



**THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ SỐ HỖ TRỢ
DẠY HỌC ĐỌC CHỮ CÁI CHO HỌC SINH LỚP 1 MẮC CHỨNG KHÓ
ĐỌC**

**DESIGNING DIGITAL LEARNING GAMES TO SUPPORT TEACHING
LETTER RECOGNITION FOR FIRST-GRADE STUDENTS WITH
DYSLEXIA**

Mai Bùi Khánh Linh*, Phạm Hải Lê

Trường Đại học Sư phạm Thành Phố Hồ Chí Minh, Việt Nam

*linhmbk1011@gmail.com

Ngày nhận bài:
24/12/2025
Ngày chấp nhận
đăng:
19/01/2026

Keywords: learning
games, digital
technology, dyslexia,
first-grade students,
letters.

Từ khóa: trò chơi
học tập, công nghệ
số, chứng khó đọc,
lớp 1, chữ cái.

ABSTRACT

In the current educational context, the integration of digital technology into primary education has become an inevitable trend to enhance teaching effectiveness and meet the diverse learning needs of students. Particularly, first-grade students with dyslexia often face difficulties in letter acquisition due to challenges in phonological awareness, memory of letter forms, and coordination between auditory and visual processing. In response to this situation, the present study aims to design digital learning games that support letter-reading instruction for first-grade students with dyslexia, fostering their engagement, activeness, and multisensory interaction. The research focuses on identifying design principles, constructing procedures, and developing evaluation criteria for learning games that align with the cognitive characteristics of this learner group. The findings provide practical implications for innovating Vietnamese language teaching methods in primary schools, promoting inclusive education, and enhancing students' language development.

TÓM TẮT

Trong bối cảnh giáo dục hiện nay, việc ứng dụng công nghệ số trong dạy học tiểu học đang trở thành xu hướng tất yếu nhằm nâng cao hiệu quả giảng dạy và đáp ứng nhu cầu học tập đa dạng của học sinh. Đặc biệt, đối với học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc, việc tiếp cận và lĩnh hội chữ cái thường gặp nhiều trở ngại về nhận thức âm vị, ghi nhớ hình dạng chữ và phối hợp giữa nghe – nhìn. Trước thực tiễn đó, nghiên cứu này được thực hiện với mục tiêu thiết kế trò chơi học tập ứng dụng công nghệ số nhằm hỗ trợ dạy học đọc chữ cái cho học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc theo hướng phát huy tính tích cực, hứng thú và khả năng tương tác đa giác quan. Nghiên cứu tập trung xác định các nguyên tắc thiết kế, quy trình xây dựng và tiêu chí đánh giá trò chơi học tập phù hợp với đặc điểm nhận thức của nhóm đối tượng này. Kết quả nghiên cứu góp phần cung cấp cơ sở thực tiễn cho việc đổi mới phương pháp dạy học Tiếng Việt ở tiểu học, hướng tới giáo dục hòa nhập và phát triển năng lực ngôn ngữ cho học sinh.

1. Giới thiệu

Trong những năm gần đây, giáo dục tiểu học Việt Nam chứng kiến sự chuyển đổi mạnh mẽ theo định hướng phát triển năng lực, với trọng tâm là tăng cường tính cá nhân hoá và ứng dụng công nghệ số trong dạy học. Ở lớp 1, việc dạy học đọc chữ cái là nền tảng quan trọng nhằm giúp học sinh hình thành kỹ năng đọc – viết ban đầu, tạo tiền đề cho việc lĩnh hội tri thức ở các lớp tiếp theo. Tuy nhiên, một bộ phận học sinh gặp khó khăn đặc thù trong học đọc, trong đó điển hình là chứng khó đọc (dyslexia) – một hội chứng rối loạn học tập đặc hiệu ảnh hưởng đến khả năng nhận diện chữ cái, kết nối chữ – âm và xử lý thông tin ngôn ngữ. Theo các nghiên cứu quốc tế, học sinh mắc chứng khó đọc cần các hình thức hỗ trợ trực quan, đa giác quan, giàu tương tác và thường phải được can thiệp sớm để giảm thiểu tác động lâu dài đến kết quả học tập.

Trong bối cảnh công nghệ giáo dục phát triển nhanh chóng, trò chơi học tập trên nền tảng số (digital learning games) được xem là một giải pháp tiềm năng, có khả năng tạo động lực, duy trì sự chú ý, đồng thời cung cấp môi trường luyện tập an toàn cho học sinh có khó khăn về ngôn ngữ. Các nguyên tắc thiết kế trò chơi học tập hiện đại cho phép tích hợp nhiều kỹ thuật hỗ trợ học sinh khó đọc như: gợi ý trực quan, phản hồi tức thì, điều chỉnh tốc độ học theo năng lực và lặp lại có kiểm soát. Đây đều là những yếu tố quan trọng đối với trẻ lớp 1 – nhóm tuổi còn hạn chế về khả năng duy trì chú ý, kỹ năng tự điều tiết và vốn từ.

Tại Việt Nam, dù đã có nhiều nỗ lực đổi mới phương pháp dạy học Tiếng Việt lớp 1, song tài nguyên số và trò chơi học tập dành riêng cho học sinh khó đọc còn hạn chế, đặc biệt là các công cụ được xây dựng dựa trên đặc điểm tiếng Việt – ngôn ngữ có hệ thống âm – chữ cái, thanh điệu và cấu trúc âm tiết khác biệt so với nhiều ngôn ngữ trên thế giới. Hầu hết giáo viên chưa có nhiều nguồn học liệu tương tác mang tính cá nhân hoá cho nhóm đối tượng này; trong khi đó, các trò chơi học tập đang có trên thị trường thường thiên về giải trí, thiếu gắn kết chặt chẽ với mục tiêu và tiến trình dạy học đọc theo chương trình lớp 1.

Những thách thức trên đặt ra nhu cầu cấp thiết về việc thiết kế một trò chơi học tập ứng dụng công nghệ số, phù hợp với đặc điểm nhận thức – tâm lý của học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc, đồng thời bám sát yêu cầu về nội dung và phương pháp của chương trình môn Tiếng Việt. Việc nghiên cứu, xây dựng và thử nghiệm một sản phẩm như vậy không chỉ góp phần hỗ trợ nhóm học sinh có nhu cầu đặc biệt mà còn mở ra hướng tiếp cận mới trong việc ứng dụng công nghệ số vào giáo dục tiểu học.

Xuất phát từ thực tiễn đó, bài viết “*Thiết kế trò chơi học tập ứng dụng công nghệ số hỗ trợ dạy học đọc chữ cái cho học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc*” được thực hiện nhằm giải quyết khoảng trống học liệu hiện nay, đồng thời cung cấp cơ sở thực nghiệm và luận cứ khoa học cho việc ứng dụng trò chơi học tập trong hỗ trợ trẻ khó đọc ở giai đoạn đầu tiên của quá trình học đọc.

2. Phương pháp nghiên cứu

Để thực hiện bài viết này, tác giả đã sử dụng cách tiếp cận nghiên cứu – phát triển nhằm thiết kế các trò chơi học tập ứng dụng công nghệ số hỗ trợ dạy học đọc chữ cái cho học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc. Các phương pháp chính bao gồm:

- *Phương pháp nghiên cứu phát triển lý thuyết*, nhằm xây dựng cơ sở lý luận và đề xuất định hướng thiết kế trò chơi học tập ứng dụng công nghệ số hỗ trợ dạy học đọc chữ cái cho học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc.

- *Phương pháp nghiên cứu tài liệu* để thu thập và phân tích các công trình về khó khăn đọc ở học sinh đầu cấp, dạy học đọc chữ cái, trò chơi học tập và ứng dụng công nghệ số trong giáo dục. Các tài liệu được phân tích nội dung, so sánh và hệ thống hoá để xác định các khái niệm trọng tâm và các gợi ý thiết kế có thể vận dụng.

- *Phương pháp mô hình hoá* để đề xuất quy trình và nguyên tắc thiết kế trò chơi học tập. Cách tiếp cận này cho phép chuyển hoá các nguyên lý sư phạm thành chỉ dẫn cụ thể về cấu trúc

nhiệm vụ, hình ảnh, âm thanh và luật chơi. Nghiên cứu hạn trong phạm vi đề xuất khung lý thuyết, tạo nền tảng cho các nghiên cứu ứng dụng tiếp theo.

3. Kết quả và thảo luận

3.1 Một số khái niệm cơ bản

3.1.1 Công nghệ số

Trong bối cảnh giáo dục tiểu học, công nghệ số thường được hiểu là tập hợp các thiết bị, phần mềm và môi trường mạng cho phép số hoá nội dung học tập, tổ chức tương tác dạy – học và lưu trữ, xử lý dữ liệu học tập của người học. Các nghiên cứu về ứng dụng công nghệ số trong dạy học ở tiểu học nhấn mạnh vai trò của những công cụ như phần mềm giáo dục, trò chơi kỹ thuật số, ứng dụng di động, nền tảng học tập trực tuyến... trong việc tạo ra môi trường học linh hoạt, đa phương thức và có khả năng cá nhân hoá theo nhu cầu của học sinh (Nguyễn et al., 2024; Nguyễn & Lê, 2025; Đan et al., 2024).

Nguyễn, Chu và Dương (2024) khi đề xuất ứng dụng công nghệ số hỗ trợ học sinh gặp khó khăn về Toán đã xem công nghệ số như phương tiện tổ chức hoạt động học đa dạng, cung cấp biểu diễn trực quan, hỗ trợ thao tác lặp lại và phản hồi tức thì cho học sinh. Cách tiếp cận này tương đồng với các nghiên cứu quốc tế về môi trường học tập số dành cho học sinh gặp khó khăn về đọc, trong đó công nghệ số không chỉ là “công cụ trình chiếu” mà là một hệ thống tương tác cho phép điều chỉnh mức độ khó, lưu trữ dữ liệu tiến bộ và hỗ trợ đánh giá năng động (Borleffs et al., 2020; Maassen et al., 2025; Ronimus et al., 2019).

Từ góc độ bài báo này, công nghệ số được hiểu là hạ tầng kỹ thuật (máy tính, máy tính bảng, điện thoại thông minh, kết nối Internet) cùng các phần mềm hoặc ứng dụng được thiết kế chuyên biệt cho dạy học, cho phép tổ chức hoạt động đọc chữ cái theo hướng đa giác quan (kết hợp hình ảnh, âm thanh, chuyển động, thao tác chạm – nhấp chuột), có phản hồi tức thì và lưu trữ dữ liệu luyện tập của từng học sinh để phục vụ cá nhân hoá và can thiệp sớm.

3.1.2 Trò chơi học tập ứng dụng công nghệ số

Trong lý luận dạy học Tiếng Việt ở tiểu học, trò chơi học tập được xem là một hình thức tổ chức hoạt động, trong đó nội dung học tập được lồng ghép khéo léo vào luật chơi, nhiệm vụ và hệ thống điểm số giúp tăng hứng thú và tạo cơ hội luyện tập có chủ đích cho học sinh (Nguyễn & Nguyễn, 2024; Nguyễn et al., 2021). Trò chơi học tập ứng dụng công nghệ số kế thừa các đặc trưng cốt lõi đó, đồng thời gia tăng hiệu quả đáng kể nhờ khả năng khai thác yếu tố kỹ thuật số như hiệu ứng đa phương tiện, tương tác tức thì trên màn hình và tự động hoá khâu phản hồi.

Kinh nghiệm từ các nghiên cứu trong nước cũng cho thấy tính hiệu quả của trò chơi học tập ứng dụng công nghệ số nằm ở yếu tố thiết kế sư phạm chặt chẽ. Cụ thể, các công trình của Nguyễn và Lê (2025) về dạy học Luyện từ và câu hay Đan và cộng sự (2024) trong Toán học đều nhấn mạnh rằng trò chơi phải có mục tiêu học tập rõ ràng, luật chơi đơn giản, thử thách được tăng cấp độ hợp lý cùng với cơ chế khen thưởng kịp thời. Đặc biệt, việc bảo đảm mỗi thao tác chơi tương ứng với một thao tác nhận thức là yêu cầu tiên quyết để trò chơi thực sự là công cụ học tập.

Trên bình diện quốc tế, các mô hình điển hình như GraphoLearn/GraphoGame minh chứng vai trò đặc thù của trò chơi số trong việc hỗ trợ trẻ có khó khăn về đọc (Borleffs et al., 2020; Ronimus et al., 2019). Các trò chơi này được thiết kế để hình thành mối liên hệ chữ – âm thông qua nhiệm vụ lặp lại, có kiểm soát và quan trọng nhất là được cá nhân hoá cho từng trẻ. Hơn nữa, tính năng thu thập dữ liệu chi tiết về quá trình luyện tập cho phép giáo viên thực hiện đánh giá năng động và điều chỉnh hoạt động can thiệp sớm (Vanden Bempt et al., 2021; Glatz et al., 2023).

Dựa trên những phân tích trên, bài báo này thống nhất quan niệm “trò chơi học tập ứng dụng công nghệ số” là một công cụ triển khai trên thiết bị số (máy tính, máy tính bảng, điện thoại thông minh) với mục tiêu sư phạm rõ ràng. Trò chơi tích hợp nội dung học đọc chữ cái vào luật

chơi và cơ chế phản hồi, đồng thời có khả năng thu thập và phân tích dữ liệu luyện tập chi tiết nhằm hỗ trợ giáo viên điều chỉnh hoạt động can thiệp cho học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc.

3.1.3 Học sinh mắc chứng khó đọc

Theo các nghiên cứu tâm lý – giáo dục hiện hành tại Việt Nam, chứng khó đọc (dyslexia) được xác định là một dạng rối loạn phát triển thần kinh điển hình. Bản chất của hội chứng này là sự khó khăn bền vững trong cơ chế tiếp nhận và xử lý thông tin chữ viết (giải mã ngôn ngữ), xuất hiện ngay cả khi học sinh có trí tuệ hoàn toàn bình thường, không có khiếm khuyết về giác quan và được thụ hưởng môi trường giáo dục đầy đủ (Giang, 2023).

Về mặt biểu hiện, do tốc độ xử lý thông tin của não bộ chậm hơn bình thường nên trẻ khó đọc rất khó khăn để tự động hoá kỹ năng đọc. Các em phải dồn quá nhiều sức lực vào việc đánh vần từng chữ, dẫn đến tình trạng nhanh mỏi, hay đọc sai, nhảy dòng và khó nắm bắt nghĩa của từ. Tại Việt Nam, nhóm trẻ này mang đầy đủ các đặc điểm của nhóm "người đọc gặp khó khăn" (struggling readers) – đối tượng trọng tâm trong các nghiên cứu quốc tế về can thiệp bằng trò chơi số (Ronimus et al., 2019; Maassen et al., 2025; Vanden Bempt et al., 2021).

Đối với học sinh lớp 1, giai đoạn bắt đầu học đọc khó khăn thường tập trung ở các kỹ năng nền tảng như: nhận diện mặt chữ cái, gắn kết chữ cái với âm tương ứng, phân tích – tổng hợp âm để ghép tiếng. Những hạn chế này khiến học sinh dễ rơi vào tâm lý tự ti, lo âu và hình thành cơ chế né tránh việc đọc. Trong bối cảnh đó, các nghiên cứu (Borleffs et al., 2020; Glatz et al., 2023) đã chỉ ra rằng môi trường trò chơi số với ưu thế về đa giác quan và phản hồi tức thì có thể phá vỡ vòng luẩn quẩn này, cung cấp cơ hội luyện tập lặp lại nhưng vẫn duy trì được hứng thú và động lực cho người học.

Từ những phân tích trên, nghiên cứu này xác định khái niệm “học sinh mắc chứng khó đọc” là những học sinh lớp 1 thể hiện sự khó khăn nổi bật và bền vững trong việc hình thành kỹ năng nhận diện, phân biệt và ghép vần. Những hạn chế này không được giải thích bởi nguyên nhân chậm phát triển trí tuệ hay thiếu hụt cơ hội học tập. Đối với nhóm học sinh này, ứng dụng trò chơi công nghệ số được xem là một công cụ khả thi và đầy tiềm năng.

3.2 Thiết kế một số trò chơi học tập ứng dụng công nghệ số hỗ trợ dạy học đọc chữ cái cho học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc

Trong phạm vi nghiên cứu, các trò chơi học tập được sử dụng như học liệu hỗ trợ và được tổ chức theo hai hình thức chính: Lồng ghép vào giờ học Tiếng Việt trên lớp (ở phần khởi động, luyện tập, củng cố) với thời lượng ngắn và sử dụng trong các buổi can thiệp bổ trợ dành cho nhóm học sinh có biểu hiện mắc chứng khó đọc. Bên cạnh đó, trò chơi học tập còn được sử dụng để ôn luyện tại nhà. Phụ huynh sẽ phối hợp cùng giáo viên hướng dẫn học sinh thực hiện theo các nhiệm vụ đã giao.

Về quy trình tổ chức, giáo viên đóng vai trò thiết kế và điều hành: chủ động chọn lọc chữ cái cần rèn luyện cho từng buổi, điều chỉnh độ khó, hướng dẫn luật chơi, đồng thời quan sát thái độ và kết quả của học sinh để điều chỉnh phương pháp hỗ trợ. Học sinh là người trực tiếp tham gia trò chơi; giáo viên và phụ huynh giữ vai trò là người đồng hành, đưa ra nhận xét và hỗ trợ kịp thời khi các em gặp khó khăn.

3.2.1 Nguyên tắc thiết kế trò chơi học tập

Việc thiết kế các trò chơi học tập ứng dụng công nghệ số hỗ trợ dạy học đọc chữ cái cho học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc tuân theo bốn nguyên tắc chính sau:

(1) Cá nhân hoá nhiệm vụ học tập: Trò chơi học tập cho phép điều chỉnh mức độ khó, số lượng chữ cái và loại chữ để nhằm phù hợp với đặc điểm nhận thức và tốc độ xử lý của từng học sinh. Học sinh khó đọc thường có tốc độ xử lý chậm và mức độ nhầm lẫn không đồng đều; vì vậy, việc điều chỉnh nhiệm vụ theo từng học sinh giúp các em luyện tập trong mức vừa sức, hạn chế quá tải và khắc phục tình trạng lặp lại cùng một kiểu sai.

(2) Kết hợp đa giác quan và tăng cường tương tác: Thiết kế trò chơi huy động đồng thời hình ảnh, âm thanh và thao tác chạm/nhấp để hỗ trợ nhận diện chữ cái qua nhiều kênh cảm giác,

phù hợp với đặc thù học tập của trẻ khó đọc. Thông qua việc quan sát và thao tác trực tiếp (chọn, kéo thả, lật thẻ...), học sinh sẽ chú ý kỹ hơn vào đặc điểm cấu tạo của chữ cái và tăng khả năng nhận diện hình dạng chữ, đồng thời điều này giúp các em phân biệt chính xác các nhóm chữ có hình dạng tương đồng để gây nhầm lẫn.

(3) Phản hồi tức thời và giảm áp lực học tập: Trò chơi học tập cung cấp phản hồi ngay lập tức, tránh hình phạt nặng hoặc yêu cầu thời gian gấp gáp, giúp duy trì động lực và hạn chế tâm lý lo lắng khi học sinh luyện tập chữ cái. Học sinh khó đọc dễ nảy sinh tâm lý chán nản và lo lắng khi liên tục mắc lỗi; vì vậy sự phản hồi kịp thời trong môi trường luyện tập ít áp lực giúp các em nhận ra và tự sửa lỗi sai, từ đó kiên trì hơn trong quá trình luyện tập.

(4) Giảm tải nhận thức và làm nổi bật đặc trưng chữ cái: Giao diện được tối giản, số lựa chọn trong mỗi nhiệm vụ hạn chế; chữ cái hiển thị rõ nét, kích thước lớn và màu sắc nhất quán nhằm hỗ trợ học sinh tập trung vào việc nhận diện và phân biệt hình dạng chữ. Học sinh khó đọc thường rất dễ mất tập trung và gặp khó khăn khi phải xử lý nhiều thông tin cùng lúc; do đó, hình thức trình bày tối giản và nhất quán sẽ giúp các em tập trung hơn vào đặc điểm cấu tạo chữ, từ đó hạn chế nhầm lẫn giữa các chữ có hình dáng tương đồng.

3.2.2 Nhóm trò chơi 1: Hình thành nhận diện ban đầu về chữ cái

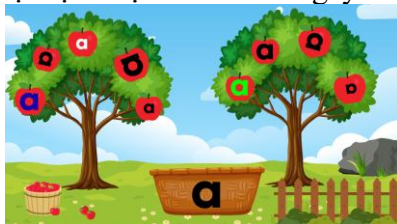
a. Mục tiêu của trò chơi học tập

Nhóm trò chơi học tập 1 hỗ trợ học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc hình thành nhận diện sơ khởi về chữ cái thông qua nhiệm vụ tìm các chữ giống với chữ mẫu. Mục tiêu là giúp học sinh ghi nhớ hình dạng cơ bản của chữ cái, bắt đầu kết nối chữ mẫu với các chữ xuất hiện trong nhiều bối cảnh khác nhau, đồng thời rèn luyện chú ý có chủ đích vào mặt chữ. Cách tiếp cận này phù hợp với định hướng sử dụng trò chơi số nhằm tăng tần suất tiếp xúc với chữ mà vẫn duy trì hứng thú cho học sinh.

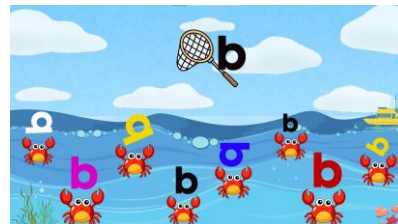
b. Nội dung và cách thức tổ chức trò chơi học tập

Trò chơi học tập được thiết kế với nhiều bối cảnh (Hái táo, Bắt cua, Bắn bóng, Đưa ong về tổ, Thỏ con tìm cà rốt). Dù thay đổi hình thức, nhiệm vụ cốt lõi vẫn thống nhất: hệ thống hiển thị một chữ cái mẫu và phân bố các chữ (đúng – nhiễu) dưới dạng vật thể tương tác.

Học sinh quan sát và thực hiện thao tác chạm/nhấp để thu thập các chữ giống mẫu. Trò chơi học tập cung cấp phản hồi tức thời: Nếu đúng âm thanh xác nhận; nếu sai thì hiệu ứng báo lỗi và cho phép chọn lại. Mức độ khó có thể điều chỉnh bằng số lượng chữ, khoảng cách giữa các chữ hoặc lựa chọn các chữ dễ gây nhầm lẫn.



Hình 1. Trò chơi Hái táo



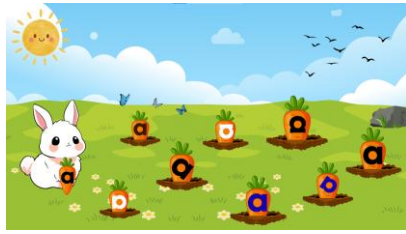
Hình 2. Trò chơi Bắt cua



Hình 3. Trò chơi Bắn bóng



Hình 4. Trò chơi Đưa ong về tổ



Hình 5. Trò chơi Thỏ con tìm cà rốt

c. Ý nghĩa đối với việc dạy học đọc chữ cái cho học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc

Nhóm trò chơi học tập 1 hỗ trợ quá trình can thiệp ở giai đoạn hình thành nhận diện ban đầu về chữ cái giúp học sinh khó đọc củng cố nhận diện hình dạng chữ cái theo hướng đa giác quan thông qua hoạt động “nhìn – so sánh – chọn chữ giống”. Cơ chế phản hồi tức thời giúp duy trì động lực, giảm áp lực sai – đúng, từ đó hỗ trợ xây dựng thái độ tích cực khi học đọc chữ cái.

3.2.3 Nhóm trò chơi học tập 2: Phát triển kỹ năng nhận diện và phân biệt chữ cái

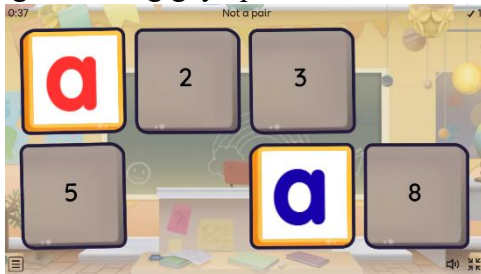
a. Mục tiêu của trò chơi học tập

Trò chơi học tập 2 hướng tới phát triển tốc độ nhận diện và tăng cường khả năng phân biệt chi tiết của chữ cái thông qua cơ chế lật thẻ – tìm cặp trùng nhau. Trò chơi học tập kết hợp nhận diện chữ với trí nhớ thị giác ngắn hạn, giúp học sinh rèn luyện khả năng phân biệt dựa trên hình dạng, màu sắc và kích cỡ.

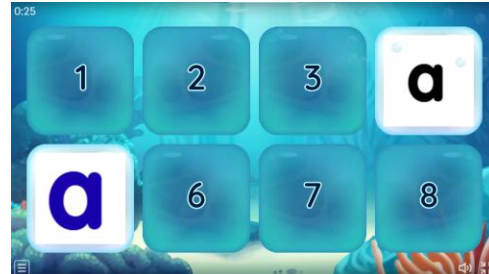
b. Nội dung và cách thức tổ chức trò chơi học tập

Trò chơi học tập được phát triển trên nền tảng số với giao diện lật thẻ. Mỗi màn chơi gồm 6–8 thẻ úp xuống; khi lật lên, mỗi thẻ hiển thị một chữ cái. Nhiệm vụ của học sinh là tìm hai thẻ giống nhau để tạo thành một cặp.

Trò chơi học tập có thể tổ chức theo nhiều chủ đề (lớp học, đại dương, khủng long...) nhưng vẫn giữ nguyên cơ chế lật thẻ. Các chữ cái được lựa chọn dựa trên nhu cầu can thiệp cá nhân của từng học sinh (tập trung vào các chữ dễ nhầm). Nếu sai thì âm thanh báo lỗi và cho phép tiếp tục; nếu đúng thì thẻ biến mất. Giới hạn số lượt lật có thể điều chỉnh để tăng mức độ tập trung mà không gây áp lực.



Hình 6. Bối cảnh lớp học



Hình 7. Bối cảnh Đại dương



Hình 8. Bối cảnh Thế giới khủng long

c. Ý nghĩa đối với việc dạy học đọc chữ cái cho học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc

Nhóm trò chơi học tập 2 hỗ trợ quá trình can thiệp ở giai đoạn phát triển kỹ năng nhận diện và phân biệt chữ cái. Thông qua việc yêu cầu tìm cặp thẻ giống nhau, nhóm trò chơi cho phép

học sinh tự kiểm soát tốc độ, từ đó giúp học sinh tập trung vào chi tiết cấu tạo của chữ cái thay vì nhận diện tổng thể. Qua đó, các em tăng cường khả năng xử lý thị giác, hạn chế nhầm lẫn giữa các hình vị và cải thiện dần tốc độ xử lý thông tin.

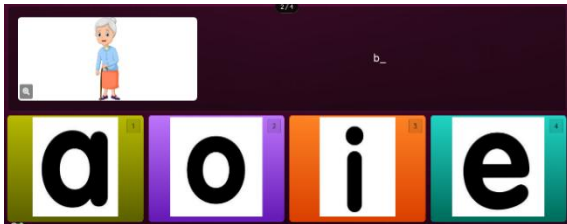
3.2.4 Nhóm trò chơi học tập 3: *Củng cố và vận dụng chữ cái*

a. Mục tiêu của trò chơi học tập

Sau khi đã hình thành nhận diện và biết phân biệt chữ cái, trò chơi học tập 3 giúp học sinh vận dụng chữ cái trong ngữ cảnh đơn giản thông qua nhiệm vụ điền chữ còn thiếu vào chỗ trống. Mục tiêu là củng cố liên kết chữ cái – vị trí trong từ, hỗ trợ nhận thức về cấu tạo từ và tạo trải nghiệm ghép chữ thành từ có nghĩa.

b. Nội dung và cách thức tổ chức trò chơi học tập

Mỗi câu hỏi hiển thị một hình ảnh minh họa và một từ đơn giản có ô trống (ví dụ: hình lá, từ “_á”). Trò chơi học tập cung cấp 3–4 phương án để học sinh lựa chọn chữ phù hợp. Học sinh chọn đáp án, sau đó hệ thống phản hồi ngay lập tức (Nếu đúng thì âm thanh xác nhận và chuyển câu hỏi; nếu sai thì âm thanh báo lỗi). Thiết kế bám sát bối cảnh quen thuộc, hình ảnh rõ ràng và số lựa chọn hạn chế để giảm tải nhận thức cho học sinh khó đọc.



Hình 9. Chữ a



Hình 10. Chữ b

c. Ý nghĩa đối với việc dạy học đọc chữ cái cho học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc

Nhóm trò chơi học tập 3 hỗ trợ quá trình can thiệp ở giai đoạn củng cố và vận dụng chữ cái, chuyển từ nhận diện rời rạc sang thực hành thông qua nhiệm vụ điền khuyết. Việc yêu cầu học sinh lựa chọn đáp án đúng giữa các phương án gây nhiễu giúp tăng cường khả năng xử lý thị giác chữ cái và khắc phục những nhầm lẫn còn sót lại. Qua đó, trò chơi góp phần hoàn thiện chu trình can thiệp hình thành – phân biệt – vận dụng; phù hợp với đặc điểm nhận thức và nhu cầu luyện tập lặp lại của học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc, đồng thời hỗ trợ quá trình can thiệp đọc chữ cái theo hướng vừa sức và giảm áp lực.

* Tóm lại, ba nhóm trò chơi học tập được xây dựng theo một tiến trình can thiệp có tính hệ thống: nhận diện – phân biệt – vận dụng, giúp học sinh tiếp cận kiến thức theo từng bước nhỏ và lặp lại có mục đích (tập trung vào chữ cái cần luyện tập). Các yếu tố thiết kế như chia nhỏ nhiệm vụ, giao diện tối giản, cho phép điều chỉnh mức độ khó cùng sự phản hồi và hỗ trợ kịp thời là giải pháp tương đối phù hợp với đặc điểm của học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc (dễ mất tập trung, cần hỗ trợ xử lý thị giác chữ cái và duy trì sự chú ý). Đặc biệt, việc ứng dụng công nghệ số tạo điều kiện cá nhân hoá lộ trình luyện tập (điều chỉnh mức độ khó và nội dung theo từng học sinh), tăng cơ hội luyện tập có hướng dẫn và giảm áp lực cho học sinh. Đây cũng là cơ sở để giáo viên và phụ huynh thuận lợi hơn trong việc quan sát sự tiến bộ và kịp thời điều chỉnh phương pháp cũng như nội dung dạy học hỗ trợ cho từng em.

4. Kết luận

Bài báo đã trình bày cơ sở lý thuyết về dạy học đọc chữ cái cho học sinh lớp 1 mắc chứng khó đọc và đề xuất định hướng thiết kế các trò chơi học tập ứng dụng công nghệ số phù hợp với đặc điểm nhận thức của nhóm đối tượng này. Trên cơ sở phân tích tài liệu và mô hình hoá quy trình thiết kế, nghiên cứu đã phát triển ba nhóm trò chơi học tập ứng dụng công nghệ số tương ứng với ba giai đoạn hình thành kỹ năng đọc chữ cái: nhận diện ban đầu, phân biệt – nhận diện nhanh và vận dụng trong ngữ cảnh đơn giản. Bốn nguyên tắc thiết kế được đề xuất góp phần định hướng rõ ràng cho việc phát triển học liệu số tối ưu, bảo đảm tính sư phạm, tính tương tác

và sự phù hợp với nhu cầu cá nhân của học sinh mắc chứng khó đọc.

Các nhóm trò chơi học tập được thiết kế không chỉ mở rộng nguồn học liệu hỗ trợ giáo viên tiểu học mà còn có tiềm năng ứng dụng trong các môi trường học tập số, góp phần nâng cao tính hứng thú và hiệu quả của hoạt động luyện tập chữ cái. Tuy nhiên, phạm vi nghiên cứu mới dừng lại ở việc xây dựng khung lý thuyết và mô tả sản phẩm thiết kế; các bước kiểm chứng hiệu quả sư phạm của trò chơi cần được tiếp tục triển khai trong những nghiên cứu thực nghiệm sau.

Kết quả của bài báo là tiền đề quan trọng cho việc phát triển các ứng dụng số hỗ trợ học sinh khó đọc trong giai đoạn đầu tập đọc, đồng thời gợi mở hướng nghiên cứu mới về việc tích hợp trò chơi học tập với kỹ thuật số trong dạy học Tiếng Việt ở tiểu học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Borleffs, E., Zwarts, F., Siregar, A. R., & Maassen, B. A. M. (2020). GraphoLearn SI: Digital learning support for reading difficulties in a transparent orthography. *Human Technology, 16*(1), 92–111.
- Nguyễn, N. Đ., Mai, L. P. T., Nguyễn, N. M. H., Nguyễn, H. V., & Bùi, T. H. N. (2024). Thiết kế và xây dựng trò chơi kỹ thuật số trong dạy học môn Toán lớp 3. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, 20*(S1), 141–147.
- Giang, N. H. (2023). Tổng quan các khái niệm, biểu hiện và tiêu chí chẩn đoán rối loạn học tập ở học sinh tiểu học. *Tạp chí Tâm lý – Giáo dục, 30*(3), 60–67.
- Glatz, T., Tops, W., Borleffs, E., Richardson, U., Maurits, N., Desoete, A., & Maassen, B. (2023). Dynamic assessment of the effectiveness of digital game-based literacy training in beginning readers: A cluster randomised controlled trial. *PeerJ, 11*, e15499.
- Maassen, B. A. M., Glatz, T., Borleffs, E., Martínez, C., & de Groot, B. J. A. (2025). Digital game-based learning for dynamic assessment and early intervention targeting reading difficulties: Cross-linguistic studies of GraphoLearn. *Clinical Linguistics & Phonetics, 39*(6–8), 576–601.
- Nguyễn, T. L., & Lê, N. K. Q. (2025). Thiết kế trò chơi kỹ thuật số trong dạy học Luyện từ và câu cho học sinh lớp 4. *Tạp chí Giáo dục, 25*(6), 51–56.
- Nguyễn, T. N., & Nguyễn, T. H. (2024). Sử dụng trò chơi học tập trong phát triển kỹ năng đọc cho học sinh lớp 1. *Tạp chí Thiết bị Giáo dục, 319*(Kỳ 2), 137–139.
- Nguyễn, T. P. T., Chu, V. Q., & Dương, T. N. T. (2024). Một số đề xuất về việc ứng dụng công nghệ số nhằm hỗ trợ học sinh gặp khó khăn về Toán. *Tạp chí Giáo dục, 24*(đặc biệt 9), 107–111.
- Ronimus, M., Eklund, K., Pesu, L., & Lyytinen, H. (2019). Supporting struggling readers with digital game-based learning. *Educational Technology Research and Development, 67*(3), 639–663.
- Vanden Bempt, F., Economou, M., Van Herck, S., Vanderauwera, J., Glatz, T., Vandermosten, M., Wouters, J., & Ghesquière, P. (2021). Digital game-based phonics instruction promotes print knowledge in pre-readers at cognitive risk for dyslexia. *Frontiers in Psychology, 12*, 720548.