## **Academic**

Mỗi trò chơi phải giúp trẻ học tiếng Anh một cách vui vẻ, tự nhiên và có mục tiêu rõ ràng. Các mục tiêu học tập được xây dựng theo mô hình 3 bước: **Present - Practice - Produce** đảm bảo trẻ được tiếp xúc, ghi nhớ và sử dụng ngôn ngữ một cách chủ động.

### **Giai đoạn 1: Giới thiệu (Present) – Làm quen & Nhận biết**

**Mục tiêu**: Giúp trẻ làm quen với ngôn ngữ mới một cách trực quan, sinh động và dễ hiểu.

Trò chơi ở giai đoạn này nên giúp trẻ:

* Hiểu từ mới qua tranh và tình huống
* Nghe và lặp lại từ/câu đơn giản
* Nhìn – Nghe – Nối từ với hình ảnh đúng
* Nhận biết âm thanh, trọng âm dễ nhận ra
* Làm quen với cấu trúc mẫu qua câu chuyện ngắn, hoạt cảnh
* Tiếp xúc nhiều lần với cùng một nội dung để ghi nhớ sâu hơn
* Gắn ngôn ngữ với cảm xúc và hành động (TPR, âm nhạc, biểu cảm)

Trẻ học tốt nhất khi được nhìn – nghe – chạm – làm cùng lúc, vì vậy các trò chơi cần trực quan và dễ chơi.

### **Giai đoạn 2: Luyện tập (Practice) – Củng cố & Chính xác**

**Mục tiêu**: Giúp trẻ luyện tập lại từ vựng và mẫu câu để nhớ lâu và sử dụng đúng.

Trò chơi ở giai đoạn này nên giúp trẻ:

* Chọn từ đúng để hoàn thành câu hoặc nối cặp
* Lặp lại và sửa lỗi thông qua phản hồi trực quan (hình ảnh, âm thanh)
* Nghe và phân biệt các âm gần giống
* Kéo – thả – chọn – sắp xếp từ/câu theo thứ tự đúng
* Thực hành phát âm qua lặp lại và mẫu minh họa
* Tạo câu đơn hoặc cụm câu theo hướng dẫn cụ thể
* Tăng dần thử thách: từ dễ đến khó, từ đơn lẻ đến kết hợp

Mỗi trò chơi nên mang lại cảm giác “thắng dễ – học vui – chơi nhiều lần không chán”.

### **Giai đoạn 3: Vận dụng (Produce) – Sáng tạo & Giao tiếp**

**Mục tiêu**: Khuyến khích trẻ sử dụng ngôn ngữ để thể hiện bản thân, giao tiếp, và hoàn thành nhiệm vụ.

Trò chơi ở giai đoạn này nên giúp trẻ:

* Nói ra ý tưởng cá nhân qua câu mẫu (ví dụ: "I like...")
* Đóng vai, trả lời theo ngữ cảnh, chọn lời thoại phù hợp
* Kể lại câu chuyện hoặc sắp xếp lại tranh truyện
* Tương tác với nhân vật ảo hoặc bạn học (nếu có)
* Dùng tiếng Anh để hoàn thành nhiệm vụ (mang đồ vật, tìm đồ vật, giải đố)
* Viết ngắn hoặc chọn lựa để tạo thành nội dung của riêng mình
* Chơi game nói – game kể chuyện – vẽ và nói

Giai đoạn này giúp trẻ thấy rằng tiếng Anh là công cụ để chơi, khám phá và giao tiếp thật sự.

### **Chiến lược học ngôn ngữ hiệu quả dành cho trẻ**

Tất cả trò chơi nên tích hợp những nguyên tắc học tập sau:

* Lặp lại có kiểm soát – Ôn lại từ và cấu trúc cũ xen kẽ với nội dung mới
* Học qua ngữ cảnh rõ ràng – Gắn ngôn ngữ với hành động, hình ảnh, cảm xúc
* Đa dạng hoạt động – Học qua hát, kể chuyện, trò chơi tương tác, giải đố
* Gợi nhớ trực quan – Sử dụng tranh ảnh, âm thanh, ký hiệu để hỗ trợ trí nhớ
* Tăng dần độ khó theo cấp độ phát triển – Không nhồi nhét, luôn cảm thấy “vừa sức”

### **Phát triển kỹ năng ngôn ngữ**

Mỗi trò chơi nên tập trung vào ít nhất một trong các kỹ năng sau, phù hợp với độ tuổi:

* Nghe hiểu (Listening)
* Nói đơn giản (Speaking)
* Đọc tranh, đọc câu ngắn (Reading)
* Viết có hướng dẫn (Writing)
* Phát âm đúng (Pronunciation)
* Ghi nhớ từ và mẫu câu (Vocabulary & Grammar)
* Sử dụng ngôn ngữ trong tình huống thực tế hoặc giả lập

### **Guidelines cả 3 giai đoạn**

* Mỗi trò chơi cần xác định rõ đang phục vụ giai đoạn nào trong PPP và thiết kế trải nghiệm phù hợp với mục tiêu giai đoạn đó
* Có thể kết hợp nhiều giai đoạn trong một trò chơi hoặc chuỗi trò chơi, nhưng phải đảm bảo người chơi không bị quá tải
* Mỗi trò chơi nên có mục tiêu học tập rõ ràng, tương ứng với một đơn vị kiến thức cụ thể (từ vựng, mẫu câu, kỹ năng giao tiếp...)
* Ngôn ngữ được đưa vào phải dễ hiểu, ngắn gọn, có hình ảnh minh họa hoặc tình huống hỗ trợ
* Hoạt động cần đơn giản, mang tính lặp lại hợp lý, và phản hồi ngay lập tức để giữ sự chú ý
* Thiết kế cần tạo động lực nội tại (tò mò, cảm giác thành công, được khám phá) thay vì phụ thuộc vào điểm số hay phần thưởng vật lý
* Trò chơi cần dễ hiểu ngay cả khi trẻ không đọc được hết nội dung – ưu tiên thiết kế dựa vào hình ảnh, âm thanh, hành động

## 