

Bài báo nghiên cứu

**SỬ DỤNG PHẦN MỀM CANVA ĐỂ THIẾT KẾ FLASHCARDS
TRONG DẠY HỌC CHỦ ĐỀ “CON NGƯỜI VÀ SỨC KHỎE”
MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI Ở TIỂU HỌC**

**Phạm Việt Quỳnh, Phan Thị Hồng The*,
Đặng Anh Thu, Trương Khánh Ly, Nguyễn Ngân Giang**

Trường Đại học Thủ đô Hà Nội, Việt Nam

**Tác giả liên hệ: Phan Thị Hồng The – Email: pththe@daihocthudo.edu.vn*

Ngày nhận bài: 11-6-2025; Ngày nhận bài sửa: 18-8-2025; Ngày duyệt đăng: 08-9-2025

TÓM TẮT

Phương tiện dạy học giữ vai trò quan trọng trong việc nâng cao hiệu quả quá trình dạy học nói chung và dạy học chủ đề “Con người và sức khỏe” trong môn Tự nhiên và Xã hội ở tiểu học nói riêng. Trong đó, flashcard với hình ảnh trực quan, sinh động không chỉ hỗ trợ học sinh tiếp thu kiến thức một cách dễ dàng mà còn góp phần tạo hứng thú học tập. Canva là một phần mềm thiết kế trực tuyến tích hợp nhiều công cụ trí tuệ nhân tạo (AI), cho phép giáo viên dễ dàng tạo ra các flashcard phục vụ hoạt động dạy học. Bài viết này giới thiệu phần mềm Canva và các công cụ AI tích hợp được sử dụng trong thiết kế flashcard, phân tích vai trò của flashcard trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội ở tiểu học, đồng thời đề xuất quy trình thiết kế flashcard bằng phần mềm Canva trong dạy học chủ đề “Con người và sức khỏe” môn Tự nhiên và Xã hội ở tiểu học gồm 5 bước: (1) Xác định yêu cầu cần đạt của bài học; (2) Xác định nội dung bộ flashcard; (3) Xác định nội dung cho từng flashcard trong bộ flashcard; (4) Thiết kế flashcard trên phần mềm Canva; (5) Hoàn thiện sản phẩm. Quy trình này nhằm hỗ trợ giáo viên tiểu học trong việc thiết kế và ứng dụng hiệu quả flashcard, góp phần nâng cao chất lượng dạy học, đáp ứng yêu cầu của Chương trình giáo dục phổ thông 2018.

Từ khóa: phần mềm Canva; thiết kế Flashcards; Tự nhiên và Xã hội

1. Giới thiệu

Trong quá trình đổi mới giáo dục tiểu học theo định hướng phát triển phẩm chất và năng lực học sinh, việc sử dụng các phương tiện dạy học trực quan, sinh động đóng vai trò quan trọng nhằm nâng cao hiệu quả giảng dạy và phát huy tính tích cực, chủ động của người học. Một trong những phương tiện dạy học hiệu quả hiện nay là flashcard – loại thẻ nhỏ, cứng, có thể mang thông tin dưới dạng từ ngữ, hình ảnh, sơ đồ hoặc số liệu trên hai mặt, trong đó một mặt ghi câu hỏi và mặt còn lại ghi câu trả lời gợi ý (Nguyen et al., 2023). Việc

Cite this article as: Phạm, V. Q., Phan, T. H. T., Dang, A. T., Truong, K. L., & Nguyen, N. G. (2026). Using Canva software to design flashcards for teaching the topic 'Humans and Health' in the Natural and Social Sciences subject at the primary school level. *Ho Chi Minh City University of Education Journal of Science*, 23(2), 385-396. [https://doi.org/10.54607/hcmue.js.23.2.5055\(2026\)](https://doi.org/10.54607/hcmue.js.23.2.5055(2026))

sử dụng flashcard trong dạy học không chỉ tạo điều kiện để giáo viên triển khai các phương pháp dạy học tích cực, mà còn giúp học sinh hứng thú hơn với bài học và nâng cao chất lượng dạy học (Paldy et al., 2025). Nghiên cứu của Aba (2019) chỉ ra rằng việc ứng dụng flashcard trong dạy học phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí của học sinh tiểu học – lứa tuổi có xu hướng yêu thích những hình ảnh bắt mắt, có màu sắc phong phú và hình dạng hấp dẫn (Aba, 2019). Với những lợi thế này, flashcard đã được nhà giáo dục người Anh Favel Lee Mortimer sử dụng lần đầu tiên vào thế kỉ XIX và từ đó trở thành một phương tiện dạy học phổ biến tại nhiều quốc gia trên thế giới (Farrokhi et al., 2021). Tại Việt Nam, việc ứng dụng flashcard trong dạy học vẫn đã được quan tâm trong các môn học khác nhau như Lịch sử và Địa lí lớp 4 (Le et al., 2024), Hóa học 10 (Nguyen, 2023)... Điều này cho thấy flashcard ngày càng được quan tâm như một công cụ hỗ trợ hiệu quả trong quá trình dạy học. Trong bối cảnh đó, phần mềm Canva – một nền tảng thiết kế trực tuyến tích hợp các công cụ trí tuệ nhân tạo (AI) – đã trở thành công cụ hữu ích hỗ trợ giáo viên thiết kế học liệu dạy học, trong đó có flashcard (La & Le, 2022). Đặc biệt, đối với môn Tự nhiên và Xã hội ở tiểu học, việc sử dụng phần mềm Canva để thiết kế flashcard cho chủ đề “Con người và sức khỏe” ở các lớp 1, 2, 3 không chỉ góp phần làm rõ nội dung bài học, mà còn khơi dậy hứng thú, khuyến khích học sinh chủ động tìm hiểu, khám phá cơ thể và chăm sóc sức khỏe bản thân. Trên cơ sở đó, bài báo này giới thiệu phần mềm Canva và các công cụ AI tích hợp trong Canva được sử dụng để thiết kế flashcard; phân tích vai trò và hiệu quả của việc ứng dụng flashcard trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội ở tiểu học; đồng thời đề xuất một quy trình thiết kế flashcard cho chủ đề “Con người và sức khỏe” kèm theo ví dụ minh họa. Quy trình này được kì vọng sẽ hỗ trợ giáo viên tiểu học trong việc thiết kế và sử dụng flashcard một cách hiệu quả, góp phần nâng cao chất lượng dạy học, đáp ứng yêu cầu của Chương trình giáo dục phổ thông 2018.

2. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu sử dụng phương pháp phân tích tài liệu. Đây là một phương pháp nghiên cứu định tính, sử dụng tài liệu có sẵn (bao gồm sách, bài báo, báo cáo, văn bản, tạp chí, luận án, tài liệu học thuật...) để thu thập và phân tích dữ liệu (Newby, 2014). Cụ thể đối với bài báo này, chúng tôi tập trung nghiên cứu các tài liệu liên quan đến việc sử dụng flashcard trong dạy học ở tiểu học; Các nghiên cứu liên quan đến thiết kế phương tiện dạy học và tổ chức dạy học với Flashcard trong môn Tự nhiên và Xã hội. Từ đó, nhóm nghiên cứu xây dựng cơ sở lí luận cho việc thiết kế và sử dụng flashcard trong dạy học chủ đề “Con người và sức khỏe”

3. Kết quả và thảo luận

3.1. Giới thiệu phần mềm Canva và các công cụ AI trong Canva được sử dụng để thiết kế flashcard

Canva là một nền tảng thiết kế trực tuyến ra đời năm 2013 với sứ mệnh hỗ trợ mọi người thiết kế và xuất bản nội dung một cách dễ dàng (Adila et al., 2023). Với kho tài nguyên

phong phú và giao diện thân thiện, Canva cho phép người dùng tạo các sản phẩm đa dạng như bài thuyết trình, video, hình ảnh và tài liệu giáo dục. Nhờ đó, Canva trở thành công cụ hữu ích cho giáo viên trong việc thiết kế học liệu, đặc biệt là flashcard – một phương tiện dạy học trực quan giúp tăng cường hứng thú và khả năng ghi nhớ của học sinh tiểu học. Bên cạnh các chức năng thiết kế cơ bản, Canva còn tích hợp các công cụ trí tuệ nhân tạo (AI), nổi bật là Image Upscaler. Công cụ này cho phép nâng cấp độ phân giải hình ảnh lên đến 16 lần bằng thuật toán AI, giúp cải thiện độ sắc nét mà không làm giảm chất lượng gốc (Adila et al., 2023). Nhờ đó, hình ảnh trên flashcard trở nên rõ ràng và hấp dẫn hơn, hỗ trợ hiệu quả trong quá trình giảng dạy. Như vậy, Canva không chỉ đơn thuần là công cụ thiết kế mà còn là giải pháp hỗ trợ giáo viên tạo học liệu trực quan chất lượng cao, phù hợp với định hướng đổi mới dạy học trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018.

3.2. Vai trò của flashcard trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học

Flashcard được xem là một công cụ học tập thiết yếu, có giá trị ứng dụng cao đối với học sinh ở nhiều lứa tuổi. Việc sử dụng flashcard trong dạy học đã được chứng minh là có tác động trực tiếp và tích cực đến quá trình ghi nhớ và tiếp thu kiến thức của người học (Wissmanet et al., 2012). Với đặc điểm nội dung được phân chia theo từng đơn vị kiến thức, flashcard hỗ trợ học sinh ôn tập một cách có hệ thống. Quá trình tương tác lặp đi lặp lại với các thẻ học tập kích thích khả năng ghi nhớ thông qua cơ chế hồi tưởng, góp phần củng cố trí nhớ dài hạn. Bên cạnh chức năng truyền đạt nội dung, flashcard còn giúp kết hợp hiệu quả giữa học tập và giải trí. Các hình ảnh minh họa sinh động trên thẻ khuyến khích học sinh tích cực tương tác, từ đó làm tăng sự hứng thú và chủ động trong học tập. Hình ảnh trực quan còn đóng vai trò quan trọng trong việc phát triển trí thông minh thị giác và khả năng tư duy cụ thể của học sinh.

Trong chương trình môn Tự nhiên và Xã hội, chủ đề “Con người và sức khỏe” được triển khai xuyên suốt từ lớp 1 đến lớp 3 với mức độ kiến thức tăng dần. Ở lớp 1, học sinh được làm quen với các bộ phận cơ thể, các giác quan và cách giữ gìn sức khỏe; ở lớp 2 và 3, các em được học về các hệ cơ quan như vận động, hô hấp, tuần hoàn, tiêu hóa, bài tiết và thần kinh, cũng như cách chăm sóc và bảo vệ các cơ quan đó. Với đặc điểm nhận thức còn mang tính cảm tính, tư duy chủ yếu dựa vào trực quan – hành động, học sinh ở giai đoạn này cần đến những công cụ hỗ trợ học tập trực quan như flashcard để dễ dàng tiếp cận và ghi nhớ kiến thức (Duong, 2021). Trong bối cảnh đó, Canva – một nền tảng thiết kế trực tuyến tích hợp nhiều công cụ hỗ trợ, bao gồm trí tuệ nhân tạo – là lựa chọn phù hợp để giáo viên thiết kế các bộ flashcard sinh động, dễ sử dụng. Dựa trên nội dung và yêu cầu cần đạt của chủ đề “Con người và sức khỏe” (MOET, 2018), bài viết đề xuất một số bộ flashcard có thể được thiết kế bằng Canva nhằm hỗ trợ hiệu quả cho việc tổ chức dạy học chủ đề này, chi tiết xem bảng 1 dưới đây:

Bảng 1. Gợi ý một số bộ flashcard được thiết kế bằng phần mềm Canva để hỗ trợ giáo viên dạy học các bài học của chủ đề “Con người và sức khỏe” môn Tự nhiên và Xã hội

Lớp	Mạch chủ đề “Con người và sức khỏe” môn Tự nhiên và Xã hội	Gợi ý một số bộ Flashcard hỗ trợ giáo viên dạy học các bài học của chủ đề “Con người và sức khỏe” môn Tự nhiên và Xã hội
1	Các bộ phận bên ngoài và giác quan của cơ thể:	(1) Bộ thẻ “Bộ phận cơ thể em” được sử dụng để xác định được tên các bộ phận bên ngoài của cơ thể (2) Bộ thẻ “Chức năng của các bộ phận trên cơ thể” được sử dụng để dạy nội dung nhận biết và nêu chức năng chính của các bộ phận trên cơ thể người. (3) Bộ thẻ “Những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ các giác quan của cơ thể” được sử dụng để xác định việc nên làm và việc cần hạn chế để bảo vệ các giác quan của cơ thể. (4) Bộ thẻ “Thực phẩm tốt cho sức khỏe” với hình ảnh về một số tên một số thức ăn, đồ uống giúp cho cơ thể khỏe mạnh và an toàn. (5) Bộ thẻ “Những việc nên làm và việc cần hạn chế để giữ cho cơ thể khỏe mạnh và an toàn” được sử dụng để xác định việc nên làm và việc cần hạn chế để giữ cho cơ thể khỏe mạnh và an toàn. (6) Bộ thẻ “Kĩ năng tự bảo vệ bản thân”: Nhận biết được vùng riêng tư của cơ thể cần được bảo vệ, thực hành nói không và tránh xa người có hành vi động chạm hay đe dọa đến sự an toàn của bản thân, thực hành nói với người lớn tin cậy để được giúp đỡ khi cần.
2	Một số cơ quan bên trong cơ thể: vận động, hô hấp, bài tiết nước tiểu, tiêu hóa, tuần hoàn, thần kinh:	(7) Các bộ thẻ “Cơ quan vận động”, “Cơ quan hô hấp”, “Cơ quan bài tiết nước tiểu”, “Cơ quan tiêu hóa”, “Cơ quan tuần hoàn”, “Cơ quan thần kinh”: Chi và nói được tên các bộ phận chính của các cơ quan vận động, hô hấp, bài tiết nước tiểu, tiêu hóa, tuần hoàn, thần kinh. Nhận biết được chức năng của các cơ quan nêu trên ở mức độ đơn giản ban đầu.
3	Chăm sóc, bảo vệ và bảo vệ cơ quan trong cơ thể	(8) Các bộ thẻ “Những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ cơ quan “vận động”, “hô hấp”, “bài tiết nước tiểu”, “tiêu hóa”, “tuần hoàn”, “thần kinh” : Nêu được một số việc làm đơn giản và một số việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ cơ quan vận động, hô hấp, bài tiết nước tiểu, tiêu hóa, tuần hoàn, thần kinh

Các bộ thẻ học tập trên đóng vai trò là học cụ trực quan, sinh động, hỗ trợ hiệu quả cho việc phát triển kiến thức, kĩ năng và thái độ của học sinh trong dạy học chủ đề “Con người và sức khỏe” môn Tự nhiên và Xã hội. Việc sử dụng các bộ thẻ học tập trong dạy học chủ đề “Con người và sức khỏe” có cơ sở khoa học từ nhiều lí thuyết giáo dục hiện đại. Thẻ học tập thông qua hoạt động nhận nhiệm và phân loại giúp phát huy tính trực quan sinh động, hiệu quả với tư duy trực quan hình tượng của học sinh tiểu học (Wooten & Cuevas, 2024). Các hoạt động trải nghiệm và thực hành gắn với thẻ học tập dựa trên chu trình học tập trải nghiệm (Kolb, 1984:), giúp học sinh hình thành kĩ năng và hành vi ứng xử. Hoạt động trò chơi học tập khẳng định vai trò hứng thú như một động lực học tập (Yu et al., 2020). Việc xây dựng sản phẩm học tập, thảo luận, đánh giá và phản biện có nền tảng từ thuyết kiến tạo và vùng phát triển gần nhất (Greeno, 2006). Cuối cùng, tích hợp liên môn giúp học sinh vận dụng kiến thức vào nhiều lĩnh vực, phù hợp định hướng phát triển năng lực của Chương trình

GDPT 2018 (MOET, 2018). Dưới đây là một số cách sử dụng các bộ thẻ để tổ chức hoạt động học tập.

- *Thứ nhất, hoạt động nhận diện và phân loại.* Học sinh sử dụng các bộ thẻ để nhận biết, gọi tên và phân loại thông tin theo các tiêu chí cụ thể. Ví dụ, với bộ thẻ “Bộ phận cơ thể em” hoặc các bộ thẻ về các cơ quan trong cơ thể (vận động, hô hấp, tiêu hóa...), giáo viên tổ chức cho học sinh gắn thẻ lên sơ đồ hình thể hoặc hệ cơ quan để xác định vị trí và chức năng cơ bản. Với các bộ thẻ về hành vi hoặc thực phẩm, học sinh có thể phân loại vào nhóm “nên làm” – “cần hạn chế”, từ đó hình thành hiểu biết bước đầu về chăm sóc sức khỏe và phòng bệnh. Dạng hoạt động này giúp học sinh huy động tri giác, phát triển tư duy phân loại và ghi nhớ thông tin một cách hệ thống.

- *Thứ hai, hoạt động trải nghiệm và thực hành.* Đây là hình thức tổ chức nhằm phát triển kỹ năng sống và hành vi ứng xử phù hợp trong các tình huống thực tế. Giáo viên có thể sử dụng bộ thẻ “Kỹ năng tự bảo vệ bản thân” để tổ chức hoạt động đóng vai hoặc xử lý tình huống, qua đó học sinh thực hành kỹ năng nói “không”, tránh xa người có hành vi xâm hại và tìm kiếm sự hỗ trợ từ người lớn đáng tin cậy. Tương tự, với các thẻ liên quan đến chăm sóc và bảo vệ các giác quan, giáo viên có thể xây dựng các tình huống mô phỏng như: “Bạn A ngồi học nơi thiếu ánh sáng, em sẽ khuyên bạn như thế nào?”, từ đó khuyến khích học sinh phản xạ, giao tiếp và đưa ra giải pháp phù hợp.

- *Thứ ba, trò chơi học tập.* Việc tích hợp các bộ thẻ vào các trò chơi như “Rút thẻ – đoán nội dung”, “Gắn thẻ tiếp sức”, “Ai nhanh – ai đúng” góp phần tạo không khí học tập sôi nổi, lôi cuốn. Học sinh có thể thi đua gắn đúng tên các cơ quan nội tạng vào hình vẽ cơ thể, phân loại nhanh các hành vi có lợi – có hại cho sức khỏe, hoặc chọn thực phẩm an toàn trong một trò chơi mô phỏng cửa hàng dinh dưỡng. Hoạt động dạng này không chỉ giúp học sinh ôn tập kiến thức mà còn phát triển kỹ năng làm việc nhóm và tinh thần thi đua tích cực.

- *Thứ tư, xây dựng sản phẩm học tập.* Giáo viên có thể hướng dẫn học sinh sử dụng nội dung trên các bộ thẻ để thiết kế sơ đồ tư duy, vẽ tranh minh họa, hoặc xây dựng thực đơn dinh dưỡng phù hợp với lứa tuổi. Ví dụ, từ bộ thẻ “Thực phẩm tốt cho sức khỏe”, học sinh lập kế hoạch bữa ăn một ngày; từ bộ thẻ hành vi, các em có thể thiết kế poster tuyên truyền về phòng tránh cận thị hoặc giữ gìn vệ sinh cá nhân. Dạng hoạt động này phát triển khả năng sáng tạo, tư duy tổng hợp và ứng dụng kiến thức vào thực tiễn.

- *Thứ năm, thảo luận – đánh giá – phản biện.* Giáo viên có thể đưa ra các tình huống đạo đức hoặc hành vi liên quan đến chăm sóc sức khỏe cá nhân để học sinh thảo luận, sử dụng thẻ làm minh chứng cho lựa chọn. Học sinh không chỉ lựa chọn thẻ phù hợp mà còn phải giải thích lý do, phản biện ý kiến của nhóm khác hoặc tự đánh giá hành vi của bản thân qua hệ thống tiêu chí cụ thể. Qua đó, năng lực tư duy phản biện, ra quyết định và giao tiếp hợp tác được phát triển rõ nét.

- *Thứ sáu, tích hợp liên môn.* Các bộ thẻ không chỉ hữu ích trong môn Tự nhiên và Xã hội mà còn có thể tích hợp vào các môn học và hoạt động khác như Đạo đức, Mỹ thuật, Hoạt

động trải nghiệm. Học sinh có thể sử dụng thẻ để xây dựng câu chuyện đạo đức (Tập làm văn), thiết kế tranh cổ động (Mỹ thuật) hoặc tổ chức góc học tập chủ đề “Tôi là bác sĩ nhí” trong các tiết hoạt động trải nghiệm. Sự tích hợp này góp phần làm phong phú hình thức học tập, tạo điều kiện để học sinh phát triển toàn diện.

3.3. Quy trình thiết kế flashcard bằng phần mềm Canva trong dạy học chủ đề “Con người và sức khỏe” môn Tự nhiên và Xã hội ở tiểu học

Trên cơ sở tham khảo quy trình thiết kế flashcard của các tác giả Lê Trần Anh Đào và cộng sự (2024), Nguyễn Thị Thu Trang và cộng sự (2023), chúng tôi đã xây dựng quy trình thiết kế theo các bước sau:

Bước 1. Xác định yêu cầu cần đạt của bài học

Giáo viên cần xác định yêu cầu cần đạt của bài học. Yêu cầu cần đạt của bài học được xác định dựa vào Chương trình giáo dục phổ thông 2018 môn Tự nhiên và Xã hội. Từ đó làm cơ sở để thiết kế flashcard sử dụng trong dạy học bài học một cách hiệu quả.

Bước 2. Nghiên cứu nội dung gắn với yêu cầu cần đạt trong bài học chủ đề “Con người và sức khỏe” của các bộ sách giáo khoa môn Tự nhiên và Xã hội để xác định nội dung mà bộ flashcard có thể minh họa

Giáo viên cần nghiên cứu nội dung bài học qua các bộ SGK hiện hành như sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống, Sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội bộ sách Cánh Diều, sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội bộ sách Chân trời sáng tạo, đồng thời kết hợp với các tài liệu liên quan để rút ra được nội dung mà bộ flashcard có thể minh họa, sau đó đặt tên cho bộ flashcard.

Bước 3. Xác định nội dung cho từng flashcard trong bộ flashcard

Mỗi flashcard gồm có 2 mặt: mặt trước và mặt sau. Đối với các flashcard có mặt trước là hình ảnh, thì nên lựa chọn những hình ảnh đơn giản, rõ ràng và không quá nhiều chi tiết để tránh làm rối mắt người học. Bên cạnh hình ảnh, mặt trước có thể bổ sung những từ khóa thể hiện nội dung cốt lõi của hình ảnh để làm rõ nội dung mà hình ảnh muốn truyền tải. Mặt sau cần có nội dung tương thích với hình ảnh của mặt trước và cần dùng những từ ngữ ngắn gọn, dễ hiểu, dễ nhớ. Ví dụ 1: Mặt trước là hình ảnh của bộ phận của cơ thể, thì mặt sau là tên của bộ phận đó; Ví dụ 2: Mặt trước gồm có hình ảnh hai người đội mũ bảo hiểm khi đi xe máy và từ khóa “Đội mũ bảo hiểm khi đi xe máy”, mặt sau sẽ ghi: “Việc nên làm”. Hình ảnh flashcard ở mặt trước và nội dung ở mặt sau cần phải tương thích với nhau về mặt nội dung. Việc sử dụng flashcard sẽ giúp người học tăng cường khả năng ghi nhớ qua việc kết hợp giữa hình ảnh và từ ngữ. Với các nhóm thẻ về các hành động, tình huống, mặt trước của thẻ là hình ảnh minh họa cho các hành động, tình huống; mặt sau miêu tả hành động trong hình ảnh trên...

Bước 4. Thiết kế flashcard trên phần mềm Canva

Với phần mềm Canva giáo viên có thể sử dụng các công cụ để thực hiện các nội dung thiết kế (như khung ảnh, đồ họa, văn bản...) cho phù hợp để thiết kế flashcard. Mặt khác,

người dùng cũng thể biên tập, chỉnh sửa ảnh thông qua việc sử dụng công cụ Image Upscaler để nâng cao chất lượng hình ảnh. Ứng dụng này sử dụng công nghệ AI để tự động tăng độ phân giải, làm sắc nét chi tiết và giảm nhiễu, giúp hình ảnh trở nên rõ ràng hơn mà không làm mất đi chất lượng gốc. Qua đó, giáo viên có thể chỉnh sửa và tối ưu hóa hình ảnh một cách nhanh chóng và hiệu quả.

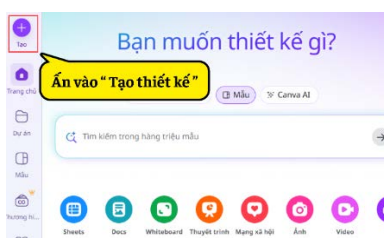
Việc thiết kế flashcard trên phần mềm Canva được tiến hành dựa trên hai bước sau đây:

(1) Đưa nội dung mặt trước và mặt sau của flashcard vào phần mềm Canva

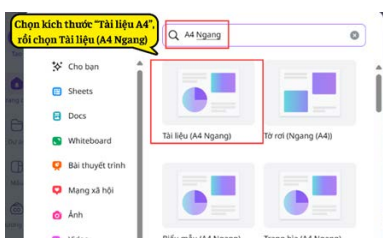
Việc đưa nội dung mặt trước và mặt sau của flashcard vào phần mềm Canva được tiến hành theo tiến trình sau: Một là, đăng nhập vào phần mềm Canva bằng tài khoản đã đăng kí. Hai là, nhấp vào “Tạo thiết kế” ở góc trên cùng bên trái để chọn kích thước phù hợp cho flashcard (Hình 1, 2, 3). Ba là, ấn vào “màu nền” để thay màu nền (Hình 4). Bốn là, ấn vào “Thành phần” sau đó tìm kiếm và lựa chọn khung cho flashcard. Khung flashcard là nơi chứa hình ảnh cũng như từ khóa quan trọng của flashcard (Hình 5). Năm là, ấn vào “Tải lên”, rồi ấn vào “Tải tệp lên” để thêm hình ảnh (Hình 6). Sáu là, ấn vào “Văn bản” rồi ấn “Thêm ô văn bản” để thêm từ khóa mô tả nội dung cốt lõi của hình ảnh” (Hình 7).

(2) Biên tập, chỉnh sửa hình ảnh thông qua ứng dụng AI (Image Upscaler) trong phần mềm Canva

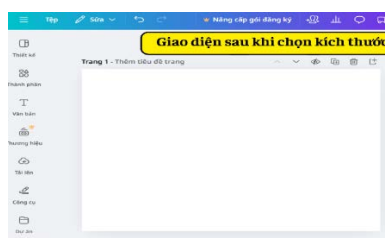
Để biên tập, chỉnh sửa hình ảnh thông qua ứng dụng AI-Image Upscaler, giáo viên thực hiện các thao tác như sau: Một là, ấn chuột vào “Ứng dụng” ở thanh công cụ bên trái để chỉnh sửa hình ảnh (xem Hình 8). Hai là, Chọn “Image Upscale” trong “Ứng dụng” để làm nét hình ảnh (xem hình 9). Ba là, ấn chuột vào hình ảnh cần chỉnh sửa (xem Hình 10). Bốn là, lựa chọn mức độ làm nét phù hợp: có thể chọn 2x, 4x, 6x, 8x rồi ấn chuột vào "Nâng cấp hình ảnh" để phần mềm tự động làm nét ảnh (xem Hình 11). Năm là, ấn chuột vào “Thay thế” để thay thế hình ảnh ban đầu bằng hình ảnh đã làm nét (xem Hình 12) .



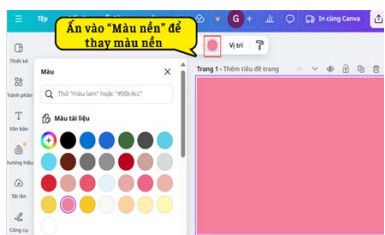
Hình 1



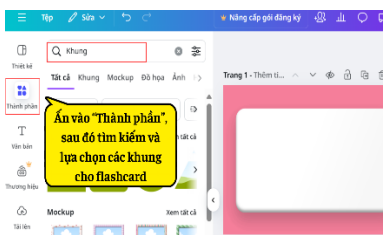
Hình 2



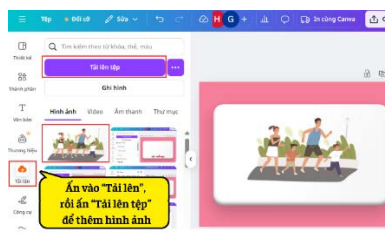
Hình 3



Hình 4



Hình 5



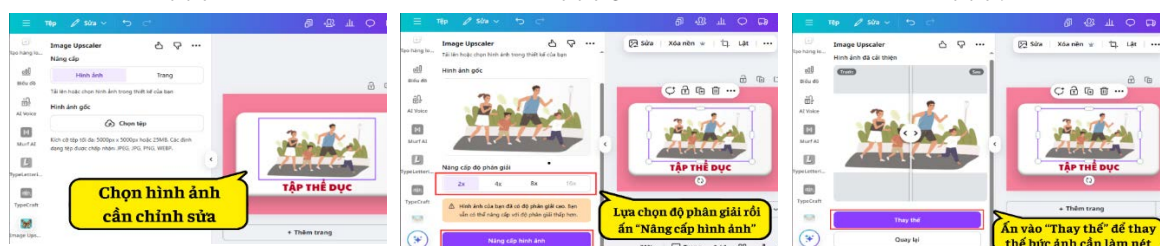
Hình 6



Hình 7

Hình 8

Hình 9



Hình 10

Hình 11

Hình 12

Bước 5. Hoàn thiện sản phẩm

Giáo viên rà soát, điều chỉnh hình ảnh, ngôn ngữ để đảm bảo rằng hình ảnh và từ ngữ sử dụng phù hợp với độ tuổi của học sinh và tránh mọi yếu tố có thể gây phản cảm.

3.4. Ví dụ minh họa thiết kế flashcard sử dụng trong dạy học bài học “Chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh” môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3

Bước 1. Xác định yêu cầu cần đạt của bài học

Theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018, chúng tôi xác định được yêu cầu cần đạt của bài học “Chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh” như sau:

- Nêu được mối quan hệ với gia đình hoặc bạn bè có ảnh hưởng tốt hoặc xấu đến trạng thái cảm xúc (hoặc sức khỏe tinh thần) của mỗi người.
- Trình bày được một số việc cần làm hoặc cần tránh để giữ gìn, bảo vệ các cơ quan thần kinh.
- Kể được tên một số thức ăn, đồ uống và hoạt động có lợi cho các cơ quan thần kinh.
- Thu thập được thông tin về một số chất và hoạt động có hại đối với các cơ quan thần kinh và cách phòng tránh.
- Xây dựng và thực hiện được thời gian biểu phù hợp để có được thói quen học tập, vui chơi, ăn uống, nghỉ ngơi điều độ và ngủ đủ giấc.

Bước 2. Nghiên cứu nội dung bài học “Chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh” của các bộ sách giáo khoa môn Tự nhiên và Xã hội để xác định nội dung mà bộ flashcard có thể minh họa

Sau khi nghiên cứu nội dung các bài 23: Chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh (bộ Kết nối tri thức với cuộc sống), đồng thời tham khảo bài 17: Cơ quan thần kinh (bộ Cánh Diều), bài 22: Cơ quan thần kinh (bộ Chân trời sáng tạo) và các tài liệu liên quan, chúng tôi xác định nội dung để xây dựng flashcard sử dụng trong dạy học bài học trên là nội dung liên quan đến những việc nên làm và những việc cần hạn chế trong việc chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh. Với nội dung đó, tên của bộ flashcard mà chúng tôi xây dựng sẽ là “Những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh”.

Bước 3. Xác định nội dung cho từng flashcard trong bộ flashcard

Mỗi flashcard gồm có 2 mặt: Mặt trước của thẻ là hình ảnh về một số việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ cho các cơ quan thần kinh, kèm theo từ ngữ giải thích cho hành động; mặt sau của thẻ ghi hành động đó là việc nên làm hay việc cần hạn chế.

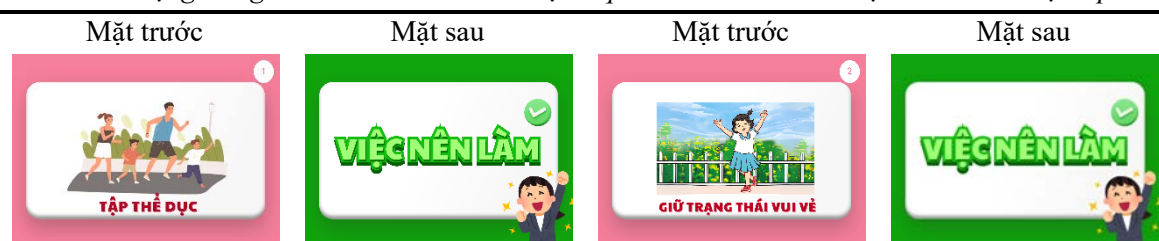
Bước 4. Thiết kế flashcard trên phần mềm Canva

Lần lượt thực hiện theo từng bước hướng dẫn của bước 4 trong mục 3.3, chúng tôi đã thiết kế được bộ bộ flashcard “Những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh” gồm 10 Flashcard (Mỗi Flashcard gồm 2 mặt), chi tiết xem hình 13-22 dưới đây:

Bước 5. Hoàn thiện sản phẩm

Sau khi hoàn thành thiết kế, sản phẩm sẽ được lưu lại và tiến hành in để sử dụng trong dạy học. Kết quả là chúng tôi đã xây dựng được bộ flashcard “Những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh”, cụ thể xem ở bảng sau:

Bảng 2. Bộ flashcard “Những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh” sử dụng trong bài “Chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh” môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3



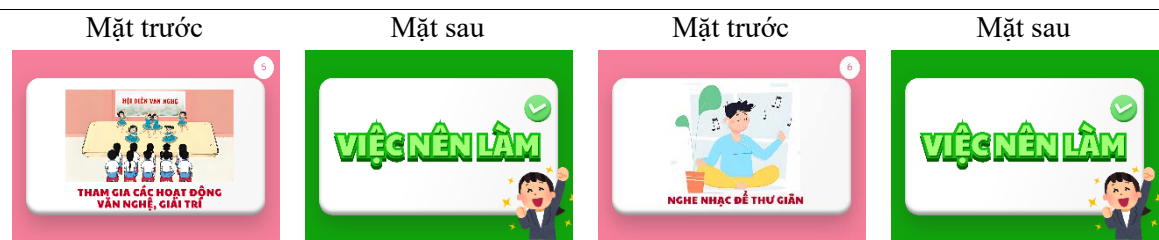
Hình 13. Flashcard 1

Hình 14. Flashcard 2



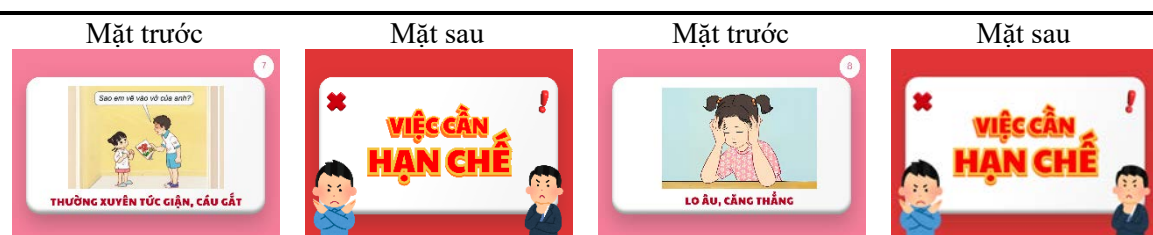
Hình 15. Flashcard 3

Hình 16. Flashcard 4



Hình 17. Flashcard 5

Hình 18. Flashcard 6



Hình 19. Flashcard 7

Hình 20. Flashcard 8



Hình 21. Flashcard 9

Hình 22. Flashcard 10

Giáo viên có thể sử dụng bộ thẻ trên trong hoạt động khám phá kiến thức mới hay luyện tập khi dạy học nội dung “Chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh” theo tiến trình sau đây: đầu tiên GV dán kín mặt sau của Flashcard để HS không đọc được thông tin của mặt sau, tiếp theo GV phát cho mỗi nhóm HS 10 với Flashcard (đã được dán kín ở mặt sau) của bộ thẻ trên và yêu cầu HS làm việc theo nhóm để phân chia 10 thẻ Flashcard thành 2 nhóm, 1 nhóm bao gồm các thẻ minh họa cho việc nên làm để chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh, 1 nhóm bao gồm các việc không nên làm để chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh, tiếp theo GV cho phép HS gỡ bỏ phần dán kín ở mặt sau của mỗi Flashcard để đọc thông tin mặt sau, việc này giúp HS kiểm tra xem HS đã nhận biết đúng những việc nên làm và việc cần hạn chế để chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh.

Bằng cách sử dụng bộ thẻ Flashcard theo cách trên sẽ giúp HS hứng thú học tập bởi các em bị thu hút bởi các Flashcard với những hình ảnh sinh động bắt mắt đồng thời chứa đựng những nội dung cốt lõi mà bài học muốn truyền tải, đó là những việc nên làm và những việc hạn chế làm để chăm sóc và bảo vệ cơ quan thần kinh. Từ đó, các em thực hiện tốt hơn việc chăm sóc, bảo vệ cơ quan thần kinh. Bên cạnh đó, sử dụng flashcard còn giúp học sinh rèn luyện được kỹ năng quan sát, phân loại, phát triển tư duy... Đây là những kỹ năng rất cần thiết trong cuộc sống sau này của mỗi HS.

4. Kết luận

Nghiên cứu trên đây cho thấy, phần mềm Canva là công cụ hữu ích giúp giáo viên thiết kế flashcard. Sử dụng flashcard được thiết kế bằng phần mềm Canva trong dạy học chủ đề “Con người và sức khỏe” môn Tự nhiên và Xã hội giúp học sinh hứng thú hơn với bài học, kích thích các em chủ động khám phá và lĩnh hội tri thức khoa học. Quy trình thiết kế flashcard bằng phần mềm Canva nêu trên sẽ giúp giáo viên tiểu học có thể thiết kế các bộ flashcard hỗ trợ dạy học chủ đề “Con người và sức khỏe” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng và các chủ đề khác nói chung.

❖ **Tuyên bố về quyền lợi:** Các tác giả xác nhận hoàn toàn không có xung đột về quyền lợi.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Aba, L. (2019). Flashcards as a media in teaching English vocabulary. *AL-Lisan: Jurnal Bahasa (e-Journal)*, 4(2), 170-179.
- Adila, A., Osiologi, A., Hakim, L., Sosiologi, A., & Sosiologi, C. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v1i6.612>
- Duong, H. C. (2021). Sử dụng phương pháp quan sát trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 1, 2, 3 [Using the observation method in teaching Nature and Society subjects for grades 1, 2, and 3]. *Dong Thap University Journal of Science*, 10(4), 11–16.
- Farrokhi, F., Zohrabi, M., & Bolandnazar, A. (2021). The role of flashcard and wordlist strategies with concrete vs. abstract words on Iranian EFL learners' vocabulary development. *Iranian Journal of English for Academic Purposes*, 10(1), 88-107.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- La, P. T., & Le, T. T. (2022). Sử dụng một số phần mềm trong dạy học văn bản nghị luận cho học sinh lớp 6 [Using some software in teaching argumentative texts for grade 6 students]. *Vietnam Journal of Education*, 22(2), 7–12.
- Le, T. A. D., Nguyen, T. T. H., Vu, T. M. P., & Nguyen, L. V. T. (2024). Thiết kế và sử dụng bộ flashcard đa phương tiện hỗ trợ dạy học tích hợp theo chủ đề trong môn Lịch sử và Địa lí lớp 4 ở vùng dân tộc Jrai [Designing and using multimedia flashcards to support integrated thematic teaching in History and Geography for grade 4 students in Jrai ethnic areas]. *Vietnam Journal of Education*, 24(3), 30–35.
- Ministry of Education and Training. (2018). Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo) [General education program - Overall program (Circular No. 32/2018/TT-BGDĐT)].
- McLeod, S. A. (2025). *Kolb's learning styles and experiential learning cycle*. Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html>
- Newby, P. (2014). *Research methods for education*. Routledge.
- Nguyen, T. T. A. (2023). Sử dụng flashcard trong giảng dạy môn Hoá học 10 cho học sinh hệ giáo dục thường xuyên [Using flashcards in teaching Chemistry 10 for continuing education students]. *Journal of Science and Technology Information*, 30, 3–8.
- Nguyen, T. T. T., Huynh, G. B., & Tran, T. G. (2023). Thiết kế và sử dụng flashcard trong dạy học phần sinh học tế bào ở trường trung học phổ thông [Designing and using flashcards in teaching cell biology in high schools]. *Journal of Education and Society*, 142, 24–28

- Paldy, P., Yr, S., Baharuddin, M., & Yunus, R. (2025). Creating Engaging Flashcard Materials for Young Learners: A Developmental Study on English Language Teaching in Primary Schools. *Journal of Languages and Language Teaching*. <https://doi.org/10.33394/jollt.v13i1.13009>.
- Wissman, K. T., Rawson, K. A., & Pyc, M. A. (2012). How and when do students use flashcards? *Memory*, 20(6), 568-579. <http://dx.doi.org/10.1080/09658211.2012.687052>
- Wooten, J. O., & Cuevas, J. A. (2024). The effects of dual coding theory on social studies vocabulary and comprehension in elementary education. *International Journal on Social and Education*, 6(4), 673–691. <https://doi.org/10.46328/ijonses.696>
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2020). The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59, 522-546. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>

**USING CANVA SOFTWARE TO DESIGN FLASHCARDS FOR TEACHING THE TOPIC
'HUMANS AND HEALTH' IN THE NATURAL AND SOCIAL SCIENCES SUBJECT
AT THE PRIMARY SCHOOL LEVEL**

**Pham Viet Quynh, Phan Thi Hong The*,
Dang Anh Thu, Truong Khanh Ly, Nguyen Ngan Giang**
Hanoi Metropolitan University, Vietnam

*Corresponding author: Phan Thi Hong The – Email: pththe@daihocthudo.edu.vn

Received: June 11, 2025; Revised: August 18, 2025; Accepted: September 08, 2025

ABSTRACT

Teaching aids play a crucial role in enhancing the effectiveness of the teaching and learning process in general, and in particular, in teaching the topic "Humans and Health" within the subject Science and Social Studies at the primary level. Among these aids, flashcards featuring vivid and visually appealing images not only support students in acquiring knowledge more easily but also help foster their interest in learning. Canva is an online design platform integrated with various artificial intelligence (AI) tools that enables teachers to easily create flashcards for instructional purposes. This paper introduces the Canva platform and its integrated AI tools used in flashcard design, analyzes the role of flashcards in teaching Science and Social Studies at the primary level, and proposes a step-by-step flashcard design process for the topic "Humans and Health," accompanied by illustrative examples. This process aims to support primary school teachers in effectively designing and using flashcards, thereby contributing to improved teaching quality and aligning with the requirements of the 2018 General Education Curriculum.

Keywords: Canva software; design flashcards; Natural and Social Sciences subject