

THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP SỐ TRÊN NỀN TẢNG CANVA AI HỖ TRỢ KỸ NĂNG NGHE - VIẾT Ở HỌC SINH LỚP 2

Nguyễn Ngọc Hoàng, Mai Thị Cẩm Tiên, Lê Hoàng Dung, Phạm Thị Mỹ Xuyên, Đào Nguyễn Quỳnh Thư
Khoa Giáo dục Tiểu học, Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh
Email: 4901901085@student.hcmue.edu.vn

Tóm tắt: Trong bối cảnh đổi mới giáo dục và tăng cường ứng dụng công nghệ, việc tổ chức hoạt động luyện tập phù hợp có ý nghĩa đối với việc rèn kỹ năng nghe - viết chính tả cho học sinh lớp 2. Bài viết trình bày cơ sở lý luận và quy trình thiết kế trò chơi học tập số “Chiếc hộp bí mật” trên nền tảng Canva AI nhằm hỗ trợ rèn kỹ năng nghe - viết chính tả. Nghiên cứu sử dụng phương pháp nghiên cứu tài liệu, phân tích yêu cầu chương trình và mô tả quy trình thiết kế sản phẩm. Trò chơi được xây dựng theo chu trình chọn hộp, nghe từ, viết, mở đáp án, đối chiếu và tự sửa lỗi, đồng thời cho phép điều chỉnh ngân hàng từ theo chủ đề và dạng lỗi chính tả. Nghiên cứu tập trung ở mức độ thiết kế sản phẩm và chưa thực hiện thực nghiệm sư phạm để đánh giá hiệu quả.

Từ khóa: Trò chơi học tập số; Canva AI; Nghe - viết chính tả; Tiếng Việt lớp 2.

DESIGNING DIGITAL EDUCATIONAL GAMES ON CANVA AI PLATFORM TO SUPPORT LISTENING AND WRITING SPELLING SKILLS FOR GRADE 2 STUDENTS

Abstract: In the context of educational reform and the increasing integration of technology into education, appropriate practice activities play an important role in developing Grade 2 students' listening and spelling-writing skills. This paper presents the theoretical basis and design process of “The Mystery Box,” a digital learning game developed on the Canva AI platform to support Grade 2 students in practicing listening and spelling-writing skills. The study employs document analysis, analysis of curriculum requirements, and product design process description. The game is designed around a sequence of selecting a box, listening to a word, writing it down, revealing the answer, comparing the results, and self-correcting errors. It also allows the word bank to be adjusted according to topics and common spelling errors. The study focuses on the product design stage and has not yet conducted a pedagogical experiment to evaluate the game's effectiveness.

Keywords: Digital learning game; Canva AI; Listening-and-writing spelling; Grade 2 Vietnamese Language.

Nhận bài: 18/08/2026

Phản biện: 18/09/2026

Duyệt đăng: 21/09/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh thực hiện Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, dạy học Tiếng Việt ở tiểu học được định hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh thông qua các hoạt động học tập tích cực, phù hợp với đặc điểm lứa tuổi (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2018). Cùng với đó, Quyết định số 131/QĐ-TTg của Thủ tướng Chính phủ xác định tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục, đồng thời định hướng phát triển các mô hình dạy - học trên nền tảng số, lớp học thông minh và tăng cường ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong giáo dục (Thủ tướng Chính phủ, 2022).

Ở lớp 2, kỹ năng nghe - viết chính tả góp phần rèn khả năng lắng nghe, ghi nhớ và tái hiện từ ngữ bằng chữ viết. Tuy nhiên, hình thức luyện tập truyền thống còn hạn chế về tính tương tác và hứng thú của học sinh. Việc kết hợp trò chơi học tập với công nghệ số, như Canva AI, tạo điều kiện thiết kế hoạt động nghe - viết theo chu trình nghe - viết - đối chiếu - tự sửa lỗi, qua đó tăng cường sự tham gia của học sinh. Từ đó, bài viết trình bày quy trình thiết kế trò chơi học tập số “Chiếc hộp

bí mật” trên nền tảng Canva AI nhằm hỗ trợ rèn kỹ năng nghe - viết chính tả cho học sinh lớp 2 và đề xuất cách tổ chức trò chơi theo chủ đề, dạng lỗi chính tả cần luyện tập.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Phương pháp nghiên cứu

Phương pháp phân tích - tổng hợp tài liệu được sử dụng để thu thập, phân tích và hệ thống hóa các văn bản, chương trình giáo dục và tài liệu liên quan đến đặc điểm học sinh tiểu học, trò chơi học tập, phát triển ngôn ngữ và ứng dụng GenAI trong thiết kế học liệu số.

Phương pháp mô tả và thiết kế sản phẩm được sử dụng để nghiên cứu các tính năng của Canva AI, từ đó xây dựng kịch bản, thiết kế giao diện, tích hợp âm thanh và cơ chế tương tác nghe - viết - mở đáp án - tự đối chiếu, tạo thành trò chơi học tập số “Chiếc hộp bí mật”.

2.2. Cơ sở lý luận

2.2.1. Trò chơi học tập và trò chơi học tập số trong dạy học Tiếng Việt

Trò chơi học tập là hình thức tổ chức dạy học trong đó kiến thức, kỹ năng được chuyển hóa thành

nhiệm vụ chơi có luật và cơ chế tương tác rõ ràng. Theo Carvalho, Colombo và Oliveira (2017) trò chơi là con đường tự nhiên để trẻ khám phá thế giới và phát triển tư duy. Trong dạy học Tiếng Việt ở tiểu học, trò chơi tạo cơ hội để học sinh thực hành, củng cố và vận dụng kiến thức ngôn ngữ, đồng thời góp phần duy trì hứng thú, tập trung và ghi nhớ các đơn vị ngôn ngữ.

Trò chơi học tập số kết hợp yếu tố trò chơi với công nghệ đa phương tiện, tạo môi trường học tập trực quan, tương tác và hỗ trợ phản hồi kịp thời. Các công cụ thiết kế trò chơi cho phép giáo viên điều chỉnh mục tiêu, nội dung và ngân hàng từ ngữ theo yêu cầu dạy học mà không đòi hỏi kỹ năng lập trình chuyên sâu (Godwin-Jones, 2014). Sự phát triển của GenAI, trong đó có Canva AI, tạo thêm điều kiện để thiết kế giao diện, tích hợp âm thanh và điều chỉnh nội dung trò chơi theo chủ đề hoặc nhóm lỗi chính tả. Đây là cơ sở để xây dựng hoạt động nghe - viết có tính tương tác, trong đó học sinh thực hiện nhiệm vụ, đối chiếu kết quả và tự sửa lỗi.

2.2.2. Đặc điểm tâm sinh lý của học sinh lớp 2 liên quan đến hoạt động nghe - viết

Học sinh lớp 2 (7-8 tuổi) đang chuyển dần từ tư duy trực quan - hành động sang tư duy trực quan - hình tượng, vì vậy vẫn cần các yếu tố trực quan và hướng dẫn cụ thể để hỗ trợ ghi nhớ, tái hiện ngôn ngữ chính xác (Piaget, 1952). Khả năng chú ý và ghi nhớ có chủ định đang phát triển nhưng chưa bền vững; học sinh tiếp thu tốt hơn với nhiệm vụ ngắn, rõ ràng, có ý nghĩa và được lặp lại hợp lý. Các em cũng có thể nhầm lẫn những âm, vần hoặc tiếng gần giống nhau, do đó hoạt động nghe - viết cần sử dụng ngữ liệu phù hợp, tốc độ đọc vừa phải, ngắt nghỉ hợp lý và cho phép nghe lại khi cần thiết (Vygotsky, 1978). Bên cạnh đó, học sinh lớp 2 có nhu cầu được khích lệ và dễ hứng thú với những nhiệm vụ vừa sức, có tính tương tác. Vì vậy, trò chơi cần tạo cơ hội để học sinh trực tiếp nghe, viết, đối chiếu và tự sửa lỗi, đồng thời nhận được phản hồi cụ thể, tích cực và phù hợp với khả năng của mình.

2.2.3. Định hướng tổ chức hoạt động nghe - viết ở lớp 2

Dạy học Chính tả lớp 2 hướng đến hình thành khả năng nghe, nhận diện, ghi nhớ và viết đúng, đồng thời rèn thói quen sử dụng chữ viết chính xác. Ngữ liệu cần ngắn gọn, trong sáng, có ý nghĩa và phù hợp với vốn sống của học sinh. Hoạt động dạy học cần kết hợp nghe, ghi nhớ, viết, kiểm tra

và sửa lỗi; giáo viên giữ vai trò tổ chức, hướng dẫn, còn học sinh trực tiếp thực hiện và tự điều chỉnh kết quả.

Theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, dạy học Tiếng Việt hướng đến phát triển năng lực ngôn ngữ thông qua việc rèn luyện các kỹ năng nghe, nói, đọc, viết và vận dụng tiếng Việt trong học tập, giao tiếp và đời sống. Đối với kỹ năng viết, học sinh cần viết đúng, biết vận dụng quy tắc chính tả và tự kiểm tra, điều chỉnh bài viết (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2018). Vì vậy, tổ chức hoạt động nghe - viết cần chú trọng thực hành, phát huy tính chủ động của học sinh và phù hợp với đặc điểm nhận thức, khả năng ngôn ngữ của lứa tuổi.

2.3. Quy trình thiết kế trò chơi học tập số “Chiếc hộp bí mật”

2.3.1. Xác định mục tiêu và xây dựng ngân hàng từ

Mục tiêu của trò chơi là hỗ trợ học sinh lớp 2 rèn kỹ năng nghe và viết đúng từ ngữ thông qua hoạt động luyện tập có tính tương tác. Trò chơi không thay thế hoạt động nghe - viết mà tạo môi trường để học sinh trực tiếp lắng nghe, ghi nhớ, tái hiện từ ngữ bằng chữ viết và đối chiếu kết quả. Vì vậy, nội dung cần ngắn gọn, phù hợp với đặc điểm học sinh lớp 2; âm thanh có tốc độ đọc phù hợp; đáp án chỉ xuất hiện sau khi học sinh hoàn thành nhiệm vụ.

Ngân hàng từ được xây dựng dựa trên nội dung bài học, yêu cầu cần đạt của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 môn Tiếng Việt và mục tiêu rèn luyện nghe - viết ở lớp 2. Từ ngữ được lựa chọn theo các chủ đề gần gũi như gia đình, trường học, thiên nhiên, quê hương, con người và nghề nghiệp, đồng thời phù hợp với vốn sống và đặc điểm nhận thức của học sinh. Giáo viên có thể thay đổi, bổ sung từ ngữ và tệp âm thanh theo chủ đề hoặc nhóm lỗi chính tả cần củng cố mà không phải thiết kế lại toàn bộ trò chơi, qua đó tăng khả năng tái sử dụng của sản phẩm.

2.3.2. Xây dựng kịch bản và luật chơi

Kịch bản được xây dựng theo trình tự học sinh lựa chọn hộp quà, nghe từ, viết từ vào bảng con, mở đáp án, đối chiếu và tự sửa lỗi. Trước khi bắt đầu, giáo viên giới thiệu mục tiêu, cách thực hiện và yêu cầu học sinh chuẩn bị bảng con. Trên màn hình hiển thị năm hộp quà, mỗi hộp tương ứng với một nhiệm vụ nghe - viết. Học sinh lựa chọn hộp, nghe từ được phát và viết lại trong thời gian quy định. Sau khi hoàn thành, học sinh giơ bảng để giáo viên quan sát, sau đó giáo viên mở đáp án

để học sinh đối chiếu kết quả. Luật chơi được thiết kế đơn giản, mỗi hộp tương ứng với một từ và học sinh chỉ được xem đáp án sau khi hoàn thành phần viết. Trò chơi có thể tổ chức theo hình thức cá nhân hoặc nhóm tùy mục đích luyện tập, tạo điều kiện kết hợp tương tác số với hoạt động viết trực tiếp của học sinh.

2.3.3. Thiết kế giao diện và cơ chế tương tác

Giao diện được thiết kế trên Canva AI theo hướng trực quan, đơn giản và phù hợp với học sinh lớp 2. Màn hình chính gồm năm hộp quà được đánh số từ 1 đến 5 trong bối cảnh gần gũi. Các nút phát âm thanh, mở đáp án và quay lại được bố trí rõ ràng, thống nhất; lượng thông tin hiển thị được giới hạn nhằm giúp học sinh tập trung vào nhiệm vụ nghe - viết.

Cơ chế tương tác được thiết kế theo hướng tách biệt giữa thông tin nhiệm vụ và đáp án. Sau khi lựa chọn hộp, học sinh nghe từ được cài đặt sẵn và viết vào bảng con; đáp án được ẩn trong quá trình thực hiện. Khi học sinh hoàn thành, giáo viên kích hoạt chức năng mở đáp án để các em đối chiếu với phần viết. Trò chơi được trình chiếu trên màn hình kết hợp với hoạt động viết trên bảng con, qua đó công nghệ hỗ trợ quá trình luyện tập thay vì thay thế hoạt động viết của học sinh.

2.3.4. Thiết kế cơ chế phản hồi và tự sửa lỗi

Sau khi mở đáp án, học sinh đối chiếu kết quả và xác định lỗi trong phần viết của mình. Giáo viên hướng dẫn học sinh nhận diện lỗi theo các thành phần như âm đầu, vần, dấu thanh hoặc cách ghi nhớ từ, tùy từng trường hợp. Phản hồi được thực hiện theo hướng gợi mở, khuyến khích học sinh tự xác định vị trí sai, nêu lại từ đúng và sửa trực tiếp trên bảng con. Đối với những lỗi phổ biến, giáo viên có thể dùng trò chơi để hướng dẫn cả lớp phân tích và ghi nhớ cách viết; với học sinh viết đúng, giáo viên ghi nhận và khuyến khích duy trì cách nghe, ghi nhớ và kiểm tra từ. Cách tổ chức này giúp học sinh hình thành thói quen kiểm tra, nhận diện và tự điều chỉnh lỗi trong quá trình luyện tập.

2.4. Gợi ý sử dụng trò chơi “Chiếc hộp bí mật” trong dạy học Chính tả lớp 2

2.4.1. Xác định mục tiêu và chuẩn bị trò chơi

Giáo viên xác định mục tiêu sử dụng trò chơi dựa trên yêu cầu cần đạt của bài học, tập trung hỗ trợ học sinh lớp 2 rèn kỹ năng nghe - ghi nhớ - viết đúng. Tùy tiến trình dạy học, trò chơi có thể được sử dụng ở hoạt động luyện tập, củng cố hoặc vận dụng. Trước khi tổ chức, giáo viên chuẩn bị danh sách từ, tệp âm thanh và đáp án phù hợp với

nội dung bài học, đặc điểm nhận thức và những lỗi chính tả cần rèn luyện. Việc cho phép giáo viên chủ động lựa chọn và điều chỉnh học liệu theo đối tượng học sinh góp phần tăng tính linh hoạt trong tổ chức dạy học (Phạm Đức Quang & Trần Huy Hoàng, 2020). Vì vậy, ngân hàng từ và âm thanh trong trò chơi có thể được thay đổi theo chủ đề bài học hoặc những dạng lỗi chính tả thực tế của học sinh.

Giáo viên kiểm tra dữ liệu bằng chức năng “Kiểm tra dữ liệu”, đồng thời chuẩn bị thiết bị trình chiếu và bảng con cho học sinh. Việc chuẩn bị đầy đủ giúp hoạt động diễn ra thuận lợi và bảo đảm trò chơi phục vụ đúng mục tiêu rèn luyện nghe - viết.

2.4.2. Tổ chức thực hiện trò chơi

“Chiếc hộp bí mật” là trò chơi học tập số được thiết kế nhằm tạo hứng thú và tăng cường sự tham gia của học sinh trong quá trình rèn luyện kỹ năng nghe - viết. Trò chơi xây dựng tình huống khám phá, trong đó mỗi hộp quà chứa một nhiệm vụ nghe - viết tương ứng với một từ ngữ. Học sinh lần lượt lựa chọn hộp, lắng nghe từ được phát, viết lại vào bảng con và kiểm tra kết quả sau khi đáp án được mở. Hình thức tổ chức này kết hợp yếu tố khám phá và tương tác với hoạt động viết trực tiếp, giúp học sinh chủ động thực hiện nhiệm vụ, đối chiếu và tự sửa lỗi. Nội dung nhiệm vụ được lựa chọn phù hợp với mục tiêu bài học và đặc điểm nhận thức của học sinh lớp 2.

Trước khi bắt đầu, giáo viên giới thiệu mục tiêu, yêu cầu và cách thức thực hiện; học sinh truy cập trò chơi, đọc hướng dẫn trên màn hình và chuẩn bị bảng con. Giáo viên có thể tổ chức trò chơi theo hình thức cá nhân, nhóm nhỏ hoặc cả lớp tùy mục tiêu và điều kiện dạy học. Với hình thức cá nhân, mỗi học sinh tự nghe, viết, đối chiếu và sửa lỗi, giúp giáo viên theo dõi kết quả của từng em. Với hình thức nhóm, học sinh cùng tham gia nhưng vẫn thực hiện phần viết độc lập trước khi trao đổi và đối chiếu kết quả. Với hình thức cả lớp, giáo viên điều khiển trò chơi trên màn hình, học sinh cùng nghe và viết trên bảng con, phù hợp với hoạt động luyện tập và củng cố. Trò chơi cũng có thể được sử dụng trong tự học tại nhà nhằm tạo cơ hội cho học sinh chủ động luyện tập và tự kiểm tra kết quả. Quy trình thực hiện gồm các bước:

Bước 1: Học sinh lựa chọn một chiếc hộp bí mật trên giao diện trò chơi.

Bước 2: Sau khi mở hộp, học sinh lắng nghe từ hoặc nhiệm vụ được phát và viết lại vào bảng con theo yêu cầu.

Bước 3: Học sinh hoàn thành phần viết trước khi nhấn nút “Mở đáp án”.

Bước 4: Học sinh đối chiếu bài viết với đáp án hiển thị, xác định kết quả và nhận biết lỗi nếu có.

Bước 5: Học sinh tiếp tục lựa chọn các hộp còn lại và thực hiện tương tự cho đến khi hoàn thành các nhiệm vụ.

Trong quá trình thực hiện, giáo viên quan sát, hỗ trợ khi cần thiết và theo dõi những lỗi chính tả thường gặp của học sinh. Dù tổ chức theo hình thức nào, giáo viên cần bảo đảm học sinh trực tiếp thực hiện nhiệm vụ nghe - viết và hoàn thành phần viết trước khi xem đáp án.

2.4.3. Nhận xét và củng cố

Sau mỗi nhiệm vụ, học sinh đối chiếu bài viết với đáp án trên màn hình, tự xác định lỗi và sửa lại trên bảng con. Giáo viên nhận xét mức độ tham gia và kết quả thực hiện, khuyến khích học sinh thực hiện tốt, đồng thời động viên những học sinh còn mắc lỗi. Đối với những lỗi tiêu biểu, giáo viên hướng dẫn học sinh phân tích, nhắc lại cách viết đúng và lưu ý những âm, vần hoặc dấu thanh dễ nhầm.

Sau khi hoàn thành các nhiệm vụ, giáo viên

tổng kết kết quả, tuyên dương và củng cố nội dung cần ghi nhớ. Học sinh có thể được yêu cầu nhắc lại một số từ đã luyện tập hoặc đặt từ vào câu để củng cố khả năng ghi nhớ và sử dụng từ. Hoạt động kết thúc theo hướng nhận diện lỗi - sửa lỗi - ghi nhớ cách viết đúng, giúp học sinh hình thành thói quen tự kiểm tra và điều chỉnh kết quả học tập.

III. KẾT LUẬN

Bài viết đã đề xuất thiết kế trò chơi học tập số “Chiếc hộp bí mật” trên nền tảng Canva AI nhằm hỗ trợ học sinh lớp 2 rèn luyện kỹ năng nghe - viết. Trò chơi được xây dựng theo quy trình từ xác định mục tiêu, xây dựng ngân hàng từ, thiết kế kịch bản đến thiết lập giao diện, cơ chế nghe - viết - mở đáp án và phản hồi. Việc kết hợp tương tác số với hoạt động viết trên bảng con tạo điều kiện để học sinh chủ động thực hiện nhiệm vụ, đối chiếu và tự sửa lỗi. Trò chơi có thể điều chỉnh nội dung và âm thanh theo chủ đề, bài học hoặc dạng lỗi chính tả cần củng cố. Tuy nhiên, cần tiếp tục triển khai và đánh giá thực tế để xác định mức độ phù hợp và hiệu quả của trò chơi đối với học sinh lớp 2.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình môn Ngữ văn (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018).
- Carvalho, R. S. de, Colombo, B. D., & Oliveira, E. da R. (2017). Games and play: Paths towards childhood humanization. Research Result. Pedagogy and Psychology of Education, 3(1), 52–54. <https://doi.org/10.18413/2313-8971-2017-3-1-52-54>
- Godwin-Jones, R. (2014). Games in language learning: Opportunities and challenges. Language Learning & Technology, 18(2), 9–19.
- Phạm Đức Quang, & Trần Huy Hoàng. (2020). Vài nét về ứng dụng công nghệ thông tin trong đổi mới giáo dục tại Singapore. Tạp chí Giáo dục, (26), 55–60.
- Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. International Universities Press.
- Thủ tướng Chính phủ. (2022). Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25 tháng 01 năm 2022 phê duyệt Đề án “Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022–2025, định hướng đến năm 2030”. Công Thông tin điện tử Chính phủ.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.