PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC CẢM THỤ ÂM NHẠC CHO HỌC SINH TIỂU HỌC TRONG MẠCH NỘI DUNG THƯỜNG THỨC ÂM NHẠC THÔNG QUA ỨNG DỤNG WORDWALL

Lương Ngọc Quỳnh, Phạm Quỳnh Liên
Khoa Giáo dục Tiểu học, Trường ĐHSP Thái Nguyên

Tóm tắt: *Phát triển năng lực cảm thụ âm nhạc (NL CTAN) là một trong những nhiệm vụ cốt lõi của môn Âm nhạc cấp tiểu học theo Chương trình Giáo dục phổ thông (GDPT) 2018. Tuy nhiên, mạch nội dung Thường thức âm nhạc (TTAN) (bao gồm tìm hiểu nhạc cụ, câu chuyện âm nhạc, tác giả, tác phẩm, hình thức biểu diễn) hiện nay vẫn thường được giảng dạy theo phương thức truyền tải truyền thống, dễ gây cảm giác khô khan, chưa kích hoạt được hứng thú và cảm xúc thẩm mỹ tự nhiên của học sinh (HS). Bài báo này tập trung nghiên cứu giải pháp ứng dụng nền tảng trực tuyến Wordwall để thiết kế hệ thống trò chơi tương tác kiểm tra - đánh giá và trải nghiệm âm thanh, phân tích cấu trúc NL CTAN thành các chỉ báo tâm lý hành vi cụ thể. Kết quả thực nghiệm trên 2 nhóm đối chứng và thực nghiệm tại Trường Tiểu học Phù Khê (Bắc Ninh) khẳng định: phương pháp này nâng cao rõ rệt mức độ hứng thú tâm lý học tập và chuyển dịch đáng kể kết quả đánh giá NL CTAN từ mức Khá lên mức Giỏi.*

Từ khóa: *Năng lực cảm thụ âm nhạc; Thường thức âm nhạc; Wordwall; Trò chơi tương tác; Tâm lý học sinh tiểu học.*

DEVELOPING MUSIC APPRECIATION COMPETENCE AMONG PRIMARY SCHOOL STUDENTS IN THE MUSIC APPRECIATION CONTENT STRAND THROUGH THE APPLICATION OF WORDWALL

Abstract*: Developing the ability to perceive music (NL CTAN) is one of the core tasks of elementary school music education according to the 2018 General Education Program (GDPT). However, the content of Music Appreciation (TTAN), which includes learning about musical instruments, stories, composers, works, and performance forms, is currently often taught through traditional delivery methods, which can feel dull and fail to activate students' natural interest and aesthetic emotions. This article focuses on researching solutions to apply the online platform Wordwall to design an interactive testing, assessment, and sound experience system, and analyzing the structure of NL CTAN into specific psychological and behavioral indicators. Experimental results conducted on two control groups and an experimental group at Phu Khe Primary School (Bac Ninh) confirm that this method significantly enhances students' psychological interest in learning and leads to a notable shift in NL CTAN assessment results from Fair to Good.*

Keywords: *Music perception ability; Music literacy; Wordwall; Interactive games; Elementary school students' psychology.*

Nhận bài: 22/05/2026 Phản biện: 22/06/2026 Duyệt đăng: 25/06/2026

I. MỞ ĐẦU

Chương trình GDPT 2018 môn Âm nhạc xác định mục tiêu bồi dưỡng cảm xúc thẩm mỹ, nuôi dưỡng tình yêu âm nhạc và hình thành các năng lực cốt lõi cho HS ngay từ cấp tiểu học. Trong đó, NL CTAN đóng vai trò nền tảng, là chìa khóa giúp các em tiếp nhận thế giới nghệ thuật âm thanh một cách chủ động.

Dưới góc độ Tâm lý học giáo dục, học sinh tiểu học (từ 6 đến 11 tuổi) có đặc điểm nhận thức mang tính trực quan - cảm tính, hệ cơ quan thính giác đang phát triển nhạy bén nhưng độ tập trung tự nguyện chưa cao, dễ bị phân tán nếu bài học thiếu tính sinh động. Hoạt động chủ đạo của trẻ đang có sự chuyển dịch từ "Chơi" sang "Học", do đó việc sử dụng trò chơi học tập tương tác kỹ thuật số đóng vai trò là "cầu nối tâm lý", giúp trẻ chiếm lĩnh tri thức trong một trạng thái thoải mái, tự nguyện và đầy hứng thú.

Mạch nội dung Thường thức âm nhạc (TTAN) mang trọng trách cung cấp tri thức nền tảng và bối cảnh văn hóa nghệ thuật. Tuy nhiên, thực tế giảng dạy cho thấy các chủ đề này rất dễ rơi vào tình trạng giáo viên (GV) thuyết trình một chiều, HS lắng nghe thụ động, dẫn đến việc cảm nhận chỉ dừng lại ở bề nổi.

Ứng dụng công nghệ thông tin thông qua phần mềm Wordwall – một nền tảng thiết kế học liệu tương tác đa dạng (vòng quay, máy bay, mê cung, đập chuột, nối cặp...) – cho phép tích hợp đồng thời chuỗi âm thanh sống động, hình ảnh sắc nét và phản hồi kết quả tức thì. Đây là giải pháp kỹ thuật đáp ứng đúng xu hướng chuyển đổi số trong giáo dục theo Công văn 5835/BGDĐT-KHCNTT. Bài báo tập trung giải quyết câu hỏi cốt lõi: *Thiết kế và tổ chức trò chơi trên Wordwall như thế nào để chuyển hóa từ việc nghe thụ động sang tương*

tác chủ động, kích thích các thành tố tâm lý của năng lực cảm thụ âm nhạc cho học sinh tiểu học?

2. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Nghiên cứu sử dụng bốn phương pháp chính: (1) phân tích lý thuyết để xây dựng ma trận năng lực cảm thụ âm nhạc; (2) điều tra, khảo sát bằng phiếu hỏi kết hợp quan sát tại Trường Tiểu học Phù Khê; (3) thực nghiệm sư phạm với lớp thực nghiệm ứng dụng Wordwall và lớp đối chứng dạy theo phương pháp truyền thống; (4) thống kê toán học để xử lý dữ liệu từ báo cáo Wordwall và phiếu khảo sát nhằm kiểm chứng giả thuyết nghiên cứu.

III. ĐỒNG GÓP MỚI VỀ MẶT LÝ LUẬN VÀ PHƯƠNG PHÁP

3.1. Cụ thể hóa và phân tích sâu cấu trúc chỉ báo của Năng lực cảm thụ âm nhạc ứng với tâm lý học lứa tuổi tiểu học

***Lắng nghe và nhận diện:** Học sinh biết phân biệt âm sắc nhạc cụ, giọng hát trẻ em/người lớn, hình thức biểu diễn (đơn ca, tốp ca, đồng ca) và một số tiết điệu đặc trưng. Ở lứa tuổi tiểu học, các em có khả năng phân biệt âm thanh khá tốt nhưng thường nhầm lẫn giữa tốp ca và đồng ca do đều là nhiều người cùng hát. Việc ứng dụng Wordwall với các trò chơi nghe – nhận diện và lặp lại âm thanh giúp học sinh dễ dàng phân biệt đặc điểm của từng hình thức biểu diễn.

***Phân tích và đánh giá:** Học sinh bước đầu nhận xét được hình thức biểu diễn, phương tiện thể hiện (thanh nhạc hoặc khí nhạc) và nêu cảm nhận về nội dung tác phẩm. Tuy nhiên, do tư duy còn thiên về trực quan, các em thường khó liên hệ giữa nội dung câu chuyện và đặc điểm giai điệu. Các trò chơi trên Wordwall giúp chuyển hóa những khái niệm trừu tượng thành hoạt động trực quan, hỗ trợ phát triển năng lực phân tích âm nhạc.

***Tôn trọng và đồng cảm:** Học sinh bộc lộ cảm xúc qua nét mặt, cử chỉ và đồng cảm với nội dung tác phẩm. Trẻ ở lứa tuổi này giàu cảm xúc và dễ biểu lộ qua phản ứng cơ thể; vì vậy, việc kết hợp trò chơi tương tác sẽ khuyến khích các em thể hiện cảm xúc tự nhiên, góp phần nuôi dưỡng cảm thụ âm nhạc.

***Lựa chọn và ứng dụng:** Học sinh biết lựa chọn bài hát phù hợp với lứa tuổi và vận dụng âm nhạc vào các bối cảnh thực tế như lễ khai giảng, ngày 20/11, sinh nhật hoặc các hoạt động tập thể.

3.2. Đề xuất Quy trình Sư phạm 5 bước thiết kế hoạt động trên Wordwall

*** Bước 1: Xác định mục đích**: GV căn cứ vào yêu cầu cần đạt của bài học để quyết định đích tác động (Ví dụ: Phát triển thành tố "Lắng nghe và nhận diện" âm sắc nhạc cụ).

*** Bước 2: Xác định nội dung:** Tìm kiếm và biên tập kho học liệu số trực quan bao gồm: tệp âm thanh (audio) nhạc cụ đơn lẻ, video biểu diễn thực tế, hình ảnh sắc nét.

*** Bước 3: Thiết kế trò chơi:** Đăng nhập hệ thống Wordwall, lựa chọn định dạng mẫu tương tác thích hợp trong số 34 mẫu có sẵn (như Sắp xếp nhóm, Gắn nhãn sơ đồ, Mê cung truy đuổi). Tiến hành cài đặt các tham số sư phạm: đặt giới hạn thời gian (timer) phù hợp năng lực từng khối, điều chỉnh phông chữ rõ ràng, bật chế độ xáo trộn câu hỏi và hiển thị bảng thứ hạng (Leaderboard) để kích thích tâm lý thi đua.

*** Bước 4: Tổ chức trò chơi:** GV triển khai linh hoạt: nhúng trò chơi trực tiếp vào bài giảng điện tử PowerPoint bằng mã HTML hoặc gửi đường liên kết cho HS tương tác qua thiết bị thông minh. Có thể tổ chức chơi cá nhân tranh tài hoặc chia nhóm thảo luận tìm đáp án.

*** Bước 5: Đánh giá và rút kinh nghiệm:** Căn cứ vào tính năng báo cáo dữ liệu (My Results) tự động của Wordwall để phân tích phổ điểm, các câu hỏi mà HS hay làm sai. Từ đó, GV có giải pháp bù đắp lỗ hổng kiến thức ngay trong tiết học.

3.3. Hệ thống hóa và mở rộng các biện pháp ứng dụng cụ thể theo từng mạch nội dung TTAN

*** Biện pháp 1: Ứng dụng trong phân môn "Tìm hiểu nhạc cụ" – Rèn luyện tâm lý nhạy bén thính giác:** Thiết kế trò chơi "Giải cứu đàn Violin" (Sử dụng mẫu trò chơi Máy bay hoặc Trắc nghiệm có chèn âm thanh). HS nghe một đoạn nhạc, tiến hành phân tích tâm lý âm sắc độc tấu và chọn hình ảnh nhạc cụ phát ra âm thanh đó.

*** Biện pháp 2: Ứng dụng trong phân môn "Câu chuyện âm nhạc" – Phát triển tư duy logic và cảm xúc xã hội:** Thiết kế trò chơi "Hành trình giải cứu cá heo" hoặc "Khám phá ước mơ của bạn Đô" (Sử dụng mẫu Trật tự sắp xếp hoặc Tìm từ còn thiếu). HS đọc, nghe kể chuyện, sau đó thực hiện sắp xếp lại thứ tự diễn biến của cốt truyện hoặc chọn từ biểu cảm tâm lý điền vào chỗ trống, thúc đẩy thành tố Phân tích và đánh giá kiến thức.

*** Biện pháp 3: Ứng dụng trong phân môn "Tác giả và tác phẩm" – Khắc sâu trí nhớ dài hạn và biểu tượng thẩm mỹ:** Sử dụng trò chơi "Robo tìm đường" (Mẫu Mê cung truy đuổi). HS điều khiển nhân vật vượt qua chướng ngại vật để

tìm đến đúng tên nhạc sĩ (ví dụ: Lưu Hữu Phước, Mozart...) gắn liền với giai điệu bài hát đang được phát làm nhạc nền, giúp khắc sâu dấu ấn tâm lý thẩm mỹ.

*** Biện pháp 4: Ứng dụng trong phân môn "Hình thức biểu diễn" – Hoàn thiện năng lực phân tích cấu trúc âm thanh:** Thiết kế trò chơi "Ai nhanh ai đúng" (Mẫu Sắp xếp nhóm hoặc Gắn nhãn). HS quan sát các video/hình ảnh sân khấu ca nhạc và lắng nghe nguồn âm thanh, phân loại nhanh chóng vào các nhóm: Đơn ca, Song ca, Tốp ca, Đồng ca.

3.4. Minh họa quy trình thiết kế và tổ chức trò chơi "Ai nhanh ai đúng" (Mạch Thường thức âm nhạc: Hình thức biểu diễn trong ca hát - Lớp 4)

*** Nhiệm vụ 1: Chuẩn bị học liệu số (Ngữ liệu âm thanh - hình ảnh):** Giáo viên tiến hành thu thập và cắt nhỏ các đoạn video/audio biểu diễn thực tế từ kho tư liệu giảng dạy: 01 đoạn audio đơn ca thiếu nhi bài "Chuông gió leng keng"; 01 video clip hai học sinh biểu diễn song ca; 01 hình ảnh chụp sân khấu biểu diễn tốp ca (nhóm 3 - 5 người); và 01 đoạn audio đồng ca bài "Quốc ca". Các tệp tin được định dạng tối ưu (mp3, mp4, png) để đảm bảo tốc độ tải trang mượt mà khi học sinh tương tác.

*** Nhiệm vụ 2: Lựa chọn mẫu và thiết kế kỹ thuật trên giao diện Wordwall:**

- Giáo viên truy cập website Wordwall.net, chọn mẫu trò chơi "Trắc nghiệm" (Quiz) để tạo chuỗi câu hỏi phản xạ nhanh.

- *Thiết lập câu hỏi*: Giáo viên nhập tiêu đề trò chơi: "Thử tài cảm thụ: Ai nhanh ai đúng". Tiến hành thiết kế hệ thống 9 câu hỏi cốt lõi. Ví dụ:

Câu 1 (Kích hoạt tư duy lý thuyết): Đơn ca là gì? (Đáp án lựa chọn: A. Một người hát; B. Một nhóm người hát; C. Hai người hát) .

Câu 3 (Tương tác thị giác): Chèn hình ảnh một buổi biểu diễn trên sân khấu. Hỏi: "Hình thức biểu diễn trong hình ảnh bên là gì?" (Đáp án lựa chọn: Đơn ca / Song ca / Tốp ca)

Câu 6 (Kích hoạt thính giác - Trọng tâm cảm thụ): Giáo viên sử dụng tính năng chèn âm thanh (Audio) vào câu hỏi. Học sinh nhấn nút "Nghe" một đoạn nhạc kéo dài 10 giây và nhận diện: "Âm thanh vừa phát có hình thức biểu diễn nào?" (Đáp án lựa chọn: Đơn ca / Song ca / Tốp ca).

Cài đặt tham số sư phạm phù hợp tâm lý lứa tuổi: Tại mục cấu hình phía dưới, giáo viên cài đặt thời gian đếm ngược (Timer) là 10 phút cho toàn bài (hoặc 30 giây/câu hỏi) để tạo áp lực thời gian vừa phải, kích thích sự tập trung cao độ của học sinh lớp 4. Bật chế độ "Xáo trộn thứ tự câu hỏi" (Shuffle question order) để học sinh ngồi cạnh nhau không thể sao chép kết quả. Bật tính năng "Bảng thứ hạng" (Leaderboard) để ghi nhận 5 học sinh có số câu trả lời đúng nhiều nhất và thời gian hoàn thành nhanh nhất.

*** Nhiệm vụ 3: Tổ chức tương tác sư phạm trên lớp:**

*** Phương án 1 (Trực tiếp tại lớp):** Giáo viên nhúng liên kết trò chơi vào bài giảng PowerPoint. Trên lớp, giáo viên tổ chức dưới dạng trò chơi tiếp sức: Chia lớp thành các đội, lần lượt các đại diện lên bảng tương tác trực tiếp trên màn hình cảm ứng hoặc click chuột máy tính để chọn đáp án. Âm thanh phản hồi "Ting ting" (khi đúng) hoặc "Tạch" (khi sai) của Wordwall lập tiếp tạo hiệu ứng tâm lý phấn khích hoặc tiếc nuối, lôi cuốn toàn bộ học sinh dưới lớp cùng chăm chú theo dõi và reo hò cổ vũ.

*** Phương án 2 (Đánh giá cá nhân):** Giáo viên gửi mã QR hoặc đường link trò chơi thông qua nhóm lớp. Mỗi học sinh sử dụng thiết bị thông minh (máy tính bảng/máy tính phòng tin học) nhập đúng Họ và tên để tự do trải nghiệm và làm bài một cách độc lập.

*** Nhiệm vụ 4: Thu thập dữ liệu và xử lý sư phạm tức thì:** Ngay sau khi trò chơi kết thúc, giáo viên truy cập vào mục "Kết quả của tôi" (My Results) trên Wordwall. Hệ thống tự động xuất biểu đồ trực quan chỉ rõ: Số lượng học sinh hoàn thành (40/40); Điểm số trung bình của lớp; Câu hỏi nào có nhiều học sinh trả lời sai nhất (Ví dụ: Câu số 7 phân biệt giữa Tốp ca và Đồng ca bị sai nhiều nhất). Dựa trên biểu đồ phân tích tâm lý tiếp nhận này, giáo viên lập tức dùng 2 phút cuối tiết để bật lại nguồn âm thanh câu số 7, phân tích sâu hơn cho học sinh về sự khác biệt số lượng giọng hát, giúp học sinh khắc sâu kiến thức ngay tại chỗ.

4. KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM VÀ THẢO LUẬN

4.1. Thiết kế thực nghiệm và Khảo sát Thực trạng

4.1.1. Thiết kế thực nghiệm tổng thể

*** Lớp Thực nghiệm (TN):** 40 học sinh – Giảng dạy mạch nội dung TTAN có ứng dụng hệ thống trò chơi Wordwall theo quy trình đã đề xuất.

*** Lớp Đối chứng (ĐC)**: 40 học sinh – Giảng dạy cùng nội dung, cùng thời lượng nhưng sử dụng phương pháp trực quan truyền thống (tranh ảnh giấy, nghe đĩa nhạc thụ động).

Nội dung bài dạy thực nghiệm tiêu biểu: Tiết "Ôn tập bài hát: Chuông gió leng keng; Thường

thức âm nhạc: Hình thức biểu diễn trong ca hát". Sau tiết học, cả hai lớp cùng làm một bài kiểm tra đánh giá NL CTAN thiết kế trên nền tảng số.

4.1.2. Khảo sát Thực trạng Tâm lý và Năng lực trước khi thực nghiệm (Nền tảng đối sánh Trước - Sau)

Kết quả khảo sát thực trạng cho thấy tình trạng đáng báo động về mặt trạng thái tâm lý học tập của học sinh:

Bảng 1: Thực trạng mức độ hứng thú của học sinh đối với mạch nội dung Thường thức âm nhạc trước thực nghiệm

Nhóm lớp	Số lượng HS	Rất thích / Thích (Tỷ lệ %)	Bình thường (Tỷ lệ %)	Không thích / Chán (Tỷ lệ %)
Lớp Thực nghiệm (Trước TN)	40	22,5%	55,0%	22,5%
Lớp Đối chứng (Trước TN)	40	25,0%	52,5%	22,5%

Nguồn: Dữ liệu khảo sát thực trạng tại trường tháng 01/2026

Số liệu từ Bảng 1 chỉ ra rằng, phần lớn học sinh ở cả hai lớp đều có trạng thái tâm lý "Bình thường" hoặc "Không thích" (chiếm đến 75% - 77,5%) khi chuẩn bị bước vào giờ học Thường thức âm nhạc. Qua phỏng vấn sâu, trẻ cho biết các tiết học này rất "buồn ngủ", GV chỉ cho xem tranh ảnh tĩnh và bắt chép tên tác giả, tác phẩm vào vở.

Đồng thời, bài kiểm tra khảo sát NL CTAN ban đầu (tập trung vào khả năng phân biệt Đơn ca, Song ca, Tốp ca, Đồng ca qua băng đĩa) cũng cho thấy phổ điểm khá thấp và tương đồng giữa hai lớp:

Bảng 2: Kết quả đánh giá NL cảm thụ âm nhạc của học sinh trước thực nghiệm

Nhóm lớp	Số lượng HS	Đạt mức Giỏi (%)	Đạt mức Khá (%)	Đạt mức Trung bình (%)	Đạt mức Yếu (%)
Lớp Thực nghiệm (Trước TN)	40	35,0%	52,5%	12,5%	0%
Lớp Đối chứng (Trước TN)	40	37,5%	50,0%	12,5%	0%

Dữ liệu nền tảng từ Bảng 2 chứng minh: Năng lực cảm thụ ban đầu của học sinh phần lớn dậm chân ở mức Khá và Trung bình. Tỷ lệ học sinh đạt điểm Giỏi chỉ quanh mức 35% - 37,5%. Đây là bằng chứng cho thấy phương pháp dạy học truyền thống chưa thể kích hoạt tối đa tiềm năng thính giác và tư duy thẩm mỹ âm nhạc của trẻ.

4.2. Phân tích định lượng kết quả thực nghiệm sau khi áp dụng giải pháp

4.2.1. Đánh giá về Mức độ Hứng thú Tâm lý của Học sinh sau thực nghiệm

Quan sát biểu hiện hành vi và tổng hợp phiếu hỏi sau giờ học cho thấy sự phân hóa sâu sắc về trạng thái tâm lý học tập giữa hai lớp:

+ Tại Lớp Thực nghiệm, tỷ lệ HS ở mức "Rất thích" và "Thích" đã nhảy vọt lên chiếm đại đa số (trên 90%). Trẻ luôn duy trì trạng thái hào hứng, tập trung cao độ, phản xạ nhanh nhẹn khi nghe tín hiệu âm thanh và tích cực tương tác, tranh biện nhóm để tìm đáp án đúng. Không khí lớp học vui tươi, bùng nổ năng lượng thẩm mỹ.

+ Tại Lớp Đối chứng, trạng thái tâm lý học tập không có sự chuyển biến so với trước thực nghiệm: HS tiếp tục dừng lại ở mức "Bình thường", sự tập trung giảm dần ở nửa sau tiết học khi nghe giáo viên thuyết trình lý thuyết về các hình thức biểu diễn, biểu hiện tâm lý xuất hiện sự thụ động rõ rệt.

4.2.2. Đánh giá định lượng về sự phát triển Năng lực Cảm thụ Âm nhạc sau thực nghiệm

Sau khi chấm điểm và thống kê kết quả từ bài kiểm tra đánh giá năng lực cuối quá trình thực nghiệm, phổ điểm của hai lớp thể hiện qua bảng số liệu sau:

Bảng 3: Thống kê kết quả kiểm tra đánh giá năng lực cảm thụ âm nhạc của học sinh sau thực nghiệm

Nhóm lớp	Số lượng HS	Mức Giỏi (Tỷ lệ %)	Mức Khá (Tỷ lệ %)	Mức Trung bình (Tỷ lệ %)	Mức Yếu (Tỷ lệ %)
Lớp Thực nghiệm	40	76,0%	24,0%	0%	0%
Lớp Đối chứng	40	37,0%	57,0%	6,0%	0%

Nguồn: Dữ liệu thực nghiệm sư phạm năm 2026

Phân tích đối sánh "Trước - Sau" và Phổ điểm giữa hai nhóm:

Số liệu từ Bảng 3 so với Bảng 2 minh chứng cho sự chuyển biến mang tính bứt phá về NL CTAN của lớp thực nghiệm nhờ tác động của phần mềm Wordwall:

1. Sự tăng trưởng vượt bậc của nhóm Thực nghiệm: Tỷ lệ học sinh đạt loại Giỏi ở lớp Thực nghiệm tăng từ 35,0% (Trước TN) lên đến 76,0% (Sau TN). Phổ điểm Giỏi cao hơn gấp đôi (vượt 39%) so với nhóm Đối chứng sau thực nghiệm (chỉ đạt 37%). Điều này khẳng định chuỗi trò chơi âm thanh tương tác trực quan đã tác động trúng đích vào cơ chế chú ý và phân tích thính giác của học sinh.

2. Sự chuyển dịch tâm lý học tập tích cực từ Khá lên Giỏi: Tỷ lệ học sinh Khá ở lớp Thực nghiệm từ 52,5% (Trước TN) đã thu hẹp xuống còn 24,0% (Sau TN). Đây không phải là sự sụt giảm năng lực mà là một sự dịch chuyển tịnh tiến lên mức cao hơn: Các em học sinh Khá nhờ được rèn luyện phản xạ thính giác liên tục qua các mẫu trò chơi tương tác số đã đạt đến độ chín muồi, khắc phục hoàn toàn sự nhầm lẫn giữa Tốp ca và Đồng ca để vươn lên đạt mức Giỏi. Ngược lại, lớp Đối chứng tỷ lệ học sinh Khá lại tăng lên (57%), dậm chân tại chỗ và không thể bứt phá lên mức Giỏi do thiếu công cụ rèn luyện phản xạ thính giác.

3. Xóa bỏ hoàn toàn học sinh mức độ Trung bình: Ở lớp Thực nghiệm, tỷ lệ học sinh Trung bình từ 12,5% (Trước TN) đã hoàn toàn bị xóa bỏ (0%) sau thực nghiệm. Trong khi đó, ở lớp Đối chứng vẫn còn dậm chân 6% học sinh ở mức độ nhận thức hời hợt này. Kết quả này chứng minh tính nhân văn và hiệu quả toàn diện của biện pháp: Wordwall không bỏ lại học sinh yếu kém phía sau, tính chất hấp dẫn của trò chơi đã lôi cuốn cả những học sinh rụt rè, thụ động nhất tham gia vào quá trình kiến tạo tri thức nghệ thuật.

4.3. Đánh giá từ phía các Chuyên gia Sư phạm (Giáo viên bộ môn)

Nghiên cứu đã tiến hành lấy phiếu khảo sát sâu đối với các giáo viên Âm nhạc trực tiếp dự giờ các tiết học thực nghiệm tại trường. Kết quả ghi nhận sự đồng thuận tuyệt đối:

100% GV đều khẳng định Wordwall là công cụ hỗ trợ tâm lý đắc lực, giải quyết triệt để tính chất "khô khan" của mạch kiến thức thường thức (tác giả, tác phẩm, nhạc cụ). Phần mềm giúp đa giác quan của trẻ (thính giác nghe nhạc, thị giác nhìn hình ảnh, xúc giác tương tác bấm chọn) được kích hoạt đồng thời, tạo ra cung phản xạ ghi nhớ bền vững trong cấu trúc não bộ trẻ thơ.

5. KẾT LUẬN

Việc ứng dụng phần mềm trực tuyến Wordwall vào mạch nội dung Thường thức âm nhạc cho học sinh tiểu học không chỉ đơn thuần là việc thay đổi một công cụ dạy học, mà là một sự đổi mới có tính chất bước ngoặt về mặt phương pháp giáo dục âm nhạc hiện đại. Bằng việc cụ thể hóa cấu trúc năng lực cảm thụ âm nhạc thành các chỉ báo hành vi rõ ràng kết hợp quy trình 5 bước thiết kế chặt chẽ và các biện pháp mở rộng sâu sắc, nghiên cứu đã chứng minh tính khả thi tuyệt đối thông qua các số liệu định lượng thực nghiệm cụ thể. Hệ thống trò chơi tương tác số từ Wordwall đã tạo nên một không gian trải nghiệm sinh động, tác động mạnh mẽ vào thế giới xúc cảm thẩm mỹ của học sinh, giúp các em nâng cao năng lực lắng nghe, phân biệt âm thanh và tự tin trình bày cảm nhận nghệ thuật cá nhân.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), Chương trình Giáo dục phổ thông môn Âm nhạc (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018).

Đỗ Thị Linh Chi, Nguyễn Văn Thiều (2025), "Khai thác trò chơi học tập giúp học sinh tiểu học phát triển năng lực âm nhạc", Tạp chí Thiết bị giáo dục, số 1, tr. 45 – 47. Mai Linh Chi (2024), "Sử dụng phương pháp dạy đọc nhạc cho học sinh tiểu học đáp ứng Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 môn Âm nhạc", Tạp chí Thiết bị giáo dục, 1(320), tr. 75 – 77.

Phạm Thị Thu Hiền (2024), "Nghiên cứu sự khác biệt giữa cảm nhận âm nhạc qua biểu diễn trực tiếp và cảm nhận gián tiếp trên các phương tiện truyền thông trực tuyến nhằm phát triển năng lực cảm thụ âm nhạc cho học sinh tiểu học", Tạp chí Thiết bị Giáo dục, 2(327), tr. 249 – 251.

Đoàn Ngọc Ánh Huy (2022), "Sử dụng ứng dụng Wordwall để tạo các trò chơi tương tác trong việc dạy từ vựng tiếng anh", Tạp chí Khoa học và Công nghệ Trường Đại học Xây dựng Miền Tây, số 3, tr. 186 – 195.

Nguyễn Mai Linh, Ngô Thị Thu Thuỷ, Nguyễn Thị Nga Thúy (2024), "Ứng dụng Wordwall để cải thiện kỹ năng Nghe của sinh viên: Nghiên cứu tình huống", Tạp chí Thiết bị giáo dục, 2(327), tr. 17 – 20. Nguyễn Minh Phượng, Trần Thị Thanh Hoà, Nguyễn Khánh Ly (2024), "Xây dựng và thử nghiệm sử dụng trò chơi luyện nghe cho trẻ khiếm thính 3-6 tuổi trên nền tảng Wordwall", Tạp chí khoa học Trường Đại học Sư phạm Hà Nội, 69(5), tr. 112 – 115.