

ỨNG DỤNG CANVA, QUIZIZZ VÀ WORDWALL TRONG TẠO HỌC LIỆU SỐ CHO HỌC SINH LỚP 2 TRƯỜNG TIỂU HỌC UYÊN HUNG B

Nguyễn Thị Lan Hương

Trường Tiểu học Uyên Hưng B, phường Tân Uyên, TP.Hồ Chí Minh

Tóm tắt: Việc sử dụng các công cụ số như Canva, Quizizz, Wordwall đã mang lại hiệu quả rõ rệt trong việc tạo hứng thú học tập và nâng cao chất lượng tiếp thu kiến thức của học sinh. Sức hấp dẫn của học liệu số không chỉ nằm ở hình ảnh sinh động mà còn ở khả năng ‘trò chơi hóa’ kiến thức, giúp học sinh lớp 2 tiếp nhận bài học mà không có cảm giác áp lực. Bài viết trình bày về “Ứng dụng Canva, Quizizz và Wordwall trong tạo học liệu số cho học sinh lớp 2 trường Tiểu học Uyên Hưng B, phường Tân Uyên, thành phố Hồ Chí Minh”.

Từ khoá: Ứng dụng Canva, Quizizz và Wordwall, tạo học liệu số, học sinh lớp 2 trường Tiểu học Uyên Hưng B.

APPLYING CANVA, QUIZIZZ, AND WORDWALL TO CREATE DIGITAL LEARNING MATERIALS FOR GRADE 2 STUDENTS AT UYEN HUNG B PRIMARY SCHOOL

Abstract: The use of digital tools such as Canva, Quizizz, and Wordwall has brought about clear effectiveness in fostering students’ learning interest and improving their knowledge acquisition. The appeal of digital learning materials lies not only in vivid visuals but also in their ability to gamify knowledge, enabling Grade 2 students to engage with lessons without feeling pressured. This article presents the application of Canva, Quizizz, and Wordwall in creating digital learning materials for Grade 2 students at Uyen Hung B Primary School, Tan Uyen Ward, Ho Chi Minh City.

Keywords: Applying Canva, Quizizz, and Wordwall; creating digital learning materials; Grade 2 students at Uyen Hung B Primary School.

Nhận bài: 04/03/2026

Phản biện: 05/04/2026

Duyệt đăng: 09/04/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trước áp lực và cơ hội từ cuộc cách mạng 4.0, chuyển đổi số trong giáo dục tiểu học tại Việt Nam không còn là lựa chọn, mà là chiến lược tất yếu để tái định nghĩa chất lượng dạy và học. Thay vì những phương pháp truyền thống, việc kiến tạo môi trường học tập thông minh, lấy học sinh làm trung tâm đang trở thành chìa khóa để khai phóng năng lực cá nhân và chuẩn bị hành trang vững chắc cho thế hệ công dân số tương lai. Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 với triết lý “phát triển phẩm chất và năng lực” đã đặt ra những yêu cầu mới về phương pháp dạy học và việc sử dụng học liệu, đòi hỏi giáo viên phải không ngừng đổi mới, sáng tạo.

Thực trạng dạy học tại các trường tiểu học, trong đó có Trường Tiểu học Uyên Hưng B, cho thấy một số thách thức nhất định. Mặc dù các giáo viên đã rất nỗ lực trong việc thiết kế bài giảng, việc thiếu hụt các học liệu số đa dạng, có tính tương tác cao vẫn là một rào cản. Các phương pháp và học liệu truyền thống, dù có giá trị riêng, đôi khi chưa đủ sức hấp dẫn để thu hút hoàn toàn sự chú ý của học sinh lớp 2 – lứa tuổi có đặc điểm tâm lý hiếu động, tư duy trực quan và khả năng tập trung chưa bền vững. Việc sử dụng học liệu kém tương tác, ít

sinh động có thể dẫn đến tình trạng học sinh mất hứng thú, khó tiếp thu kiến thức và hạn chế cơ hội phát triển các kỹ năng cần thiết trong kỷ nguyên số. Bên cạnh đó, việc tự tay xây dựng các học liệu chất lượng cao, vừa đảm bảo tính sư phạm, khoa học, vừa mang tính thẩm mỹ và tương tác, thường tiêu tốn nhiều thời gian và công sức của giáo viên.

Việc ứng dụng công nghệ thông tin để tạo ra các học liệu số hiệu quả. Trong rất nhiều nền tảng số hiện nay, Canva, Quizizz và Wordwall nổi bật lên như những công cụ mạnh mẽ, thân thiện với người dùng và có khả năng tạo ra các loại học liệu vô cùng đa dạng. Canva cho phép thiết kế các tài liệu trực quan, sinh động từ bài trình chiếu, infographic đến sơ đồ tư duy; Quizizz cung cấp nền tảng tạo câu hỏi, bài tập tương tác, kiểm tra đánh giá tức thời dưới dạng trò chơi; còn Wordwall lại chuyên về các hoạt động học tập gamification, biến bài học khô khan thành những trò chơi hấp dẫn. Việc tích hợp các công cụ này không chỉ giúp giáo viên tiết kiệm thời gian, công sức trong việc chuẩn bị bài giảng mà còn nâng cao đáng kể tính hấp dẫn, hiệu quả của các hoạt động dạy học, phù hợp với đặc điểm nhận thức và tâm lý của học sinh lớp 2.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Lý luận về ứng dụng Canva, Quizizz và Wordwall trong tạo học liệu số cho học sinh tiểu học

Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 (GDPT 2018) được xem là định hướng quan trọng cho mọi hoạt động giáo dục hiện nay. Với mục tiêu chuyển từ truyền thụ kiến thức sang phát triển phẩm chất và năng lực cho học sinh, GDPT 2018 yêu cầu đổi mới mạnh mẽ về phương pháp dạy học và kiểm tra đánh giá, cũng như vai trò của học liệu. Chương trình khuyến khích giáo viên linh hoạt, sáng tạo trong việc thiết kế và tổ chức các hoạt động học tập, tăng cường tính tương tác, trải nghiệm và ứng dụng công nghệ thông tin. Học liệu số lý tưởng phải là một hệ sinh thái sống động, nơi tính thẩm mỹ hòa quyện cùng các thử thách trí tuệ, tạo động lực để học sinh không ngừng tò mò và chủ động chinh phục các yêu cầu cần đạt của bài học. Việc ứng dụng Canva, Quizizz, Wordwall để tạo học liệu số chính là một giải pháp thiết thực, phù hợp với định hướng này, giúp giáo viên xây dựng môi trường học tập năng động, tạo điều kiện cho học sinh phát triển toàn diện cả về kiến thức, kỹ năng và thái độ.

Khi công nghệ thông tin góp phần quan trọng vào cuộc sống, đồng thời giáo dục đang đứng trước sự đổi mới toàn diện. Việc số hóa môi trường học đường giờ đây đóng vai trò như một động lực tự thân, thúc đẩy sự thay đổi từ tư duy đến hành động của cả người dạy và người học. Đây không chỉ là nhiệm vụ, mà còn là hành trình tất yếu để chúng ta thu hẹp khoảng cách tri thức và kiến tạo những giá trị bền vững trong thời đại mới.

Chủ trương chuyển đổi số ngành giáo dục chính là nền tảng cốt lõi, định hình lộ trình nâng cao năng lực số cho cả thầy và trò trong bối cảnh kỷ nguyên mới. Các nghị quyết, chiến lược về phát triển giáo dục trong kỷ nguyên số đã nhấn mạnh tầm quan trọng của việc tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông (ICT) trong dạy học và quản lý. Thay vì là một lựa chọn bổ trợ, số hóa học liệu giờ đây đóng vai trò như một ‘mạch máu’ xuyên suốt hành trình đổi mới giáo dục. Đây là yêu cầu tự thân để chuyển đổi từ lối dạy truyền thụ một chiều sang môi trường tương tác đa chiều, đáp ứng trọn vẹn những đòi hỏi khắt khe của quá trình hội nhập số. Sáng kiến này không chỉ góp phần thực hiện các chủ trương đó mà còn thể hiện tinh thần chủ động, sáng tạo

của giáo viên trong việc ứng dụng công nghệ để nâng cao hiệu quả công tác giảng dạy. Các công cụ như Canva, Quizizz, Wordwall là những đại diện tiêu biểu cho xu hướng công nghệ giáo dục hiện đại, dễ tiếp cận và có tính ứng dụng cao.

Trong bối cảnh đổi mới giáo dục theo định hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh và đẩy mạnh chuyển đổi số trong nhà trường, việc xây dựng và sử dụng học liệu phù hợp giữ vai trò đặc biệt quan trọng. Để triển khai hiệu quả các hoạt động dạy học, giáo viên cần có cơ sở lý luận rõ ràng về học liệu số cũng như những giá trị mà học liệu số mang lại trong quá trình tổ chức dạy học hiện đại.

Học liệu số được hiểu là tất cả các loại tài liệu học tập được số hóa hoặc tạo ra trực tiếp trên nền tảng kỹ thuật số, bao gồm bài giảng điện tử, video, hình ảnh, âm thanh, trò chơi tương tác, bài kiểm tra trực tuyến... Học liệu số có nhiều ưu điểm vượt trội so với học liệu truyền thống như tính đa phương tiện, tính tương tác, khả năng cá nhân hóa, tính linh hoạt và khả năng cập nhật, tái sử dụng cao, góp phần nâng cao hiệu quả tổ chức dạy học.

Học sinh lớp 2 đang thay đổi về nhận thức, khi những thao tác tay chân dần nhường chỗ cho sự liên tưởng qua hình ảnh. Ở giai đoạn này, thế giới trong mắt các em vẫn là những gì hữu hình và sống động; những khái niệm trừu tượng vẫn còn là một vùng đất xa lạ nếu thiếu đi sự dẫn dắt của các minh họa trực quan trong bài học. Các em thường hiếu động, thích khám phá, dễ bị thu hút bởi hình ảnh, màu sắc và âm thanh sinh động; khả năng tập trung chưa bền vững nên dễ mất hứng thú nếu bài học khô khan, ít tương tác. Học sinh cũng yêu thích trò chơi, hoạt động trải nghiệm và các hình thức học tập có yếu tố thi đua.

Vì vậy, việc sử dụng học liệu số được thiết kế bằng Canva với hình ảnh, màu sắc tươi sáng, hiệu ứng trực quan; kết hợp các trò chơi và bài tập tương tác trên Quizizz và Wordwall với phản hồi tức thì, yếu tố thi đua và âm thanh vui nhộn sẽ đáp ứng tốt đặc điểm tâm sinh lý của học sinh lớp 2, góp phần khơi gợi hứng thú, duy trì sự tập trung và nâng cao hiệu quả học tập.

Học tập hiệu quả nhất là khi học sinh được tự mình trải nghiệm và đúc rút bài học. Sự kết hợp giữa tính thẩm mỹ của Canva và tính tương tác cao của Quizizz, Wordwall đã tạo nên một ‘hệ sinh thái’ số hóa đầy cuốn hút. Công cụ này không chỉ kích thích sự hào hứng tham gia mà còn là đòn

bây quan trọng để tối ưu hóa khả năng tư duy và vận dụng kiến thức của học sinh lớp 2. Đồng thời, học liệu số được thiết kế trên cơ sở các nguyên tắc sư phạm, đảm bảo phù hợp với mục tiêu bài học, đặc điểm lứa tuổi và yêu cầu đổi mới giáo dục ở bậc tiểu học.

2.2. Thực trạng ứng dụng Canva, Quizizz và Wordwall trong tạo học liệu số cho học sinh lớp 2 Trường Tiểu học Uyên Hưng B, phường Tân Uyên, thành phố Hồ Chí Minh

Tác giả bài viết tập trung nghiên cứu việc ứng dụng Canva, Quizizz, Wordwall trong thiết kế và sử dụng học liệu số phục vụ dạy học học sinh lớp 2. Đồng thời không đi sâu nghiên cứu các phần mềm công nghệ giáo dục khác. không mở rộng phạm vi sang các khối lớp ngoài lớp 2.

Nội dung nghiên cứu chủ yếu hướng đến giá trị sư phạm, tính khả thi và hiệu quả thực tiễn của việc ứng dụng các công cụ trong quá trình giảng dạy.

Trên cơ sở khảo sát thực trạng CBQL, GV, học sinh Trường Tiểu học Uyên Hưng B, tác giả khái quát như sau:

2.2.1. Thuận lợi

Sự chuyển dịch mạnh mẽ sang mô hình giáo dục thông minh và tích hợp công nghệ theo lộ trình đổi mới của Bộ Giáo dục là tiền đề quan trọng, tạo động lực thúc đẩy việc thực thi các giải pháp sáng tạo trong tiết dạy.

Các nền tảng Canva, Quizizz, Wordwall có giao diện thân thiện, dễ sử dụng, nhiều tài nguyên sẵn có, phù hợp với việc thiết kế học liệu số cho học sinh lớp 2.

Nhà trường sở hữu cơ sở vật chất hiện đại, đáp ứng tốt lộ trình số hóa giáo dục. Sự đồng hành của Ban Giám hiệu kết hợp với tinh thần cộng tác, sẵn sàng đổi mới của đồng nghiệp đã tạo nên môi trường lý tưởng để thực thi và hoàn thiện sáng kiến này.

Học sinh lớp 2 hứng thú với các hình thức học tập trực quan, tương tác; phụ huynh đồng thuận và ủng hộ việc ứng dụng công nghệ trong dạy học.

2.2.2. Khó khăn

Năng lực ứng dụng CNTT của giáo viên chưa đồng đều; một số giáo viên còn hạn chế trong việc sử dụng thành thạo các công cụ số và thiết kế học liệu có tính sư phạm, thẩm mỹ cao.

Áp lực về thời gian và khối lượng công việc khiến giáo viên gặp khó khăn trong việc đầu tư nghiên cứu, thiết kế và cập nhật học liệu số chất lượng.

Tính ổn định của hạ tầng mạng và hiệu năng của các thiết bị đầu cuối đôi khi chưa đồng bộ, gây ra những gián đoạn cục bộ trong việc duy trì mạch cảm xúc và nhịp độ bài giảng số.

Một số tính năng nâng cao của các nền tảng yêu cầu trả phí, gây khó khăn trong việc khai thác đầy đủ tài nguyên học liệu số.

Việc quản lý học sinh lớp 2 khi sử dụng thiết bị số còn gặp khó khăn do học sinh dễ mất tập trung; bên cạnh đó, điều kiện tiếp cận công nghệ của học sinh chưa đồng đều.

Kết quả nghiên cứu là cơ sở khoa học để đề xuất các biện pháp thực hiện ứng dụng góp phần phát động phong trào “Giáo viên sáng tạo học liệu số” trong nhà trường, khuyến khích giáo viên chủ động ứng dụng Canva, Quizizz, Wordwall vào thiết kế học liệu, từng bước đổi mới phương pháp dạy học và nâng cao chất lượng giáo dục tiểu học.

2.3. Biện pháp ứng dụng Canva, Quizizz và Wordwall trong tạo học liệu số cho học sinh lớp 2 trường Tiểu học Uyên Hưng B

2.3.1. Xây dựng và chuẩn hóa quy trình thiết kế học liệu trực quan đa phương tiện với Canva

Mục tiêu biện pháp này nhằm nâng cao tính trực quan và chuyên nghiệp cho bài giảng, giải pháp tập trung vào việc chuẩn hóa quy trình sử dụng Canva để thiết kế học liệu số đa dạng, bám sát nhu cầu và đặc điểm nhận thức của học sinh lớp 2.

Nội dung biện pháp

Biện pháp này không chỉ đơn thuần là hướng dẫn sử dụng công cụ, mà là một quy trình sư phạm toàn diện, tích hợp các nguyên tắc thiết kế giáo dục vào nền tảng Canva, giúp giáo viên chủ động tạo ra học liệu số chất lượng cao, có tính thẩm mỹ và hiệu quả.

Các bước thực hiện quy trình biện pháp

Bước 1: Phân tích yêu cầu và Thiết lập ý tưởng

Phân tích mục tiêu và đối tượng: Căn cứ vào yêu cầu cần đạt của bài học (Toán, Tiếng Việt, TN&XH) và đặc điểm tâm sinh lý học sinh lớp 2 để lựa chọn phong cách thiết kế trực quan, hạn chế văn bản dài.

Lựa chọn định dạng tối ưu: Chuyển hóa kiến thức trừu tượng thành các định dạng phù hợp như Infographic (giới thiệu kiến thức), Flashcard (ôn tập từ vựng) hoặc Sơ đồ tư duy (tóm tắt bài học) nhằm tăng hiệu quả chiếm lĩnh tri thức.

Bước 2: Sáng tạo nội dung và Tối ưu hóa hiển thị

Áp dụng nguyên tắc “khoảng trắng” và lựa chọn phong cách đồ họa hiện đại để học sinh tập trung vào “trực kiến thức” trọng tâm, tránh các chi tiết gây nhiễu.

Khai thác thư viện hình ảnh, biểu tượng gần gũi và phong chữ to, rõ ràng (như Baloo Bhai 2, Dosis) để đảm bảo tính thẩm mỹ và sự dễ hiểu cho trẻ em lớp 2.

Lồng ghép video ngắn, âm thanh và các yếu tố tương tác (câu hỏi gợi mở, yêu cầu điền khuyết) để chuyển từ phương thức trình bày một chiều sang tương tác chủ động.

Bước 3: Kiểm soát chất lượng và Phổ biến học liệu

Rà soát tính chính xác về sự phạm và khả năng hiển thị đa nền tảng, đảm bảo học liệu sắc nét khi trình chiếu trên màn hình lớn hoặc thao tác trên máy tính bảng.

Xuất bản học liệu dưới các định dạng linh hoạt (PPTX, Video, PDF) và lưu trữ trên điện toán đám mây để sẵn sàng tái sử dụng hoặc chia sẻ vào kho tài nguyên chung.

Trong tiết dạy này, GV thực hiện số hóa các tình huống toán học từ sách giáo khoa (Bộ Kết nối tri thức) thành một video hoạt hình tương tác để học sinh dễ dàng tiếp cận khái niệm “nhớ”.

2.3.2. Thiết kế và Vận dụng Học liệu kiểm tra đánh giá tương tác trên Quizizz nhằm nâng cao hứng thú và khả năng tự học của học sinh

Mục đích giải pháp: Giải pháp sử dụng các tính năng trò chơi hóa của Quizizz để thiết kế học liệu đánh giá tương tác. Mục tiêu nhằm tạo phản hồi kịp thời, duy trì hứng thú bền vững và thúc đẩy học sinh lớp 2 tự chịu trách nhiệm về kết quả học tập của mình.

Nội dung biện pháp

Giải pháp này không chỉ là một phương pháp kiểm tra truyền thống được số hóa, mà là một quy trình toàn diện nhằm tích hợp đánh giá vào quá trình học tập một cách vui vẻ, có ý nghĩa, phù hợp với đặc điểm tâm lý hiếu động, thích khám phá của học sinh lớp 2.

Cách thực hiện quy trình biện pháp

Bước 1: Xây dựng mục tiêu và Thiết kế nội dung

Khoanh vùng kiến thức cần đánh giá (ví dụ: củng cố phép trừ có nhớ trong phạm vi 100) để lựa chọn loại hình câu hỏi phù hợp với chuẩn đầu ra.

Ưu tiên các dạng trắc nghiệm, kéo - thả hoặc điền khuyết với ngôn ngữ ngắn gọn, rõ ràng. Tận dụng các tình huống thực tế để kích thích tư duy vận dụng thay vì các câu hỏi lý thuyết đơn điệu.

Bước 2: Trò chơi hóa và Đa phương tiện hóa học liệu

Tích hợp hình ảnh thực tế (đồ vật, con vật gần gũi) và âm thanh sinh động để hỗ trợ học sinh lớp 2 chuyển đổi từ tư duy trực quan sang khái niệm số học, ngôn ngữ.

Kích hoạt các tính năng trò chơi hóa như bảng xếp hạng (leaderboard), biểu tượng vui nhộn và quyền trợ giúp để giảm áp lực, tạo không khí thi đua sôi nổi cho lớp học.

Sử dụng Live Game để tạo sự bùng nổ trong tiết học và Homework để cá nhân hóa việc tự học tại nhà, giúp học sinh yếu có thêm thời gian rèn luyện.

Bước 3: Giám sát thời gian thực và Tối ưu hóa phản hồi

Sử dụng bảng điều khiển trung tâm để theo dõi tiến độ của từng học sinh. Việc phát hiện kịp thời các lỗi sai phổ biến giúp giáo viên uốn nắn và giải thích lại kiến thức ngay lập tức.

Khai thác báo cáo chi tiết để đánh giá khách quan sự phát triển năng lực của mỗi em. Từ đó, giáo viên đưa ra lời khen ngợi biểu dương sự tiến bộ hoặc điều chỉnh kế hoạch bài giảng tiếp theo cho phù hợp với trình độ thực tế của lớp.

2.3.3. Tối ưu hóa Hoạt động Củng cố và Vận dụng Kiến thức bằng Học liệu Trò chơi Hóa từ Wordwall

Mục tiêu của biện pháp

Đổi mới hình thức: Chuyển đổi bài tập truyền thống thành trò chơi tương tác (nối từ, giải ô chữ, tìm cặp...) nhằm duy trì hứng thú cho học sinh lớp 2.

Kích thích chủ động: Tạo môi trường “học mà chơi” giúp các em tự giác vận dụng kiến thức và phát triển tư duy sáng tạo.

Tăng hiệu quả sự phạm: Khai thác kho mẫu đa dạng để thiết kế học liệu linh hoạt, đáp ứng mục tiêu củng cố bài học nhanh chóng và hiệu quả.

Nội dung biện pháp

Ứng dụng lý thuyết Gamification (Trò chơi hóa) để chuyển đổi nội dung luyện tập thành các hoạt động tương tác. Cách tiếp cận này giúp học sinh lớp 2 củng cố kiến thức và phát triển kỹ năng một cách tự nhiên, phù hợp với định hướng học tập chủ động của chương trình mới.

Cách thực hiện quy trình biện pháp

Bước 1: Thiết kế nội dung và lựa chọn hình thức

Tập trung vào các đơn vị kiến thức có tính thực quan cao như từ vựng Tiếng Việt, phân loại thực - động vật (TN&XH) hoặc tính nhẩm (Toán).

Chọn mẫu tương tác (Template): Thay vì dùng

một dạng bài tập duy nhất, giáo viên linh hoạt chuyển đổi giữa các mẫu như Labelled Diagram (Gắn nhãn lỗi sai), Group Sort (để phân loại), Match Up (để nối cặp khái niệm) hoặc Quiz (Trắc nghiệm) để rèn phản xạ nhanh hệ thống lại kiến thức cốt lõi.

Ưu tiên sử dụng hình ảnh minh họa thay cho văn bản thuần túy để phù hợp với đặc điểm tiếp nhận của học sinh lớp 2.

Bước 2: Tối ưu hóa trải nghiệm và Tổ chức thực hiện

Tùy chỉnh các chủ đề (Themes) sinh động như rừng xanh, vũ trụ và thiết lập các thông số về thời gian, âm thanh để tạo kịch tính mà không gây áp lực.

Kết hợp linh hoạt giữa hoạt động cá nhân trên thiết bị cầm tay và hoạt động tập thể trên bảng tương tác, giúp duy trì nhịp độ lớp học và tăng tính kết nối.

Bước 3: Phân tích dữ liệu và Điều chỉnh sư phạm

Khai thác tính năng báo cáo tự động để nắm bắt chính xác điểm mạnh và những lỗi sai phổ biến của học sinh.

Sử dụng kết quả thực tế để tuyên dương học sinh, đồng thời điều chỉnh kế hoạch giảng dạy và thiết kế các hoạt động phụ đạo cho nhóm học sinh còn gặp khó khăn.

Sáng kiến “Ứng dụng Canva, Quizizz, Wordwall trong tạo học liệu số cho học sinh lớp 2” không dừng lại ở mức độ lý thuyết mà đã được thực hiện hóa thông qua quá trình giảng dạy thực tiễn tại Trường Tiểu học Uyên Hưng B năm học 2025 - 2026. Phần nội dung này tập trung phân tích một cách khách quan, khoa học về những chuyển biến tích cực mà giải pháp mang lại, dựa trên các minh chứng cụ thể. Hiệu quả của sáng kiến được khẳng định qua việc giải quyết triệt để

các tồn tại ở phần thực trạng, đồng thời đáp ứng linh hoạt các yêu cầu cần đạt của Chương trình GDPT 2018, khẳng định tính đột phá và giá trị thực tiễn cao của giải pháp.

III. KẾT LUẬN

Ứng dụng Canva/Quizizz/Wordwall để tạo học liệu số trong dạy học lớp 2 được xây dựng trên một nền tảng lý luận vững chắc, kết hợp chặt chẽ giữa các chủ trương, chính sách đổi mới của ngành giáo dục Việt Nam, các lý thuyết giáo dục hiện đại và đặc điểm tâm sinh lý của học sinh tiểu học. Bài viết đã làm rõ cơ sở lý luận và thực tiễn, và đề xuất 3 biện pháp Ứng dụng Canva/Quizizz/Wordwall để tạo học liệu số trong dạy học lớp 2. Các biện pháp đã được thực nghiệm và khẳng định tính khả thi và hiệu quả vượt trội, trở thành một biện pháp đồng bộ, mang tính đột phá trong việc đổi mới phương pháp dạy học tại Trường Tiểu học Uyên Hưng B. Bài viết làm rõ những thách thức về việc thiếu hụt học liệu số đa dạng, kém tương tác và áp lực thời gian trong công tác chuẩn bị của giáo viên, vốn là rào cản lớn trong việc nâng cao chất lượng giáo dục theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

Với các quy trình được mô tả chi tiết, dễ hiểu, cho phép giáo viên ở mọi trình độ công nghệ đều có thể học hỏi và triển khai thành công. Các học liệu số được tạo ra linh hoạt, có thể tùy chỉnh cho nhiều môn học và chủ đề khác nhau, dễ dàng chia sẻ và tái sử dụng, góp phần xây dựng kho tài nguyên số bền vững cho nhà trường. Các biện pháp không chỉ nâng cao chất lượng dạy học, phát triển toàn diện phẩm chất và năng lực cho học sinh lớp 2 mà còn thúc đẩy quá trình chuyển đổi số trong giáo dục, đáp ứng yêu cầu Chương trình GDPT cấp tiểu học của kỷ nguyên 4.0.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018). *Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT về Chương trình Giáo dục phổ thông tổng thể*. Hà Nội.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2022). *Kế hoạch số 102/KH-BGDĐT ngày 15/02/2022 về Chuyển đổi số ngành Giáo dục giai đoạn 2021-2025*. Hà Nội
- Thủ tướng Chính phủ (2020). *Quyết định số 749/QĐ-TTg ngày 03/6/2020 phê duyệt "Chương trình Chuyển đổi số quốc gia*. Hà Nội.
- Nguyễn Lương Hải Khôi (2019). *Thiết kế và sử dụng học liệu số trong dạy học*. Tạp chí Khoa học Giáo dục, (Số 472), trang 12-18.
- Trần Thị Hiền (2021). *Ứng dụng CNTT trong đổi mới phương pháp dạy học ở tiểu học*. Tạp chí Giáo dục, (Số 500), trang 25-30.
- Nguyễn Thị Lan Hương (2026), *Ứng dụng Canva, Quizizz và Wordwall trong tạo học liệu số cho học sinh lớp 2 trường Tiểu học Uyên Hưng B*. SKKN
- Canva - *Hướng dẫn sử dụng Canva cho giáo dục*. Truy cập từ https://www.canva.com/vi_vn/hoc/canva-giao-duc/.
- Quizizz - *Teacher Resources*. Truy cập từ <https://quizizz.com/teachers/resources>.