

THIẾT KẾ FLASHCARDS KỸ THUẬT SỐ TRONG DẠY HỌC CHỦ ĐỀ “CON NGƯỜI VÀ SỨC KHỎE” MÔN TN&XH LỚP 1

Phan Thị Hồng The, Đặng Anh Thư

Trường Đại học Thủ Đức Hà Nội

Tóm tắt: Chủ đề “Con người và sức khỏe” là một trong những chủ đề của môn TN&XH lớp 1, giữ vai trò nền tảng trong việc hình thành cho học sinh nhận thức ban đầu về cơ thể người, chức năng các bộ phận, những thói quen chăm sóc sức khỏe và cách tự bảo vệ bản thân. Đặc điểm phát triển của học sinh lớp 1 đòi hỏi việc sử dụng phương tiện trực quan phù hợp nhằm hỗ trợ quá trình tiếp nhận và ghi nhớ kiến thức. Trong bối cảnh giáo dục phổ thông tăng cường ứng dụng công nghệ số, flashcard kỹ thuật số được xem là một trong những học liệu hiệu quả nhờ tính trực quan và khả năng kích thích tương tác. Trên cơ sở nghiên cứu hai phần mềm Canva, Wordwall và vai trò của flashcard kỹ thuật số trong dạy học môn TN&XH lớp 1, chúng tôi đề xuất quy trình thiết kế flashcard kỹ thuật số gồm năm bước kèm theo ví dụ minh họa. Quy trình đề xuất góp phần cung cấp cơ sở tham khảo cho giáo viên tiểu học trong việc khai thác công nghệ số để phát triển học liệu, đáp ứng định hướng đổi mới của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

Từ khóa: Canva; con người và sức khỏe; Flashcards; tự nhiên và xã hội; Wordwall.

Nhận bài ngày 10.11.2025; gửi phản biện, chỉnh sửa, duyệt đăng ngày 30.12.2025

Liên hệ tác giả: Đặng Anh Thư; Email: 222000260@daihocthudo.edu

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong kỷ nguyên chuyển đổi số, việc ứng dụng công nghệ vào thiết kế học liệu đã trở thành xu hướng tất yếu nhằm nâng cao chất lượng dạy học. Trong bối cảnh đó, flashcard – một dạng học liệu có cấu trúc đơn giản nhưng mang lại hiệu quả cao trong hỗ trợ ghi nhớ (Nguyễn Thị Thu Trang và cộng sự, 2023) đang được chuyển đổi mạnh mẽ sang hình thức kỹ thuật số. Các nghiên cứu trước đây khẳng định flashcard góp phần tăng động cơ học tập, cải thiện khả năng tái hiện kiến thức, đặc biệt phù hợp với tư duy trực quan hình ảnh của học sinh lớp 1 (Nugroho và cộng sự, 2012; Susantini, Ni Luh Putu, 2021).

Khởi nguồn từ thế kỷ XIX trong các hoạt động giảng dạy của Favel Lee Mortimer (Farida Jumaniozova, 2023), flashcard đến nay đã được ứng dụng rộng rãi ở nhiều môn học trong nhà trường Việt Nam như Lịch sử và Địa lí (Lê Trần Anh Đào và cộng sự., 2024), Hóa học (Nguyễn Thị Thu Anh, 2023), Tiếng Anh (Phạm Nguyễn Thanh Trân và cộng sự., 2023) hay Sinh học THPT. Tuy nhiên, trong khi các nghiên cứu về flashcard truyền thống khá phong phú, thì việc thiết kế và khai thác flashcard ở dạng kỹ thuật số, đặc biệt dành cho học sinh lớp 1 – giai đoạn then chốt chuyển tiếp từ mầm non lên tiểu học vẫn còn là một khoảng trống nghiên cứu cần được quan tâm đúng mức.

Sự phát triển của các nền tảng công nghệ giáo dục như Canva và Wordwall đã tạo điều kiện thuận lợi cho việc thiết kế flashcard kỹ thuật số với tính thẩm mỹ cao, dễ điều chỉnh và giàu tính tương tác (Lã Phương Thúy, Lê Thị Thảo, 2022). Canva hỗ trợ xây dựng hình ảnh sắc nét thông qua công nghệ AI, trong khi Wordwall cho phép chuyển hóa nội dung thành các hoạt động tương tác đa dạng. Đối với chủ đề “Con người và Sức khỏe” môn TN&XH lớp 1, nơi nhiều kiến thức mang tính trừu tượng như cấu tạo cơ thể hay hành vi chăm sóc sức khỏe thì flashcard kỹ thuật số giúp trực quan hóa nội dung, tăng mức độ tập trung và hỗ trợ học sinh nhận diện chính xác các bộ phận cơ thể cũng như hình thành thói quen tự chăm sóc bản thân.

Bài báo này tập trung phân tích vai trò của flashcard kỹ thuật số trong dạy học TN&XH lớp 1; làm rõ tiềm năng của Canva và Wordwall trong thiết kế flashcard kỹ thuật số; đồng thời đề xuất quy trình thiết kế flashcard kỹ thuật số phù hợp với yêu cầu cần đạt của chủ đề “Con người và Sức khỏe”, kèm theo ví dụ minh họa nhằm hỗ trợ giáo viên nâng cao hiệu quả tổ chức dạy học.

2. NỘI DUNG

2.1. Một số vấn đề về Flashcard

Flashcard là một phương tiện hỗ trợ ghi nhớ xuất hiện từ thế kỷ 19 và được sử dụng rộng rãi trong giáo dục nhờ tính hiệu quả và linh hoạt. Lavell Lee Mortimer được xem là người đầu tiên đưa flashcard vào dạy học thông qua tác phẩm *Reading Disentangled* (1834), trong đó bà sử dụng các thẻ hình – chữ cái nhằm hỗ trợ phát triển kỹ năng ngữ âm cho trẻ. Đến năm 1972, Sebastian Leitner tiếp tục hoàn thiện việc sử dụng flashcard bằng hệ thống Leitner – một phương pháp lặp lại ngắt quãng dựa trên phân loại mức độ ghi nhớ, giúp tối ưu hóa quá trình ôn tập.

Hiện nay, flashcard gồm hai loại chính: flashcard giấy và flashcard kỹ thuật số. Flashcard giấy có ưu điểm đơn giản, dễ tạo lập và mang tính cá nhân hóa; việc viết tay và thao tác trực tiếp hỗ trợ tăng cường ghi nhớ dài hạn. Ngược lại, flashcard kỹ thuật số là sản phẩm của chuyển đổi số cho phép tích hợp hình ảnh, âm thanh, video, đồng bộ hóa dữ liệu và truy cập linh hoạt trên các thiết bị thông minh. Những tính năng này giúp nội dung trở nên sinh động, dễ cập nhật và phù hợp với thói quen học tập hiện đại. (Tran Thi Ngọc Yen, 2019; Kathryn Wissman, 2016)

Nhìn chung, cả hai dạng flashcard đều mang lại hiệu quả trong hỗ trợ ghi nhớ; tuy nhiên, trong bối cảnh chuyển đổi số trong giáo dục, flashcard kỹ thuật số thể hiện nhiều ưu thế nhờ khả năng tích hợp đa phương tiện, tính linh hoạt và mức độ tương tác cao. Điều này đặc biệt phù hợp với dạy học môn TN&XH lớp 1, nơi học liệu trực quan và sinh động đóng vai trò quan trọng trong việc hình thành và củng cố kiến thức cho học sinh.

2.2. Các phần mềm được sử dụng để thiết kế flashcard kỹ thuật số

Để thiết kế được hệ thống flashcard kỹ thuật số hoàn chỉnh, trước hết cần xây dựng bộ flashcard bản in trên Canva, sau đó chuyển đổi sang flashcard kỹ thuật số trên Wordwall trước khi ứng dụng vào dạy học chủ đề “Con người và Sức khỏe” lớp 1. Quy trình này đảm bảo sự thống nhất giữa thiết kế trực quan, chuẩn hóa nội dung và ứng dụng sư phạm.

Ở bước đầu, Canva (Melanie Perkins, 2013) đóng vai trò là công cụ thiết kế nền tảng nhờ khả năng tạo ra học liệu trực quan với chất lượng hình ảnh cao. Giao diện thân thiện và kho tài nguyên đa dạng giúp giáo viên dễ dàng xây dựng flashcard bản in với cấu trúc, màu sắc và bố cục thống nhất. Đặc biệt, để giải quyết bài toán về chất lượng hiển thị, Canva tích hợp công nghệ trí tuệ nhân tạo AI Image Upscaler. Thuật toán này cho phép nâng cấp độ phân giải hình ảnh lên đến 16 lần, tái tạo chi tiết và giảm thiểu nhiễu mờ, đảm bảo tính thẩm mỹ cao nhất cho học liệu số.

Tiếp theo, Wordwall được sử dụng như nền tảng số hóa và tương tác hóa bộ flashcard đã thiết kế. So với các công cụ như Quizizz, Quizlet hay Blooket, Wordwall nổi bật ở tính trực quan, thao tác đơn giản và mức độ phù hợp cao đối với học sinh tiểu học. Trong số các dạng hoạt động do Wordwall cung cấp, “Flashcards” là hình thức học liệu số đơn giản nhưng có giá trị ứng dụng cao. Giáo viên có thể dễ dàng tạo các cặp kiến thức như từ vựng – nghĩa, hình ảnh – tên gọi hoặc khái niệm – định nghĩa, giúp học sinh tiếp nhận từng đơn vị kiến thức một cách trực quan và không bị quá tải. Flashcard kỹ thuật số trên Wordwall đồng thời cho phép tùy chỉnh hình ảnh, màu sắc và âm thanh, phù hợp với đặc điểm tâm lý và nhu cầu thị giác của học sinh lớp 1.

Việc kết hợp hai nền tảng trên trở nên đặc biệt cần thiết khi ứng dụng vào chủ đề “Con người và Sức khỏe” môn TN&XH lớp 1. Học sinh lớp 1 có tư duy trực quan - hình ảnh, do đó học liệu cần đảm bảo tính rõ ràng, sinh động và chính xác. Các flashcard về cấu tạo cơ thể, vệ sinh cá nhân hay hành động bảo vệ sức khỏe yêu cầu hình ảnh có độ chi tiết cao, trong khi hoạt động học tập cần tạo được sự hứng thú và duy trì mức tập trung của trẻ. Canva đảm nhiệm giai đoạn tạo hình ảnh chất lượng, còn Wordwall cung cấp môi trường tương tác hóa nội dung, tạo thành một chuỗi học liệu thống nhất, hỗ trợ phát triển nhận thức và nâng cao hiệu quả ghi nhớ của học sinh.

2.3. Vai trò của flashcard kỹ thuật số trong dạy học môn TN&XH lớp 1

Trong dạy học môn TN&XH lớp 1, học liệu trực quan giữ vai trò quan trọng vì đặc điểm tư duy của học sinh ở lứa tuổi này chủ yếu dựa vào quan sát, ghi nhớ hình ảnh và tương tác trực tiếp (Dương Huy Cẩn, 2021). Flashcard kỹ thuật số với khả năng tích hợp đa phương tiện đáp ứng hiệu quả những yêu cầu đó. Các yếu tố trực quan và sinh động giúp học sinh dễ dàng hình dung khái niệm, nhận diện sự vật và ghi nhớ thông tin một cách tự nhiên.

Bên cạnh giá trị trực quan, flashcard kỹ thuật số còn hỗ trợ quá trình học tập chủ động thông qua các tính năng tương tác, sắp xếp, phân loại hoặc kiểm tra nhanh. Điều này giúp giáo viên linh hoạt tổ chức các hoạt động học tập mang tính khám phá, luyện tập hoặc đánh giá thường xuyên. Nhờ khả năng

cập nhật nhanh và đồng bộ hóa trên nhiều thiết bị, flashcard kỹ thuật số tạo điều kiện để học sinh học mọi lúc, mọi nơi, đồng thời khuyến khích cá nhân hóa việc học theo tốc độ và khả năng của từng em.

Để công nghệ hóa công cụ này theo tinh thần của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, sự kết hợp giữa thiết kế đồ họa và công nghệ tương tác là hướng đi tất yếu. Nếu Canva cung cấp nền tảng thiết kế thẩm mỹ, sinh động thì Wordwall lại "thổi hồn" cho flashcard thông qua các tương tác số hóa. Sự cộng hưởng này giúp tối ưu hóa trải nghiệm học tập, biến các bài học khô khan thành hoạt động khám phá thú vị. Trên cơ sở phân tích yêu cầu nội dung và ưu điểm của hai phần mềm, bài báo đề xuất các nhóm flashcard kỹ thuật số có thể thiết kế bằng Canva và Wordwall nhằm hỗ trợ dạy học chủ đề “Con người và sức khỏe” môn TN&XH lớp 1, được trình bày trong Bảng 1.

Bảng 1. Gợi ý một số bộ flashcard kỹ thuật số được thiết kế bằng phần mềm Canva và Wordwall để hỗ trợ giáo viên dạy học các bài học của chủ đề “Con người và sức khỏe” môn TN&XH lớp 1

Mạch chủ đề “Con người và sức khỏe” môn TN&XH lớp 1	Gợi ý một số bộ Flashcard hỗ trợ giáo viên dạy học các bài học của chủ đề “Con người và sức khỏe” môn TN&XH lớp 1
Các bộ phận bên ngoài và giác quan của cơ thể	(1) Bộ thẻ “Bộ phận cơ thể em” được sử dụng để xác định được tên các bộ phận bên ngoài của cơ thể. (2) Bộ thẻ “Chức năng của các bộ phận trên cơ thể” được sử dụng để dạy nội dung nhận biết và nêu chức năng chính của các bộ phận trên cơ thể người. (3) Bộ thẻ “Những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ các giác quan của cơ thể” được sử dụng để xác định việc nên làm và việc cần hạn chế để bảo vệ các giác quan của cơ thể.
Giữ cho cơ thể khỏe mạnh và an toàn	(4) Bộ thẻ “Thực phẩm tốt cho sức khỏe” với hình ảnh về một số tên một số thức ăn, đồ uống giúp cho cơ thể khỏe mạnh và an toàn. (5) Bộ thẻ “Những việc nên làm và việc cần hạn chế để giữ cho cơ thể khỏe mạnh và an toàn” được sử dụng để xác định việc nên làm và việc cần hạn chế để giữ cho cơ thể khỏe mạnh và an toàn. (6) Bộ thẻ “Kỹ năng tự bảo vệ bản thân” được sử dụng để nhận biết được vùng riêng tư của cơ thể cần được bảo vệ, thực hành nói không và tránh xa người có hành vi động chạm hay đe dọa đến sự an toàn của bản thân, thực hành nói với người lớn tin cậy để được giúp đỡ khi cần.

2.4. Quy trình thiết kế Flashcard kỹ thuật số trong dạy học chủ đề “Con người và sức khỏe” môn TN&XH lớp 1 ở Tiểu học

Bước 1. Nghiên cứu nội dung chương trình, các bộ sách giáo khoa hiện hành để lựa chọn bài học có thể thiết kế flashcard kỹ thuật số

Ở bước đầu tiên, giáo viên tiến hành phân tích Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 và đối chiếu với nội dung trong các bộ sách giáo khoa môn TN&XH lớp 1 đang được sử dụng bao gồm: Kết nối tri thức với cuộc sống, Cánh diều và Chân trời sáng tạo nhằm xác định mục tiêu học tập, phạm vi kiến thức, cấu trúc bài học và đặc điểm nhận thức của học sinh lớp 1. Trên cơ sở xem xét tổng thể, giáo viên lựa chọn những bài học thuộc chủ đề “Con người và sức khỏe” có nội dung rõ ràng, trực quan, giàu hình ảnh, và phù hợp để chuyển thành flashcard kỹ thuật số.

Bước 2. Liệt kê yêu cầu cần đạt của bài học để thiết kế flashcard kỹ thuật số

Tiếp theo, cần liệt kê toàn bộ yêu cầu cần đạt của bài học làm cơ sở để thiết kế flashcard kỹ thuật số. Các yêu cầu cần đạt cần được trình bày một cách ngắn gọn, súc tích thể hiện được những yêu cầu mà học sinh cần đạt được sau khi kết thúc bài học.

Bước 3. Lựa chọn nội dung bài học để thiết kế flashcard kỹ thuật số

Trên cơ sở yêu cầu cần đạt đã được phân tích, giáo viên tiếp tục sàng lọc nội dung của bài học để lựa chọn những đơn vị kiến thức cốt lõi, phù hợp với đặc điểm tư duy trực quan của học sinh lớp 1. Giáo viên xác định những khái niệm nền tảng, kiến thức trọng tâm, hành vi mẫu hoặc tình huống điển hình có thể chuyển hóa thành đơn vị kiến thức đơn giản, dễ nhớ. Kết quả của bước này là danh mục nội dung cốt lõi phục vụ cho quá trình thiết kế flashcard kỹ thuật số.

Bước 4. Thiết kế flashcard kỹ thuật số

(1) Xác định nội dung của bộ flashcard

Sau quá trình sàng lọc, các nội dung được phân loại và định danh thành các nhóm chủ đề cụ thể (như: Các bộ phận cơ thể; Hành vi vệ sinh; An toàn và tự bảo vệ...) nhằm tạo sự thống nhất trong quy trình thiết kế và quản lý dữ liệu trên nền tảng số.

Dựa trên các nhóm chủ đề đã xác định, giáo viên biên soạn nội dung cho hệ thống flashcard. Mỗi thẻ được thiết kế theo cấu trúc hai mặt, đảm bảo cơ chế "kích thích - phản hồi" trong nhận thức của học sinh lớp 1. Mặt nhận diện (Mặt trước) ưu tiên ngôn ngữ hình ảnh. Hình ảnh được lựa chọn phải đảm bảo tính điển hình, rõ ràng, tối giản, có thể đi kèm từ khóa gợi mở. Đây là dữ liệu đầu vào để học sinh quan sát và tư duy. Mặt thông tin (Mặt sau) trình bày thông tin cốt lõi hoặc đáp án. Nội dung tại đây cần ngắn gọn, chính xác và tương thích hoàn toàn với hình ảnh ở mặt trước. Ví dụ với nhóm thẻ về bộ phận cơ thể, mặt trước là hình ảnh bộ phận, mặt sau là tên gọi của bộ phận đó. Với nhóm thẻ về kỹ năng sống (ví dụ: hình ảnh bé súc miệng nước muối), mặt sau sẽ là thông điệp hành động "Việc nên làm". Cấu trúc này giúp học sinh dễ dàng liên kết giữa biểu tượng thị giác và khái niệm trừu tượng.

(2) Thiết kế flashcard trên phần mềm Canva

Sau khi hoàn thiện kịch bản nội dung, giáo viên sử dụng nền tảng Canva để số hóa và biên tập hình ảnh. Đây là bước tạo ra kho "nguyên liệu số" chất lượng cao làm dữ liệu đầu vào cho các trò chơi trên Wordwall. Thiết kế flashcard trên phần mềm Canva gồm các bước sau: *Một là*, giáo viên đưa nội dung mặt trước và mặt sau của flashcard vào Canva bằng cách thiết lập kích thước chuẩn thông qua chức năng "Tạo thiết kế" và điều chỉnh "Màu nền" phù hợp; sau đó lựa chọn khung viền trong mục "Thành phần", tích hợp hình minh họa bằng chức năng "Tải lên", và cuối cùng bổ sung văn bản bằng công cụ "Văn bản" để hoàn thiện thông tin mặt trước và mặt sau với phông chữ rõ ràng, dễ đọc. *Hai là*, giáo viên tối ưu chất lượng hình ảnh bằng công cụ AI (Image Upscaler) bằng cách truy cập mục "Ứng dụng" và kích hoạt công cụ "Image Upscale", lựa chọn ảnh cần xử lý, thiết lập mức độ nâng cấp (2x, 4x...), rồi chọn lệnh "Upscale image", sau đó sử dụng chức năng "Thay thế" để cập nhật phiên bản hình ảnh sắc nét vào bản thiết kế.

(3) Thiết kế flashcard kỹ thuật số trên phần mềm Wordwall

Sau khi hoàn thiện phiên bản in trên Canva, giáo viên tiếp tục thiết kế bộ flashcard kỹ thuật số trên Wordwall theo các thao tác sau: *Một là*, giáo viên chuẩn bị dữ liệu bằng cách truy cập mục "Chia sẻ" trên Canva và tải xuống toàn bộ thẻ ở định dạng PNG. *Hai là*, giáo viên tạo hoạt động mới trên Wordwall bằng cách đăng nhập tại trang chủ, chọn "Tạo hoạt động" (Create Activity) và đặt tiêu đề cho hoạt động. *Ba là*, nhập nội dung và hình ảnh vào mẫu thiết kế bằng cách điền thông tin tương ứng vào các trường Mặt trước (Front) và Mặt sau (Back), đồng thời tải lên hình minh họa thông qua biểu tượng hình ảnh, bảo đảm mỗi cặp thẻ được khớp đúng về nội dung và bố cục. *Bốn là*, giáo viên xuất bản hoạt động bằng cách chọn "Hoàn tất" (Done), kiểm tra bản xem trước (Preview), sau đó nhấp "Chia sẻ" (Share) để lấy đường dẫn triển khai trong dạy học. Quy trình này giúp xây dựng bộ flashcard số tương tác, hỗ trợ học sinh luyện tập hiệu quả trong môi trường học tập trực tuyến và trực quan.

Bước 5. Chỉnh sửa và hoàn thiện sản phẩm

Giáo viên tiến hành rà soát toàn bộ nội dung, hình ảnh, màu sắc và bố cục của các thẻ nhằm đảm bảo tính chính xác, nhất quán và phù hợp với đặc điểm lứa tuổi.

2.5. Ví dụ minh họa quy trình thiết kế Flashcard kỹ thuật số trong dạy học chủ đề "Giữ cho cơ thể khỏe mạnh và an toàn" môn TN&XH lớp 1

Bước 1. Nghiên cứu nội dung chương trình, các bộ sách giáo khoa hiện hành để lựa chọn bài học chủ đề "Giữ cho cơ thể khỏe mạnh và an toàn" có thể thiết kế flashcard kỹ thuật số

Chúng tôi tiến hành phân tích Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 và đối chiếu với nội dung trong các bộ sách giáo khoa môn TN&XH lớp 1 bao gồm: Kết nối tri thức với cuộc sống, Cánh diều và Chân trời sáng tạo. Kết quả chúng tôi lựa chọn chủ đề: "Giữ cho cơ thể khỏe mạnh và an toàn" để thiết kế flashcard kỹ thuật số.

Bước 2. Liệt kê yêu cầu cần đạt của các bài học thuộc chủ đề "Giữ cho cơ thể khỏe mạnh và an toàn" để thiết kế flashcard kỹ thuật số

Theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, chúng tôi xác định được yêu cầu cần đạt của bài học như sau:

- Thực hiện được việc làm để bảo vệ các giác quan trong cuộc sống hằng ngày, đặc biệt biết cách phòng tránh cận thị học đường.

- Nêu được những việc cần làm để giữ vệ sinh cơ thể và ích lợi của việc làm đó; thực hiện đúng các quy tắc giữ vệ sinh cơ thể; tự đánh giá được việc thực hiện giữ vệ sinh cơ thể.
- Nêu được số bữa cần ăn trong ngày và tên một số thức ăn, đồ uống giúp cho cơ thể khỏe mạnh và an toàn qua quan sát tranh ảnh và (hoặc) video; tự nhận xét được thói quen ăn uống của bản thân.
- Xác định được các hoạt động vận động và nghỉ ngơi có lợi cho sức khỏe qua quan sát tranh ảnh và (hoặc) video; liên hệ với những hoạt động hằng ngày của bản thân và đưa ra được hoạt động nào cần dành nhiều thời gian để cơ thể khỏe mạnh.

Bước 3. Lựa chọn nội dung bài học để thiết kế flashcard kỹ thuật số

Trên cơ sở yêu cầu cần đạt của chủ đề “Giữ cho cơ thể khỏe mạnh và an toàn”, chúng tôi lựa chọn nội dung để thiết kế flashcard kỹ thuật số là những việc nên làm và những việc cần hạn chế trong việc chăm sóc và bảo vệ các giác quan của cơ thể. Và tên của bộ flashcard mà chúng tôi xây dựng sẽ là “*Những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ các giác quan của cơ thể*”.

Bước 4. Thiết kế flashcard kỹ thuật số

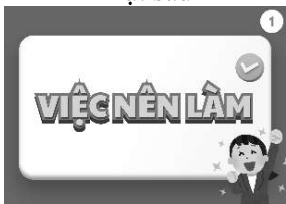
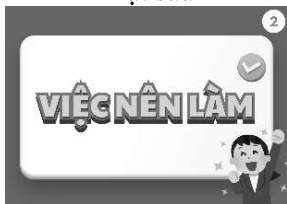
(1) Xác định nội dung của bộ flashcard

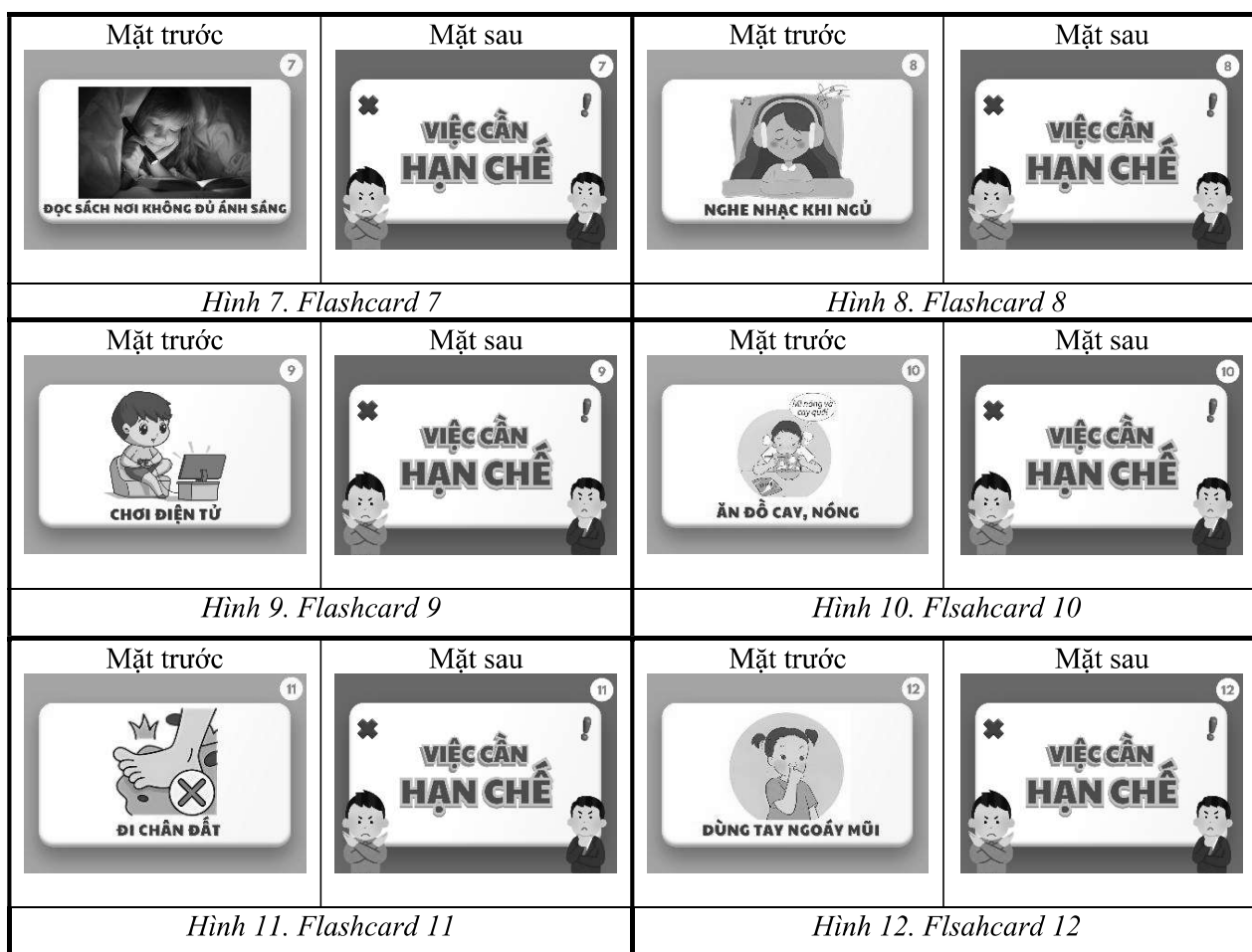
Bộ flashcard “*Những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ các giác quan của cơ thể*” được xây dựng với cấu trúc thông tin hai mặt nhằm tối ưu hóa năng lực nhận diện và ghi nhớ: mặt trước tích hợp hình ảnh trực quan cùng định danh hành động nên làm và việc cần hạn chế trong việc chăm sóc và bảo vệ các giác quan của cơ thể; mặt sau cung cấp đáp án phân loại (Việc nên làm/Việc cần hạn chế).

(2) Thiết kế flashcard trên phần mềm Canva

Lần lượt thực hiện theo từng bước hướng dẫn của bước 4 trong mục 2.3, chúng tôi đã thiết kế được bộ flashcard “*Những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ các giác quan của cơ thể*” gồm 12 Flashcard (Mỗi Flashcard gồm 2 mặt), chi tiết xem hình 1-12 dưới đây:

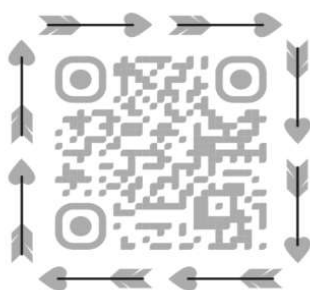
Bảng 2. Bộ flashcard “*Những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ các giác quan của cơ thể*” sử dụng trong chủ đề “*Giữ cho cơ thể khỏe mạnh và an toàn*”
môn TN&XH lớp 1

Mặt trước 	Mặt sau 	Mặt trước 	Mặt sau 
Hình 1. Flashcard 1		Hình 2. Flashcard 2	
Mặt trước 	Mặt sau 	Mặt trước 	Mặt sau 
Hình 3. Flashcard 3		Hình 4. Flashcard 4	
Mặt trước 	Mặt sau 	Mặt trước 	Mặt sau 
Hình 5. Flashcard 5		Hình 6. Flashcard 6	



(3) Thiết kế flashcard kỹ thuật số trên phần mềm Wordwall

Lần lượt thực hiện theo từng bước hướng dẫn của bước 4 trong mục 2.3, chúng tôi đã thiết kế được bộ flashcard kỹ thuật số “Những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ các giác quan của cơ thể” chi tiết xem hình 13 dưới đây:



Hình 13. QR code sản phẩm minh họa flashcard kỹ thuật số bộ thẻ “Những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ các giác quan của cơ thể”

Bộ flashcard kỹ thuật số “Những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ các giác quan của cơ thể” được sử dụng nhằm hỗ trợ học sinh lớp 1 nhận diện hành vi đúng – sai. Trong dạy học, giáo viên khai thác bộ thẻ để tổ chức hoạt động quan sát, phân loại và thảo luận, giúp học sinh hình thành hiểu biết ban đầu về cách bảo vệ các giác quan. Giáo viên trình chiếu các thẻ ở dạng chỉ hiển thị mặt trước, học sinh xác định hành động “Nên làm” hoặc “Cần hạn chế”. Sau khi hoàn thành, học sinh sử dụng chức năng “lật thẻ” để tự kiểm tra đáp án, qua đó hình thành khả năng đối chiếu và điều chỉnh sai sót ngay lập tức.

Giáo viên có thể sử dụng bộ thẻ ở cả giai đoạn hình thành kiến thức, luyện tập và đánh giá thường xuyên, đồng thời khuyến khích học sinh tiếp tục ôn luyện tại nhà thông qua thiết bị số. Nhờ đó, flashcard góp phần củng cố tri thức và xây dựng thói quen chăm sóc sức khỏe cá nhân một cách bền vững.

3. KẾT LUẬN

Trên cơ sở nghiên cứu các phần mềm Canva, Wordwall, phân tích vai trò của flashcard kỹ thuật số trong dạy học môn TN&XH lớp 1 chúng tôi đề xuất quy trình thiết kế flashcard kỹ thuật số trong dạy học chủ đề “Con người và sức khỏe” môn TN&XH lớp 1 gồm 5 bước: (1) Nghiên cứu nội dung chương trình, các bộ sách giáo khoa hiện hành để lựa chọn bài học có thể thiết kế flashcard kỹ thuật số; (2) Liệt kê yêu cầu cần đạt của bài học để thiết kế flashcard kỹ thuật số; (3) Lựa chọn nội dung bài học để thiết kế flashcard kỹ thuật số; (4) Thiết kế flashcard kỹ thuật số; (5) Chỉnh sửa và hoàn thiện sản phẩm. Quy trình thiết kế được đề xuất mang tính ứng dụng cao, cung cấp công cụ linh hoạt cho giáo viên, phù hợp với định hướng của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông môn Tự nhiên và Xã hội*. Hà Nội.
2. Dương Huy Cẩn. (2021). Sử dụng phương pháp quan sát trong dạy học môn TN&XH lớp 1, 2, 3. *Tạp chí Khoa học Đại học Đồng Tháp*, tr.11-16.
3. Farida Jumanioyova. (2023). An important role of using flashcard during the teaching of vocabulary. *Eurasian Journal of Academic Research* 3.1, pp.67-69.
4. Kathryn Wissman. (2016). How and when do students use flashcards? *Memory Journal*, 19, pp.312-320.
5. Lê Phương Thuý, Lê Thị Thảo. (2022). Sử dụng một số phần mềm trong dạy học văn bản nghị luận cho học sinh lớp 6. *Tạp chí Giáo dục*, tập 22, số 2, tr.7-12.
6. Lê Trần Anh Đào, Nguyễn Thị Thu Hương, Vũ Thị Mai Phương, Nguyễn Lâm Vân Trinh. (2024). Thiết kế và sử dụng bộ flashcard đa phương tiện hỗ trợ dạy học tích hợp theo chủ đề trong môn Lịch sử và Địa lí lớp 4 ở vùng dân tộc Jrai. *Tạp chí Giáo dục*, tr.30-35.
7. Melanie Perkins. (2013). Canva. Được truy lục từ Canva: <https://www.canva.com/about/>
8. Nugroho, Yosephus Setyo, Joko Nurkamto, Hefy Sulistyowati. (2012). *Improving students' vocabulary mastery using flashcards*. *English Education* 1.1, 1-15. English Education.
9. Nguyễn Thị Thu Anh. (2023). Sử dụng flashcard trong giảng dạy môn Hoá học 10 cho học sinh hệ giáo dục thường xuyên. *Thông tin Khoa học & Công nghệ*, số 30, tr.3-8.
10. Nguyễn Thị Thu Trang, Huỳnh Gia Bảo, Trần Thị Gái. (2023). Thiết kế và sử dụng flashcard trong dạy học phần sinh học tế bào ở trường Trung học Phổ Thông. *Giáo dục và Xã hội*, tr.24-28.
11. Phạm Nguyễn Thanh Trân, Huỳnh Gia Bảo. (2023). Vận dụng Flashcard trong dạy từ vựng Tiếng Anh cho học sinh ở trường trung học phổ thông. *Tạp chí thiết bị giáo dục: Quản lí giáo dục*, tập 1 số 284, tr.12-14.
12. Robert J Marzano. (2010). *Các phương pháp dạy học hiệu quả*. NXB Giáo dục.
13. Susantini, Ni Luh Putu. (2021). Pengembangan media flashcard berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok B TK Pradnyandari II. *Undiksha Repository*, tr.439-488.
14. Tran Thi Ngoc Yen (2019). Wordlists and flashcards as EFL vocabulary instructional techniques. *Tạp chí Nghiên cứu nước ngoài*, Vol.35, No.4, pp.152-162.

DIGITAL FLASHCARD DESIGN FOR TEACHING THE TOPIC “HUMAN BODY AND HEALTH” IN GRADE 1 SCIENCE AND SOCIAL STUDIES

Abstract: The topic “Human Body and Health” constitutes a central component of the Grade 1 Science and Social Studies curriculum, laying the groundwork for young learners’ foundational understanding of the human body, its functions, and basic health-care habits. Given the developmental characteristics of first-grade students, the integration of age-appropriate visual instructional materials is crucial for facilitating knowledge acquisition and retention. Within the broader movement toward digital transformation in general education, digital flashcards have emerged as an effective learning resource due to their conciseness, visual clarity, and capacity to enhance learner engagement. This study investigates the pedagogical potential of two online design platforms Canva and Wordwall for developing digital flashcards in teaching the topic “Human Body and Health.” Drawing on a synthesis of

relevant theoretical perspectives and an analysis of the current use of instructional media in primary education, the study proposes a five-step design procedure and illustrates its feasibility through sample flashcard products. Findings indicate that the integration of digital tools in flashcard development not only improves the visual quality of instruction but also supports students in engaging with content more actively and effectively. The proposed procedure provides a practical reference for primary school teachers seeking to leverage digital technologies in instructional material development, in alignment with the pedagogical orientations of the 2018 General Education Curriculum.

Keywords: Canva; human body and health; digital flashcards; science and social studies; Wordwall.