

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

Quách Thị Lan Anh

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

THIẾT KẾ WEBQUEST TRONG DẠY HỌC
CHỦ ĐỀ “THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT”,
MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI Ở TIỂU HỌC

Mã sinh viên: 2552020431

Ngành: Giáo dục Tiểu học

NINH BÌNH, (2025)

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

Quách Thị Lan Anh

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

THIẾT KẾ WEBQUEST TRONG DẠY HỌC
CHỦ ĐỀ “THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT”,
MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI Ở TIỂU HỌC

Mã sinh viên: 2552020431

Ngành: Giáo dục Tiểu học

Người hướng dẫn: ThS. Lê Thị Thu Hương

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 đã tạo điều kiện thuận lợi cho em học tập, nghiên cứu và thực hiện Đề tài khóa luận tốt nghiệp này.

Em xin bày tỏ lòng biết ơn và kính trọng sâu sắc tới ThS. Lê Thị Thu Hương – Giảng viên Khoa Sư phạm Tiểu học – Mầm non cũng chính là người hướng dẫn em thực hiện đề tài khóa luận này đã tận tình hướng dẫn chỉ bảo em trong quá trình thực hiện đề tài. Cô đã luôn động viên, khích lệ tinh thần tìm tòi, nghiên cứu và mở ra cho em những trang kiến thức vô cùng bổ ích, ý nghĩa.

Mặc dù đã cố gắng hoàn thành khóa luận tốt nhất có thể nhưng chắc chắn sẽ không tránh khỏi những thiếu sót. Em rất mong nhận được sự góp ý và tận tình chỉ bảo của quý thầy cô và các bạn.

Em xin chân thành cảm ơn!

Ninh Bình, ngày tháng năm 2025

Sinh viên

Quách Thị Lan Anh

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan đề tài khóa luận: ***“Thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học”*** là công trình nghiên cứu khoa học của riêng tôi. Khóa luận được thực hiện dưới sự hướng dẫn của giảng viên Lê Thị Thu Hương – Thạc sĩ của Khoa Sư phạm Tiểu học – Mầm non, Trường Đại học Hoa Lư.

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 tháng năm 2025

Sinh viên

Quách Thị Lan Anh

XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

Đề tài khóa luận tốt nghiệp: ***“Thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học”*** là công trình nghiên cứu của sinh viên Quách Thị Lan Anh, 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 tháng năm 2025

Người hướng dẫn

ThS. Lê Thị Thu Hương

BẢNG CÁC KÝ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT

STT	Từ viết tắt	Nghĩa
1	GV	Giáo viên
2	HS	Học sinh
3	PPDH	Phương pháp dạy học
4	SGK	Sách giáo khoa

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 1.1. Khái niệm về Sử dụng Webquest trong dạy học	21
Bảng 1.2. Tác dụng của việc thiết kế và sử dụng Webquest	22
Bảng 1.3. Mức độ thiết kế Webquest trong dạy học.....	24
Bảng 1.4. Tầm quan trọng khi sử dụng Webquest trong dạy học.....	25
Bảng 1.5. Đánh giá về khả năng sử dụng các công cụ để.....	26
Bảng 1.6. Khó khăn khi thiết kế Webquest trong dạy học	26
Bảng 1.7. Những lưu ý khi thiết kế và sử dụng Webquest	27
Bảng 1.8. Mong muốn để việc thiết kế và sử dụng Webquest trong	29

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 2.1. Trang chủ trang Webquest	36
Hình 2.2. Trang chủ trang Webquest	43
Hình 2.3. Trang chủ trang Webquest	49

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU	1
1. Lí do chọn đề tài	1
2. Tổng quan tình hình nghiên cứu	3
3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu.....	6
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 VẤN ĐỀ NGHIÊN CỨU.....	8
1.1. CƠ SỞ LÝ LUẬN	8
1.1.1. Khái quát về Webquest trong dạy học.....	8
1.1.2. Sử dụng Google Sites để thiết kế Webquest	12
1.1.3. Khái quát về chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học	14
1.1.4. Đặc điểm tâm sinh lí của học sinh tiểu học và việc thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội.....	17
1.2. CƠ SỞ THỰC TIỄN.....	20
1.2.1. Khái quát về quá trình điều tra.....	20
1.2.2. Kết quả điều tra	21
Kết luận chương 1	31
CHƯƠNG 2: THIẾT KẾ WEBQUEST TRONG DẠY HỌC CHỦ ĐỀ “THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT”, MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI Ở TIỂU HỌC.....	32
2.1. NGUYÊN TẮC THIẾT KẾ WEBQUEST TRONG DẠY HỌC CHỦ.....	32
ĐỀ “THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT”, MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI	32

2.1.1. Hình thành, phát triển các năng lực cần thiết cho người học nhằm đáp ứng được yêu cầu phát triển của xã hội.....	32
2.1.2. Nguyên tắc đảm bảo mục tiêu giáo dục, tính khoa học dựa trên chương trình Giáo dục phổ thông	32
2.1.3. Nguyên tắc đảm bảo tính vừa sức, khả thi và hiệu quả	33
2.2. QUY TRÌNH THIẾT KẾ WEBQUEST TRONG DẠY HỌC CHỦ ĐỀ “THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT”, MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI	33
2.3. THIẾT KẾ WEBQUEST TRONG DẠY HỌC CHỦ ĐỀ “THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT”, MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI	35
2.3.1. Thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội lớp 1.....	36
2.3.2. Thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2.....	43
2.3.3. Thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3.....	49
2.4. MỘT SỐ LƯU Ý SỰ PHẠM KHI THIẾT KẾ VÀ SỬ DỤNG WEBQUEST TRONG DẠY HỌC CHỦ ĐỀ “THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT”, MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI	57
2.4.1. Xác định mục tiêu rõ ràng	57
2.4.2. Gắn bó mật thiết với nội dung bài học trên lớp	57
2.4.3. Nguồn tư liệu	57
2.4.4. Tiến trình thực hiện	57
Kết luận chương 2	58
KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ	59
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	60
PHỤ LỤC	

MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài

Trong những năm gần đây, nước ta rất quan tâm đến sự phát triển của giáo dục, coi phát triển giáo dục là quốc sách hàng đầu. Đảng nhận định rằng, muốn phát triển thì cần phải đổi mới. Nghị quyết số 29-NQ/TW ban hành ngày 04 tháng 11 năm 2013 [3] là một trong những văn bản chỉ đạo mang tính chiến lược, định hướng cho công cuộc đổi mới giáo dục nước ta. Nghị quyết đã xác định rõ mục tiêu, nhiệm vụ, giải pháp đổi mới giáo dục, từ đó tạo nên một khung khổ pháp lý vững chắc cho quá trình đổi mới giáo dục, nhấn mạnh việc thay đổi tư duy về giáo dục, từ quan niệm truyền thống sang một quan niệm hiện đại, coi trọng phát triển toàn diện con người, tập trung vào việc nâng cao chất lượng giáo dục, đổi mới nội dung, phương pháp dạy và học, đổi mới cơ chế quản lý, đào tạo, bồi dưỡng đội ngũ GV, đầu tư cơ sở vật chất và đảm bảo tính công bằng, bình đẳng trong giáo dục. Đặc biệt đề cao vai trò chủ động của người học, khuyến khích HS tự học, tự nghiên cứu và phát triển năng lực tư duy độc lập.

Chương trình giáo dục phổ thông 2018 đã đánh dấu một bước ngoặt vô cùng quan trọng trong đổi mới giáo dục Việt Nam. Với mục tiêu đào tạo những công dân toàn diện, sáng tạo và có khả năng thích ứng với sự thay đổi không ngừng của xã hội, chương trình đã đặt ra những yêu cầu mới về nội dung, phương pháp dạy học và đánh giá [1]. Một trong những điểm nổi bật của chương trình là sự chuyển đổi tư duy về vai trò của người học đó là thay vì tiếp nhận kiến thức một cách thụ động thì HS được khuyến khích chủ động khám phá, sáng tạo và tự học nhằm tạo điều kiện phát triển năng lực tư duy độc lập, khả năng tự học và giải quyết vấn đề. Để thực hiện thành công chương trình giáo dục phổ thông 2018, đòi hỏi GV phải có sự đổi mới căn bản trong phương pháp dạy học. Thay vì chỉ truyền đạt kiến thức một chiều, GV cần trở thành người hướng dẫn, tạo điều kiện cho HS tự khám phá và tìm tòi. Đặc biệt, chương trình Giáo dục Phổ thông 2018 khuyến khích việc ứng dụng công nghệ thông tin vào quá trình dạy học [1]. Việc sử dụng các phần mềm, ứng dụng, nền tảng học tập trực tuyến trong dạy học, tạo ra môi trường học tập hiện đại, hấp dẫn, tăng tính tương tác, giúp HS tiếp cận kiến thức một cách chủ động và hiệu quả hơn.

Thời đại công nghệ 4.0 đang phát triển với tốc độ nhanh chóng, tác động mạnh mẽ đến mọi mặt của đời sống xã hội. Việc áp dụng công nghệ vào giáo dục giúp tạo ra các phương pháp dạy và học mới, hiệu quả hơn và dễ tiếp cận hơn. Điều đó đòi hỏi mỗi GV không chỉ nâng cao chất lượng giảng dạy mà còn phải đổi mới phương pháp giúp HS phát huy được tính tự học, phát triển năng lực xử lý tình huống, phát triển các kỹ năng cần thiết trong cuộc sống. Công nghệ thông tin nói chung, các trang mạng xã hội nói riêng, nhất là Internet phát triển rất mạnh, nó đã và đang ảnh hưởng lớn đến cả mặt tích cực và tiêu cực đến mọi hoạt động và sinh hoạt của con người, nhất là HS. Nếu như trước đây, giáo dục chỉ giới hạn trong khuôn khổ SGK thì ngày nay khuôn khổ của Internet là vô hạn. Hiện nay, nhiều HS đã có những chiếc điện thoại riêng, hay chiếc máy tính nó có đặc điểm nổi trội là tính kết nối nhanh, chia sẻ rộng, việc tìm kiếm và truy cập thông tin trên mạng để học bài, học tập là vấn đề đáng lo ngại, việc HS tìm kiếm thông tin một cách tự do trên mạng Internet có thể bị sử dụng sai trong giáo dục nếu các nguồn tài liệu không phù hợp, khi ta tìm kiếm thông tin nó có rất nhiều, vô vàn kiến thức nên sẽ làm ta mất rất nhiều thời gian, dễ làm HS khi tìm kiếm lạc đề. Các tài liệu tìm được đôi khi không chính xác, dẫn đến nhiễu loạn thông tin. Việc đánh giá và xử lý thông tin trong giảng dạy tốn rất nhiều thời gian. Hơn nữa, tiếp thu kiến thức qua truy cập thông tin trên mạng có thể mang tính thụ động, thiếu đánh giá và phản biện của người học. Để khắc phục những nhược điểm trên của việc học thông qua tìm kiếm thông tin trên mạng, người ta đã phát triển WebQuest.

Môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học đóng vai trò vô cùng quan trọng trong việc hình thành nhân cách và kiến thức cơ bản cho HS. Môn học này hướng đến việc giúp HS khám phá thế giới xung quanh, hiểu về bản thân, gia đình, cộng đồng và tự nhiên. Gắn liền với cuộc sống hàng ngày của HS, giúp HS hiểu được kiến thức có ý nghĩa như nào, kết hợp kiến thức về tự nhiên và xã hội, giúp HS hình thành một cái nhìn toàn diện về thế giới. Được tham gia vào các hoạt động thực tế, khám phá, quan sát, thực hành để ghi nhớ. Môn học không chỉ truyền đạt kiến thức mà còn giúp HS phát triển các kỹ năng sống quan sát, so sánh, giao tiếp, hợp tác. Môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học thường bao gồm các chủ đề chính sau: Gia đình, trường học, cộng đồng, thực vật và động vật, con người và sức khỏe, trái đất và bầu trời [2]. Đối với chủ

đề “Thực vật và động vật” là một trong những chủ đề trung tâm và được lặp đi lặp lại xuyên suốt các lớp 1, 2, 3 chủ đề này giúp HS được làm quen, tìm hiểu về đặc điểm nổi bật, mối quan hệ về các loại thực vật, động vật xung quanh mình, từ những loài quen thuộc như cây cối, con vật nuôi đến những loài đa dạng hơn trong tự nhiên. Khi áp dụng Webquest vào dạy học chủ đề này sẽ giúp cho HS rèn luyện, phát triển các kỹ năng, tìm kiếm thông tin, phân tích, tổng hợp, làm việc nhóm. Thay vì chỉ đọc SGK, HS sẽ được khám phá thế giới tự nhiên một cách sinh động qua hình ảnh, video, âm thanh trên các trang web làm kích thích sự tò mò, hứng thú học tập, chủ động học tập và xây dựng kiến thức cho riêng mình.

Webquest là một phương pháp dạy học dựa trên Internet, giúp HS chủ động tìm kiếm, khai thác và xử lý thông tin theo định hướng của GV. Với đặc trưng chú trọng vào hoạt động học tập tích cực, hợp tác nhóm và giải quyết vấn đề, Webquest góp phần phát triển tư duy, kỹ năng tìm kiếm và xử lý thông tin của HS. Trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, Webquest giúp HS tiếp cận kiến thức một cách sinh động, gắn với thực tiễn, đồng thời khơi gợi hứng thú học tập và tăng cường khả năng tự học.

Với những lý do trên, chúng tôi lựa chọn đề tài: ***“Thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học”*** để nghiên cứu với mong muốn sẽ giúp cho việc giảng dạy trong nhà trường Tiểu học nói chung và trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng đạt hiệu quả tốt, nhằm nâng cao năng lực tự chủ, tự học cho HS.

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu

2.1. Tổng quan tình hình trên thế giới

Trên thế giới, việc thiết kế Webquest trong dạy học đã có từ lâu. Webquest trong dạy học được tác giả Bernie Dodge xây dựng vào năm 1995 ở trường đại học San Diego State University (Mỹ). Các đại diện tiếp theo là Tom March (Úc) và Heinz Moser (Thụy Sĩ). Webquest ban đầu được xây dựng bởi Bernie Dodge và Tom March bao gồm một số bước cụ thể, từ giới thiệu và nhiệm vụ, đến đánh giá quá trình học tập. Thông thường, Webquest sẽ đưa ra một danh sách các đường liên kết để hỗ trợ người học hoàn thành một hoạt động. Người học thường đóng một vai trò nào đó có thể học theo nhóm và mỗi cá nhân sẽ đảm đương một trách nhiệm như quan sát, thu thập thông

tin, ghi chép, báo cáo, trình bày,... Ý tưởng của họ là đưa ra cho HS một tình huống học tập, sau đó yêu cầu HS sử dụng những tài liệu trực tuyến được cung cấp tại trang web do GV thiết kế để hoàn thành các nhiệm vụ được giao. Dưới đây là một số nghiên cứu tiêu biểu trên thế giới:

Trong nghiên cứu của mình, Bernie Dodge đã tiến hành nghiên cứu về: "Một số suy nghĩ về WebQuests". Bằng cách thiết kế Webquest giới thiệu khái niệm WebQuest và các nguyên tắc thiết kế cơ bản, nhấn mạnh rằng WebQuest nên tập trung vào các nhiệm vụ học tập thực tế, khuyến khích tư duy phản biện và tạo cơ hội cho HS làm việc nhóm [10].

Trong nghiên cứu đột phá của mình, March đã khai thác một góc nhìn hoàn toàn mới về *"Sức mạnh học tập của WebQuest"*, mang đến những đóng góp đáng kể vào lĩnh vực học tập ông đã trình bày được lợi ích của việc sử dụng WebQuest để phát triển kỹ năng tư duy phản biện, tự học và khả năng giải quyết vấn đề [11].

Nghiên cứu của López, MAF, & Sánchez, JJG có ý nghĩa quan trọng trong việc áp dụng WebQuest trong giáo dục đại học kết quả cho thấy sinh viên có sự cải thiện tốt hơn nhờ việc hiểu sâu về công thức và phát triển các kỹ năng nghiên cứu nhờ vào các nhiệm vụ WebQuest, góp phần mở ra những hướng đi mới cho *"Việc sử dụng WebQuest trong giáo dục đại học: Một nghiên cứu điển hình"* [12].

Bên cạnh đó, Webquest đã được áp dụng rộng rãi ở nhiều quốc gia như Mỹ, Canada, Thổ Nhĩ Kỳ, Hàn Quốc, Malaysia... với nhiều mô hình và cách thức thiết kế đa dạng, từ tiểu học đến đại học. Các nghiên cứu cũng chỉ ra rằng, để đạt hiệu quả cao, Webquest cần được thiết kế theo quy trình sự phạm chặt chẽ, có định hướng nhiệm vụ rõ ràng và phù hợp với trình độ HS.

Như vậy, trên thế giới, Webquest đã được sử dụng khá phổ biến trong dạy học.

2.2. Tổng quan tình hình ở Việt Nam

Ở Việt Nam, Webquest còn khá mới mẻ nhưng đã bắt đầu thu hút sự quan tâm của giới nghiên cứu và GV trong bối cảnh đổi mới phương pháp dạy học theo định hướng phát triển năng lực. Khái niệm Webquest du nhập vào nước ta từ 2007. Năm 2009, phương pháp này được Tổ chức hợp tác phát triển và Hỗ trợ kỹ thuật vùng Fla-măng, Vương quốc Bỉ (VVOB) giới thiệu

rộng rãi đến GV trong các đợt tập huấn về ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học tích cực [4]. Một số công trình nghiên cứu về thiết kế Webquest trong dạy học:

Một nghiên cứu gần đây của Ngô Thu Hằng và nhóm nghiên cứu về *“Dạy học tích hợp giáo dục bảo vệ môi trường chủ đề Webquest dấu chân Carbon nhằm phát triển năng lực vận dụng kiến thức kỹ năng cho học sinh”* đã nhấn mạnh vai trò quan trọng của Webquest trong việc phát triển năng lực vận dụng kiến thức và kỹ năng cho HS, đặc biệt khi kết hợp với các chủ đề tích hợp như dấu chân carbon (2023) [6].

Nghiên cứu của Trần Thị Thu và cộng sự đã chứng minh được hiệu quả của Webquest trong việc hỗ trợ dạy học di truyền học. Bằng cách kết hợp các hoạt động học tập trực tuyến và trực tiếp, Webquest đã giúp HS chủ động hơn trong quá trình học tập, nâng cao khả năng tự học và làm việc độc lập. Đồng thời, nghiên cứu cũng cung cấp một gợi ý quý báu cho việc ứng dụng công nghệ thông tin vào đổi mới phương pháp dạy học ở các môn học khác [7].

Nghiên cứu của Thái Hoài Minh và Nguyễn Thị Kim Thoa đã chứng minh rằng phương pháp Webquest có thể là một công cụ hiệu quả để dạy học môn Hóa học 10. Bằng cách áp dụng Webquest vào bài học về Axit Sunfuric, các tác giả đã giúp HS lớp 10 nâng cao khả năng tự học, làm việc nhóm và hiểu sâu hơn về tính chất hóa học của axit này. Kết quả nghiên cứu cho thấy HS có thái độ tích cực hơn đối với môn học và đạt được kết quả học tập cao hơn so với phương pháp dạy truyền thống [8].

HS lớp 10 đã thể hiện sự thích thú rõ rệt khi được tự mình khám phá và tìm hiểu về nông nghiệp hữu cơ thông qua các hoạt động tương tác trên nền tảng Webquest, theo nghiên cứu của Đoàn Thanh Phương và Nguyễn Thị Hoài Thương về *“Ứng dụng Webquest trong giáo dục về nông nghiệp hữu cơ cho học sinh lớp 10, trung học phổ thông”* [9].

Đa phần những nghiên cứu ở Việt Nam về Webquest trong dạy học đều tập trung chủ yếu ở cấp Phổ thông và Đại học. Ở Tiểu học nói chung chưa có nghiên cứu nào. Vì vậy, chúng tôi muốn đi sâu nghiên cứu về vấn đề ***“Thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học”*** để góp phần nâng cao chất lượng dạy học nói chung, chất lượng dạy học môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng. Đồng thời, giúp GV, sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học có thêm tài liệu tham khảo cần thiết, hữu ích, đáp ứng nhu cầu đổi mới giáo dục, đổi mới PPDH.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích

Thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội nhằm nâng cao chất lượng dạy học ở trường Tiểu học.

3.2. Nhiệm vụ

- Nghiên cứu cơ sở lý luận về việc thiết kế Webquest và dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học.

- Điều tra, đánh giá thực trạng việc thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội ở một số trường Tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình.

- Xác định nguyên tắc, quy trình thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học.

- Thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học.

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng

Thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học.

4.2. Phạm vi

- Nội dung nghiên cứu: Thiết kế Webquest trong dạy học các bài thuộc chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội lớp 1, lớp 2, lớp 3 (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống).

- Phạm vi điều tra: Cán bộ, GV của một số trường Tiểu học trên địa bàn tỉnh Ninh Bình.

- Thời gian nghiên cứu: Từ tháng 11/2024 – tháng 5/2025

5. Phương pháp nghiên cứu

5.1. Nhóm phương pháp nghiên cứu lý thuyết

Từ việc tìm hiểu các nguồn tài liệu như giáo trình, sách, báo, mạng internet,... chúng tôi tiến hành thu thập, nghiên cứu, phân tích, tổng hợp, xử lý các thông tin, dữ liệu làm cơ sở lý luận cho vấn đề nghiên cứu.

5.2. Nhóm phương pháp nghiên cứu thực tiễn

- *Phương pháp điều tra*: Tiến hành khảo sát, thăm dò ý kiến của các cán bộ, GV Tiểu học bằng các hình thức như: phát phiếu hỏi hoặc phỏng vấn trực tiếp để tìm hiểu thực trạng thiết kế Webquest trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội.

- *Phương pháp đàm thoại*: Trực tiếp gặp gỡ, trao đổi, trò chuyện với cán bộ, GV, HS Tiểu học nhằm tìm hiểu, thu thập các thông tin liên quan đến vấn đề nghiên cứu.

5.3. Nhóm phương pháp xử lý số liệu bằng thống kê toán học

Sử dụng một số phương pháp thống kê toán học (công thức toán thống kê kết hợp phần mềm Excel để xử lý số liệu), lập bảng so sánh số liệu, lập biểu đồ,... để phân tích về định lượng và định tính kết quả nghiên cứu. Qua đó nhằm nâng cao tính thuyết phục và tính thực tiễn của đề tài.

6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn

6.1. Ý nghĩa khoa học

- Hệ thống hóa cơ sở lí luận, thực tiễn của việc thiết kế Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng.

6.2. Ý nghĩa thực tiễn

- Thiết kế được Webquest trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội lớp 1, lớp 2, lớp 3 (Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống).

- Đưa ra một số lưu ý sư phạm khi thiết kế Webquest trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học.

- Là tài liệu tham khảo hữu ích cho GV, sinh viên ngành Giáo dục Tiểu học.

CHƯƠNG 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN CỦA VẤN ĐỀ NGHIÊN CỨU

1.1. CƠ SỞ LÝ LUẬN

1.1.1. Khái quát về Webquest trong dạy học

1.1.1.1. Khái niệm về Webquest

Webquest là một PPDH mới, được xây dựng trên cơ sở phương tiện dạy học mới là công nghệ thông tin và Internet. Trong tiếng anh: “Web” có nghĩa là mạng, “quest” có nghĩa là tìm kiếm, khám phá. Phương pháp Webquest là phương pháp khám phá trên mạng. Ngày nay, Webquest được sử dụng rộng rãi trên thế giới, trong giáo dục phổ thông cũng như đại học. Có nhiều định nghĩa cũng như cách mô tả khác nhau về Webquest. Theo nghĩa hẹp, Webquest được hiểu như một PPDH; theo nghĩa rộng, Webquest được hiểu như một mô hình, một quan điểm về dạy học có sử dụng mạng Internet. Webquest cũng là bản thân đơn vị nội dung dạy học được xây dựng để sử dụng phương pháp này và là trang Webquest được đưa lên mạng. Khi gọi Webquest là một PPDH, cần hiểu đó là một phương pháp phức hợp, trong đó có thể sử dụng những phương pháp cụ thể khác nhau.

Với tư cách là một PPDH, có thể định nghĩa Webquest như sau: Webquest là một PPDH, trong đó HS tự lực thực hiện trong nhóm một nhiệm vụ về một chủ đề phức hợp, gắn với tình huống thực tiễn. Những thông tin cơ bản về chủ đề được truy cập từ những trang liên kết (Internet links) do GV chọn lọc từ trước. Việc học tập theo định hướng nghiên cứu và khám phá, kết quả học tập được HS trình bày và đánh giá [5].

Webquest có thể được chia thành các Webquest lớn và các Webquests nhỏ:

-Webquest lớn: Xử lý một vấn đề phức tạp trong một thời gian dài (ví dụ cho đến một tháng), có thể coi như một dự án dạy học.

-Webquest nhỏ: Trong một vài tiết học (ví dụ 2 đến 4 tiết), HS xử lý một đề tài chuyên môn bằng cách tìm kiếm thông tin và xử lý chúng cho bài trình bày, tức là các thông tin chưa được sắp xếp sẽ được lập cấu trúc theo các tiêu chí và kết hợp vào kiến thức đã có trước của các em.

Webquest có thể được sử dụng ở các loại hình trường học. Điều kiện cơ bản là HS phải có kỹ năng đọc cơ bản và có thể tiếp thu, xử lý các thông tin dưới dạng văn bản và HS cũng phải có những kiến thức cơ bản trong thao tác với máy tính, Internet.

1.1.1.2. Vai trò của Webquest

Webquest là một công cụ hỗ trợ học tập mạnh mẽ.

**** Xét về mặt nội dung***

Webquest giải quyết vấn đề trong thế giới thực: Có thể tìm hiểu một cách chính xác và nhanh chóng về những vấn đề liên quan đến cuộc sống hằng ngày, kiến thức liên quan đến thực tiễn, giúp tìm ra giải pháp thích hợp cho từng tình huống cụ thể [14].

Webquest giúp cho người muốn tìm kiếm thông tin học hỏi thêm được nhiều kiến thức, không chỉ kiến thức cần tìm mà còn có nhiều kiến thức về các nội dung khác nhau có liên quan hoặc không liên quan đến đề tài [14].

Webquest yêu cầu người học không chỉ biết và hiểu biết về kiến thức tìm được mà còn yêu cầu người học phải tìm cách trình bày sao cho những người khác cũng phải tiếp thu được bản chất vấn đề (luôn đánh giá cao sự sáng tạo của người học) [14].

**** Xét về phương pháp sử dụng***

Đầu tiên, một Webquest tốt sẽ ứng dụng mạng các trang Web đăng sau chủ đề đưa ra. Việc dạy và học trực tiếp qua những trang Web sẽ không giới hạn người học ở vị trí nào. Người học có thể học được tại bất cứ nơi nào chỉ cần ở đó người học có thể kết nối mạng [14].

Webquest cho phép người học khám phá các khu vực được lựa chọn sâu hơn nhưng trong giới hạn mà người dạy đã lựa chọn (bằng Internet Link). Điều này giúp Webquest vẫn đạt hiệu quả cao khi thực hiện trong một lớp học có mức độ khả năng của HS khác nhau và việc kết hợp các HS trở nên dễ dàng hơn [14].

Làm việc với Webquest giúp quá trình nghiên cứu và xử lý thông tin của cả người dạy và người học năng động, sáng tạo hơn bởi cách tiếp cận vấn đề khác nhau của mỗi cá nhân được tôn trọng [14].

Khi dạy học thông qua phương pháp Webquest ta có thể kết hợp đa dạng với các phương pháp dạy học khác như phương pháp thảo luận nhóm, phương pháp thuyết trình, phương pháp giải quyết vấn đề,... Từ đó, HS có cơ hội rèn luyện các kỹ năng như làm việc cộng tác, trình bày quan điểm, lắng nghe, nhận xét, đánh giá,... [14].

Ngoài ra, Webquest cũng có thể làm tăng sự thoải mái cho người học khi sử dụng Internet cho các hoạt động học tập. Khi người học có thể tiếp cận được thông tin qua máy tính thì quá trình làm việc với Webquest được thiết kế phù hợp giúp người học trở thành một nhà nghiên cứu sáng tạo hơn là lướt từ thông tin này đến thông tin khác như cách làm việc qua Internet thông thường [14].

** Xét về phạm vi sử dụng*

Webquest có thể được sử dụng ở tất cả các loại hình trường học. Điều kiện cơ bản là người học phải có kỹ năng đọc cơ bản và có thể tiếp thu, xử lý các thông tin dạng văn bản. Bên cạnh đó người học cũng phải có những kiến thức cơ bản trong thao tác với máy tính và Internet [14].

Webquest có thể sử dụng cho mọi môn học. Ngoài ra, Webquest rất thích hợp cho việc dạy liên môn giúp cho người muốn tìm kiếm thông tin học hỏi thêm được nhiều kiến thức, không chỉ kiến thức cần tìm mà còn có nhiều kiến thức về các nội dung khác như đời sống, lịch sử...

1.1.1.3. Cấu trúc chung của Webquest

Một Webquest thường có cấu trúc gồm sáu phần:

Giới thiệu: GV viết một đoạn ngắn giới thiệu cho HS tổng quan về chủ đề của bài học. Đặt ra tình huống có vấn đề đối với HS nhằm tạo động cơ cho HS tự muốn quan tâm đến đề tài và muốn tìm ra một giải pháp hoặc những kiến thức nhất định về vấn đề đó [7].

Nhiệm vụ: Mô tả rõ nhiệm vụ của người học phải thực hiện, phải làm gì... để hoàn thành bài học. Mô tả rõ ràng các kết quả cuối cùng mà người học phải đạt được: là một sản phẩm cụ thể, báo cáo, bài thuyết trình,... [7].

Tiến trình: GV đưa ra các bước cơ bản HS cần thực hiện để hoàn thành nhiệm vụ và hệ thống câu hỏi định hướng HS tìm hiểu để đi đến giải quyết nhiệm vụ của mình. Ở phần này, GV hướng dẫn cách tổ chức, sắp xếp lại các thông tin do các em tìm được: bảng tổng kết, đồ thị,... Hoặc nếu cần, đưa ra danh sách các câu hỏi hướng dẫn các em phân tích thông tin, hoặc viết thu hoạch cho bài học [7].

Tài nguyên: GV tìm các trang Web có liên quan đến chủ đề bài học, liệt kê những nguồn tham khảo theo thứ tự thực hiện để HS dễ dàng truy cập. Nếu chia nhóm thì các liên kết được liệt kê theo tiến trình của từng nhóm [7].

Đánh giá: Cho các em HS biết rõ về cách đánh giá tiến trình học tập của các em. Đánh giá theo nhóm hoặc cá nhân tùy theo nhiệm vụ mà GV yêu cầu. Đưa ra thang đánh giá để đo lường sản phẩm một cách khách quan và cung cấp cho người học cơ hội đặt câu hỏi. Các hình thức đánh giá trong Webquest rất đa dạng, được thiết kế chủ yếu dưới dạng ma trận. Một công cụ đánh giá chi tiết cho biết sẽ đánh giá cái gì và như thế nào. Đánh giá phải đưa ra các tiêu chí có thể đo lường được kết quả của người học. Có thể đánh giá bằng thang điểm hay phân loại. Cơ bản có các cách thức đánh giá như: GV đánh giá HS; HS đánh giá HS bao gồm: HS (hoặc nhóm HS) tự đánh giá, các HS trong lớp còn lại đánh giá HS (nhóm HS) trình bày; HS tự đánh giá. Các tiêu chí đánh giá cần rõ ràng, cụ thể và bám sát vào nội dung mà HS thực hiện [7].

Kết luận: Tổng hợp ngắn gọn những nội dung quan trọng HS cần ghi nhớ sau khi hoàn thành bài học qua WebQuest này. Khuyến khích người học tự phát triển những vấn đề rộng hơn, sáng tạo hơn trong cùng lĩnh vực hay những lĩnh vực khác [7].

1.1.2. Sử dụng Google Sites để thiết kế Webquest

Để tạo Webquest trực tuyến này thì có rất là nhiều các công cụ tạo ra như: [15]

SnapPages: là một công cụ trực tuyến giúp tạo website một cách nhanh chóng và đơn giản. Với giao diện trực quan kéo thả, không cần phải có kiến thức về lập trình để sở hữu một website chuyên nghiệp. So với các nền tảng xây dựng website chuyên nghiệp khác, SnapPages có ít tùy chỉnh hơn. Phiên bản miễn phí có giới hạn về tính năng và dung lượng lưu trữ.

Wix.com: là một nền tảng trực tuyến phổ biến, cho phép người dùng tạo ra các website chuyên nghiệp mà không cần phải biết lập trình. Với giao diện trực quan, kéo thả và thư viện mẫu đa dạng, Wix giúp bạn xây dựng website cá nhân, doanh nghiệp, cửa hàng trực tuyến một cách dễ dàng và nhanh chóng. Tuy nhiên, khi đã chọn một mẫu thiết kế và bắt đầu xây dựng website, việc chuyển sang một mẫu khác thường rất khó khăn và có thể dẫn đến mất dữ liệu.

Google Sites: là một công cụ trực tuyến miễn phí được cung cấp bởi Google, cho phép bạn tạo các trang web một cách dễ dàng mà không cần kiến thức về lập trình. Với giao diện trực quan, kéo thả, Google Sites là lựa chọn tuyệt vời cho những ai muốn xây dựng trang web cá nhân, trang web cho nhóm, hoặc các trang web nội bộ.

WordPress: là một hệ thống quản lý nội dung (CMS) mã nguồn mở, được sử dụng rộng rãi để xây dựng các loại website khác nhau, từ blog cá nhân đến các trang web thương mại điện tử lớn. Với cộng đồng người dùng đông đảo và kho plugin, theme đa dạng, WordPress mang đến cho người dùng sự linh hoạt và tùy biến cao trong việc thiết kế và phát triển website. Để tận dụng tối đa WordPress, cần có ít nhất một số kiến thức về cài đặt, cấu hình và quản lý website. Để đảm bảo website hoạt động ổn định và an toàn, bạn cần thường xuyên cập nhật. Việc cập nhật liên tục có thể tốn thời gian và đòi hỏi kiến thức kỹ thuật nhất định.

Tuy nhiên trong phạm vi nghiên cứu của đề tài này chúng tôi lựa chọn sử dụng Google Sites để thiết kế vì nó có những ưu điểm nổi bật sau: [15]

- Một trong những ưu điểm lớn nhất của Google Sites là hoàn toàn miễn phí. Chỉ cần có một tài khoản Google là có thể bắt đầu tạo trang web của mình. Điều này giúp tiết kiệm được một khoản chi phí đáng kể so với việc thuê các dịch vụ xây dựng website khác.

- Tạo trang web mới chỉ bằng vài cú nhấp chuột, không đòi hỏi kiến thức cơ bản, chỉnh sửa trang web dễ dàng như dùng word.

- Dễ dàng tùy biến giao diện website thông qua hệ thống mẫu giao diện được cung cấp sẵn.

- Kết hợp với các tiện ích khác của Google như Docs, Youtube,... nên dễ dàng chèn giáo trình, video, tài liệu, các bài thuyết trình,... vào trang web

- Có thể dễ dàng chia sẻ trang web của mình với người khác thông qua liên kết hoặc nhúng vào các trang web khác.

- Google Sites được bảo mật bởi hệ thống bảo mật của Google, giúp bảo vệ dữ liệu an toàn.

- Google Sites cho phép nhiều người cùng chỉnh sửa một trang web cùng một lúc. Ta có thể cấp quyền truy cập khác nhau cho từng người dùng, từ quyền xem đến quyền chỉnh sửa. Điều này rất hữu ích đối với việc sử dụng trong dạy học.

Cách để tạo một website thông qua Google Sites: [15]

Bước 1: Đầu tiên, cần đăng nhập vào tài khoản Google của mình (nếu chưa có tài khoản thì cần đăng ký tài khoản). Sau khi đăng nhập, truy cập vào trang chủ của Google Sites.

Bước 2: Tại giao diện chính của Google Sites, ta sẽ thấy nút “Tạo” nhấn nút “Tạo” để bắt đầu tạo một trang website mới. Google Sites cung cấp nhiều mẫu thiết kế sẵn để lựa chọn, có thể chọn mẫu nào phù hợp với mục đích sử dụng. Màn hình chỉnh sửa website sẽ hiện ra. Tại đây:

- + Nhập tên trang web ở góc trên bên trái (ví dụ: WebQuest - Thực vật và Động vật).

+ Nhập tiêu đề cho trang chủ ở phần trung tâm (ví dụ: Khám phá thế giới thực vật và động vật).

+ Có thể chọn mẫu giao diện sẵn có ở tab “Chủ đề” bên phải (ví dụ: Đơn giản, Màu sắc, Cổ điển...) để tùy chỉnh phông chữ, màu sắc, kiểu dáng website.

Bước 3: Tùy chỉnh trang website. Nhấn vào dấu cộng (+) để thêm các trang mới vào website. Nhấp vào các phần tử trên trang (tiêu đề, văn bản, hình ảnh) để chỉnh sửa nội dung. Google Sites cung cấp nhiều loại phần tử như hình ảnh, video, biểu đồ, biểu mẫu... để tùy chỉnh trang web. Ta có thể thay đổi màu sắc, phông chữ, bố cục của trang web để tạo nên phong cách riêng.

Bước 4: Công bố trang website, trước khi công bố xem trước trang web để kiểm tra lại khi đã hài lòng thì công bố để chia sẻ trang website cho mọi người.

1.1.3. Khái quát về chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học

Tự nhiên và Xã hội là môn học bắt buộc ở các lớp 1, 2, 3, được xây dựng dựa trên nền tảng khoa học cơ bản, ban đầu về tự nhiên và xã hội. Môn học cung cấp cơ sở quan trọng cho việc học tập các môn Khoa học, Lịch sử và Địa lí ở lớp 4, lớp 5 và các môn khoa học tự nhiên, khoa học xã hội ở các cấp học trên. Môn học coi trọng việc tổ chức cho HS trải nghiệm thực tế, tạo cho HS cơ hội tìm hiểu, khám phá thế giới tự nhiên và xã hội xung quanh; vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học vào thực tiễn, học cách ứng xử phù hợp với tự nhiên và xã hội [1].

Nội dung khái quát chủ đề:

Mạch nội dung	Lớp 1	Lớp 2	Lớp 3
Thực vật và động vật	- Thực vật và động vật xung quanh - Chăm sóc, bảo vệ cây	- Môi trường sống của thực vật và động vật - Bảo vệ môi trường sống của	- Các bộ phận của thực vật, động vật và chức năng của các bộ phận đó - Sử dụng hợp lí thực vật và động vật

	trồng và vật nuôi	thực vật và động vật	
--	----------------------	-------------------------	--

Ngoài ra, trong chương trình giáo dục phổ thông môn Tự nhiên và Xã hội [1] cũng đưa ra nội dung cụ thể và các yêu cầu cần đạt cho chủ đề.

Lớp	Nội dung	Yêu cầu cần đạt
Lớp 1	Thực vật và động vật xung quanh	– Nêu tên và đặt được câu hỏi để tìm hiểu về một số đặc điểm bên ngoài nổi bật của cây và con vật thường gặp. – Vẽ hoặc sử dụng được sơ đồ có sẵn để chỉ và nói (hoặc viết) được tên các bộ phận bên ngoài của một số cây và con vật. – Phân biệt được một số cây theo nhu cầu sử dụng của con người (cây bóng mát, cây ăn quả, cây hoa,...). – Phân biệt được một số con vật theo ích lợi hoặc tác hại của chúng đối với con người.
	Chăm sóc và bảo vệ cây trồng và vật nuôi	– Nêu được việc làm phù hợp để chăm sóc, bảo vệ cây trồng và vật nuôi. – Làm được một số việc phù hợp để chăm sóc, bảo vệ cây trồng ở trường hoặc ở nhà và đối xử tốt với vật nuôi. – Có ý thức giữ an toàn cho bản thân khi tiếp xúc với một số cây, con vật và chia sẻ với những người xung quanh cùng thực hiện.

Lớp 2	Môi trường sống của thực vật và động vật	– Đặt và trả lời được câu hỏi về nơi sống của thực vật và động vật thông qua quan sát thực tế, tranh ảnh và (hoặc) video. – Nêu được tên và nơi sống của một số thực vật, động vật xung quanh. – Phân loại được thực vật, động vật theo môi trường sống. – Tìm hiểu, điều tra một số thực vật và động vật có ở xung quanh và mô tả được môi trường sống của chúng.
	Bảo vệ môi trường sống của thực vật, động vật	– Thu thập được thông tin về một số việc làm của con người có thể làm thay đổi môi trường sống của thực vật, động vật. – Giải thích được ở mức độ đơn giản sự cần thiết phải bảo vệ môi trường sống của thực vật và động vật. – Nêu được những việc có thể làm để bảo vệ, hạn chế sự thay đổi môi trường sống của thực vật, động vật và chia sẻ với những người xung quanh cùng thực hiện.
Lớp 3	Các bộ phận của thực vật, động vật và chức năng của các bộ phận đó	– Vẽ hoặc sử dụng sơ đồ sẵn có để chỉ vị trí và nói (hoặc viết) được tên một số bộ phận của thực vật và động vật. – Trình bày được chức năng của các bộ phận đó (sử dụng sơ đồ, tranh ảnh). – So sánh (hình dạng, kích thước, màu sắc) rễ, thân, lá, hoa, quả của các thực vật khác nhau; phân loại được thực vật dựa trên một số tiêu chí (ví dụ: đặc điểm của thân, rễ, lá,...). – So sánh được đặc điểm cấu tạo của một số

		động vật khác nhau; phân loại được động vật dựa trên một số tiêu chí (ví dụ: đặc điểm cơ quan di chuyển,...).
	Sử dụng hợp lý thực vật và động vật	– Nêu được ví dụ về việc sử dụng thực vật và động vật trong đời sống hằng ngày. – Liên hệ thực tế, nhận xét về cách sử dụng thực vật và động vật của gia đình và cộng đồng địa phương. – Lựa chọn và đề xuất cách sử dụng thực vật và động vật hợp lý. Chia sẻ với những người xung quanh để cùng thực hiện.

Nội dung về chủ đề “Thực vật và động vật” là một trong những nội dung trọng tâm trong chương trình và phù hợp với tâm sinh lý độ tuổi, phù hợp với trình độ nhận thức của HS ở mỗi khối lớp. Các nội dung ở chủ đề sẽ lần lượt đi từ dễ đến khó, tìm hiểu từ ngoài vào sâu trong từng vấn đề, từ những cái đơn giản đến vận dụng vào cuộc sống.

1.1.4. Đặc điểm tâm sinh lý của học sinh tiểu học và việc thiết kế

Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội

Trẻ tiểu học nằm ở độ tuổi từ 6 - 11 tuổi, có những đặc trưng riêng biệt về tâm lý so với HS lứa tuổi khác. Tâm sinh lý của HS tiểu học là một giai đoạn phát triển vô cùng quan trọng và phức tạp. Trẻ em trong độ tuổi này vừa giữ lại những nét hồn nhiên, ngây thơ của tuổi thơ, vừa bắt đầu hình thành những đặc điểm tính cách riêng biệt.

HS tiểu học có tình cảm hồn nhiên, mang nặng màu sắc cảm tính. Cùng với quá trình học tập và phát triển tâm lý, tình cảm đó được củng cố và phát triển trên cơ sở nhận thức ngày càng đúng đắn hơn, đầy đủ hơn đối tượng và chuẩn mực của các mối quan hệ trong cuộc sống của các em [13].

WebQuest cần lồng ghép các yếu tố thị giác như video, ảnh động, trò chơi học tập... để thu hút và duy trì sự chú ý. Vì khả năng tập trung của HS chưa cao và dễ thay đổi tâm trạng, các nhiệm vụ trong WebQuest nên được

chia thành từng bước nhỏ, rõ ràng, gắn với hoạt động thực tiễn nhằm tạo hứng thú cho trẻ.

**Đặc điểm tình cảm:*

HS tiểu học dễ cảm xúc trước thế giới. Các em thường biểu hiện cảm xúc trong khi tri giác trực tiếp các sự vật, hiện tượng cụ thể cường độ cảm xúc mạnh mẽ, dễ xúc động, khó kìm hãm và khó làm chủ tình cảm của mình. Các em thường hay thay đổi tâm trạng, thiên về xúc động, biểu hiện khá mạnh và trong chốc lát sự vui mừng, tự hào, lo sợ, hờn giận. Các em ở tuổi này giàu cảm xúc, nhiều tình cảm mới được hình thành nhưng chưa bền vững [13].

**Đặc điểm ý chí của học sinh tiểu học:*

HS tiểu học chưa có khả năng tự lập chương trình hành động, do ý chí chưa được phát triển đầy đủ. Các phẩm chất ý chí như: Tính độc lập, tính kiềm chế và tự chủ còn thấp. Trẻ dễ bắt chước hành động của người khác, kể cả những hành động vượt quá sức trẻ, đôi lúc tính bột phát, ngẫu nhiên được thể hiện trong hành động của trẻ [13].

Do ý chí của HS còn yếu, khả năng tự điều chỉnh hành vi chưa cao nên khi thiết kế Webquest cần tạo điều kiện cho HS được làm việc theo nhóm, hợp tác với nhau trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. Sự phân công vai trò rõ ràng và tương tác nhóm sẽ giúp HS rèn luyện kỹ năng làm việc chung, đồng thời tạo cảm giác trách nhiệm và động lực học tập.

**Đặc điểm chú ý:*

Ở HS tiểu học, chú ý không chủ định còn giữ vai trò chính, sức tập trung chú ý chưa cao, chú ý chưa bền vững [13].

**Đặc điểm hoạt động nhận thức của học sinh tiểu học:*

Ở lứa tuổi này rất hồn nhiên, ham tìm tòi, khám phá cái mới, trí tuệ của các em đang phát triển, đang mong muốn nhận thức của HS cấp I thiên nặng về nhận thức cảm tính, tức là nhìn nhận sự việc, hiện tượng ngay trước mắt mình chứ chưa nhìn nhận được mọi sự vật, hiện tượng bên trong [13].

Ở tuổi này học tập cũng đã trở thành hoạt động chủ đạo, nhưng các em say mê học tập chưa phải vì nó nhận thức được trách nhiệm đối với xã hội mà chủ yếu vì những động cơ mang ý nghĩa tình cảm như: trẻ học được nhiều điều tốt, được thầy cô, bố mẹ khen, bạn mến [13].

Về mặt hành động các em rất hiếu động, ở độ tuổi này bắt đầu phát triển nhận thức lý tính tức là phát triển những tư duy mới.

HS tiểu học thiên về nhận thức cảm tính, chưa phát triển tư duy trừu tượng sâu sắc. Do đó, khi thiết kế WebQuest ta sẽ ưu tiên các hoạt động quan sát, mô tả, so sánh cụ thể thay vì lý thuyết khái quát. Ngoài ra, yếu tố cảm xúc đóng vai trò quan trọng trong động cơ học tập, nên thiết kế WebQuest cần có hệ thống phản hồi tích cực, biểu dương kịp thời để khuyến khích và động viên HS.

**Đặc điểm trí nhớ:*

Trí nhớ của các em được xây dựng trên cơ sở mới của quá trình học tập, được điều khiển một cách có ý thức. Trí nhớ được thay đổi phù hợp với sự thay đổi của hoạt động chủ đạo. Trí nhớ trở thành điều kiện, đồng thời là kết quả của quá trình học tập. Do ảnh hưởng học tập, trí nhớ của HS tiểu học được phát triển theo hai hướng:

Tăng cường vai trò của ghi nhớ có ý nghĩa và ghi nhớ từ ngữ logic so với ghi nhớ trực quan hình tượng.

Trẻ có khả năng điều khiển một cách có ý thức trí nhớ của mình cũng như điều chỉnh sự nhận lại và nhớ lại một cách có chủ định [13].

Tóm lại, đặc điểm tâm sinh lý của HS tiểu học là yếu tố quan trọng, tác động mạnh mẽ đến việc thiết kế WebQuest trong dạy học nói chung và dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” nói riêng:

Nội dung gần gũi, thiết thực và phù hợp với đặc điểm tâm lý hiếu kỳ, thích khám phá của HS tiểu học. Việc thiết kế WebQuest tận dụng thế mạnh cảm xúc, trí tưởng tượng và sự yêu thích thiên nhiên của trẻ nhỏ để xây dựng các tình huống hấp dẫn, tạo điều kiện cho HS quan sát, trải nghiệm và tương tác với thế giới tự nhiên.

WebQuest có thể giao cho HS nhiệm vụ khám phá cây cối trong sân trường, quan sát động vật gần gũi như mèo, chó, chim,... và ghi lại bằng hình ảnh, video, tranh vẽ,... Những nhiệm vụ này không chỉ phù hợp với năng lực cảm tính mà còn giúp HS rèn luyện khả năng ghi nhớ, diễn đạt và tư duy logic ở mức độ đơn giản.

1.2. CƠ SỞ THỰC TIỄN

1.2.1. Khái quát về quá trình điều tra

1.2.1.1. Mục đích điều tra

Nhằm tìm hiểu nhận thức của giáo viên về phương pháp Webquest, mức độ quan tâm và thực trạng thiết kế, tổ chức Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học nói riêng, chúng tôi tiến hành điều tra và trên cơ sở đó xác lập cơ sở thực tiễn cho việc xây dựng các nguyên tắc, quy trình thiết kế Webquest và những lưu ý sư phạm khi thiết kế Webquest,...

1.2.1.2. Đối tượng điều tra

Để tìm hiểu nhận thức của giáo viên về phương pháp Webquest, mức độ quan tâm và thực trạng thiết kế Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng, chúng tôi tiến hành phát phiếu điều tra các thầy cô đang theo học lớp liên thông Đại học ngành Giáo dục Tiểu học trường Đại học Hoa Lư.

1.2.1.3. Nội dung điều tra

Với phạm vi nghiên cứu của đề tài, chúng tôi tiến hành khảo sát và điều tra các GV Tiểu học (Phụ lục) một số vấn đề cơ bản sau:

- Nhận thức của GV Tiểu học về phương pháp Webquest, vai trò, ý nghĩa của việc thiết kế Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng.

- Thực trạng của việc thiết kế và sử dụng Webquest trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018.

1.2.1.4. Các phương pháp điều tra

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

- Phương pháp điều tra bằng phiếu hỏi: Chúng tôi đã xây dựng Phiếu trưng cầu ý kiến (Phụ lục) với các câu hỏi trắc nghiệm có các đáp án cho sẵn và các câu hỏi mở cho giáo viên về phương pháp Webquest và thực trạng thiết kế Webquest.

- Phương pháp đàm thoại: Phương pháp này được sử dụng trong quá trình

điều tra đối với giáo viên. Sau khi trả lời các câu hỏi trong Phiếu trưng cầu ý kiến, GV có thể chia sẻ thêm một số thông tin, kinh nghiệm của cá nhân về việc thiết kế Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học nói riêng.

- Phương pháp thống kê toán học: Chúng tôi đã thu thập, xử lý và phân tích các số liệu điều tra.

1.2.2. Kết quả điều tra

Chúng tôi đã tiến hành phát 39 phiếu điều tra và thu về được 39 phiếu. Trong đó có 39 phiếu hợp lệ. Từ đó, tiến hành tổng hợp, phân tích, đánh giá,... và thu được kết quả như sau:

1.2.2.1. Nhận thức của giáo viên tiểu học về việc thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học

Để điều tra mức độ hiểu biết của GV Tiểu học về Webquest, chúng tôi đưa ra câu hỏi “*Theo Thầy/Cô, sử dụng Webquest trong dạy học có nghĩa là gì?*” – Câu 2. Phiếu trưng cầu ý kiến (Phụ lục). Kết quả thu được như sau:

Bảng 1.1. Khái niệm về Sử dụng Webquest trong dạy học

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Tạo ra một bài học trực tuyến, nơi HS chủ động tìm kiếm thông tin (thông tin đã được GV chọn lọc từ trước), giải quyết vấn đề và tạo ra sản phẩm.	28	71.8
2	Cho phép HS tự do lướt web và tìm kiếm bất kỳ thông tin nào HS muốn.	3	7.7
3	Sử dụng các công cụ trực tuyến để trình chiếu bài giảng một cách sinh động hơn.	8	20.5
Tổng		39	100

Nhìn vào bảng thống kê trên, ta thấy có tới 28 GVTH (chiếm tới 71.8% trong tổng số) cho rằng sử dụng Webquest trong dạy học là tạo ra một bài học trực tuyến, nơi HS chủ động tìm kiếm thông tin (thông tin đã được GV chọn

lọc từ trước), giải quyết vấn đề và tạo ra sản phẩm. Điều này cho thấy giáo viên đã có một nhận thức cơ bản về phương pháp này. Tuy nhiên, vẫn còn 3 GV (7.7%) nhầm lẫn giữa Webquest với việc cho phép HS tự do lướt web, tìm kiếm thông tin nào HS muốn và 8 GV (20.5%) hiểu rằng sử dụng Webquest trong dạy học là sử dụng các công cụ trực tuyến để trình chiếu bài giảng một cách sinh động hơn.

Mặt khác, khi được hỏi: “*Theo Thầy/Cô, thiết kế Webquest trong dạy học được tiến hành theo trình tự các bước nào sau đây?*” –Câu 3. Phiếu trưng cầu ý kiến (Phụ lục): Kết quả khảo sát cho thấy nhận thức của GV về trình tự thiết kế Webquest còn khá hạn chế. Việc thiết kế Webquest đòi hỏi GV phải nắm vững một quy trình khoa học và hợp lý. Tuy nhiên, chỉ có 8/39 (20.5%) GV chọn đúng trình tự, cho thấy còn nhiều giáo viên chưa thực sự hiểu rõ về các bước cần thiết để tạo ra một Webquest hiệu quả. Có thể do việc áp dụng Webquest vào giảng dạy còn khá mới mẻ, do đó nhiều giáo viên chưa có nhiều kinh nghiệm thực tế để rút ra những bài học và xây dựng được một quy trình thiết kế hiệu quả. Vậy quy trình thiết kế Webquest đúng là: 2. Tìm nguồn tài liệu học tập -4. Thiết kế tiến trình -1. Chọn và giới thiệu chủ đề -5. Trình bày trang web -3. Xác định nhiệm vụ -6. Thực hiện webquest -7. Đánh giá, sửa chữa.

Ở câu hỏi về tác dụng, vai trò, ý nghĩa của việc thiết kế và sử dụng Webquest cho HS trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng có những tác dụng gì? (Câu 4. Phiếu trưng cầu ý kiến – Phụ lục), kết quả thu được như sau:

**Bảng 1.2. Tác dụng của việc thiết kế và sử dụng Webquest
cho học sinh trong dạy học**

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	GV có thể dễ dàng giao nhiệm vụ cho HS và HS có thể thực hiện nhiệm vụ ở bất cứ đâu, bất cứ lúc nào.	26	66.7
2	HS làm quen với các công cụ trực tuyến, nâng cao	21	53.8

	kỹ năng sử dụng máy tính.		
3	Thay vì thụ động tiếp nhận thông tin, HS được khuyến khích tự mình tìm kiếm, khám phá và xây dựng kiến thức.	14	35.6
4	Giúp HS có thể dễ dàng tìm kiếm thông tin liên quan đến bài học thông qua những trang liên kết mà GV đã chọn lọc từ trước, HS được tự do sáng tạo để tạo ra những sản phẩm độc đáo và ấn tượng.	29	74.4
5	Có thể kết hợp đa dạng với các phương pháp dạy học khác như phương pháp thảo luận nhóm, phương pháp thuyết trình, phương pháp giải quyết vấn đề,...Tạo điều kiện phát triển các kỹ năng cần thiết cho học sinh.	22	56.4
6	Tạo ra một môi trường học tập hấp dẫn, giúp HS hứng thú hơn với việc học, khi hoàn thành nhiệm vụ HS sẽ cảm thấy tự hào và có động lực để tiếp tục học tập.	29	74.4
7	Ý kiến khác:.....	0	0.0

Từ bảng trên, có thể thấy GV khi thiết kế và sử dụng Webquest đều phát hiện ra những lợi ích mà nó đem lại. Nổi bật là tác dụng *giúp HS có thể dễ dàng tìm kiếm thông tin liên quan đến bài học thông qua những trang liên kết mà GV đã chọn lọc từ trước, HS được tự do sáng tạo để tạo ra những sản phẩm độc đáo và ấn tượng; tạo ra một môi trường học tập hấp dẫn, giúp HS hứng thú hơn với việc học, khi hoàn thành nhiệm vụ, HS sẽ cảm thấy tự hào và có động lực để tiếp tục học tập*. Hai vai trò này đều có 29 lượt chọn tương đương với 74.4% trong tổng số. Webquest còn được cho là có tác dụng *GV có thể dễ dàng giao nhiệm vụ cho HS và HS có thể thực hiện nhiệm vụ ở bất cứ đâu, bất cứ lúc nào và có 26 thầy/cô (chiếm 66.7%) đã nhận thấy điều đó. Tác dụng có thể kết hợp đa dạng với các phương pháp dạy học khác như phương*

pháp thảo luận nhóm, phương pháp thuyết trình, phương pháp giải quyết vấn đề,...Tạo điều kiện phát triển các kỹ năng cần thiết cho HS cũng đc thầy/cô khẳng định qua 22 phiếu chọn (chiếm 56.4%). Webquest không chỉ có vai trò đối với GV mà còn có vai trò đối với HS ở tác dụng HS làm quen với các công cụ trực tuyến, nâng cao kỹ năng sử dụng máy tính cũng được thầy/cô khẳng định qua 21 phiếu chọn (chiếm 53.8%). Bên cạnh đó, một số ít thầy/cô cho rằng khi sử dụng Webquest thay vì thụ động tiếp nhận thông tin, HS được khuyến khích tự mình tìm kiếm, khám phá và xây dựng kiến thức (14 phiếu chọn, tương ứng với 35.6%), có nghĩa là việc tiếp nhận thông tin, HS được khuyến khích tự mình tìm kiếm, khám phá và xây dựng kiến thức chiếm một phần nhỏ. Qua bảng trên, có thể khẳng định rằng Webquest mang lại nhiều lợi ích cho cả GV và HS. Việc thiết kế và sử dụng Webquest vào quá trình dạy học không chỉ giúp nâng cao hiệu quả học tập mà còn góp phần tạo ra một môi trường học tập hiện đại, sáng tạo và phù hợp với xu hướng phát triển của giáo dục.

1.2.2.2. Thực trạng của việc thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học

Để điều tra thực trạng của việc thiết kế Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng, chúng tôi đưa ra 06 câu hỏi trong Phiếu trưng cầu ý kiến (Câu 1, Câu 5, Câu 6, Câu 7, Câu 8, Câu 9) – Phụ lục.

Ở câu hỏi “Thầy/Cô có thường xuyên thiết kế Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng không?” - Câu 1. Phiếu trưng cầu ý kiến (Phụ lục), kết quả thu được thể hiện trong bảng sau:

Bảng 1.3. Mức độ thiết kế Webquest trong dạy học

STT	Mức độ	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Chưa bao giờ	14	35.9
2	Ít khi	18	46.2
3	Thỉnh thoảng	7	17.9
4	Thường xuyên	0	0.0
Tổng		39	100.0

Từ bảng trên, có thể thấy rằng việc thiết kế Webquest trong dạy học, đặc biệt là trong môn Tự nhiên và Xã hội, chủ đề "Thực vật và động vật", chưa được các giáo viên áp dụng một cách rộng rãi. Tần suất sử dụng Webquest còn hạn chế 14 GV (35.9%) cho biết chưa bao giờ thiết kế Webquest và tỉ lệ GV thường xuyên sử dụng là (0%). Tuy nhiên, ta thấy xu hướng sử dụng Webquest đang tăng dần có 18 GV (46.2%) ít khi thiết kế và có 7 GV (17.9%) thỉnh thoảng thiết kế. Mặc dù việc sử dụng Webquest trong dạy học vẫn còn hạn chế, nhưng kết quả khảo sát cho thấy một xu hướng tích cực.

Ở câu hỏi “*Theo Thầy/Cô, trong thời đại công nghệ 4.0 và đáp ứng yêu cầu đổi mới của CTGDPT 2018, việc sử dụng Webquest trong dạy học nói chung, trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng có cần thiết không?*” - Câu 5. Phiếu trưng cầu ý kiến (Phụ lục), kết quả thu được như sau:

Bảng 1.4. Tầm quan trọng khi sử dụng Webquest trong dạy học

STT	Tầm quan trọng	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Không cần thiết	0	0.0
2	Cần thiết một phần	4	10.3
3	Cần thiết	22	56.4
4	Rất cần thiết	13	33.3
Tổng		39	100.0

Từ bảng số liệu trên, có thể thấy có 22 GV (56.4%) cho rằng việc sử dụng Webquest là cần thiết, 13 GV (33.3%) cho rằng việc sử dụng Webquest rất cần thiết cho thấy GV đánh giá cao tầm quan trọng của Webquest trong việc nâng cao hiệu quả giảng dạy. Điều này cho thấy giáo viên đã nhận thức được những lợi ích mà phương pháp này mang lại, như tạo điều kiện cho HS chủ động tìm kiếm và xử lý thông tin, phát triển kỹ năng tư duy phản biện và làm việc nhóm. Tuy nhiên, vẫn còn 4 GV (10.3%) cho rằng Webquest cần thiết một phần, có thể do nhiều nguyên nhân như thiếu kỹ năng thiết kế, thiếu thời gian hoặc chưa được trang bị đầy đủ thiết bị.

Ở câu hỏi : “*Thầy/Cô đánh giá thế nào về khả năng của mình và đồng nghiệp trong việc sử dụng các công cụ để thiết kế Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã*

hội nói riêng?” (Câu 7. Phiếu trưng cầu ý kiến – Phụ lục), kết quả thu được như sau:

Bảng 1.5. Đánh giá về khả năng sử dụng các công cụ để thiết kế Webquest trong dạy học

STT	Khả năng	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Chưa thành thạo	18	46.1
2	Số ít thành thạo	16	41.0
3	Phân vân	4	10.3
4	Đa số thành thạo	1	2.6
5	Rất thành thạo	0	0.0
Tổng		39	100.0

Từ bảng số liệu trên, ta thấy phần lớn 18 GV (46,1%) thừa nhận chưa thành thạo trong việc thiết kế Webquest. Điều này cho thấy nhu cầu đào tạo và hỗ trợ về kỹ năng này là rất lớn. Có 16 GV (41%) cho biết chỉ có một số ít kinh nghiệm, trong khi đó, chỉ có 1 GV (2,6%) tự đánh giá mình đã thành thạo. Điều này cho thấy việc ứng dụng Webquest vào giảng dạy còn khá mới mẻ và cần thời gian để phổ biến rộng rãi hơn.

Câu 8: “*Khi thiết kế Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng, Thầy/Cô thường gặp những khó khăn nào?*” (Câu 8. Phiếu trưng cầu ý kiến – Phụ lục), kết quả thu được như sau:

Bảng 1.6. Khó khăn khi thiết kế Webquest trong dạy học

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Kỹ năng sử dụng CNTT còn hạn chế	30	76.9
2	Thiếu thiết bị và kết nối internet	10	25.6
3	Mất nhiều thời gian để thiết kế	31	79.5
4	Khó khăn trong việc lựa chọn công cụ để thiết kế	12	30.8
5	Khó tạo ra các nhiệm vụ vừa hấp dẫn, vừa phù	11	28.2

	hợp với năng lực HS		
6	Khó xây dựng các tiêu chí đánh giá rõ ràng, khách quan và công bằng	13	33.3
8	Không có sự chia sẻ kinh nghiệm, hỗ trợ từ đồng nghiệp và nhà trường	9	23.1
9	Khó tìm được hình ảnh, video phù hợp, chất lượng cao về chủ đề	5	12.8
10	Khó khăn khác: chưa thực hiện, sử dụng Webquest	1	2.56

Khi thiết kế Webquest sẽ có những thuận lợi. Tuy nhiên, vẫn còn những khó khăn nhất định mà thầy/cô gặp phải. Nổi bật là khó khăn về việc *mất nhiều thời gian để thiết kế* có 31 thầy cô cho biết mình đang gặp khó khăn về vấn đề này (chiếm 79.5% tổng số phiếu). Việc xây dựng một Webquest chất lượng đòi hỏi GV phải đầu tư khá nhiều thời gian để tìm kiếm tài liệu, thiết kế các hoạt động và đánh giá, đòi hỏi giáo viên phải có sự kiên trì và đam mê. Khó khăn tiếp theo là *kỹ năng sử dụng CNTT còn hạn chế* với 30 phiếu chọn (76.9%). Điều này cho thấy nhu cầu cấp thiết về việc nâng cao kỹ năng CNTT cho GV. Qua bảng số liệu trên, có thể thấy rằng việc thiết kế Webquest vẫn còn nhiều khó khăn. Tuy nhiên, đây là một công cụ dạy học rất hiệu quả và có tiềm năng phát triển lớn.

Ngoài những câu hỏi về thực trạng của việc thiết kế và sử dụng Webquest trong dạy học nói chung, trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng, chúng tôi đưa thêm 2 câu hỏi về những lưu ý và những mong muốn của GV khi thiết kế và sử dụng Webquest (Câu 6, 9. Phiếu trưng cầu ý kiến – Phụ lục).

Ở câu hỏi “*Theo Thầy/Cô khi thiết kế Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng cần phải lưu ý những gì?*”, kết quả điều tra thu được như sau

Bảng 1.7. Những lưu ý khi thiết kế và sử dụng Webquest

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Xác định rõ những kiến thức, kỹ năng nào mà HS cần đạt được sau khi hoàn thành Webquest.	32	82.1
2	Hỗ trợ và hướng dẫn cụ thể cho HS.	18	46.2
3	Cung cấp các nguồn tài liệu đa dạng.	18	46.2
4	Cần kết hợp nhiều hình thức đánh giá (trắc nghiệm, sản phẩm...) để đánh giá toàn diện năng lực HS.	24	61.5
5	Nhiệm vụ phải phù hợp với trình độ và khả năng của HS.	31	79.5
6	Ý kiến khác:.....	0	0.0

Về các lưu ý khi thiết kế và sử dụng Webquest, các thầy cô cho biết: Cần xác định rõ những kiến thức, kỹ năng nào mà HS cần đạt được sau khi hoàn thành Webquest (có 32 phiếu chọn tương đương với 82.1% trong tổng số), sau đó là 31 GV (79.5%) chọn *nhiệm vụ phải phù hợp với trình độ và khả năng của HS* là điều lưu ý thứ hai và có 24 GV (61.5%) chọn *cần kết hợp nhiều hình thức đánh giá (trắc nghiệm, sản phẩm...) để đánh giá toàn diện năng lực HS* là một điều cần lưu ý. Có 18 GV (46.2%) chọn *hỗ trợ và hướng dẫn cụ thể cho HS* ; *cung cấp các nguồn tài liệu đa dạng* là điều cần lưu ý. Các GV đã nhận thức được những yếu tố quan trọng khi thiết kế và tổ chức hoạt động dạy học theo phương pháp Webquest.

Mặt khác, khi được điều tra về mong muốn để việc thiết kế và sử dụng Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng được hiệu quả hơn (Câu 9. Phiếu trưng cầu ý kiến – Phụ lục), kết quả điều tra thu được như sau:

Bảng 1.8. Mong muốn để việc thiết kế và sử dụng Webquest trong dạy học được nâng cao hiệu quả

STT	Nội dung	Số lượng	Tỉ lệ %
1	Tổ chức các buổi tập huấn, hội thảo để giáo viên hiểu rõ về phương pháp Webquest, cách thiết kế và ứng dụng vào thực tế.	33	84.6
2	Đầu tư trang thiết bị công nghệ, đảm bảo kết nối internet ổn định để giáo viên và học sinh có thể truy cập và sử dụng các công cụ thiết kế Webquest.	23	59.0
3	Thành lập một đội ngũ hỗ trợ kỹ thuật để giải đáp các thắc mắc, khắc phục sự cố trong quá trình sử dụng công nghệ.	20	51.3
4	Xây dựng kho tài liệu Webquest mở.	23	59.0
5	Đánh giá hiệu quả của việc áp dụng Webquest và khen thưởng những giáo viên có sáng kiến và đạt được kết quả tốt.	10	25.6

Thông qua bảng trên, ta có thể thấy có 33 GV (84,6%) bày tỏ mong muốn được tham gia *các buổi tập huấn, hội thảo để giáo viên hiểu rõ về phương pháp Webquest, cách thiết kế và ứng dụng vào thực tế*. Điều này cho thấy GV nhận thức rõ tầm quan trọng của việc được trang bị đầy đủ kiến thức và kỹ năng để sử dụng công cụ này một cách hiệu quả. Ở mong muốn *đầu tư trang thiết bị công nghệ, đảm bảo kết nối internet ổn định để giáo viên và HS có thể truy cập và sử dụng các công cụ thiết kế Webquest; xây dựng kho tài liệu Webquest mở* đều có 23 GV (59%) lựa chọn để GV có thể sử dụng Webquest một cách hiệu quả, tiết kiệm thời gian và công sức trong việc tìm kiếm tài liệu, đồng thời tạo điều kiện cho việc chia sẻ và học hỏi lẫn nhau. Ở mong muốn *thành lập một đội ngũ hỗ trợ kỹ thuật để giải đáp các thắc mắc, khắc phục sự cố trong quá trình sử dụng công nghệ* có 20 GV (51.3%) mong muốn để có thể được hỗ trợ khi gặp phải vấn đề kỹ thuật. Cuối cùng, *đánh giá*

hiệu quả của việc áp dụng Webquest và khen thưởng những giáo viên có sáng kiến và đạt được kết quả tốt có 10 GV (25.6%) mong muốn sẽ tạo động lực cho giáo viên tích cực ứng dụng phương pháp này vào giảng dạy, phương pháp sẽ trở nên phổ biến hơn.

Đây chính là những cơ sở thực tiễn để chúng tôi làm căn cứ xây dựng nội dung Chương 2.

Kết luận chương 1

Trong chương này chúng tôi đã trình bày những cơ sở lí luận và cơ sở thực tiễn của đề tài có thể khái quát những vấn đề đã được nghiên cứu như sau:

Webquest là một phương pháp dạy học định hướng khám phá, trong đó học sinh làm việc nhóm để giải quyết nhiệm vụ gắn với tình huống thực tiễn, sử dụng thông tin từ các liên kết do giáo viên cung cấp. Việc học diễn ra tích cực, có sản phẩm cụ thể và được đánh giá.

Webquest là công cụ hỗ trợ học tập hiệu quả, đặc biệt trong môi trường có kết nối Internet và khi học sinh có kỹ năng đọc, xử lý thông tin cơ bản.

Một Webquest điển hình gồm sáu phần: giới thiệu, nhiệm vụ, tiến trình, tài nguyên, đánh giá và kết luận. Chủ đề “Thực vật và động vật” phù hợp với đặc điểm nhận thức của học sinh tiểu học, nội dung được xây dựng theo lộ trình từ đơn giản đến phức tạp.

Đặc điểm tâm sinh lý học sinh tiểu học có ảnh hưởng lớn đến thiết kế Webquest. Nếu khai thác đúng đặc điểm này, Webquest không chỉ là công cụ hỗ trợ mà còn tạo ra môi trường học tập lý tưởng, góp phần phát triển toàn diện năng lực và phẩm chất học sinh.

Như vậy, những vấn đề về lí luận và thực tiễn được nghiên cứu ở Chương 1 sẽ là cơ sở để chúng tôi làm căn cứ xây dựng nội dung Chương 2.

CHƯƠNG 2

THIẾT KẾ WEBQUEST TRONG DẠY HỌC CHỦ ĐỀ “THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT”, MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI Ở TIỂU HỌC

2.1. NGUYÊN TẮC THIẾT KẾ WEBQUEST TRONG DẠY HỌC CHỦ ĐỀ “THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT”, MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI

2.1.1. Hình thành, phát triển các năng lực cần thiết cho người học nhằm đáp ứng được yêu cầu phát triển của xã hội

Việc lựa chọn nội dung các bài học phải hướng tới việc phát triển những năng lực cần thiết để đáp ứng yêu cầu phát triển đất nước trong giai đoạn mới, như các năng lực vận dụng những hiểu biết vào việc giải quyết những vấn đề thực tiễn cuộc sống; năng lực sáng tạo; năng lực quản lí bản thân; năng lực hợp tác; năng lực giao tiếp; năng lực tự học; đặc biệt là năng lực sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông,... [16].

Nội dung các bài học được lựa chọn cần góp phần hình thành, bồi dưỡng cho HS không chỉ nhận thức về lĩnh vực Tự nhiên và Xã hội mà còn phát huy thái độ tích cực trong học tập, trong cách nhìn cuộc sống; bồi dưỡng những phẩm chất của người công dân trong thời đại mới: lòng yêu quê hương, đất nước; trách nhiệm đối với gia đình, xã hội; hợp tác, đoàn kết và bình đẳng; tôn trọng và tuân thủ pháp luật,... [16].

2.1.2. Nguyên tắc đảm bảo mục tiêu giáo dục, tính khoa học dựa trên chương trình Giáo dục phổ thông

Khi thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội, việc tuân thủ nguyên tắc đảm bảo mục tiêu giáo dục, tính khoa học và bám sát chương trình giáo dục phổ thông hiện hành là vô cùng cần thiết. Đây là nguyên tắc cơ bản nhằm giúp hoạt động dạy học đạt được hiệu quả cao, đồng thời đáp ứng được yêu cầu đổi mới phương pháp giảng dạy theo định hướng phát triển phẩm chất và năng lực HS.

Theo chương trình Giáo dục phổ thông năm 2018 do Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành, môn học này nhằm giúp HS bước đầu nhận biết và hiểu được một số sự vật, hiện tượng đơn giản trong tự nhiên và xã hội xung quanh. Đồng thời, môn học còn góp phần hình thành cho HS các năng lực như: năng lực tìm hiểu môi trường tự nhiên – xã hội, năng lực hợp tác, năng lực giải

quyết vấn đề, cũng như các phẩm chất như yêu thiên nhiên, bảo vệ môi trường. Do đó, Webquest cần được thiết kế sao cho mỗi hoạt động học tập không chỉ truyền đạt kiến thức, mà còn thúc đẩy HS quan sát, tìm hiểu, thảo luận và thực hành trong môi trường thực tế [1].

Webquest cần đảm bảo tính khoa học của nội dung kiến thức. Dù đối tượng là HS nhỏ tuổi, nhưng nội dung đưa vào Webquest phải chính xác, logic, phù hợp với bản chất của các khái niệm tự nhiên. Thông tin về cây cối, con vật cần được trình bày rõ ràng, đúng đặc điểm sinh học, tránh nhân cách hóa hoặc trình bày sai lệch bản chất khoa học.

Nguyên tắc này giúp nội dung giảng dạy trở nên thiết thực, phù hợp với đặc điểm lứa tuổi, phát huy được tư duy, cảm xúc và kỹ năng của HS tiểu học, từ đó nâng cao hiệu quả của hoạt động học tập và góp phần thực hiện thành công chương trình giáo dục phổ thông.

2.1.3. Nguyên tắc đảm bảo tính vừa sức, khả thi và hiệu quả

Nội dung các chủ đề cần tinh giản kiến thức hàn lâm, lựa chọn những kiến thức thiết thực, có ý nghĩa và gắn bó với cuộc sống của HS, tạo điều kiện để HS được tiếp cận và khám phá kiến thức khoa học trên cơ sở nền tảng của giáo dục phổ thông. Để HS được phát huy hết khả năng của mình và không ngừng tiến bộ, khi tuân theo nguyên tắc này trong quá trình dạy học nói chung, GV phải chọn lựa nội dung, phương pháp, hình thức dạy học sao cho đi từ dễ đến khó, từ cơ bản đến phức tạp (GV cần phải căn cứ vào trình độ, khả năng và năng lực nhận thức hiện có của HS). Các mức độ khó khăn, phức tạp của nhiệm vụ học tập luôn phải được nâng cao dần sao cho tương ứng với giới hạn cao nhất của vùng phát triển gần nhất của HS. Dành đủ thời gian cho HS hoàn thành mỗi hoạt động. Trước khi triển khai, cần đánh giá lại tính khả thi của Webquest, có thể điều chỉnh một số hoạt động nếu cần thiết. Cung cấp phản hồi thường xuyên để HS có thể điều chỉnh và hoàn thiện sản phẩm của mình [16].

2.2. QUY TRÌNH THIẾT KẾ WEBQUEST TRONG DẠY HỌC CHỦ ĐỀ “THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT”, MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI

Bước 1: Chọn và giới thiệu chủ đề

Chủ đề cần phải có mối liên kết rõ ràng với những nội dung được xác định trong chương trình dạy học. Chủ đề có thể là một vấn đề quan trọng trong xã hội, đòi hỏi HS phải tỏ rõ quan điểm. Quan điểm đó không thể được thể hiện bằng những câu trả lời như “đúng” hoặc “sai” một cách đơn giản mà

cần lập luận quan điểm trên cơ sở hiểu biết về chủ đề. Những câu hỏi sau đây cần trả lời khi quyết định chủ đề:

- Chủ đề có phù hợp với chương trình đào tạo không ?
- HS có hứng thú với chủ đề không ?
- Chủ đề có gắn với tình huống, vấn đề thực tiễn không ?
- Chủ đề có đủ lớn để tìm được tài liệu trên Internet không ?

Sau khi quyết chọn chủ đề, cần mô tả và giới thiệu chủ đề với HS. Chủ đề cần được giới thiệu một cách ngắn gọn, dễ hiểu để HS có thể hiểu và thực hiện [15].

Bước 2: Tìm nguồn tài liệu học tập

GV tìm các trang web, các tài liệu có liên quan đến chủ đề, lựa chọn những tài liệu thích hợp để đưa vào liên kết trong Webquest. Đối với từng nhóm bài tập riêng rẽ cần phải tìm hiểu, đánh giá và hệ thống hoá các nguồn đã lựa chọn thành dạng các địa chỉ Internet (URL). Giai đoạn này thường đòi hỏi nhiều công sức. Bằng cách đó, người học sẽ được cung cấp các nguồn trực tuyến để áp dụng vào việc xử lý và giải quyết các vấn đề. Những nguồn thông tin này được kết hợp trong tài liệu Webquest hoặc có sẵn ở dạng các siêu liên kết tới các trang web bên ngoài.

Ngoài các trang web, các nguồn thông tin tiếp theo có thể là các thông tin chuyên môn được cung cấp qua Email, CD hoặc các ngân hàng dữ liệu kĩ thuật số (ví dụ các từ điển trực tuyến trong dạy học ngoại ngữ). Điều quan trọng là phải nêu rõ nguồn tin đối với từng nội dung công việc và trước đó các nguồn tin này phải được GV kiểm tra về chất lượng để đảm bảo tài liệu đó là đáng tin cậy [15].

Bước 3: Xác định nhiệm vụ

Để đạt được mục đích của hoạt động học tập, HS cần phải giải quyết một nhiệm vụ hoặc một vấn đề có ý nghĩa và vừa sức. Vấn đề hoặc nhiệm vụ phải cụ thể hóa đề tài đã được giới thiệu. Nhiệm vụ học tập cho các nhóm là thành phần trung tâm của Webquest. Nhiệm vụ định hướng cho hoạt động của HS, cần tránh những nhiệm vụ theo kiểu ôn tập, tái hiện thuần túy.

Như vậy, xuất phát từ một vấn đề chung cần phải phát biểu những nhiệm vụ riêng một cách ngắn gọn và rõ ràng. Những nhiệm vụ cần phong phú về yêu cầu, về phương tiện có thể áp dụng, các dạng làm bài. Thông thường, chủ đề được chia thành các tiểu chủ đề nhỏ hơn để từ đó xác định

nhiệm vụ cho các nhóm khác nhau. Các nhóm cũng có thể có nhiệm vụ giải quyết vấn đề từ những góc độ tiếp cận khác nhau [15].

Bước 4: Thiết kế tiến trình

Sau khi đã xác định nhiệm vụ của các nhóm HS, cần thiết kế tiến trình thực hiện nhiệm vụ. Trong đó đưa ra những chỉ dẫn, hỗ trợ cho quá trình làm việc của HS. Tiến trình thực hiện nhiệm vụ thường có: xem chủ đề, xác định nhiệm vụ và trả lời các câu hỏi hướng dẫn, xem nguồn thông tin, thực hiện và trình bày sản phẩm [15].

Bước 5: Trình bày trang Webquest

Các nội dung đã được chuẩn bị trên đây có thể thiết kế dưới dạng văn bản, bây giờ cần sử dụng để trình bày trang Webquest. Trang Webquest đã được chuẩn bị sẵn về cấu trúc, các nội dung đã hoàn tất chỉ cần chép và dán trực tiếp vào trang web. Sau đó là chỉnh sửa các liên kết, kiểu chữ, màu sắc chữ, chèn thêm hình ảnh cho trang Webquest thêm sống động và ấn tượng hơn [15].

Bước 6: Thực hiện Webquest

Sau khi đã hoàn tất Webquest lên mạng nội bộ, tiến hành thử với HS để đánh giá và sửa chữa [15].

Bước 7: Đánh giá, sửa chữa

Việc đánh giá Webquest để rút ra kinh nghiệm và sửa chữa cần có sự tham gia của HS, đặc biệt là những thông tin phản hồi của HS về việc trình bày cũng như quá trình thực hiện Webquest. Có thể hỏi HS những câu hỏi sau:

Các em đã học được những gì?

Các em thích và không thích những gì?

Có những vấn đề kỹ thuật nào trong Webquest?

Dựa trên kết quả, tiến hành sửa chữa Webquest hoàn thiện hơn [15].

2.3. THIẾT KẾ WEBQUEST TRONG DẠY HỌC CHỦ ĐỀ “THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT”, MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI

Sau khi phân tích mục 2.2. Quy trình thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “ Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội chúng tôi đã trình bày các bước, theo các bước đó tuy nhiên trong phạm vi của đề tài chúng tôi thiết kế chỉ dừng lại ở bước 5. Quy trình thiết kế:

Bước 1: Chọn và giới thiệu chủ đề

Bước 2: Tìm nguồn tài liệu học tập

Bước 3: Xác định nhiệm vụ

Bước 4: Thiết kế tiến trình

Bước 5: Trình bày trang Webquest

2.3.1. Thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội lớp 1

Đây là hình ảnh trang chủ trang Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội lớp 1 bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống mà chúng tôi đã xây dựng:



Hình 2.1. Trang chủ trang Webquest

Mã QR trang Webquest:



Bài 15: Cây xung quanh em

Quy trình thiết kế	Thiết kế vào bài học
Bước 1: Chọn và giới thiệu chủ đề	Chủ đề: Cây xung quanh em Giới thiệu: Cây xanh không chỉ làm đẹp cho môi trường mà còn mang lại nhiều lợi ích cho cuộc sống. Trong bài học này, các em sẽ cùng nhau khám phá các loại cây quen thuộc xung quanh nơi mình sống: cây ăn quả, cây bóng mát, cây hoa, cây rau,... Qua đó, các em sẽ học cách nhận biết, phân loại và chăm sóc cây xanh.
Bước 2: Tìm nguồn tài liệu học tập	Nguồn tài liệu: + Video: "Cây xanh quanh em" https://www.youtube.com/watch?v=ZB7TxZcRyaY + Hình ảnh minh họa các loại cây (được GV chuẩn bị từ internet): Cây hoa: hoa hồng, hoa cúc... Cây ăn quả: xoài, chuối, cam... Cây bóng mát: phượng, bàng... Cây rau: cải, rau muống...
Bước 3: Xác định nhiệm vụ	Làm việc theo nhóm nhỏ (3–5 bạn) để: + Quan sát các cây xanh xung quanh lớp học/trường học/nhà. + Chụp hoặc vẽ 3–5 loại cây mà nhóm tìm thấy. + Phân loại các cây đó vào các nhóm: cây ăn quả, cây hoa, cây bóng mát, cây rau
Bước 4: Thiết kế tiến trình	+ Các nhóm tìm hiểu nhiệm vụ GV đưa ra. + Các nhóm kết hợp sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội và thông tin trên trang web được cung cấp để hoàn thành nhiệm vụ.

	+ Chuẩn bị báo cáo, thời gian cho mỗi nhóm báo cáo dưới 10 phút.
Bước 5: Trình bày trang Webquest	

Bài 16: Chăm sóc và bảo vệ cây trồng

Quy trình thiết kế	Thiết kế vào bài học
Bước 1: Chọn và giới thiệu chủ đề	Chủ đề: Chăm sóc và bảo vệ cây trồng Giới thiệu: Các em thân mến! Cây xanh mang lại bóng mát, không khí trong lành và làm cho môi trường sống đẹp hơn. Nhưng các em có biết cây cũng cần được chăm sóc và bảo vệ không? Trong hoạt động hôm nay, các em sẽ cùng nhau khám phá cách chăm sóc cây, tìm hiểu vì sao cây lại quan trọng với cuộc sống và thực hiện một nhiệm vụ rất thú vị nữa đấy!
Bước 2: Tìm nguồn tài liệu học tập	Nguồn tài liệu được giáo viên chọn lọc trước, phù hợp với học sinh lớp 1: + YouTube Kids – Bé học chăm sóc cây xanh (3 phút)

	+ [Kênh VTV7 – Vì sao cần bảo vệ cây xanh (5 phút)] + Bộ tranh về các bước tưới cây, nhổ cỏ, bón phân. + Hình ảnh cây trồng ở lớp học, ở sân trường. + Trang sách Bài 16: Chăm sóc và bảo vệ cây trồng – SGK Tự nhiên và Xã hội lớp 1.
Bước 3: Xác định nhiệm vụ	Các em sẽ chia thành nhóm nhỏ để: + Tìm hiểu cách chăm sóc cây qua tranh, video và sách. + Mỗi nhóm chọn một cây xanh trong sân trường và lên kế hoạch chăm sóc cây đó trong 1 tuần (tưới nước, nhổ cỏ, vẽ nhật ký chăm cây).
Bước 4: Thiết kế tiến trình	+ Các nhóm tìm hiểu nhiệm vụ GV đưa ra. + Các nhóm kết hợp sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội và thông tin trên trang web được cung cấp để hoàn thành nhiệm vụ. + Chuẩn bị báo cáo, thời gian cho mỗi nhóm báo cáo dưới 10 phút.
Bước 5: Trình bày trang Webquest	

Bài 17: Con vật quanh em

Quy trình thiết kế	Thiết kế vào bài học
Bước 1: Chọn và giới thiệu chủ đề	Chủ đề: Con vật quanh em Giới thiệu: Các em thân mến, xung quanh chúng ta có rất nhiều con vật đáng yêu. Có con biết sữa, có con biết gáy, có con còn giúp trông nhà hay đẻ trứng nữa đó! Hôm nay, chúng mình sẽ cùng nhau làm một nhiệm vụ thật vui để tìm hiểu kỹ hơn về các con vật này nhé!
Bước 2: Tìm nguồn tài liệu học tập	Giáo viên chọn lọc, cung cấp các nguồn tài liệu đơn giản, dễ hiểu, có hình ảnh minh họa rõ ràng, bao gồm: + Video YouTube giới thiệu các con vật quen thuộc: chó, mèo, gà, vịt (link do GV chuẩn bị). + Video hoạt hình âm thanh và tiếng kêu của các con vật (chó sủa, gà gáy, vịt kêu...). + Bộ tranh ảnh các con vật quen thuộc (ảnh chó, mèo, gà, vịt, bò...). + Tranh sinh hoạt của các con vật (ăn, ngủ, chạy, chơi...)
Bước 3: Xác định nhiệm vụ	Các nhóm tìm hiểu các nhiệm vụ sau: + Kể tên 3-5 con vật sau đó ghi lại các đặc điểm về hình dạng, màu sắc, độ lớn, đặc điểm nổi bật của chúng, nêu được các bộ phận bên ngoài của các con vật. + Thảo luận nhóm về lợi ích của con vật. + Đóng vai hoặc vẽ tranh minh họa về cách bảo vệ con vật.

Bước 4: Thiết kế tiến trình	+ Các nhóm tìm hiểu nhiệm vụ GV đưa ra. + Các nhóm kết hợp sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội và thông tin trên trang web được cung cấp để hoàn thành nhiệm vụ. + Chuẩn bị báo cáo, thời gian cho mỗi nhóm báo cáo dưới 10 phút.
Bước 5: Trình bày trang Webquest	

Bài 18: Chăm sóc và bảo vệ vật nuôi

Quy trình thiết kế	Thiết kế vào bài học
Bước 1: Chọn và giới thiệu chủ đề	Chủ đề: Chúng em cùng học cách chăm sóc và bảo vệ vật nuôi. Giới thiệu: Các em thân mến! Ở nhà, chắc hẳn nhiều bạn có nuôi mèo, chó, gà hoặc cá, thỏ,... Vật nuôi rất dễ thương và gần gũi với chúng ta. Nhưng làm thế nào để chăm sóc và bảo vệ các bạn vật nuôi ấy thật tốt? Trong hoạt động hôm nay, các em sẽ cùng nhau khám phá, tìm hiểu, thực hiện các nhiệm vụ để trở thành “Người bạn tốt của vật nuôi” nhé!

Bước 2: Tìm nguồn tài liệu học tập	Giáo viên lựa chọn và cung cấp các nguồn phù hợp với lứa tuổi học sinh lớp 1, chủ yếu là hình ảnh, video ngắn, sách giáo khoa và thông tin đơn giản: - Video clip: + Cách chăm sóc chó mèo + Bé học chăm sóc vật nuôi - Hình ảnh: + Hình chó, mèo, gà, cá, thỏ... khỏe mạnh và được chăm sóc + Hình các việc làm chăm sóc vật nuôi (cho ăn, làm chuồng sạch, tiêm phòng...) - Tài liệu học tập: - SGK Tự nhiên và Xã hội lớp 1 – Bài 18 - Tranh minh họa do giáo viên chuẩn bị - Trang web học tập: + kienthuctre.vn – mục "Khám phá thế giới động vật" + YouTube Kids (dưới sự kiểm soát của giáo viên)
Bước 3: Xác định nhiệm vụ	Các nhóm tìm hiểu các nhiệm vụ sau: + Em hãy kể tên các việc nên và không nên làm để chăm sóc và bảo vệ vật nuôi. + Khi tiếp xúc với vật nuôi ta cần lưu ý những gì? + Khi không may bị chó, mèo cắn ta cần làm gì?

Bước 4: Thiết kế tiến trình	+ Các nhóm tìm hiểu nhiệm vụ GV đưa ra. + Các nhóm kết hợp sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội và thông tin trên trang web được cung cấp để hoàn thành nhiệm vụ. + Chuẩn bị báo cáo, thời gian cho mỗi nhóm báo cáo dưới 10 phút.
Bước 5: Trình bày trang Webquest	

2.3.2. Thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2

Đây là hình ảnh trang chủ trang Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội lớp 2 bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống mà chúng tôi đã xây dựng:



Hình 2.2. Trang chủ trang Webquest

Mã QR trang Webquest:



Bài 16: Thực vật sống ở đâu?

Quy trình thiết kế	Thiết kế vào bài học
Bước 1: Chọn và giới thiệu chủ đề	Chủ đề: Thực vật sống ở đâu? Giới thiệu: Chào mừng các em đến với hành trình khám phá thế giới thực vật. Các em có biết cây cối sống ở rất nhiều nơi khác nhau không? Thông qua bài học ngày hôm nay chúng mình hãy cùng tìm hiểu.
Bước 2: Tìm nguồn tài liệu học tập	Giáo viên lựa chọn và cung cấp các nguồn phù hợp với lứa tuổi học sinh lớp 2: - Các trang web: youtu.be/YxXofAKy2YQ?si=rRmEBLivs9UA7UWn www.cleanipedia.com/vn/ngoai-nha/nen-tuoi-cay-vao-luc-nao-thoi-diem-tuoi-cay-tot-nhat.html youtu.be/ixk2Zkw1SrA?si=j1Wx2eKaGRi5Di77 - Tài liệu học tập: SGK Tự nhiên và Xã hội lớp 2 – Bài 16: Thực vật sống ở đâu?
Bước 3: Xác định nhiệm vụ	Các em sẽ: + Tìm hiểu các môi trường sống của thực vật. + Quan sát và phân loại một số loại cây theo nơi chúng sinh sống. + Trình bày kết quả nghiên cứu bằng hình ảnh, sơ đồ hoặc bài viết ngắn.

Bước 4: Thiết kế tiến trình	+ Các nhóm tìm hiểu nhiệm vụ GV đưa ra. + Các nhóm kết hợp sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội và thông tin trên trang web được cung cấp để hoàn thành nhiệm vụ. + Chuẩn bị báo cáo, thời gian cho mỗi nhóm báo cáo dưới 10 phút.
Bước 5: Trình bày trang Webquest	

Bài 17: Động vật sống ở đâu?

Quy trình thiết kế	Thiết kế vào bài học
Bước 1: Chọn và giới thiệu chủ đề	Chủ đề: Động vật sống ở đâu? Giới thiệu: Chào mừng các em đến với hành trình khám phá thế giới động vật. Các em có biết động vật có thể sống ở rất nhiều nơi khác nhau không? Có loài sống trên cạn, có loài sống dưới nước, thậm chí có loài sống cả ở hai môi trường. Hôm nay, chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu về môi trường sống của động vật nhé.
Bước 2: Tìm nguồn tài liệu học tập	Giáo viên lựa chọn và cung cấp các nguồn phù hợp với lứa tuổi học sinh lớp 2: - Các trang web: youtu.be/g4l_bj5ABUA?si=IXlxpT88AW0HRxGb

	- Tài liệu học tập: SGK Tự nhiên và Xã hội lớp 2 – Bài 17: Động vật sống ở đâu?
Bước 3: Xác định nhiệm vụ	Các em sẽ: + Nêu tên và nơi sống của một số động vật xung quanh. + Phân loại được động vật theo môi trường sống. + Yêu quý và biết chăm sóc con vật đúng cách.
Bước 4: Thiết kế tiến trình	+ Các nhóm tìm hiểu nhiệm vụ GV đưa ra. + Các nhóm kết hợp sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội và thông tin trên trang web được cung cấp để hoàn thành nhiệm vụ. + Chuẩn bị báo cáo, thời gian cho mỗi nhóm báo cáo dưới 10 phút.
Bước 5: Trình bày trang Webquest	

Bài 18: Cần làm gì để bảo vệ môi trường sống của thực vật và động vật?

Quy trình thiết kế	Thiết kế vào bài học
Bước 1: Chọn và giới thiệu chủ đề	Chủ đề: Cần làm gì để bảo vệ môi trường sống của thực vật và động vật? Giới thiệu: Các em có biết rằng cây cối và các loài động vật đang gặp nguy hiểm vì môi trường sống của chúng bị ô nhiễm, bị chặt phá hay bị săn bắt quá mức không? Nếu chúng ta không hành động, nhiều loài sẽ biết mất mãi mãi.

	Nhiệm vụ của các em trong bài học này là trở thành những người hùng bảo vệ môi trường, ta sẽ tìm hiểu cách bảo vệ cây cối và động vật xung quanh mình. Các em đã sẵn sàng chưa? Hãy cùng khám phá nhé.
Bước 2: Tìm nguồn tài liệu học tập	Giáo viên lựa chọn và cung cấp các nguồn phù hợp với lứa tuổi học sinh lớp 2: - Các trang web: fptshop.com.vn/tin-tuc/danh-gia/o-nhiem-moi-truong-la-gi-164708 youtu.be/LjSH9VikKuQ?si=0Wdsj8gM3p0uk0fj youtu.be/1PXAjJFPmNU?si=PJ0mJPGeZlt32Yma - Tài liệu học tập: SGK Tự nhiên và Xã hội lớp 2 – Bài 18: Cần làm gì để bảo vệ môi trường sống của thực vật và động vật?
Bước 3: Xác định nhiệm vụ	Các em sẽ: + Nêu tên và nơi sống của một số động vật xung quanh. + Phân loại được động vật theo môi trường sống. + Yêu quý và biết chăm sóc con vật đúng cách.
Bước 4: Thiết kế tiến trình	+ Các nhóm tìm hiểu nhiệm vụ GV đưa ra. + Các nhóm kết hợp sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội và thông tin trên trang web được cung cấp để hoàn thành nhiệm vụ. + Chuẩn bị báo cáo, thời gian cho mỗi nhóm báo cáo dưới 10 phút.
Bước 5: Trình bày trang Webquest	

Bài 19: Thực vật và động vật quanh em

Quy trình thiết kế	Thiết kế vào bài học
Bước 1: Chọn và giới thiệu chủ đề	Chủ đề: Cần làm gì để bảo vệ môi trường sống của thực vật và động vật? Giới thiệu: Chào mừng các em đến với hành trình khám phá thế giới thực vật và động vật xung quanh ta! Các em sẽ cùng tìm hiểu về các loài cây xanh, các sinh vật sống gần mình và khám phá cách con người tác động đến môi trường sống của chúng.
Bước 2: Tìm nguồn tài liệu học tập	Giáo viên lựa chọn và cung cấp các nguồn phù hợp với lứa tuổi học sinh lớp 2: - Các trang web: youtu.be/wKJ9ZuSGZDg?si=iEQU1kXbhsAETk3a - Tài liệu học tập: SGK Tự nhiên và Xã hội lớp 2 – Bài 19: Thực vật và động vật quanh em
Bước 3: Xác định nhiệm vụ	Em sẽ: + Khám phá, tìm hiểu về thực vật và động vật xung quanh. + Mô tả được môi trường sống của một số thực vật và động vật. + Tìm hiểu những việc làm của con người làm cho môi trường sống của thực vật và động vật ở đó thay đổi.
Bước 4: Thiết kế tiến trình	+ Các nhóm tìm hiểu nhiệm vụ GV đưa ra. + Các nhóm kết hợp sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội và thông tin trên trang web được cung cấp để hoàn thành nhiệm vụ. + Chuẩn bị báo cáo, thời gian cho mỗi nhóm báo cáo dưới 10 phút.

Bước 5: Trình bày trang Webquest	
---	--

2.3.3. Thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3

Đây là hình ảnh trang chủ trang Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội lớp 3 bộ sách kết nối tri thức với cuộc sống mà chúng tôi đã xây dựng:



Hình 2.3. Trang chủ trang Webquest

Mã QR trang Webquest:



Bài 13: Một số bộ phận của thực vật

Quy trình thiết kế	Thiết kế vào bài học
Bước 1: Chọn và giới thiệu chủ đề	Chủ đề: Một số bộ phận của thực vật Giới thiệu: Thực vật quanh ta có nhiều loại khác nhau, nhưng chúng đều có những bộ phận quen thuộc như rễ, thân, lá, hoa, quả và hạt. Trong hoạt động này, các em sẽ cùng nhau khám phá các bộ phận của thực vật, chức năng của từng bộ phận và vai trò của chúng trong đời sống con người. Hãy sẵn sàng tham gia hành trình khám phá thú vị này nhé!
Bước 2: Tìm nguồn tài liệu học tập	Giáo viên lựa chọn và cung cấp các nguồn phù hợp với lứa tuổi học sinh lớp 3: - Các trang web: www.youtube.com/watch?v=gwKLi_U_HNk mekongagri.com/hieu-ve-vai-tro-cau-tao-cua-re-cay/ www.youtube.com/watch?v=e7yWQk7-yX4 vi.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A2n_c%C3%A2y vi.wikipedia.org/wiki/L%C3%A1 kla.vn/blog/40-hinh-dang-la/ vi.wikipedia.org/wiki/Qu%E1%BA%A3 vi.wikipedia.org/wiki/Hoa - Tài liệu học tập: SGK Tự nhiên và Xã hội lớp 3 – Bài 13: Một số bộ phận của thực vật Các nhóm sẽ: + Quan sát các loại cây khác nhau và cho biết cây có mấy loại rễ cây chính? + So sánh chức năng của từng loại rễ.

Bước 3: Xác định nhiệm vụ	+ Rễ cây có màu gì? Có đặc điểm gì đặc biệt? + Em hãy liệt kê một số cây có loại rễ cọc và rễ chùm. + Quan sát những cây cối xung quanh em, kể tên 3-5 cây có loại thân khác nhau. Nhận xét và so sánh về đặc điểm của các thân cây. + Em hãy chọn 3 - 5 lá cây bất kì. Quan sát các lá cây đó, vẽ và ghi tên các bộ phận của các loại lá cây đó. + Lập bảng so sánh về hình dạng, màu sắc, kích thước của 3-5 cây. + Em hãy chọn 3 - 5 bông hoa, quan sát sau đó chỉ ra các bộ phận của hoa. Nhận xét và so sánh về màu sắc, hình dạng của hoa đó. + Em hãy chọn 3 - 5 quả, quan sát sau đó chỉ ra các bộ phận của quả. Nhận xét và so sánh về màu sắc, hình dạng của quả đó.
Bước 4: Thiết kế tiến trình	+ Các nhóm tìm hiểu nhiệm vụ GV đưa ra. + Các nhóm kết hợp sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội và thông tin trên trang web được cung cấp để hoàn thành nhiệm vụ. + Chuẩn bị báo cáo, thời gian cho mỗi nhóm báo cáo dưới 10 phút.
Bước 5: Trình bày trang Webquest	

Bài 14: Chức năng một số bộ phận của thực vật

Quy trình thiết kế	Thiết kế vào bài học
Bước 1: Chọn và giới thiệu chủ đề	Chủ đề: Chức năng một số bộ phận của thực vật Giới thiệu: Thực vật xung quanh chúng ta có nhiều bộ phận khác nhau. Mỗi bộ phận đều có chức năng riêng giúp cây phát triển và tồn tại. Vậy em có biết rễ, thân, lá, hoa và quả có vai trò như thế nào? Trong nhiệm vụ này các em sẽ quan sát, nghiên cứu và thảo luận theo nhóm để tìm hiểu chức năng của từng bộ phận của cây.
Bước 2: Tìm nguồn tài liệu học tập	Giáo viên lựa chọn và cung cấp các nguồn phù hợp với lứa tuổi học sinh lớp 3: - Các trang web: vi.wikipedia.org/wiki/R%E1%BB%85 www.youtube.com/watch?v=gzFWrkNv-jg youtu.be/FT0Fqq84_I8?si=VbDFjLMOZUljg8tw vi.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A2n_c%C3%A2y youtu.be/a7PtEgx2lfM?si=VvUvTmqz2HZdF93n vi.wikipedia.org/wiki/L%C3%A1 youtu.be/mpwga2N5tPo?si=w1XH1fpSTMH_-dUK youtu.be/XVmijEHkFC4?si=QPs4WcorvV102Vxu vi.wikipedia.org/wiki/Hoa vi.wikipedia.org/wiki/Qu%E1%BA%A3 youtu.be/BCgt_jZ-vJw?si=qm-QdxdcwivEHRd0 youtu.be/THcS5qMyS5o?si=Y4e8cXMuyX_DZSCb - Tài liệu học tập: SGK Tự nhiên và Xã hội lớp 3 – Bài 14: Chức năng một số bộ phận của thực vật

Bước 3: Xác định nhiệm vụ	Các nhóm tìm hiểu các thông tin sau: - Quan sát hình ảnh về rễ cây + Thực hiện thí nghiệm: Chuẩn bị 1 cây bất kì, nước màu, cốc nhựa màu trắng. Tiến hành cho cây vào cốc nhựa sau đó đổ nước màu vào rồi quan sát quá trình hút nước của cây. + Trình bày chức năng của rễ. - Quan sát hình ảnh về thân cây trình bày chức năng của thân cây bằng sơ đồ tư duy - Tìm hiểu về quá trình quang hợp của lá. + Trình bày chức năng của lá. - Quan sát hình ảnh về hoa và quả. + Tìm hiểu vai trò của hoa trong quá trình sinh sản của cây. + Trình bày chức năng của hoa và quả.
Bước 4: Thiết kế tiến trình	+ Các nhóm tìm hiểu nhiệm vụ GV đưa ra. + Các nhóm kết hợp sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội và thông tin trên trang web được cung cấp để hoàn thành nhiệm vụ. + Chuẩn bị báo cáo, thời gian cho mỗi nhóm báo cáo dưới 10 phút.
Bước 5: Trình bày trang Webquest	

Bài 15: Một số bộ phận của động vật và chức năng của chúng

Quy trình thiết kế	Thiết kế vào bài học
Bước 1: Chọn và giới thiệu chủ đề	Chủ đề: Một số bộ phận của động vật và chức năng của chúng Giới thiệu: Chào mừng các em! Hôm nay, chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu về các bộ phận của động vật và chức năng của chúng. Các em sẽ được khám phá những điều thú vị về cách động vật sử dụng các bộ phận cơ thể để sinh tồn và phát triển. Hãy cùng nhau bắt đầu hành trình đầy kỳ thú này nhé!
Bước 2: Tìm nguồn tài liệu học tập	Giáo viên lựa chọn và cung cấp các nguồn phù hợp với lứa tuổi học sinh lớp 3: - Các trang web: youtu.be/hfAUk69Grfk?si=kzDFWRo8ZozjGzu0 1900.edu.vn/cau-hoi/quan-sat-hinh-va-thuc-hien-chi-va-noi-ten-mot-so-bo-phan-ben-ngoai-cua-con-vat-34140 - Tài liệu học tập: SGK Tự nhiên và Xã hội lớp 3 – Bài 15: Một số bộ phận của động vật và chức năng của chúng
Bước 3: Xác định nhiệm vụ	Các nhóm tìm hiểu các thông tin sau: - Quan sát các loài động vật xung quanh em (chó, mèo, cá, chim, cua, chó,..) chọn 3 – 5 con vật nêu tên một số bộ phận bên ngoài của con vật đó. Phân loại con vật dựa vào cơ quan di chuyển và lớp che phủ bên ngoài cơ thể của các con vật. So sánh đặc điểm bên ngoài của chúng. Sưu tầm tranh ảnh về một số con vật.
Bước 4: Thiết kế tiến trình	+ Các nhóm tìm hiểu nhiệm vụ GV đưa ra. + Các nhóm kết hợp sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội

	và thông tin trên trang web được cung cấp để hoàn thành nhiệm vụ. + Chuẩn bị báo cáo, thời gian cho mỗi nhóm báo cáo dưới 10 phút.
Bước 5: Trình bày trang Webquest	

Bài 16: Sử dụng hợp lí thực vật và động vật

Quy trình thiết kế	Thiết kế vào bài học
Bước 1: Chọn và giới thiệu chủ đề	Chủ đề: Sử dụng hợp lí thực vật và động vật Giới thiệu: Thực vật và động vật là những người bạn vô cùng quan trọng với cuộc sống của chúng ta. Tuy nhiên, nếu con người khai thác quá mức, môi trường sống của các loài sẽ bị ảnh hưởng nghiêm trọng. Nhiệm vụ của các em là trở thành những “nhà bảo vệ thiên nhiên tí hon” để tìm hiểu vì sao cần sử dụng thực vật và động vật một cách hợp lý và chúng ta có thể làm gì để giúp bảo vệ chúng.
Bước 2: Tìm nguồn tài liệu học tập	Giáo viên lựa chọn và cung cấp các nguồn phù hợp với lứa tuổi học sinh lớp 3: - Các trang web: youtu.be/wKJ9ZuSGZDg?si=H-TGDDz4NwSOEYwL

	- Tài liệu học tập: SGK Tự nhiên và Xã hội lớp 3 – Bài 16: Sử dụng hợp lý thực vật và động vật
Bước 3: Xác định nhiệm vụ	Các em sẽ: + Tìm hiểu lợi ích của thực vật và động vật đối với con người và môi trường. + Khám phá những cách sử dụng hợp lý và bảo vệ chúng. + Thảo luận theo nhóm và đưa ra giải pháp bảo vệ thiên nhiên. + Trình bày ý tưởng của nhóm bằng tranh vẽ, bài thuyết trình hoặc tiểu phẩm ngắn.
Bước 4: Thiết kế tiến trình	+ Các nhóm tìm hiểu nhiệm vụ GV đưa ra. + Các nhóm kết hợp sách giáo khoa Tự nhiên và Xã hội và thông tin trên trang web được cung cấp để hoàn thành nhiệm vụ. + Chuẩn bị báo cáo, thời gian cho mỗi nhóm báo cáo dưới 10 phút.
Bước 5: Trình bày trang Webquest	

2.4. MỘT SỐ LƯU Ý SỰ PHẠM KHI THIẾT KẾ VÀ SỬ DỤNG WEBQUEST TRONG DẠY HỌC CHỦ ĐỀ “THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT”, MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI

2.4.1. Xác định mục tiêu rõ ràng

Việc xác định mục tiêu rõ ràng là yếu tố then chốt giúp định hướng toàn bộ quá trình học tập. Mục tiêu cần cụ thể, phù hợp với chương trình và năng lực nhận thức của học sinh, thể hiện rõ HS cần biết gì, làm được gì và hình thành thái độ ra sao đối với thế giới tự nhiên. Đồng thời, mục tiêu cũng cần gắn với việc phát triển các năng lực và phẩm chất như tự học, hợp tác, giải quyết vấn đề. Đây là cơ sở để xây dựng các nhiệm vụ, quy trình học tập, tài nguyên và tiêu chí đánh giá trong Webquest một cách hợp lý, hiệu quả và có tính sự phạm cao.

2.4.2. Gắn bó mật thiết với nội dung bài học trên lớp

Một Webquest hay sẽ không tạo ra một hiệu quả nào nếu nó không gắn với nội dung bài học trên lớp. Webquest càng gắn với nội dung bài học thì nó càng giúp HS học tập có hiệu quả, không kể đến nó được thiết kế như thế nào và trình bày bằng phương tiện gì.

2.4.3. Nguồn tư liệu

Chọn lọc tài liệu từ các nguồn đáng tin cậy như website giáo dục, bài báo khoa học, video từ các tổ chức uy tín. Sắp xếp tài liệu theo thứ tự logic, từ đơn giản đến nâng cao, giúp HS tiếp cận thông tin một cách hệ thống. Đảm bảo tài liệu có sự đa dạng về hình thức (văn bản, hình ảnh, video,...) để thu hút sự chú ý và hỗ trợ HS có phong cách học tập khác nhau. Sự phong phú thông tin của trang web làm cho Webquest trở nên tuyệt vời khi tạo ra những bài học nhiều trải nghiệm ở các cấp độ khác nhau.

2.4.4. Tiến trình thực hiện

Cung cấp hướng dẫn chi tiết về cách thực hiện Webquest, từ bước tìm kiếm thông tin, phân tích dữ liệu đến trình bày kết quả để HS có thể dễ dàng thực hiện, đúng theo trình tự.

Kết luận chương 2

Qua quá trình tìm hiểu về việc thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật”, môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học, tôi rút ra một số kết luận và suy nghĩ như sau:

Thứ nhất, nguyên tắc thiết kế Webquest: Cần đảm bảo mục tiêu rõ ràng, nội dung phù hợp với học sinh tiểu học, khả thi và hiệu quả. Webquest nên kích thích tư duy, sáng tạo và hợp tác của học sinh.

Thứ hai, quy trình thiết kế: Gồm 7 bước: chọn và giới thiệu chủ đề, tìm tài liệu, xác định nhiệm vụ, thiết kế tiến trình, trình bày Webquest, thực hiện và đánh giá. Quy trình logic, dễ thực hiện và linh hoạt.

Thứ ba, tiến trình và sản phẩm: Qua thiết kế Webquest về “Thực vật và động vật”, học sinh học tích cực hơn, rèn kỹ năng tự học, thuyết trình và làm việc nhóm.

Cuối cùng, lưu ý sư phạm: Cần xác định mục tiêu rõ ràng, nhiệm vụ phù hợp, thời lượng hợp lý và gắn nội dung với hoạt động để học sinh học tập chủ động, hiệu quả.

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Trên cơ sở nghiên cứu lí luận và thực tiễn, chúng tôi đã tập trung làm rõ vai trò, cấu trúc, quy trình thiết kế cũng như cách vận dụng WebQuest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” – môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học.

Từ những cơ sở lí luận và cơ sở thực tiễn về Webquest chúng tôi đã làm rõ tiềm năng của hình thức này trong đổi mới phương pháp dạy học. Đồng thời, qua khảo sát thực tế, đã chỉ ra những hạn chế trong việc thiết kế và sử dụng Webquest của GV hiện nay, từ đó xác định rõ tính cần thiết và cấp thiết của việc nghiên cứu.

Nội dung Webquest được xây dựng bám sát mục tiêu giáo dục, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý HS Tiểu học, đảm bảo tính khả thi và hiệu quả khi triển khai trong thực tiễn.

Từ những phân tích trên, WebQuest không chỉ là một công cụ hỗ trợ dạy học hiện đại, mà còn góp phần tích cực trong việc hình thành năng lực tự học, tư duy sáng tạo và phát triển phẩm chất HS theo định hướng Chương trình giáo dục phổ thông 2018.

2. Kiến nghị

Để nâng cao hiệu quả việc thiết kế và sử dụng Webquest trong dạy học nói chung và dạy học môn Tự nhiên và Xã hội chủ đề “ Thực vật và động vật” nói riêng, chúng tôi đưa ra một số kiến nghị cụ thể như sau:

Có cơ hội được thực nghiệm Webquest trong các chủ đề và các môn học khác trong trường Tiểu học.

Nếu có cơ hội em sẽ tiến hành thực nghiệm sư phạm tại các trường Tiểu học để đạt hiệu quả.

Những kết luận và kiến nghị trên là kết quả của quá trình điều tra của chúng tôi, nhằm mục đích nâng cao chất lượng giáo dục và học tập.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Tiếng Việt

- [1]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể*, Ban hành kèm theo thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- [2]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông môn Tự nhiên và Xã hội*, Ban hành kèm theo thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- [3]. Đảng Cộng sản Việt Nam, Ban chấp hành Trung ương Đảng (2013), *Nghị quyết Hội nghị lần thứ 8, Ban Chấp hành Trung ương khóa XI (Nghị quyết số 29-NQ/TW) về đổi mới căn bản, toàn diện Giáo dục và Đào tạo*.
- [4]. Meier, Nguyễn Văn Cường (2010), *Một số vấn đề chung về đổi mới PPDH ở trường trung học phổ thông*, Bộ GD-ĐT, Dự án phát triển giáo dục trung học phổ thông.
- [5]. Nguyễn Văn Cường (2009), *Lí luận dạy học hiện đại*, Tài liệu học tập cao học K20, Đại học Sư phạm Hà Nội.
- [6]. Ngô Thu Hằng, Trần Trung Ninh và Phạm Thanh Nga (2021), *Dạy học tích hợp giáo dục bảo vệ môi trường chủ đề Webquest dấu chân Carbon nhằm phát triển năng lực vận dụng kiến thức kỹ năng cho học sinh*, Khoa Hóa học, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội.
- [7]. Nguyễn Thị Hòa, Nguyễn Thị Khánh Huyền, Trần Thị Thu, Đào Thị Huyền Trang (2020), *Xây dựng và sử dụng Webquest hỗ trợ dạy học phân di truyền học (sinh học 12) theo mô hình dạy học hỗn hợp Blended Learning*.
- [8]. Nguyễn Thị Kim Thoa, Thái Hoài Minh (2013), “Vận dụng webquest trong dạy học nội dung Axit Sunfuric” (Chương trình Hoá học 10 Nâng cao). *Tạp chí Khoa học* 48:34.
- [9]. Đoàn Thanh Phương, Nguyễn Thị Hoài Thương (2016), *Ứng dụng WebQuest trong giáo dục về nông nghiệp hữu cơ cho học sinh lớp 10, trung học phổ thông*, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng.

2. Tiếng Anh

- [10]. Dodge, Bernie (1995), *Some thoughts about WebQuests*.
- [11]. March, T. (2003), *The Learning Power of Webquest*. Educational Leadership, 61(4), 34-37.
- [12]. López, M.A.F, Sánchez, J.J.G. (2018), “The use of Webquest in higher education: A case study”, *Journal of New Approaches in Educational Research*, 7(2), 89-96.

3. Website

- [13] <https://www.studocu.vn/vn/document/truong-dai-hoc-can-tho/tam-ly-hoc-dai-cuong/mot-so-dac-diem-tam-ly-cua-hoc-sinh-tieu-hoc/40648367>
(truy cập ngày 12/11/2024)
- [14] <https://ditiep.com/phuong-phap-day-hoc-theo-tiep-can-nang-luc-nguoi-hoc/> (truy cập ngày 25/10/2024)
- [15] <https://www.slideshare.net/slideshow/vn-dng-phng-php-webquest-trong-dy-hc-chng-nhm-oxi-ha-hc-lp-10-nng-cao/69315150#24> (truy cập ngày 05/01/2025)
- [16] [Luận văn Thạc sĩ Khoa học giáo dục Xây dựng và phát triển webquest nhằm phát triển năng lực ICT cho học sinh trong dạy học phần Phi kim Hóa 10 THPT](#) (truy cập ngày 16/02/2025)

PHỤ LỤC
PHIẾU KHẢO SÁT GIÁO VIÊN
VỀ VIỆC THIẾT KẾ WEBQUEST TRONG DẠY HỌC
CHỦ ĐỀ “THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT”,
MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI Ở TIỂU HỌC

Kính chào Quý Thầy/Cô!

Để nâng góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học, nhóm nghiên cứu trân trọng gửi tới Quý Thầy/Cô phiếu lấy ý kiến phản hồi về việc *thiết kế Webquest trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội ở Tiểu học*. Ý kiến của Quý Thầy/Cô sẽ giúp nhóm tác giả có cơ sở để đề ra các giải pháp nhằm nâng cao chất lượng học tập và thực hành nghề nghiệp sau này.

Nhóm nghiên cứu đảm bảo các thông tin của Quý Thầy/Cô trong phiếu này hoàn toàn được bảo mật và chỉ được sử dụng vào mục đích nghiên cứu theo quy định.

Rất mong sự hợp tác của Quý Thầy/Cô!

I. THÔNG TIN CHUNG

Họ và tên giáo viên:

Đơn vị công tác:

Số điện thoại:

Email:

II. NỘI DUNG KHẢO SÁT

Thầy/Cô hãy đánh dấu “X” vào ô trả lời Thầy/Cô chọn.

Câu 1: Thầy/Cô có thường xuyên thiết kế Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng không?

- ☐ Chưa bao giờ
- ☐ Ít khi
- ☐ thỉnh thoảng
- ☐ Thường xuyên

Câu 2: Theo Thầy/Cô, sử dụng Webquest trong dạy học có nghĩa là gì?
(chỉ chọn 1 đáp án)

- ☐ Tạo ra một bài học trực tuyến, nơi HS chủ động tìm kiếm thông tin (thông tin đã được GV chọn lọc từ trước), giải quyết vấn đề và tạo ra sản phẩm
- ☐ Cho phép HS tự do lướt web và tìm kiếm bất kỳ thông tin nào HS muốn
- ☐ Sử dụng các công cụ trực tuyến để trình chiếu bài giảng một cách sinh động hơn

Câu 3: Theo Thầy/Cô, thiết kế Webquest trong dạy học được tiến hành theo trình tự các bước nào sau đây? (Đánh số thứ tự từ 1- 7 vào ô trống theo trật tự các bước mà Thầy/cô cho là đúng)

- ☐ Tìm nguồn tài liệu học tập
- ☐ Thiết kế tiến trình
- ☐ Chọn và giới thiệu chủ đề
- ☐ Trình bày trang web
- ☐ Xác định nhiệm vụ
- ☐ Thực hiện webquest
- ☐ Đánh giá, sửa chữa

Câu 4: Theo Thầy/Cô, việc thiết kế và sử dụng Webquest cho học sinh trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng có những tác dụng gì? (có thể chọn nhiều đáp án)

☐ GV có thể dễ dàng giao nhiệm vụ cho HS và HS có thể thực hiện nhiệm vụ ở bất cứ đâu, bất cứ lúc nào

☐ HS làm quen với các công cụ trực tuyến, nâng cao kỹ năng sử dụng máy tính

☐ Thay vì thụ động tiếp nhận thông tin, HS được khuyến khích tự mình tìm kiếm, khám phá và xây dựng kiến thức

☐ Giúp HS có thể dễ dàng tìm kiếm thông tin liên quan đến bài học thông qua những trang liên kết mà GV đã chọn lọc từ trước, HS được tự do sáng tạo để tạo ra những sản phẩm độc đáo và ấn tượng

☐ Có thể kết hợp đa dạng với các phương pháp dạy học khác như phương pháp thảo luận nhóm, phương pháp thuyết trình, phương pháp giải quyết vấn đề,...Tạo điều kiện phát triển các kỹ năng cần thiết cho học sinh

☐ Tạo ra một môi trường học tập hấp dẫn, giúp HS hứng thú hơn với việc học, khi hoàn thành nhiệm vụ, HS sẽ cảm thấy tự hào và có động lực để tiếp tục học tập.

☐ Ý kiến khác:.....

Câu 5: Theo Thầy/Cô, trong thời đại công nghệ 4.0 và đáp ứng yêu cầu đổi mới của CTGDPT 2018, việc sử dụng Webquest trong dạy học nói chung, trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng có cần thiết không?

☐ Không cần thiết

☐ Cần thiết một phần

☐ Cần thiết

☐ Rất cần thiết

Câu 6: Theo Thầy/Cô khi thiết kế Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng cần phải lưu ý những gì? (có thể chọn nhiều đáp án)

- ☐ Xác định rõ những kiến thức, kỹ năng nào mà HS cần đạt được sau khi hoàn thành Webquest
- ☐ Hỗ trợ và hướng dẫn cụ thể cho HS
- ☐ Cung cấp các nguồn tài liệu đa dạng
- ☐ Cần kết hợp nhiều hình thức đánh giá (trắc nghiệm, sản phẩm...) để đánh giá toàn diện năng lực học sinh
- ☐ Nhiệm vụ phải phù hợp với trình độ và khả năng của HS
- ☐ Ý kiến khác:.....

Câu 7: Thầy/Cô đánh giá thế nào về khả năng của mình và đồng nghiệp trong việc sử dụng các công cụ để thiết kế Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng?

- ☐ Chưa thành thạo
- ☐ Số ít thành thạo
- ☐ Phân vân
- ☐ Đa số thành thạo
- ☐ Rất thành thạo

Câu 8: Khi thiết kế Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng, Thầy/Cô thường gặp những khó khăn nào? (có thể chọn nhiều đáp án)

- ☐ Kỹ năng sử dụng CNTT còn hạn chế
- ☐ Thiếu thiết bị và kết nối internet
- ☐ Mất nhiều thời gian để thiết kế
- ☐ Khó khăn trong việc lựa chọn công cụ để thiết kế
- ☐ Khó tạo ra các nhiệm vụ vừa hấp dẫn, vừa phù hợp với năng lực HS

- ☐ Khó xây dựng các tiêu chí đánh giá rõ ràng, khách quan và công bằng
- ☐ Không có sự chia sẻ kinh nghiệm, hỗ trợ từ đồng nghiệp và nhà trường
- ☐ Khó tìm được hình ảnh, video phù hợp, chất lượng cao về chủ đề
- ☐ Khó khăn khác:

Câu 9: Thầy/Cô có mong muốn gì để việc thiết kế và sử dụng Webquest trong dạy học nói chung và trong dạy học chủ đề “Thực vật và động vật” môn Tự nhiên và Xã hội nói riêng được hiệu quả hơn? (có thể chọn nhiều đáp án)

- ☐ Tổ chức các buổi tập huấn, hội thảo để giáo viên hiểu rõ về phương pháp Webquest, cách thiết kế và ứng dụng vào thực tế
- ☐ Đầu tư trang thiết bị công nghệ, đảm bảo kết nối internet ổn định để giáo viên và học sinh có thể truy cập và sử dụng các công cụ thiết kế Webquest
- ☐ Thành lập một đội ngũ hỗ trợ kỹ thuật để giải đáp các thắc mắc, khắc phục sự cố trong quá trình sử dụng công nghệ.
- ☐ Xây dựng kho tài liệu Webquest mở
- ☐ Đánh giá hiệu quả của việc áp dụng Webquest và khen thưởng những giáo viên có sáng kiến và đạt được kết quả tốt
- ☐ Ý kiến khác:

Xin cảm ơn ý kiến đóng góp của quý Thầy/Cô!