ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀO THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG DẠY TRẠNG NGỮ CHO HỌC SINH LỚP 4

Nguyễn Thanh Huyền[1], Nguyễn Thị Huế[2], Nguyễn Thị Liệu[3]

***Tóm tắt**: Trò chơi trong học tập không những giúp học sinh giải trí mà còn thu hút sự tập trung cao độ của học sinh vào bài học. Với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin phát triển, giáo viên rất dễ dàng thiết kế các trò chơi học tập giúp tăng cường tích cực hóa hoạt động học tập của học sinh. Chúng tôi tập trung nghiên cứu, thiết kế các trò chơi phục vụ cho nội dung dạy trạng ngữ cho học sinh lớp 4 với một số phần mềm như: Powerpoint, Quizizz, Educandy, Plickers, Kahoot, Violet.*

***Từ khóa:** Công nghệ thông tin, thiết kế, trò chơi học tập, trạng ngữ, lớp 4*

1. MỞ ĐẦU

Trò chơi học tập là một trong những hoạt động có ý nghĩa quan trọng góp phần nâng cao hiệu quả dạy học. Vận dụng trò chơi vào dạy học là đề tài đã được nghiên cứu từ lâu trên thế giới. Một số tác giả nghiên cứu vận dụng trò chơi vào dạy học tiêu biểu như các nhà giáo dục người Nga P.A. Bexonova, O.P.Siena, V.I.Đalia, E.A.Pokrovski; J.A.Komenski (người Tiệp Khắc); Ph.Froebel (người Đức); B.P.Exipov, A.M.Machiuskin (Liên Xô), Okon (Ba Lan), Skinner, Bruner (Mĩ), Xavier, Roegiers (Pháp)… Trong nghiên cứu phương pháp dạy học ở Việt Nam, một số tác giả tiêu biểu cũng nghiên cứu theo định hướng này là Phan Quỳnh Hoa, Vũ Minh Hồng, Trương Kim Oanh, Phan Kim Liên… Các công trình nghiên cứu đều đồng quan điểm cho rằng, vận dụng trò chơi trong dạy học mang lại niềm vui và phát triển năng lực trí tuệ của học sinh (HS).

Trò chơi học tập (TCHT) bên cạnh chức năng giải trí còn giúp HS củng cố, vận dụng kiến thức đã học một cách hứng thú, thói quen làm việc theo nhiều quy mô (cá nhân, nhóm, lớp). Các tiết học có trò chơi sẽ thu hút, lôi cuốn HS mức độ tập trung cao độ của HS. Các kiến thức được lồng ghép trong trò chơi trở lên sinh động, hấp dẫn, được HS hiểu và vận dụng một cách tự nhiên. Như vậy, việc sử dụng TCHT trong dạy học nói chung và trong dạy học Tiếng Việt nói riêng là một trong những biện pháp tăng cường tích cực hóa hoạt động học tập của HS.

[1] Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

[2] Trường Cao đẳng Sư phạm Bắc Ninh

[3] Trường Tiểu học Quế Tân, Bắc Ninh

Sự ra đời của công nghệ thông tin (CNTT) đã đem đến một cuộc cách mạng trong lĩnh vực giáo dục. Đây là sự kết hợp đồng thời giữa các tiến bộ về công nghệ và tổ chức thông tin, mang đến những tiện ích và tiềm năng khổng lồ cho sự phát triển của giáo dục hiện đại. Sự phát triển của CNTT đã đem lại nhiều tiện ích cho quá trình giảng dạy, như giúp việc truyền tải kiến thức và phương pháp giảng dạy trở nên hiệu quả hơn, hỗ trợ trong quản lý lớp học, tạo điều kiện thuận lợi cho việc đánh giá kết quả học tập của người học.

Trạng ngữ trong câu tiếng Việt là một trong những nội dung chính trong dạy học Luyện từ và câu của môn Tiếng Việt 4. Để HS hiểu, phân loại, sử dụng hiệu quả thành ngữ trong học Tiếng Việt cũng như trong cuộc sống, các nhà nghiên cứu phương pháp dạy học và giáo viên (GV) đã nghiên cứu vận dụng nhiều phương pháp dạy học (PPDH) tích cực khác nhau như dạy học trạng ngữ thông qua hình thức trải nghiệm, dự án, hoạt động nhóm… Trong đó, ứng dụng CNTT tổ chức dạy học trạng ngữ nói chung, thiết kế TCHT trạng ngữ cho HS lớp 4 nói riêng chưa được quan tâm nhiều.

Khi nghiên cứu PPDH, một số tác giả cũng đưa ra một số khái niệm về TCHT: G.Piagie cho rằng: "Trò chơi là hoạt động trí tuệ thuần tuý, là một nhân tố quan trọng đối với sự phát triển trí tuệ" [2, tr.96].

Các nhà ngôn ngữ Nguyễn Kim Thản, Hoàng Trọng Phiến cho rằng trạng ngữ là "thành phần thứ yếu" có giá trị bổ trợ biểu thị các ý nghĩa thời điểm, nguyên nhân, mục đích, phương tiện, … [3].

Chương trình giáo dục phổ thông môn Ngữ văn 2018 đã nêu rõ nội dung dạy học Kiến thức tiếng Việt trong môn Tiếng Việt 4 trong đó trạng ngữ của câu tiếng Việt cũng được chú trọng dạy ở các bình diện đặc điểm và chức năng. Các bài học về trạng ngữ hướng tới mục tiêu đặc thù giúp HS: 1) Nắm được khái niệm về thành phần trạng ngữ - thành phần phụ của câu. Nhận diện được trạng ngữ trong câu và hiểu được nội dung của nó. 2) Nhận diện, nắm được đặc điểm chức năng, ý nghĩa của các loại trạng ngữ trong câu tiếng Việt. 3) Biết vận dụng sử dụng được trạng ngữ trong khi nói và viết [1].

2. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Nguyên tắc thiết kế trò chơi học tập có ứng dụng CNTT trong dạy học các bài trạng ngữ cho học sinh lớp 4

1) Đảm bảo mục tiêu, yêu cầu cần đạt trong chương trình GDPT môn Ngữ văn 2018. 2) Đảm bảo phù hợp với tầm tiếp nhận của HS lớp 4. 3) Đảm bảo quy trình dạy học. 4) Đảm bảo các điều kiện về cơ sở vật chất, thiết bị dạy học, trình độ sư phạm và chuyên môn của GV.

2.2. Quy trình thiết kế trò chơi học tập có ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học các bài trạng ngữ cho học sinh lớp 4

Quy trình thiết kế TCHT có ứng dụng CNTT trong dạy học các bài trạng ngữ cho HS lớp 4 được tiến hành qua 06 bước. Cụ thể như sau:

Bước 1: Xác định loại hình trò chơi học tập

Căn cứ vào đặc điểm nội dung, mục tiêu, yêu cầu của từng bài học trạng ngữ trong chương trình lớp 4, GV xác định loại hình TCHT. Khi xác định loại hình TCHT, GV chú ý tới tầm tiếp nhận của HS để lựa chọn trò chơi đúng hướng và hiệu quả. Một số loại hình TCHT: Ứng dụng CNTT, sử dụng một số phần mềm *Powerpoint, Quizizz, Educandy, Plickers, Kahoot, Violet.*

Bước 2: Xác định mục tiêu của trò chơi học tập

Khi thiết kế kế hoạch bài dạy (KHBD) phần trạng ngữ, GV cần xác định rõ mục tiêu của việc xây dựng trò chơi ứng dụng CNTT. Trò chơi này nhằm mục đích gì?, giải quyết nhiệm vụ học tập nào?, mang lại điều gì mới để HS hứng thú?. Đây là những câu hỏi mà GV cần đặt ra để có sự lựa chọn trò chơi phù hợp nhất.

Bước 3: Xác định nội dung chính và thao tác, hoạt động trong trò chơi học tập

GV xác định những yếu tố hình thành TCHT: Nội dung kiến thức của bài học trạng ngữ cần trình bày trong trò chơi; luật chơi; kịch bản của trò chơi. Tương ứng với mỗi nội dung là các phân đoạn hoạt động. Kịch bản trò chơi là bản mô tả các hoạt động và yêu cầu của từng hoạt động, xác định hành vi của người chơi tương ứng để thực hành chơi đảm bảo hoàn thành mục tiêu đặt ra.

Ở bước này, GV cần *nghiên cứu kĩ luật chơi,* xác định rõ những quy định của trò chơi. Người tham gia chơi gồm những ai, cả lớp hay chỉ đại diện các nhóm HS. Vai trò của người chơi như thế nào. GV *nghiên cứu kĩ cách chơi, cách tổ chức trò chơi, x*ác định tiến trình của trò chơi và những điều kiện, phương tiện cần thiết để trò chơi diễn ra hấp dẫn, thu hút HS.

GV thiết kế chuỗi hoạt động để sử dụng trò chơi nhuần nhị, liên tục, không ngắt quãng. GV *giới thiệu và giải thích trò chơi,* cố gắng giới thiệu thật dí dỏm, hài hước tên gọi và ý nghĩa của trò chơi.

GV dự kiến sẽ lựa chọn, phân công thành viên về các đội chơi, giao cá nhân làm đội trưởng, thư kí và thông báo thời gian của từng trò chơi để HS nắm bắt, định hình. Thông thường, mỗi trò chơi trong một tiết học chỉ diễn ra khoảng 5–7 phút. Lưu ý, khi phân chia đội chơi, GV cần lựa chọn sao cho các đội có sự tương đồng giữa HS nhận thức nhanh và các HS nhận thức chậm hơn, tránh hiện tượng mất cân bằng giữa các đội, sẽ không đảm bảo mục tiêu trò chơi đặt ra, nhóm HS liên tục "thua cuộc" thường nảy sinh tâm lí chán nản, không thích chơi tiếp.

GV phổ biến, hướng dẫn luật chơi rõ ràng để mọi HS đều nắm bắt, hiểu rõ cách chơi.

Căn cứ vào không gian phòng học trực tiếp (hoặc trực tuyến) để GV lựa chọn vị trí đứng, ngồi giữa GV và HS cho phù hợp.

Bước 4: Lựa chọn phần mềm hỗ trợ thiết kế

GV dành thời gian tìm kiếm và lựa chọn phần mềm cần căn cứ vào mục tiêu, yêu cầu, nội dung của trò chơi, mức độ và số lượng HS cần được huy động tham gia, từ đó sử dụng phần mềm phù hợp. Với mức độ hỗ trợ cao của các ứng dụng CNTT hiện nay, việc thiết kế TCHT trở nên đơn giản, sinh động, hấp dẫn và đạt hiệu quả tương tác cao hơn.

GV có thể sử dụng các phầm mềm thông dụng được thiết kế với nhiều tính năng hỗ trợ hữu ích như: Violet, Powerpoint, Quizizz, Educandy, Plickers, kahoot.

Bước 5: Thực hành thiết kế trò chơi

GV dựa vào kịch bản đã chuẩn bị để tiến hành thiết kế TCHT trên nền tảng các ứng dụng CNTT được lựa chọn. Ở bước này, GV cần thực hiện các nội dung: Cài đặt, định dạng tính năng cần sử dụng, Thiết kế văn bản, Thiết kế hình ảnh, Thiết kế âm thanh, Thiết kế giao diện.

Thực hành thiết kế TCHT nhằm hiện thực hóa ý tưởng về mục tiêu, nội dung TCHT trong dạy học trạng ngữ lớp 4. Ở bước này, bên cạnh việc sử dụng thuần thục các ứng dụng CNTT, GV cần quan tâm đến tầm tiếp nhận và nhu cầu tâm lí lứa tuổi để thiết kế được các hiệu ứng bắt mắt, kích thích sự háo hức, tò mò, mong đợi được tham gia của các em.

Bước 6: Chạy thử trò chơi, chỉnh sửa và đóng gói

Sau khi thiết kế, GV cần chạy thử sản phẩm. GV nên xem đây là bước bắt buộc phải thực hiện trước khi nó được thông qua và sử dụng. Chạy thử để kiểm tra về nội dung, hình thức, tính chất giáo dục và tính chất giải trí của TCHT đảm bảo đạt được mục tiêu dạy học các bài trạng ngữ hay không và mức độ phù hợp với môi trường văn hóa sư phạm như thế nào. Thông qua chạy thử có thể phát hiện những lỗi trong thiết kế, từ đó bổ sung, chỉnh sửa và hoàn thiện trò chơi. Sau đó, GV đóng gói bằng các hình thức xuất "file" để chạy trên các nền tảng CNTT phù hợp với điều kiện trang thiết bị hiện có của mình và cơ sở giáo dục nơi GV đang công tác.

2.3. Thiết kế minh họa trò chơi học tập có ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy các bài trạng ngữ cho học sinh lớp 4

2.3.1. Nhóm trò chơi nhận biết trạng ngữ

HS có thể nhận biết trạng ngữ dựa vào vị trí, hình thức ngăn cách với thành phần chính trong câu thông qua dấu phẩy. Về vị trí, trạng ngữ thường ở đầu câu nhưng cũng

có khi đứng giữa câu hoặc cuối câu. Căn cứ vào đặc điểm này, GV tiến hành các bước thiết kế TCHT có ứng dụng công nghệ thông tin.

*** Trò chơi: Ai nhanh nhất**

Bước 1: Xác định loại hình trò chơi học tập

Ứng dụng CNTT, xác định đáp án đúng theo hình thức đưa ra câu hỏi trắc nghiệm khách quan dạng nhiều lựa chọn, được lập trình sẵn bởi phần mềm hỗ trợ.

Bước 2: Xác định mục tiêu của trò chơi học tập

Kích thích tính tích cực, nhanh nhạy, chủ động của HS, giúp HS dễ dàng nhận diện trạng ngữ.

Bước 3: Xác định nội dung chính và thao tác, hoạt động trong trò chơi học tập

- Tạo một trò chơi bao gồm các câu hỏi hình thức trắc nghiệm, có một đáp án đúng.

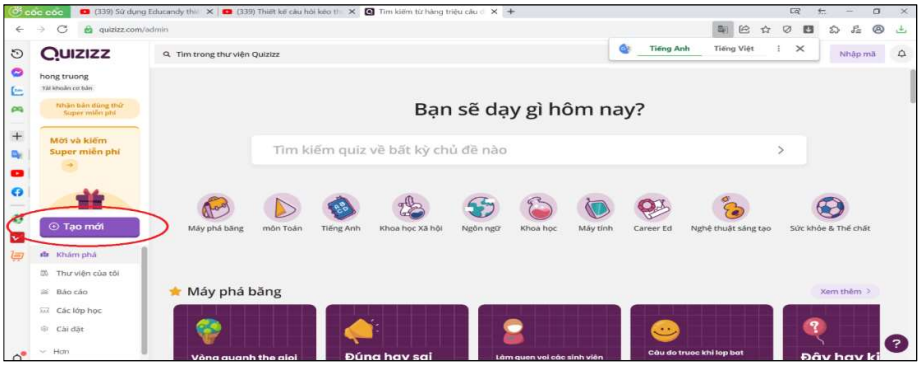
Bước 4: Lựa chọn phần mềm hỗ trợ thiết kế

Lựa chọn và sử dụng ứng dụng Quizizz trên trang website https://quizizz.com/ để thiết kế trò chơi.

Bước 5: Thực hành thiết kế trò chơi

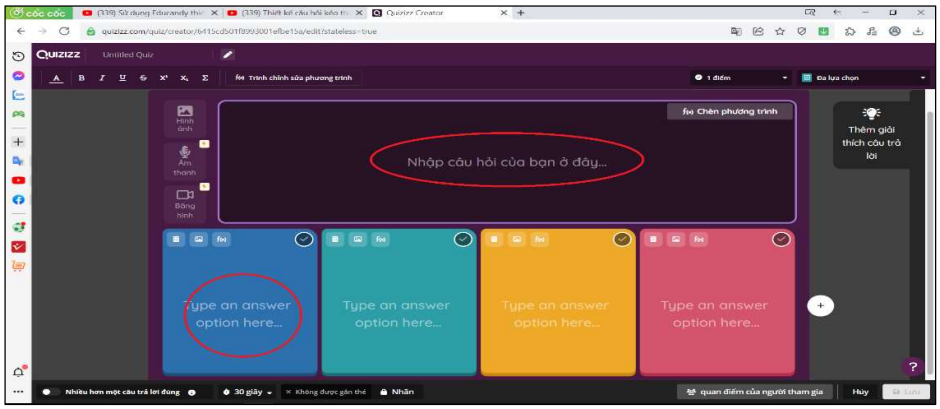
+ Vào trang website https://quizizz.com/ và tiến hành đăng nhập (có thể đăng nhập qua địa chỉ gmail, fabook, …)

+ Từ giao diện mới được mở ra, nhấn "Tạo mới", để thiết kế trò chơi



+ Chọn các tiện ích có sẵn để thiết kế các dạng trò chơi phù hợp

+ Nhập câu hỏi và các phương án trả lời A, B, C, D vào các ô dữ liệu có sẵn



+ Khi soạn xong một câu, tiếp tục nhấn vào "Tạo một câu hỏi mới" để tạo câu hỏi tiếp theo, lần lượt cho đến khi hoàn thành hết nội dung câu hỏi.

Bước 6: Chạy thử trò chơi, chỉnh sửa và đóng gói

+ Sau khi nhập hết dữ liệu câu hỏi và các phương án trả lời, nhấn "Xem trước" để kiểm tra trò chơi. Màn hình hiển thị chữ "Bắt đầu".

+ Nếu muốn điều chỉnh nội dung nào đó, nhấn vào "Tiếp tục chỉnh sửa" để điều chỉnh.

+ Nhấn "Lưu" để kết thúc quá trình thiết kế trò chơi, xuất hiện hộp thoại, điền các thông tin cần thiết và nhấn "xuất bản" để đưa sản phẩm vừa thiết kế lưu vào "Thư viện riêng".

2.3.2. Nhóm trò chơi xác định ý nghĩa trạng ngữ

**** Trò chơi: Cùng về đích***

Bước 1: Xác định loại hình trò chơi học tập

Tạo lập câu hỏi tương ứng với ý nghĩa của trạng ngữ trong câu và được lập trình sẵn bởi phần mềm hỗ trợ.

Bước 2: Xác định mục tiêu của trò chơi học tập

Tạo hứng thú, sự tò mò của HS, giúp các em hiểu được trạng ngữ là thành phần phụ, có tác dụng giải thích, làm rõ thêm chủ ngữ, vị ngữ và ý nghĩa của câu

Bước 3: Xác định nội dung chính và thao tác, hoạt động trong trò chơi học tập

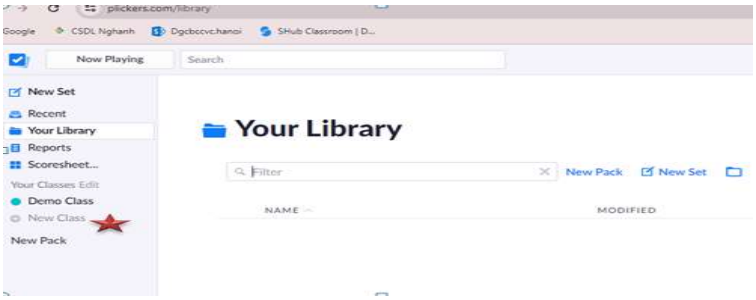
- Tạo một trò chơi với câu hỏi trắc nghiệm 1 đáp án đúng.

Bước 4: Lựa chọn phần mềm hỗ trợ thiết kế: Lựa chọn và sử dụng ứng dụng Plicker để thiết kế trò chơi.

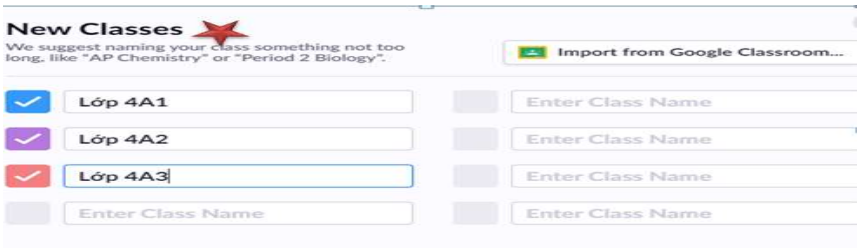
Bước 5: Thực hành thiết kế trò chơi

+ Vào Google, chọn đăng nhập Plicker (bằng tài khoản gmail), giao diện như sau:

+ Nhấn New class tạo lớp học mới , xuất hiện giao diện:



+ Dạy bao nhiêu lớp, GV có thể tạo bấy nhiêu. Ví dụ, dạy 3 lớp 4A1, 4A2, 4A3, giao diện như sau:



+ Nhấn vào Createclasses , xuất hiện giao diện.

+ Tải danh sách lớp lên và nhấn vào Add student.

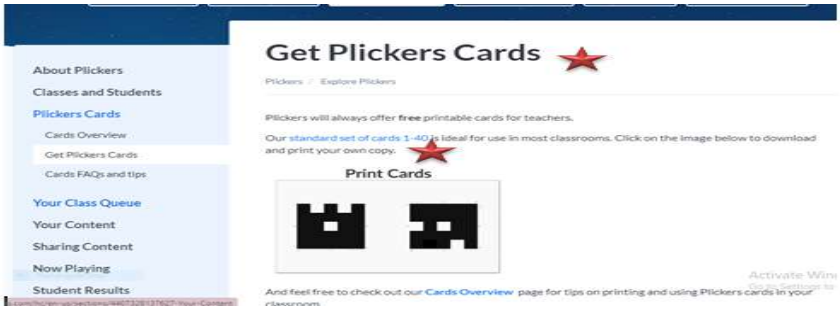
+ Đánh dấu phẩy vào tên HS để phân rõ tên, đệm và họ. Sau đó, nhấn vào "Next" để đánh số thứ tự.

+ Giao diện hiện ra danh sách HS lớp 4A1

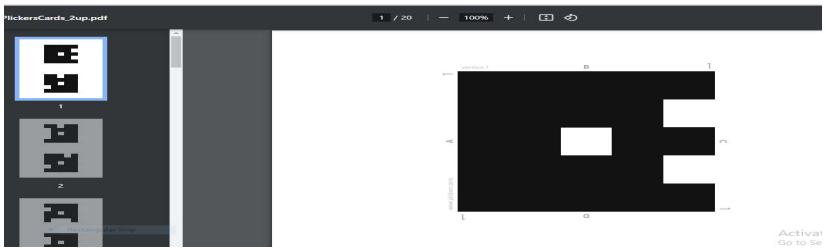
+ Nhấn "Done", chọn "Newset", xuất hiện giao diện:

+ Copy câu hỏi sang, chọn "Add Queue" và lưu vào lớp 4A1. Lưu ý, nếu muốn tạo thêm câu hỏi mới, thì nhấn vào biểu tượng dấu cộng ở góc trái màn hình.

+ Nhấn vào biểu tượng gmail cá nhân dùng để đăng nhập ở góc phải màn hình, chọn "Get Plickers Cards", chọn tiếp "Our standard set of cards 1-40" vì sĩ số lớp đang là 31. Giao diện hiện ra:



+ Hướng dẫn HS cách chọn đáp án. HS chọn A, B, C hay D thì giơ chữ cái đó hướng lên trên:



+ Vào Goole Pay kết nối với điện thoại, bật cammera, quét mã. Kết quả, tỉ lệ % đúng, sai được hiển thị trực tiếp ngay sau khi HS chọn đáp án.

Bước 6: Chạy thử trò chơi, chỉnh sửa và đóng gói

+ Sau khi hoàn tất các khâu, GV chạy thử, chỉnh sửa (nếu cần) và đóng gói, lưu trữ để sử dụng.

2.3.3. Nhóm trò chơi phân loại trạng ngữ

Trạng ngữ được phân chia thành nhiều loại như trạng ngữ chỉ nơi chốn, thời gian, nguyên nhân, mục đích, phương tiện,....Trong giới hạn dung lượng cho phép, luận văn trình bày nhóm trò chơi phân loại trạng ngữ như sau:

***Trò chơi: Chọn đúng, điền nhanh**

Bước 1: Xác định loại hình trò chơi học tập

Tạo lập câu hỏi tương ứng với việc phân định các loại trạng ngữ và được lập trình sẵn bởi phần mềm hỗ trợ.

Bước 2: Xác định mục tiêu của trò chơi học tập

Kích thích sự tò mò của HS, giúp các em hiểu và phân biệt được các loại trạng ngữ trong câu.

Bước 3: Xác định nội dung chính và thao tác, hoạt động trong trò chơi học tập

- Tạo một trò chơi, yêu cầu HS chọn trạng ngữ thích hợp và điền vào chỗ trống để hoàn thiện câu văn tương ứng với gói câu hỏi...

Bước 4: Lựa chọn phần mềm hỗ trợ thiết kế

Lựa chọn và sử dụng ứng dụng *Kahoot* trên trang website:
https://create.kahoot.it/auth/login để thiết kế trò chơi.

Bước 5: Thực hành thiết kế trò chơi

+ Vào trang website *https://create.kahoot.it/auth/login* và nhấn vào "Log in" để đăng nhập (có thể đăng nhập qua địa chỉ gmail, fabook, …)

+ Mở phần mềm và chọn Create Kahoot, ấn vào Create



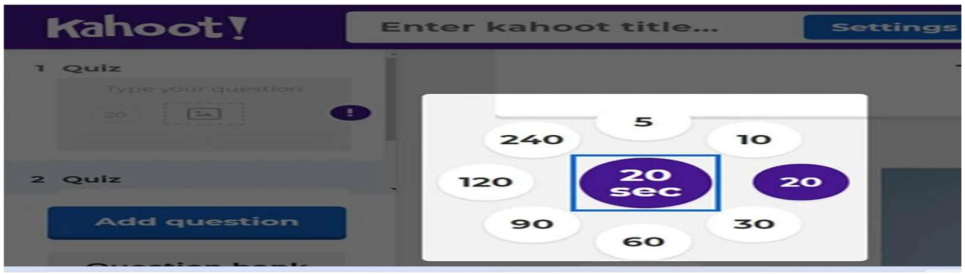
+ Giao diện điền câu hỏi hiện ra, đưa câu hỏi và các phương án trả lời vào. Tạo câu hỏi 1, tích vào đáp án đúng, giao diện hiển thị như sau:

+ Nhấn dấu "+" ở góc trái màn hình và ấn "Quiz" để tạo câu hỏi tiếp theo

+ Các câu hỏi trong trò chơi đang tạo được hiển thị như sau:



+ Đặt thời gian để chọn và trả lời cho mỗi câu hỏi từ ở góc trái màn hình (tuỳ chọn từ 5 đến 240 giây)



+ Nhấn vào *Preview* để xem lại câu hỏi đã tạo

+ Nhấn vào *Done* để hoàn tất.

+ Điền tiêu đề và chú thích tên trò chơi tại yêu cầu gửi đến, sau đó nhấn vào *Continue*

+ GV lưu ý copy "link" để chia sẻ đến HS. Khi HS tham gia đầy đủ, GV có thể xoá tên lạ (nếu có) và **khóa ID** bằng cách nhấn vào "móc khóa" phía bên phải màn hình, sau đó chọn "**Start/play" để bắt đầu trò chơi.**

+ Ứng dụng sẽ hiển thị câu hỏi và đáp án trên màn hình của những HS đang tham gia trò chơi.

Bước 6: Chạy thử trò chơi, chỉnh sửa và đóng gói

+ GV chọn **trò chơi** đã tạo sẵn từ Kahoot, bấm ***Play*****,** chọn ***Teach*****,** thử thao tác chia sẻ ***ID*** **và** ***Link*** phòng chơi, thử thao tác k**hóa** ***ID***. Bắt đầu trò chơi bằng cách nhấn vào "Start/**Play".**

+ Nếu muốn điều chỉnh nội dung nào đó, GV điều chỉnh. Sau đó lưu sản phẩm vừa tạo để sử dụng.

2.3.4. Nhóm trò chơi vận dụng trạng ngữ trong tạo lập văn bản

2.3.5. Nhóm trò chơi vận dụng trạng ngữ trong ngôn ngữ nói

3. KẾT LUẬN

Từ những vấn đề lý thuyết về ứng dụng CNTT trong thiết kế TCHT, chúng tôi đã trình bày những nguyên tắc cần tuân thủ khi thiết kế TCHT có ứng dụng CNTT để dạy học trạng ngữ cho HS lớp 4 đạt mục tiêu.

Những nguyên tắc đặt ra góp phần định hướng việc ứng dụng CNTT trong thiết kế các trò chơi phục vụ cho việc dạy học các bài trạng ngữ cho học sinh lớp 4 vừa nâng cao hiệu quả truyền thụ kiến thức, vừa tạo môi trường học tập tích cực, thân thiện, từ đó hình thành năng lực sử dụng ngôn ngữ trong giao tiếp xã hội. Nội dung các bước thiết kế TCHT có ứng dụng CNTT thể hiện quy trình khoa học trong xây dựng TCHT với những yêu cầu cần đạt được về nội dung, hình thức, đảm bảo tính khoa học, tính giải trí, định hướng tốt về thẩm mỹ cho HS, có thể ứng dụng rộng rãi trong quá trình dạy học ở bậc tiểu học.

Từ những nội dung, yêu cầu về nguyên tắc và quy trình tiến hành thiết kế TCHT có sử dụng các phần mềm CNTT, chúng tôi trình bày 06 bước cụ thể của việc thiết kế một số TCHT áp dụng trong dạy học các bài trạng ngữ cho học sinh lớp 4.

Những trò chơi được chúng tôi đề xuất có nội dung bám sát chương trình môn học, có tác dụng tích cực trong việc củng cố, mở rộng kiến thức về thành phần trạng ngữ, giúp các em hoàn thiện kỹ năng ngôn ngữ và những kỹ năng cần thiết khác trong các hoạt động học tập và giao tiếp xã hội. Những trò chơi được thiết kế trên cơ sở khai thác tính năng hỗ trợ của các phần mềm được khuyến khích sử dụng trong môi trường sư phạm nên đảm bảo tính pháp lý và tính định hướng trong các hoạt động giáo dục ở nhà trường.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Đặng Ngọc Anh (2018), Ứng dụng TCHT cho học sinh tiểu học, Luận văn thạc sĩ giáo dục học, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội, Hà Nội.
2. Karin Hamman (2005), Tâm lý hoạt động (Nguyễn Quảng Ba dịch), NXB Giáo dục, Hà Nội.
3. Nguyễn Kim Thản (1964), Nghiên cứu về ngữ pháp tiếng Việt, NXB Giáo dục.

INFORMATION TECHNOLOGY APPLICATIONS INTO LEARNING GAME DESIGN IN TEACHING LANGUAGE FOR 4th GRADE STUDENTS

Nguyen Thanh Huyen, Nguyen Thi Hue, Nguyen Thi Lieu

***Abstract**: Games in learning not only help students entertain but also attract students' high concentration in the lesson. With the support of developed information technology, teachers can easily design learning games to help actively enhance students' learning activities. The topic focuses on researching and designing games to serve the content of teaching adverbs for 4th grade students with a number of software such as: Powerpoint, Quizizz, Educandy, Plickers, Kahoot, Violet.*

***Keywords:** Information technology,design, learning games, adverbs, grade 4.*

(Ngày Tòa soạn nhận được bài: 28-3-2024; ngày phản biện đánh giá: 16-4-2024; ngày chấp nhận đăng: 23-4-2024)