

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG WORDWALL

Hướng dẫn đăng ký tài khoản Wordwall

Bước 1:

Trước hết các thầy cô truy cập vào link dưới đây để vào trang chủ của Wordwall: <https://wordwall.net/>

Sau đó tại giao diện này thầy cô **nhấn vào Sign up** để tiến hành đăng ký tài khoản sử dụng.

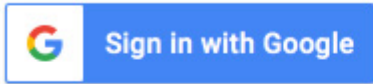


Bước 2:



Hiện thị giao diện để thầy cô đăng nhập thông qua tài khoản Google hoặc nhập địa chỉ email khác. Các thầy cô điền tất cả thông tin được yêu cầu rồi nhấn Sign up để tạo tài khoản là xong.

Với **tài khoản cơ bản miễn phí** thì bạn sẽ chỉ được phép sử dụng **18 nội dung tạo trò chơi** cho học sinh và **5 nội dung tạo mới** mà bạn có thể tự tạo từ nguồn có sẵn.

Sign Up to a Basic account

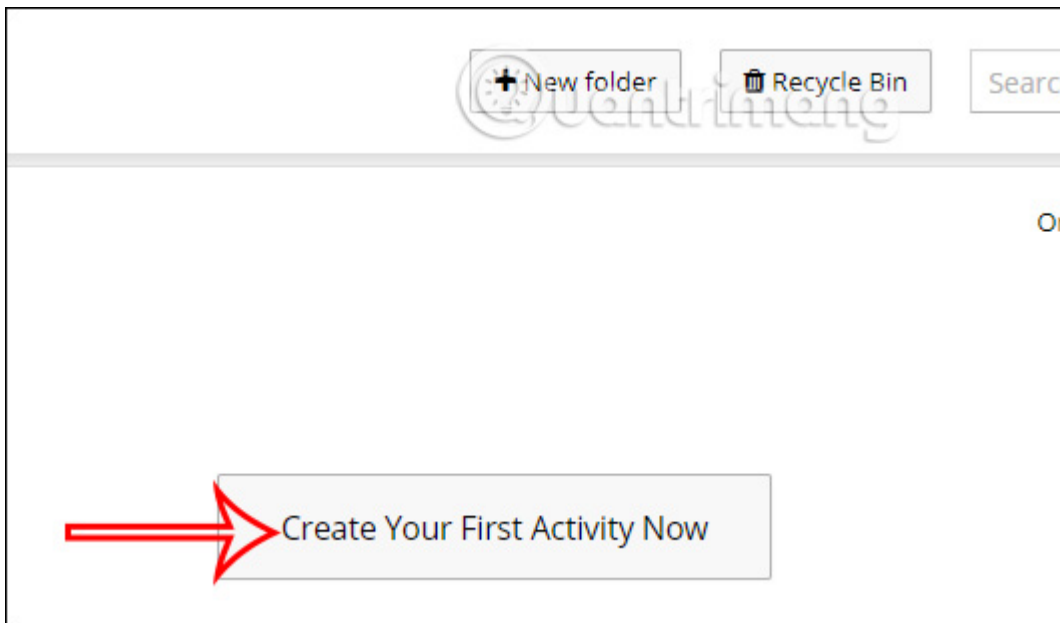


OR

Location  Vietnam 

I accept the [Terms of use](#) and [Privacy policy](#)

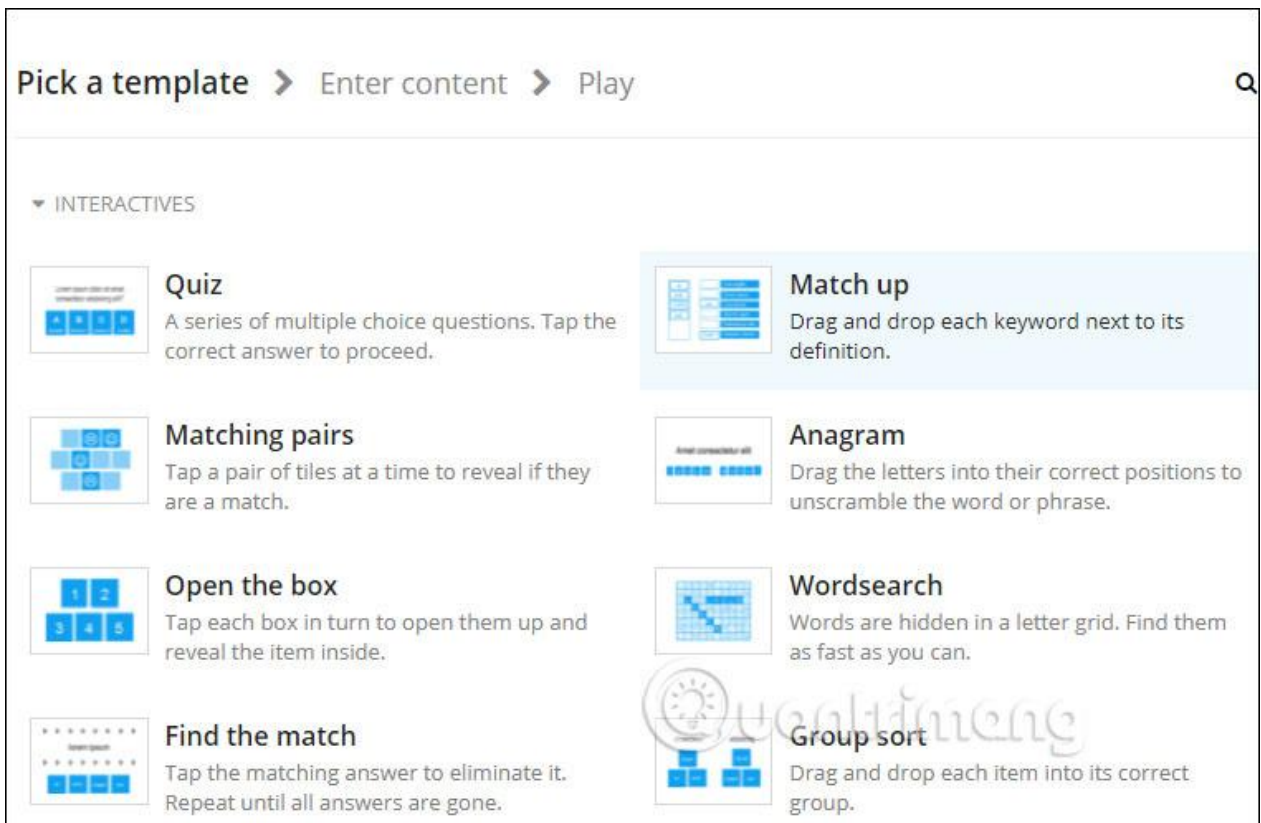
Sau khi chúng ta tạo xong tài khoản Wordwall sẽ tiến hành tạo nội dung. Nhấn **Create Your First Activity Now** để tạo trò chơi cho học sinh.



Hướng dẫn dạy trực tuyến trên Wordwall

Bước 1:

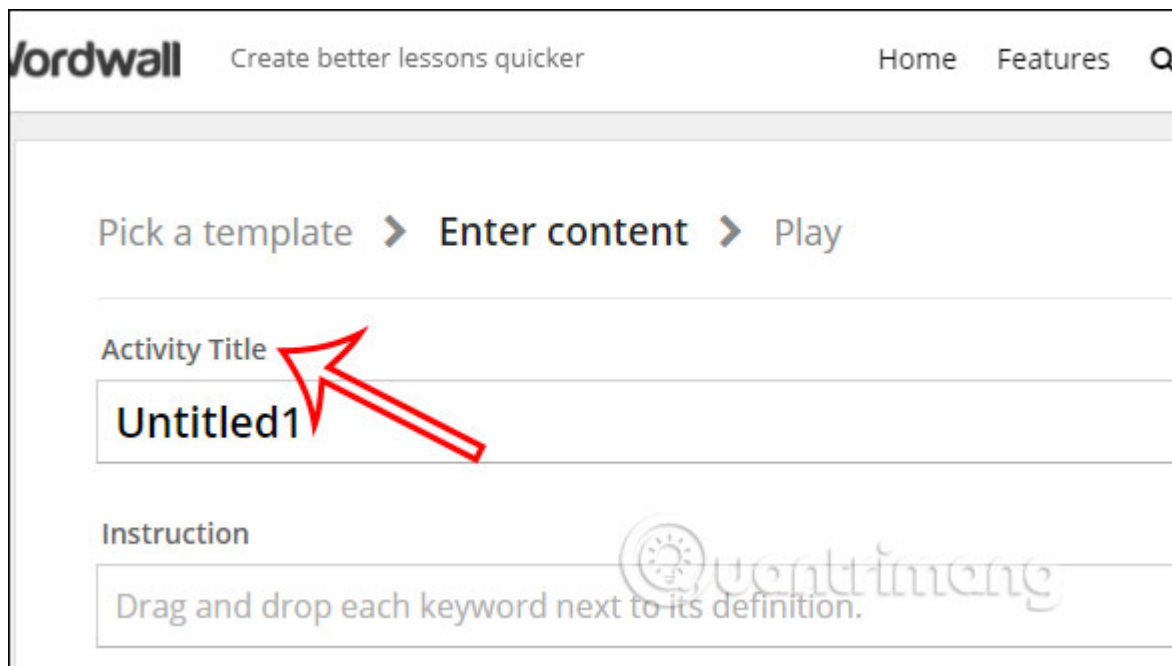
Sau đó các thầy cô sẽ được chuyển sang giao diện tất cả những trò chơi mà thầy cô được cung cấp. **Nhấn vào trò chơi** mà thầy cô muốn dùng. Chẳng hạn ở đây sẽ chọn trò chơi Match up - nối ô cột A sang cột B sao cho chính xác



Bước 2:

Chuyển sang giao diện để thiết lập trò chơi mà bạn đã tạo. Mỗi một kiểu trò chơi sẽ yêu cầu nhập nội dung khác nhau.

Đầu tiên bạn **nhập tựa đề cho trò chơi tại Activity Title**. Phần Instruction thầy cô có thể nhập thêm yêu cầu của trò chơi để học sinh dễ hiểu.



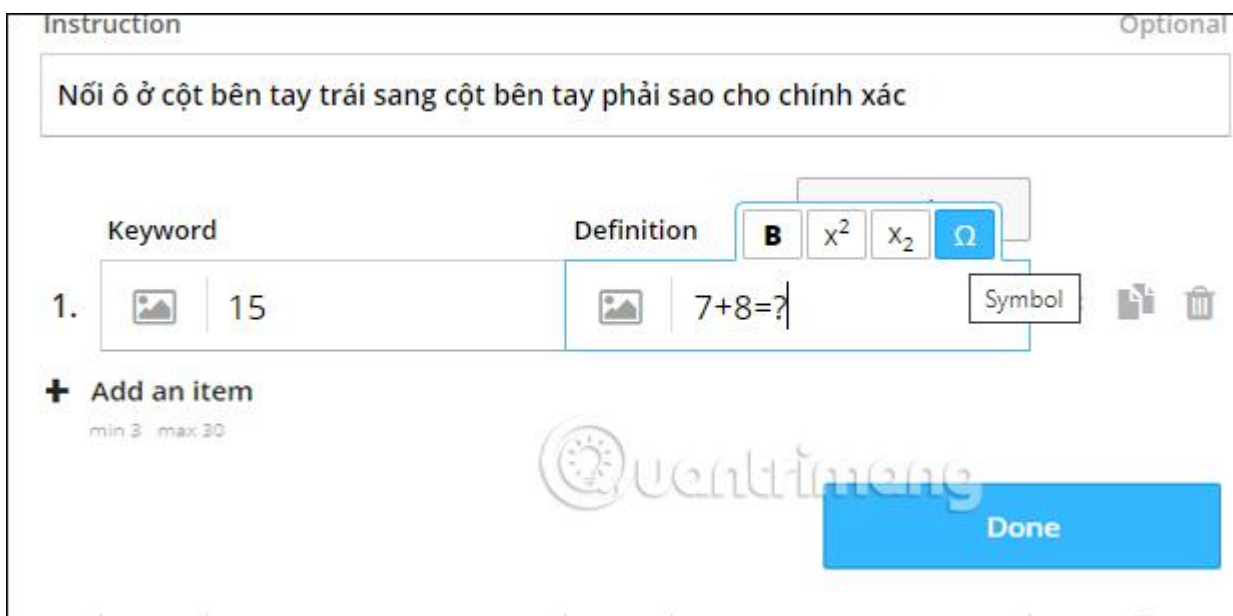
The screenshot shows the 'Jordwall' interface with the tagline 'Create better lessons quicker'. It features a navigation bar with 'Home' and 'Features' links. The main content area displays a progress indicator with three steps: 'Pick a template', 'Enter content', and 'Play'. The 'Enter content' step is active. Below this, there are two input fields: 'Activity Title' with the text 'Untitled1' and 'Instruction' with the text 'Drag and drop each keyword next to its definition.' A red arrow points to the 'Activity Title' field. A watermark 'Quentimeng' is visible in the bottom right corner of the screenshot.

Bước 3:

Kéo xuống bên dưới bạn sẽ nhìn thấy có **2 cột là Keyword và Definition** để nhập. Cột Keyword sẽ dùng nhập kết quả còn Definition nhập câu hỏi hoặc câu đố. Các thầy cô phải nhập đúng kết quả cho câu hỏi. Hệ thống tự động tráo các câu hỏi sau đó.

Thầy cô có thể nhấn biểu tượng chỉ số để chèn chỉ số trên dưới khi nội dung yêu cầu hoặc nhấn biểu tượng Symbol để thêm các biểu tượng.

Để **thêm câu hỏi khác** thì **nhấn Add an item**, tối đa sẽ có 30 câu hỏi để nhập nhé.

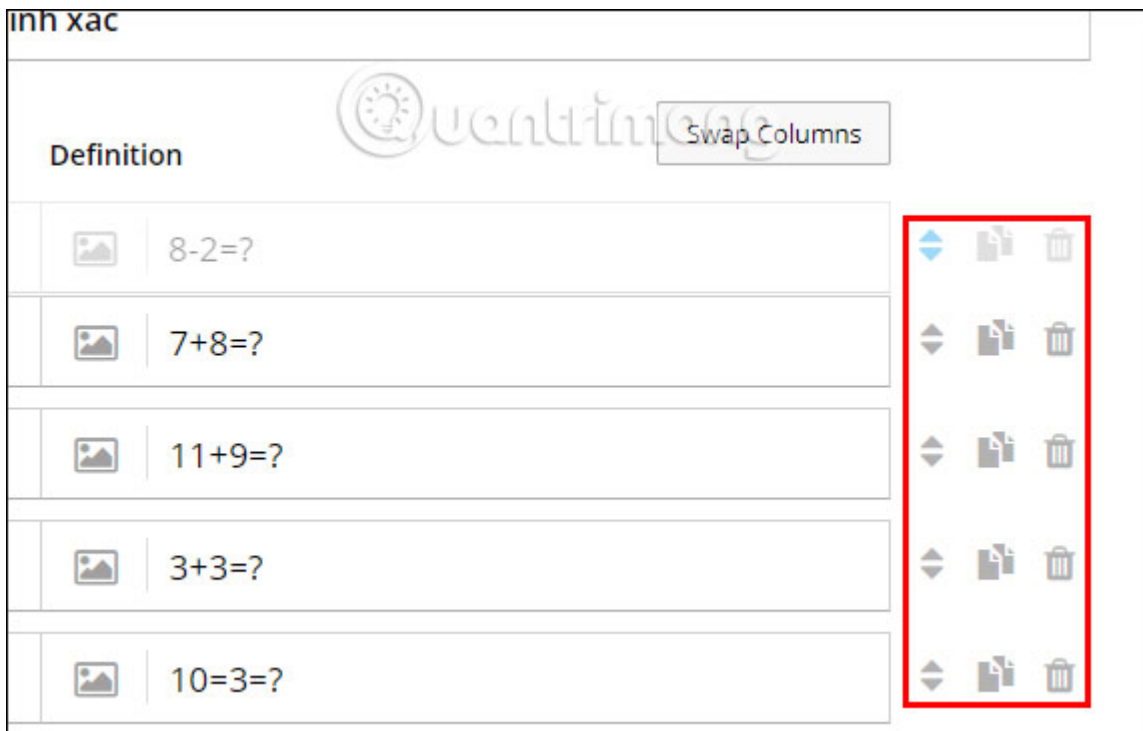


Bước 4:

Sau khi đã nhập xong bảng nối ô, nếu muốn đổi vị trí cột thì nhấn vào Swap Columns để đổi.

Nếu muốn thay đổi vị trí của hàng nào thì nhấn và giữ vào biểu tượng 2 tam giác rồi di chuyển. Để copy thêm hàng thì nhấn biểu tượng Copy, muốn xóa thì nhấn biểu tượng thùng rác.

Kết thúc **nhấn vào nút Done** để lưu lại trò chơi.



Bước 5:


Kết quả thầy cô sẽ nhìn thấy giao diện của trò chơi gửi cho học sinh như dưới đây.

20	<input type="text"/>	$3+6=?$
7	<input type="text"/>	$8-2=?$
9	<input type="text"/>	$10-3=?$
15	<input type="text"/>	$7+8=?$
6	<input type="text"/>	$11+9=?$
<input type="button" value="Submit Answers"/>		


Wordwall sẽ có tùy chọn thay đổi hình nền cho trò chơi tại **phần Theme** bên dưới.

Trò chơi nối ô chính xác


Theme




Wild west




Spooky



Blackboard



TV game show



Newsroom

Bước 6:

Bên dưới là **phần Options** để điều chỉnh trò chơi.

- Phần Timer thầy cô có thể lựa chọn chế độ đếm ngược thời gian hay không.
- Random sẽ đổi thứ tự vị trí các lựa chọn cho từng học sinh hay không.

- End of game có muốn hiện trả lời của học sinh hay không.

Chỉnh xong **nhấn Apply To This Activity** để áp dụng cho trò chơi này.

Classic Clouds Jungle Primary Space Co

Options

TIMER None Count up Count down 5 m 0 s

RANDOM Different layout each play Always the same layout

END OF GAME Show answers

Apply To This Activity More ▾

Tiếp **phần Leaderboard** để tùy chỉnh bảng xếp hạng kết quả cho học sinh. **Nhấn Options** để mở rộng các tùy chỉnh.

Leaderboard Options ▲

ENABLED On Off

SIZE Top 3 Top 5 Top 10 Top 20 Top 40

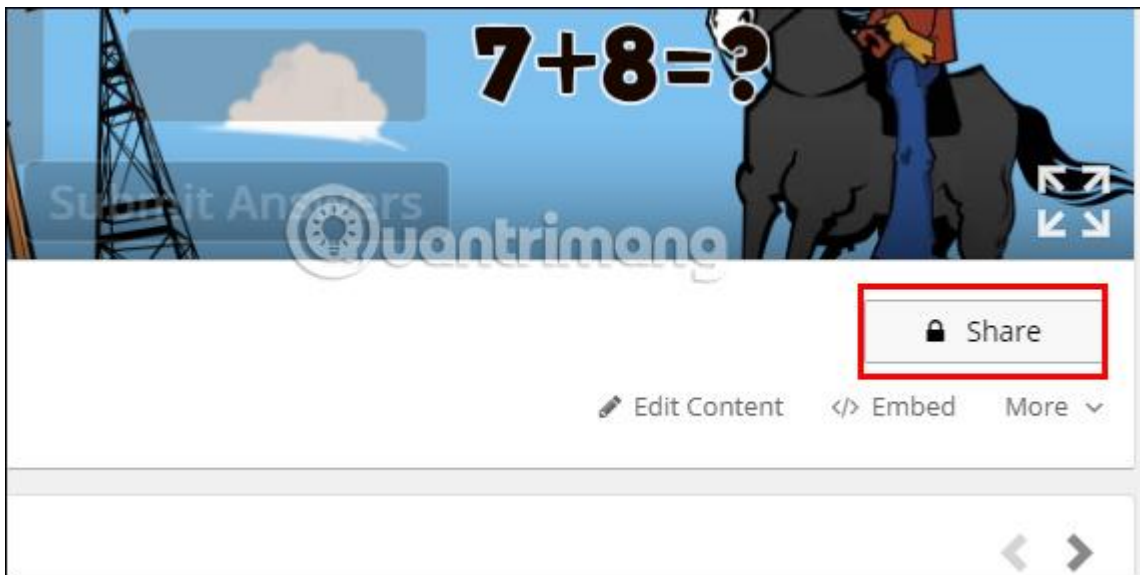
DUPLICATES Allow duplicate names Only show best score for each name

REMOVE AFTER Never 1 year 1 month 1 week 24 hours

Rank	Name	Score	Time
1st	-	-	-
2nd	-	-	-
3rd	-	-	-
4th	-	-	-
5th	-	-	-
6th	-	-	-

Bước 7:

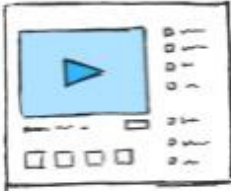
Sau đó để **chia sẻ cho học sinh** thì thầy cô sẽ có lựa chọn Embed để chèn nội dung vào nội dung bài giảng trên trang web chẳng hạn. Hoặc nhấn vào **nút Share** để chọn chia sẻ.



Tại My Students nhấn vào **Set Assignment** để đặt làm bài tập cho học sinh.

Who do you want to share with?

Other teachers



g the resource public allows others to
onfigure or build upon your work.

get a shareable link and embed code.

Make Public ▶

My students



Set an assignment if you want others to
play the activity and nothing more.

The outcome can be tracked in [My Res](#)

Set Assignment ▶

Bước 7:

Thầy cô sẽ **tích chọn Enter name** để học sinh nhập tên cho bài làm. **Deadline** để thiết lập thời gian nộp bài. Sau đó **nhấn Start** để bắt đầu.

Assignment setup

Results title

Registration

Enter name
Students must enter a name before they start.

Anonymous
No registration or name required - just play it.

Deadline


None 9:00

End of game


Show answers
 Leaderboard
 Start again

Đây là **link để gửi bài tập cho học sinh.**


Assignment set

 **All done**

Give this link to your students:



Share or embed it:



An entry has been added to [My Results](#)

Bước 8:

Học sinh truy cập vào link rồi nhập tên của mình để làm bài tập. **Nhấn Start** để làm bài tập. Khi làm xong sẽ hiển thị kết quả trả lời đúng nếu thầy cô có để chế độ hiện câu trả lời.

6
15
7
9
20

8-2=?
 10-3=?
 6+3=?
 11+9=?
 7+8=?

Submit Answers X

Hướng dẫn xem kết quả, quản lý trò chơi trên Wordwall

Bước 1:

Tại giao diện trên Wordwall thầy cô nhấn vào **My Activities**.

Home Features Community **My Activities** My Results Create Activity

Match up

nối ô chính xác

Quantrimang

Bước 2:

Lúc này thầy cô sẽ nhìn thấy số lượng học sinh tham gia trả lời khi nhấn vào nút Start. Nhấn vào **tùy chọn 3 chấm** để xem tùy chọn cho bài tập này.

The image shows a screenshot of a math game interface. On the left, there is a vertical stack of five colored boxes containing the numbers 7 (blue), 15 (red), 9 (orange), 20 (green), and 6 (purple). To the right of these boxes are five empty input fields, each followed by a math problem: $10-3=?$, $8-2=?$, $7+8=?$, $11+9=?$, and $3+6=?$. Below the game area, the text "Trò chơi nối ô chính xác" is displayed. Underneath, it says "Match up" and "Public" with a play button icon and the number 6. A vertical ellipsis menu icon is visible to the right of the "Public" text. A context menu is open, showing the following options: "Open In New Tab", "Share", "Edit Content", "Rename", "Duplicate", "Move", "Delete", and "Embed". A watermark "Quattrinong" is visible at the bottom of the screenshot.


Bước 3:

Để **xem kết quả** học sinh trả lời thì nhấn **My Results**. Tại đây sẽ hiển thị tất cả kết quả cho các bài tập mà thầy cô giao cho học sinh. **Nhấn vào bài tập** để xem kết quả.

Order by: **Created** ▾ **Deadline** ▲ **Name** ▾

Result 4 for 'Trò chơi nối ô chính xác'


4
25 Aug 11:22 - No deadline



⋮

Result 2 for 'Trò chơi nối ô chính xác'


1
25 Aug 11:06 - No deadline



⋮

Result 1 for 'Trò chơi nối ô chính xác'

1
25 Aug 11:02 - No deadline

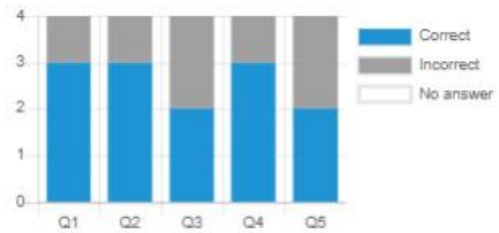


⋮

Bước 4:

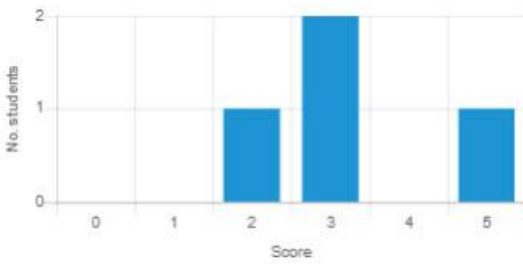
Tại đây thầy cô sẽ nhìn thấy tất cả **bảng thống kê** học sinh nào trả lời đúng nhiều nhất, trả lời nhanh nhất, số lượng học sinh trả lời đúng là bao nhiêu, trả lời sai bao nhiêu cho câu hỏi đó.

Correct or incorrect by question



Question	Correct	Incorrect	No answer
Q1	3	1	0
Q2	3	1	0
Q3	2	2	0
Q4	3	1	0
Q5	2	2	0

Score distribution



Score	No. students
0	0
1	0
2	1
3	2
4	0
5	1

Results by question SORT BY Number Correct Incorrect

	Question	Correct	Incorrect
1 ▶	7+8=?	3	1
2 ▶	6+3=?	3	1
3 ▶	11+9=?	2	2
4 ▶	8-2=?	3	1
5 ▶	10-3=?	2	2

Results by student SORT BY Submission Name Correct + Time ⌵

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/379608064>

SỬ DỤNG ỨNG DỤNG WORDWALL ĐỂ TẠO CÁC TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC TRONG VIỆC DẠY TỪ VỰNG TIẾNG ANH

Article · December 2022

CITATIONS

0

READS

155

2 authors, including:



Tạp Chí Khoa Học Và Công Nghệ Trường Đại Học Xây Dựng Miền Tây

Trường Đại học Xây dựng Miền Tây

181 PUBLICATIONS 7 CITATIONS

SEE PROFILE

SỬ DỤNG ỨNG DỤNG WORDWALL ĐỂ TẠO CÁC TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC TRONG VIỆC DẠY TỪ VỰNG TIẾNG ANH

USING WORDWALL APPLICATION TO CREATE INTERACTIVE GAMES IN TEACHING ENGLISH VOCABULARY

ThS. Đoàn Ngọc Ánh Huy
Khoa Khoa học Cơ bản - Trường ĐHXD Miền Tây
Email: doanngocanh Huy@mtu.edu.vn
Điện thoại: 0985 040 974

Ngày nhận bài: 21/11/2022
Ngày gửi phản biện: 07/12/2022
Ngày chấp nhận đăng: 17/12/2022

Tóm tắt:

Từ vựng đóng vai trò quan trọng trong việc phát triển các kỹ năng ngôn ngữ. Vì vậy, các phương pháp áp dụng trong giảng dạy đều chú trọng đến việc dạy từ vựng, trong đó dạy từ vựng thông qua các trò chơi tương tác là một phương pháp được dùng khá phổ biến và mang lại hiệu quả tích cực. Bài viết hướng dẫn cho giáo viên cách sử dụng ứng dụng Wordwall bao gồm: đăng ký tài khoản, thiết kế các trò chơi tương tác, chia sẻ liên kết cho người học, quản lý kết quả của người học và sử dụng nguồn tài nguyên có sẵn trong Wordwall. Nhờ ứng dụng này, giáo viên có thể tạo môi trường học tập sinh động, tạo hứng thú cho người học và giúp người học thực hành và ôn luyện từ vựng. Ngoài ra, người học có cơ hội để mở rộng vốn từ vựng, cải thiện và phát triển các kỹ năng ngôn ngữ khác.

Từ khóa: ứng dụng Wordwall, trò chơi tương tác, dạy và học từ vựng.

Abstract:

Vocabulary plays an important role in the development of language skills. Therefore, the methods applied in teaching focus on teaching vocabulary, in which teaching vocabulary through interactive games is a widely used method and brings positive effects. The article guides teachers how to use Wordwall application including: registering an account, designing interactive games, sharing the game link for learners, managing learners' results and using available resources in Wordwall. Thanks to this application, teachers can create interactive games, lively learning environment as well as excitement for learners to practice and review vocabulary. Moreover, learners have more opportunities to expand their range of vocabulary, improve and develop other language skills.

Keywords: *Wordwall, interactive games, teaching and learning vocabulary.*

1. Mở đầu

Nhà ngôn ngữ học nổi tiếng D. A. Wilkins đã từng nói rằng "Without grammar, very little can be conveyed. Without vocabulary, nothing can be conveyed." (*Không có ngữ pháp, rất ít thông tin có thể được truyền đạt. Không có từ vựng, không một thông tin nào có thể được truyền đạt*). Từ vựng được coi là nền tảng trong việc học ngoại ngữ và đóng một vai trò quan trọng trong hoạt động viết và nói. Có nhiều phương pháp để dạy và học từ vựng, trong đó việc sử dụng các trò chơi tương tác được đánh giá là mang lại nhiều hiệu quả vì tạo được môi trường học tập thư giãn, giúp người học tăng thêm sự hứng thú trong việc học. Qua đó giúp họ ghi nhớ từ vựng tốt hơn, dần cải thiện và phát triển các kỹ năng ngôn ngữ khác như nghe hiểu, đọc hiểu, giao tiếp... Với sự phát triển mạnh mẽ của công nghệ thông tin, giáo viên có thể dễ dàng sử dụng những ứng dụng có sẵn để tạo ra các hoạt động tương tác dùng trong việc dạy từ vựng. Bài viết giới thiệu ứng dụng Wordwall với tính năng chính là giúp giáo viên thiết kế những nội dung thực hành từ vựng cho người học ở dạng trò chơi tương tác. Ứng dụng giúp tạo ra nhiều trò chơi khác nhau với các thao tác đơn giản để thiết lập, dễ dàng chia sẻ cho người học để luyện tập và thực hành, nhằm cải thiện vốn từ vựng và khả năng ngôn ngữ. Đồng thời, ứng dụng cũng giúp giáo viên theo dõi được tiến độ và kết quả tham gia hoạt động của người học một cách nhanh chóng, giúp công tác tự đánh giá việc dạy và học từ vựng được dễ dàng và chính xác.

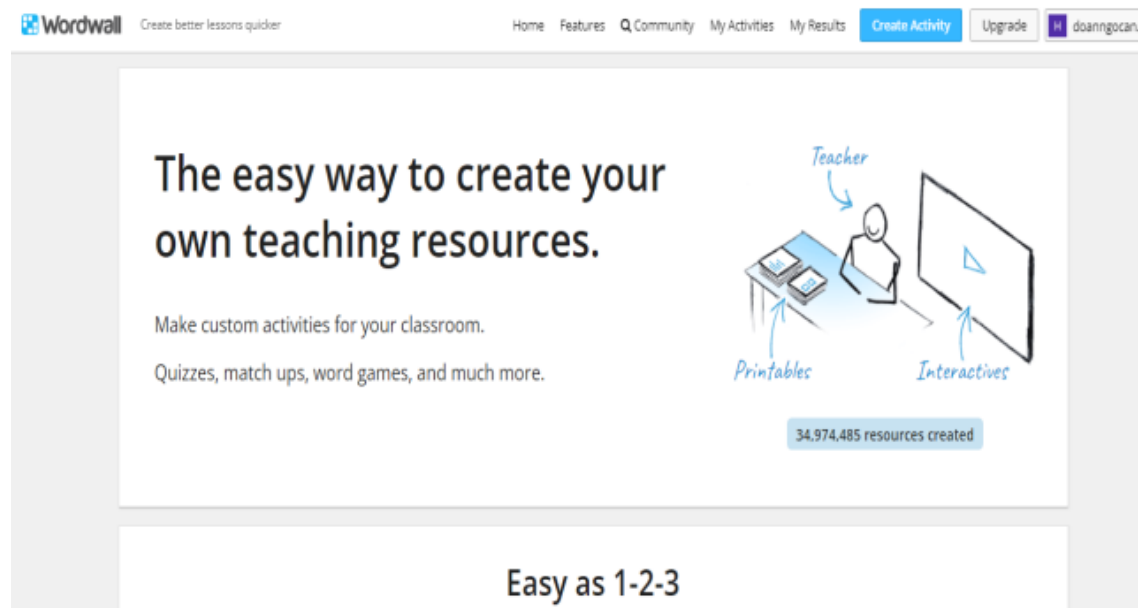
2. Ứng dụng Wordwall**2.1 Giới thiệu về Wordwall**

Wordwall là một nền tảng trực tuyến giúp giáo viên có thể tạo ra các trò chơi tương tác cho lớp học trực tuyến hoặc lớp học truyền thống nhằm thực hành và ôn luyện từ

vững hiệu quả. Với các thao tác đơn giản, Wordwall cho phép giáo viên tạo ra nhiều trò chơi đa dạng như dạng trắc nghiệm phổ biến (gameshow quiz), tìm cặp từ giống nhau (matching pairs), đảo trật tự chữ cái trong một từ (anagram), điền từ còn thiếu vào chỗ trống (missing words)... . Giáo viên có thể tổ chức hoạt động bằng cách chia sẻ đường liên kết của các trò chơi cho người học. Người học có thể thực hiện các trò chơi này như một hoạt động tương tác trong lớp học hoặc ở dạng bài tập về nhà. Giáo viên có thể theo dõi kết quả của người học khi họ hoàn thành trò chơi.

2.2 Hướng dẫn sử dụng Wordwall

- Bước 1: Truy cập vào trang <https://wordwall.net> hoặc tải ứng dụng Wordwall tại CH Play hoặc App Store. Chọn đăng ký bằng tài khoản Google hoặc nhập địa chỉ email và các thông tin khác được yêu cầu, sau đó chọn Sign up để tạo tài khoản.



Hình 1. Giao diện khi đăng ký tài khoản thành công

Đối với tài khoản Basic dùng miễn phí, người dùng được phép sử dụng 18 trò chơi và tạo được 5 hoạt động cho lớp học. Nếu muốn sử dụng thêm nhiều tính năng khác như tăng số lượng trò chơi, tăng số lượng hoạt động được thiết kế, có thể in các bài tập cho người học thì người dùng phải trả phí cho bản Standard hoặc bản Pro.

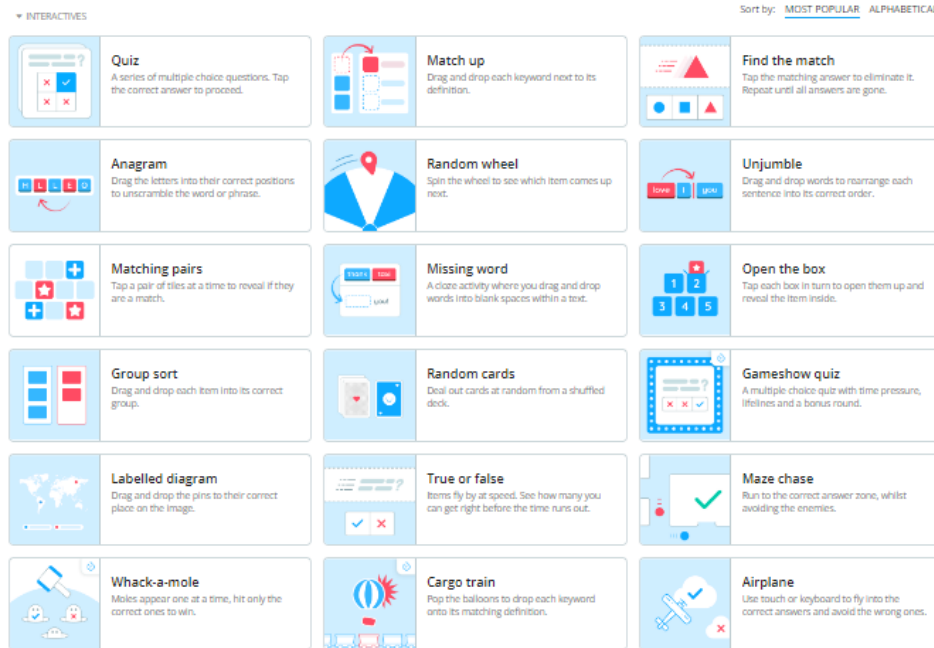
Upgrade your account

School plans >

Pay Monthly Pay Annually (Save 10%)

	Basic	Standard	Pro
	Free	₫ 70 000 / month VND	₫ 105 000 / month VND
Interactives	18 ▾	18 ▾	33 ▾
Printables	0 ▾	16 ▾	16 ▾
Number of resources you can create	5	Unlimited	Unlimited
		Upgrade	Upgrade

Hình 2. Các tính năng và bảng giá cho từng loại tài khoản



Hình 3. Các trò chơi của tài khoản Basic

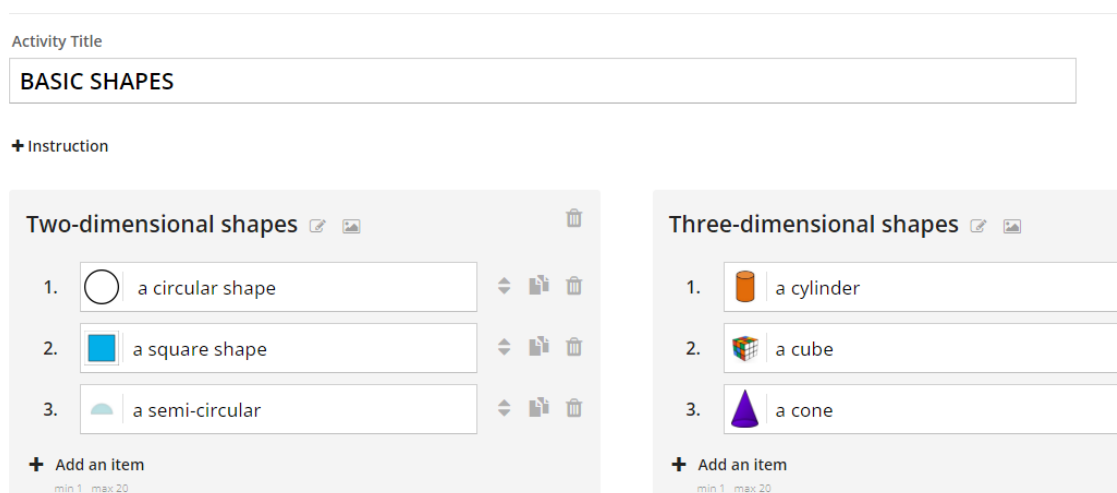
- Bước 2: Để tạo bài tập thì chọn **Create Activity** và chọn trò chơi mà giáo viên muốn sử dụng.

Quiz và Gameshow quiz: trò chơi có những câu hỏi dạng trắc nghiệm

➤ Anagram: sắp xếp thứ tự các chữ cái để tạo thành từ/ cụm từ hoàn chỉnh

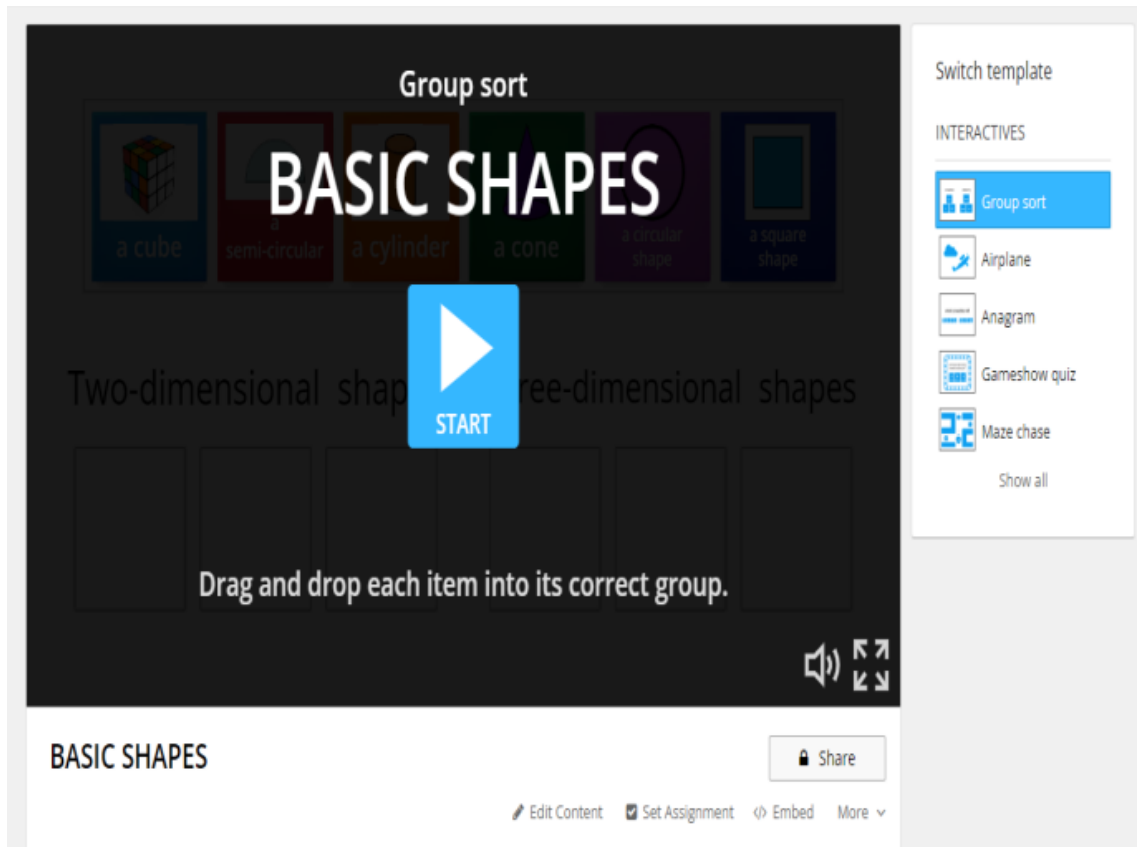
- Matching pairs: chọn các cặp nội dung giống với nhau
- Group sort: kéo và thả các từ có cùng chủ đề vào một nhóm
- Labelled diagram: kéo và thả các cụm từ vào vị trí đúng trên hình vẽ
- Whack-a-mole: đập chuột chũi có chứa phương án đúng
- Match up: kéo và thả từ với định nghĩa đúng
- Random wheel: chọn một nội dung bất kỳ bằng cách xoay vòng quay
- Missing word: điền từ còn thiếu vào chỗ trống
- Random cards: lật một thẻ bất kỳ với nội dung bên trong thẻ
- True or False: chọn True/False cho các thông tin xuất hiện trong thời gian quy định
- Cargo train: làm vỡ bong bóng chứa từ khóa để nó rơi vào đúng định nghĩa của từ khóa đó
- Find the match: chọn câu trả lời phù hợp với câu hỏi
- Unjumble: kéo và thả các từ để sắp xếp thành câu hoàn chỉnh
- Open the box: chọn một ô và xem nội dung bên trong của ô đó
- Maze chase: tìm đến câu trả lời đúng bằng cách vượt qua các chướng ngại vật
- Airplane: điều khiển máy bay bay vào câu đúng và tránh câu sai

- Bước 3: Điền nội dung cho trò chơi. Tùy vào hình thức của trò chơi mà mỗi trò chơi sẽ có yêu cầu nhập nội dung khác nhau, như Activity Title (tên của hoạt động), Instruction (Hướng dẫn cách chơi), Questions (nội dung câu hỏi), Answers (nội dung câu trả lời),... Sau khi hoàn thành nội dung thì nhấn Done để lưu.



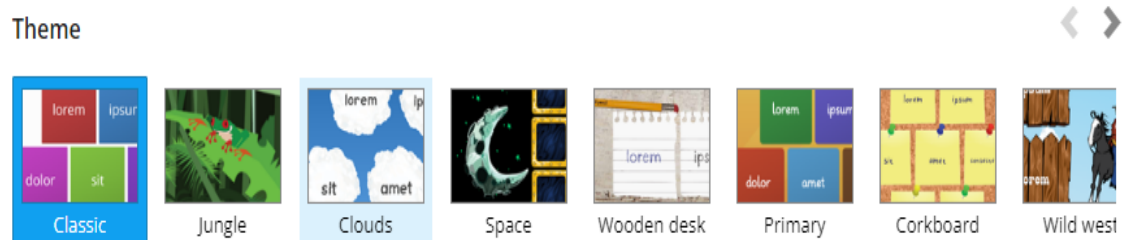
Hình 4. Thiết kế nội dung của trò chơi Group sort

- Bước 4: Giáo viên xem nội dung đã được thiết kế và có thể thay đổi các dạng trò chơi khác với cùng nội dung đã soạn ở mục Switch template ở cột bên phải.



Hình 5. Giao diện khi hoàn thành trò chơi Group sort và các trò chơi khác với cùng nội dung được đề xuất ở bên phải (Airplane, Anagram, Gameshow quiz,...)

- Bước 5: Tùy chỉnh các tính năng của trò chơi gồm:
+ Chọn giao diện (Theme) để tạo hình ảnh sinh động, màu sắc vui tươi, âm thanh hấp dẫn cho trò chơi



Hình 6. Các giao diện của Wordwall

+ Chọn mục Options để điều chỉnh các quy định của trò chơi như thời gian chơi, hiển thị đáp án, số lần chơi...

Options

TIMER None Count up Count down m s

LAYOUT Grouped Table

RANDOM Different layout each play Always the same layout

END OF GAME Show answers

Apply To This Activity More ▾

Hình 7. Giao diện của mục Options

+ Chọn mục Leaderboard để điều chỉnh tính năng của bảng xếp hạng kết quả bài làm của người học.

Leaderboard Options ▲

ENABLED On Off

SIZE Top 3 Top 5 Top 10 Top 20 Top 40

DUPLICATES Allow duplicate names Only show best score for each name

REMOVE AFTER Never 1 year 1 month 1 week 24 hours

Apply To This Activity Apply To All My Activities


Rank	Name	Score	Time
1st	-	-	-
2nd	-	-	-
3rd	-	-	-
4th	-	-	-
5th	-	-	-
6th	-	-	-
7th	-	-	-
8th	-	-	-
9th	-	-	-
10th	-	-	-

Hình 8. Giao diện của bảng Leaderboard

- Bước 6: Chia sẻ link trò chơi cho người học bằng cách chọn Set assignment, điền các thông tin theo yêu cầu, chọn Start và sao chép đường link để gửi cho người học. Người học chỉ cần truy cập link và tham gia trò chơi mà không cần phải đăng ký tài khoản.

Assignment setup

Results title
Result 1 for 'BASIC SHAPES'

Registration
 Enter name
 Students must enter a name before they start.
 Anonymous
 No registration or name required - just play it.
  Share to Google Classroom
 Share this activity on Google Classroom

Deadline
 None 9:00


End of game
 Show answers
 Leaderboard
 Start again

Hình 9. Giao diện khi chọn Set assignment

Assignment set

 **All done**

Give this link to your students:



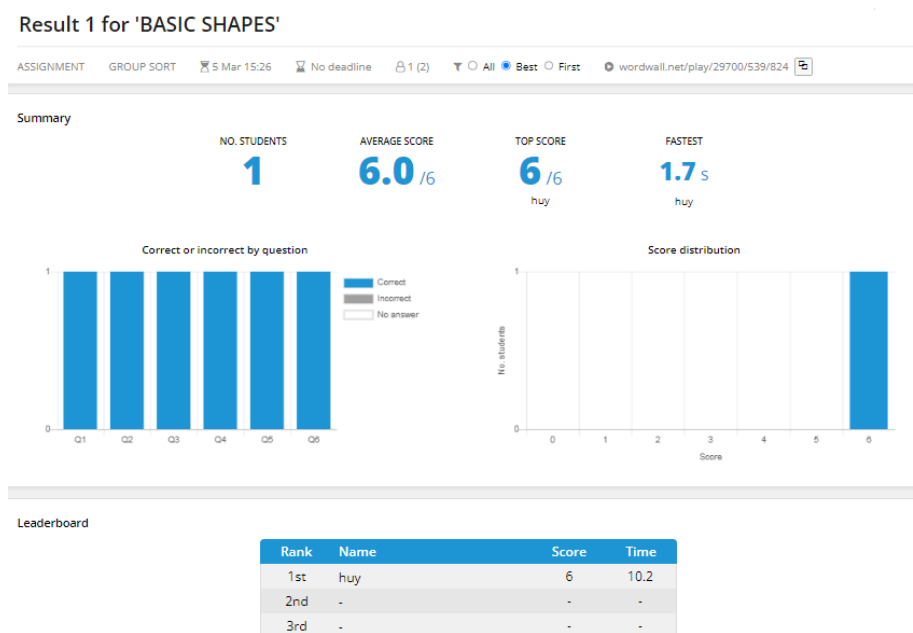
Share or embed it:



An entry has been added to [My Results](#)

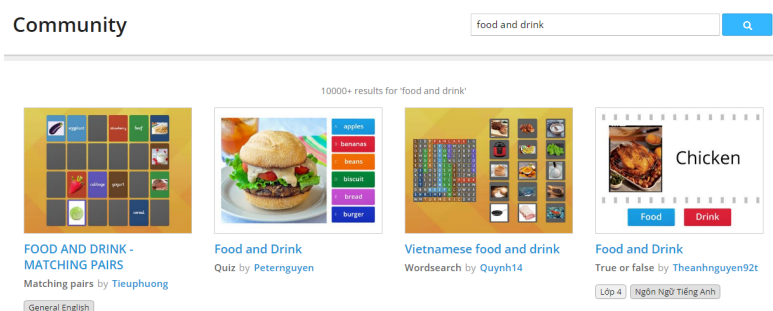
Hình 10. Giao diện khi hoàn thành việc tạo đường link

- Bước 7: Để xem kết quả làm bài của người học, chọn My Results. Giáo viên sẽ nhìn thấy bảng thống kê người học nào trả lời đúng nhiều nhất, trả lời nhanh nhất, số lượng người học trả lời đúng/ sai bao nhiêu cho từng câu hỏi, điểm số, thời gian nộp bài, thời gian làm bài của từng người học.



Hình 11. Giao diện của My results

Ngoài ra, Wordwall có sẵn nguồn tài nguyên tham khảo rất lớn từ các giáo viên trên thế giới. Bằng cách chọn mục Community trên thanh công cụ và nhập vào ô tìm kiếm nội dung bài học, giáo viên có thể sở hữu rất nhiều trò chơi đã được các giáo viên khác thiết kế sẵn và có thể tùy chỉnh nội dung cho phù hợp. Giáo viên chỉ cần chọn trò chơi bất kỳ, thực hiện các bước như hướng dẫn bên trên để gửi đường link cho người học sử dụng.



Hình 12. Giao diện của mục Community

3. Kết luận

Để tạo sự hấp dẫn cho bài học và tạo động lực học tập từ vựng cho người học, giáo viên cần tích cực trong việc ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy. Với nhiều ưu điểm như các thao tác dễ thực hiện cho người dạy và người học, có nhiều trò chơi mang tính tương tác cao, có nguồn tài nguyên tham khảo lớn và đa dạng từ các giáo viên trên toàn thế giới, Wordwall là một lựa chọn phù hợp không chỉ dành cho các giáo viên đang giảng dạy trực tuyến, mà khi giảng dạy trực tiếp đều có thể sử dụng, nhằm tạo ra sự sinh động, mới mẻ cho lớp học.

Tài liệu tham khảo

- [1] <https://quantrimang.com/cong-nghe/cach-day-truc-tuyen-voi-wordwall-184007> [Truy cập ngày 11/11/2022]
- [2] <https://wordwall.net/features> [Access on 09/11/2022]

CÁC BƯỚC SỬ DỤNG PHẦN MỀM WORDWALL VÀO HỖ TRỢ VIỆC GIẢNG DẠY BỘ MÔN HÓA HỌC

Cách sử dụng Word Wall vô cùng đơn giản với 4 bước dễ hiểu. Người dùng dễ dàng tạo tài nguyên tùy chỉnh bằng 1 vài từ và 1 vài cú click chuột.

- Bước 1: Đăng kí tài khoản và đăng nhập

Wordwall Create better lessons quicker

Home Features Price Plans Log In Sign Up English

The easy way to create your own teaching resources.

Make custom activities for your classroom.
Quizzes, match ups, word games, and much more.

Teacher

Printables

Interactives

36,805,977 resources created

[Sign Up To Start Creating](#)

Giáo viên có thể đăng nhập trực tiếp từ tài khoản google của mình

- Bước 1: Chọn template có sẵn. (đối với tài khoản miễn phí thì giáo viên có thể sử dụng 18 template có sẵn)
- Bước 2: Nhập nội dung tùy ý.
- Bước 3: In các hoạt động ra giấy hoặc phát trực tiếp trên màn hình.

2.2. Một số ví dụ thực tế sử dụng phần mềm Word Wall hỗ trợ trong việc giảng dạy bộ môn Hóa học

Phần mềm Word Wall là một phần mềm có khả năng tương tác khá cao với cùng một lúc nhiều học sinh hoặc các nhóm thảo luận, do đó giáo viên có thể ứng dụng phần mềm vào tất cả các hoạt động trong quá trình dạy học của mình.

Ví dụ 1: trong hoạt động hình thành kiến thức và kĩ năng mới, bài luyện tập nhận biết một số chất vô cơ trong hóa học lớp 12, giáo viên có thể sử dụng trò chơi ô chữ để ôn tập lại nội dung đã được học

Cách làm:

Giáo viên vào phần create activity sau đó chọn Crossword

The screenshot shows the Wordwall website interface. At the top, there is a navigation bar with the Wordwall logo and the tagline "Create better lessons quicker". Navigation links include "Home", "Features", "My Activities", "My Results", "Create Activity" (highlighted in blue), "Upgrade", and a user profile dropdown for "K doankhue". Below the navigation bar, there is a breadcrumb trail: "Pick a template > Enter content > Play". A search bar is present with the text "Search templates: Enter name or description...". A notification box states "You have used 1 of your 5 resources". The page is categorized under "INTERACTIVES" and sorted by "MOST POPULAR". A "Pro templates" section is visible with an "Upgrade" button. The main content area displays six activity templates:

- Flash cards**: Test yourself using cards with prompts on the front and answers on the back.
- Flip tiles**: Explore a series of two sided tiles by tapping to zoom and swiping to flip.
- Wordsearch**: Words are hidden in a letter grid. Find them as fast as you can.
- Hangman**: Try to complete the word by picking the correct letters.
- Image quiz**: An image is revealed slowly. Buzz in when you can answer the question.
- Crossword**: Use the clues to solve the crossword. Tap on a word and type in the answer.

Tiếp theo giáo viên sẽ nhập các câu hỏi và câu trả lời đã được chuẩn bị sẵn.

Câu 1: Để nhận biết khí CO₂ người ta thường dẫn khí đi qua dung dịch gì?

Trả lời: Nước vôi trong

Câu 2: Khi cho ion Cu^{2+} tác dụng với dung dịch NH_3 dư thu được dung dịch có màu gì?

Trả lời: Xanh lam đậm

Câu 3: Để phân biệt dung dịch FeSO_4 và $\text{Fe}_2(\text{SO}_4)_3$ người ta thường dùng?

Trả lời: Dung dịch kiềm

Câu 4: Dung dịch thường dùng để nhận biết anion Cl^- là ?

Trả lời: Bạc nitrat

Từ khoá: Nhận biết các chất vô cơ

Ví dụ 2: Trong hoạt động trải nghiệm kết nối bài axit nitric và muối nitrat trong hóa học lớp 11 giáo viên có thể thiết kế trò chơi nối cột.

Bước 1: Giáo viên tiến hành biên soạn trò chơi theo 2 cột

Câu hỏi	Đáp án
Trong các hợp chất, Nitơ có thể có các số oxi hóa là	-3, +1, +2, +3, +4, +5.
Sâm sét trong khí quyển sinh ra chất	NO
Nitơ khá trơ về mặt hóa học là do	Trong phân tử N_2 có liên kết 3
Tính chất hóa học của N_2	Tính oxi hóa và tính khử
Tính chất hóa học của NH_3 là	Tính khử
Nguyên nhân gây ra mưa axit là do	các oxit của nitơ, lưu huỳnh và cacbon

Bước 2: Giáo viên vào phần create activity sau đó chọn Match up

Bước 3: copy câu hỏi vào cột definition và câu trả lời vào cột keyword, giáo viên thiết lập giới hạn thời gian chơi. Sau khi hoàn thành bấm vào nút done để bắt đầu trò chơi.

Edit content

Last modified 12 Oct 14:02



Match up

Activity Title

Help ▾

Axit nitric và muối nitrat

Instruction

Optional

Điền từ hoặc cụm từ vào chỗ trống để hoàn thành các câu sau:

	Keyword	Definition	Swap Columns
1.	Trong các hợp chất, Nitơ có thể có các s	-3, +1, +2, +3, +4, +5.	
2.	Sấm sét trong khí quyển sinh ra chất	NO	
3.	Nitơ khá trơ về mặt hóa học là do	Trong phân tử N ₂ có liên kết 3	
4.	Tính chất hóa học của N ₂	Tính oxi hóa và tính khử	
5.	Tính chất hóa học của NH ₃ là	Tính khử	

Bước 4: Giáo viên có thể tổ chức trò chơi bằng hình thức tương tác theo từng cá nhân bằng cách tạo mã Qr hoặc copy mã nhúng của trò chơi và gửi vào các nhóm zalo, facebook của lớp... để học sinh có thể tiến hành chơi ngay.

Trong quá trình thực hiện trò chơi giáo viên có thể dễ dàng thay đổi hình thái của trò chơi như: match up, find the match, balloon pop, quiz, gameshow quiz... để tạo sự khác biệt giữa các lớp mà không cần phải soạn lại hệ thống câu hỏi.

Hình thức chơi match up

Hình thức chơi balloon pop

Leaderboard

Options

Rank	Name	Score	Time
1st	Tnuy	6	15.3
2nd	Duy	6	18.0
3rd	MAI KHIEM Huong	6	19.6
4th	Tran Minh	6	20.7
5th	Minh tran	6	20.9
6th	minh	6	21.1
7th	trang viet	6	21.4
8th	tpthao	6	24.0
9th	Lan	6	26.3
10th	Tam	6	28.2

Một số hình ảnh minh họa tiết học tại lớp 11a4 trường THPT Trại Cau

Sau khi kết thúc trò chơi thì phần mềm sẽ đưa ra bảng thống kê xếp hạng của học sinh theo số lượng các câu trả lời đúng để giáo viên có thể dễ dàng nắm bắt được tình hình học tập của lớp và cụ thể của từng học sinh.

Summary

NO. STUDENTS

25

AVERAGE SCORE

3.9 /6

TOP SCORE

6 /6

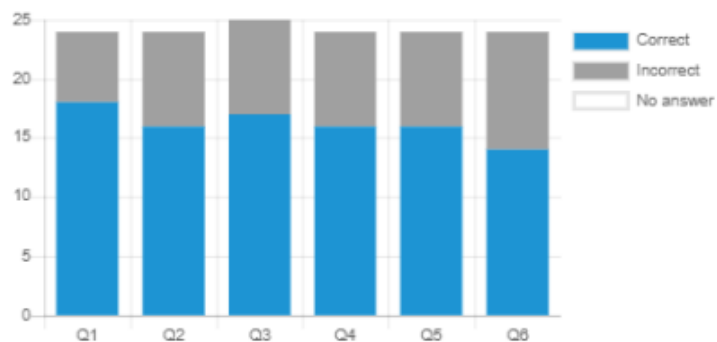
9 students

FASTEST

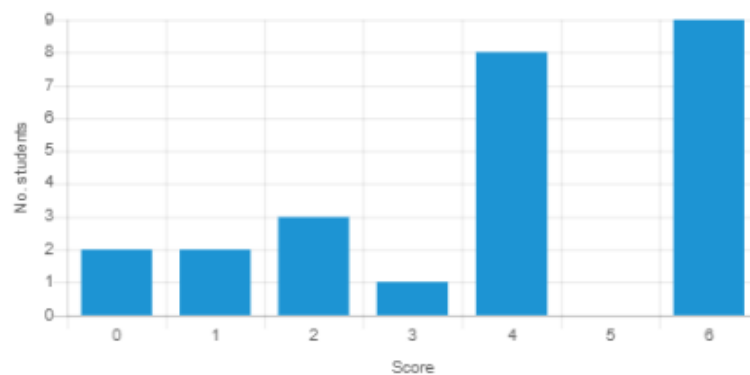
5.1 s

Triệu Văn Huy

Correct or incorrect by question



Score distribution



Leaderboard

Rank	Name	Score	Time
1st	Triệu Văn Huy	6	30.4
2nd	Từ Thị Ngọc Ánh 11a5	6	37.4
3rd	nguyennngocanh	6	50.3

Bảng tổng kết phổ điểm của học sinh sau khi hoàn thành trò chơi

Ví dụ 3: Trong chuyên đề ôn thi tốt nghiệp THPT việc sử dụng phần mềm Wordwall giáo viên có thể linh hoạt thay đổi các trò chơi, hình thức thể hiện các dạng câu hỏi để tạo sự sinh động, hứng thú giảm sự căng thẳng của học sinh.

Trong chuyên đề này tôi đã sử dụng phần mềm Wordwall chuyển những câu hỏi trắc nghiệm theo hình thức 4 đáp án lựa chọn thông thường thành các game giải trí như airplane, maze chase... nhằm tăng sự hứng thú và yêu thích môn học cho học sinh.

Bước 1: Giáo viên lựa chọn các câu hỏi phù hợp với chủ đề

Bước 2: Giáo viên vào phần create activity sau đó chọn quiz

Bước 3: Tiến hành nhập câu hỏi và câu trả lời (đối với câu trả lời đúng giáo viên cần tích vào ô vuông phía bên tay trái), giáo viên thiết lập giới hạn thời gian chơi, tích vào nút set assgnmet (đặt làm bài kiểm tra) và sau đó ấn nút done để hoàn thành.

The screenshot shows the 'Edit content' page for a quiz activity. At the top right, it says 'Last modified 12 Oct 15:46' and 'Quiz'. The 'Activity Title' field contains 'Chủ đề đại cương kim loại'. The 'Instruction' field contains 'A series of multiple choice questions. Tap the correct answer to proceed.' Below this is a 'Question' section with the text '1. Kim loại nào sau đây có tính nhiễm từ?'. Underneath are six answer options in a 2x3 grid:

Answers		
a <input checked="" type="checkbox"/> Mg.	d <input checked="" type="checkbox"/> Cu.	
b <input checked="" type="checkbox"/> Fe.	e <input type="checkbox"/>	
c <input checked="" type="checkbox"/> Al.	f <input type="checkbox"/>	

Bước 4: Giáo viên tiến hành gửi mã Qr hoặc gửi link trò chơi vào nhóm lớp và yêu cầu học sinh thực hiện ngay trên lớp hoặc giao bài tập về nhà

Một số hình ảnh của trò chơi

0:09 Fly into the correct cloud

AI

Na.

Ag

Kim loại nào sau đây có thể điều chế bằng cách điện phân dung dịch muối nitrat?
Kim loại nào sau đây có thể điều chế bằng cách điện phân dung dịch muối nitrat?

Chủ đề đại cương kim loại

Share

Switch template

INTERACTIVES

- Quiz
- Open the box
- Maze chase
- Airplane
- Random wheel

Show all

Tổ chức trò chơi theo hình thức game airplane (máy bay)

Bước 5: Sau khi học sinh hoàn thành trò chơi phần mềm sẽ thông kê kết quả của học sinh và lọc ra, xếp hạng học sinh có nhiều câu trả lời đúng nhất từ đó giáo viên có thể nắm bắt được tình hình học tập của học sinh.

Summary

NO. STUDENTS

8

AVERAGE SCORE

10.9 /19

TOP SCORE

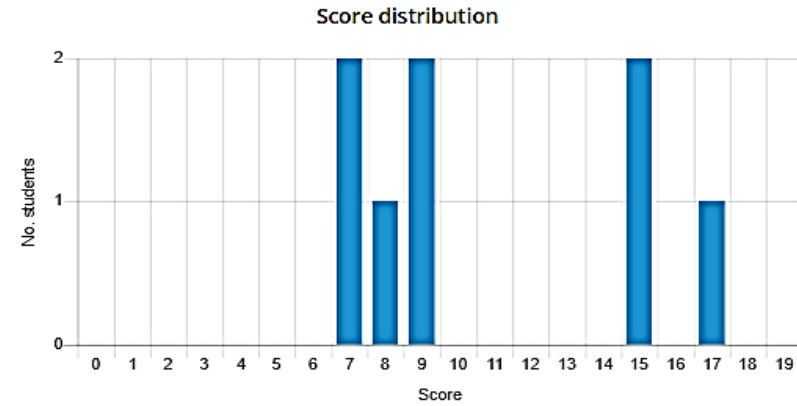
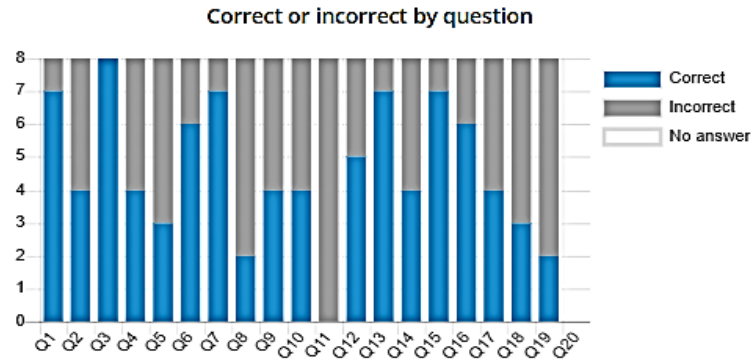
17 /19

Nguyễn mai linh

FASTEST

9.9 s

Nguyễn mai linh



Leaderboard

Rank	Name	Score	Time
1st	Nguyễn mai linh	17	2:48

Bảng phân tích kết quả học sinh sau khi trả lời câu hỏi

Ví dụ 4: Trong chuyên đề bài tập liên quan hình vẽ thí nghiệm giáo viên có thể sử dụng phần mềm wordwall để thiết kế dạng câu hỏi tương tác như nói tên những dụng cụ, hóa chất được sử dụng trong thí nghiệm vào hình ảnh thí nghiệm có sẵn bằng tính năng trò chơi labelled diagram (gán nhãn vào sơ đồ)

Giáo viên có thể thực hiện theo các bước sau:

Bước 1: Giáo viên lựa chọn các hình ảnh mô tả thí nghiệm và các câu hỏi phù hợp với chủ đề

Bước 2: Giáo viên vào phần create activity sau đó chọn labelled diagram (gắn nhãn vào sơ đồ)

Bước 3: Tiến hành nhập hình ảnh và cụm từ hoặc tên các chất dùng để gắn vào hình ảnh, giáo viên thiết lập giới hạn thời gian chơi và sau đó ấn nút done để hoàn thành.

Bước 4: Giáo viên có thể gửi mã nhúng, link trò chơi mã QR đến để học sinh tham gia trò chơi.

Bước 5: Sau khi thực học sinh thực hiện trò chơi xong thì giáo viên có thể kiểm tra hệ thống để biết được số lượng học sinh trả lời đúng và thứ tự xếp hạng của học sinh.

Wordwall Create better lessons quicker Home Features My Activities My Results Create Activity Upgrade K doankhue

0:46

H_2SO_4

Na_2SO_3

$Ca(OH)_2$

SO_2

Submit Answers

Switch template

INTERACTIVES

- Labelled diagram
- Anagram
- Matching pairs
- Open the box
- Random cards
- Show all

Untitled5 Share

Hình ảnh minh họa trò chơi labelled diagram (gắn nhãn vào sơ đồ)