

1. Về Kiến thức

Sinh viên:

- Trình bày được khái niệm và vai trò của Educaplay trong bối cảnh giảng dạy Tiểu học.
- Liệt kê được ít nhất 3 loại trò chơi Educaplay phổ biến và giải thích được tính phù hợp của chúng với tâm lý lứa tuổi học sinh Tiểu học
- Nắm vững quy trình cơ bản để tạo một trò chơi tương tác hoàn chỉnh trên Educaplay (từ đăng ký, chọn loại hình đến nhập nội dung và xuất).

2. Về Năng lực

Sinh viên có khả năng:

- Năng lực thiết kế hoạt động: thiết kế và tạo thành công ít nhất một trò chơi educaplay có nội dung chính xác, phù hợp với chương trình và lứa tuổi tiểu học (minh chứng bằng sản phẩm).
- Năng lực công nghệ: vận hành thành thạo các tính năng cơ bản của educaplay và biết cách chia sẻ sản phẩm (lấy link/mã nhúng).
- Năng lực sư phạm: lập luận và xác định được vị trí tối ưu để tích hợp trò chơi educaplay vào một tiến trình bài giảng (ví dụ: dùng trò chơi để khám phá/khởi động bài học, hoặc luyện tập/củng cố kiến thức).
- Năng lực hợp tác: phối hợp hiệu quả với bạn bè cùng nhóm trong quá trình thiết kế, kiểm thử và góp ý cho sản phẩm educaplay.

3. Về Phẩm chất

Sinh viên thể hiện được:

- Tính sáng tạo: Thể hiện sự chủ động, sáng tạo trong việc chọn lựa hình ảnh, câu hỏi và cách thiết kế để tạo ra trò chơi cuốn hút, hấp dẫn học sinh.
- Tinh thần trách nhiệm: Hoàn thành nhiệm vụ được giao trong nhóm, đảm bảo nội dung trò chơi chính xác, khoa học và mang tính sư phạm cao.
- Thái độ tích cực: Có thái độ tích cực trong việc học tập, tiếp thu công nghệ mới và sẵn sàng thử nghiệm các phương pháp giảng dạy hiện đại để nâng cao chất lượng giáo dục.

Thời gian dự kiến	Các bước trải nghiệm	Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh	Mục tiêu	Điều kiện thực hiện
5 phút	KHÁM PHÁ	GV trình chiếu một trò chơi đơn giản như ... được tạo bằng Educaplay với chủ đề quen thuộc cấp Tiểu học (VD: Các loài hoa, Phép cộng)	Tham gia chơi cá nhân	Khơi gợi sự hứng thú, giúp SV nhận ra tính tương tác và khả năng học tập thông qua trò chơi	Máy chiếu, internet
15 phút	KẾT NỐI	1. GV đặt câu hỏi: Cảm nhận của bạn khi học qua trò chơi này?/ Webtool phổ biến trong học tập mà bạn biết.	1. Thảo luận nhóm hoặc cá nhân trả lời câu hỏi	SV nắm được các loại hình và các bước thao tác cơ bản để tạo tài khoản/bắt đầu thiết kế.	1. Máy chiếu, slide giới thiệu Educaplay. 2. SV có laptop/máy tính/điện thoại di động kết nối internet có thể truy cập nền tảng.
		2. Giới thiệu Educaplay: trình bày tổng quan về Educaplay và các loại hình trò chơi phù hợp cho HS Tiểu học	2. Nghe giảng, chép ý quan trọng		
		3. Cho SV xem video hướng dẫn chi tiết, từ việc tạo tài khoản đến quy trình tạo trò chơi.	3. Thực hiện đăng kí tài khoản Educaplay để sẵn sàng thực hành		
25 phút	THỰC HÀNH	1. Chia lớp thành các nhóm nhỏ, từ 3-5 SV. Cho các nhóm tự chọn chủ đề về kiến thức Tiểu học, và dựa vào đó để tạo trò chơi từ Educaplay.	1. Thảo luận, làm việc nhóm để chọn chủ đề và tạo trò chơi	SV vận dụng kiến thức để tạo ra sản phẩm thực tế và rèn luyện tư duy thiết kế sư phạm	1. Các nhóm đã có tài khoản Educaplay 2. GV có thể gợi ý về các chủ đề Tiểu học đơn giản
		2. Cho 1-2 nhóm lên chia sẻ về quá trình tạo trò chơi, có những khó khăn và thuận lợi nào không?	2. (với nhóm được chọn lên giới thiệu) Chia sẻ trò chơi cho cả lớp cùng tham gia chơi thử. Nói ngắn gọn về lí do chọn loại trò chơi và quy trình tạo trò chơi. Chia sẻ kinh nghiệm (nếu có)		
5 phút	VẬN DỤNG	Cho từng sv tạo trò chơi riêng và nộp link sản phẩm. Đánh giá và nêu góp ý về sản phẩm của nhóm SV được chọn	1. Đưa ra nhận xét về sản phẩm của nhóm/ ưu khuyết điểm của sản phẩm Lắng nghe đánh giá của GV	SV có khả năng lập kế hoạch, biết cách tích hợp công nghệ vào các bước giảng dạy.	Máy chiếu, internet
		2. Giao bài tập thực hành:	2. Làm bài tập về nhà		

		mỗi sinh viên tạo một trò chơi trên Educaplay về kiến thức cũ đã học từ một phần của một môn học nào đó (đại học)			
--	--	---	--	--	--

CANVA

TỔNG QUAN CHI TIẾT VỀ CÔNG CỤ THIẾT KẾ TRÒ CHƠI GIÁO DỤC EDUCAPLAY

1. Lịch sử Hình thành (History)

Educaplay được phát triển bởi công ty Tây Ban Nha **ADR Formación** nhằm cung cấp một công cụ trực tuyến dễ sử dụng, cho phép giáo viên tạo ra các hoạt động học tập tương tác. Educaplay ra đời với mục tiêu giải quyết vấn đề thiếu hụt tài nguyên giáo dục số và thúc đẩy phương pháp **Gamification** (Game hóa) trong giảng dạy.

2. Khái niệm (Concept)

Educaplay là một nền tảng web (Online Platform) cho phép người dùng **tạo, tùy chỉnh, và chia sẻ** các trò chơi, bài tập giáo dục tương tác. Nó hoạt động như một công cụ hỗ trợ giáo viên và người học biến nội dung học thuật khô khan thành các hoạt động vui vẻ, từ đó nâng cao sự tập trung và khả năng ghi nhớ.

3. Mục đích (Purpose)

- **Tăng cường Tương tác & Động lực:** Biến quá trình học tập thành thử thách thú vị, kích thích học sinh tham gia tích cực.
- **Củng cố Kiến thức:** Cung cấp phương pháp luyện tập và ôn tập kiến thức một cách hiệu quả, lặp lại mà không nhàm chán.
- **Đánh giá Nhanh:** Giúp giáo viên đánh giá nhanh mức độ hiểu bài của học sinh.
- **Phát triển Kỹ năng:** Rèn luyện kỹ năng tư duy logic, phản xạ nhanh và giải quyết vấn đề.

4. Cách Sử dụng Cơ bản (Basic Usage)

1. **Đăng ký & Đăng nhập:** Truy cập trang chủ Educaplay và đăng ký tài khoản (thường có tùy chọn miễn phí).
2. **Tạo Hoạt động:** Nhấn vào nút "Create Activity" (Tạo hoạt động).
3. **Chọn Dạng Trò chơi:** Lựa chọn loại hình trò chơi phù hợp với mục tiêu bài học (ví dụ: Quiz, Crossword).
4. **Thiết lập Thông số:** Nhập tiêu đề, mô tả, cấp học và lĩnh vực kiến thức.
5. **Nhập Nội dung:** Tùy chỉnh các tham số (thời gian, số lần thử) và nhập dữ liệu (câu hỏi, câu trả lời, hình ảnh, âm thanh).
6. **Xuất bản:** Hoàn thiện trò chơi, xem trước và nhấn nút "Publish Activity" (Xuất bản) để chia sẻ dưới dạng link hoặc Game Pin.

5. Các Dạng Trò chơi Phổ biến (Activity Types)

Educaplay cung cấp đa dạng các loại hình trò chơi, bao gồm:

Dạng Trò chơi	Mô tả	Ứng dụng Phù hợp
Quiz (Trắc nghiệm)	Bài kiểm tra đa lựa chọn truyền thống.	Đánh giá nhanh kiến thức lý thuyết, khái niệm.
Crossword (Ô chữ)	Học sinh điền từ khóa vào ô chữ dựa trên gợi ý.	Củng cố từ vựng, thuật ngữ chuyên ngành.
Relate (Ghép đôi)	Ghép đôi các yếu tố tương ứng (từ - từ, từ - hình ảnh).	Luyện tập liên kết khái niệm, nhận dạng sự vật.
Fill in the blanks(Điền vào chỗ trống)	Học sinh điền từ còn thiếu vào một đoạn văn bản.	Kiểm tra ngữ pháp, khả năng hiểu đoạn văn.
Video Quiz (Trắc nghiệm Video)	Chèn câu hỏi vào các điểm cụ thể trong một video.	Kiểm tra sự tập trung và mức độ hiểu nội dung video bài giảng.

6. Ưu điểm và Nhược điểm (Pros & Cons)

Ưu điểm (Pros)	Nhược điểm (Cons)
Đa dạng: Cung cấp nhiều loại hình trò chơi.	Giới hạn Tài khoản Miễn phí: Một số tính năng nâng cao (báo cáo chi tiết, tùy chỉnh giao diện) bị hạn chế hoặc yêu cầu nâng cấp lên Premium.
Dễ sử dụng: Giao diện trực quan, dễ dàng tạo trò chơi mà không cần kiến thức lập trình.	Phụ thuộc Internet: Yêu cầu kết nối mạng ổn định để tạo và chơi.

Thân thiện: Có thể nhúng (embed) vào nhiều hệ thống LMS (Moodle, Google Classroom).	Tính tùy biến cao cấp: Khả năng thay đổi bố cục, màu sắc sâu bị giới hạn so với một số công cụ khác.
Hỗ trợ đa phương tiện: Cho phép chèn hình ảnh, âm thanh, video vào trò chơi.	Rào cản Ngôn ngữ (ban đầu): Giao diện có thể chưa hoàn toàn tối ưu hóa cho tất cả ngôn ngữ (dù hỗ trợ nhiều ngôn ngữ).

7. Ứng dụng (Applications)

Educaplay được ứng dụng rộng rãi từ cấp Tiểu học đến Đại học:

- **Tiểu học:** Luyện tập từ vựng, số học cơ bản thông qua các trò chơi ghép đôi hình ảnh, ô chữ đơn giản.
- **THCS/THPT:** củng cố thuật ngữ khoa học, sự kiện lịch sử, công thức toán học qua Quiz và Fill in the blanks.
- **Giáo dục Ngoại ngữ:** Luyện từ vựng, ngữ pháp, và kỹ năng nghe qua Video Quiz.
- **Đào tạo Doanh nghiệp:** Tạo các bài kiểm tra nhanh về quy trình, chính sách cho nhân viên mới.

8. Mẹo, Giới hạn & Lưu ý (Tips, Limits & Notes)

Mẹo Sử dụng Hiệu quả:

- **Tận dụng Đa phương tiện:** Luôn chèn hình ảnh hoặc video vào câu hỏi để tăng tính trực quan và hấp dẫn, đặc biệt với học sinh nhỏ tuổi.
- **Sử dụng "Game Pin":** Dùng mã PIN để học sinh truy cập trò chơi nhanh chóng mà không cần tìm kiếm link.
- **Tích hợp LMS:** Xuất trò chơi dưới định dạng SCORM/LTI để dễ dàng tích hợp điểm số vào hệ thống quản lý lớp học.

Giới hạn (Tài khoản Miễn phí):

- **Quảng cáo:** Trò chơi miễn phí sẽ hiển thị quảng cáo (có thể gây mất tập trung).
- **Báo cáo:** Chức năng xem báo cáo chi tiết về kết quả làm bài của học sinh bị giới hạn.

Lưu ý:

- **Tính Sự phạm:** Dù là trò chơi, nội dung vẫn cần đảm bảo tính chính xác và phù hợp với mục tiêu bài học. Tránh tạo trò chơi chỉ để giải trí.
- **Thời gian:** Cần cài đặt giới hạn thời gian phù hợp để tạo áp lực tích cực, khuyến khích sự tập trung.