

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG

ỨNG DỤNG LUYỆN TẬP KỸ NĂNG ĐÁNH MÁY CHO HỌC SINH TIỂU HỌC – SMARTTYPING



I. GIỚI THIỆU

Trong chương trình giáo dục phổ thông môn Tin học năm 2018, môn Tin học được bắt đầu học từ lớp 3, và đặc biệt ở cấp Tiểu học các em sẽ được làm quen và rèn luyện kỹ năng đánh máy mười ngón. Tuy nhiên qua khảo sát, việc học gõ đánh máy ở chương trình hiện hành vẫn chưa được chú trọng và gần như chưa có một phần mềm hay trang web Việt Nam nào được xây dựng bài bản giúp cho các em học sinh học tập gõ phím mười ngón.

Chính vì vậy, chúng tôi đã xây dựng ứng dụng Smart Typing nhằm giúp cho các em học sinh Tiểu học tiếp cận với bàn phím máy tính và nâng cao kỹ năng đánh máy mười ngón đúng cách thông qua những hoạt động và trò chơi giáo dục đầy bổ ích.

II. HƯỚNG DẪN

1. Đăng ký

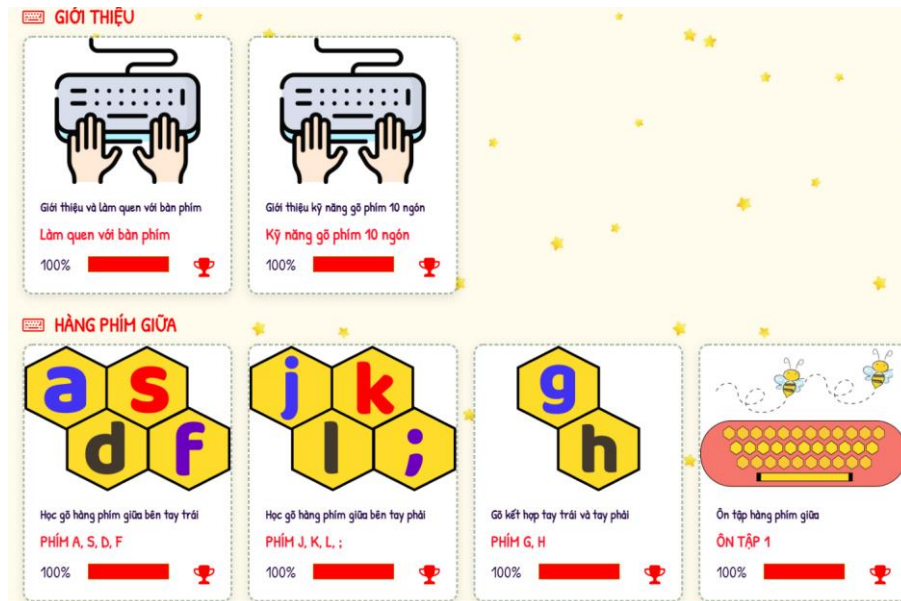
- Truy cập trang SmartTyping: <http://vspro.ttth.hcmue.edu.vn/>
- Chọn đăng ký
- Nhập tên tài khoản và mật khẩu.
- Nhập thông tin cá nhân (chú ý những thông tin có dấu * là bắt buộc điền)

2. Đăng nhập

- Truy cập trang SmartTyping: <http://vspro.ttth.hcmue.edu.vn/>
- Chọn đăng nhập
- Nhập tên đăng nhập và mật khẩu.

3. Tham gia học

- Truy cập trang <http://vspro.ttth.hcmue.edu.vn/danh-sach-bai-hoc>
- Sau khi truy cập sẽ thấy danh sách các chủ đề và bài học được xây dựng.



Hình 1. Giao diện danh sách các bài học

- Chọn một bài học để tham gia. Sau khi nhấp chọn sẽ hiển thị danh sách các hoạt động có trong bài học.

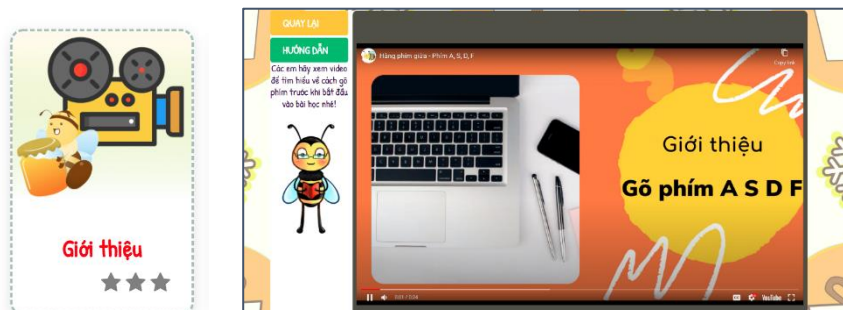


Hình 2. Giao diện danh sách các hoạt động học

- Chọn một hoạt động để tham gia. Sau khi nhấp chọn sẽ truy cập đến trang chi tiết của hoạt động đó.

➤ Hoạt động 1 - Giới thiệu

Ở hoạt động này người học sẽ được xem một video ngắn giới thiệu bài học và hướng dẫn cách đặt tay lên bàn phím khi gõ. Người học cần xem hết video để hoàn thành hoạt động.



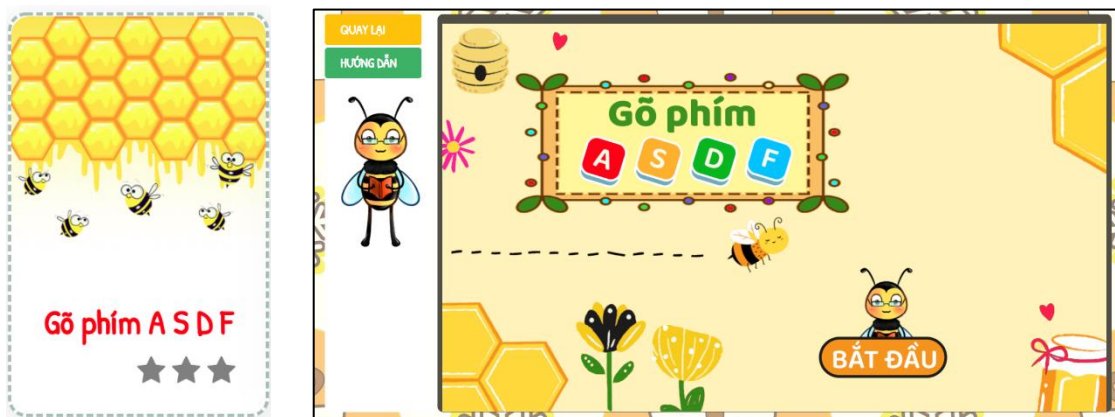
Hình 3. Giao diện hoạt động 1

Bảng 1. Nội dung hoạt động 1

Mục tiêu	Giúp người học hình thành kiến thức ban đầu về cách đặt tay và ghi nhớ vị trí của phím ứng với ngón tay sao cho phù hợp.
Ý tưởng	Hoạt động được xây dựng dưới dạng video ngắn nhằm giúp người học hình thành các kiến thức và thao tác ban đầu đối với cách đặt tay bàn phím.
Thu hoạch	Người học sẽ được cộng điểm kinh nghiệm và được đánh dấu hoàn thành hoạt động 1 khi xem hết video.
Kịch bản video	Nhân vật: Chị Ong Dễ Mến, bàn phím, hai bàn tay
	Lượng kiến thức: Biết cách đặt tay trên bàn phím và thao tác dùng ngón tay gõ phím tương ứng trên bàn phím.

➤ Hoạt động 2 - Gõ phím

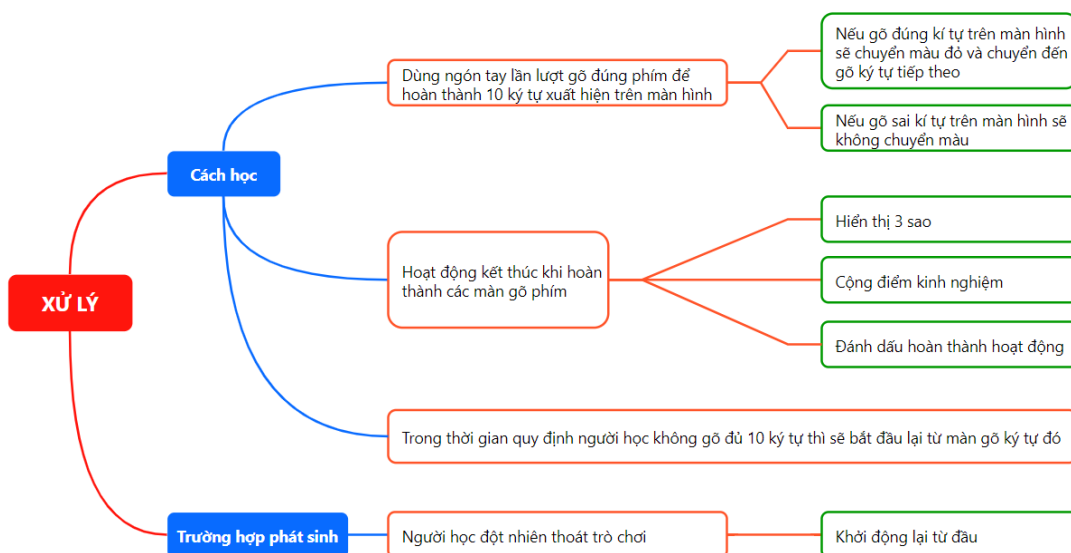
Sau khi xem xong video hướng dẫn gõ phím, người học sẽ được trải nghiệm gõ từng phím thông qua từng màn chơi.



Hình 5. Giao diện hoạt động 2

Bảng 2. Nội dung hoạt động 2

Mục tiêu	Giúp người học thực hiện đúng thao tác trên bàn phím và ghi nhớ vị trí của phím ứng với ngón tay sao cho phù hợp.	Kịch bản	Nhân vật chính: Chị Ong Ham Học, kỹ thuật phím
Ý tưởng	Ở hoạt động này, người học sẽ được Chị Ong Ham Học hướng dẫn làm quen cách đặt tay lên bàn phím và sử dụng đúng ngón tay tương ứng để gõ phím. Sau mỗi màn chuyển cảnh khi hoàn thành gõ 10 lần 1 phím, người học sẽ có được sự quen thuộc giữa ngón tay và phím tương ứng, đồng thời cũng giúp người học dễ ghi nhớ vị trí của phím hơn.		Nhân vật hỗ trợ: Bàn tay có màu, bàn phím, thanh thời gian
Thu hoạch	Người học sẽ được thu thập 3 sao, đồng thời được cộng điểm kinh nghiệm và được đánh dấu hoàn thành hoạt động 2 khi hoàn thành các màn gõ phím đúng theo hướng dẫn.		Khung cảnh: - Mỗi cảnh xuất hiện 10 ký tự giống nhau trên màn hình. - Bàn phím in đậm phím cần gõ. - Bàn tay có ngón tay tô màu tương ứng với phím cần gõ. Lượng kiến thức: - Biết vị trí đặt các ngón tay lên hàng phím, thao tác gõ đúng. Input – đầu vào: - Các ký tự hiển thị trên màn hình. - Ngón tay tô màu tương ứng với phím cần gõ. - Phím cần gõ nổi bật trên bàn phím. Output – đầu ra: - Ký tự chuyển màu đỏ khi gõ đúng.



Hình 4. Kịch bản xử lý hoạt động 2

➤ Hoạt động 3 - Thử tài trí nhớ

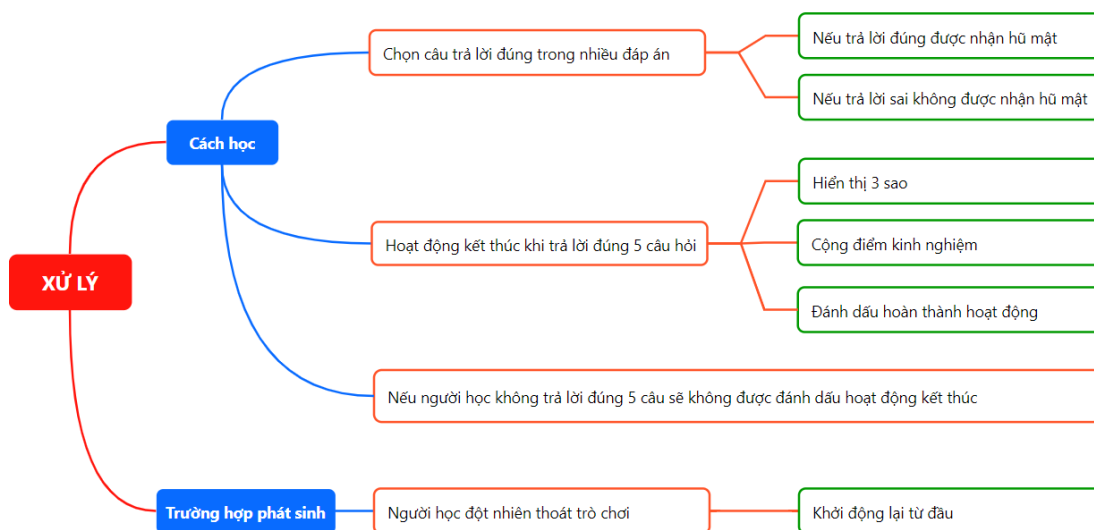
Ở hoạt động này, người học sẽ trả lời những câu hỏi để giúp chị Ong Ham Học thu hoạch những hũ mật ngọt. Người học cần trả lời đúng 5 câu hỏi để hoàn thành hoạt động học.



Hình 6. Giao diện hoạt động 3

Bảng 3. Nội dung hoạt động 3

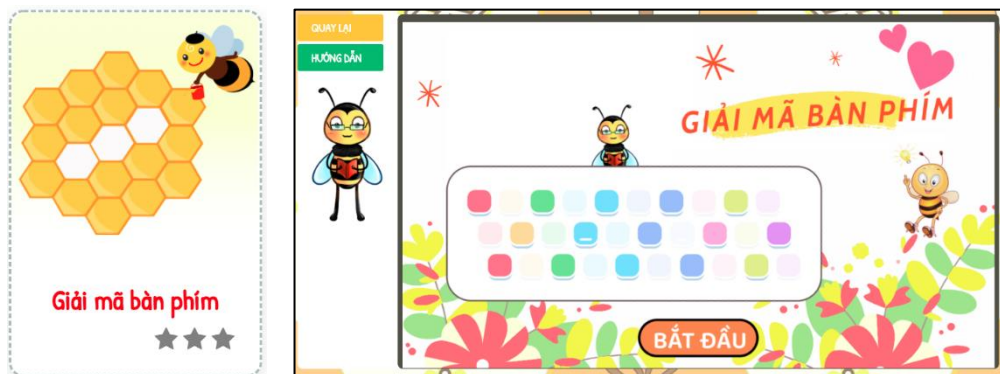
Mục tiêu	Giúp người học gọi nhớ cách đặt tay và ghi nhớ sâu vị trí của phím ứng với ngón tay sao cho phù hợp.	Kịch bản	<p>Nhân vật chính: Câu hỏi, nhiều đáp án</p> <p>Nhân vật hỗ trợ: Chị Ong Ham Học, mật ong, hình ảnh minh họa</p> <p>Khung cảnh:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mỗi cảnh sẽ xuất hiện câu hỏi kèm theo các đáp án và hình ảnh minh họa cho câu hỏi. <p>Lượng kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> Các câu hỏi Đúng/Sai, các câu hỏi liên quan đến bàn phím, cách đặt tay và thao tác đúng với bàn phím. <p>Input – đầu vào:</p> <ul style="list-style-type: none"> Các câu hỏi tự do không bị trùng lặp Hình ảnh minh họa Nhiều đáp án <p>Output – đầu ra:</p> <ul style="list-style-type: none"> Số câu trả lời đúng và sai.
Ý tưởng	Ở hoạt động này, người học sẽ sử dụng chuột để chọn đáp án đúng cho các câu hỏi liên quan đến kiến thức đã hình thành từ hoạt động trước. Hoạt động được xây dựng dựa trên câu chuyện người học giúp Chị Ong Ham Học thu hoạch mật ong thông qua các câu hỏi. Hoạt động này giúp người học gọi nhớ về các kiến thức vừa mới học để ghi nhớ sâu hơn.		
Thu hoạch	Người học sẽ được thu thập 3 sao, đồng thời được cộng điểm kinh nghiệm và được đánh dấu hoàn thành hoạt động 3 khi hoàn thành tất cả trả lời đúng 5 câu hỏi.		



Hình 7. Kịch bản xử lý hoạt động 3

➤ Hoạt động 4 - Giải mã bàn phím

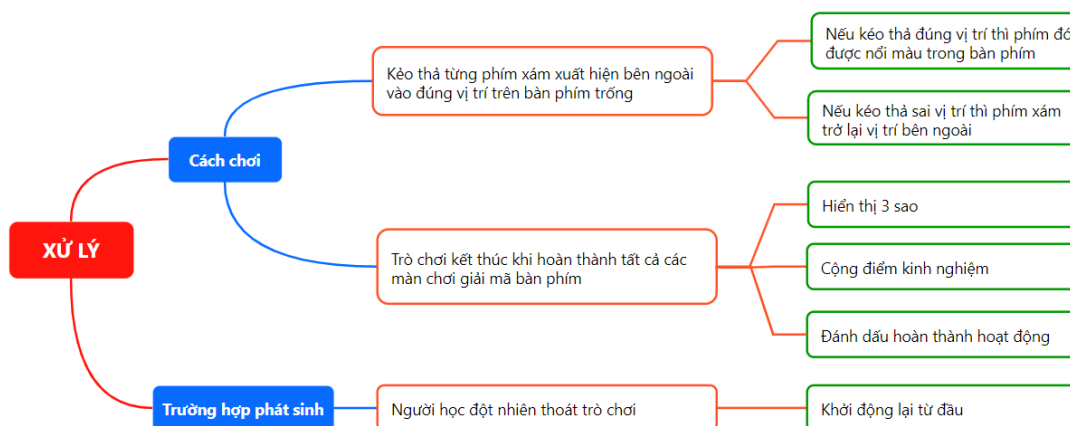
Từ các hoạt động trước sẽ làm tiền đề giúp người học ghi nhớ vị trí các phím trên bàn phím. Ở hoạt động này, yêu cầu người học sắp xếp đúng vị trí các phím vào bàn phím rỗng.



Hình 8. Giao diện hoạt động 4

Bảng 4. Nội dung hoạt động 4

Mục tiêu	Giúp người học ghi nhớ sâu và xác định chính xác vị trí của các phím ở trên bàn phím.	Kịch bản	Nhân vật chính: Bàn phím rỗng, các phím xám riêng lẻ
Ý tưởng	Hoạt động được xây dựng từ trò chơi Giải mã bàn phím theo chữ cái Alphabet. Ở hoạt động này, người học sẽ sử dụng chuột để giúp Chị Ong Ham Học kéo thả các phím bên ngoài vào đúng vị trí phím trên bàn phím. Hoạt động này sẽ giúp người học tập trung vào việc ghi nhớ các phím trên bàn phím.		Nhân vật hỗ trợ: Chị Ong Ham Học, lời chỉ dẫn
Thu hoạch	Người học sẽ được thu thập 3 sao, đồng thời được cộng điểm kinh nghiệm và được đánh dấu hoàn thành hoạt động 4 khi hoàn thành tất cả các màn chơi.		Khung cảnh: - Xuất hiện các phím xám nằm riêng lẻ bên ngoài và bàn phím trống ở hàng phím tương ứng với chủ đề bài học. - Số phím xám lần lượt giảm dần để tăng độ khó của hoạt động. Lượng kiến thức: - Xác định được vị trí phím trên bàn phím. Input – đầu vào: - Các phím xám tách riêng lẻ xuất hiện tự do - Bàn phím bị trống ở hàng phím tương ứng với chủ đề bài học. Output – đầu ra: - Phím xám biến mất và bàn phím sẽ nổi bật màu của một phím tương ứng phím xám, điều này xảy ra khi người học kéo thả đúng phím vào đúng vị trí trên bàn phím.



Hình 9. Kịch bản xử lý hoạt động 4

➤ Hoạt động 5 - Vui gõ phím

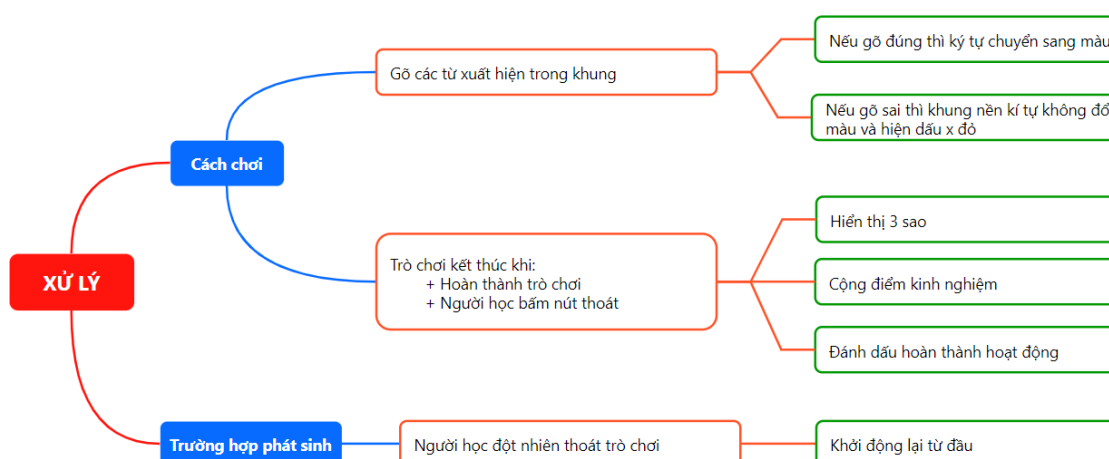
Ở hoạt động cuối cùng, người học sẽ được luyện tập gõ phím thông qua các từ được tạo bởi các phím đã làm quen trong bài học.



Hình 11. Giao diện hoạt động 5

Bảng 5. Nội dung hoạt động 5

Mục tiêu	Giúp người học vận dụng kiến thức đã học vận dụng vào thực tế, cụ thể là thao tác gõ phím sao cho các ngón tay phối hợp một cách linh hoạt khi gõ các phím.	Kịch bản	<p>Nhân vật chính: Bàn phím, các từ hình thành từ ký tự, phím nổi bật</p> <p>Nhân vật hỗ trợ: Chị Ong Ham Học, lời chỉ dẫn, thanh thời gian</p> <p>Khung cảnh:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mỗi cảnh sẽ xuất hiện các từ được tổ hợp bởi các ký tự. Độ dài của mỗi từ sẽ tăng dần lên qua mỗi cảnh mới. Phím cần gõ nổi bật trên bàn phím Bàn tay tô đậm ngón tay gõ phím đó. <p>Lượng kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> Thao tác đúng cách gõ phím, ghi nhớ được ngón tay ứng với phím và vị trí trên phím trên bàn phím. <p>Input – đầu vào:</p> <ul style="list-style-type: none"> Văn bản có chứa các từ được tạo từ tổ hợp phím. Phím và ngón tay gợi ý. <p>Output – đầu ra:</p> <ul style="list-style-type: none"> Khi gõ đúng ký tự sẽ chuyển sang màu đỏ.
Ý tưởng	Hoạt động được xây dựng đưa người học hóa thân thành Chị Ong Ham Học. Ở hoạt động này, Chị Ong Ham Học sẽ cho các em nhỏ gõ các từ ghép được tạo thành bởi những phím chữ đã học. Để hoàn thành hoạt động này, người học sẽ vận dụng kỹ năng gõ phím để hoàn thành các màn luyện tập gõ phím.		
Thu hoạch	Người học sẽ được thu thập 3 sao, đồng thời được cộng điểm kinh nghiệm và được đánh dấu hoàn thành hoạt động 5 khi tập gõ các từ ít nhất từ 2 phút trở lên.		



Hình 10. Kịch bản xử lý hoạt động 5

4. Tham gia luyện tập

- Truy cập trang <http://vspro.ttth.hcmue.edu.vn/luyen-tap>
- Sau khi truy cập sẽ thấy danh sách các chủ đề và trò chơi được xây dựng.



Hình 12. Giao diện trang luyện tập

- Chọn một trò chơi để tham gia. Sau khi nhấp chọn sẽ hiển thị các màn chơi theo cấp độ từ dễ đến khó.



Hình 13. Giao diện các màn chơi theo cấp độ

- Chọn một màn chơi để tham gia. Sau khi nhấp chọn sẽ truy cập đến trang chi tiết của màn chơi đó.

➤ Trò chơi 1 - Ong Vàng Dạo Vườn Hoa

Ở mỗi màn người chơi sẽ hóa thân thành Cậu Ong Chăm Chỉ và có nhiệm vụ gõ đúng kí tự xuất hiện trên bông hoa theo thời gian quy định.

Video hướng dẫn tham gia trò chơi: <https://youtu.be/1w0GZKELfJI>



Hình 14. Giao diện trò chơi Ong Vàng Dạo Vườn Hoa

Bảng 2.6 - Nội dung trò chơi 1 - Ong Vàng Dạo Vườn Hoa

Mục tiêu	Xác định đúng thao tác đặt các ngón tay và ghi nhớ bàn phím.
Ý tưởng	Trò chơi được xây dựng dựa trên trò chơi “Mario Teaches Typing” và đưa người học hóa thân thành Cậu Ong Chăm Chỉ. Ở trò chơi này, Cậu Ong Chăm Chỉ bay đến địa điểm tìm kho báu đầu tiên - Vườn Hoa Ký Tự, tại đây trong lúc khám phá khu vườn đi tìm kho báu thì vô tình đã bị lạc trong vườn hoa. Để hoàn thành trò chơi, người học sẽ vận dụng kĩ năng gõ phím điều khiển Cậu Ong Chăm Chỉ bay theo những bông hoa có kí tự để thoát ra khỏi khu vườn.
Thu hoạch	+ Người học sẽ nhận được huy hiệu khi hoàn thành tất cả các màn chơi. + Người học sẽ được cộng điểm kinh nghiệm khi hoàn thành màn chơi. + Người học sẽ nhận được tổng số sao sau khi hoàn thành trò chơi.
Luật chơi	+ Để tìm được cánh cổng và rời khỏi Vườn Hoa Ký Tự, người học phải điều khiển Cậu Ong Chăm Chỉ bay theo những bông hoa có ký tự mà không bị sót một bông nào trong thời gian được đưa ra ở mỗi màn chơi. Điều này đòi hỏi người học không được bỏ sót bất kì bông hoa ký tự nào trong quá trình chơi. + Trò chơi được phân thành nhiều màn và được phân hóa từ dễ đến khó. Mỗi cấp độ sẽ xuất hiện số lượng ký tự từ trên bông hoa khác nhau. + Sau khi kết thúc lượt chơi, người học sẽ được thu hoạch số sao, khi hoàn thành đủ 3 sao ở 1 màn sẽ mở khóa màn tiếp theo.

Bảng 2.8 - Cách tính số sao của trò chơi 1

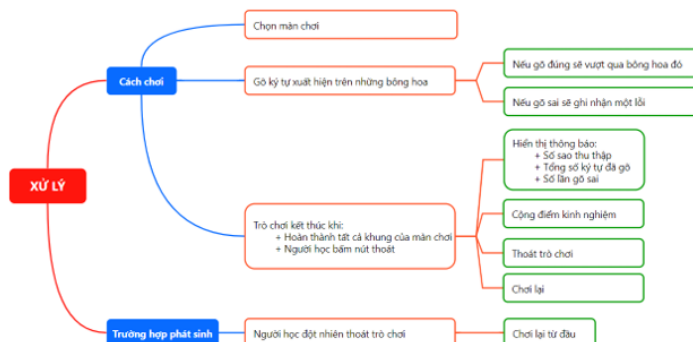
Số sao	Điều kiện
1 sao	Gõ được $\leq \frac{1}{3}$ tổng số lượng ký tự
2 sao	Gõ được $\leq \frac{2}{3}$ tổng số lượng ký tự
3 sao	Gõ được $\geq \frac{2}{3}$ tổng số lượng ký tự

Bảng 2.7 - Các màn chơi của trò chơi 1

Màn	Số lượng ký tự	Loại ký tự	Tốc độ/ký tự
1	20	• Các ký tự thường thuộc hàng phím giữa	6 giây/3 ký tự
2	20	• Các ký tự thường thuộc hàng phím giữa	5 giây/3 ký tự
3	20	• Các ký tự thường thuộc hàng phím trên	6 giây/3 ký tự
4	20	• Các ký tự thường thuộc hàng phím trên	5 giây/3 ký tự
5	20	• Các ký tự thường thuộc hàng phím dưới	6 giây/3 ký tự
6	20	• Các ký tự thường thuộc hàng phím dưới	5 giây/3 ký tự
7	30	• Các ký tự thường thuộc hàng phím giữa • Các ký tự thường thuộc hàng phím trên	5 giây/3 ký tự
8	30	• Các ký tự thường thuộc hàng phím giữa • Các ký tự thường thuộc hàng phím dưới	5 giây/3 ký tự
9	36	• Các ký tự thường thuộc hàng phím giữa • Các ký tự thường thuộc hàng phím trên • Các ký tự thường thuộc hàng phím dưới	5 giây/3 ký tự
10	20	• Các ký tự số	5 giây/3 ký tự
11	40	• Các ký tự thường • Các ký tự số	5 giây/3 ký tự
12	40	• Các ký tự thường • Các ký tự in hoa	5 giây/3 ký tự
13	40	• Các ký tự thường • Các ký tự in hoa	4 giây/3 ký tự
14	50	• Các ký tự thường • Các ký tự in hoa • Các ký tự số	4 giây/3 ký tự
15	50	• Các ký tự thường • Các ký tự in hoa • Các ký tự số	3 giây/3 ký tự

Bảng 2.9 - Kịch bản trò chơi 1

<p>+ Nhân vật chính:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cậu Ong Châm Chỉ • Những bông hoa chứa ký tự <p>+ Nhân vật hỗ trợ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hai bàn tay có màu theo phím • Thanh thời gian <p>+ Khung cảnh: Tùy vào màn sẽ xuất hiện các khung cảnh khác nhau.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Khung cảnh vườn hoa ban ngày, có mây và mặt trời. • Khung cảnh vườn hoa buổi chiều tà, có mây và mặt trời. • Khung cảnh vườn hoa buổi tối, có trăng và sao. <p>+ Lượng kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cung cấp kiến thức ghi nhớ vị trí phím và kỹ năng sử dụng đúng ngón tay ứng với từng phím. <p>+ Input - đầu vào:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Xuất hiện 3 bông hoa chứa ký tự tự do trong mỗi khung trò chơi. • Tốc độ gõ 3 ký tự ở mỗi khung tùy thuộc vào màn chơi đã quy định. • Thời gian ở mỗi khung tùy thuộc vào màn chơi đã quy định. • Ngón tay hỗ trợ tương ứng. <p>+ Output - đầu ra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Số sao thu hoạch • Tổng ký tự gõ đúng, gõ sai



Hình 2.5 - Kịch bản xử lý trò chơi 1

➤ Trò chơi 2 - Ong Vàng Bắn Bong Bóng

Ở mỗi màn người chơi sẽ hóa thân thành Cậu Ong Châm Chỉ và có nhiệm vụ gõ đúng ký tự xuất hiện trên bong bóng theo thời gian quy định.

Video hướng dẫn tham gia trò chơi: <https://youtu.be/YWjg8vclzq4>



Hình 15. Giao diện trò chơi Ong Vàng Bắn Bong Bóng

Bảng 2.12 - Nội dung trò chơi 2 - Ong Vàng Bắn Bong Bóng

Mục tiêu	Xác định đúng thao tác đặt các ngón tay và ghi nhớ bàn phím.
Ý tưởng	Trò chơi được xây dựng dựa trên trò chơi "Type-a-Balloon" của trang web Typing.com và tiếp tục đưa người học hóa thân thành Cậu Ong Chấm Chỉ. Ở trò chơi này, Cậu Ong Chấm Chỉ bay đến địa điểm tìm kho báu thứ hai - Khu Vui Chơi Cánh Cụt. Tại đây Cậu Ong phải hoàn thành trò chơi bắn bong bóng để tìm ra chìa khóa mở kho báu được cất giấu trong quả bóng. Để hoàn thành trò chơi, người học sẽ vận dụng kỹ năng gõ phím điều khiển Cậu Ong Chấm Chỉ bắn những viên đạn làm nổ những quả bóng đang bay lên bầu trời.
Thu hoạch	+ Người học sẽ nhận được huy hiệu khi hoàn thành tất cả các màn chơi. + Người học sẽ được cộng điểm kinh nghiệm khi hoàn thành màn chơi. + Người học sẽ nhận được tổng số sao sau khi hoàn thành trò chơi.
Luật chơi	+ Để tìm được chìa khóa mở kho báu, người học phải điều khiển Cậu Ong Chấm Chỉ bắn từng viên đạn đến những bong bóng chứa ký tự đang bay trên bầu trời trong thời gian 2 phút. Trò chơi yêu cầu người học không được để bong bóng bay khỏi bầu trời trong quá trình chơi. + Trò chơi được phân thành nhiều màn chơi từ cấp độ dễ đến khó. Mỗi cấp độ sẽ xuất hiện số lượng ký tự tự do trên bong bóng khác nhau. + Mỗi lượt chơi người học sẽ có 3 tim đỏ, nếu trong quá trình chơi để vệt mắt bong bay lên khỏi khung hình thì sẽ bị mất 1 tim. Khi mất cả 3 tim sẽ kết thúc lượt chơi. Sau khi kết thúc lượt chơi, người học sẽ được thu hoạch số sao, khi hoàn thành đủ 3 sao ở 1 màn sẽ mở khóa màn tiếp theo.

Bảng 2.10 - Cách tính số sao của trò chơi 2

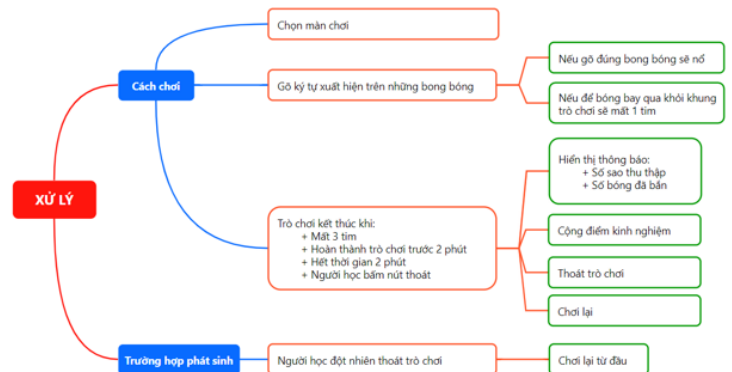
Số sao	Điều kiện
1 sao	Gõ được $\leq \frac{1}{3}$ tổng số lượng ký tự
2 sao	Gõ được $\leq \frac{2}{3}$ tổng số lượng ký tự
3 sao	Gõ được $\geq \frac{2}{3}$ tổng số lượng ký tự

Bảng 2.11 - Các màn chơi của trò chơi 2

Màn	Số lượng ký tự	Loại ký tự	Tốc độ bóng bay
1	50	Các ký tự thường thuộc hàng phím giữa	0.4/1
2	50	Các ký tự thường thuộc hàng phím giữa	0.4/1
3	50	Các ký tự thường thuộc hàng phím trên	0.4/1
4	50	Các ký tự thường thuộc hàng phím trên	0.4/1
5	50	Các ký tự thường thuộc hàng phím dưới	0.4/1
6	50	Các ký tự thường thuộc hàng phím dưới	0.4/1
7	70	Các ký tự thường thuộc hàng phím giữa Các ký tự thường thuộc hàng phím trên	0.6/1
8	70	Các ký tự thường thuộc hàng phím giữa Các ký tự thường thuộc hàng phím dưới	0.6/1
9	80	Các ký tự thường thuộc hàng phím giữa Các ký tự thường thuộc hàng phím trên Các ký tự thường thuộc hàng phím dưới	0.7/1
10	90	Các ký tự thường Các ký tự số	0.7/1
11	90	Các ký tự thường Các ký tự số	0.8/1
12	100	Các ký tự thường Các ký tự in hoa	0.9/1
13	100	Các ký tự thường Các ký tự in hoa	0.9/1
14	100	Các ký tự thường Các ký tự in hoa Các ký tự số	1/1
15	100	Các ký tự thường Các ký tự in hoa Các ký tự số	1/1

Bảng 2.13- Kịch bản trò chơi 2

<p>+ Nhân vật chính:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cậu Ong Chấm Chỉ Bong bóng chứa ký tự <p>+ Nhân vật hỗ trợ:</p> <ul style="list-style-type: none"> Viên đạn và trái tim Thanh thời gian Hai bàn tay có màu theo phím <p>+ Khung cảnh: Tùy vào màn chơi sẽ xuất hiện các khung cảnh khác nhau.</p> <ul style="list-style-type: none"> Khung cảnh bầu trời ban ngày. Khung cảnh bầu trời buổi chiều tà. Khung cảnh bầu trời buổi tối. <p>+ Lượng kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cung cấp kiến thức ghi nhớ vị trí phím và kỹ năng sử dụng đúng ngón tay ứng với từng phím. <p>+ Input - đầu vào:</p> <ul style="list-style-type: none"> Những bong bóng có ký tự tự do. Tốc độ bóng tùy thuộc vào màn chơi đã quy định. Ngón tay hỗ trợ trong ứng. <p>+ Output - đầu ra:</p> <ul style="list-style-type: none"> Số sao thu hoạch Số bóng đã bắn được



Hình 2.6 - Kịch bản xử lý trò chơi 2

➤ Trò chơi 3 - Ong Vàng Bay Tìm Mật

Ở mỗi màn người chơi sẽ hóa thân thành Cậu Ong Chăm Chỉ và có nhiệm vụ gõ đúng cụm từ xuất hiện trên 4 lần theo thời gian quy định.

Video hướng dẫn tham gia trò chơi: <https://youtu.be/V0AOwLM3y9w>



Hình 16. Giao diện trò chơi Ong Vàng Bay Tìm Mật

Bảng 2.15 - Nội dung trò chơi 3 - Ong Vàng Bay Tìm Mật

Mục tiêu	Thao tác gõ đúng cách và gõ được đúng các từ.
Ý tưởng	Trò chơi được xây dựng dựa trên trò chơi "Mario Teaches Typing" và đưa người học hóa thân thành Cậu Ong Chăm Chỉ. Ở trò chơi này, Cậu Ong Chăm Chỉ bay đến địa điểm tìm kho báu thứ 3 - Mê Cung Huyền Bí, tại đây Cậu Ong sẽ giúp Chú Gấu Winnie đi tìm những hũ mật ngon nhất, nếu tìm được tất cả Chú Gấu Winnie sẽ chỉ chỗ cất giấu kho báu. Những hũ mật ong được giấu kín trong Mê Cung Huyền Bí, mỗi chỗ tương ứng với một chương ngại. Mỗi chương ngại sẽ cho ra nhiều cụm từ tiếng Anh có ý nghĩa, yêu cầu người học hoàn thành trò chơi bằng cách vận dụng kĩ năng gõ phím và gõ đúng bốn lần cụm từ được đưa ra để giúp Cậu Ong Chăm Chỉ vượt qua chương ngại thành công đi đến đích.
Thu hoạch	+ Người học sẽ nhận được huy hiệu khi hoàn thành tất cả các màn chơi. + Người học sẽ được cộng điểm kinh nghiệm khi hoàn thành màn chơi. + Người học sẽ nhận được tổng số sao sau khi hoàn thành trò chơi.
Luật chơi	+ Để tìm được hũ mật đang cất giấu trong Mê Cung Huyền Bí, người học sẽ có 2 phút để giúp Cậu Ong Chăm Chỉ vượt qua các chương ngại vật bằng cách gõ đúng 4 lần mỗi khi có một từ mới xuất hiện. Có tổng tất cả 7 từ xuất hiện trong chương ngại và mỗi chương ngại tương ứng với từng màn chơi từ dễ đến khó. + Trò chơi kết thúc khi người học không hoàn thành gõ 4 lần cho một từ hoặc hết thời gian. Khi kết thúc người học sẽ được thu hoạch số sao, nếu hoàn thành đủ 3 sao ở 1 màn sẽ mở khóa màn tiếp theo

Bảng 2.16 - Cách tính số sao của trò chơi 3

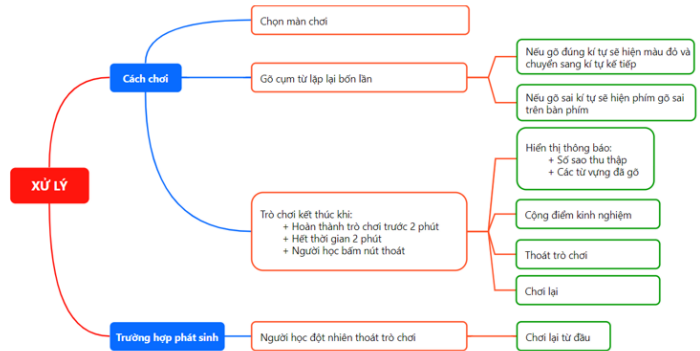
Số sao	Điều kiện
1 sao	Hoàn thành gõ 1 – 4 từ
2 sao	Hoàn thành gõ 4 – 6 từ
3 sao	Hoàn thành gõ 7 từ

Bảng 2.14 - Các màn chơi của trò chơi 3

Màn	Độ dài từ vựng	Hàng phím sử dụng
1	3	• Hàng phím giữa
2	4	• Hàng phím giữa
3	5	• Hàng phím giữa
4	3	• Hàng phím trên
5	4	• Hàng phím trên
6	5	• Hàng phím trên
7	6 – 7	• Hàng phím giữa • Hàng phím trên
8	6 – 7	• Hàng phím giữa • Hàng phím dưới
9	6 – 7	• Hàng phím trên • Hàng phím dưới
10	8	• Hàng phím giữa • Hàng phím trên • Hàng phím dưới
11	9	• Hàng phím giữa • Hàng phím trên • Hàng phím dưới
12	10	• Hàng phím giữa • Hàng phím trên • Hàng phím dưới

Bảng 2.17 - Kịch bản trò chơi 3

+ Nhân vật chính:	
•	Cậu Ong Châm Chỉ
•	Từ vựng
+ Nhân vật hỗ trợ:	
•	Bàn phím
•	Hai bàn tay
•	Thanh thời gian
+ Khung cảnh: Tùy vào màn chơi sẽ xuất hiện các khung cảnh khác nhau.	
•	Khung cảnh mê cung huyền bí vào ban ngày.
•	Khung cảnh mê cung huyền bí vào buổi chiều.
•	Khung cảnh mê cung huyền bí vào buổi tối.
+ Lượng kiến thức:	
•	Cung cấp kiến thức ghi nhớ vị trí phím và kỹ năng sử dụng đúng ngón tay ứng với từng phím.
+ Input - đầu vào:	
•	Từ vựng tiếng Anh lặp lại 4 lần
•	Phím đúng cần gõ
•	Ngón tay tô màu ứng với phím cần gõ



Hình 2.7 - Kịch bản xử lý trò chơi 3

➤ Trò chơi 4 - Ong Vàng Chơi Gắp Thú

Ở mỗi màn người chơi sẽ hóa thân thành Cậu Ong Châm Chỉ và có nhiệm vụ gõ đúng từ vựng tiếng Anh về chủ đề động vật để nhận được một con thú tương ứng từ vựng đã gõ.

Video hướng dẫn tham gia trò chơi: <https://youtu.be/wyglDv7il8Q>



Hình 17. Giao diện trò chơi Ong Vàng Chơi Gắp Thú

Bảng 2.19 - Nội dung trò chơi 4 - Ong Vàng Chơi Gấp Thú

Mục tiêu	Thao tác gõ đúng cách và gõ được đúng các từ.
Ý tưởng	Trò chơi được xây dựng dựa trên trò chơi của trang học tập https://online.khangphuc.vn/ . Ở trò chơi này, Cậu Ong Chăm Chi bay đến địa điểm tìm kho báu thứ 4 - Công Viên Thỏ Trắng, tại đây Cậu Ong sẽ chơi gấp thú giúp Chú Thỏ Trắng để nhận được sự giúp đỡ. Để hoàn thành trò chơi, người học sẽ vận dụng kỹ năng gõ phím để giúp Cậu Ong Chăm Chi nhận được đồng xu bỏ vào máy chơi gấp thú.
Thu hoạch	+ Người học sẽ nhận được huy hiệu khi hoàn thành tất cả các màn chơi. + Người học sẽ được cộng điểm kinh nghiệm khi hoàn thành màn chơi. + Người học sẽ nhận được tổng số sao sau khi hoàn thành trò chơi.
Luật chơi	+ Để gấp được thú, người học cần gõ đúng từ vựng tiếng Anh của thú bông đó, khi gõ đúng Cậu Ong Chăm Chi sẽ nhận được đồng xu để bỏ vào máy gấp thú. + Trò chơi được phân thành 3 màn chơi tương ứng cấp độ dễ, trung bình và khó. Mỗi cấp độ sẽ xuất hiện số lượng cụm từ với độ dài khác nhau. + Sau khi kết thúc lượt chơi, người học sẽ được thu hoạch số sao, khi hoàn thành đủ 3 sao ở 1 màn sẽ mở khóa màn tiếp theo.

Bảng 2.18 - Các màn chơi của trò chơi 4

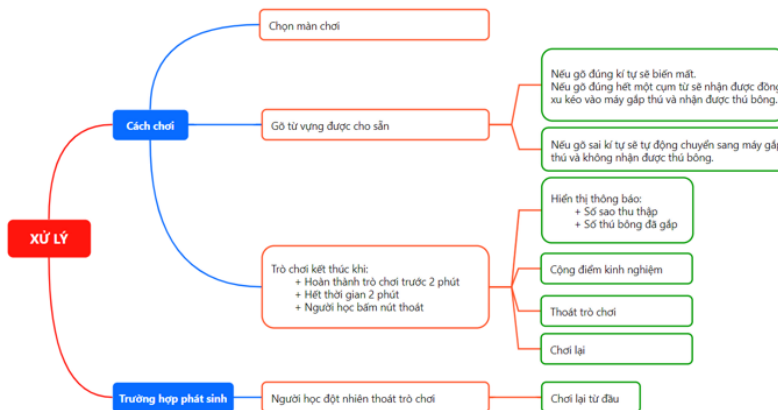
Màn	Số lượng từ	Độ dài từ
1	7	3 – 5
2	10	5 – 7
3	15	7 – 11

Bảng 2.20 - Cách tính số sao của trò chơi 4

Màn/Số sao	1 sao	2 sao	3 sao
Màn 1	1 - 4 cụm từ	5 - 6 cụm từ	7 cụm từ
Màn 2	1 - 6 cụm từ	7 - 9 cụm từ	10 cụm từ
Màn 3	1 - 11 cụm từ	12 - 14 cụm từ	15 cụm từ

Bảng 2.21 - Kịch bản trò chơi 4

+ Nhân vật chính:	<ul style="list-style-type: none"> Cậu Ong Chăm Chi Từ vựng tiếng Anh
+ Nhân vật hỗ trợ:	<ul style="list-style-type: none"> Hai bàn tay Đồng xu, máy gấp thú và thú bông Đồng hồ thời gian
+ Khung cảnh:	Tùy vào màn chơi sẽ xuất hiện các khung cảnh khác nhau. <ul style="list-style-type: none"> Khung cảnh công viên ban ngày. Khung cảnh công viên buổi chiều tà. Khung cảnh công viên buổi tối.
+ Lượng kiến thức:	<ul style="list-style-type: none"> Cung cấp kiến thức ghi nhớ vị trí phím và kỹ năng sử dụng đúng ngón tay ứng với từng phím. Cung cấp từ vựng tiếng Anh theo chủ đề động vật.
+ Input - đầu vào:	<ul style="list-style-type: none"> Từ vựng tiếng Anh
+ Output - đầu ra:	<ul style="list-style-type: none"> Số sao thu hoạch Số thú bông đã gấp được



Hình 2.8 - Kịch bản xử lý trò chơi 4

➤ Trò chơi 5 - Ong Vàng Vui Giải Đố

Ở mỗi màn người chơi sẽ hóa thân thành Cậu Ong Chăm Chỉ và có nhiệm vụ gõ đúng đáp án của câu đố và những bài về trong thời gian quy định.

Video hướng dẫn tham gia trò chơi: <https://youtu.be/K1LEgCoAd0U>



Hình 18. Giao diện trò chơi Ong Vàng Vui Giải Đố

Bảng 2.23 - Nội dung trò chơi 5 - Ong Vàng Vui Giải Đố

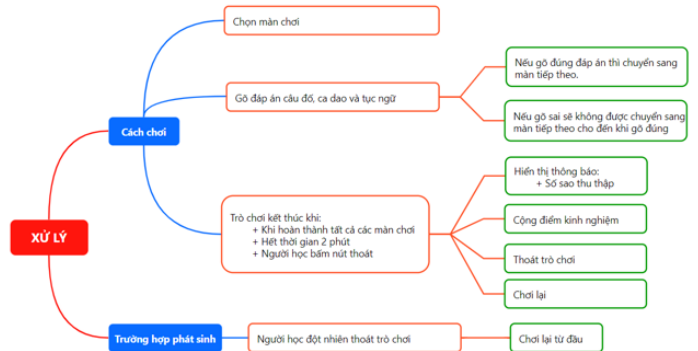
Mục tiêu	Thành thạo thao tác gõ phím và gõ được văn bản tiếng Việt có chữ hoa, có dấu.
Ý tưởng	Ở trò chơi này, Cậu Ong Chăm Chỉ bay đến địa điểm tìm kho báu thứ 5 - Khu Rừng Bí Ẩn. Tại đây Cậu Ong tìm được đến kho báu và nhận ra có một đàn bướm đang canh giữ. Để lấy được kho báu, Cậu Ong Chăm Chỉ cần vượt qua các chướng ngại mà đàn bướm đưa ra. Để hoàn thành trò chơi, người học sẽ vận dụng kỹ năng gõ phím để giúp Cậu Ong Chăm Chỉ giải được các câu đố của đàn bướm để thoát khỏi khu rừng. Các câu đố sẽ liên quan đến các bài về, các câu đố dân gian hay ca dao tục ngữ mà người học cần gõ đúng.
Thu hoạch	+ Người học sẽ nhận được huy hiệu khi hoàn thành tất cả các màn chơi. + Người học sẽ được cộng điểm kinh nghiệm khi hoàn thành màn chơi. + Người học sẽ nhận được tổng số sao sau khi hoàn thành trò chơi.
Luật chơi	+ Trò chơi có hai dạng là giải đố hoặc gõ đúng bài thơ cho sẵn, mỗi lượt chơi sẽ có lời gợi ý để giúp người học gõ theo. + Trò chơi được phân thành nhiều màn chơi, mỗi màn chơi có 2 phút.

Bảng 2.22 - Các màn chơi và tính số sao của trò chơi 5

Màn	Nội dung	Đạt 1 sao	Đạt 2 sao	Đạt 3 sao
1, 2, 3	8 câu đố	Đúng 1 – 4 câu	Đúng 5 – 7 câu	Đúng 8 câu
4, 5, 6	Bài về	Đúng $\leq \frac{1}{3}$ dòng	Đúng $> \frac{1}{3}$ dòng	Đúng tất cả dòng

Bảng 2.24 - Kịch bản trò chơi 5

<p>+ Nhân vật chính:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cậu Ong Chấm Chỉ • Câu đố hoặc bài vè • Dòng đáp án gợi ý gõ <p>+ Nhân vật hỗ trợ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hai bàn tay • Đồng hồ thời gian <p>+ Khung cảnh: Tùy và nội dung của màn chơi sẽ có khung cảnh khác nhau.</p> <p>+ Lượng kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cung cấp kiến thức ghi nhớ vị trí phím và kỹ năng sử dụng đúng ngón tay ứng với từng phím. <p>+ Input - đầu vào:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Câu đố hoặc bài vè • Dòng đáp án gợi ý gõ • Ngón tay hỗ trợ tương ứng. <p>+ Output - đầu ra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Số sao thu thập • Đáp án đúng hoặc sai • Hình ảnh đáp án câu đố

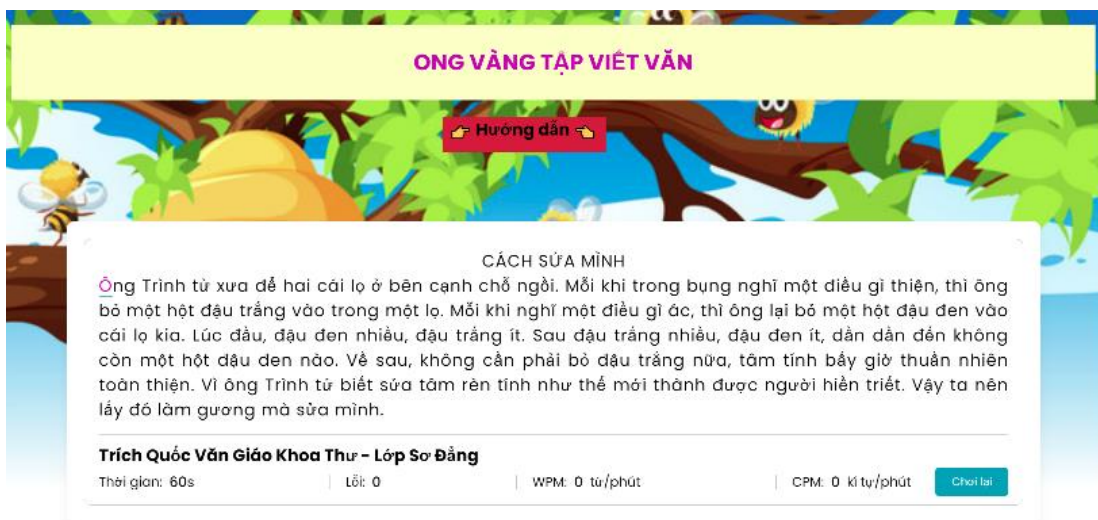


Hình 2.9 - Kịch bản xử lý trò chơi 5

➤ Trò chơi 6 - Ong Vàng Tập Viết Văn

Ở trò chơi này người học sẽ hóa thân thành Cậu Ong Chấm Chỉ và có nhiệm vụ gõ đúng văn bản xuất hiện ngẫu nhiên trong thời gian quy định ở từng màn chơi.

Video hướng dẫn tham gia trò chơi: <https://youtu.be/ERQDfPIU0qs>



Hình 19. Giao diện trò chơi Ong Vàng Tập Viết Văn

Bảng 2.26 - Nội dung trò chơi 6 - Ong Vàng Tập Viết Văn

Mục tiêu	Giúp người học thành thạo kỹ năng gõ văn tiếng Việt thông qua các bài văn trích trong Quốc Văn Giáo Khoa Thư.
Ý tưởng	Trò chơi được xây dựng nhằm đưa người học hóa thân thành Cậu Ong Chăm Chi. Ở trò chơi này, Cậu Ong Chăm Chi bay đến địa điểm tìm kho báu thứ 6 - Thung Lũng Quốc Văn và kho báu được canh giữ bởi Bác Khi Nâu với yêu cầu viết một bài văn trong sách Quốc Văn Giáo Khoa Thư. Để hoàn thành trò chơi, người học sẽ vận dụng kỹ năng gõ phím để giúp Cậu Ong Chăm Chi nhận được kho báu từ Bác Khi Nâu.
Thu hoạch	+ Người học sẽ nhận được huy hiệu khi hoàn thành tất cả các màn chơi. + Người học sẽ được cộng điểm kinh nghiệm khi hoàn thành màn chơi. + Người học sẽ nhận được tổng số sao sau khi hoàn thành trò chơi.
Luật chơi	+ Trò chơi có 3 màn, mỗi màn chơi sẽ cho ra một văn bản bất kỳ và người học cần vận dụng kỹ năng gõ phím 10 ngón để hoàn thành văn bản đó. Sau khi kết thúc lượt chơi, người học sẽ thu hoạch số sao thỏa điều kiện dựa trên kết quả WPM.

Bảng 2.25 - Các màn chơi và tính số sao của trò chơi 6

Số sao	WPM đạt được
1 sao	1 – 20 từ/phút
2 sao	20 – 30 từ/phút
3 sao	30 – 40 từ/phút

Bảng 2.27 - Kịch bản trò chơi 6

+ Nhân vật chính:	<ul style="list-style-type: none"> Cậu Ong Chăm Chi Văn bản cần gõ
+ Nhân vật hỗ trợ:	<ul style="list-style-type: none"> Đồng hồ thời gian, WPM, CPM Số lỗi gõ
+ Khung cảnh:	Thung Lũng Quốc Văn
+ Lượng kiến thức:	<ul style="list-style-type: none"> Cung cấp kiến thức ghi nhớ vị trí phím và kỹ năng sử dụng đúng ngón tay ứng với từng phím. Cung cấp kiến thức về đạo đức, lối sống thông qua văn học.
+ Input - đầu vào:	<ul style="list-style-type: none"> Văn bản cần gõ. Thời gian
+ Output - đầu ra:	<ul style="list-style-type: none"> Số lỗi, WPM, CPM



Hình 2.10 - Kịch bản xử lý trò chơi 6

5. Tham gia kiểm tra

- Truy cập vào đường dẫn: <http://vspro.ttth.hcmue.edu.vn/kiem-tra>

- Sau khi truy cập sẽ thấy các bài kiểm tra theo thời gian và kiểm tra theo văn bản. Chọn một bài kiểm tra để tham gia.



Hình 20. Giao diện kiểm tra

➤ Kiểm tra theo thời gian

Sau khi nhấp chọn bài kiểm tra theo thời gian thì nội dung sẽ hiển thị văn bản gõ theo thời gian đã định.



Hình 21. Giao diện kiểm tra theo thời gian

➤ Kiểm tra theo văn bản

Sau khi nhấp chọn bài kiểm tra theo văn bản thì nội dung sẽ hiển thị văn bản gõ theo chế độ đã chọn.

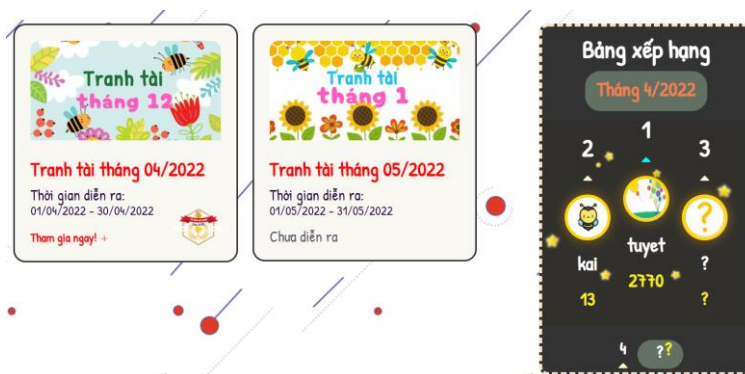


Hình 22. Giao diện kiểm tra theo văn bản

6. Tham gia cuộc thi

- Truy cập vào đường dẫn: <http://vspro.ttth.hcmue.edu.vn/cuoc-thi>.

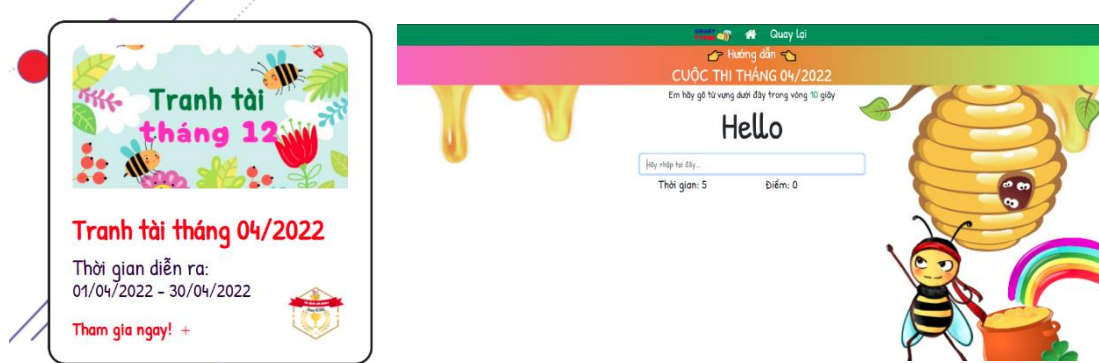
- Sau khi truy cập sẽ thấy danh sách các cuộc thi tổ chức theo hàng tháng. Chọn cuộc thi của tháng để tham gia.



Hình 23. Giao diện trang cuộc thi

➤ Cuộc thi tháng 04/2022

Ở cuộc thi này, người học sẽ gõ những từ vựng tiếng Anh cho trước trong vòng 10 giây cho mỗi từ.



Hình 24. Giao diện trang cuộc thi tháng 04/2022