trái màn hình cho trẻ nghe)

+Trẻ quan sát, sau đó cử 1 trẻ trong nhóm lên chơi kích chuột vào chữ cái g, hoặc chữ cái y.

+ Cô cùng cả lớp kiểm tra, nếu chọn đúng  hết các hình  có chữ cô yêu cầu được  thưởng 3 bông hoa , nếu còn sót lại 1 hình sẽ bị trừ 1 bông hoa.

+ Bạn xếp được phương tiện giao thôn gì? Phương tiện giao thông này đi lại ở đâu?

+Lần lượt từng bạn trong nhóm lên chơi, mỗi trẻ chơi 1 Slide.kết thúc trò chơi nhóm nào nhận được nhiều bông hoa hơn là chiến thắng.

\* Phạm vi áp dụng trò chơi:

- Trò chơi được áp dụng trong tiết học: dạy trẻ làm quen với chữ cái g,y  phần ôn luyện củng cố bài.

-Trò chơi được áp dụng vào tiết học: Ôn chữ cái g,y.

-Trò chơi được áp dụng vào buổi chiều nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nhận biết, phân biệt chữ cái g,y .

-Trò chơi được áp dụng khi cho trẻ làm quen với máy tính.

-Trò chơi được áp dụng khi phụ huynh dạy con chữ cái ở nhà.

- Trò chơi này trẻ có thể tự học trên máy tính vì đã có lời hướng dẫn cụ thể cho từng phần chơi của cô giáo được chèn vào trò chơi.

*Trò chơi này còn có thể được áp dụng  khi dạy trẻ làm quen với những nhóm chữ cái khác  bằng cách khi thiết kế trò chơi giáo viên thay đổi chữ gắn trên các hình học.*

**5. Kết quả thực hiện đề tài:**

Qua quá trình nghiên cứu, thiết kế và trực tiếp sử dụng các trò chơi trên vào hoạt động dạy trẻ làm quen với 29 chữ cái tiếng việt trong lớp, tôi tổng hợp được kết quả sau:

**5.1. Đối với trẻ:**

Các trò chơi  thật sự đem lại luồng không khí mới cho các hoạt động dạy trẻ làm quen với 29 chữ cái tiếng việt .

Trẻ tiếp thu nội dung  làm quen với chữ cái tiếng việt thông qua các trò chơi một cách dễ dàng hơn, với những hình ảnh đẹp mắt, âm thanh sống động cùng với những hiệu ứng chữ bay nhảy, đổi màu, biến mất, to ra…rất vui mang tính tương tác cao giữa trẻ và cô giáo, trẻ được phát triển tư duy , rèn trí nhớ có chủ đích, rèn luyện khả năng tập trung chú ý  và phát triển ngôn ngữ cho trẻ.

Trẻ nhanh nhẹn, mạnh dạn, tích cực, hứng thú tham gia vào hoạt động.

Trẻ được ôn luyện , củng cố kiến thức thông qua hoạt động chơi rất phù hợp với đặc điểm tâm, sinh lý của trẻ nên trẻ rất thích thú tham gia và các hoạt động mang lại kết quả cao như mong muốn.

**5.2. Đối với giáo viên:**

Việc sử dụng các trò cho trẻ làm quen với 29 chữ cái tiếng việt giúp cho các hoạt động giáo dục trở nên phong phú hơn, luôn sinh động, hấp dẫn trẻ và đạt hiệu quả cao.

Các trò chơi tôi thiết kế sử dụng dễ dàng, tạo thuận lợi cho giáo viên trong quá trình cho trẻ làm quen với 29 chữ cái tiếng Việt.

Giáo viên có thêm nguồn tư liệu, thêm các bài tập các trò chơi trong các hoạt động cho trẻ làm quen với 29 chữ cái tiếng Việt.

Giáo viên chủ động lựa chọn các trò chơi đưa vào hoạt động  phù hợp với trẻ lớp  mình phụ trách, phù hợp với chủ đề để dạy trẻ, nâng cao chất lượng giờ dạy của mình.

Các trò chơi do tôi thiết kế còn bổ sung vào nguồn tư liệu các bài tập trò chơi cho trẻ làm quen với chữ viết đã có sẵn ở trường.

Các trò chơi trên đây cũng được các giáo viên trong khối mẫu giáo lớn đưa vào sử dụng trong các hoạt động  dạy trẻ làm quen với chữ viết: giờ hoạt động dạy nhận biết, phát âm chữ cái mới; giờ ôn luyện củng cố các chữ cái trẻ đã biết;  hoạt động chiều. Trẻ  rất hứng thú học, chơi và tiếp thu nhanh.

**5.3. Đối với phụ huynh:**

Việc sử dụng các trò chơi vào giảng dạy được sự ủng hộ của đông đảo phụ huynh học sinh. Khi con em họ được học tập và tiếp xúc với công nghệ đa phương tiện trong giáo dục con họ tiến bộ rất nhanh.

Phụ huynh thấy rõ con mình tiến bộ, mạnh dạn, tự tin thích đi học, yêu trường, yêu lớp, yêu cô, yêu bạn bè. Đặc biệt thấy con biết hết chữ cái và phát âm rõ ràng, đúng  các chữ cái nên thấy rất tin tưởng và yên tâm khi cho con đi học.

Qua các buổi trao đổi trực tiếp, qua các buổi giáo viên mời phụ huynh đến dự giờ học của lớp phụ huynh hiểu hơn về chương trình giáo dục mầm non và hiểu hơn về cách dạy con nhận biết và phát âm chữ cái đúng, rõ ràng 2 chữ cái tiếng việt.

**6. Bài học kinh nghiệm:**Qua quá trình thực hiện đề tài, tôi rút ra được những kinh nghiệm sau:

Ứng dung công nghệ thông tin trong việc sáng tạo thiết kế một số trò chơi  cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi đã mang lại thành công trong hoạt động cho trẻ làm quen với 29 chữ cái tiếng việt. Thông qua trò chơi giúp trẻ nhận biết, phân biệt, phát âm đúng rõ ràng 29 chữ cái tiếng Việt một cách nhẹ nhàng hơn từ đó trẻ sẽ nhớ nhanh hơn, nhớ lâu hơn các chữ cái.

- Về phía trẻ, qua việc được xem nhiều hình ảnh minh họa sống động, đẹp mắt như thật  với những hiệu ứng bay nhảy, đổi màu, xuất hiện, biến mất…cùng với câu hỏi dẫn dắt của cô trẻ sẽ hiểu bài kỹ và nhớ lâu hơn. Các hình thức đa dạng, sáng tạo trong trò chơi trò chơi giúp trẻ phát huy tính tích cực, chủ động trong học tập.

- Về phía giáo viên,  có thêm nguồn tư liệu, thêm các bài tập các trò chơi trong các hoạt động cho trẻ làm quen với 29 chữ cái tiếng việt và chủ động hơn trong việc lựa chọn các trò chơi đưa vào hoạt động  phù hợp với trẻ lớp  mình phụ trách, phù hợp với chủ đề  để dạy trẻ, nâng cao chất lượng giờ dạy của mình và qua đó cũng là con đường ngắn nhất, hiệu quả nhất đê tuyên truyền tới phụ huynh của lớp về tầm quan trọng cũng như phương pháp, hình thức cho trẻ làm quen với 29 chữ cái tiếng việt để phụ huynh hiểu và không ép con học đọc, học viết trước tuổi.

+ Các trò chơi phải phù hợp với từng nhóm chữ, với chủ đề để trẻ dễ ràng trong việc nhận biết, phân biệt và phát âm rõ ràng, đúng các chữ cái.

+ Cách hướng dẫn trò chơi cho trẻ cần phải ngắn gọn, dễ hiểu.

+ Việc dạy cho trẻ nhận biết, phân biệt và phát âm rõ ràng, đúng 29 chữ cái tiếng việt cần được phối hợp tốt , thường xuyên giữa cô giáo và gia đình để tránh việc phụ huynh dạy con phát âm sai lệch chữ cái.

**PHẦN III: KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ.**

**1.Kết luận.**

Một trong những điều tôi tâm đắc nhất khi tôi thực hiện đề tài: “Ứng dụng công nghệ thông tin thiết kế một số trò chơi giúp trẻ mấu giáo 5-6 học nhanh,nhớ lâu 29 chữ cái tiếng việt “ và đưa vào hoạt động dạy trẻlà :

Các trò chơi tôi thiết kế đều rất dễ sử dụng, tất cả các giáo viên cũng như phụ huynh và trẻ đều có thể sử dụng được.

Khi các trò chơi được áp dụng vào bài học đã tạo được sự phấn khích, hào hứng  cho trẻ khi tiếp thu bài. Những trò chơi được thiết kế bằng phần mềm PowerPoint với âm thanh sống động, hình ảnh rõ nét như thật, màu sắc tươi sáng  hoàn hảo , với những phần chơi đa dạng, sáng tạo của mỗi trò chơi mang tính tương tác cao đã giúp trẻ phát triển tư duy, trí thông minh và khả năng chú ý, ghi nhớ cao.

Bản thân tôi thì chủ động hơn trong việc lựa chọn các trò chơi đưa vào dạy trẻ học  phù hợp với trẻ lớp  mình phụ trách, phù hợp với chủ đề.

 Xây dựng các trò chơi trên máy tính không chỉ dừng lại ở hoạt động  dạy trẻ làm quen với 29 chữ cái tiếng việt mà còn có thể nhân rộng ở các hoạt động học khác.

Việc sử dụng các trò chơi để dạy trẻ làm quen với 29 chữ cái tiếng việt giúp cho các hoạt động giáo dục trở nên phong phú hơn, luôn sinh động, hấp dẫn trẻ hơn, mang tính giáo dục và thẩm mỹ cao.

Việc sử dụng các trò chơi vào giảng dạy được sự ủng hộ của đông đảo phụ huynh học sinh. Khi con em họ được học tập và tiếp xúc với một môi trường đa phương tiện giáo dục đã đem lại cho họ niềm vui và sự an tâm để con họ vững vàng khi con học đi học lớp 1 trường tiểu học.  Đó chính là mục đích giáo dục của chúng tôi “Dạy trẻ nhận biết, phân biệt, phát âm đúng, rõ ràng 29 chữ cái tiếng việt làm tiền đề vững chắc cho việc học đọc, học viết của trẻ 5-6 tuổi khi các con đi học lớp 1 trường tiểu học”.

**2. Một số đề xuất và khuyến nghị.**

Việc thiết kế và áp dụng  trò chơi  dạy trẻ làm quen với 29 chữ cái tiếng Việt làđể nâng cao chất lượng dạy học. Đó là một trong những mục tiêu quan trọng nhất mà trường chúng tôi đề ra. Tuy nhiên, việc thiết kế và áp dụng các trò chơi vào hoạt động dạy học đòi hỏi sự  năng động của đội ngũ giáo viên. Do đó, để đẩy mạnh việc sử dụng và phát triển các trò chơi trong dạy học ở lứa tuổi mầm non trong thời gian tới có hiệu quả tôi có một số khuyến nghị sau:

Về phía nhà trường:  Đầu tư  hơn nữa trang thiết bị dạy học hiện đại như đèn chiếu, màn hình, ti vi có thể kết nối với máy tính với USB, mạng internet …để không ngừng nâng cao, hoàn thiện và hiện đại hoá thiết bị, công nghệ dạy học.

Về phía phòng giáo dục: Để đẩy mạnh hơn nữa việc ứng dụng công nghệ thông tin trong công tác giảng dạy tại các trường mầm non thì các cấp lãnh đạo tiếp tục mở nhiều lớp bồi dưỡng, nâng cao việc ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học để giáo viên chúng tôi  có cơ hội học hỏi, nắm bắt và tự tin hơn khi thiết kế các giáo án điện tử, các trò chơi để dạy trẻ từ đó sẽ tạo hứng thú cho trẻ khi tham gia các hoạt động học tâp.

Tích cực phát huy hoạt động của các trang web tại các trường mầm non, tổ chức thường xuyên hơn các hội thảo công nghệ thông tin để giáo viên có điều kiện trao đổi, học hỏi kinh nghiệm lẫn nhau, để việc ứng dụng công nghệ thông tin trong ngành giáo dục đạt hiệu quả cao nhất.

Trên đây là một số trò chơi tôi sáng tạo ra nhằm giúp trẻ học nhanh, nhớ lâu 29 chữ cái tiếng Việt mà tôi đúc kết được trong quá trình dạy học, sáng tạo và đã được đưa vào sử dụng. Các trò chơi tôi đưa ra cho trẻ hoạt động được ban giám hiệu và đồng nghiệp đánh giá rất cao, luôn luôn được trẻ mong mỏi, chờ đợi để  được chơi và thể hiện mình trong đó. Qua các trò chơi tôi đều nhìn thấy trên gương mặt trẻ những nụ cười rạng rỡ.

Trong mỗi trò chơi đều đem đến cho trẻ bao điều thú vị. Trẻ được thể hiện tài năng, trí thông minh, sự quan sát, óc phán đoán của mình thông qua các trò chơi trong hoạt động .

Các trò chơi đã thực sự lôi cuốn hấp dẫn trẻ, để ngày ngày trẻ mong đợi được đến lớp và sẵn sàng tham gia vào các hoạt động làm quen với chữ viết. Trẻ cảm thấy rằng mỗi ngày đến lớp là một ngày vui.

Trong thời gian thực hiện đề tài cô và trẻ chúng tôi đã có nhiều cố gắng và những thành công nhất định nhưng cũng không thể tránh khỏi những thiếu sót trong khi thực hiện sáng kiến kinh nghiệm. Rất mong được sự góp ý bổ sung của các cấp lãnh đạo cấp trên và các bạn đồng nghiệp để đề tài của tôi ngày càng hoàn thiện hơn.

Tôi xin trân thành cảm ơn!

**PHỤ LỤC**

|  |  |
| --- | --- |
| **Hình ảnh** | **Chú thích** |
| http://mnhoasen.hoankiem.edu.vn/upload/29333/fck/files/clip_image002(6).gif | ***Ảnh 1:*** **Minh họa các Slide trong trò chơi: Những quả bóng kỳ diệu.** |
| http://mnhoasen.hoankiem.edu.vn/upload/29333/fck/files/clip_image004.gif | ***Ảnh 2:*** **Minh họa các Slide trong trò chơi: Những ô chữ kỳ diệu.** |
| http://mnhoasen.hoankiem.edu.vn/upload/29333/fck/files/clip_image006(2).gif | ***Ảnh 3:Minh họa các Slide trong trò chơi: Tìm chữ i,t,c trong tên các con vật:*** |
| http://mnhoasen.hoankiem.edu.vn/upload/29333/fck/files/clip_image008.gif | Ảnh 4: ***Minh họa hình ảnh các Slide trong trò chơi: Tìm đúng tên cho con vật*** |
| http://mnhoasen.hoankiem.edu.vn/upload/29333/fck/files/clip_image010.gif | ***Ảnh 5: Minh họa các Slide trong trò chơi: hái quả.***  |
| http://mnhoasen.hoankiem.edu.vn/upload/29333/fck/files/clip_image012.gif | **Ảnh 6: : Minh họa các Slide trong trò chơi ô chữ kỳ diệu.**  |
| http://mnhoasen.hoankiem.edu.vn/upload/29333/fck/files/clip_image014.gif | ***Ảnh 7: Minh họa các Slide trong trò chơi với chữ cái g,y.***  |