

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TIỂU HỌC – MẦM NON

BÙI LINH TRANG

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP
THIẾT KẾ VIDEO KỂ CHUYỆN TRONG DẠY HỌC
NÓI VÀ NGHE – MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2

Mã sinh viên: 2552020426

Ngành: Giáo dục Tiểu học

NINH BÌNH, (2025)

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TIỂU HỌC – MẦM NON

BÙI LINH TRANG

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP
THIẾT KẾ VIDEO KỂ CHUYỆN TRONG DẠY HỌC
NÓI VÀ NGHE – MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2

Mã sinh viên: 2552020426

Ngành: Giáo dục Tiểu học

Người hướng dẫn: ThS. Bùi Thị Hồng

NINH BÌNH, (2025)

LỜI CẢM ƠN

Em xin chân thành cảm ơn các thầy cô giáo trường Đại học Hoa Lư, các thầy cô giáo trong Khoa Sư phạm Tiểu học – Mầm non, Ban Giám hiệu trường Đại học Hoa Lư, các thầy cô giáo và các em học sinh trường Tiểu học Quang Trung và trường Tiểu học Ninh An thành phố Hoa Lư, tỉnh Ninh Bình đã tạo điều kiện thuận lợi cho em học tập, nghiên cứu và thực hiện Đề tài khóa luận tốt nghiệp này.

Đặc biệt, em xin gửi lời cảm ơn sâu sắc đến ThS. Bùi Thị Hồng, người đã trực tiếp hướng dẫn em nghiên cứu đề tài *“Thiết kế video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt”* một cách rất nhiệt tình và tận tâm. Cô không chỉ cung cấp cho em những lời khuyên quý giá, mà còn giúp em định hướng nghiên cứu một cách rõ ràng, khoa học và hợp lý. Sự kiên nhẫn, tâm huyết và sự hỗ trợ tận tình của cô là nguồn động viên lớn giúp em hoàn thành khóa luận này.

Mặc dù em đã cố gắng hết sức để hoàn thiện bài khóa luận, nhưng do sự hiểu biết còn hạn chế nên bài khóa luận chắc chắn không thể tránh khỏi những thiếu sót. Em rất mong nhận được sự góp ý chân thành từ các cô để bài khóa luận của em được hoàn thiện hơn nữa.

Em xin chân thành cảm ơn!

Ninh Bình, ngày 15 tháng 5 năm 2025

Sinh viên

Bùi Linh Trang

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan đề tài khóa luận: “*Thiết kế video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt lớp 2*” là công trình nghiên cứu khoa học của riêng tôi. Các số liệu, thống kê và kết luận nghiên cứu được trình bày trong khóa luận là trung thực, có nguồn gốc cụ thể, rõ ràng và chưa từng được công bố trong bất cứ công trình khoa học nào trước đây. Tôi xin chịu trách nhiệm về sự cam đoan này.

Ninh Bình, ngày 15 tháng 5 năm 2025

Người thực hiện

Bùi Linh Trang

XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

Đề tài “*Thiết kế video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt lớp 2*” là công trình nghiên cứu của sinh viên Bùi Linh Trang, nội dung trong đề tài chưa công bố trong bất kì công trình nào khác. Trong đề tài có sự tham khảo một số tài liệu có nguồn gốc và được trích dẫn rõ ràng.

Ninh Bình, ngày 15 tháng 5 năm 2025

Người hướng dẫn

ThS. Bùi Thị Hồng

BẢNG CÁC KÝ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT

STT	TỪ VIẾT TẮT	NGHĨA
1	GV	Giáo viên
2	HS	Học sinh

DANH MỤC CÁC BẢNG

Bảng 1.1: Nội dung chương trình <i>Nói và nghe</i> – môn Tiếng Việt lớp 2	12
Bảng 1.2. Mức độ cần thiết khi sử dụng video kể chuyện trong dạy học <i>Nói và nghe</i> – môn Tiếng Việt	38
Bảng 1.3: Lợi ích của việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học <i>Nói và nghe</i> – môn Tiếng Việt	39
Bảng 1.4: Mức độ sử dụng video kể chuyện trong dạy học <i>Nói và nghe</i> – môn Tiếng Việt.....	40
Bảng 1.5: Nguồn tư liệu tham khảo các video kể chuyện trong dạy học <i>Nói và nghe</i> – môn Tiếng Việt	40
Bảng 1.6: Mức độ thay đổi trong kết quả học tập của học sinh	41
Bảng 1.7: Khó khăn khi sử dụng video trong dạy học <i>Nói và nghe</i> – môn Tiếng Việt.....	42
Bảng 1.8: Mức độ xem video kể chuyện trong dạy học <i>Nói và nghe</i> – môn Tiếng Việt.....	43
Bảng 1.9: Cảm nhận của học sinh khi được xem video kể chuyện trong dạy học <i>Nói và nghe</i> – môn Tiếng Việt.....	44
Bảng 1.10: Mức độ hiểu bài của học sinh sau khi xem video kể chuyện trong dạy học <i>Nói và nghe</i> – môn Tiếng Việt.....	45
Bảng 1.11: Tham gia thảo luận và chia sẻ ý kiến sau khi xem video kể chuyện....	46
Bảng 1.12: Mức độ mong muốn sử dụng video kể chuyện trong dạy học <i>Nói và nghe</i> – môn Tiếng Việt của học sinh	46
Bảng 2.1: Thống kê các video kể chuyện đã thiết kế.....	56

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU	1
1. Lí do chọn đề tài	1
2. Tổng quan tình hình nghiên cứu	2
3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu.....	5
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu	6
5. Phương pháp nghiên cứu	6
6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn	7
Chương 1: CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA ĐỀ TÀI	8
1.1. Cơ sở lý luận của việc thiết kế video kể chuyện trong dạy học <i>Nói và nghe</i> – môn Tiếng Việt lớp 2.....	8
1.1.1. Khái quát về video dạy học	8
1.1.1.1. <i>Quan niệm về video</i>	8
1.1.1.2. <i>Video kể chuyện</i>	8
1.1.2. Vai trò của video kể chuyện trong dạy học <i>Nói và nghe</i> – môn Tiếng Việt lớp 2	9
1.1.3. Chương trình, nội dung dạy học <i>Nói và nghe</i> – môn Tiếng Việt lớp 2	11
1.1.3.1. <i>Yêu cầu cần đạt của dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt lớp 2</i>	11
1.1.3.2. <i>Nội dung của chương trình dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt lớp 2</i>	12
1.1.4. Đặc điểm tâm lí, nhận thức của học sinh lớp 2	13
1.1.4.1. <i>Về đặc điểm tâm lí</i>	13
1.1.4.2. <i>Về đặc điểm nhận thức</i>	15
1.1.5. Một số phần mềm sử dụng để thiết kế video kể chuyện trong dạy học <i>Nói và nghe</i> – môn Tiếng Việt lớp 2	16
1.1.5.1. <i>Phần mềm Camtasia</i>	16
1.1.5.2. <i>Phần mềm Capcut</i>	19
1.1.5.3. <i>Phần mềm Adobe Photoshop</i>	22
1.1.5.4. <i>Phần mềm Adobe After Effects</i>	25
1.1.5.5. <i>Phần mềm Kling AI</i>	28
1.1.5.6. <i>Phần mềm Hailuo AI</i>	31

1.1.5.7. Phần mềm Vbee.AI Voice	33
1.2. Cơ sở thực tiễn của việc thiết kế và sử dụng video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe – môn tiếng việt lớp 2.....	36
1.2.1. Khái quát quá trình khảo sát	36
1.2.1.1. Mục tiêu khảo sát.....	36
1.2.1.2. Đối tượng khảo sát	36
1.2.1.3. Phương pháp khảo sát	36
1.2.1.4. Nội dung khảo sát.....	37
1.2.2. Đánh giá kết quả khảo sát.....	37
1.2.2.1. Đối với giáo viên	38
1.2.2.2. Đối với học sinh.....	43
Kết luận chương I.....	48
Chương 2: THIẾT KẾ VIDEO KỂ CHUYỆN TRONG DẠY HỌC NÓI VÀ NGHE – MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2.....	50
2.1. Nguyên tắc thiết kế video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe - môn Tiếng Việt lớp 2.....	50
2.2. Quy trình thiết kế video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe - môn Tiếng Việt lớp 2	52
2.3. Thiết kế một số video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe - môn Tiếng Việt lớp 2.....	54
2.3.1. Những điều cần lưu ý khi thiết kế video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt lớp 2.....	54
2.3.2. Một số lưu ý khi sử dụng video kể chuyện.....	54
2.3.2.1. Trước khi xem.....	55
2.3.2.2. Trong khi xem.....	55
2.3.2.3. Sau khi xem.....	55
2.3.3. Những video được thiết kế	56
2.3.3.1. Chủ đề "Em lớn lên từng ngày".....	58
2.3.3.2. Chủ đề "Đi học vui sao"	61
2.3.3.3. Chủ đề "Niềm vui tuổi thơ"	64

2.3.3.4. Chủ đề "Mái ấm gia đình"	67
2.3.3.5. Chủ đề "Vẻ đẹp quanh em"	69
2.3.3.6. Chủ đề "Hành tinh xanh của em"	72
2.3.3.7. Chủ đề "Giao tiếp và kết nối"	73
2.3.3.8. Chủ đề "Con người Việt Nam"	75
2.3.3.9. Chủ đề "Việt Nam quê hương em"	76
Kết luận chương II	79
KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ	80
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO	81
PHỤ LỤC	

MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài

Chương trình Giáo dục phổ thông (Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành tháng 12 năm 2018) coi phát triển năng lực HS là một trong những quan điểm nổi bật của việc xây dựng chương trình và tổ chức quá trình dạy học. Để thực hiện mục tiêu của Chương trình, việc đổi mới nội dung, phương pháp dạy học, tăng cường đầu tư trang thiết bị dạy học hiện đại là vấn đề đã và đang được toàn ngành giáo dục đẩy mạnh thực hiện. Trong số các phương tiện dạy học hiện đại, video có vai trò quan trọng. Các nghiên cứu về tâm lí học nhận thức thông qua hoạt động giáo dục – đào tạo đã khẳng định việc sử dụng video vào dạy học sẽ mang lại hiệu quả tốt, giúp người học nắm vững và ghi nhớ kiến thức lâu hơn. Do đó, sử dụng video trong dạy học góp phần đổi mới phương pháp dạy học, đồng thời phát huy được tính tích cực, chủ động, sáng tạo của HS.

Bậc tiểu học là bậc học nền tảng trong hệ thống giáo dục quốc dân. Trong các môn học và hoạt động giáo dục ở trường tiểu học, Tiếng Việt thể hiện rõ tư cách là môn học trung tâm, giữ vai trò trọng yếu. Một trong những mục tiêu của chương trình môn Tiếng Việt là “giúp HS bước đầu hình thành các năng lực chung, phát triển năng lực ngôn ngữ ở tất cả các kĩ năng đọc, viết, *Nói và nghe* với mức độ căn bản” [1]. Việc rèn luyện kĩ năng nghe, nói Tiếng Việt cho HS, về bản chất chính là hướng tới phát triển năng lực giao tiếp – một năng lực chung cốt yếu của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 và là một hoạt động không thể thiếu của con người, giữ vai trò quan trọng trong mọi lĩnh vực của đời sống xã hội.

Trong chương trình dạy học Tiếng Việt lớp 2, mạch *Nói và nghe* chủ yếu được triển khai dưới hình thức nghe kể chuyện và kể lại câu chuyện đã nghe hoặc đã đọc. Chú trọng rèn kĩ năng nghe – nói, đặc biệt là kĩ năng nói sẽ góp phần phát triển vốn ngôn ngữ của HS với tư cách người bản ngữ, phát huy được năng lực cá nhân của người học, giúp các em chủ động, tự tin hơn trong quá trình tiếp thu kiến thức, hình thành và phát triển năng lực ngôn ngữ.

Ở độ tuổi HS lớp 2, khả năng tập trung chú ý của các em chưa cao, tư duy cụ thể là chủ yếu, kỹ năng tổng hợp, khái quát mới chỉ ở mức độ đơn giản. Những video kể chuyện được sử dụng phù hợp sẽ cung cấp những gợi ý cần thiết để HS hình thành nội dung cho hoạt động nói. Khi chưa biết bắt đầu từ đâu, HS có thể học hỏi từ những hình ảnh và âm thanh trong video để giúp các em có được ý tưởng, thông tin để chia sẻ, trao đổi. Đồng thời, thông qua hoạt động này, HS cũng được phát triển kỹ năng suy đoán và kỹ năng đọc hiểu văn bản đa phương thức. Sử dụng video trong dạy học Tiếng Việt nói chung, dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 nói riêng là con đường tốt dẫn HS đến những năng lực chung, năng lực đặc thù cần luyện tập một cách tự giác và hào hứng.

Từ những do trên, chúng tôi lựa chọn đề tài nghiên cứu: **“Thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2”**.

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu

2.1. Nghiên cứu về vấn đề sử dụng phim hoạt hình, video trong dạy học trên thế giới

Trên thế giới, vấn đề sử dụng phim hoạt hình vào dạy học đã được áp dụng từ lâu và mang lại một số thành công nhất định. Đầu tiên phải kể đến ý tưởng vận dụng phim hoạt hình để dạy các khái niệm trong môn Khoa học của nhà giáo dục Keogh, B., & Naylor. S. (1999) với tài liệu *Effect of Concept Cartoons on Students' Achievement, Speaking Skill, and Motivation in English Teaching* (Tác động của tranh tượng trừu tượng đối với thành tích học tập, kỹ năng nói và động lực học Tiếng Anh của HS). Nghiên cứu đã chứng minh rằng việc sử dụng phim hoạt hình trong lớp dạy học đã góp phần cải thiện đáng kể khả năng nói và động lực học tập của HS lớp 6 [15].

Trong cuốn *Using Authentic Video in the Language Classroom* (Sử dụng video thực tế trong lớp học ngôn ngữ) của tác giả Jane Sherman (2003) đã khẳng định tầm quan trọng của video trong dạy học, đồng thời đưa ra một số hoạt động thú vị để hỗ trợ cho GV biết thêm về cách sử dụng video hiệu quả trong lớp học ngôn ngữ [18].

Nhà tâm lý học giáo dục người Mỹ Richard E. Mayer (2005) với công trình nghiên cứu về *Multimedia Learning* (Học tập đa phương tiện) đã chỉ ra việc kích thích đa giác quan qua video giúp người học tiếp thu thông tin một cách hiệu quả hơn. Sự kết hợp hình ảnh và âm thanh trong video không chỉ thu hút sự chú ý mà còn tăng cường khả năng ghi nhớ và hiểu sâu thông tin của người học [16].

Bên cạnh đó, đề tài *Drawing attention with chemistry cartoons* (Thu hút sự chú ý bằng phim hoạt hình hóa học) của Roesky, H. W., & Kennepolh, D. (2008) đã đưa ra các hoạt động nhằm nâng cao việc học hỏi và sự tham gia của HS. Qua đó, nhóm tác giả đã thông qua việc sử dụng chuỗi phim hoạt hình về hóa học như một phương tiện để truyền đạt ý tưởng và kết nối với HS [17].

Nghiên cứu *Digital Storytelling: A powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom* (Kể chuyện kỹ thuật số: Một công cụ công nghệ mạnh mẽ cho lớp học thế kỷ 21) của Phó Giáo sư Bernard R. Robin (2008) tại Đại học Houston đã nhấn mạnh tiềm năng của việc ứng dụng những video trong dạy học sẽ giúp HS tham gia tích cực và chủ động vào quá trình học tập của chính mình [13].

Tác giả Cevat Eker & Oğuzhan Karadeniz (2014) có đề tài *The effects of Educational Practice with Cartoons on Learning Outcomes* (Tác động của thực hành giáo dục với phim hoạt hình đến kết quả học tập). Sau khi tiến hành thực nghiệm quá trình giảng dạy khi có sử dụng và khi không sử dụng phim hoạt hình với đối tượng HS lớp 4, tác giả đã khẳng định được rằng việc sử dụng phim hoạt hình vào quá trình dạy học sẽ làm gia tăng thành tích học tập và duy trì khả năng ghi nhớ bài học của HS tốt hơn [14].

Into Film là một tổ chức từ thiện thành lập vào năm 2013 và được hỗ trợ chủ yếu bởi British Film Institute (BFI), Cinema First và Northern Ireland Screen. *Into Film* hướng đến mục tiêu đưa thiết kế và sử dụng video trở thành công cụ giáo dục mạnh mẽ, giúp trẻ em trưởng thành cả về trí tuệ, cảm xúc và tinh thần, hình thành nhân cách, phát triển tư duy sáng tạo. *Into Film* cũng tham gia vào nghiên cứu giáo dục đang diễn ra, bao gồm các dự án nghiên cứu hoạt động thực tế tại trường học, để cung cấp bằng chứng về tác động đến sự tham gia và thành tích của HS khi giảng dạy và học tập bằng phim ảnh [22].

2.2. Nghiên cứu về vấn đề thiết kế và sử dụng video trong dạy học ở các trường tiểu học của Việt Nam

Ở Việt Nam, vấn đề ứng dụng công nghệ thông tin, phim hoạt hình, video vào dạy học ở tiểu học đã có một số công trình đề cập đến.

Tác giả Mai Thị Thúy (2019) với sáng kiến kinh nghiệm *Ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học phân môn Kể chuyện nhằm nâng cao chất lượng dạy học môn Tiếng Việt cho học sinh lớp 2 Trường tiểu học Nga Thiện* (Huyện Nga Sơn, TP. Thanh Hóa) đã tìm hiểu thực trạng chung của GV và HS trong giảng dạy và học tập Kể chuyện. Qua đó, tác giả đã đưa ra những giải pháp như phân loại đối tượng để tạo nhóm học tập, ứng dụng công nghệ thông tin để tạo không khí học tập thoải mái giúp HS học được cách dùng từ ngữ, thu hoạch những bài học bổ ích cho bản thân [10].

Nhóm tác giả Dương Thị Minh Hoàng và Trần Thị Trâm Anh (2022) của Trường Đại học Sư phạm – Đại học Huế có bài *Thực trạng và giải pháp sử dụng hiệu quả phim tình huống dạy học trong môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3*. Thông qua việc điều tra, khảo sát thực trạng, các tác giả đã đề xuất quy trình thiết kế và cách sử dụng phim tình huống bằng phần mềm Microsoft PowerPoint nhằm hỗ trợ cho GV trong quá trình dạy học [8].

Nhóm tác giả Phan Thị Tình và Mai Thị Thu Uyên (2022), Trường Đại học Hùng Vương với đề tài *Thiết kế phim hoạt hình hỗ trợ dạy học môn Toán lớp 2 theo hướng kết nối tri thức với thực tiễn* đã nghiên cứu vai trò của việc sử dụng phim hoạt hình hỗ trợ dạy học môn Toán theo hướng kết nối tri thức với thực tiễn. Từ đó, tác giả đề xuất quy trình thiết kế phim hoạt hình hỗ trợ dạy học môn Toán, giúp HS cảm thấy gần gũi, tiếp thu bài hiệu quả và có niềm yêu thích môn Toán hơn [11].

Đề tài *Ứng dụng AI trong thiết kế video hỗ trợ dạy học*, của nhóm tác giả Đoàn Thị Vân (Chủ nhiệm), Lê Thị Ngọc Mai, Phan Đình Thùy Linh, Tạ Thị Tiên, Phan Thị Như Quỳnh, Nguyễn Thị Thu Bình (2024), Trường Đại học Sư phạm – Đại học Đà Nẵng đã đề xuất tiến trình thiết kế video có sự hỗ trợ ứng dụng AI, các

phần mềm thiết kế video. Thông qua việc thực nghiệm những video thiết kế, đề tài khẳng định tính khả thi của việc sử dụng video trong quá trình dạy học [12].

Đề tài *Quy trình thiết kế và sử dụng video dạy học chủ đề: Nấm và vi khuẩn môn Khoa học ở tiểu học* của Nguyễn Minh Giang và Bùi Uyên Phương (2024), Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh đã xây dựng các video học chủ đề “Nấm và vi khuẩn”. Nhóm tác giả đã thiết kế được 3 video có liên quan đến chủ đề và tiến hành thực nghiệm các video để xác định tính hiệu quả trong thực tế dạy học. Kết quả nghiên cứu đã cho thấy nội dung video dạy học phù hợp với khả năng tiếp nhận, nhu cầu học tập trực quan của HS [7].

Vấn đề thiết kế, vận dụng video trong dạy học cũng nhận được sự quan tâm của sinh viên Trường Đại học Hoa Lư, tỉnh Ninh Bình. Đề tài *Thiết kế video tình huống dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3* của Phạm Phương Linh (2024) khẳng định được tầm quan trọng của việc sử dụng video tình huống trong dạy học. Qua đó, tác giả đã đưa ra quy trình và thiết kế được 9 video tình huống ở các chủ đề khác nhau trong môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3, tạo sự lôi cuốn, hấp dẫn đối với HS trong học tập [9].

Có thể nói, vấn đề thiết kế và sử dụng video trong dạy học ở tiểu học đã có một số công trình nghiên cứu đề cập đến. Tuy nhiên, trong khả năng bao quát các công trình nghiên cứu có liên quan đến đề tài, chúng tôi chưa được tiếp cận với công trình nào nghiên cứu một cách hệ thống về việc thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Trên cơ sở tiếp nối những thành quả nghiên cứu đi trước, đề tài tập trung thiết kế một số video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích nghiên cứu

- Thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 nhằm nâng cao chất lượng dạy học Tiếng Việt ở tiểu học.

3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Nghiên cứu cơ sở lí luận và thực tiễn của việc thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2.

- Thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2.

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

- Các video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2.

- Các phần mềm sử dụng thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2.

4.2. Phạm vi nghiên cứu

- Khóa luận tập trung nghiên cứu thiết kế 8 -10 video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2, kiểu bài kể lại câu chuyện đã nghe hoặc đã đọc (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống).

- Khảo sát thực trạng thiết kế và sử dụng video trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 tại một số trường tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình.

5. Phương pháp nghiên cứu

Khóa luận sử dụng một số phương pháp chủ yếu sau:

- Nhóm phương pháp nghiên cứu lí luận

+ Phương pháp phân tích – tổng hợp: nghiên cứu cơ sở lí luận của đề tài.

+ Phương pháp phân loại và hệ thống hóa lí thuyết: xác định được những vấn đề cần nghiên cứu, cung cấp nền tảng kiến thức vững chắc.

- Nhóm phương pháp nghiên cứu thực tiễn

+ Phương pháp quan sát khoa học: dự giờ, quan sát hoạt động học tập của HS trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2.

+ Phương pháp điều tra, khảo sát: khảo sát thực trạng thiết kế và sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 của GV và HS tại một số trường tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình.

+ Phương pháp thống kê toán học: phân tích và xử lí số liệu, đánh giá kết quả khảo sát.

6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn

6.1. Ý nghĩa khoa học

- Thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 nhằm khơi gợi sự hứng thú, hấp dẫn đối với HS, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học Tiếng Việt ở tiểu học.

6.2. Ý nghĩa thực tiễn

- Đề tài được triển khai nghiên cứu thành công sẽ bổ sung nguồn tài liệu tham khảo hữu dụng cho sinh viên và GV ngành Giáo dục Tiểu học trong học tập và thực hành nghề nghiệp.

NỘI DUNG

Chương 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA ĐỀ TÀI

1.1. Cơ sở lý luận của việc thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2

1.1.1. Khái quát về video dạy học

1.1.1.1. Quan niệm về video

Theo Từ điển Cambridge, video là danh từ chỉ “tập tin điện tử ghi lại sự chuyển động của hình ảnh, âm thanh”, là động từ chỉ hành động “ghi lại chương trình tivi hoặc sự kiện trực tiếp”. Video là từ mượn từ tiếng Anh được sử dụng trực tiếp trong Tiếng Việt. Video trong nghiên cứu này được dùng với nghĩa danh từ [25]. Và theo bách khoa toàn thư trực tuyến đa ngôn ngữ (Wikipedia), video là phương tiện điện tử để ghi, sao chép, phát lại, phát sóng và hiển thị hình ảnh chuyển động được lưu trữ trong các phương tiện. Video lần đầu tiên được phát triển cho các hệ thống truyền hình cơ học, được thay thế nhanh chóng bằng hệ thống ống tia âm cực (CRT), sau đó được thay thế bằng một số loại màn hình phẳng [23].

Video là một công cụ đa năng với nhiều tác dụng quan trọng trong cuộc sống hiện đại. Với khả năng kết hợp đa phương tiện giữa hình ảnh, âm thanh và chuyển động, video không chỉ là công cụ giải trí mà còn là phương tiện giáo dục hiệu quả, chuyển tải kiến thức một cách trực quan và sinh động. Trong lĩnh vực kinh doanh, video là công cụ truyền thông tiếp thị thiết yếu, tạo kết nối tức thời với đối tượng khách hàng thông qua trải nghiệm thị giác hấp dẫn. Đặc biệt, video còn là công cụ giao tiếp tiện lợi, xây dựng kết nối giữa các cộng đồng, tổ chức và cá nhân, đồng thời gợi ý các phân định cấu hình danh tính thương mại trong không gian.

Với sự phát triển không ngừng của công nghệ, video ngày càng khẳng định vị trí không thể thay thế trong việc truyền tải thông tin và xây dựng kết nối xã hội, đặc biệt trong lĩnh vực giáo dục hiện đại.

1.1.1.2. Video kể chuyện

Video kể chuyện là phương tiện giáo dục đa phương thức kết hợp hài hòa giữa hình ảnh chuyển động, âm thanh. Không chỉ vậy, video kể chuyện còn truyền

tải nội dung tự động một cách sinh động, cuốn hút và phù hợp với đặc điểm tâm lí HS tiểu học. Trong bối cảnh dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2, video kể chuyện không chỉ là công cụ trình bày nội dung mà còn là môi trường ngôn ngữ phong phú, kích thích giác quan và tạo động lực học tập tích cực cho HS.

Đặc trưng nổi bật của video kể chuyện chính là khả năng kích thích cảm xúc thông qua trải nghiệm thị giác và thính giác, đồng thời, tạo nên sự đồng cảm và kết nối sâu sắc giữa HS với nội dung học. Qua các yếu tố như giọng đọc truyền cảm, hình ảnh minh họa sinh động, hiệu ứng âm thanh phù hợp và các nhân vật được xây dựng gần gũi với thế giới quan của trẻ em, video kể chuyện tạo ra không gian tương tác ngôn ngữ trực quan và hấp dẫn, kích thích khả năng tập trung và ghi nhớ của HS.

Trong quá trình dạy học *Nói và nghe*, video kể chuyện còn đóng vai trò là mẫu hình ngôn ngữ chuẩn mực, giúp HS tiểu học chủ động tiếp thu các từ vựng và ngữ điệu phù hợp. Đặc biệt, thông qua việc quan sát cách diễn đạt, ngôn ngữ, nhịp điệu và biểu cảm của nhân vật trong video, HS được trải nghiệm các vấn đề giao tiếp đa dạng mà không cần phải tạo ra môi trường thực tế phức tạp. Điều này đặc biệt hiệu quả trong việc phát triển kĩ năng lắng nghe tích cực và khả năng diễn đạt ngôn ngữ cho HS.

Bên cạnh đó, tính tương tác của video kể chuyện còn thể hiện qua khả năng kích thích HS tham gia thảo luận, bình luận, chia sẻ cảm nhận và đặt câu hỏi sau khi xem, từ đây tạo tiền đề cho các hoạt động nói và nghe tiếp theo. GV có thể dễ dàng tạm dừng video để đặt câu hỏi tìm hiểu, khuyến khích HS dự đoán tình huống, diễn biến tiếp theo hoặc phân tích hành động của nhân vật, từ đó phát triển tư duy phản biện và khả năng biểu đạt ngôn ngữ của các em.

1.1.2. Vai trò của video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2

Có thể nói, việc sử dụng video vào dạy học là một trong những cách dạy học tích cực, hiệu quả ở các trường tiểu học hiện nay. Thay vì sử dụng các câu chuyện được trình bày dưới dạng chữ viết hay hình ảnh sẵn có trong sách giáo khoa hoặc slide trình chiếu, việc sử dụng video mang lại nhiều lợi ích, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học. Bởi vậy, khi dạy kĩ năng *Nói và nghe* – môn Tiếng

Việt, GV thường sử dụng các phương pháp như Luyện tập theo mẫu, Thực hành, Trực quan... kết hợp với việc cho HS xem video kể chuyện. Điều đó cho thấy video là công cụ dạy học hiệu quả, quan trọng trong quá trình dạy học. So với các phương tiện dạy học truyền thống (tranh ảnh, hình vẽ, bảng phụ, phiếu học tập...), video có ưu điểm nổi bật là kết hợp được hình ảnh và âm thanh theo trình tự hợp lí. Nhờ đó, nội dung bài học trở nên sinh động và trực quan, giúp HS hứng thú hơn khi học. Hơn nữa, HS có thể hiểu rõ quá trình phát triển của câu chuyện, diễn biến tâm lí nhân vật trong truyện một cách chân thực và đầy đủ.

Bản chất của mọi hoạt động giáo dục đều hướng đến mục tiêu trang bị cho người học hệ thống kiến thức, kĩ năng và năng lực toàn diện nhằm đảm bảo khả năng tiếp thu bài học một cách sâu sắc và chất lượng. Xuất phát từ điều này, có thể khẳng định rằng video kể chuyện chỉ thực sự phát huy tiềm năng và hiệu quả vượt trội khi được áp dụng một cách khoa học trong tiến trình dạy học. Trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay, việc ứng dụng các video kể chuyện vào quá trình dạy học *Nói và nghe* đã và đang đóng vai trò quan trọng.

Khi phân tích sâu hơn, có thể nhận thấy rằng nếu quá trình học tập giới hạn trong phạm vi những hình ảnh tĩnh và văn bản có sẵn trong sách giáo khoa, thì với những HS có đặc điểm tâm lí nhận thức còn phụ thuộc nhiều vào trực quan công cụ, có thể sẽ gặp khó khăn trong việc tìm hiểu nội dung bài học, không hiểu hết ý nghĩa và giá trị của câu chuyện. Ngược lại, trong quá trình dạy học *Nói và nghe*, việc tích hợp video kể chuyện sẽ tạo ra môi trường thuận lợi giúp người học tiếp thu, lĩnh hội tri thức thực tế một cách chủ động, tự nhiên, dễ dàng và sâu sắc hơn rất nhiều.

Người học được trao cơ hội quý báu để hòa mình vào dòng kiến thức, tự khám phá và giải mã những nội dung, thông điệp ẩn sâu trong mỗi câu chuyện, từ đó, HS sẽ hiểu và ghi nhớ được nội dung bài học trong một khoảng thời gian dài. Đây chính là ưu thế vượt trội của video kể chuyện so với các phương tiện giảng dạy khác, góp phần nâng cao hiệu quả học tập và tính bền vững của kiến thức.

Ngoài ra, việc sử dụng video kể chuyện còn góp phần nâng cao đáng kể chất lượng dạy học, đồng thời phát huy tối đa hiệu quả của các hình thức dạy học

khác. Trong khung thời gian giới hạn của tiết học, video kể chuyện có khả năng trình bày câu chuyện với nội dung kiến thức được tối ưu hóa thông tin qua hệ thống hình ảnh sinh động về con người, động vật, thực vật, các hiện tượng tự nhiên cùng những hành động và âm thanh sống động. Điều này tạo ra một trải nghiệm học tập đa giác quan, giúp HS tiếp thu được kiến thức nhanh chóng và hiệu quả hơn.

Từ đây, GV có thể tiết kiệm thời gian trình bày, giải thích và dành nhiều thời gian hơn để tổ chức các hoạt động nhận thức phong phú, đa dạng nhằm phát triển năng lực học tập của HS. Việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt sẽ thúc đẩy sự tương tác giữa các yếu tố trong quá trình dạy học, tạo ra một môi trường học tập tích cực chủ động khi có sự tương tác giữa GV và HS hay giữa những cá nhân HS với nhau. Sau khi xem video kể chuyện, GV sẽ đưa ra hệ thống các câu hỏi, bài tập và hướng dẫn HS thực hiện để các em hiểu sâu hơn về nội dung câu chuyện. HS phải chủ động phân tích yêu cầu bài tập, kết hợp với việc xem video và trao đổi với bạn để đưa ra kết quả chính xác. Hoạt động này giúp HS có cơ hội phát triển nhiều kỹ năng và năng lực quan trọng.

Tóm lại, trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay, video kể chuyện đã khẳng định vị trí là một trong những phương tiện dạy học tích cực, hiệu quả, đặc biệt trong dạy học *Nói và nghe* - môn Tiếng Việt lớp 2. So với các phương tiện giảng dạy truyền thống, video kể chuyện không chỉ tạo môi trường học tập sinh động, trực quan thông qua sự kết hợp hài hòa giữa hình ảnh và âm thanh, mà còn giúp HS lĩnh hội tri thức một cách chủ động, đầy đủ và bền bỉ. Việc sử dụng video giúp HS phát triển tư duy và khả năng phân tích, tăng khả năng tương tác giữa GV và HS. Nhờ những ưu điểm nổi bật này, video kể chuyện không chỉ nâng cao hiệu quả dạy học tại các trường tiểu học mà còn giúp phát triển toàn diện năng lực và phẩm chất của HS, đáp ứng yêu cầu của việc đổi mới giáo dục hiện nay.

1.1.3. Chương trình, nội dung dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2

1.1.3.1. Yêu cầu cần đạt của dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2

Theo chương trình giáo dục phổ thông 2018 quy định về mục tiêu chương trình dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 như sau:

- Nói:
 - + Nói rõ ràng, có thói quen nhìn vào người nghe.
 - + Biết nói và đáp lại lời chào hỏi, chia tay, cảm ơn, xin lỗi, lời mời, lời đề nghị, chúc mừng, chia buồn, an ủi, khen ngợi, bày tỏ sự ngạc nhiên; đồng ý, không đồng ý, từ chối phù hợp với đối tượng người nghe.
 - + Kể được một câu chuyện đơn giản (có hình ảnh) đã đọc, nghe, xem.
 - + Nói ngắn gọn về một câu chuyện hoặc bài thơ đã đọc theo lựa chọn của cá nhân (tên văn bản, nội dung văn bản, nhân vật yêu thích).
- Nghe:
 - + Có thói quen và thái độ chú ý nghe người khác nói. Đặt cược câu hỏi về những gì chưa rõ khi nghe.
 - + Nghe một bài thơ hoặc bài hát, dựa vào gợi ý, nói một vài câu nêu cảm nhận của mình về bài thơ hoặc bài hát đó.
 - + Nghe câu chuyện, dựa vào gợi ý, nêu ý kiến về nhân vật chính hoặc một sự việc trong câu chuyện
- Nói nghe tương tác: x
 - + Biết trao đổi trong nhóm về các nhân vật trong một câu chuyện dựa vào gợi ý.
 - + Biết trao đổi trong nhóm về một vấn đề: chú ý lắng nghe người khác, đóng góp ý kiến của mình, không nói chen ngang khi người khác đang nói.

1.1.3.2. Nội dung của chương trình dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt lớp 2

Thời lượng thực hiện dạy học kỹ năng *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 là 30 tiết/năm học, dạy trong 35 tuần. Học kì I: 16 tiết/18 tuần, học kì II: 14 tiết/ 17 tuần. Số tiết trên tuần: 1 tiết/ tuần.

Bảng 1.1: Nội dung chương trình Nói và nghe – môn Tiếng Việt lớp 2

KÌ	CHỦ ĐỀ	TUẦN	TÊN BÀI
1	Em lớn lên từng ngày	2	Bài 3: Kể chuyện Niềm vui của Bi và Bống
		3	Bài 5: Kể chuyện Em có xinh không?
		4	Bài 7: Kể chuyện Chú đỗ con
	Đi học vui sao	5	Bài 9: Kể chuyện Cậu bé ham học

		7	Bài 13: Kể chuyện Bữa ăn trưa
		8	Bài 15: Kể chuyện Hoa mi, vẹt và quạ
	Niềm vui tuổi thơ	10	Bài 17: Kể chuyện Gọi bạn
		12	Bài 21: Kể chuyện Chúng mình là bạn
		13	Bài 23: Kể chuyện Búp bê biết khóc
	Mái ấm gia đình	14	Bài 25: Kể chuyện Hai anh em
		15	Bài 27: Kể chuyện Sự tích cây vú sữa
		16	Bài 29: Kể chuyện Bà cháu
		17	Bài 31: Kể chuyện Ánh sáng của yêu thương
2	Vẻ đẹp quanh em	19	Bài 1: Kể chuyện Chuyện bốn mùa
		20	Bài 3: Kể chuyện Hồ nước và mây
		21	Bài 5: Kể chuyện Chiếc đèn lồng
		22	Bài 7: Kể chuyện Sự tích cây khoai lang
	Hành tinh xanh của em	23	Bài 9: Kể chuyện Cảm ơn hoa mi
		24	Bài 11: Kể chuyện Sự tích cây thì là
		25	Bài 13: Kể chuyện Hạt giống nhỏ
	Giao tiếp và kết nối	28	Bài 17: Kể chuyện Lớp học viết thư
		29	Bài 19: Kể chuyện Cảm ơn anh hà mã
	Con người Việt Nam	30	Bài 21: Kể chuyện Mai An Tiêm
		31	Bài 23: Kể chuyện Bóp nát quả cam
	Việt Nam quê hương em	32	Bài 25: Kể chuyện Thánh Gióng
		33	Bài 27: Kể chuyện Chuyện quả bầu

1.1.4. Đặc điểm tâm lí, nhận thức của học sinh lớp 2

Giai đoạn lớp 2 đánh dấu một bước chuyển quan trọng trong sự phát triển của HS tiểu học. Đây là khoảng thời gian sau khi đã quen với môi trường học đường, các em bắt đầu nghi tốt hơn việc học tập có hệ thống, kĩ năng học tập và giao tiếp xã hội đang dần được hình thành. Đồng thời đây cũng là giai đoạn có nhiều biến chuyển trong hoạt động nhận thức và tâm lí – xã hội, có ảnh hưởng sâu sắc đến việc tổ chức dạy học và giáo dục.

1.1.4.1. Đặc điểm tâm lí

Trong quá trình phát triển của trẻ em, giai đoạn lớp 2 là một dấu mốc quan trọng với nhiều sự thay đổi đáng chú ý về mặt tâm lí. Đặc điểm tâm lí của HS

trong thời kì này đã và đang được các thầy cô giáo, phụ huynh đặc biệt quan tâm trong suốt quá trình giáo dục và tương tác hàng ngày với các em.

Về phương diện cảm xúc, thế giới nội tâm của HS lớp 2 hiện lên phong phú và biến đổi không ngừng. Cảm xúc của HS thường được bộc lộ một cách tự nhiên, mạnh mẽ và thẳng thắn, thể hiện chân thực cảm xúc, suy nghĩ của mình với những điều xảy ra trong cuộc sống. Bên cạnh đó, giác quan của HS lớp 2 đang dần được hoàn thiện, trở nên nhạy bén và chính xác hơn so với trước. Điều này giúp các em nhận thức và hiểu biết thế giới tốt hơn.

Học sinh lớp 2 đang trong giai đoạn hình thành những nét tính cách cơ bản, các em bắt đầu tự lập và tự giác hơn trong các việc cá nhân, đồng thời cũng mạnh dạn bày tỏ ý kiến và sở thích riêng. Tuy nhiên, tính cách của các em vẫn còn đang phát triển và chịu nhiều ảnh hưởng từ gia đình, thầy cô và bạn bè xung quanh. Đồng thời, HS cơ bản đã biết cách cư xử phù hợp với chuẩn mực, học được cách giao tiếp, hợp tác với bạn bè để hoàn thành nhiệm vụ và bắt đầu biết quan tâm đến cảm xúc của mọi người. Dù vậy, đôi khi hành động của các em vẫn còn ngẫu hứng, thiếu suy nghĩ chín chắn, nên rất cần sự định hướng và điều chỉnh nhẹ nhàng từ người lớn để ngày càng hoàn thiện hơn.

Đối với HS trong giai đoạn từ 7 – 8 tuổi có nhiều thay đổi về tâm sinh lí. Việc thấu hiểu và hỗ trợ các em về mặt tâm lí là rất quan trọng. Điều này góp phần xây dựng mối quan hệ thân thiết, tin tưởng của HS đối với thầy cô, cha mẹ, tạo nên môi trường học tập tiên bộ, tích cực. Nhờ đó, các em sẽ tự tin hơn và phát triển được những đức tính tốt, đồng thời hoàn thiện bản thân và trưởng thành một cách lành mạnh.

Hiểu rõ tâm lí HS lớp 2 rất quan trọng trong việc giáo dục các em. Khi thầy cô và phụ huynh nắm được tâm lí của học sinh, từ đó giúp các em tự tin hơn, phát triển toàn diện về cả trí tuệ và thể chất. Qua đây, thầy cô và cha mẹ HS sẽ nhận được sự tin tưởng tuyệt đối từ các em. Đồng thời, việc phát hiện sớm và điều chỉnh kịp thời những biểu hiện tâm lí chưa tốt cũng giúp các em cải thiện hành vi và kỹ năng xã hội, góp phần hình thành nhân cách tích cực. Điều này tạo nền tảng vững

chắc cho sự phát triển lành mạnh về thể chất, trí tuệ, đạo đức và thẩm mỹ trong giai đoạn tiếp theo.

Tóm lại, đặc điểm tâm lí của HS lớp 2 rất phức tạp và đang thay đổi nhiều về cảm xúc, suy nghĩ, tính cách và hành động. Việc GV và phụ huynh thấu hiểu, tôn trọng, đồng thời có những cách giáo dục phù hợp với đặc điểm tâm lí của HS thì không chỉ giúp các em phát triển hài hòa về mọi mặt mà còn tạo nền tảng vững chắc cho sự phát triển liên tục và bền vững trong suốt quá trình trưởng thành sau này.

1.1.4.2. Về đặc điểm nhận thức

Ở lớp 2, HS có sự tiến bộ đáng kể về mặt nhận thức. Khả năng quan sát của các em ngày càng chính xác, chi tiết hơn so với trước đây. Mặc dù chủ yếu dựa vào thị giác và cảm giác, nhưng các em đã bắt đầu nhận biết và phân biệt được đặc điểm riêng của các sự vật, hiện tượng. Đặc biệt, tư duy của HS bắt đầu chuyển từ cụ thể sang trừu tượng, điều này được thể hiện thông qua quá trình học tập, tiếp thu kiến thức của các em. Những năng lực tư duy đang dần hình thành sẽ giúp các em hiểu sâu hơn về thế giới xung quanh và biết liên kết các kiến thức khác nhau một cách có ý nghĩa.

Tuy nhiên, cần hiểu rằng HS lớp 2 vẫn đang trong giai đoạn phát triển tư duy và cần sự hỗ trợ. Các em chủ yếu học thông qua các vật cụ thể, như đồ dùng trực quan và hoạt động thực hành. Những công cụ này giúp các em kết nối giữa những điều em nhìn thấy với những khái niệm về đối tượng mà em đang học, từ đó hiểu bài tốt hơn.

Trí nhớ của các em cũng dần phát triển, sự thay đổi tích cực này giúp lưu giữ lâu hơn những kiến thức mà các em tiếp xúc, khả năng ghi nhớ tăng, đặc biệt khi kiến thức được trình bày rõ ràng, chi tiết và có liên kết logic. Từ đây tạo nên nền tảng vững chắc cho việc học tập của HS. Tuy nhiên, trí nhớ của học sinh lớp 2 vẫn mang tính tự phát, chưa có ý thức ghi nhớ có chủ đích như người lớn. Các em thường nhớ ngẫu nhiên, chưa biết cách tập trung ghi nhớ để đạt mục tiêu cụ thể. Đây là điều bình thường trong giai đoạn phát triển của các em.

Bên cạnh đó, trí tưởng tượng của HS lớp 2 phát triển rất mạnh, đặc biệt là khả năng sáng tạo. Đây cũng chính là động lực giúp các em tham gia tích cực vào

các hoạt động nghệ thuật và sáng tạo, đồng thời góp phần phát triển thẩm mỹ, cân bằng cảm xúc và trí tuệ toàn diện. Tuy nhiên, sản phẩm tưởng tượng của các em thường không bị giới hạn của thực tế cuộc sống hay các quy luật logic, nên các ý tưởng có thể rất khác biệt và độc đáo.

Cuối cùng, khả năng tập trung của học sinh lớp 2 cũng có những đặc điểm riêng và đang dần được cải thiện trong quá trình học tập, nhưng khả năng này vẫn còn khá mong manh. Các em dễ bị phân tâm bởi môi trường xung quanh và sự chú ý có thể thay đổi tùy theo hoàn cảnh. Và để giúp các em tập trung tốt hơn, cần tạo ra môi trường học tập kích thích giác quan, có sử dụng nhiều công cụ trực quan hỗ trợ. Môi trường như vậy giúp sẽ thúc đẩy việc duy trì sự chú ý và qua đó nâng cao hiệu quả học tập. Sự chú ý liên tục này tạo thành điều kiện thuận lợi cho việc tiếp thu kiến thức và kỹ năng của HS.

Những đặc điểm nhận thức này đóng vai trò vô cùng quan trọng đối với HS, là nền tảng cho sự phát triển trí tuệ và khả năng học tập của HS tiểu học. Việc hiểu rõ và nắm bắt được những đặc điểm này sẽ giúp GV và phụ huynh xây dựng được phương pháp giảng dạy và sự hỗ trợ phù hợp, từ đó tạo ra môi trường học thuận lợi, kích thích sự hứng thú trong học tập và phát triển toàn diện cho các HS tiểu học.

1.1.5. Một số phần mềm sử dụng để thiết kế video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt lớp 2

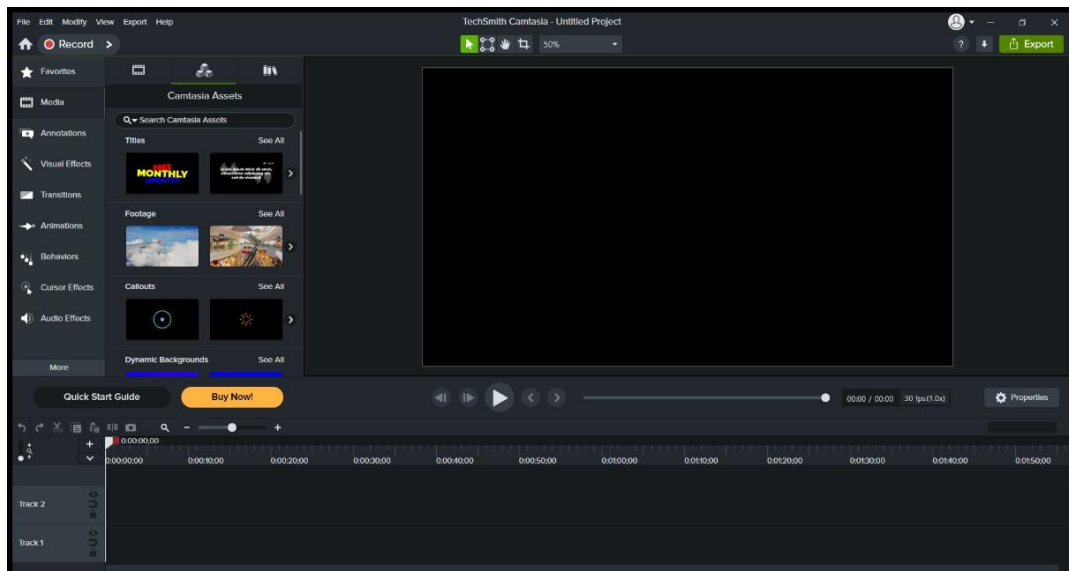
Thực tế cho thấy, trên các nền tảng phổ biến như YouTube, Facebook và nhiều trang web giáo dục khác, có nhiều video kể chuyện, hỗ trợ đắc lực cho GV trong quá trình dạy học. Tuy nhiên, phần lớn những video này chưa được đầu tư chỉnh sửa một cách kỹ lưỡng, đặc biệt là về mặt hình ảnh và âm thanh, dẫn đến chất lượng chưa thực sự hoàn thiện và chưa đáp ứng đầy đủ yêu cầu cần đạt của bài học. Chính vì vậy, nghiên cứu tập trung thiết kế video ở một số phần mềm sau:

1.1.5.1. Phần mềm Camtasia

Camtasia là phần mềm quay màn hình và chỉnh sửa video chuyên nghiệp, phát triển bởi công ty TechSmith (Công ty chuyên về phần mềm quay phim màn hình và chỉnh sửa video). Phần mềm này ra mắt lần đầu vào khoảng những năm

đầu thế kỷ 21 và được phát triển qua nhiều phiên bản. Camtasia giúp người dùng quay lại màn hình máy tính, ghi âm, kết hợp với webcam để thu hình phản ứng người dùng, đồng thời cung cấp công cụ chỉnh sửa video chuyên nghiệp nhưng rất dễ sử dụng. Phần mềm phù hợp để làm video hướng dẫn, bài giảng trực tuyến, hoặc các video chia sẻ trên mạng xã hội với chất lượng cao.

* Giao diện của phần mềm Camtasia



* Đặc điểm của phần mềm Camtasia

- Giao diện thân thiện, dễ sử dụng, phù hợp cho cả người không chuyên và chuyên nghiệp. Phần mềm yêu cầu cấu hình máy tính cao (Hỗ trợ đa nền tảng Windows và macOS), tối thiểu 16GB RAM để chạy chương trình mượt mà, gây khó khăn với máy cấu hình thấp.

- Phần mềm tích hợp nhiều tính năng tự động như cân bằng âm thanh, hiệu ứng con trỏ chuột, chèn chú thích, hiệu ứng chuyển cảnh, hiệu ứng chữ. Một điều quan trọng hơn là Camtasia không có phiên bản chạy trên web, bắt buộc phải tải và cài đặt phần mềm.

- Những video được tạo bởi phần mềm này có chất lượng cao, dung lượng nhẹ, dễ chia sẻ trên các mạng xã hội. Tuy nhiên, dung lượng phần mềm và video khá lớn, chiếm nhiều bộ nhớ trong máy tính.

- Có ứng dụng đồng hành Fuse giúp chuyển file từ smartphone sang Camtasia dễ dàng.

- * Một số tính năng của phần mềm Camtasia

- Thanh công cụ chính: Nằm dọc hoặc ngang, chứa các thẻ chức năng như Media (quản lý đa phương tiện), Annotations (chèn chú thích, biểu tượng, mũi tên, bong bóng lời thoại), Transitions (hiệu ứng chuyển cảnh), Behaviors (hiệu ứng chữ), và nhiều công cụ khác.

- Vùng xem trước (Preview): Hiển thị video đang chỉnh sửa để người dùng theo dõi kết quả ngay lập tức.

- Timeline: Thanh thời gian nằm ở dưới cùng, cho phép người dùng kéo thả, cắt ghép các đoạn video, âm thanh, hình ảnh theo trình tự thời gian.

- Media Bin: Nơi chứa các file video, âm thanh, hình ảnh được nhập vào dự án để sử dụng trong chỉnh sửa.

- * Ưu điểm và nhược điểm của phần mềm Camtasia

- Ưu điểm:

- + Camtasia có thiết kế giao diện trực quan, gần gũi, giúp người mới làm quen nhanh chóng và thao tác linh hoạt trong quá trình quay và chỉnh sửa video.

- + Phần mềm hỗ trợ ghi lại màn hình máy tính với chất lượng cao, đồng thời cung cấp nhiều công cụ chỉnh sửa video như cắt ghép, thêm hiệu ứng chữ, hình ảnh, âm thanh, giúp tạo ra video chuyên nghiệp.

- + Camtasia cho phép xuất video với chất lượng tốt, đa dạng định dạng, dễ dàng chia sẻ lên các nền tảng như YouTube, Vimeo, Instagram.

- + Camtasia giúp điều chỉnh âm thanh trong bản ghi đồng đều, tránh hiện tượng âm thanh không ổn định gây khó chịu khi xem. Tính linh hoạt giúp người dùng sử dụng trên nhiều hệ điều hành phổ biến, quá trình cài đặt đơn giản, phù hợp với cả người không rành công nghệ.

- Nhược điểm:

+ Camtasia đòi hỏi cấu hình máy tính tối thiểu 16GB RAM để xử lý mượt mà các tác vụ, do đó máy tính cấu hình thấp sẽ dễ gặp hiện tượng giật lag, ảnh hưởng trải nghiệm. Đồng thời, phần mềm này chiếm nhiều dung lượng ổ cứng, các video xuất ra cũng có kích thước tương đối lớn, gây tốn bộ nhớ lưu trữ.

+ Phần mềm Camtasia yêu cầu người dùng cài đặt phần mềm trên máy tính. Mặc dù dễ dùng, nhưng một số tính năng nâng cao vẫn cần thời gian để học và làm quen.

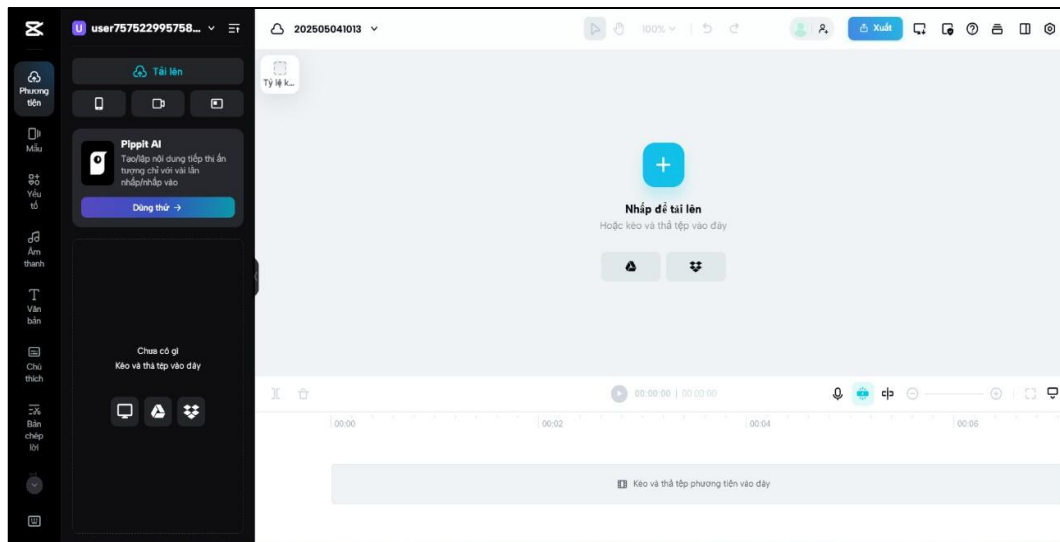
+ So với một số phần mềm cùng loại trên thị trường, Camtasia có giá cao, có thể là rào cản với người dùng cá nhân hoặc doanh nghiệp nhỏ.

1.1.5.2. Phần mềm Capcut

CapCut được ra mắt lần đầu tiên ở Trung Quốc với tên gọi JianYing và trước đây có tên gọi quốc tế là ViaMaker, là một ứng dụng chỉnh sửa video và đồ họa dạng ngắn của Trung Quốc do công ty ByteDance của Trung Quốc phát triển. Phần mềm này lần đầu tiên được phát hành tại Trung Quốc vào năm 2019 và ban đầu có sẵn cho iPhone và Android. Năm 2020, ứng dụng được đổi tên thành CapCut và có sẵn trên toàn thế giới. Sau đó, ứng dụng được mở rộng để bao gồm các phiên bản web và máy tính để bàn cho Mac và Windows.

- Giao diện phần mềm Capcut





- Đặc điểm của phần mềm Capcut
- CapCut cung cấp nhiều tính năng miễn phí và có giao diện thân thiện với người dùng. Có thể sử dụng phần mềm trên điện thoại (IOS, Android) và máy tính (Windows, Mac), Capcut không yêu cầu đăng ký tài khoản để sử dụng cơ bản và có phiên bản miễn phí với nhiều tính năng đầy đủ
- Phần mềm tích hợp nhiều công cụ chỉnh sửa đa dạng cắt, ghép, xoay, chèn hiệu ứng cho video; chỉnh sửa âm thanh, hiệu ứng âm thanh tự động chuyển văn bản thành giọng nói.
- Điểm mạnh nổi bật của CapCut là các tính năng AI. Phần mềm có khả năng tự động cắt và biên tập nội dung, giúp tiết kiệm thời gian và công sức. Các công cụ làm đẹp và chỉnh sửa khuôn mặt giúp tạo ra hình ảnh hoàn hảo hơn trong các video cá nhân.
- CapCut cung cấp một kho tàng mẫu và tài nguyên có sẵn đa dạng. Thư viện Template video luôn được cập nhật theo xu hướng mới nhất, giúp người dùng nhanh chóng tạo ra các video bắt mắt.
- Về khả năng xuất bản và chia sẻ, CapCut cho phép xuất video với chất lượng cao lên đến 4K, đáp ứng các tiêu chuẩn chuyên nghiệp. Người dùng có thể tùy chỉnh tốc độ khung hình và Bitrate để tối ưu hóa chất lượng video.
- Một số tính năng của phần mềm Capcut
- Timeline: Hiện thị toàn bộ video, cho phép chỉnh sửa độ dài video.

- Các công cụ chỉnh sửa chính: Split (chia một clip thành nhiều phần), Crop (cắt), Rotate (xoay), Speed (tốc độ), Keyframe (khung hình chính).

- Các công cụ tạo hiệu ứng cho video: Effects (hiệu ứng), Filters (thay đổi tông màu tổng thể của video), Body Effects (hiệu ứng cơ thể), Transitions (Chuyển cảnh).

- Một số công cụ chỉnh sửa âm thanh: Audio Extraction (trích xuất âm thanh), Sound Effects (hiệu ứng âm thanh), Voice Over (lồng tiếng), Audio Mixer (trộn âm thanh), Text-to-Speech (văn bản thành giọng nói), Voice Enhancement (nâng cao giọng nói).

- Công cụ chỉnh sửa hình ảnh và văn bản: Text (văn bản), Stickers (hình dán), Overlay (lớp phủ), Canvas (tạo nền tùy chỉnh hoặc vẽ trực tiếp lên video), Auto Captions (phụ đề tự động).

- Các công cụ AI: Auto-Cut (cắt tự động), Smart Cutout (cắt thông minh), Face Tracking (hiệu ứng khuôn mặt), Motion Tracking (áp dụng chuyển động)

- Công cụ xuất bản: Export (xuất video với nhiều định dạng), Share (chia sẻ), Draft (bản nháp), Templates (lưu dự án hiện tại như một mẫu để sử dụng cho các dự án tương lai).

- Ưu điểm và nhược điểm của phần mềm Capcut

- Ưu điểm:

- + Phần mềm được sử dụng miễn phí với nhiều tính năng chuyên nghiệp, giao diện trực quan, dễ sử dụng cho người mới, được hỗ trợ đa nền tảng (điện thoại và máy tính).

- + Thư viện hiệu ứng, nhạc và template phong phú, công cụ AI mạnh mẽ (xóa nền, theo dõi chuyển động), xuất video chất lượng cao (lên đến 4K), cập nhật thường xuyên với tính năng mới

- Nhược điểm:

- + Đôi khi bị lag trên thiết bị cấu hình thấp, một số tính năng nâng cao yêu cầu đăng ký tài khoản, khó làm chủ toàn bộ tính năng đối với người mới

- + Phiên bản máy tính còn hạn chế so với điện thoại, quảng cáo xuất hiện trong phiên bản miễn phí.

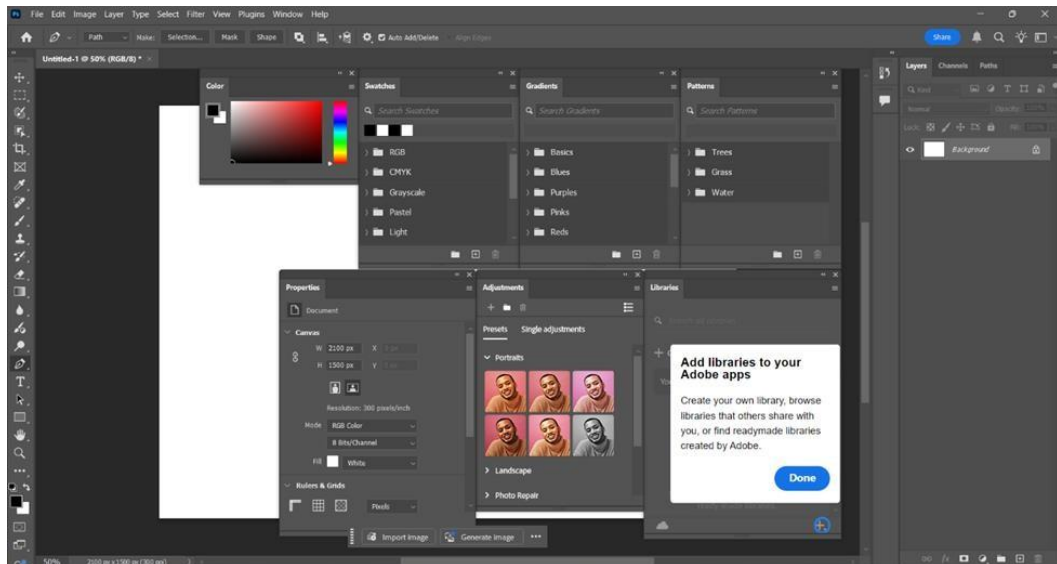
1.1.5.3. Phần mềm Adobe Photoshop

Adobe Photoshop được sáng tạo bởi hai anh em Thomas và John Knoll. Ban đầu, vào năm 1988, họ phát triển phần mềm này với tên gọi "Display" nhằm mục đích xử lý hình ảnh y khoa và hiển thị trên màn hình máy tính đen trắng. Sau đó, phần mềm được đổi tên qua một số lần, cuối cùng trở thành "Photoshop". Năm 1990, Adobe Systems mua lại quyền phát hành và phát triển phần mềm này thành một công cụ chỉnh sửa ảnh và thiết kế đồ họa chuyên nghiệp. Từ khi ra mắt phiên bản đầu tiên Photoshop 1.0 vào năm 1990, phần mềm đã nhanh chóng trở thành tiêu chuẩn hàng đầu trong ngành thiết kế đồ họa và chỉnh sửa ảnh. Photoshop được sử dụng rộng rãi để tạo poster, banner, bìa sách và nhiều sản phẩm đồ họa khác nhờ các tính năng mạnh mẽ như xử lý lớp ảnh (Layer), công cụ chọn vùng (Selection), và các bộ lọc chỉnh sửa chuyên sâu.

Trong hệ sinh thái của Adobe, Photoshop thường được kết hợp với Adobe Illustrator để tạo ra các sản phẩm đồ họa có độ chính xác và sắc nét cao, phục vụ đa dạng nhu cầu thiết kế từ in ấn đến kỹ thuật số. Sự phối hợp này giúp các nhà thiết kế dễ dàng tạo ra những tác phẩm chuyên nghiệp và hiệu quả hơn. Tóm lại, từ một công cụ xử lý hình ảnh y khoa ban đầu, Adobe Photoshop đã phát triển thành phần mềm chỉnh sửa ảnh và thiết kế đồ họa hàng đầu thế giới, đồng hành cùng Adobe Illustrator để đáp ứng nhu cầu sáng tạo đa dạng của ngành công nghiệp đồ họa hiện đại.

- Giao diện của phần mềm Adobe Photoshop





- Đặc điểm của phần mềm Adobe Photoshop
- Adobe Photoshop là một công cụ chỉnh sửa ảnh rất hiệu quả, giúp các nhiếp ảnh gia và nhà thiết kế tạo ra những bức ảnh rực rỡ, thể hiện rõ nét cảm xúc và ý đồ sáng tạo của mình. Nhờ các tính năng như lớp (layer), bộ lọc, công cụ chỉnh màu và các hiệu ứng đặc biệt, Photoshop giúp nâng tầm chất lượng hình ảnh, khiến tác phẩm sau khi chỉnh sửa trở nên sống động và cuốn hút hơn bao giờ hết [28].
- Bên cạnh khả năng chỉnh sửa ảnh, Photoshop còn là lựa chọn hàng đầu để thiết kế các ấn phẩm như Banner, Poster, Standee phục vụ cho các sự kiện, chiến dịch truyền thông hoặc quảng cáo. Phần mềm này tích hợp sẵn hàng nghìn phong chữ đa dạng, đồng thời hỗ trợ người dùng cài đặt thêm các bộ font độc quyền, giúp dễ dàng lựa chọn kiểu chữ phù hợp với từng chủ đề thiết kế [28].
- Không chỉ dừng lại ở đó, Adobe Photoshop còn là công cụ lí tưởng để xây dựng storyboard cho quảng cáo, video hay phim ảnh. Nhờ khả năng quản lí layer và các công cụ vẽ mạnh mẽ, các nhà thiết kế có thể phác thảo từng khung hình, sắp xếp chúng theo thứ tự logic, từ đó truyền tải câu chuyện một cách rõ ràng, mạch lạc và trực quan [28].
- Mặc dù không phải là phần mềm chuyên dụng cho hoạt hình, Photoshop vẫn cung cấp đầy đủ các tính năng cơ bản để tạo animation 2D. Người dùng có thể tận dụng bảng Timeline để xây dựng các chuyển động đơn giản như ảnh động

gif, hoặc sử dụng các layer để tạo từng khung hình cho một hoạt cảnh nhất định, đáp ứng nhu cầu sáng tạo đa dạng của người dùng. Tóm lại, Adobe Photoshop không chỉ là phần mềm chỉnh sửa ảnh xuất sắc mà còn là công cụ thiết kế đa năng, hỗ trợ tối ưu cho các nhiếp ảnh gia, nhà thiết kế và những ai làm việc trong lĩnh vực sáng tạo hình ảnh hiện đại.

- Một số tính năng của phần mềm Adobe Photoshop
- Thanh ứng dụng ở phía trên cùng chứa một công cụ chuyển đổi không gian làm việc với các lệnh File, Edit, Layer, Type, Select,...
- Cửa sổ hiển thị tập tin bạn đang xử lý. Cửa sổ có thể được gắn thẻ, cũng như được nhóm lại và gắn trong một số trường hợp.
- Bảng công cụ ở vị trí bên trái chứa các công cụ để tạo và chỉnh sửa hình ảnh, tác phẩm nghệ thuật, thành phần trang,... Các công cụ liên quan được xếp vào cùng một nhóm.
- Bảng điều khiển ở bên phải giúp người dùng theo dõi và sửa đổi tác phẩm của mình. Có thể phân nhóm, xếp chồng hoặc gắn các bảng điều khiển với nhau.
- Thanh tùy chọn ở vị trí dưới thanh ứng dụng sẽ hiển thị các tùy chọn cho công cụ hiện được chọn.
- Ưu điểm và nhược điểm của phần mềm Adobe Photoshop
- Ưu điểm:
 - + Phiên bản Photoshop 2025 được trang bị công nghệ AI tiên tiến giúp tự động chỉnh sửa ảnh, loại bỏ đối tượng không mong muốn chỉ với một cú nhấp chuột, đồng thời cải thiện ánh sáng, màu sắc và chi tiết hình ảnh một cách chính xác và nhanh chóng. Phần mềm còn hỗ trợ tạo và chỉnh sửa các mô hình 3D với công nghệ Ray Tracing, giúp hiển thị ánh sáng và bóng đổ chân thực, phục vụ tốt cho thiết kế quảng cáo, game và hoạt hình 3D.
 - + Giao diện phần mềm được thiết kế lại giúp dễ sử dụng hơn, tối ưu cho màn hình cảm ứng và cho phép tùy chỉnh thanh công cụ theo nhu cầu cá nhân. Adobe Photoshop có các thuật toán giúp chỉnh sửa ảnh RAW chính xác, tiết kiệm thời gian cho nhiếp ảnh gia chuyên nghiệp.

+ Phần mềm cho phép tạo nội dung mới hoặc chỉnh sửa hình ảnh dựa trên AI giúp tăng tốc độ sáng tạo và làm việc, giúp nhiều người cùng chỉnh sửa trên một file, đồng thời tự động lưu và khôi phục dự án trên nền tảng Creative Cloud, tăng hiệu quả cộng tác.

+ Adobe Photoshop cho phép tạo các hiệu ứng nghệ thuật phức tạp và chỉnh sửa ảnh chân dung nhanh chóng bằng các thuật toán máy học tiên tiến. Phiên bản Photoshop 2025 tận dụng tối đa sức mạnh GPU và các chip mới như M3 để xử lý mượt mà các dự án phức tạp.

- Nhược điểm:

+ Photoshop là phần mềm thương mại với mức giá không nhỏ, đòi hỏi người dùng phải mua gói đăng ký để sử dụng đầy đủ tính năng và cập nhật mới nhất. Người dùng chỉ có thể dùng bản thử với giới hạn tính năng hoặc thời gian.

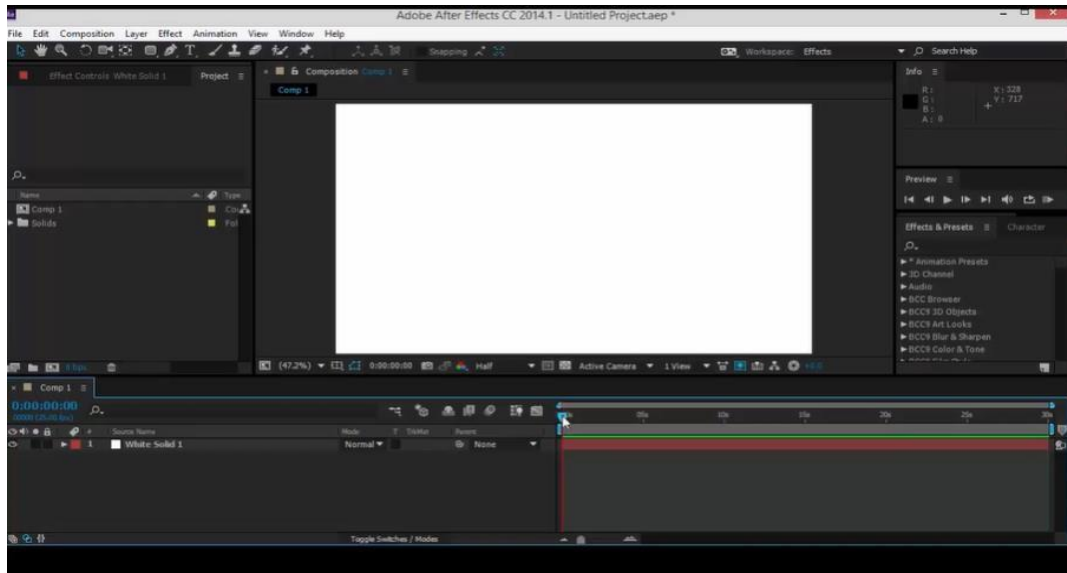
+ Để tận dụng hết các tính năng, đặc biệt là AI và xử lý 3D, người dùng cần máy tính có cấu hình mạnh, điều này có thể gây khó khăn với người dùng phổ thông hoặc thiết bị cũ. Photoshop có rất nhiều công cụ và tính năng chuyên sâu, khiến người mới bắt đầu có thể cảm thấy khó khăn trong việc làm quen và sử dụng hiệu quả ngay lập tức.

+ Photoshop chiếm nhiều dung lượng lưu trữ và tài nguyên hệ thống, có thể ảnh hưởng đến hiệu suất của máy tính khi chạy cùng lúc nhiều ứng dụng khác.

1.1.5.4. Phần mềm After Effects

Adobe After Effects ra đời lần đầu tiên vào năm 1993 bởi công ty CoSA (Company of Science and Art). Đến năm 1994, Adobe Systems mua lại CoSA và tiếp quản việc phát triển After Effects. Sau khi mua lại, Adobe nhanh chóng phát triển phần mềm thành một công cụ vô cùng mạnh mẽ và linh hoạt trong lĩnh vực thiết kế đồ họa chuyển động và hậu kỳ sản xuất video. Phần mềm này cho phép bạn tạo ra những hiệu ứng hình ảnh, hoạt hình và chuyển động mượt mà, sống động một cách chuyên nghiệp. Bạn có thể sử dụng những hình ảnh, bối cảnh, nhân vật mình đã thiết kế ở Adobe Illustrator hoặc Adobe Photoshop và nhập các hình vẽ đó vào Adobe After Effect để tạo hoạt hình cho các bộ phận của nhân vật.

- Giao diện của phần mềm After Effect



* Đặc điểm của phần mềm After Effect

- Đặc trưng nổi bật đầu tiên của Adobe After Effect đó là khả năng tạo ra những hiệu ứng khiến hình ảnh trở nên vô cùng sống động. Phần mềm có công cụ chuyên dùng cho xử lý hiệu ứng trong video giúp bạn có thể nhanh chóng chèn ảnh, tạo các hiệu ứng từ đơn giản đến phức tạp. Bên cạnh đó, After Effect cũng hỗ trợ bạn làm mượt mà cho các phân cảnh chuyển động nhanh trong video, góp phần nâng cao sản phẩm của bạn [30].

- Adobe After Effects có thể liên kết trực tiếp với Adobe Illustrator (AI). AI là phần mềm chuyên dùng để thiết kế hình ảnh với các vectơ. Sự liên kết này giúp bạn có thể tạo hoặc chỉnh sửa các hình ảnh vector trong Illustrator và sau đó tích hợp chúng trực tiếp vào dự án video trong phần mềm After Effects. Điều này mang lại tính linh hoạt cao và cho phép bạn thêm đồ họa vector chất lượng cao vào sản phẩm video của mình [30].

- Ngoài ra, Adobe After Effects là một công cụ cực kì phù hợp để sáng tạo các video với những kĩ xảo cực kì chân thực trong các chương trình truyền hình

hoặc trong những thước phim bom tấn. Phần mềm có khả năng kiểm soát tốt chiều sâu, tạo các đường viền chuẩn mực và dò từng thông số khiến các kĩ xảo đạt chất lượng tốt nhất [30].

* Một số tính năng của phần mềm After Effect

Adobe After Effects sở hữu nhiều tính năng nổi bật giúp người dùng tạo ra các hiệu ứng hình ảnh và đồ họa chuyển động chuyên nghiệp, phục vụ cho sản xuất video, phim ảnh, quảng cáo và nhiều lĩnh vực sáng tạo khác. Một số tính năng chính của Adobe After Effects bao gồm:

- Panel Project: Nơi bạn quản lí tất cả các file và tài nguyên của project.
- Timeline: Đây là nơi bạn thực hiện các thao tác cho các layer, keyframe và hiệu ứng.
- Composition Panel: Nơi bạn xem trước video đang được tạo ra, cho phép bạn trực tiếp thấy các thay đổi.
- Tools Panel: Chứa các công cụ cơ bản như Selection Tool, Shape Tool, Text Tool... giúp bạn dễ dàng thực hiện các thao tác.

* Ưu điểm và nhược điểm của phần mềm After Effect

- Ưu điểm:
 - + After Effects có giao diện người dùng thân thiện, dễ làm quen với nhiều tài nguyên hướng dẫn và cộng đồng hỗ trợ rộng lớn giúp người mới nhanh chóng sử dụng hiệu quả. Phần mềm tích hợp kho hiệu ứng dựng sẵn từ cơ bản đến nâng cao như Chroma key, Particle, Lens Flare, cùng thư viện Plugin không lồ cho phép mở rộng khả năng sáng tạo với các hiệu ứng 2D, 3D và kĩ xảo điện ảnh.
 - + Hệ thống layer được sắp xếp theo trục thời gian rõ ràng, giúp dễ dàng theo dõi, điều chỉnh chuyển động và hiệu ứng giữa các lớp video, hình ảnh, văn bản. Đồng thời, tính năng Keyframe cho phép tạo chuyển động mượt mà cho các yếu tố như vị trí, tỷ lệ, độ trong suốt với khả năng tinh chỉnh đường cong chuyển động qua Graph Editor, giúp kiểm soát chi tiết hiệu ứng.
 - + After Effects sử dụng AI và công cụ Roto Brush giúp tách đối tượng phức tạp như tóc bay khỏi nền nhanh chóng và chính xác, tiết kiệm thời gian hậu kì.

Phần mềm có công nghệ hỗ trợ giúp điều chỉnh màu sắc tự nhiên, chính xác trong nhiều không gian màu, nâng cao chất lượng hình ảnh video.

- + After Effects tương thích với nhiều định dạng video, âm thanh, hình ảnh và hoạt động liền mạch với các phần mềm Adobe khác như Premiere Pro, Photoshop, Illustrator, giúp quy trình làm việc hiệu quả. Phần mềm cho phép tạo và chỉnh sửa video với các công cụ tự động thiết lập camera và hiệu ứng phù hợp.

- + Sử dụng bộ nhớ RAM để thiết kế video giúp xem trước hiệu ứng ở chất lượng cao, đồng thời có thể giảm chất lượng preview để phù hợp với cấu hình máy tính.

- Nhược điểm:

- + Để sử dụng mượt mà các tính năng phức tạp và hiệu ứng nặng, người dùng cần máy tính có cấu hình mạnh, đặc biệt là RAM và card đồ họa tốt.

- + After Effects có nhiều công cụ và tính năng nâng cao, khiến người mới bắt đầu phải mất thời gian để làm quen và thành thạo, không phù hợp với người dùng cần chỉnh sửa nhanh, đơn giản. Việc xử lý các hiệu ứng phức tạp và đồ họa chuyển động có thể làm tăng thời gian xuất video, ảnh hưởng đến hiệu suất làm việc.

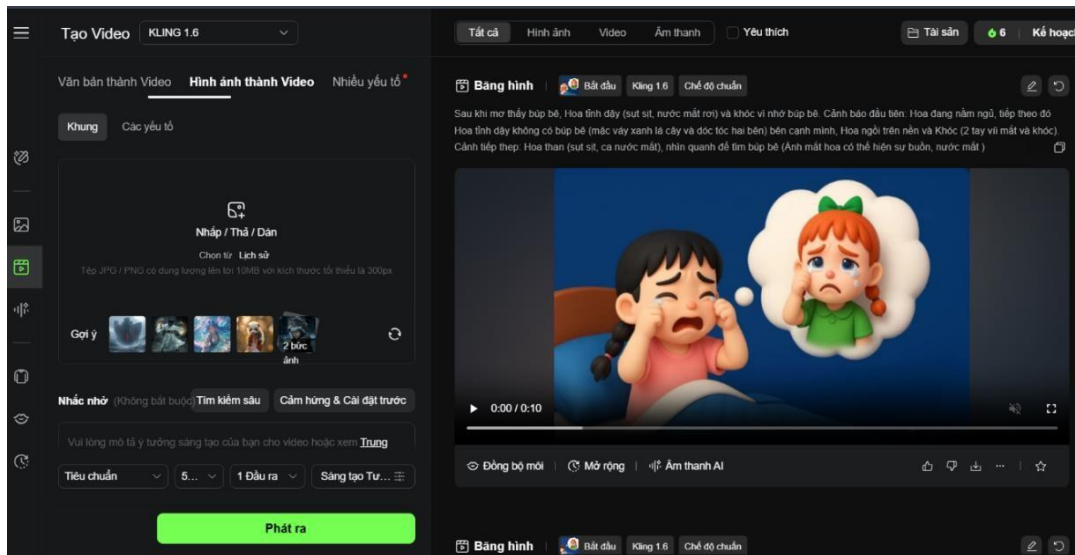
- + Đây là phần mềm chuyên nghiệp trong bộ Adobe Creative Cloud, After Effects yêu cầu đăng ký thuê bao với chi phí không nhỏ, có thể là rào cản với người dùng cá nhân hoặc doanh nghiệp nhỏ.

- + After Effects tập trung vào hiệu ứng và đồ họa chuyển động, nên không thay thế hoàn toàn các phần mềm dựng phim chuyên dụng như Adobe Premiere Pro.

1.1.5.5. Phần mềm Kling AI

- Giao diện của phần mềm KlingAI





Kling AI là một công cụ áp dụng trí tuệ nhân tạo hiện đại, được phát triển bởi công ty công nghệ Trung Quốc Kuaishou Technology. Nó được thiết kế nhằm tạo ra video và hình ảnh bằng văn bản mô tả một cách tự động, nhanh chóng. Đây không chỉ là phần mềm chỉnh sửa video thông thường mà còn là hệ thống AI phức tạp sở hữu khả năng hiểu và diễn giải ngôn ngữ, tạo ra hình ảnh và chuyển động phù hợp nội dung văn bản được cung cấp [33].

Công nghệ nền tảng của Kling AI dựa trên mô hình học sâu (deep learning) tiên tiến, nhằm xử lý và phân tích văn bản đầu vào chi tiết. Từ đó, công cụ này có thể tạo ra được các cảnh quay, hiệu ứng và những chuyển động tương ứng, mang đến những thước phim sinh động và hấp dẫn [33].

Một trong những ưu điểm nổi bật của Kling AI là khả năng tự động hóa quy trình sản xuất video. Thay vì phải tự mình quay phim và chỉnh sửa, người dùng chỉ cần cung cấp văn bản mô tả và Kling AI sẽ đảm nhận phần còn lại. Việc này đã mở ra nhiều cơ hội sáng tạo dành cho người dùng ở nhiều lĩnh vực, giúp tiết kiệm thời gian và công sức [33].

- Đặc điểm của phần mềm Kling AI

Kling AI là một công cụ ứng dụng trí tuệ nhân tạo tiên tiến, giúp người dùng tạo ra video và hình ảnh chất lượng cao từ văn bản mô tả hoặc ảnh tĩnh một cách nhanh chóng và tự động. Phần mềm nổi bật với khả năng tái tạo khuôn mặt và cơ thể 3D, mô phỏng chuyển động và biểu cảm tự nhiên, mang lại những video sống động, chân thực và chuyên nghiệp. Kling AI tạo ra video có độ phân giải cao 1080p, tốc độ 30fps, với

độ dài tối đa lên đến 2 phút, phù hợp cho nhiều mục đích sáng tạo như quảng cáo, giảng dạy, giải trí và sản xuất nội dung số.

- Một số tính năng của phần mềm Kling AI

- Tạo video và hình ảnh từ văn bản: Chuyển đổi mô tả văn bản thành video hoặc hình ảnh động, giúp người dùng dễ dàng tạo nội dung mà không cần kỹ năng đồ họa phức tạp. Chuyển ảnh tĩnh thành video sinh động: Biến các bức ảnh tĩnh thành những đoạn phim có biểu cảm và chuyển động tự nhiên.

- Tái tạo khuôn mặt và cơ thể 3D: Sử dụng các thuật toán AI tiên tiến để tạo ra các biểu cảm khuôn mặt và cử động cơ thể chân thực, tăng tính chuyên nghiệp cho video.

- Chỉnh sửa video bằng AI: Bao gồm các công cụ cắt ghép, chỉnh màu sắc, ánh sáng và thêm hiệu ứng điện ảnh như chuyển cảnh mượt mà, làm tăng chất lượng và sự hấp dẫn của video.

- Hỗ trợ tạo video chất lượng điện ảnh: Video đầu ra có độ phân giải 1080p, tốc độ 30fps với âm thanh rõ nét, hiệu ứng ánh sáng và màu sắc tinh tế. Cho phép sản xuất video có độ dài vượt quá 2 phút, phù hợp với các dự án cần nội dung chi tiết và phong phú. Các biểu cảm và hành động trong video được mô phỏng tự nhiên, sống động, giúp truyền tải cảm xúc và nội dung hiệu quả.

- Hỗ trợ nhiều định dạng đầu ra: Giúp người dùng dễ dàng chia sẻ hoặc tải video về thiết bị cá nhân. Đảm bảo quá trình chuyển đổi từ văn bản và ảnh sang video diễn ra mượt mà, chính xác và tự động hoàn toàn.

- Ưu điểm và nhược điểm của phần mềm Kling AI

- Ưu điểm:

- + Tạo ra được những thước phim dài, chất lượng thông qua văn bản.

- + Khả năng tái tạo 3D và mô phỏng vật lý tiên tiến.

- + Hỗ trợ định dạng đầu ra linh hoạt và chuyển động camera.

- Nhược điểm:

- + Yêu cầu số điện thoại của Trung Quốc để truy cập đầy đủ.

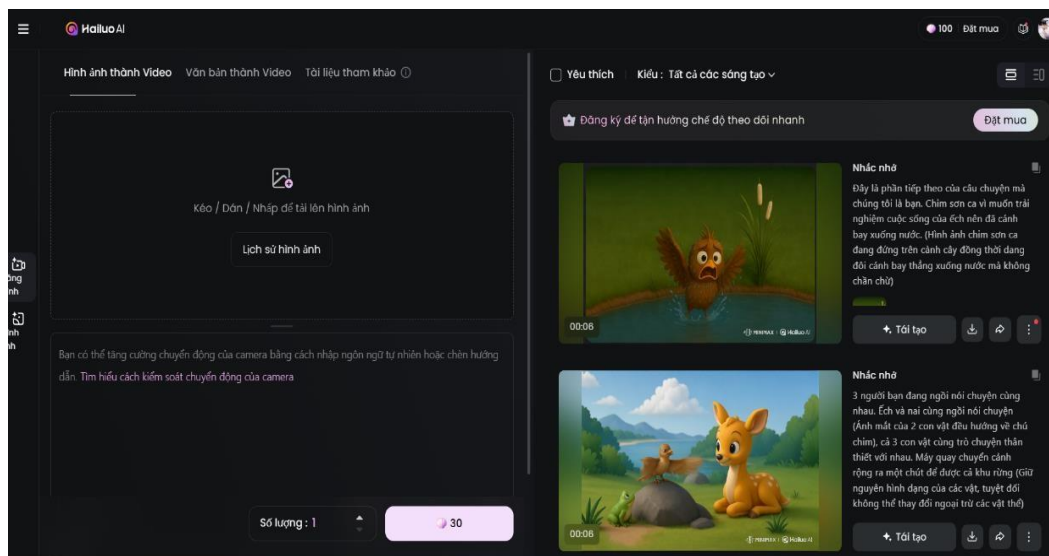
- + Đối mặt với sự cạnh tranh từ các mô hình AI khác trên thị trường.

- + Những tính năng nâng cao trên Kling AI khá phức tạp, khó sử dụng.

1.1.5.6. Phần mềm Hailuo AI

Hailuo AI là một nền tảng AI được phát triển bởi công ty MiniMax của Trung Quốc và ra mắt vào tháng 3 năm 2024. Hailuo AI hỗ trợ người dùng tạo video với độ phân giải lên đến 4K, tích hợp công nghệ AI đồng nhất nhân vật và giao diện thân thiện với người dùng. Công cụ này được thiết kế để đơn giản hóa quá trình tạo video. Với khả năng xử lý ngôn ngữ tự nhiên, học máy và nhận dạng hình ảnh, Hailuo AI có thể tự động hiểu, phân tích và chuyển đổi văn bản thành các video hấp dẫn, đồng thời cho phép người dùng tạo video từ hình ảnh tĩnh.

- Giao diện phần mềm Hailuo AI



- Đặc điểm của phần mềm Hailuo AI

- Hailou AI cung cấp giao diện người dùng đơn giản, thân thiện, giúp người dùng dễ dàng tiếp cận các công cụ tạo và chỉnh sửa nội dung dựa trên AI. Với khả năng hỗ trợ đa ngôn ngữ, Hailou AI đáp ứng nhu cầu của người dùng toàn cầu, đồng thời có thể phân tích dữ liệu và tạo báo cáo tự động nhanh chóng.

- Về khả năng sáng tạo nội dung, Hailou AI nổi bật với công nghệ tự động viết bài, tiêu đề và mô tả sản phẩm chất lượng cao. Phần mềm này có thể tạo ra nhiều loại nội dung tiếp thị theo yêu cầu của người dùng.

- Với tính năng nhận dạng giọng nói và chuyển văn bản thành giọng nói, Hailou AI mở rộng khả năng ứng dụng trong nhiều lĩnh vực. Đặc biệt, phần mềm có khả năng học hỏi và thích nghi với phong cách riêng của người dùng trong suốt thời gian.

- Một điểm nổi bật ưu tiên của Hailou AI là khả năng tích hợp và mở rộng hoạt động. Phần mềm có thể kết nối với nhiều nền tảng mạng xã hội và công cụ tiếp thị phổ biến, tạo ra hiệu quả làm việc hệ thống sinh thái.

- Hailou AI xử lý nhanh chóng các yêu cầu tạo nội dung phức tạp. Người dùng có thể làm việc cả trực tuyến và ngoại tuyến với một số tính năng cơ bản, đảm bảo tính liên tục trong công việc. Hệ thống lưu trữ đám mây an toàn giúp bảo vệ các dự án và nội dung của người dùng.

- Phần mềm cung cấp hướng dẫn chi tiết và thân thiện dành cho người mới, giúp họ làm việc nhanh chóng.

- Một số tính năng của phần mềm Hailuo AI

- Hailou Assistant: Trợ lý ảo thông minh hỗ trợ trả lời câu hỏi, tìm kiếm thông tin và thực hiện các tác vụ đơn giản

- Hailou Creator: Tạo nội dung tự động như bài viết, hình ảnh, video ngắn

- Hailou Translator: Dịch văn bản đa ngôn ngữ với độ chính xác cao

- Hailou Data Analyzer: Phân tích dữ liệu lớn, tạo báo cáo và trực quan hóa thông tin

- Hailou Voice: Chuyển đổi giọng nói thành văn bản và ngược lại

- Hailou Code: Hỗ trợ lập trình, tự động tạo mã, tìm lỗi và tối ưu hóa code

- Hailou Chat: Nền tảng trò chuyện tích hợp AI để tương tác với khách hàng

- Hailou Insights: Phân tích tâm lý và hành vi người dùng từ dữ liệu

- Hailou Security: Phát hiện gian lận, đánh giá rủi ro, bảo vệ dữ liệu

- Hailou Learn: Nền tảng học tập cá nhân hóa với trợ giảng AI

- Ưu điểm và nhược điểm của phần mềm Hailuo AI

- Ưu điểm:

+ Phần mềm dễ sử dụng với giao diện thân thiện, hỗ trợ nhiều ngôn ngữ khác nhau, có khả năng xử lý và phân tích dữ liệu nhanh chóng.

+ Tích hợp được với nhiều nền tảng và ứng dụng khác, cập nhật thường xuyên với tính năng mới, có thể đăng nhập và sử dụng miễn phí.

- Nhược điểm:

+ Phần mềm đôi khi gặp lỗi khi xử lý dữ liệu phức tạp và cần kết nối internet ổn định để hoạt động tốt, tốn nhiều dung lượng máy tính khi chạy các tác vụ nặng.

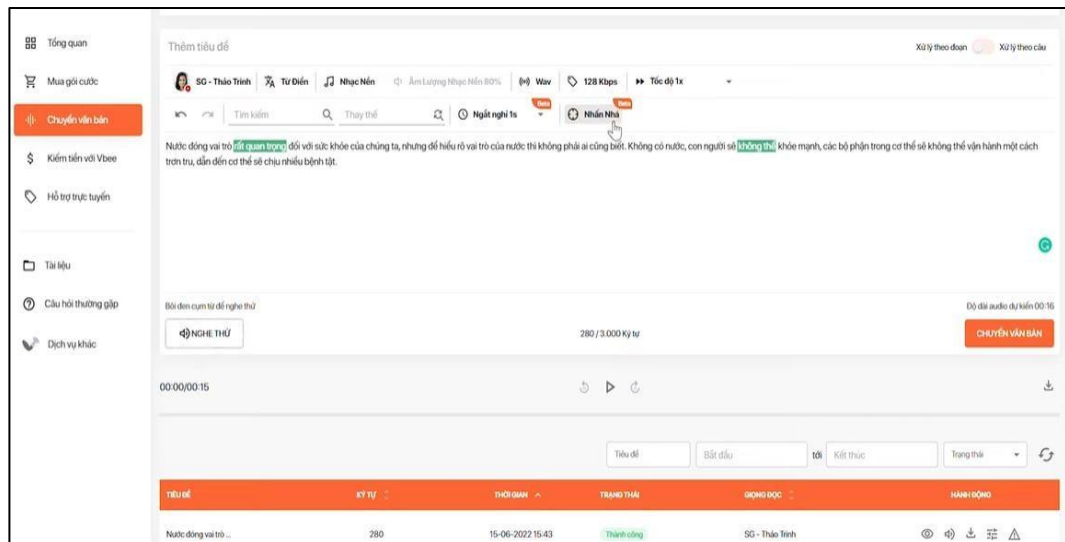
+ Thời gian tạo mô hình AI ban đầu khá lâu, các công cụ kỹ thuật còn hạn chế, một số tính năng nâng cao chỉ có trong gói trả phí cao cấp

1.1.5.7. Phần mềm Vbee.AI Voice

Vbee là một công ty công nghệ Việt Nam tiên phong trong lĩnh vực trí tuệ nhân tạo (AI), chuyên về xử lý ngôn ngữ tự nhiên và giọng nói. Sản phẩm nổi bật của Vbee là Vbee.AI Voice, một nền tảng cung cấp các giải pháp chuyển đổi văn bản thành giọng nói và nhận dạng giọng nói chất lượng cao, với khả năng tùy biến và ứng dụng đa dạng. Phần mềm này không chỉ đơn thuần là công cụ chuyển đổi văn bản thành giọng nói, mà còn là một bộ công cụ mạnh mẽ với nhiều tính năng ưu việt cùng thư viện phong phú với hơn 200 ngôn ngữ và hơn 500 giọng đọc AI, cho phép bạn tạo nội dung đa dạng và tiếp cận khán giả toàn cầu. Thông qua phần mềm này, bạn có thể điều chỉnh âm sắc, tốc độ, thêm hiệu ứng âm thanh ở giọng đọc sao cho phù hợp với thương hiệu hoặc phong cách cá nhân của mình.

- Giao diện của phần mềm Vbee AI Voice





- Đặc điểm của phần mềm Vbee AI Voice

- Phần mềm Vbee AI chuyển văn bản thành giọng nói sẽ cho ra đời giọng nói trí tuệ nhân tạo được học từ giọng nói của các MC chuyên nghiệp. Tất cả giọng đọc đều được lựa chọn cẩn thận. Giọng thuyết minh phim tự động giống đến hơn 90% giọng người thật. Độ cảm xúc cũng không thua kém gì MC nào [32].

- Không chỉ vậy, công cụ này còn có các giọng đọc đa dạng vùng miền Bắc – Trung – Nam. Đáp ứng được gần như tuyệt đối nhu cầu thuyết minh/lồng tiếng của mọi video. Dù bạn đang hướng đến đối tượng vùng miền nào, các giọng đọc đều cho bạn lựa chọn hoàn hảo, giúp bạn rút ngắn tối đa thời gian sản xuất [32].

- Bạn có thể chủ động thực hiện tạo thuyết minh phim tự động bất kì lúc nào thay vì phải phụ thuộc vào người khác như hình thức truyền thống. Không quan trọng số lượng nhiều ít bao nhiêu. Mọi thứ đều tùy ý và không cần phụ thuộc vào người khác, không gian, thời gian. Việc chủ động cho phép các bạn sản xuất hàng loạt video với số lượng lớn mỗi ngày để đáp ứng nhu cầu thị trường [32].

- Một số tính năng của phần mềm Vbee AI Voice

- Bảng trắng chứa văn bản chuyển đổi: Người dùng nhập hoặc tải lên văn bản cần chuyển sang giọng nói trong bảng trắng, với giới hạn tối đa 3000 ký tự mỗi lần chuyển đổi.

- Lựa chọn giọng đọc đa dạng: Dưới thanh tiêu đề, có mục cho phép chọn giọng đọc phù hợp với nội dung, bao gồm nhiều giọng nói khác nhau về giới tính, vùng miền, và phong cách đọc, giúp tạo ra âm thanh tự nhiên và giàu cảm xúc.

- Từ điển cá nhân hóa: Tính năng từ điển cho phép xử lý các từ viết tắt, từ vay mượn hoặc cách phát âm đặc biệt theo yêu cầu, giúp giọng đọc chính xác và chuyên nghiệp hơn.

- Thêm nhạc nền và điều chỉnh âm lượng: Người dùng có thể chọn nhạc nền có sẵn trong kho của Vbee hoặc tải lên nhạc riêng, đồng thời điều chỉnh âm lượng nhạc nền để tạo điểm nhấn cho sản phẩm âm thanh.

- Điều chỉnh tốc độ đọc và thời gian ngắt nghỉ: Cho phép tùy chỉnh tốc độ đọc nhanh hoặc chậm, cũng như thiết lập thời gian ngắt nghỉ linh hoạt cho từng dấu câu hoặc đoạn văn, giúp giọng đọc tự nhiên, mạch lạc và giàu cảm xúc.

- Tính năng tìm kiếm và thay thế văn bản: Giúp người dùng nhanh chóng chỉnh sửa, thay thế từ ngữ trong văn bản mà không phải thao tác thủ công từng từ, tiết kiệm thời gian đặc biệt với tài liệu dài.

- Tự động lưu văn bản: Tính năng này giúp lưu trữ nội dung đang làm việc tự động, tránh mất dữ liệu khi có sự cố hoặc thoát khỏi trang, thuận tiện cho việc tiếp tục chỉnh sửa sau đó.

- Ưu điểm và nhược điểm của phần mềm Vbee AI Voice

- Ưu điểm:

+ Giao diện thân thiện, dễ sử dụng, không đòi hỏi kỹ thuật cao, giúp người sử dụng nhanh chóng thích nghi để tạo ra nội dung âm thanh.

+ Hỗ trợ tạo giọng nói tiếng Việt tự nhiên, chân thực, thể hiện đa dạng cảm xúc như vui, buồn, nghiêm túc, phấn khởi, phù hợp với nhiều vùng miền khác nhau. Phần mềm cung cấp thư viện giọng nói phong phú với hơn 400 giọng đa dạng về giới tính, vùng miền và ngôn ngữ, hỗ trợ hơn 50 ngôn ngữ khác nhau.

+ Tính năng từ điển cá nhân hóa và hiệu chỉnh âm thanh giúp điều chỉnh tốc độ đọc, ngữ điệu, âm lượng, hiệu ứng vang, làm giọng đọc tự nhiên và phù hợp với từng nội dung. Phần mềm giúp các doanh nghiệp và nhà phát triển dễ dàng tích hợp công nghệ chuyển văn bản thành giọng nói vào ứng dụng, website hoặc hệ thống riêng.

+ Giọng nói nhân tạo được lưu trữ vĩnh viễn trên nền tảng, cho phép tái sử dụng bất cứ lúc nào mà không cần thu âm lại, tiết kiệm thời gian và chi phí. Tăng

tốc độ sản xuất nội dung âm thanh lên đến 90%, giúp tiết kiệm chi phí so với thu âm truyền thống hoặc thuê diễn viên lồng tiếng

- Nhược điểm:

+ Phiên bản miễn phí giới hạn nhiều tính năng nâng cao và giới hạn số ký tự chuyển đổi hàng tháng, gây hạn chế với người dùng cá nhân hoặc dự án nhỏ.

Chi phí các gói dịch vụ nâng cao tương đối cao, có thể là rào cản với người dùng cá nhân hoặc doanh nghiệp nhỏ.

+ Phần mềm bắt buộc phải có kết nối Internet để sử dụng, không hỗ trợ chế độ ngoại tuyến. Một số tính năng tùy chỉnh nâng cao như ngữ âm, cách phát âm từ chưa được hỗ trợ toàn diện

+ Chất lượng giọng nhân bản phụ thuộc nhiều vào mẫu giọng ban đầu; nếu mẫu không rõ hoặc không đa dạng, giọng nhân bản có thể mất đi sự tự nhiên.

1.2. Cơ sở thực tiễn của việc thiết kế và sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2

1.2.1. Khái quát quá trình khảo sát

1.2.1.1. Mục tiêu khảo sát

Hoạt động khảo sát được tiến hành nhằm thu thập, phân tích và đánh giá thực trạng sử dụng video kể chuyện trong hoạt động dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 của một số trường tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình. Đồng thời, nghiên cứu cũng tìm hiểu nhu cầu học tập thông qua video kể chuyện của HS. Kết quả khảo sát sẽ là nền tảng quan trọng cho việc nghiên cứu thiết kế các video kể chuyện phù hợp, góp phần nâng cao hiệu quả giảng dạy của GV và khả năng tiếp thu kiến thức của HS trong môn học.

1.2.1.2. Đối tượng khảo sát

Nghiên cứu tập trung khảo sát GV ở một số trường tiểu học trên địa bàn thành phố Hoa Lư và HS lớp 2 thuộc hai trường: Trường Tiểu học Quang Trung và Trường Tiểu học Ninh An, thành phố Hoa Lư, tỉnh Ninh Bình.

1.2.1.3. Phương pháp khảo sát

Những phương pháp chủ yếu được sử dụng trong quá trình khảo sát:

- Sử dụng phiếu khảo sát: Thiết kế và triển khai các Phiếu trưng cầu ý kiến dành cho GV và Phiếu câu hỏi dành cho HS.

- Phỏng vấn trực tiếp: Để làm rõ cơ sở thực tiễn của đề tài, chúng tôi tiến hành trao đổi sâu hơn với GV và HS để thu thập thêm thông tin chi tiết, có thêm nhiều góc nhìn và ý kiến liên quan đến vấn đề nghiên cứu.

1.2.1.4. Nội dung khảo sát

Để đảm bảo tính toàn diện trong việc thực hiện mục tiêu nghiên cứu của đề tài, chúng tôi tiến hành khảo sát GV và HS về các vấn đề trọng tâm sau:

- Hiểu biết của GV về video kể chuyện: Tìm hiểu về mức độ nhận thức của GV đối với việc áp dụng video kể chuyện trong hoạt động dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2. Đồng thời khóa luận khảo sát quan điểm của GV về vai trò và ý nghĩa của phương tiện này trong việc nâng cao hiệu quả giảng dạy.

- Thực trạng thiết kế và ứng dụng video kể chuyện: Điều tra thực trạng việc thiết kế, lựa chọn và triển khai các video kể chuyện trong quá trình giảng dạy *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2, bao gồm tần suất sử dụng, phương thức tiếp cận và các khó khăn thường gặp.

- Phản ứng và thái độ học tập của HS: Tìm hiểu mức độ yêu thích, hứng thú và thái độ tham gia học tập của HS đối với các giờ học có sử dụng video kể chuyện. Khảo sát sâu về tác động của phương tiện này đến khả năng tiếp thu, ghi nhớ và vận dụng kiến thức trong môn Tiếng Việt lớp 2, đặc biệt là trong dạy học *Nói và nghe*.

- Đánh giá chất lượng video kể chuyện hiện có: Đánh giá các video kể chuyện mà GV đang sử dụng trong giảng dạy *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2, từ khía cạnh nội dung, hình thức trình bày, kỹ thuật sản xuất đến mức độ phù hợp với tâm lý lứa tuổi và chương trình học.

- Nhận định về chất lượng video: Thu thập ý kiến đánh giá từ phía GV và phản hồi từ HS về chất lượng các video kể chuyện, bao gồm các yếu tố như độ hấp dẫn, tính giáo dục, thông điệp, hiệu ứng hình ảnh và âm thanh, cũng như khả năng thu hút và duy trì sự tập trung của người học.

1.2.2. Đánh giá kết quả khảo sát

1.2.2.1. Đối với giáo viên

Để đánh giá thực trạng việc ứng dụng video kể chuyện trong hoạt động dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2, đề tài đã tiến hành khảo sát 60 GV có kinh nghiệm và tâm huyết, những người đang trực tiếp giảng dạy tại các trường tiểu học trên địa bàn thành phố. Hoạt động khảo sát này được thiết kế nhằm mục đích thu thập những dữ liệu đáng tin cậy, phản ánh chân thực tình hình giảng dạy tại các trường tiểu học ở địa phương. Kết quả thu được không chỉ cung cấp cái nhìn khái quát về thực trạng sử dụng công nghệ trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 mà còn đi sâu phân tích các yếu tố ảnh hưởng đến hiệu quả của phương pháp này.

Phân phân tích dưới đây trình bày chi tiết những phát hiện quan trọng từ hoạt động khảo sát, giúp làm sáng tỏ nhiều khía cạnh trong việc ứng dụng video kể chuyện vào quá trình dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt cho HS lớp 2.

Để điều tra về sự cần thiết khi sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 của các GV tiểu học, chúng tôi đã đưa ra câu hỏi “*Theo Thầy/Cô, việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt có cần thiết không?*” (Câu 1. Phiếu trưng cầu ý kiến – phụ lục 1) kết quả thu được như sau:

Bảng 1.2. Mức độ cần thiết khi sử dụng video kể chuyện trong dạy học
***Nói và nghe* – môn Tiếng Việt**

STT	Mức độ	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Không cần thiết	0	0.0
2	Cần thiết một phần	0	0.0
3	Cần thiết	21	35.0
4	Rất cần thiết	39	65.0
Tổng		60	100.0

Số liệu trên cho thấy có 39 GV (65%) khẳng định việc sử dụng video trong dạy học *Nói và nghe* là “Rất cần thiết”, và 21 GV (35%) đánh giá là “Cần thiết”. Đặc biệt, không có bất kì GV nào cho rằng việc sử dụng video kể chuyện trong dạy

học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt là "Không cần thiết" hay chỉ "Cần thiết một phần". Sự đồng thuận đó đã chứng minh tầm quan trọng của phương tiện dạy học này trong thực tiễn.

Mặt khác, khi được hỏi “*Việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt sẽ mang lại những lợi ích gì?*” (Câu 2. Phiếu trưng cầu ý kiến – phụ lục 1), thu được kết quả như sau:

Bảng 1.3. Lợi ích của việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Tạo hứng thú, lôi cuốn, hấp dẫn đối với HS	52	87.0
2	HS dễ tiếp thu và ghi nhớ nội dung câu chuyện	43	72.0
3	Khơi gợi cảm xúc của HS đối với các nhân vật trong câu chuyện	29	48.0
4	Phát triển kĩ năng nghe – nói, kĩ năng kể chuyện diễn cảm cho HS	24	40.0
5	Kích thích HS sử dụng yếu tố phi ngôn ngữ (ngôn ngữ cơ thể) khi kể chuyện	25	42.0
6	Giúp HS học từ vựng và ngữ pháp tiếng Việt tốt hơn	13	22.0
7	Giảm áp lực cho GV trong dạy học	36	60.0
8	Lợi ích khác:.....	0	0.0

Hoạt động khảo sát cho thấy các GV đưa ra nhiều lợi ích của video kể chuyện trong dạy học. Nổi bật nhất là khả năng tạo hứng thú, lôi cuốn HS, đã có 52 GV (87%) ghi nhận. Đáng chú ý hơn, có 43 GV (72%) khẳng định rằng phương pháp này giúp HS dễ dàng tiếp thu, ghi nhớ nội dung bài học, và có 36 GV (60%) ghi nhận lợi ích đáng kể về việc giảm áp lực cho người dạy. Bên cạnh đó, các lợi ích như khơi gợi cảm xúc của HS đối với các nhân vật trong câu chuyện có 29 GV (48%), phát triển kĩ năng nghe – nói và kể chuyện diễn cảm cho HS chiếm 40%, kích thích HS sử dụng yếu tố phi ngôn ngữ khi kể chuyện chiếm 42% và hỗ

trợ HS học từ vựng/ngữ pháp chiếm 22%. Số liệu khảo sát này chứng minh rõ ràng về tính đa dạng và hiệu quả của video kể chuyện trong dạy học Tiếng Việt.

Ở câu hỏi về mức độ sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 (Câu 3. Phiếu trưng cầu ý kiến – phụ lục 1) khóa luận thu được kết quả như sau:

Bảng 1.4. Mức độ sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt

STT	Tần suất	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Không sử dụng	0	0.0
2	Hiếm khi (một vài lần trong năm)	0	0.0
3	Thỉnh thoảng (mỗi tháng)	30	50.0
4	Thường xuyên (mỗi tuần)	30	50.0
Tổng		60	100.0

Kết quả cho thấy 100% GV tham gia khảo sát đều sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt, với tần suất sử dụng khá cao: có 30 GV (50%) tích hợp vào bài giảng hàng tuần và 30 GV còn lại (50%) sử dụng ít nhất một lần mỗi tháng. Mặt khác, khi chúng tôi thực hiện phỏng vấn đối với GV trường Tiểu học Quang Trung, một số GV đã đưa ra ý kiến việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt là rất cần thiết, không thể thiếu trong các tiết dạy. Con số này khẳng định rằng video kể chuyện đã thực sự trở thành công cụ sư phạm thiết yếu và được ưa chuộng rộng rãi trong môi trường giáo dục.

Bảng 1.5. Nguồn tư liệu tham khảo các video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Các video từ phần mềm dạy học (Edmodo, Google Classroom, ...)	20	33.0
2	Các video giáo dục trên YouTube	40	67.0
3	Video tự tạo	0	0.0

4	Từ các nguồn khác.....	0	0.0
---	------------------------	---	-----

Về nguồn học liệu, phần lớn GV (33%) chủ yếu sử dụng video từ các phần mềm dạy học (Edmodo, Google, Classroom,...). Ngoài ra, còn có 40 GV (67%) tham khảo tư liệu trên nền tảng YouTube. Điều này phản ánh sự phụ thuộc đáng kể vào các nguồn tư liệu sẵn có dù có thể những nguồn này chưa hoàn toàn đáp ứng đầy đủ yêu cầu về chuyên môn và chất lượng cần thiết. Trong khi đó, không có GV nào khai thác video ở các nguồn đa dạng khác, đáng chú ý là không một GV nào tự thiết kế video, có thể do GV gặp khó khăn về thời gian hoặc kỹ năng, kỹ thuật cần thiết.

Bảng 1.6. Mức độ thay đổi về kết quả học tập của học sinh

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Có sự tiến bộ rõ rệt	42	70.0
2	Có tiến bộ một chút	18	30.0
3	Không có sự thay đổi	0	0.0
4	Không rõ	0	0.0
Tổng		60	100.0

Quan trọng hơn cả, dữ liệu thu thập được khẳng định sự tác động mạnh mẽ của việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt đối với kết quả học tập của HS. Phần lớn GV nhận thấy HS có sự tiến bộ rõ rệt trong học tập *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt (chiếm 70%), trong khi 30% GV ghi nhận “có tiến bộ một chút”. Đáng chú ý, không có ý kiến nào cho thấy việc sử dụng video “không mang lại thay đổi tích cực” đối với người học. Những số liệu thống kê cho thấy mối tương quan trực tiếp và rõ ràng giữa việc ứng dụng video kể chuyện và sự cải thiện về năng lực học tập của HS.

Mặc dù video kể chuyện đã chứng minh những lợi ích và hiệu quả giáo dục mà nó mang lại trong quá trình giảng dạy, nhưng quá trình triển khai trong thực tế vẫn còn đối mặt với nhiều rào cản đáng kể. Đáng chú ý nhất, việc tìm kiếm nguồn video phù hợp với nội dung bài học là một thách thức lớn đối với đội ngũ GV, có

đến 55 GV (92%) thừa nhận gặp khó khăn trong việc tìm kiếm video kể chuyện, trong khi chỉ có 5 GV (Chiếm 8%) cho rằng không gặp vấn đề gì.

Bảng 1.7. Khó khăn khi sử dụng video trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Nguồn tư liệu tham khảo còn hạn chế	46	77.0
2	Nội dung câu chuyện bị thay đổi so với câu chuyện trong sách giáo khoa	44	76.0
3	Thời gian video chưa phù hợp	29	48.0
4	Chất lượng video (hình ảnh, âm thanh) còn hạn chế	54	90.0
5	Vấn đề về bản quyền	35	58.0
6	Các yếu tố khác:.....	21	35.0

Đề tài đã khảo sát và xác định được yếu tố chính cản trở việc áp dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2. Nổi bật nhất là vấn đề về “chất lượng video còn hạn chế”, có 54 GV (90%), điều này cũng phản ánh thực trạng nguồn tài liệu hiện có. Không chỉ vậy, vấn đề “hạn chế về nguồn tư liệu tham khảo” có 46 GV (77%) đồng tình, cho thấy tình trạng khan hiếm tài nguyên chất lượng cao phục vụ trong giảng dạy.

Số liệu khảo sát cho thấy, có tới 76% GV được khảo sát nhận mạnh sự thiếu đồng bộ giữa nội dung video và câu chuyện trong sách giáo khoa, điều này ảnh hưởng trực tiếp đến tính nhất quán trong quá trình dạy và học. Bên cạnh đó, có 58% GV gặp khó khăn trong vấn đề bản quyền khi sử dụng video trên mạng Internet. Và 35% GV cho rằng thời lượng video hiện chưa thực sự phù hợp với thời gian giảng dạy, gây khó khăn trong việc tích hợp vào tiết học.

Đặc biệt, 100% GV đều mong đợi trong tương lai sẽ được tiếp cận với nguồn tư liệu video kể chuyện phong phú hơn, đảm bảo tính chính xác về nội dung, phù hợp với câu chuyện trong sách giáo khoa. Đặc biệt là hình ảnh, âm thanh video có chất lượng tốt để có thể tạo nên những tiết dạy thu hút được HS,

đạt mục tiêu bài học. Bên cạnh đó cũng có 4/60 GV đưa ra những đề xuất việc khắc phục hiện tượng nội dung câu chuyện trong video không trùng khớp với câu chuyện trong sách giáo khoa Tiếng Việt lớp 2.

Quá trình khảo sát và thu nhận kết quả trên cho thấy các GV tiểu học đều có nhận thức sâu sắc về vai trò, tầm quan trọng của video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt, thể hiện mong muốn được sử dụng phương tiện dạy học này vào hoạt động giảng dạy hàng ngày. Và quan trọng hơn, các nhà sư phạm đã ghi nhận những tác động tích cực của việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* đối với kết quả học tập môn Tiếng Việt của HS. Những phản hồi từ thực tiễn dạy học không chỉ xác nhận hiệu quả giáo dục mà còn là minh chứng rõ ràng cho tiềm năng to lớn của công cụ sư phạm hiện đại này. Tuy nhiên, để video kể chuyện phát huy tối đa tiềm năng, việc giải quyết các khó khăn về nguồn tài nguyên, chất lượng và tính chất phù hợp của video là yêu cầu cấp thiết.

1.2.2.2. Đối với học sinh

Chúng tôi đã tiến hành khảo sát 200 HS của hai trường tiểu học: Trường Tiểu học Quang Trung và Trường Tiểu học Ninh An, thành phố Hoa Lư, tỉnh Ninh Bình. Quá trình khảo sát này nhằm đánh giá tình hình sử dụng cũng như phản hồi chân thực của HS đối với việc sử dụng video kể chuyện trong các giờ học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt. Kết quả thu được không chỉ mang giá trị thống kê mà còn cung cấp những thông tin quan trọng, minh chứng rõ ràng cho mức độ hài lòng và hiệu quả giáo dục đáng ghi nhận mà công cụ dạy học này mang lại.

Ở câu hỏi: “*Em có được xem video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt không?*” (Câu 1. Phiếu trưng cầu ý kiến – phụ lục 2). Kết quả thu được thể hiện trong bảng sau:

Bản 1.8. Mức độ xem video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Thường xuyên	140	70.0
2	Thỉnh thoảng	59	29.5

3	Hiếm khi	1	0,5
4	Không bao giờ	0	0.0
Tổng		200	100.0

Việc sử dụng video kể chuyện trong dạy *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt được thực hiện thường xuyên tại các trường tiểu học. Theo khảo sát, HS được tiếp cận phương pháp này với tần suất cao, có tới 140 HS (70%) cho biết các em thường xuyên được xem video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt, và có 59 em (29%) “thỉnh thoảng” được tiếp cận với video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe*. Đặc biệt, có một trường hợp HS (1%) cho rằng em hiếm khi được xem video kể chuyện trong các tiết học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt. Việc này có thể do em HS thiếu tập trung trong giờ học hoặc cũng có thể do phương tiện dạy học này chưa thực sự tác động đến em HS, khiến em không ghi nhận được sự hiện diện của video kể chuyện trong quá trình học.

Mặt khác, khi được hỏi “Em có thích được Thầy/Cô sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt không?” (Câu 2. Phiếu trưng cầu ý kiến – phụ lục 2), kết quả thu được như sau:

Bảng 1.9. Cảm nhận của học sinh khi được xem video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Rất thích	171	85.0
2	Bình thường	29	15.0
3	Không thích	0	0.0
Tổng		200	100.0

Kết quả khảo sát cho thấy, có tới 171 HS (chiếm 85%) thể hiện sự yêu thích và đánh giá cao việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học. Trong khi đó, có 29 em (15%) cảm thấy “bình thường” và đáng chú ý là không có bất kì HS nào thể hiện thái độ “không thích” việc thầy cô sử dụng video kể chuyện trong dạy học

Nói và nghe – môn Tiếng Việt. Phản hồi tích cực từ các em HS đã khẳng định lợi ích của việc ứng dụng công nghệ trong dạy học tại các trường tiểu học hiện nay.

Kết quả khảo sát này không chỉ phản ánh mức độ hài lòng cao của người học mà còn khẳng định sự tích hợp các phương pháp, phương tiện và ứng dụng công nghệ thông tin trong quá trình dạy học. Sự đón nhận nhiệt tình từ phía HS là minh chứng thuyết phục cho việc đổi mới phương pháp giảng dạy, đồng thời mở ra cơ hội xây dựng môi trường học tập hiện đại, hấp dẫn và phù hợp với xu hướng giáo dục giáo dục trong thời đại công nghệ số.

1.10. Mức độ hiểu bài của học sinh sau khi xem video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Rất dễ hiểu	168	84.0
2	Hiểu một phần	32	16.0
3	Không hiểu	0	0.0
Tổng		200	100.0

Đáng chú ý, khi chúng tôi thực hiện phỏng vấn với một vài em HS lớp 2C trường Tiểu học Quang Trung, các em đều có chung ý kiến sau khi xem xong video kể chuyện, các em đều hiểu và ghi nhớ kiến thức dễ dàng hơn. Và điều này cũng được thể hiện qua 168 HS (84%) đã khẳng định rằng phương pháp này giúp các em dễ hiểu bài và ghi nhớ nội dung câu chuyện một cách thuận lợi. Chỉ có 32 HS (16%) cho biết rằng các em chỉ hiểu và ghi nhớ được một phần của nội dung câu chuyện sau khi xem video kể chuyện. Có thể xác định hai nguyên nhân chính ở đây là do HS chưa thực sự chú tâm tới bài học và một phần có lẽ do phương pháp của GV khi hướng dẫn tìm hiểu và phân tích video chưa thực sự tác động tới các em HS này.

Tuy nhiên, số liệu khảo sát cho thấy video kể chuyện là một phương tiện giảng dạy hiệu quả, giúp đại đa số HS cải thiện khả năng hiểu và ghi nhớ nội dung bài học. Tuy nhiên, vẫn cần có những điều chỉnh phù hợp để đảm bảo phương tiện dạy học này phát huy tối đa hiệu quả cho tất cả HS.

Bảng 1.11. Tham gia thảo luận và chia sẻ ý kiến sau khi xem video kể chuyện

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Rất thường xuyên	124	62.0
2	Thỉnh thoảng	76	38.0
3	Hiếm khi	0	0.0
4	Không bao giờ	0	0.0
Tổng		200	100.0

Bên cạnh đó, việc sử dụng video kể chuyện không chỉ hỗ trợ cho việc tiếp thu kiến thức mà còn mang lại hiệu quả trong việc khuyến khích sự tương tác của HS. Kết quả khảo sát cho thấy có đến 124 em (62%) thường xuyên chủ động tham gia vào các buổi thảo luận, sẵn sàng chia sẻ quan điểm và ý kiến của mình về nội dung câu chuyện đã xem. Bên cạnh đó, còn lại 76 em (38%) cũng thỉnh thoảng có đóng góp ý kiến và bày tỏ quan điểm cá nhân về các tình huống, nội dung trong câu chuyện. Và không có bất kì HS nào “ít hoặc không bao giờ” tham gia vào các hoạt động thảo luận sau khi xem video. Từ đây, ta thấy được tầm quan trọng của phương pháp giảng dạy sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt đã tạo ra một môi trường học tập tương tác và hòa nhập, nơi tất cả HS đều có cơ hội và động lực để thể hiện ra ý kiến của mình.

Bảng 1.12. Mức độ mong muốn sử dụng video kể chuyện trong dạy học
Nói và nghe – môn Tiếng Việt của học sinh

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Rất muốn	192	96.0
2	Bình thường	8	4.0
3	Không muốn	0	0.0
Tổng		200	100.0

Trong quá trình khảo sát, không ngạc nhiên khi HS bày tỏ mong muốn được tiếp xúc nhiều hơn với hình thức học tập này. Có đến 192 HS (96%), muốn được xem thêm nhiều video kể chuyện hơn nữa trong các giờ học. Chỉ có một số lượng

rất nhỏ là 8 em (4%) cảm thấy bình thường và không có HS nào có thể hiện thái độ từ chối hay “không mong muốn” được trải nghiệm phương tiện dạy học này. Những phản hồi tích cực đã phản ánh sức mạnh của công cụ dạy học trực quan thông qua chuyện kể. Qua đây, ta không chỉ cho thấy sự yêu thích của HS mà còn chứng tỏ tiềm năng của công cụ giảng dạy này trong việc tạo nên những giờ học cuốn hút, thú vị và hiệu quả.

Cuối cùng, khi khảo sát về đề xuất cải thiện việc sử dụng video kể chuyện trong các giờ học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt, chúng tôi đã nhận được sự tham gia tích cực của HS. Cụ thể là có 98 em HS (49%) chủ động đóng góp ý kiến nhằm nâng cao chất lượng video kể chuyện trong dạy học, cho thấy mức độ quan tâm đáng kể của các em đối với hình thức học tập này. Trong số những đề xuất được ghi nhận, nguyện vọng nổi bật của các em là mong muốn được tiếp cận nhiều hơn với video kể chuyện trong các tiết học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt. Điều này phản ánh rõ ràng hiệu quả và sự hấp dẫn của công cụ giảng dạy trực quan.

Tóm lại, kết quả khảo sát 200 HS tại Trường Tiểu học Quang Trung và Trường Tiểu học Ninh An, thành phố Hoa Lư, tỉnh Ninh Bình đã cung cấp những bằng chứng thuyết phục về hiệu quả của việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt. Số liệu khảo sát đã cho thấy việc sử dụng video kể chuyện mang lại hiệu quả cao trong việc nâng cao khả năng ghi nhớ nội dung bài học, khuyến khích sự tham gia tích cực của HS trong các hoạt động trên lớp. Đồng thời, tất cả các thông tin thu thập được từ việc khảo sát là cơ sở khoa học để khẳng định giá trị và lợi ích của việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt ở trường tiểu học. Từ đó, GV tiếp tục phát huy và mở rộng ứng dụng công nghệ giảng dạy hiện đại, thúc đẩy nâng cao chất lượng giảng dạy và học tập, góp phần thực mục tiêu chương trình dạy học trong giai đoạn hiện nay.

Kết luận chương I

Từ việc hệ thống hóa cơ sở lý luận của vấn đề nghiên cứu và từ việc khảo sát thực trạng của việc thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 ở một số trường Tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình để xây dựng cơ sở thực tiễn cho đề tài, chúng tôi rút ra một số kết luận như sau:

Video kể chuyện được xác định là phương tiện giáo dục đa phương tiện kết hợp hài hòa hình ảnh chuyển động và âm thanh, có khả năng kích thích cảm xúc, diễn đạt ngôn ngữ đồng thời giúp HS tiếp thu kiến thức một cách trực quan. Để đảm bảo tất cả HS luôn chủ động, tích cực tham gia vào các hoạt động của nhóm, lớp thì GV phải thiết kế video kể chuyện sát với nội dung trong sách giáo khoa. Cùng với đó, cách tiến hành cũng phải được liên kết sao cho phù hợp với khả năng lứa tuổi HS.

Theo chương trình dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 theo chương trình giáo dục phổ thông 2018 được xây dựng với mục tiêu góp phần giúp HS hình thành và phát triển năng lực ngôn ngữ ở kỹ năng *Nói và nghe mức độ căn bản* như phát biểu rõ ràng, nghe hiểu được ý kiến của người nói. Hơn nữa dạy học *Nói và nghe* giúp HS cải thiện được ngôn ngữ giao tiếp, năng lực tiếp nhận thông tin qua kênh nghe được phát triển.

Tiếp theo là để thiết kế được những video kể chuyện thì không thể thiếu các phần mềm chuyên dụng như Photoshop, After Effects, Camtasia, CapCut và các nền tảng AI như Kling.ai, Hailuo.ai, Vbee.ai, cung cấp giải pháp kỹ thuật đa dạng và hiệu quả cho quá trình phát triển tài liệu dạy học số hóa.

Mặt khác, qua điều tra về thực trạng của việc thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2, chúng tôi nhận thấy ở cả GV và HS đều mong muốn được sử dụng video kể chuyện trong dạy học. Và khi được phỏng vấn về những lợi ích của việc sử dụng video kể chuyện, các thầy, cô giáo đã chia sẻ rất nhiệt tình về hiệu quả sư phạm của việc sử dụng video kể chuyện như một phương tiện trực quan trong quá trình dạy học.

Từ cơ sở lý luận và thông qua quá trình khảo sát, có thể khẳng định rằng việc thiết kế và ứng dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng

Viết lớp 2 không chỉ là phương pháp phù hợp với đặc điểm nhận thức của người học mà còn là hướng tiếp cận cần thiết trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay, góp phần tối ưu hóa môi trường học tập tương tác và thúc đẩy phát triển năng lực giao tiếp toàn diện của học sinh tiểu học.

Chương 2

THIẾT KẾ VIDEO KỂ CHUYỆN TRONG DẠY HỌC NÓI VÀ NGHE – MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 2

2.1. Nguyên tắc thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2

Thiết kế video kể chuyện là quá trình sáng tạo các nội dung hình ảnh chuyển động bằng nhiều phương pháp khác nhau, kết hợp hài hòa giữa âm thanh và hình ảnh để tạo thành một câu chuyện hoàn chỉnh. Video kể chuyện không chỉ thu hút sự chú ý của HS mà còn tăng cường khả năng tương tác và chủ động học tập ở HS. Đối với HS lớp 2, phương tiện dạy học này giúp các em dễ dàng tập trung, tiếp thu và hiểu bài học một cách nhanh chóng, hiệu quả. Khi GV biết vận dụng một cách phù hợp, video kể chuyện sẽ trở thành công cụ đắc lực, góp phần nâng cao chất lượng học tập môn Tiếng Việt, đặc biệt là kỹ năng *Nói và nghe*, tạo nền tảng vững chắc cho sự phát triển ngôn ngữ toàn diện của HS tiểu học.

Nguyên tắc 1: Thiết kế đa phương tiện

Video cần tích hợp các yếu tố hình ảnh, đồ họa và nhân vật hoạt hình một cách trực quan và phù hợp với nội dung cốt truyện. Đồng thời, màu sắc trong video cần được thiết kế với tông màu tươi sáng, bắt mắt, tạo cảm giác vui tươi và thân thiện, cấu trúc bố cục phải được sắp xếp rõ ràng, có trật tự logic, dễ theo dõi để thu hút và duy trì sự chú ý của học lớp 2. Các yếu tố hình ảnh không chỉ đơn giản mang tính minh họa mà cần phải đóng một vai trò hỗ trợ tích cực, giúp HS hiểu rõ hơn về nội dung câu chuyện, đồng thời phát triển kỹ năng nói và nghe của các em.

Phân âm thanh của video cần được đầu tư kỹ lưỡng với giọng kể chuyện truyền cảm, rõ ràng, có ngữ điệu thay đổi theo từng tình tiết trong câu chuyện, giọng kể với tốc độ vừa phải, không quá nhanh hay quá chậm để phù hợp với khả năng tiếp thu của HS lớp 2. Bên cạnh đó, khi sử dụng nhạc nền cho câu chuyện cần dùng những giai điệu nhẹ nhàng, hài hòa với nội dung và diễn biến của câu chuyện, đủ để tạo không khí nhưng không gây mất tập trung hay lấn át phần lời của các nhân vật. Việc bổ sung các hiệu ứng âm thanh đặc biệt (Ví dụ: tiếng bước

chân, tiếng chim hót, tiếng gió thổi...), sẽ góp phần tạo nên không gian âm thanh đa chiều, làm tăng tính chân thực, sinh động và hấp dẫn cho câu chuyện, kích thích trí tưởng tượng và giúp HS hòa mình vào thế giới của câu chuyện một cách tự nhiên hơn.

Nguyên tắc 2: Nội dung video kể chuyện phù hợp với câu chuyện trong sách giáo khoa Tiếng Việt

Các câu chuyện được chọn phải phù hợp với trình độ hiểu biết, kinh nghiệm sống và đặc điểm tâm lí, nhận thức của HS lớp 2. Những câu chuyện này phải có tính giáo dục sâu sắc, nhằm phát triển ở trẻ những phẩm chất cần thiết như tình yêu thương, lòng nhân ái, trung thực. Điều quan trọng là cấu trúc cốt truyện phải đơn giản và dễ hiểu, với các nhân vật được khắc họa rõ nét, các sự kiện được thiết lập rõ ràng và các tình tiết, nội dung câu chuyện diễn ra theo đúng trình tự. Câu chuyện phải thu hút được sự chú ý của HS, đồng thời truyền tải những giá trị tích cực góp phần hình thành và phát triển những phẩm chất đạo đức của các em. Nội dung video kể chuyện cũng phải được đồng bộ với nội dung câu chuyện trong sách giáo khoa, qua đó củng cố kiến thức cơ bản, đồng thời kích thích trí tưởng tượng và tư duy của HS.

Nguyên tắc 3: Thời lượng phù hợp

Thời lượng video cần được thiết kế tương thích với khả năng tập trung có giới hạn của HS lớp 2, thường dao động trong khoảng 1 – 3 phút là lí tưởng nhất. Đây là khoảng thời gian đủ để truyền tải nội dung một cách hoàn chỉnh nhưng không quá dài khiến các em mất tập trung hoặc cảm thấy nhàm chán. Nội dung câu chuyện cần được biên tập đầy đủ, súc tích và rút gọn để truyền tải đúng, loại bỏ những chi tiết không cần thiết, tránh lan man hay dài dòng dễ phân tán sự chú ý của HS.

Bên cạnh đó, người thiết kế cần xây dựng từng phần của câu chuyện, sao cho đảm bảo phần mở đầu thu hút, phần nội dung rõ ràng và phần kết thúc đủ thời gian để HS xác định và tiếp thu thông điệp chính. Nếu câu chuyện có nhiều tình tiết, có thể xem xét chia thành các phân đoạn ngắn với những điểm dừng nhỏ, tạo nhịp điệu cho video và cho phép HS có thời gian ghi nhớ các tình tiết câu chuyện. Việc kiểm

soát thời gian tốt sẽ giúp duy trì sự thú vị, tập trung ở HS, đồng thời tạo điều kiện thuận lợi cho GV trong việc tích hợp video vào giờ học.

Nguyên tắc 4: Tính giải trí và hấp dẫn

Video phải khơi dậy sự hứng thú và đem lại niềm vui cho HS khi xem. Việc kết hợp các yếu tố hài hước và ngộ nghĩnh là điều cần thiết để tăng sức hấp dẫn cho nội dung cho câu chuyện, đồng thời duy trì sự chú ý của khán giả nhỏ tuổi. Việc thiết kế video một cách sáng tạo, chuyển cảnh năng động, sử dụng hợp lý các màu sắc tươi sáng, điều chỉnh biểu cảm của nhân vật và hiệu ứng âm thanh phù hợp cũng có thể làm phong phú thêm trải nghiệm nghe nhìn đồng thời hỗ trợ các mục tiêu giáo dục khác. Tóm lại, khía cạnh giải trí đóng vai trò quan trọng trong việc khơi gợi sự chú ý của HS trong quá trình học tập, tìm hiểu bài học.

2.2. Quy trình thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2

Bước 1: Xác định mục đích của video kể chuyện và tìm hiểu chương trình dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt lớp 2

Để thiết kế được những video kể chuyện hay và hiệu quả cho HS lớp 2, đầu tiên phải tìm hiểu thật kỹ chương trình dạy học *Nói và Nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2. Chỉ khi nghiên cứu kỹ lưỡng chương trình, người thiết kế mới có thể nắm bắt chính xác nội dung cốt lõi và những yêu cầu cần đạt mà HS cần hướng tới sau mỗi câu chuyện. Sự hiểu biết sâu sắc về chương trình chính là nền tảng vững chắc, giúp chúng tôi đưa ra lựa chọn sáng suốt về những câu chuyện phù hợp để thiết kế, từ đó ảnh hưởng trực tiếp đến chất lượng nội dung và tính hiệu quả của video kể chuyện được tạo ra. Vì vậy, có thể khẳng định rằng, nắm vững chương trình học là yếu tố then chốt để đảm bảo video kể chuyện không chỉ hấp dẫn mà còn đáp ứng đúng mục tiêu giáo dục.

Việc xác định mục đích của video kể chuyện trước khi thiết kế cũng rất quan trọng. Bởi nó quyết định hiệu quả dạy học. Và từ đó GV sẽ thiết kế được đúng hướng, đúng với mục đích đã đề ra. GV xác định được mục đích của video kể chuyện trong quá trình thiết kế là một trong những tiêu chí giúp cho video phát huy được hiệu quả giáo dục và đem lại nhiều lợi ích cho cả người dạy và người học.

Bước 2: Lựa chọn những câu chuyện phù hợp để thiết kế

Sau khi đã hiểu rõ và nội dung chương trình dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2, đây là lúc người thiết kế bắt đầu chọn lọc những câu chuyện phù hợp nhất để thiết kế video. Dựa trên yêu cầu cần đạt của từng bài học cụ thể để xem xét và đánh giá các câu chuyện trong chương trình. Tiếp đó, người thiết kế ưu tiên những câu chuyện có nội dung dễ hiểu, tình tiết hấp dẫn, nhân vật rõ ràng và đặc biệt là có khả năng truyền tải thành hình ảnh sinh động. Việc lựa chọn cẩn thận này đảm bảo câu chuyện không chỉ thu hút HS lớp 2 mà còn thực sự giúp các em đạt được yêu cầu của bài học *Nói và Nghe*.

Bước 3: Xây dựng kịch bản dựa trên nội dung câu chuyện

Đây là bước trực tiếp quyết định tới nội dung của video. Dựa vào việc lựa chọn nội dung kiến thức và xác định mục tiêu bài học, GV tiến hành xây dựng kịch bản. Kịch bản phải thể hiện được nội dung, ý nghĩa câu chuyện và đảm bảo các tiêu chí: hướng đến việc thực hiện mục tiêu của bài học, góp phần đạt được mục tiêu bài học. Xây dựng video phù hợp với đặc điểm tâm lí của HS; đảm bảo về mặt nội dung, tính khoa học; cân đối thời gian phù hợp với các hoạt động trong một tiết học.

Bước 4: Sử dụng phần mềm để thiết kế

+ Phần mềm thiết kế video : Adobe Photoshop, After Effect, Kling AI, Hailou AI

+ Phần mềm cắt ghép video trực tuyến: Camtasia, Capcut

+ Phần mềm chỉnh sửa phụ đề Video: V.Bee

+ Sử dụng công nghệ AI: Sử dụng Chat GDP để điều chỉnh tranh ảnh trong sách giáo khoa sáng hình ảnh hoạt hình 3D. Đưa những hình ảnh 3D vào phần mềm tạo chuyển động cho tranh, ảnh theo mong muốn của người sử dụng.

- Có thể tạo ra các video kể chuyện thông qua các cách sau:

+ Cách thứ nhất: Sử dụng các bức tranh trong sách giáo khoa đưa vào phần mềm Adobe Photoshop để tạo hình các nhân vật, tiếp đó chuyển các file tạo hình nhân vật sang After Effect để tạo chuyển động cho các nhân vật. Tiếp theo, tiến hành thu âm, lồng tiếng câu chuyện theo đúng nội dung trong sách Tiếng Việt 2 (bộ

sách Kết nối tri thức với cuộc sống). Thu âm theo hai cách: Thu âm trực tiếp giọng nói của GV, sau đó chỉnh sửa qua phần mềm Vbee hoặc thu âm giọng nói của một người có chất giọng phù hợp. Với cách làm này, chúng tôi đã thiết kế được video kể chuyện “Chiếc đèn lồng”.

+ Cách thứ hai: Sử dụng công nghệ AI (Chat GDP) để chuyển hình ảnh từ sách giáo khoa sang hình ảnh 3D. Sau đó, sử dụng phần mềm Kling AI hoặc phần mềm Hailou AI để tạo thành một video hoạt hình. Video này sẽ được lựa chọn có thể có phụ đề về nội dung câu chuyện hoặc không có phụ đề. Với cách làm này, chúng tôi đã thiết kế được 9 video kể chuyện: “Chú đỗ con”, “Họa mi, Vẹt và Quạ”, “Chúng mình là bạn”, “Búp bê biết khóc”, “Bà cháu”, “Cảm ơn họa mi”, “Lớp học viết thư”, “Bóp nát quả cam”, “Chuyện quả bầu”.

2.3. Thiết kế một số video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt lớp 2

2.3.1. Những điều cần lưu ý khi thiết kế video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt lớp 2

- Đảm bảo bám sát mục tiêu và cốt truyện phù hợp với nội dung câu chuyện trong sách giáo khoa.
- Thiết kế video với các nhân vật đơn giản và rõ ràng, dễ nhận diện để HS phù hợp với trình độ nhận thức của HS.
- Sử dụng hình ảnh, màu sắc sinh động và âm thanh chân thực. Chất lượng hình ảnh của video có thể giúp HS hình dung rõ bối cảnh và nhân vật trong câu chuyện. Âm thanh góp phần tạo nên bầu không khí trong câu chuyện và giúp HS cảm nhận được cảm xúc của nhân vật.

*** Yêu cầu đối với video**

- Thời lượng phù hợp: Lựa chọn video có thời lượng vừa phải, tránh quá dài gây mệt mỏi hoặc mất tập trung.
- Xây dựng hình ảnh nhân vật phù hợp với cốt truyện.
- Chất lượng video: Đảm bảo video có hình ảnh rõ nét, âm thanh tốt, không bị giật, nhiễu.

2.3.2. Một số lưu ý khi sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2

2.3.2.1. Trước khi xem

- GV cần lưu ý cho HS biết hiểu rõ mục tiêu của việc xem video là gì (ví dụ: nghe hiểu câu chuyện, học từ mới, luyện cách diễn đạt...).
- Hướng dẫn cách xem: Dẫn dò HS tập trung vào những yếu tố cụ thể như nhân vật, hành động, lời thoại, hoặc các chi tiết âm thanh, đặc biệt GV yêu cầu HS chú ý về cốt truyện, các sự việc diễn ra trong câu chuyện.
- Sử dụng linh hoạt: Tùy theo mục tiêu bài học và đặc điểm của HS mà sử dụng video một cách linh hoạt, có thể cho xem một lần hoặc nhiều lần, toàn bộ hoặc một đoạn câu chuyện.
- Khuyến khích sự tham gia chủ động và tạo không khí thoải mái để HS tự tin thể hiện ý kiến của mình.

2.3.2.2. Trong khi xem

- Đảm bảo về không gian yên tĩnh, đủ ánh sáng và thiết bị trình chiếu hoạt động tốt.
- Chia nhỏ video (nếu cần): Đối với video dài, có thể chia thành các đoạn ngắn và dừng lại sau mỗi đoạn để đặt câu hỏi nhanh, kiểm tra sự hiểu biết ban đầu của HS.
- Khuyến khích ghi chú: HS ghi lại những từ mới, ý tưởng hay hoặc những chi tiết thú vị.

2.3.2.3. Sau khi xem

- Tổ chức thảo luận về nội dung câu chuyện:
 - + Yêu cầu HS tóm tắt lại câu chuyện bằng lời của mình.
 - + Hỏi về các nhân vật, diễn biến câu chuyện.
 - + Đặt câu hỏi về cảm xúc và suy nghĩ của HS đối với câu chuyện hay các nhân vật có trong câu chuyện.
- Luyện tập kỹ năng nói:
 - + Yêu cầu HS kể lại toàn bộ câu chuyện hoặc một đoạn yêu thích.

- + Tổ chức cho HS đóng vai các nhân vật trong truyện, tập trung vào cách diễn đạt và ngữ điệu.
- + Đặt các câu hỏi mở rộng liên quan đến câu chuyện để khuyến khích HS nói lên suy nghĩ của mình.
- + Chia lớp thành các nhóm nhỏ để thảo luận về một khía cạnh của câu chuyện hoặc đưa ra giải pháp cho một tình huống trong truyện.
- + Khuyến khích HS sáng tạo bằng cách thay đổi kết thúc câu chuyện, thêm nhân vật mới, hoặc kể một câu chuyện tương tự.

2.3.3. Những video được thiết kế

- Trong khuôn khổ của khóa luận. Chúng tôi đã lựa chọn 10 bài sau để tiến hành thiết kế video kể chuyện:

Bảng 2.1: Thông kê các video kể chuyện đã thiết kế

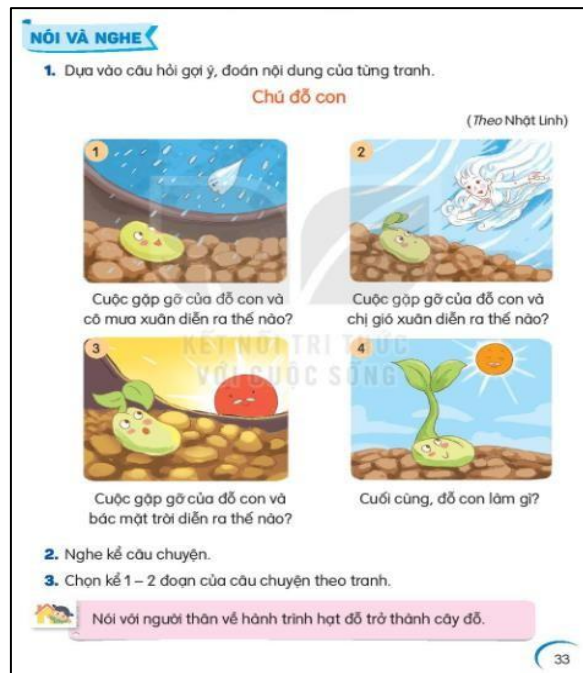
STT	CHỦ ĐỀ	TÊN BÀI	CÁC VIDEO ĐÃ THIẾT KẾ
1	Em lớn lên từng ngày	Bài 7: Kể chuyện Chú đỗ con	
2	Đi học vui sao	Bài 15: Kể chuyện Hoa Mì, Vẹt và Quạ	
3	Niềm vui tuổi thơ	Bài 21: Kể chuyện Chúng mình là bạn	

4		Bài 23: Búp bê biết khóc	
5	Mái ấm gia đình	Bài 29: Bà cháu	
6	Vẻ đẹp quanh em	Bài 5: Chiếc đèn lồng	
7	Hành tinh xanh của em	Bài 9: Cảm ơn họa mi	
8	Giao tiếp và kết nối	Bài 17: Lớp học viết thư	
9	Con người Việt Nam	Bài 23: Bóp nát quả cam	
10	Việt Nam quê hương em	Bài 27: Chuyện quả bầu	

2.3.3.1. Chủ đề “Em lớn lên từng ngày”

Bài 7: Kể chuyện Chú đỗ con

- Xác định yêu cầu cần đạt



- Năng lực đặc thù
 - + HS đoán được nội dung tranh thông qua các câu hỏi gợi ý.
 - + HS kể lại được câu chuyện sau khi xem video kể chuyện.
 - + Ngữ điệu kể rõ ràng, mạch lạc, có sử dụng lời nhân vật để thể hiện cảm xúc, đặc điểm riêng.
- Năng lực chung
 - + Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS tự tin kể chuyện trước lớp, biết lắng nghe, chia sẻ ý kiến, phối hợp với bạn bè để cùng giải quyết nhiệm vụ học tập.
 - + Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Tưởng tượng được sự phát triển của hạt đỗ từ khi còn ngủ trong chum đến lúc vươn lên thành cây mầm nhỏ xíu dưới ánh nắng xuân.
- Phẩm chất
 - + Nhân ái: Yêu thiên nhiên, yêu sự sống, trân trọng những điều nhỏ bé nhưng đầy sức sống quanh ta.
 - + Chăm chỉ: Có ý thức tự giác trong học tập, tích cực thực hiện các nhiệm vụ.
- Xây dựng kịch bản

- Dựa vào mạch nội dung và yêu cầu cần đạt đã xác định, chúng tôi đã xây dựng kịch bản câu chuyện như sau:

+ Cảnh một: *Một chú đỗ con ngủ khi trong cái chum khô ráo và tối om suốt một năm. Một hôm tỉnh dậy chú thấy mình nằm giữa những hạt đất li ti xôm xốp. Chợt có tiếng lộp bộp bên ngoài. Đỗ con liền hỏi, đáp lại lời chú là cô mưa xuân.*

+ Cảnh hai: *Khi đỗ con đang ngủ thì cậu chợt nghe thấy tiếng sáo vi vu. Thì ra là chị gió xuân. Chị gió xuân rủ đỗ con ngắm nhìn vạn vật khi xuân về. Đỗ con cựa mình, nức cả chiếc áo. Chú thấy mình lớn phồng lên.*

+ Cảnh ba: *Bác mặt trời ban phát những tia nắng ấm áp khẽ lay đỗ con dậy. Khi mà đỗ con vẫn còn lo sợ trên kia sẽ rất lạnh thì bác mặt trời đã quả quyết rằng “Cứ vùng dậy đi rồi bác sẽ sưởi ấm cho cháu”.*

+ Cảnh bốn: *Đỗ con vươn vai một cái thật mạnh. Chú trôi lên khỏi mặt đất. Mặt đất sáng bừng ánh nắng xuân. Đỗ con xoè hai cánh tay nhỏ xíu hướng về phía mặt trời ấm áp.*

- Sử dụng phần mềm để thiết kế

- Chúng tôi sử dụng các phần mềm Chat GPT, Kling AI, VbeeAI, Camtasia để thiết kế xây dựng video kể chuyện:

+ Sử dụng Chat GPT để chuyển hình ảnh trong sách giáo khoa sang hình ảnh 3D

+ Tiếp theo, sử dụng phần mềm Kling AI để tạo chuyển động cho hình ảnh (Sử dụng hình ảnh 3D vừa thiết kế).

+ Tải file đã thu âm lên VbeeAI để chuyển đổi giọng nói theo nhu cầu.

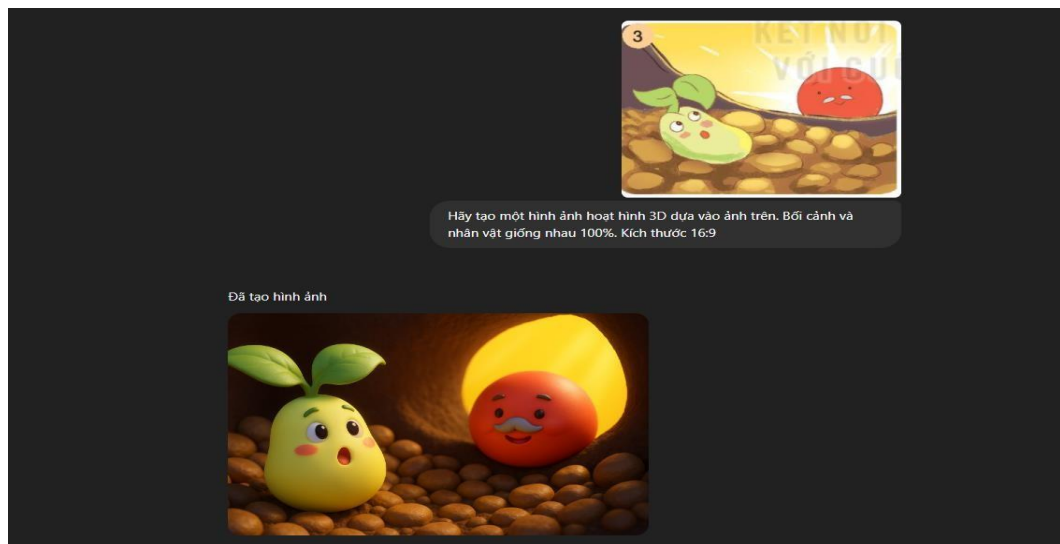
+ Sử dụng phần mềm Camtasia để ghép các video đã được tạo bên Kling AI và âm thanh đã được chuyển đổi ở VbeeAI.

+ Xuất video (Nhấn Export -> Local file), chọn tải xuống video MP4.

(Những phần mềm thiết kế trên, chúng tôi sử dụng để thiết kế video kể chuyện cho các bài sau: Bài 29: Bà cháu, Bài 9: Cảm ơn họa mi) ¹

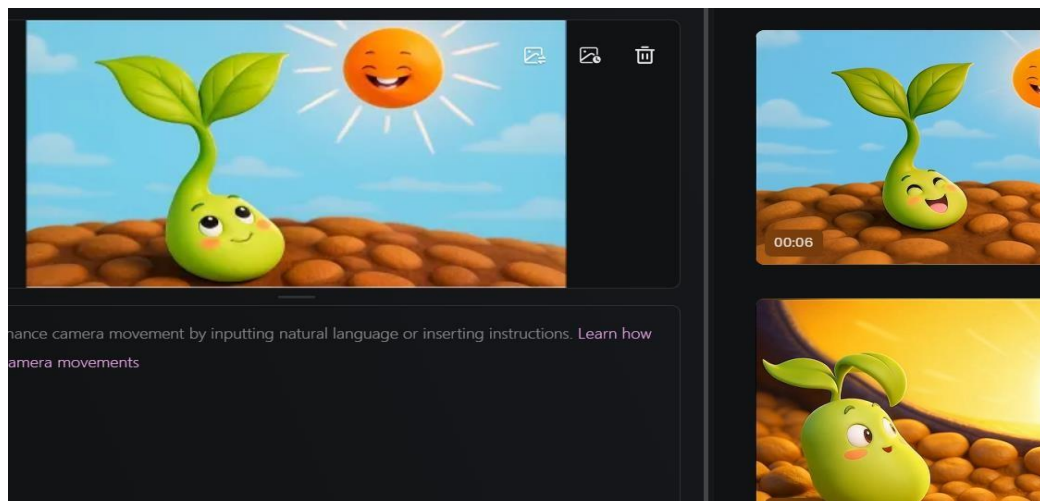
- Quy trình thực hiện như sau

- Bước 1: Chuyển hình ảnh 2D sang 3D bằng Chat GPT



(Cảnh 3: Đỗ con gặp ông mặt trời)

- Bước 2: Chuyển đổi ảnh 3D sang video bằng Kling AI



(Cảnh 4: Đỗ con vươn lên mặt đất cảm nhận nắng xuân)

- Bước 3: Ghép video và lồng tiếng bằng phần mềm Camtasia



(Cảnh 3: Đỗ con gặp ông mặt trời)

(Quy trình thiết kế trên, chúng tôi sử dụng để thiết kế video kể chuyện cho các bài sau: Bài 29: Bà cháu, Bài 9: Cảm ơn họa mi) ²

2.3.3.2. Chủ đề “Đi học vui sao”

Bài 15: Kể chuyện *Họa Mi, Vẹt và Quạ*

- Xác định yêu cầu cần đạt



- Năng lực đặc thù
 - + HS đoán được nội dung tranh thông qua các câu hỏi gợi ý.
 - + HS kể lại câu chuyện đúng trình tự, đúng đặc điểm của các nhân vật.
 - + Hiểu được các nhân vật trong chuyện và nêu được bài học rút ra từ câu chuyện
- Năng lực chung
 - + Năng lực tự chủ, tự học: Tích cực luyện nói, chủ động lắng nghe và nhận xét bạn kể chuyện.
 - + Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: HS nêu bài học rút ra được câu chuyện theo ý hiểu và diễn đạt của bản thân.
- Phẩm chất
 - + Nhân ái: HS biết yêu thích cái đẹp, yêu giọng hát hay và cố gắng rèn luyện để đạt được điều mình mong muốn.

+ Trách nhiệm: HS rút ra được bài học như kiên trì, trách nhiệm với việc mình làm thông qua câu chuyện.

- Xây dựng kịch bản

- Dựa vào mạch nội dung và yêu cầu cần đạt đã xác định, chúng tôi đã xây dựng kịch bản câu chuyện như sau:

+ Cảnh một: *Ngày xưa ngày xưa, hoạ mi, vẹt và quạ đều không biết hát. Một hôm, hoạ mi nói với các bạn: “Tôi thấy chim hoàng oanh hát hay lắm nhé! Thật đáng ngưỡng mộ!”. Vẹt nghe hoạ mi nói vậy liền bảo: “Hay chúng ta đến gặp hoàng oanh, nhờ cậu ấy dạy hát cho”. Hoạ mi và quạ đồng ý.*

+ Cảnh hai: *Cả ba đến gặp chim hoàng oanh và nói mong muốn của mình. Hoàng oanh đồng ý ngay. Hoàng oanh nói với ba bạn: “Học hát rất vất vả, các bạn phải chịu khó nhé!”*

+ Cảnh ba: *Mấy ngày đầu, hoàng oanh dạy các bạn luyện giọng. Quạ không kiên nhẫn được, nghĩ trong bụng: “Hôm nào cũng luyện giọng thế này, bao giờ mới hát được cơ chứ?”. Được vài hôm, quạ cầu nhau: “Sao cứ luyện giọng mãi thế?”. Nói rồi quạ chán nản bay đi, không học nữa.*

+ Cảnh bốn: *Chỉ có hoạ mi và vẹt là vẫn chăm chỉ đến nhà hoàng oanh học. Ngày ngày trôi qua, hoạ mi và vẹt đã hát được với giọng êm ái. Còn quạ thì chỉ biết phát ra âm thanh buồn bã: “quạ... quạ... quạ...”*

- Sử dụng phần mềm thiết kế

- Chúng tôi sử dụng các phần mềm Chat GPT, HailuoAI, VbeeAI, Capcut để thiết kế xây dựng video kể chuyện:

+ Sử dụng Chat GPT để chuyển hình ảnh trong sách giáo khoa sang hình ảnh 3D.

+ Tiếp theo, sử dụng phần mềm HailuoAI để tạo chuyển động cho hình ảnh (Sử dụng hình ảnh 3D vừa thiết kế).

+ Tải file đã thu âm lên VbeeAI để chuyển đổi giọng nói theo nhu cầu.

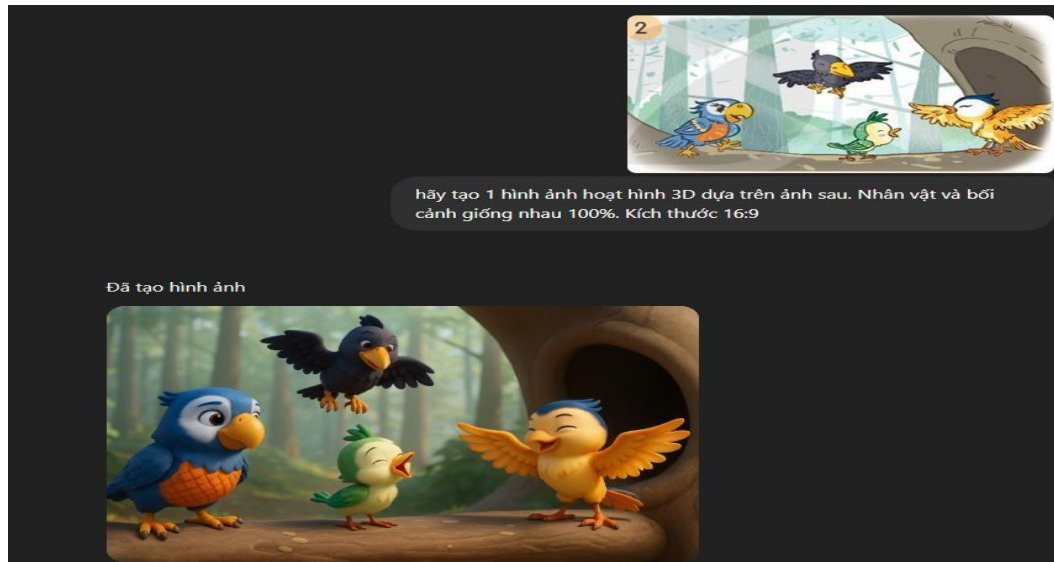
+ Sử dụng phần mềm Capcut để ghép các video đã được tạo bên HailuoAI và âm thanh đã được chuyển đổi ở VbeeAI.

+ Xuất video (Nhấn Export -> Local file), chọn tải xuống video MP4.

(Những phần mềm thiết kế trên, chúng tôi sử dụng để thiết kế video kể chuyện cho các bài sau: Bài 21: Chúng mình là bạn, Bài 23: Búp bê biết khóc, Bài 17: Lớp học viết thư, Bài 23: Bóp nát quả cam, Bài 27: Chuyện quả bầu)³

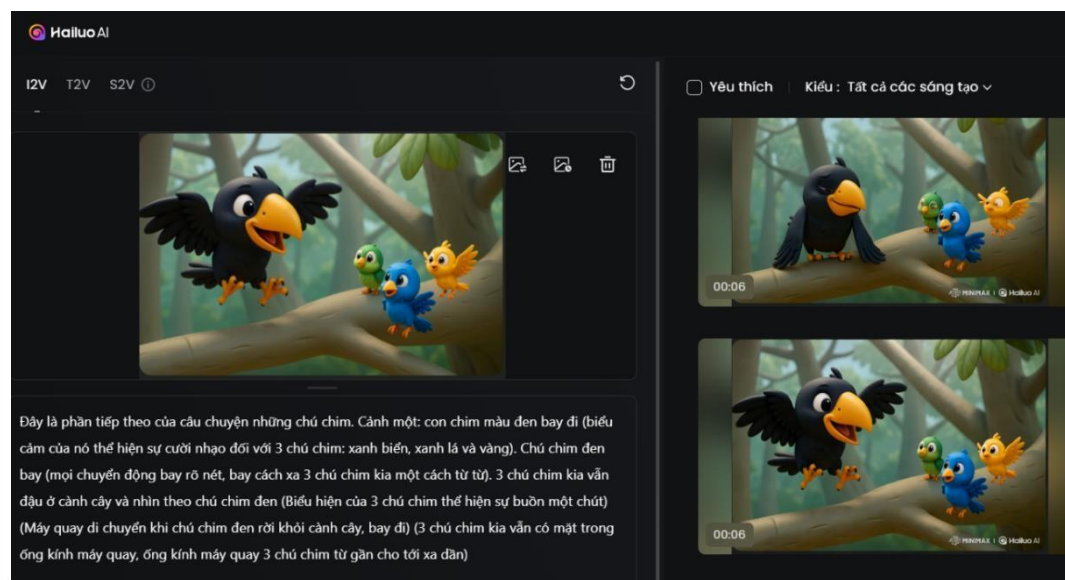
- Quy trình thực hiện

- Bước 1: Chuyển hình ảnh 2D sang 3D bằng Chat GPT



(Cảnh 2: Ba chú chim bay đến nhờ chim hoàng anh dạy hát)

- Bước 2: Chuyển đổi ảnh 3D sang video bằng HailuoAI



(Cảnh 3: Quạ bỏ cuộc không tham gia tập hát cùng các bạn)

- Bước 3: Ghép video và lồng tiếng bằng phần mềm Capcut



(Cảnh 4: Hai chú chim đều biết hát ngoại trừ Quạ)

(Quy trình thiết kế trên chúng tôi sử dụng để thiết kế video kể chuyện cho các bài sau: Bài 21: Chúng mình là bạn, Bài 23: Búp bê biết khóc, Bài 17: Lớp học viết thư, Bài 23: Bóp nát quả cam, Bài 27: Chuyện quả bầu)⁴

2.3.3.3. Chủ đề Niềm vui tuổi thơ

Bài 21: Kể chuyện *Chúng mình là bạn*

- Xác định yêu cầu cần đạt

NÓI VÀ NGHE

1. Nghe kể chuyện.

Chúng mình là bạn
(Theo Tuyển tập truyện, thơ, câu đố Mầm non)

1

2

Trong câu chuyện, những bạn nào chơi thân với nhau?

Ba bạn thường kể cho nhau nghe những gì?

3

4

Ba bạn nghĩ ra cách gì để tận mắt thấy những điều đã nghe?

Ếch ộp, sơn ca và nai vàng đã rút ra được bài học gì?

2. Chọn kể 1 – 2 đoạn của câu chuyện theo tranh.

Kể cho người thân nghe câu chuyện *Chúng mình là bạn*.

96

- Năng lực đặc thù

+ HS đoán được nội dung tranh thông qua các câu hỏi gợi ý.

- + HS kể lại được câu chuyện sau khi xem video kể chuyện.
 - + Ngữ điệu kể rõ ràng, mạch lạc, có sử dụng lời nhân vật để thể hiện cảm xúc, đặc điểm riêng.
 - Năng lực chung
 - + Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS tự tin kể chuyện trước lớp, biết lắng nghe, nhận xét bạn kể chuyện.
 - + Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Trả lời được các câu hỏi gợi mở về tình bạn và cách các nhân vật thể hiện tình bạn.
 - Phẩm chất
 - + Nhân ái: Cảm nhận được sự ấm áp, tốt đẹp của tình bạn.
 - + Chăm chỉ: Có ý thức tự giác trong học tập, tích cực kể chuyện, lắng nghe và nhận xét bạn.
 - Xây dựng kịch bản
 - Dựa vào mạch nội dung và yêu cầu cần đạt đã xác định, chúng tôi đã xây dựng kịch bản câu chuyện như sau:
 - + Cảnh một: *Ếch ộp, sơn ca và nai vàng chơi với nhau rất thân. Ngày nào 3 bạn cũng gặp nhau trò chuyện, vui chơi cùng nhau.*
 - + Cảnh hai: *Ba bạn kể cho nhau nghe bao nhiêu điều thú vị ở khắp mọi nơi. Sơn ca kể những chuyện lạ nơi mình đã bay qua. Ếch ộp kể chuyện mẹ con nhà cua, cá, chuyện ốc, ba ba, ... Còn nai vàng thì kể chuyện rừng núi hùng vĩ và bí hiểm.*
 - + Cảnh ba: *Cả 3 cùng muốn tận mắt thấy những cảnh đã được nghe kể. Chúng quyết định đổi chỗ cho nhau: chim sơn ca thì xuống nước, ếch ộp vào rừng, còn nai vàng thì tập bay. Nhưng cả 3 bạn đều không thích ứng được.*
 - + Cảnh bốn: *Cuối cùng chúng rút ra được bài học “Tuy mỗi người thuộc về một nơi khác nhau, có những khả năng riêng nhưng vẫn mãi là bạn của nhau”.*
 - Sử dụng phần mềm thiết kế ⁽³⁾
 - Quy trình thực hiện ⁽⁴⁾
- Bài 23: Kể chuyện *Búp bê biết khóc***
- Xác định yêu cầu cần đạt

NÓI VÀ NGHE

1. Dựa vào câu hỏi gợi ý, đoán nội dung của từng tranh.

Búp bê biết khóc
(Theo Thư viện Trường Mầm non Hoa Mai)

1

Khi tròn 6 tuổi, Hoa được tặng quà gì? Hoa yêu thích món quà đó thế nào?

2

Khi tròn 7 tuổi, Hoa được tặng quà gì? Hoa đã làm gì với món quà cũ?

3

Hoa nằm mơ thấy gì?

4

Hoa đã làm gì với hai đồ chơi của mình?

2. Nghe kể chuyện.
3. Chọn kể 1 – 2 đoạn của câu chuyện theo tranh.

Kể về bạn Hoa trong câu chuyện *Búp bê biết khóc* cho người thân nghe.

103

- Năng lực đặc thù
- + HS đoán được nội dung câu chuyện thông qua các câu hỏi gợi ý.
- + HS kể lại câu chuyện đúng trình tự, đúng đặc điểm của các nhân vật.
- + Diễn đạt được suy nghĩ, cảm xúc của bản thân về các nhân vật và tình huống trong truyện.
- Năng lực chung
- + Năng lực giao tiếp và hợp tác: Tham gia tích cực vào các hoạt động nhóm để thảo luận về câu chuyện.
- + Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: HS nêu bài học rút ra được câu chuyện theo ý hiểu và diễn đạt của bản thân.
- Phẩm chất
- + Nhân ái: Thể hiện sự yêu quý, trân trọng đối với đồ vật cá nhân, đặc biệt là những đồ chơi gắn bó.
- + Trách nhiệm: Có ý thức giữ gìn đồ dùng cá nhân.
- Xây dựng kịch bản
- Dựa vào mạch nội dung và yêu cầu cần đạt đã xác định, chúng tôi đã xây dựng kịch bản câu chuyện như sau:

+ Cảnh một: Nhân dịp sinh nhật tròn 6 tuổi, Hoa được bố mẹ tặng cho con búp bê mà cô bé rất thích. Đi đâu, làm gì cô bé cũng mang búp bê theo. Hoa nhờ mẹ may nhiều quần áo đẹp cho búp bê.

+ Cảnh hai: Một năm sau, khi Hoa tròn 7 tuổi, bố mẹ tặng cho cô bé một món quà mới. Đó là một chú chó bông màu trắng rất xinh. Từ ngày có chó bông, Hoa chẳng ngó ngàng tới bé búp bê nữa. Hoa mang chó bông đi ngủ, đi chơi, quên hẳn cô bé búp bê góc tủ tối tăm.

+ Cảnh ba: Một hôm, Hoa nằm mơ thấy em búp bê nhỏ của mình khóc thút thút trách Hoa vì đã bỏ rơi cô bé. Nghe búp bê khóc, Hoa bật khóc theo. Khi tỉnh giấc, Hoa liền lục tìm búp bê ngay. Cô bé mừng rỡ khi thấy búp bê còn trong góc tủ. Hoa ôm búp bê vào lòng và nói khẽ: “Tha lỗi cho chị nhé, chúng ta sẽ mãi là bạn!”

+ Cảnh bốn: Hoa giới thiệu búp bê với em chó bông. Từ đó, Hoa chơi với búp bê và chó bông rất vui vẻ, không bỏ quên bạn nào.

- Sử dụng phần mềm thiết kế ⁽³⁾
- Quy trình thực hiện ⁽⁴⁾

2.3.3.4. Chủ đề “Mái ấm gia đình”

Bài 29: Kể chuyện Bà cháu

- Xác định yêu cầu cần đạt

NÓI VÀ NGHE

1. Dựa vào tranh và câu hỏi gợi ý, đoán nội dung của từng tranh.

Bà cháu
(Theo Trần Hoài Dương)

1 

Cô tiên cho hai anh em cái gì?

2 

Khi bà mất, hai anh em đã làm gì?

3 

Vắng bà, hai anh em cảm thấy thế nào?

4 

Câu chuyện kết thúc thế nào?

2. Nghe kể chuyện.

3. Chọn kể 1 – 2 đoạn của câu chuyện theo tranh.

 Kể cho người thân nghe câu chuyện Bà cháu.

125

- Năng lực đặc thù

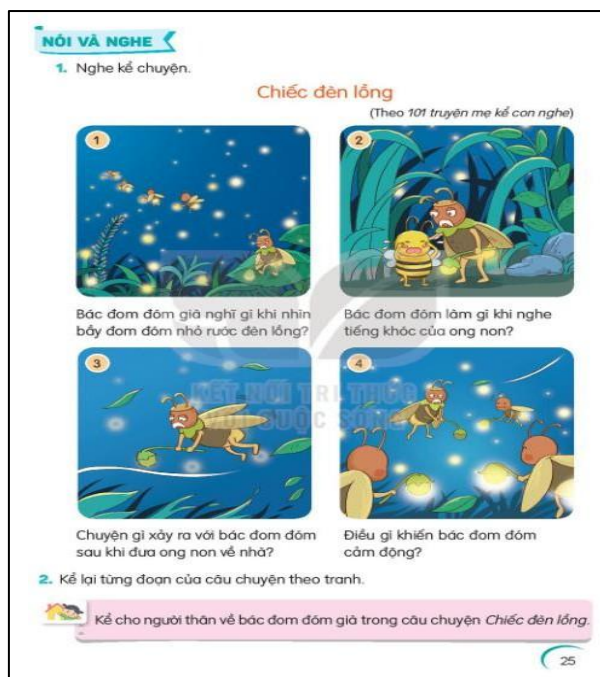
- + HS đoán được nội dung câu chuyện thông qua các câu hỏi gợi ý.
- + Kể lại được nội dung câu chuyện *Bà cháu* dựa vào video kể chuyện.
- + Giọng kể tự nhiên, ngữ điệu phù hợp với mỗi nhân vật trong truyện, kết hợp cử chỉ, điệu bộ để tăng tính thuyết phục, hấp dẫn.
- Năng lực chung
 - + Năng lực giao tiếp và hợp tác: Lắng nghe bạn bè kể chuyện và chia sẻ ý kiến một cách tôn trọng.
 - + Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Dự đoán được diễn biến tiếp theo của câu chuyện dựa trên video đã xem.
- Phẩm chất
 - + Nhân ái: Thể hiện sự yêu quý, kính trọng đối với ông bà, cha mẹ và những người thân.
 - + Chăm chỉ: Có ý thức tự giác trong học tập, tích cực kể chuyện, lắng nghe và nhận xét bạn.
- Xây dựng kịch bản
 - Dựa vào mạch nội dung và yêu cầu cần đạt đã xác định, chúng tôi đã xây dựng kịch bản câu chuyện như sau:
 - + Cảnh một: *Ngày xưa, ở làng kia, có hai em bé ở với bà. Bà cháu rau cháo nuôi nhau, tuy vất vả nhưng cảnh nhà lúc nào cũng đầm ấm. Một hôm, có cô tiên đi ngang qua cho một hạt đào và dặn : "Khi bà mất, gieo hạt đào này bên mộ, các cháu sẽ giàu sang, sung sướng."*
 - + Cảnh hai: *Bà mất. Hai anh em đem hạt đào gieo bên mộ bà. Hạt đào vừa gieo xuống đã nảy mầm, ra lá, đơm hoa, kết bao nhiêu trái vàng, trái bạc.*
 - + Cảnh ba: *Nhưng vàng bạc, châu báu không thay được tình thương ấm áp của bà. Nhớ bà, hai anh em càng ngày càng buồn bã.*
 - + Cảnh bốn: *Cô tiên lại hiện lên. Hai anh em òa khóc xin cô hóa phép cho bà sống lại. Cô tiên nói: “Nếu bà sống lại thì ba bà cháu sẽ cực khổ như xưa, các cháu có chịu không?”. Hai anh em cùng nói: "Chúng cháu chỉ cần bà sống lại". Cô tiên phát chiếc quạt màu nhiệm. Lâu đài, ruộng vườn phút chốc biến mất. Bà hiện ra móm mém, hiền từ, dang tay ôm hai đứa cháu hiếu thảo vào lòng.*

- Sử dụng phần mềm thiết kế ⁽¹⁾
- Quy trình thực hiện ⁽²⁾

2.3.3.5. Chủ đề “Vẽ đẹp quanh em”

Bài 5: Kể chuyện *Chiếc đèn lồng*

- Xác định yêu cầu cần đạt



- Năng lực đặc thù

+ Kể lại được nội dung câu chuyện *Chiếc đèn lồng* bằng lời của mình, dựa vào video kể chuyện.

+ HS kể đúng trình tự, dùng lời kể sinh động, giọng điệu phù hợp với các nhân vật: bác đom đóm già, chú ong non, bảy đom đóm nhỏ.

+ HS trả lời được các câu hỏi về nội dung và rút ra được ý nghĩa câu chuyện.

- Năng lực chung

+ Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS tự tin kể chuyện trước lớp, biết lắng nghe, nhận xét bạn kể chuyện.

+ Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: HS nêu bài học rút ra được câu chuyện theo ý hiểu và diễn đạt của bản thân.

- Phẩm chất

+ Nhân ái: Yêu thương, quan tâm, biết giúp đỡ người khác.

+ Chăm chỉ: Có ý thức tự giác trong học tập, tích cực kể chuyện, lắng nghe và nhận xét bạn.

- Xây dựng kịch bản

- Dựa vào mạch nội dung và yêu cầu cần đạt đã xác định, chúng tôi đã xây dựng kịch bản câu chuyện như sau:

+ Cảnh một: *Khi nhìn bầy đom đóm nhỏ rước đèn lồng, bác đom đóm già cảm thán: “Trông chúng giống như những ngôi sao nhỏ lấp lánh. Ôi chao! Mình thực sự già rồi!”*

+ Cảnh hai: *Khi thấy ong non bị lạc đường, bác đom đóm già đã an ủi: “Đừng quá lo lắng, ta sẽ đưa cháu về”. Rồi bác thắp chiếc đèn lồng của mình lên đưa ong non về bên ong mẹ.*

+ Cảnh ba: *Bác đom đóm quay trở về nhưng chiếc đèn lồng của bác cứ tối dần rồi tắt hẳn. Bác đập nhẹ đôi cánh, chậm chạp bay trong bóng tối.*

+ Cảnh bốn: *Đột nhiên, bầy đom đóm nhỏ xuất hiện soi đường cho bác đom đóm già. Bác cảm động, hạnh phúc.*

- Sử dụng phần mềm thiết kế

- Chúng tôi sử dụng các phần mềm Adobe Photoshop, After Effect, VbeeAI, Camtasia để thiết kế xây dựng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2:

+ Sử dụng Adobe Photoshop để thiết kế nhân vật, bối cảnh theo sách giáo khoa.

+ Sử dụng After Effect để tạo chuyển động cho các nhân vật.

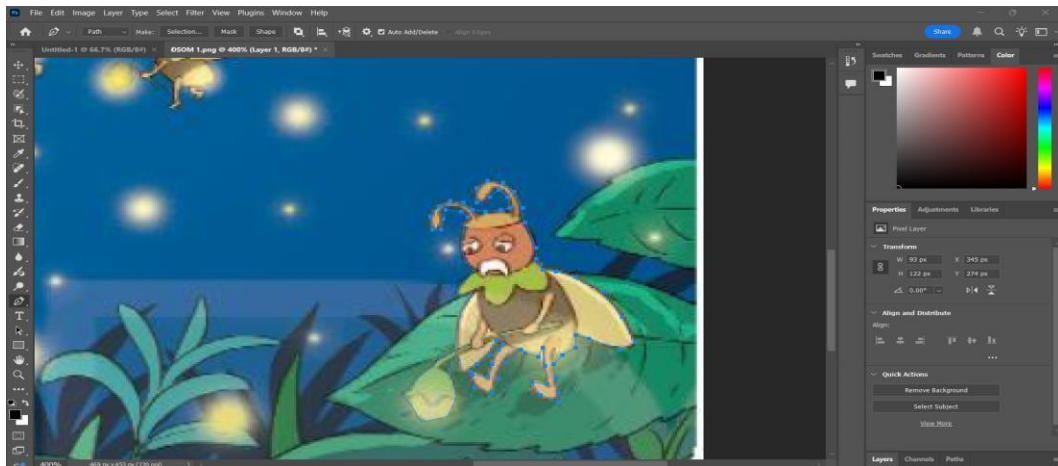
+ Chuyển file âm thanh lên VbeeAI để thay đổi giọng nói.

+ Dùng phần mềm Camtasia để nối các bối cảnh và chuyển động nhân vật với nhau, đồng thời lồng ghép âm thanh vào video đã ghép

+ Xuất video (Nhấn Export -> Local file), chọn tải xuống video MP4.

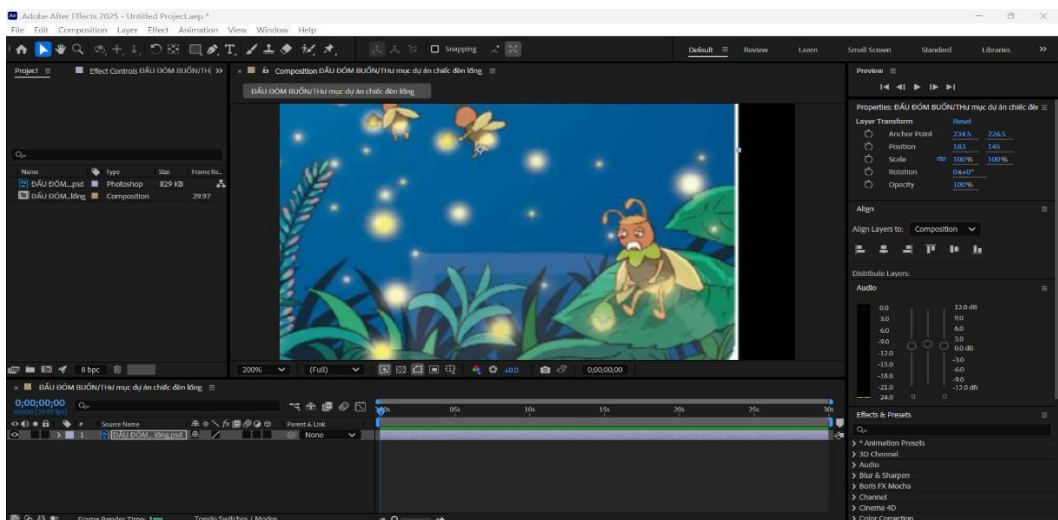
- Quy trình thực hiện như sau

- Bước 1: Thiết kế nhân vật và bối cảnh bằng Adobe Photoshop



(Cảnh 1: Đom đóm già nhìn bầy đom đóm trẻ)

- Bước 2: Sử dụng After Effect để tạo chuyển động cho nhân vật và bối cảnh



(Cảnh 1: Đom đóm già nhìn bầy đom đóm trẻ)

- Bước 3: Ghép video và lồng tiếng bằng phần mềm Camtasia



(Cảnh 4: Bác đom đóm già xúc động)

2.3.3.6. Chủ đề Hành tinh xanh của em

Bài 9: Kể chuyện *Cảm ơn họa mi*

- Xác định yêu cầu cần đạt



- Năng lực đặc thù
 - + HS đoán được nội dung câu chuyện thông qua các câu hỏi gợi ý.
 - + Kể lại được nội dung câu chuyện *Bà cháu* dựa vào video kể chuyện.
 - + Giọng kể tự nhiên, ngữ điệu phù hợp với mỗi nhân vật trong truyện, kết hợp cử chỉ, điệu bộ để tăng tính thuyết phục, hấp dẫn.
- Năng lực chung
 - + Năng lực giao tiếp và hợp tác: Tham gia tích cực vào hoạt động nghe kể và trao đổi về nội dung câu chuyện.
 - + Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Thể hiện sự sáng tạo khi nhập vai và kể lại câu chuyện theo cách riêng của mình.
- Phẩm chất
 - + Nhân ái: Cảm nhận được vẻ đẹp của thiên nhiên và sự quan tâm, trân trọng đối với những điều tốt đẹp.
 - + Chăm chỉ: Có ý thức tự giác trong học tập, tích cực kể chuyện, lắng nghe và nhận xét bạn.
- Xây dựng kịch bản

- Dựa vào mạch nội dung và yêu cầu cần đạt đã xác định, chúng tôi đã xây dựng kịch bản câu chuyện như sau:

+ Cảnh một: Ở vương quốc nọ có một vị vua rất giàu có. Nhưng điều khiến nhà vua tự hào nhất là ngài có con hoạ mi có tiếng hót trong như pha lê.

+ Cảnh hai: Một hôm, có người tặng nhà vua một con hoạ mi máy, mình dát kim cương lấp lánh. Hễ vặn dây cót là chim hót, cái đuôi vẫy vẫy óng ánh sợi vàng sợi bạc. Nó có thể hót ba mươi lần liên tục. Mọi người đều thích nghe hoạ mi máy hót, không ai còn để ý đến hoạ mi thật nữa. Hoạ mi thật buồn bã bay về chốn rừng xanh.

+ Cảnh ba: Một ngày nọ, chim máy đang hót bỗng có tiếng kêu đánh “cạch” trong bụng, rồi chim ngừng hót. Người thợ sửa chữa tháo tung chim máy ra để sửa. Tiếng chim máy bây giờ nghe rền rẹt, rền rẹt...

+ Cảnh bốn: Vài năm sau, nhà vua lâm bệnh, khó qua khỏi. Một hôm, nhà vua bỗng thấy có bóng hoạ mi ở khung cửa sổ lâu đài. Con chim bé nhỏ nghe tin nhà vua ốm nặng đã bay về. Tiếng hoạ mi hót đầy xúc cảm khiến nhà vua tỉnh lại: “Cảm ơn hoạ mi yêu quý! Ta vô tình để chim ra khỏi hoàng cung, vậy mà chim vẫn quay về, cứu ta khỏi tay Thần Chết” – Nhà vua khẽ nói. Hoạ mi đáp “Tôi không bao giờ quên giọt nước mắt của nhà vua đã nhỏ trong lần đầu tiên nghe tôi hót”

- Sử dụng phần mềm thiết kế ⁽¹⁾
- Quy trình thực hiện ⁽²⁾

2.3.3.7. Chủ đề Giao tiếp và kết nối

Bài 17: Kể chuyện Lớp học viết thư

- Xác định yêu cầu cần đạt



- Yêu cầu cần đạt

- Năng lực đặc thù

- + HS đoán được nội dung câu chuyện thông qua các câu hỏi gợi ý.

- + Kể lại được 1 – 2 đoạn của câu chuyện *Lớp học viết thư*.

- + HS kể đúng trình tự, dùng lời kể sinh động, giọng điệu phù hợp.

- Năng lực chung

- + Năng lực giao tiếp và hợp tác: trao đổi với bạn bè, thầy cô về nội dung câu chuyện và cách viết thư.

- + Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Bước đầu suy nghĩ cách diễn đạt ý tưởng của mình khi viết thư.

- Phẩm chất

- + Nhân ái: Thể hiện sự quan tâm, biết ơn đối với người có công dạy dỗ mình.

- + Chăm chỉ: Có ý thức tự giác trong học tập, tích cực kể chuyện, lắng nghe và nhận xét bạn.

- Xây dựng kịch bản:

- Dựa vào mạch nội dung và yêu cầu cần đạt đã xác định, tôi đã xây dựng nội dung câu chuyện như sau:

+ Cảnh một: *Sẻ mời các con vật muốn tập viết thư qua học lớp thầy sẻ. mỗi con được phát một cái bút và một miếng vỏ sò. Rồi thầy sẻ hướng dẫn cách viết, các trò chăm chú lắng nghe và thực hành viết.*

+ Cảnh hai: *Sau đó sẻ hướng dẫn các con vật cách nhờ gió gửi thư. Các con vật cảm ơn sẻ và trở về nhà.*

+ Cảnh ba: *Sẻ vừa về đến nhà thì các lá thư mà học trò gửi tới cho mình được gió chuyển đến.*

+ Cảnh bốn: *Sẻ cảm động lắm, gửi lại thư cho từng trò, trên đó viết những dòng chữ to tướng: “Các trò thân mến! Cảm ơn các trò rất nhiều! Thầy giáo sẻ”.*

- Sử dụng phần mềm thiết kế ⁽³⁾
- Quy trình thực hiện ⁽⁴⁾

2.3.3.8. Chủ đề Con người Việt Nam

Bài 23: Kể chuyện Bóp nát quả cam

- Xác định yêu cầu cần đạt



- Năng lực đặc thù

+ HS nhận biết được nội dung của câu chuyện thông qua câu hỏi gợi ý và video kể chuyện.

+ Kể lại được 1 – 2 đoạn của câu chuyện *Bóp nát quả cam*.

+ Giọng kể tự nhiên, ngữ điệu phù hợp với mỗi nhân vật trong truyện, kết hợp cử chỉ, điệu bộ để tăng tính thuyết phục, hấp dẫn.- Năng lực chung

+ Năng lực giao tiếp và hợp tác: Lắng nghe bạn bè kể chuyện và chia sẻ ý kiến một cách tôn trọng.

+ Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Thể hiện sự sáng tạo khi kể lại câu chuyện theo cách hiểu của riêng mình.

- Phẩm chất

+ Yêu nước: Cảm nhận được lòng yêu nước và tinh thần dũng cảm của nhân vật Trần Quốc Toản.

+ Chăm chỉ: Có ý thức tự giác trong học tập, tích cực kể chuyện, lắng nghe và nhận xét bạn.

- Xây dựng kịch bản

- Dựa vào mạch nội dung và yêu cầu cần đạt đã xác định, chúng tôi đã xây dựng nội dung câu chuyện như sau:

+ Cảnh một: *Trần Quốc Toản xô ngã mấy người lính gác để được vào gặp vua, xin đánh giặc.*

+ Cảnh hai: *Trần Quốc Toản quỳ xuống tâu với vua: “Cho giặc mượn đường là mất nước. Xin bệ hạ cho đánh!” và đặt thanh gươm lên gáy xin chịu tội.*

+ Cảnh ba: *Vua nói: “Quốc Toản làm trái phép nước, lẽ ra phải trị tội. Nhưng còn trẻ mà đã biết lo việc nước, ta có lời khen” và ban cho Quốc Toản một quả cam.*

+ Cảnh bốn: *Quốc Toản xòe tay cho mọi người xem quả cam vua ban nhưng quả cam đã nát từ bao giờ.*

- Sử dụng phần mềm thiết kế ⁽³⁾

- Quy trình thực hiện ⁽⁴⁾

2.3.3.9. Chủ đề Việt Nam quê hương em

Bài 27: Kể chuyện *Chuyện quả bầu*

- Xác định yêu cầu cần đạt

NÓI VÀ NGHE

1. Dựa vào tranh và câu hỏi gợi ý, nói về nội dung của từng tranh.
2. Sắp xếp các tranh theo trình tự của câu chuyện.

Chuyện quả bầu



Chuyện gì xảy ra sau khi hai vợ chồng làm theo lời dúi?



Dúi khuyên hai vợ chồng điếu gì?



Có những ai đi ra từ quả bầu?



Hai vợ chồng làm gì?

3. Kể lại từng đoạn của câu chuyện theo tranh.

Hỏi người thân về tên của một số dân tộc trên đất nước ta.

121

- Năng lực đặc thù

+ HS đoán được nội dung tranh thông qua các câu hỏi gợi ý.

+ HS kể lại được câu chuyện sau khi xem video kể chuyện.

+ Ngữ điệu kể rõ ràng, mạch lạc, có sử dụng lời nhân vật để thể hiện cảm xúc, đặc điểm riêng.

- Năng lực chung

+ Năng lực giao tiếp và hợp tác: HS tự tin kể chuyện trước lớp, biết lắng nghe, nhận xét bạn kể chuyện.

+ Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo: Thể hiện sự sáng tạo khi nhập vai và kể lại câu chuyện theo cách riêng của mình.

- Phẩm chất

+ Yêu nước: Bước đầu cảm nhận được tình đoàn kết, nguồn gốc ra đời của các dân tộc anh em Việt Nam.

+ Chăm chỉ: Có ý thức tự giác trong học tập, tích cực kể chuyện, lắng nghe và nhận xét bạn.

• Xây dựng kịch bản

- Dựa vào mạch nội dung và yêu cầu cần đạt đã xác định, chúng tôi đã xây dựng nội dung câu chuyện như sau:

+ Cảnh một: Ngày xưa có hai vợ chồng nọ sống yêu thương nhau đã lâu nhưng vẫn chưa có con. Một lần, họ đi rừng bắt được một con dúi. Dúi xin tha mạng. Hai vợ chồng thương tình nên đã tha cho dúi.

+ Cảnh hai: Để trả ơn, dúi đã báo cho họ biết sắp có nạn lụt lớn và chỉ họ cách tránh. Hai vợ chồng về nói với bà con nhưng chẳng một ai tin. Nghe lời dúi, họ khoét rỗng một khúc gỗ to rồi còn chuẩn bị đồ ăn đem vào trong đó. Vừa chuẩn bị xong thì trời nổi mưa bão, sấm chớp ầm ầm, nước ngập mênh mông. Muôn loài chìm trong biển nước. Nhờ nghe lời dúi, sống trong khúc gỗ nên hai vợ chồng thoát nạn.

+ Cảnh ba: Bão lũ qua đi, ít lâu sau, người vợ sinh ra một quả bầu. Chẳng biết làm thế nào, họ đành đem quả bầu đặt trên gác bếp. Có lần, đi làm về, họ nghe tiếng cười đùa ở gác bếp. Thấy lạ, người vợ áp tai vào nghe thì có tiếng lao xao từ bên trong.

+ Cảnh bốn: Người vợ bèn lấy que dùi quả bầu. Lạ thay, từ trong quả bầu những con người bé nhỏ bước ra. Người Khơ Mú ra trước tiên. Tiếp đến, người Thái, người Mường, người Dao, người Hmông, người Ê-đê, người Ba-na, người Kinh,... lần lượt ra theo. Đó là tổ tiên của các dân tộc anh em trên đất nước ta ngày nay.

- Sử dụng phần mềm thiết kế ⁽³⁾
- Quy trình thực hiện ⁽⁴⁾

Kết luận chương II

Qua nghiên cứu về việc thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 chúng tôi rút ra các kết luận sau:

- Về nguyên tắc xây dựng, cần dựa trên bốn nguyên tắc cơ bản, đó là: nguyên tắc thiết kế đa phương tiện; nguyên tắc phù hợp với nội dung chương trình SGK; nguyên tắc thời lượng phù hợp; nguyên tắc về tính giải trí và hấp dẫn của video. Các nguyên tắc trên là tiền đề để xây dựng những video kể chuyện.

- Về quy trình thiết kế, cần thực hiện theo 4 bước:

- Bước 1: Lựa chọn nội dung phù hợp.
- Bước 2: Xác định yêu cầu cần đạt.
- Bước 3: Xây dựng kịch bản.
- Bước 4: Sử dụng phần mềm để thiết kế.

Dựa trên nguyên tắc và quy trình thiết kế, chúng tôi đã lựa chọn và thiết kế được 10 video kể chuyện thuộc 9 chủ đề trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt. Chúng tôi đã đưa ra các bước chi tiết để thiết kế được một video và kèm theo hình ảnh minh họa cho từng bước. Đồng thời, chúng tôi đã xác định và mô tả rõ trình tự sử dụng các phần mềm công nghệ hiện đại như trí tuệ nhân tạo (AI), Adobe Photoshop, After Effects và Camtasia trong việc tạo video giảng dạy sinh động, hấp dẫn.

Chương trình cũng nhấn mạnh vai trò của video kể chuyện trong việc hỗ trợ phát triển ngôn ngữ, tư duy và hình thành phẩm chất đạo đức cho học sinh lớp 2 thông qua các nội dung có tính giáo dục sâu sắc, đồng bộ với sách giáo khoa. Lưu ý khi sử dụng video dạy học giúp giáo viên tổ chức hoạt động học tập hiệu quả, tạo điều kiện cho học sinh phát huy năng lực giao tiếp tiếp và sáng tạo.

Tóm lại, chương 2 đã xây dựng nền tảng khoa học và thực tiễn cho công việc thiết kế video kể chuyện nâng cao chất lượng dạy học *Nói và nghe*, góp phần phát triển toàn diện năng lực ngôn ngữ và sản phẩm chất HS tiểu học.

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Video kể chuyện đã được xác định là công cụ dạy học đa phương tiện hiệu quả, có khả năng kích thích cảm xúc, phát triển ngôn ngữ và giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách trực quan. Việc thiết kế và sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt không chỉ phù hợp với đặc điểm tâm lí, nhận thức của học sinh lớp 2 mà còn phù hợp với xu hướng ứng dụng công nghệ số trong dạy học hiện nay.

Thông qua kết quả khảo sát thực tiễn, chúng tôi nhận thấy cả giáo viên và học sinh đều bày tỏ mong muốn được tiếp cận nhiều hơn với nguồn video có tính giáo dục sâu sắc. Các thầy, cô đã ghi nhận hiệu quả sự phạm rõ rệt của việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2, góp phần phát triển năng lực ngôn ngữ, tư duy và hình thành phẩm chất đạo đức cho HS. Đó chính là cơ sở khoa học để chúng tôi thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2.

Đồng thời, nghiên cứu đã phân tích quy trình thiết kế video kể chuyện gồm 4 bước cơ bản: lựa chọn nội dung phù hợp, xác định yêu cầu cần đạt, xây dựng kịch bản và sử dụng phần mềm để thiết kế.

Dựa trên nền tảng lí luận và thực tiễn, nghiên cứu đã thiết kế thành công 10 video kể chuyện thuộc 9 chủ đề trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2, thông qua một số phần mềm, ứng dụng công nghệ như: trí tuệ nhân tạo (AI): Kling.AI, HailuoAI, Vbee.AI, các phần mềm Adobe Photoshop, After Effects, Camtasia, CapCut trong việc thiết kế video dạy học.

Có thể khẳng định, việc thiết kế và ứng dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2 là giải pháp thiết thực và hiệu quả, góp phần tối ưu hóa môi trường học tập tương tác, phát triển năng lực giao tiếp cho HS và góp phần nâng cao chất lượng dạy học Tiếng Việt ở bậc tiểu học.

2. Kiến nghị

Từ kết quả nghiên cứu và thực tiễn triển khai thiết kế video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt lớp 2, chúng tôi xin đưa ra một số kiến nghị nhằm nâng cao hiệu quả sử dụng phương tiện này trong dạy học ở tiểu học:

Đối với các trường tiểu học, cần tổ chức các buổi tập huấn, lớp bồi dưỡng về những phần mềm hay trí tuệ nhân tạo được sử dụng để xây dựng những video kể chuyện vừa đảm bảo tính thẩm mỹ, vừa đúng với mục tiêu giáo dục kỹ năng ngôn ngữ theo chương trình hiện hành.

Đồng thời, cần xây dựng kho học liệu số chính thống, có chất lượng, hỗ trợ GV trong việc lựa chọn, sử dụng hoặc thiết kế video kể chuyện phù hợp với chương trình dạy học.

Các thầy, cô giáo cần chủ động nâng cao năng lực công nghệ thông tin và khả năng thiết kế học liệu số, đặc biệt là video kể chuyện, để phục vụ cho việc dạy học kỹ năng *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt một cách sinh động và hiệu quả.

Khuyến khích các thầy, cô thực hiện các hoạt động chia sẻ tài nguyên giữa các thành viên trong cùng tổ chuyên môn hoặc liên trường, nhằm nâng cao chất lượng dạy học và giảm tải công việc cá nhân.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Tiếng Việt

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông môn Ngữ Văn*.
2. Bùi Mạnh Hùng (2024), *Tài liệu tập huấn, bồi dưỡng GV sử dụng sách giáo khoa môn Tiếng Việt lớp 2, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống*, Nxb Giáo dục Việt Nam, Hà Nội
3. Bùi Mạnh Hùng (Tổng chủ biên) (2024), *Sách GV Tiếng Việt 2, tập một, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống*, Nxb Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
4. Bùi Mạnh Hùng (Tổng chủ biên) (2024), *Sách GV Tiếng Việt 2, tập hai, bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống*, Nxb Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
5. Bùi Mạnh Hùng (Tổng chủ biên) (2024), *Tiếng Việt 2, tập một, bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống*, Nxb Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
6. Bùi Mạnh Hùng (Tổng chủ biên) (2024), *Tiếng Việt 2, tập hai, bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống*, Nxb Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
7. Nguyễn Minh Giang và Bùi Uyên Phương (2024), “Quy trình thiết kế và sử dụng video dạy học chủ đề: Nấm và vi khuẩn môn Khoa học ở Tiểu học”, *tạp chí Giáo dục*, 24(4), 13 – 18.
8. Dương Thị Minh Hoàng và Trần Thị Trâm Anh (2022), “Thực trạng và giải pháp sử dụng hiệu quả phim tình huống dạy học trong môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3”, *kỷ yếu hội thảo khoa học*.
9. Phạm Phương Linh (2024), *Thiết kế video tình huống dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3*, Đại học Hoa Lư, Ninh Bình
10. Mai Thị Thúy (2019), sáng kiến kinh nghiệm *Ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học phân môn Kể chuyện nhằm nâng cao chất lượng dạy học môn Tiếng Việt cho HS lớp 2 Trường tiểu học Nga Thiện, Trường tiểu học Nga Thiện, Thanh Hóa*.
11. Phan Thị Tình, Mai Thị Thu Uyên (2022), “Thiết kế phim hoạt hình hỗ trợ dạy học môn Toán lớp 2 theo hướng kết nối tri thức với thực tiễn”, *Trường Đại học Hùng Vương, tạp chí Giáo dục*, 22(6), 8 – 12.

12. Nhóm tác giả Đoàn Thị Vân, Lê Thị Ngọc Mai, Phan Đình Thùy Linh, Tạ Thị Tiên, Phan Thị Như Quỳnh, Nguyễn Thị Thu Bình (2024), “Ứng dụng AI trong thiết kế video hỗ trợ dạy học”, *tạp chí Khoa Học Và Công Nghệ*, 22(4), 59 – 64.

2. Tiếng Anh

13. Bernard R. Robin (2008), “Digital Storytelling: A powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom”, *Theory Into Practice*, 47(3), 220 – 228.
14. Cevat Eker & Oğuzhan Karadeniz (2014), “The effects of Educational Practice with Cartoons on Learning Outcomes”, *International Journal of Human ities and Social Science*, 4(14), 223 – 231.
15. Keogh, B., & Naylor. S. (1999), “Effect of Concept Cartoons on Students’ Achievement, Speaking Skill, and Motivation in English Teaching”, *Science and Mathematics Education*, 17(2), 910 – 920.
16. Richard E. Mayer (2005), *Multimedia Learning*, Cambridge University Press, American.
17. Roesky, H. W., & Kennepolh, D. (2008), “Drawing attention with chemistry cartoons”, *Journal of Chemical Education*, 85 (10), 1355 – 1360.
18. Jane Sherman (2003), *Using Authentic Video in the Language Classroom*, Cambridge University Press, American.

3. Website

19. <https://storage-vnportal.vnpt.vn/edu-vtu/4803/2023/Thongtu32/2.-chuong-trinh-mon-ngu-van.pdf> ngày truy cập: 17/12/2024.
20. <https://thuvienphapluat.vn/> ngày truy cập: 17/12/2024.
21. <https://hanhtrangso.nxbgd.vn/> ngày truy cập: 17/12/2024.
22. https://en.wikipedia.org/wiki/Into_Film ngày truy cập: 17/12/2024.
23. [Video – Wikipedia Tiếng Việt](#) ngày truy cập: 28/12/2024.
24. [VIDEO | Định nghĩa trong Từ điển tiếng Anh Cambridge](#) ngày truy cập: 28/12/2024.
25. [Adobe Illustrator - Wikipedia](#) ngày truy cập: 2/1/2025.

26. 12 Adobe Illustrator Advantages and Disadvantages - BrandonGaille.com
ngày truy cập: 2/1/2025.
27. Illustrator là gì? Lộ trình tự học Illustrator từ căn bản đến nâng cao
ngày truy cập: 2/1/2025.
28. Phần Mềm Photoshop là gì? Các công dụng nổi bật của phần mềm Photoshop trong năm 2024 – Sconnect Academy of Media Arts
ngày truy cập: 4/1/2025.
29. Thông tin cơ bản về không gian làm việc trong Adobe Photoshop
ngày truy cập: 4/1/2025.
30. <https://fptshop.com.vn/tin-tuc/danh-gia/adobe-after-effects-la-gi-165948>
ngày truy cập: 8/1/2025.
31. <https://aznet.vn/lam-chu-after-effects.html> ngày truy cập: 8/1/2025.
<https://vbee.vn/blog chia-se/thuyet-minh-phim-tu-dong/>
ngày truy cập: 8/1/2025.
32. [https://dpe.edu.vn/dac-diem-nhan-thuc-va-dac-diem-tam-ly-tre-tieu-hoc/#Dac diem nhan thuc cua hoc sinh tieu hoc](https://dpe.edu.vn/dac-diem-nhan-thuc-va-dac-diem-tam-ly-tre-tieu-hoc/#Dac%20diem%20nhan%20thuc%20cua%20hoc%20sinh%20tieu%20hoc)
ngày truy cập 10/1/2025.
33. <https://www.xtmobile.vn/cach-su-dung-king-ai> ngày truy cập: 17/4/2025

PHỤ LỤC

Phụ lục 1

PHIẾU TRƯNG CẦU Ý KIẾN

Để góp phần nâng cao hiệu quả dạy học môn Tiếng Việt, xin Quý Thầy/Cô cho biết ý kiến của mình về vấn đề sử dụng video kể chuyện trong dạy học Nói và nghe – môn Tiếng Việt bằng cách tích “X” vào ô trống Thầy/Cô lựa chọn.

Nhóm nghiên cứu cam kết các thông tin trong Phiếu trưng cầu ý kiến được bảo mật tuyệt đối và chỉ sử dụng cho hoạt động nghiên cứu khóa luận.0

Trân trọng cảm ơn sự hợp tác của Quý Thầy/Cô!

Phần 1: Thông tin cá nhân

Họ và tên GV:

Đơn vị công tác:

Số điện thoại:

Phần 2: Nội dung khảo sát

Câu 1: Theo Thầy/Cô, việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt có cần thiết không?

- ☐ Không cần thiết
- ☐ Cần thiết một phần
- ☐ Cần thiết
- ☐ Rất cần thiết

Câu 2: Theo Thầy/Cô, việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt sẽ mang lại những lợi ích gì?

- ☐ Tạo hứng thú, lôi cuốn, hấp dẫn đối với HS
- ☐ HS dễ tiếp thu và ghi nhớ nội dung câu chuyện
- ☐ Khơi gợi cảm xúc của HS đối với các nhân vật trong câu chuyện
- ☐ Phát triển kỹ năng nghe – nói, kỹ năng kể chuyện diễn cảm cho HS
- ☐ Kích thích HS sử dụng yếu tố phi ngôn ngữ (ngôn ngữ cơ thể) khi kể chuyện

☐ Giúp HS học từ vựng và ngữ pháp tiếng Việt tốt hơn.

☐ Giảm áp lực cho GV trong dạy học.

Lợi ích khác:.....
.....

Câu 3: Thầy/Cô có thường xuyên sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt không?

- ☐ Không sử dụng
- ☐ Hiếm khi (một vài lần trong năm)
- ☐ Thỉnh thoảng (mỗi tháng)
- ☐ Thường xuyên (mỗi tuần)

Câu 4: Những video Thầy/Cô sử dụng trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt được tham khảo ở nguồn tư liệu nào?

- ☐ Các video từ phần mềm dạy học (Edmodo, Google Classroom, ...)
- ☐ Các video giáo dục trên YouTube
- ☐ Video tự tạo
- ☐ Từ các nguồn khác

Câu 5: Thầy/Cô có nhận thấy sự thay đổi nào trong kết quả học tập của HS sau khi sử dụng video kể chuyện thường xuyên trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt không?

- ☐ Có sự tiến bộ rõ rệt
- ☐ Có tiến bộ một chút
- ☐ Không có sự thay đổi
- ☐ Không rõ

Câu 6: Thầy/Cô có gặp khó khăn trong việc tìm kiếm video kể chuyện phù hợp với nội dung bài học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt không?

- ☐ Có
- ☐ Không

Câu 7: Những yếu tố nào ảnh hưởng đến việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt ?

- ☐ Nguồn tư liệu tham khảo còn hạn chế
- ☐ Nội dung câu chuyện bị thay đổi so với câu chuyện trong sách giáo khoa

- ☐ Thời gian video chưa phù hợp
- ☐ Chất lượng video (hình ảnh, âm thanh) còn hạn chế
- ☐ Vấn đề về bản quyền

Các yếu tố khác:.....

.....

Câu 8: Thầy/Cô có muốn được sử dụng video kể chuyện nhiều hơn, phù hợp hơn trong dạy học Tiếng Việt trong tương lai không?

- ☐ Có
- ☐ Không

Câu 9: Thầy/Cô có đề xuất gì để cải thiện việc sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt không?

.....

.....

.....

Xin trân trọng cảm ơn Quý Thầy/Cô!

Phụ lục 2

PHIẾU TRƯNG CẦU Ý KIẾN

Phần 1: Thông tin cá nhân

Họ và tên:.....

Lớp:

Phần 2: Nội dung khảo sát

Câu 1: Em có được xem video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt không?

☐ Thường xuyên

☐ thỉnh thoảng

☐ Hiếm khi

Không bao giờ

Câu 2: Em có thích được Thầy/Cô sử dụng video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt không?

☐ Rất thích

☐ Bình thường

☐ Không thích

Câu 3: Việc xem video kể chuyện trong dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt có giúp em ghi nhớ nội dung câu chuyện không?

☐ Rất dễ hiểu

☐ Hiểu một phần

☐ Không hiểu

Câu 4: Sau khi xem video kể chuyện dạy học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt, em có tham gia thảo luận hoặc chia sẻ ý kiến về câu chuyện không?

☐ Rất thường xuyên (hàng tuần)

☐ thỉnh thoảng (mỗi tháng 1-2 lần)

☐ Hiếm khi (vài lần trong năm học)

☐ Không bao giờ

Câu 5: Em có muốn được xem nhiều video kể chuyện trong các giờ học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt không?

☐ Rất muốn

☐ Bình thường

☐ Không muốn

Câu 6: Em có đề xuất gì để việc sử dụng kể chuyện trong các giờ học *Nói và nghe* – môn Tiếng Việt hiệu quả hơn không?

.....

.....

Xin chân thành cảm ơn các em!