TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TRUNG HỌC

Lưu Hoàng Nam

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀO THIẾT KẾ MỘT SỐ BÀI GIẢNG TRONG DẠY HỌC MÔN LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ LỚP 9

Mã sinh viên: 2552490020
Ngành: Lịch sử - Địa lí

NINH BÌNH, 2025

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TRUNG HỌC

Lưu Hoàng Nam

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀO THIẾT KẾ MỘT SỐ BÀI GIẢNG TRONG DẠY HỌC MÔN LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ LỚP 9

Mã sinh viên: 2552490020
Ngành: Lịch sử - Địa lí

Người hướng dẫn: Th.S Phạm Thị Loan

NINH BÌNH, 2025

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan rằng khóa luận tốt nghiệp với đề tài "***Ứng dụng công nghệ thông tin vào thiết kế một số bài giảng trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 9***" hoàn thành dưới sự hướng dẫn của giảng viên - **ThS. Phạm Thị Loan**. Các nội dung nghiên cứu và kết quả trong đề tài này là trung thực và chưa từng được ai công bố trong bất cứ công trình nghiên cứu nào trước đây. Những số liệu trong các bảng biểu phục vụ cho việc phân tích, nhận xét, đánh giá được chính tác giả thu thập từ các nguồn khác nhau có ghi trong phần tài liệu tham khảo.

Nếu phát hiện có bất kỳ sự gian lận nào tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm trước Hội đồng cũng như kết quả luận văn của mình.

Ninh Bình, ngày tháng 05 năm 2025

Sinh viên thực hiện

Lưu Hoàng Nam

XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

Đề tài khóa luận tốt nghiệp **"*Ứng dụng công nghệ thông tin vào thiết kế một số bài giảng trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 9*"** là công trình nghiên cứu của tác giả Lưu Hoàng Nam, MSV: 2552490020, ngành sư phạm Lịch sử - Địa lý. Tôi xác nhận rằng tôi đã trực tiếp hướng dẫn sinh viên Lưu Hoàng Nam th ực hiện khóa luận tốt nghiệp và đồng ý cho sinh viên Lưu Hoàng Nam được phép bảo vệ đề tài khóa luận tốt nghiệp đại học mà sinh viên đã thực hiện.

Đề tài đã được chỉnh sửa theo góp ý của hội đồng chấm khóa luận tốt nghiệp ngày 20/05/2025.

Ninh Bình, ngày tháng 05 năm 2025

Người hướng dẫn

ThS. Phạm Thị Loan

BẢNG KÍ HIỆU VÀ CHỮ VIẾT TẮT

Viết tắt	Viết đầy đủ
BGĐT	Bài giảng điện tử
CNTT	Công nghệ thông tin
GV	Giáo viên
HS	Học sinh
SGK	Sách giáo khoa
KNTTVCS	Kết nối tri thức và cuộc sống
THCS	Trung học cơ sở

DANH MỤC BẢNG BIỂU, ĐỒ THỊ

Tên bảng	Trang
Bảng 1.1. Bảng thống kê các trường THCS trên địa bàn tỉnh Ninh Bình có GV tham gia khảo sát	31
Bảng 1.2. Bảng thống kê các trường THCS trên địa bàn tỉnh Ninh Bình có HS tham gia khảo sát	36
Bảng 1.3. Bảng thống kê kết quả khảo sát học sinh lớp 9 trong việc học tập thông qua các bài giảng có ứng dụng CNTT	36
Bảng 2.1 So sánh Storyline 3 với các phần mềm thiết kế bài giảng khác	59

Tên biểu đồ	Trang
Biểu đồ 1.1. Biểu đồ thống kê thâm niên giảng dạy của giáo viên.	32
Biểu đồ 1.2. Mức độ ứng dụng CNTT trong thiết kế bài giảng	33
Biểu đồ 1.3. Quan điểm và mong muốn về bài giảng tương tác trong dạy học của giáo viên	33
Biểu đồ 1.4. Lí do mà GV chưa từng xây dựng bài giảng E-learning	34
Biểu đồ 1.5. Thống kê nhận thức của giáo viên về bài giảng tương tác trong dạy học	34
Biểu đồ 1.6. Đánh giá kĩ năng thiết kế bài giảng tương tác của GV	35
Biểu đồ 1.7. Khóa học về ứng dụng CNTT trong thiết kế bài giảng	35
Biểu đồ 1.8. Hoạt động bồi dưỡng năng lực ứng dụng CNTT	35

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài 1

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu 2

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu 5

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu 5

5. Phương pháp nghiên cứu 6

6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn 6

Chương 1. CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN 7

1.1 Cơ sở lý luận 7

1.1.1. Công nghệ thông tin 7

1.1.2. Ứng dụng CNTT trong dạy học 8

1.1.3. Vai trò của ứng dụng CNTT trong dạy học Lịch sử - Địa lí 11

1.1.4. Nguyên tắc ứng dụng CNTT trong dạy học Lịch sử - Địa lí 22

1.1.5 Khái quát về nội dung chương trình và sách giáo khoa môn Lịch sử và Địa Lí lớp 9 28

1.2. Cơ sở thực tiễn 30

1.2.1. Thực trạng việc ứng dụng CNTT trong dạy học của GV THCS 30

1.2.2. Một số hình thức ứng dụng CNTT trong dạy học Lịch sử - Địa lí 38

TIỂU KẾT CHƯƠNG 1 41

Chương 2. ỨNG DỤNG MỘT SỐ PHẦN MỀM THIẾT KẾ BÀI GIẢNG MÔN LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ LỚP 9 42

2.1. Một số phần mềm thiết kế bài giảng 42

2.1.1.Phần mềm Adobe Presenter 42

2.1.2. Phần mềm Ispring Suite 49

2.1.3. Phần mềm Storyline 59

2.1.3.1 Giới thiệu Storyline 59

2.1.3.2 Thiết kế bài giảng với Storyline 61

2.2. Ứng dụng phần mềm Storyline vào thiết kế bài giảng 68

2.2.1. Quy trình thiết kế 68

2.2.1.1. Xây dựng lịch bản 68

2.2.1.2. Thiết kế nội dung 69

2.2.1.3. Thiết kế câu hỏi Quiz 70
2.2.1.4. Xử lý âm thanh, video 70
2.2.1.5. Đồng bộ Animation 70
2.2.1.6. Đóng gói 71
2.2.1.7. Test – Kiểm thử 71
2.2.2. Thiết kế một số bài giảng tương tác môn Lịch sử và Địa lí lớp 9 trên phần mềm Strolyline 71
2.2.3. Xây dựng bài giảng tương tác sử dụng phần mềm Storyline 3 74
2.2.3.1. Bài 4. Chiến tranh thế giới thứ hai (1939 – 1945) - môn Lịch sử và Địa lí lớp 9 74
2.2.3.2. Bài 6. Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc và sự thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam 87
2.2.3.3. Bài 17. Vùng Tây Nguyên 100
TIỂU KẾT CHƯƠNG 2 112
KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ 113
Kết luận **113**
Kiến nghị **114**
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO
PHỤ LỤC

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 Hội nghị trung ương 8 khóa XI về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo nêu rõ: "Tiếp tục đổi mới mạnh mẽ phương pháp dạy và học theo hướng hiện đại, phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo và vận dụng kiến thức, kỹ năng của người học; khắc phục lối truyền thụ áp đặt một chiều, ghi nhớ máy móc. Tập trung dạy cách học, cách nghĩ, khuyến khích tự học, tạo cơ sở để người học tự cập nhật và đổi mới tri thức, kỹ năng, phát triển năng lực. Chuyển từ học chủ yếu trên lớp sang tổ chức hình thức học tập đa dạng, chú ý các hoạt động xã hội, ngoại khóa, nghiên cứu khoa học. Đẩy mạnh ứng dụng CNTT và truyền thông trong dạy và học". Nghị quyết đã khuyến khích đẩy mạnh Công nghệ thông tin (CNTT)trong dạy học.

Ứng dụng CNTT - xu thế tất yếu của nền giáo dục hiện đại góp phần nâng cao hiệu quả giảng dạy, CNTT giúp giáo viên (GV) thực hiện các khâu trong quá trình dạy học: thiết kế kế hoạch dạy học, tìm kiếm tài liệu, tổ chức các hoạt động học cho người học, quản lý lớp học; Ứng dụng CNTT trong dạy học không chỉ là một xu hướng và yêu cầu cần thiết để phát triển nền giáo dục hiện đại, đáp ứng nhu cầu và thách thức của thời đại số.

Trong quá trình học tập và rèn luyện, là sinh viên ngành sư phạm Lịch sử - Địa lí, ngoài việc trau dồi tri thức chuyên ngành, tôi nhận thức được CNTT tạo ra cơ hội và thách thức đối với bản thân. Cơ hội, đó là CNTT giúp tôi nâng cao chất lượng giảng dạy, tiếp xúc được với nhiều tài nguyên học tập, hỗ trợ hiệu quả trong thiết kế bài giảng điện tử (BGĐT), bài giảng tương tác tạo ra môi trường học tập mới, linh hoạt trong các hoạt động dạy học, thực hiện các hoạt động kiểm tra, đánh giá giúp tạo hứng thú học tập cho học sinh (HS). Những thuận lợi đó là cơ hội cho người dạy nếu được nắm bắt phát huy, nhưng cũng có thể trở thành thách thức đối với mỗi GV nếu không kịp thời cập nhật. Do vậy, việc ứng dụng CNTT vào dạy học đối với GV là rất cần thiết.

Năm học 2024 - 2025, chương trình giáo dục phổ thông 2018 đã hoàn chỉnh cập nhật ở các cấp học, trong đó có môn Lịch sử và Địa lí lớp 9. Việc nắm bắt kịp thời nội dung chương trình, nghiên cứu triển khai các kế hoạch bài dạy là nhiệm vụ không thể thiếu của người dạy. Xuất phát từ lý luận và thực tiễn trên, là sinh viên chuyên ngành sư phạm Lịch sử - Địa lí, với mong muốn

được góp phần nhỏ trong hoạt động dạy học bộ môn, tôi đã lựa chọn đề tài khóa luận **"Ứng dụng công nghệ thông tin vào thiết kế một số bài giảng trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 9"**

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu

2.1. Tình hình nghiên trên thế giới

Vấn đề ứng dụng CNTT để xây dựng bài giảng điện tử để hỗ trợ hoạt động dạy học đang được phổ biến rộng rãi ở hầu hết các nước phát triển trên thế giới. Đây là một bước tiến triển nhảy vọt trong sự phát triển công nghệ trên toàn cầu, bước đầu ứng dụng trong môi trường giáo dục để đào tạo nhân tài cho đất nước. Mỗi nước có một hệ thống BGĐT riêng, thậm chí một trường cũng có một hệ thống BGĐT riêng biệt cho ngôi trường đó, thậm chí nhiều trường đã thay thế việc học bằng phấn trắng bảng đen, hoặc bảng trắng bút lông dạ để thay thế bằng những BGĐT có sức hút cho người học.

Nhiều quốc gia đã xây dựng chiến lược quốc gia về giáo dục điện tử, khuyến khích việc ứng dụng CNTT trong giảng dạy do nó mang lại nhiều lợi ích như giúp tạo môi trường học tập tương tác thông qua các công cụ như video hội nghị, diễn đàn trực tuyến và các phần mềm học tập. Ngoài ra nó còn cho phép điều chỉnh nội dung học tập phù hợp với nhu cầu và khả năng của từng HS. Đáp ứng nhu cầu công nghệ phổ biến trong dạy học như các nền tảng Moodle, Blackboard cho phép quản lý khóa học, theo dõi tiến độ học tập và cung cấp tài liệu học tập; Phần mềm dạy học trực tuyến với các công cụ như Google Classroom, Zoom, và Microsoft Teams hỗ trợ việc dạy học từ xa. Áp dụng công nghệ thực tế ảo (VR) và thực tế tăng cường (AR) mang lại trải nghiệm học tập chân thực hơn, giúp HS hiểu sâu về các khái niệm phức tạp.

Các nghiên cứu đã chỉ ra rằng việc tích hợp CNTT có thể cải thiện kết quả học tập và tạo ra môi trường tích cực hơn. Do đó, trong tương lai xu hướng toàn cầu là sử dụng AI trong giáo dục là sử dụng trí tuệ nhân tạo để cá nhân hóa quá trình học tập và tự động hóa việc chấm điểm. CNTT còn thúc đẩy hình thức học tập liên tục qua các nền tảng trực tuyến và phát triển kỹ năng mềm đó là tích hợp các công nghệ mới để phát triển kỹ năng như làm việc nhóm, tư duy phản biện.

Hệ thống phần mềm hỗ trợ xây dựng BGĐT rất phong phú và đa dạng được các tập đoàn, công ty hàng đầu trên thế giới về lĩnh vực công nghệ phát triển. Ví dụ như phần mềm thông dụng nhất đối với Việt Nam đó là MS PowerPoint, là một thành tựu của công ty Microsoft, công ty này cũng phát triển nhiều phần mềm hỗ trợ khác đáng nhắc tới đó là Sway; phần mềm Storyline của tập đoàn Articulate Global…

2.2. Tình hình nghiên cứu trong nước

Hiện nay, đã có rất nhiều công trình đề cập đến việc nghiên cứu xây dựng BGĐT ở Việt Nam

Nguyễn Văn Long (2011),Ứng dụng CNTT trong dạy học ngoại ngữ: Từ kinh nghiệm quốc tế đến thực tại Việt Nam tập trung thảo luận tình hình ứng dụng CNTT vào quá trình dạy - học ngoại ngữ nói chung và cụ thể là tiếng Anh từ lí thuyết đến thực tiễn; từ mô hình thế giới đến thực trạng ứng dụng tại Việt Nam. Với nền tảng giáo dục kĩ thuật số, tác giả phân tích các đường hướng phổ biến hiện nay thế giới đang áp dụng làm các mô hình lí thuyết cho việc đưa CNTT vào lớp học, vào quá trình giảng dạy, phân tích các năng lực CNTT mà người GV cần đạt được …

Công trình nghiên cứu "Ứng dụng CNTT trong dạy học tiếng Anh trực tuyến" của đồng tác giả Nguyễn Tất Thắng, Bùi Thị Hải Yến cũng đã nêu ra tương tác trong lớp học ngoại ngữ nói chung và trong lớp học Tiếng Anh nói riêng sẽ ảnh hưởng đến hiệu quả của lớp học cũng như năng lực sử dụng ngoại ngữ của người học. Với sự phát triển của CNTT trong bối cảnh hiện nay, người dạy tiếng Anh dễ dàng sáng tạo trong thiết kế bài giảng, lựa chọn các ứng dụng CNTT để hỗ trợ trong các giờ học trực tuyến, tạo nên những tiết HS động, lôi cuốn, khơi dậy sư hứng thú học tập, khuyến khích và nâng cao sự tương tác của người học trong suốt quá trình học tập trên lớp.

Nguyễn Thị Vân Anh (2013), Ứng dụng CNTT vào việc thiết kế bài giảng điện tử giảng dạy mô đun hàn MAG nhằm nâng cao hiệu quả đào tạo nghề hàn tại trường cao đẳng nghề công nghiệp đã nêu ra cơ sở lý luận về việc ứng dụng CNTT vào giảng dạy trong các trường cao đẳng nghề. Cơ sở lý luận và thực tiễn của việc nghiên cứu ứng dụng CNTT để xây dựng BGĐT cho nghề hàn tại trường cao đẳng nghề công nghiệp Hà Nội. Xây dựng BGĐT giảng dạy mô đun hàn MAG - nghề hàn tại trường cao đẳng nghề công nghiệp Hà Nội.

Trong nghiên cứu "Ứng dụng CNTT trong dạy học địa lí", của tác giả Trần Thế Định (2014) đã chỉ ra Lí luận chung về ứng dụng CNTT trong dạy học và dạy học địa lí; Vẽ biểu đồ bằng phần mềm Microsoft Excel 2010; Thiết kế BGĐT bằng phần mềm Microsoft PowerPoint 2010; Vẽ bản đồ tư duy bằng phần mềm iMindMap; Thiết kế bài tập trắc nghiệm bằng phần mềm Hot Potatoes; Khai thác và sử dụng Inetrnet trong giảng dạy và nghiên cứu địa lí.

Luận văn của tác giả Nguyễn Thanh Yến Nhi (2021), "Quản lý hoạt động ứng dụng CNTT trong dạy học các môn khoa học tự nhiên ở trường trung học cơ sở huyện Cần Giuộc, tỉnh Long An" đã trình bày lý luận chung về Quản lý hoạt động ứng dụng CNTT trong dạy học các môn khoa học tự nhiên ở trường trung học cơ sở huyện Cần Giuộc, tỉnh Long An. phân tích thực trạng và đưa ra giải pháp nhằm tăng cường Quản lý hoạt động ứng dụng CNTT trong dạy học các môn khoa học tự nhiên ở trường THCS huyện Cần Giuộc, tỉnh Long An.

Nguyễn Chí, Nguyễn Thành Nhân (2023), "Ứng dụng CNTT hỗ trợ hoạt động kiểm tra, đánh giá thường xuyên trong dạy học Lịch sử ở trường trung học cơ sở" khẳng định kiểm tra, đánh giá là một khâu quan trọng, không thể thiếu trong quá trình dạy học. Đánh giá được coi là công cụ quan trọng chủ yếu để xác định năng lực nhận thức của người học và điều chỉnh quá trình dạy học. Đổi mới trong kiểm tra, đánh giá sẽ tạo động lực thúc đẩy đổi mới phương pháp dạy học, góp phần nâng cao chất lượng, đảm bảo mục tiêu giáo dục. Với xu hướng ứng dụng mạnh mẽ CNTT vào quá trình dạy học của GV, cùng với phần mềm biên soạn bài giảng, các phần mềm sử dụng trong kiểm tra, đánh giá ngày càng phổ biến. Bài viết đề xuất một số biện pháp ứng dụng CNTT hỗ trợ kiểm tra, đánh giá thường xuyên trong dạy học Lịch sử ở trường phổ thông.

"Thực trạng quản lí hoạt động ứng dụng CNTT trong dạy học ở các trường trung học cơ sở huyện Cát Tiên, tỉnh Lâm Đồng", Dương Trọng Sơn, Phan Ngọc Thạch (2024) cho rằng trong môi trường giáo dục, hoạt động giáo dục kỹ năng sống là vô cùng cần thiết. Bài viết trình bày kết quả nghiên cứu về thực trạng quản lý hoạt động ứng dụng CNTT trong dạy học ở các trường THCS huyện Cát Tiên, tỉnh Lâm Đồng. Kết quả cho thấy vẫn còn một số khó khăn, bất cập trong việc thực hiện chức năng quản lý, đặc biệt là trong công tác kiểm tra, đánh giá hoạt động này. Kết quả nghiên cứu là cơ sở thực tiễn để đề xuất

các biện pháp quản lý hoạt động ứng dụng CNTT trong dạy học ở trường trung học phù hợp với thực tiễn hiện nay.

Chưa có công trình nào nghiên cứu về "Ứng dụng CNTT vào thiết kế một số bài giảng môn Lịch sử và Địa lí lớp 9". Những công trình nghiên cứu trên là tư liệu quan trọng cho tôi trong quá trình thực hiện đề tài.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích nghiên cứu

Nghiên cứu cách sử dụng các phần mềm hỗ trợ thiết kế bài giảng, đặc biệt bài giảng tương tác. Ứng dụng phần mềm Storyline vào thiết kế bài giảng trong dạy học môn Lịch sử và Địa Lý lớp 9 (bộ sách KNTTVCS)

3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Tìm hiểu lý thuyết sư phạm tương tác.

- Nghiên cứu đặc điểm dạy học môn Lịch sử – Địa lí lớp 9.

- Phân tích chương trình, nội dung SGK Lịch sử và Địa lí lớp 9.

- Đề xuất quy trình thiết kế bài giảng tương tác.

- Thiết kế một số bài giảng tương tác trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 9 (bộ sách KNTTVCS)

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

- Quy trình thiết kế bài giảng tương tác thông qua phần mềm Storyline trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 9.

4.2. Phạm vi nghiên cứu.

- Đề tài tìm hiểu một số phần mềm thiết kế bài giảng trong dạy học và ứng dụng phần mềm Storyline để thiết kế một số bài giảng trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 9.

- Một số bài học trong sách giáo khoa Lịch sử và Địa lí lớp 9, bộ sách KNTTVCS (NXB Giáo dục Việt Nam, 2024)

5. Phương pháp nghiên cứu

Để thực hiện đề tài này, chúng tôi sử dụng những phương pháp nghiên cứu sau:

- Nhóm phương pháp nghiên cứu lý thuyết:

+ Phương pháp phân loại, hệ thống hóa lý thuyết: nghiên cứu các bài viết, nghiên cứu khoa học, luận văn, liên quan đến đề tài.

+ Phương pháp phân tích và tổng hợp: nghiên cứu nội dung chương trình môn Lịch sử và Địa lí lớp 9; xây dựng cơ sở khoa học của đề tài.

- Nhóm phương pháp nghiên cứu thực tiễn:

+ Điều tra khảo sát, lấy số liệu đánh giá thực tiễn ở các trường học.

+ Thiết kế bài giảng tương tác, chạy thử nghiệm và đánh giá sản phẩm.

+ Đóng gói sản phẩm và xuất bản.

6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn

6.1. Ý nghĩa khoa học

- Đề tài làm rõ vai trò của công nghệ thông tin trong đổi mới phương pháp dạy học Lịch sử - Địa lí, góp phần phát triển phẩm chất và năng lực của học sinh, đồng thời làm nền tảng khoa học cho ứng dụng CNTT trong giáo dục.

6.2. Ý nghĩa thực tế

- Củng cố kỹ năng ứng dụng CNTT trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí.

- Thiết kế được bài giảng tương tác cho lớp 9, nâng cao hiệu quả giảng dạy.

- Đóng góp tài nguyên học liệu số phong phú, hỗ trợ giáo viên và học sinh, nâng cao chất lượng dạy học THCS.

.

NỘI DUNG

Chương 1. CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN

1.1 Cơ sở lý luận

1.1.1. Công nghệ thông tin

Trong thời đại cách mạng công nghiệp lần thứ tư, CNTT đã và đang chiếm một vị trí không thể thay thế trong mọi lĩnh vực của đời sống, đặc biệt là giáo dục và đào tạo.

Theo Luật CNTT của Việt Nam năm 2006, điều 4 CNTT được định nghĩa là "tập hợp các phương pháp khoa học, công nghệ và công cụ kỹ thuật hiện đại dùng để tạo ra, truyền đưa, thu thập, xử lý, lưu trữ và khai thác thông tin". Khái niệm này bao gồm phần cứng, phần mềm, mạng lưới và các thiết bị hỗ trợ số hóa thông tin.

Trong chương trình phổ thông tổng thể 2018, CNTT được đề cập trong chương 7, Bài 22. Cách mạng khoa học - kĩ thuật và xu thế toàn cầu hóa, môn Lịch sử - Địa lí lớp 9 và Bài 9. Cách mạng công nghiệp thời hiện đại, môn Lịch sử lớp 10 "CNTT là một nhánh ngành kĩ thuật máy tính và phần mềm để chuyển đổi, lưu giữ, bảo vệ, xử lí, truyền tải và thu thập thông tin. Từ đây, máy vi tính được sử dụng ở khắp mọi nơi và có khả năng liên kết với nhau bởi các mạng truyền dữ liệu, hình thành mạng thông tin máy tính toàn cầu." [5;41]

Từ góc nhìn giáo dục, CNTT không chỉ đơn thuần là công cụ kỹ thuật mà còn là phương tiện hỗ trợ đắc lực cho việc đổi mới phương pháp dạy học, quản lý lớp học và tổ chức hoạt động học tập của HS. Khác với mô hình truyền thống, nơi kiến thức được truyền đạt một chiều từ GV sang HS, CNTT mở ra không gian tương tác đa chiều, cho phép người học tiếp cận với tri thức từ nhiều nguồn, nhiều hình thức khác nhau, đồng thời khuyến khích việc học tập chủ động, tích cực và sáng tạo.

Đặc biệt, với sự phát triển nhanh chóng của các công nghệ mới như trí tuệ nhân tạo (AI), dữ liệu lớn (Big Data), học máy (Machine Learning), thực tế ảo (VR) và thực tế tăng cường (AR), CNTT trong giáo dục không còn dừng lại ở việc minh họa kiến thức mà còn giúp mô phỏng các hiện tượng phức tạp, cá

nhân hóa trải nghiệm học tập và hỗ trợ người học trong việc kiểm soát tiến độ, điều chỉnh phương pháp học phù hợp với năng lực và nhu cầu của bản thân.

1.1.2. Ứng dụng CNTT trong dạy học

Ứng dụng CNTT trong dạy học là sử dụng CNTT trong hoạt động dạy học nhằm đổi mới nội dung, phương pháp dạy học và kiểm tra, đánh giá, góp phần nâng cao chất lượng dạy học nói riêng và chất lượng giáo dục nói chung.

Ứng dụng CNTT trong dạy học là quá trình tích hợp các phương tiện, phần mềm và nền tảng công nghệ vào hoạt động dạy và học nhằm nâng cao hiệu quả, chất lượng cũng như đổi mới phương pháp giáo dục.

Trong bối cảnh chuyển đổi số quốc gia và yêu cầu đổi mới giáo dục theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực người học, việc ứng dụng CNTT trở thành một trong những tiêu chí cơ bản để xây dựng trường học hiện đại.

Trên thực tế, CNTT đã và đang được áp dụng trong các khâu của quá trình dạy học: từ chuẩn bị bài giảng, tổ chức dạy học, kiểm tra đánh giá, đến quản lý hồ sơ học tập của HS. Cụ thể:

Quá trình chuẩn bị bài giảng và thiết kế hoạt động dạy học, GV có thể truy cập vô số tài liệu (sách điện tử, bài báo, video, hình ảnh, âm thanh, bản đồ tương tác) từ internet, thư viện số, các kho học liệu mở làm phong phú hóa và đa dạng hóa nguồn tài liệu. Bài giảng được xây dựng trên nền tảng thông tin đa chiều, cập nhật, không bị giới hạn bởi sách giáo khoa.

Ứng dụng CNTT trong quá trình dạy học giúp nâng cao tính trực quan và thẩm mỹ của bài giảng. GV sử dụng các phần mềm thiết kế chuyên nghiệp (PowerPoint, Google Slides, Canva) để tạo slide bài giảng với bố cục khoa học, màu sắc hài hòa, hiệu ứng sinh động, tích hợp đa phương tiện. Bài giảng trở nên hấp dẫn, dễ theo dõi, kích thích thị giác và sự hứng thú của HS.

Thông qua việc GV ứng dụng CNTT, sử dụng các phần mềm mô phỏng để minh họa các quá trình, hiện tượng khó quan sát hoặc nguy hiểm trong thực tế, giúp tăng cường khả năng mô phỏng và cụ thể hóa kiến thức trừu tượng. Giúp HS dễ dàng hình dung và hiểu sâu các khái niệm khoa học phức tạp.

Ứng dụng CNTT trong dạy học hỗ trợ GV thiết kế các hoạt động học tập tương tác, lên kế hoạch tích hợp các công cụ tạo quiz, game, khảo sát (Kahoot!,

Quizizz, Google Forms) vào các thời điểm khác nhau của bài học. Nhờ vậy, bài giảng không chỉ là truyền đạt một chiều mà còn có sự tham gia, phản hồi tích cực từ HS.

Với các mẫu bài giảng có sẵn, thư viện tài nguyên được sắp xếp khoa học, công cụ tìm kiếm hiệu quả giúp GV tiết kiệm thời gian tìm kiếm và biên soạn kế hoạch bài dạy. Vì vây, GV có thêm thời gian để đầu tư vào việc nghiên cứu phương pháp, cá nhân hóa bài giảng.

Khi tổ chức hoạt động dạy học GV sử dụng bảng tương tác, hệ thống phản hồi lớp học (clickers, Mentimeter), các trò chơi học tập để thu hút HS tham gia trả lời câu hỏi, thảo luận, bày tỏ ý kiến. Tăng cường tính tương tác và sự tham gia của HS, tạo không khí lớp học sôi nổi, năng động, phá vỡ sự e dè, thụ động của HS; việc trình chiếu video, hình ảnh, mô hình 3D, bản đồ động để làm rõ nội dung bài giảng đã trực quan hóa và minh họa kiến thức một cách sống động giúp HS tiếp thu kiến thức qua nhiều giác quan, tăng khả năng ghi nhớ và hiểu bài. Đồng thời GV có thể tổ chức lớp học ảo (Google Meet, Zoom, Microsoft Teams), dạy học kết hợp (blended learning), cho phép HS truy cập tài liệu và tham gia hoạt động từ xa, linh hoạt hóa không gian và thời gian học tập. Điều này mở rộng cơ hội học tập, phù hợp với nhiều điều kiện và hoàn cảnh khác nhau. Từ đó góp phần cá nhân hóa quá trình học GV có thể dễ dàng chia sẻ các tài liệu, bài tập bổ sung với độ khó khác nhau cho từng nhóm HS thông qua các nền tảng trực tuyến, đáp ứng nhu cầu và năng lực đa dạng của HS trong cùng một lớp học.

Một số phần mềm cho phép GV theo dõi sự tập trung của HS (trong môi trường trực tuyến), chia nhóm ngẫu nhiên, quản lý thời gian cho các hoạt động. Giúp duy trì kỷ luật và tiến độ của buổi học, hỗ trợ quản lý lớp học hiệu quả.

Kiểm tra, đánh giá kết quả học tập:đa dạng hóa hình thức và công cụ đánh giá, sử dụng Google Forms, Kahoot, Quizizz, … để tạo các bài kiểm tra trắc nghiệm, tự luận ngắn, bài tập điền khuyết, xem video trả lời câu hỏi. Không chỉ đánh giá kiến thức ghi nhớ mà còn cả khả năng vận dụng, tư duy phản biện, sáng tạo; nhiều công cụ có khả năng tự động chấm điểm các câu hỏi trắc nghiệm, cung cấp thống kê kết quả chi tiết theo từng HS, từng câu hỏi. tăng tính khách quan và hiệu quả. Tiết kiệm thời gian cho GV, giảm thiểu sai sót chủ quan, cung cấp dữ liệu để phân tích và cải tiến. HS có thể nhận được kết

quả và phản hồi (đáp án đúng, giải thích) ngay sau khi hoàn thành bài kiểm tra trực tuyến, phản hồi nhanh chóng và kịp thời, giúp HS nhận ra lỗi sai và rút kinh nghiệm ngay, tăng cường động lực học tập.

Ứng dụng CNTT hỗ trợ đánh giá thường xuyên và đánh giá quá trình, dễ dàng tạo các bài quiz ngắn, thăm dò ý kiến trong suốt quá trình học để nắm bắt mức độ hiểu bài của HS. Giúp GV điều chỉnh phương pháp giảng dạy kịp thời, không đợi đến cuối kỳ mới đánh giá. Có thể tổ chức kiểm tra trực tuyến, cho phép HS làm bài tại nhà (với các biện pháp giám sát phù hợp), tạo sự thuận tiện, giảm áp lực thi cử tập trung.

Về mặt phương pháp, việc ứng dụng CNTT cũng gắn liền với việc triển khai các mô hình dạy học hiện đại như dạy học phân hóa, dạy học tích cực, dạy học theo dự án, lớp học đảo ngược, học tập hợp tác,... CNTT giúp GV dễ dàng phân hóa nội dung, tạo các lộ trình học tập cá nhân hóa và tăng cường tính trải nghiệm thông qua việc mô phỏng, thuyết trình, xây dựng sản phẩm học tập số.

Về mặt tâm lý – xã hội, việc học tập thông qua CNTT còn góp phần phát triển các kỹ năng cho HS: kỹ năng sử dụng công nghệ, tìm kiếm và xử lý thông tin, làm việc nhóm, thuyết trình, tự học và giải quyết vấn đề. Đây là những năng lực quan trọng đối với công dân toàn cầu trong xã hội tri thức

Trong quản ký hồ sơ học tập và tương tác với phụ huynh, việc số hóa và hệ thống hóa dữ liệu HS, thông qua các hệ thống quản lý học tập (LMS), sổ điểm điện tử, phần mềm quản lý nhà trường để lưu trữ thông tin HS, điểm số, nhận xét, quá trình rèn luyện. Dữ liệu được quản lý tập trung, dễ dàng truy xuất, tra cứu, tổng hợp báo cáo.

Theo dõi tiến trình học tập liên tục và toàn diện, LMS cho phép theo dõi sự tham gia, mức độ hoàn thành bài tập, kết quả học tập của từng HS qua từng giai đoạn. Cung cấp cái nhìn tổng thể về sự phát triển của HS, sớm phát hiện những khó khăn để có biện pháp hỗ trợ.

Tăng cường kênh giao tiếp và phối hợp với phụ huynh khi GV sử dụng email, ứng dụng liên lạc (VnEdu, Zalo), cổng thông tin điện tử của trường để gửi thông báo, kết quả học tập, nhận xét cho phụ huynh, tạo sự kết nối chặt chẽ giữa gia đình và nhà trường, giúp phụ huynh đồng hành hiệu quả hơn trong việc giáo dục con em. Phụ huynh có thể truy cập (có phân quyền) để xem thông tin

học tập của con mình , minh bạch hóa thông tin, tăng cường sự tin tưởng và đồng thuận giữa các bên liên quan.

1.1.3. Vai trò của ứng dụng CNTT trong dạy học Lịch sử - Địa lí

1.1.3.1 Nâng cao tính trực quan, sinh động, khắc phục tính trừu tượng

Là một trong những lợi ích cốt lõi và dễ nhận thấy nhất khi ứng dụng CNTT vào dạy học, đặc biệt với các môn như Lịch sử và Địa lí.

Tính trực quan, giúp HS "nhìn thấy" được những gì đang học, thay vì chỉ tưởng tượng qua lời giảng hoặc mô tả bằng chữ viết. Trong dạy học Lịch sử - Địa lí nhờ CNTT, HS được quan sát chân dung nhân vật lịch sử, hình ảnh di tích, cổ vật, tranh vẽ tái hiện sự kiện, trang phục, đời sống các thời kỳ; ảnh chụp các cảnh quan (núi, sông, biển, sa mạc), các loại khoáng sản, động thực vật, các hiện tượng tự nhiên (bão, lũ, hạn hán), các công trình kinh tế (nhà máy, cảng biển, nông trường); bản đồ các quốc gia cổ, lãnh thổ qua các thời kỳ, các cuộc phát kiến địa lí; bản đồ động thể hiện sự thay đổi theo thời gian; bản đồ địa hình, khí hậu, dân cư, kinh tế, ... Google Maps, Google Earth cho phép xem chi tiết, đo khoảng cách, xem ảnh vệ tinh; cơ cấu tổ chức nhà nước, diễn biến trận đánh, dòng thời gian; biểu đồ khí hậu (nhiệt độ, lượng mưa), tháp dân số, biểu đồ cơ cấu kinh tế; các mô hình 3D mô hình các công trình kiến trúc cổ (Kim tự tháp, Vạn lý trường thành), mô hình vũ khí, mô hình cấu tạo Trái Đất, mô hình núi lửa, các dạng địa hình.

Tính sinh động, thông qua video, clip, phim tài liệu, đoạn phim tư liệu lịch sử, lời kể của nhân chứng; video về quá trình hình thành núi lửa, vòng tuần hoàn nước, dòng chảy của sông, đời sống động thực vật, các hiện tượng thời tiết, cảnh quay flycam về các vùng đất; âm thanh, nhạc nền phù hợp với giai đoạn lịch sử, âm thanh của các trận đánh (mô phỏng), giọng đọc các văn bản lịch sử; âm thanh của tự nhiên (tiếng sóng biển, gió thổi, tiếng chim hót), nhạc nền đặc trưng của các vùng văn hóa; hoạt hình hóa diễn biến sự kiện, sự thay đổi lãnh thổ, các cuộc di cư, sự hình thành các dạng địa hình,…; các yếu tố tương tác trong BGĐT, game học tập, click để xem thêm thông tin, zoom vào bản đồ, xoay mô hình 3D.

Khắc phục tính trừu tượng, nhiều khái niệm, sự kiện, quá trình trong bài học Lịch sử và Địa lí rất khó hình dung nếu chỉ diễn đạt bằng lời hoặc chữ viết. CNTT giúp cụ thể hóa những điều trừu tượng đó. Khái niệm trừu tượng: "Chế

độ phong kiến", "Cách mạng công nghiệp", "Chiến tranh lạnh", "toàn cầu hóa", được CNTT cụ thể hóa bằng hình ảnh lâu đài, ruộng đất, nông nô (phong kiến); video về máy hơi nước, nhà máy, sự thay đổi đời sống (cách mạng công nghiệp); bản đồ phân chia phe phái, hình ảnh vũ khí, biểu đồ chạy đua vũ trang (Chiến tranh lạnh); sơ đồ các luồng trao đổi thương mại, văn hóa toàn cầu (toàn cầu hóa); dòng thời gian (timeline) trực quan giúp HS cảm nhận được độ dài, sự nối tiếp của các giai đoạn lịch sử, thay vì chỉ là những con số năm tháng.

Khái niệm trừu tượng như "Kinh tuyến", "vĩ tuyến", "áp cao", "áp thấp", "biến đổi khí hậu", … được CNTT cụ thể hóa bằng quả địa cầu 3D với lưới kinh vĩ tuyến rõ ràng; bản đồ khí áp với màu sắc và mũi tên chỉ hướng gió; biểu đồ, hình ảnh minh chứng cho sự nóng lên toàn cầu,…; Google Earth cho phép HS "bay" đến bất kỳ đâu, cảm nhận quy mô, khoảng cách, mối quan hệ không gian giữa các đối tượng địa lí, điều mà bản đồ giấy 2D khó làm được.

Tóm lại, việc ứng dụng CNTT trong dạy học Lịch sử - Địa lí có nghĩa là sử dụng các công cụ đa phương tiện để biến những thông tin, khái niệm khó hình dung thành những hình ảnh, âm thanh, video, mô hình cụ thể, dễ cảm nhận, dễ hiểu và dễ nhớ. Điều này giúp HS tiếp thu kiến thức một cách chủ động, hào hứng hơn và xây dựng được những biểu tượng không gian, thời gian chính xác hơn trong tâm trí.

1.1.3.2. Tạo môi trường học tập tương tác, hấp dẫn, kích thích tư duy

Khi ứng dụng CNTT trong dạy học Lịch sử - Địa lí có nghĩa là CNTT không chỉ đơn thuần truyền tải thông tin mà còn tạo ra một không gian học tập năng động, lôi cuốn, nơi HS được chủ động tham gia, khám phá và phát triển khả năng tư duy của mình.

Tính tương tác, trong quá trình học tập, việc ứng dụng CNTT giúp HS không còn là người nghe thụ động mà trở thành người tham gia tích cực vào quá trình học tập. Sự tương tác có thể diễn ra giữa HS với nội dung học tập, HS với GV, và HS với HS.

HS tương tác với nội dung, nhờ các kĩ thuật ứng dụng CNTT: click và khám phá bằng nhấn vào các đối tượng trên bản đồ, dòng thời gian, sơ đồ để xem thông tin chi tiết, hình ảnh, video liên quan; kéo thả để sắp xếp các sự kiện lịch sử theo đúng thứ tự, ghép nối các địa danh với đặc điểm tương ứng; trả lời câu hỏi trực tiếp trong các phần mềm quiz, game học tập (Kahoot!, Quizizz),

HS nhập câu trả lời và nhận phản hồi ngay lập tức. Hoặc điều khiển mô phỏng (thay đổi các yếu tố trong một mô hình (ví dụ: nhiệt độ, lượng mưa trong mô phỏng khí hậu) để quan sát kết quả), "Du lịch ảo" (Virtual Field Trips) qua việc HS có thể tự do di chuyển, khám phá các di tích lịch sử, các vùng địa lý qua Google Earth, Google Arts & Culture.

Tương tác với GV thông qua công cụ phản hồi nhanh (Instant Feedback Tools): Mentimeter, ClassPoint cho phép GV đặt câu hỏi và HS trả lời ẩn danh hoặc công khai, giúp GV nắm bắt mức độ hiểu bài của lớp; thảo luận trực tuyến qua các diễn đàn, nhóm chat trong LMS (Google Classroom, Teams), HS có thể đặt câu hỏi, thảo luận với GV ngoài giờ học.

Tương tác giữa HS với HS qua làm việc nhóm trực tuyến, cùng nhau xây dựng bài thuyết trình trên Google Slides, soạn thảo văn bản trên Google Docs, tạo bản đồ tư duy trên Padlet; tranh luận, phản biện, tham gia các diễn đàn thảo luận về một vấn đề lịch sử, địa lí; thi đấu trong các trò chơi học tập, làm cạnh tranh lành mạnh trong Kahoot, Quizizz.

Tính hấp dẫn, thu hút sự chú ý, tạo hứng thú và duy trì sự tập trung của HS trong suốt quá trình học tập. Trong dạy học Lịch sử - Địa lí nhờ CNTT làm đa dạng hình thức thể hiện, kết hợp văn bản, hình ảnh, âm thanh, video, hoạt hình làm cho bài giảng trở nên phong phú, không nhàm chán; sử dụng điểm số, bảng xếp hạng, huy hiệu, thử thách trong các ứng dụng học tập để tạo động lực và niềm vui; tiếp cận các thước phim tài liệu mới, hình ảnh vệ tinh cập nhật, các phát hiện khảo cổ học mới nhất; cho phép HS khám phá những chủ đề mình yêu thích, học theo tốc độ riêng.

Kích thích tư duy, khuyến khích HS suy nghĩ sâu sắc, phân tích, đánh giá, giải quyết vấn đề và sáng tạo, thay vì chỉ ghi nhớ kiến thức một cách máy móc. Sử dụng dữ liệu để phân tích: phân tích các nguồn sử liệu khác nhau (văn bản, hình ảnh, hiện vật) để đưa ra nhận định về một sự kiện; sử dụng số liệu thống kê, bản đồ GIS để phân tích mối quan hệ giữa các yếu tố tự nhiên và kinh tế - xã hội, dự báo xu hướng.

Mô phỏng và dự đoán, sử dụng các mô hình mô phỏng để dự đoán tác động của một quyết định lịch sử (nếu có thể) hoặc hậu quả của biến đổi khí hậu. Tạo môi trường để HS tự đặt câu hỏi, tìm kiếm thông tin và xây dựng kiến

thức; HS sáng tạo nội dung tự làm video, infographic, bài thuyết trình, blog về các chủ đề lịch sử, địa lý, đòi hỏi sự tư duy, tổng hợp và trình bày thông tin.

Như vậy, việc CNTT biến lớp học Lịch sử - Địa lí thành một không gian học tập chủ động, HS không chỉ tiếp nhận kiến thức một cách thụ động mà còn được tham gia, khám phá, thử thách và phát triển các kỹ năng tư duy bậc cao. Điều này làm cho việc học trở nên ý nghĩa, hiệu quả và thú vị hơn rất nhiều.

1.1.3.3. Mở rộng nguồn tài liệu và khả năng tiếp cận thông tin

CNTT phá vỡ những giới hạn của sách giáo khoa (SGK) truyền thống, mang đến cho cả GV và HS một kho tàng kiến thức khổng lồ và dễ dàng truy cập.

SGK truyền thống thường có dung lượng hạn chế, thông tin được chắt lọc và đôi khi không cập nhật kịp thời. CNTT mở ra một thế giới thông tin vô tận, vượt ra ngoài giới hạn SGK, HS và GV không còn bị bó hẹp trong những gì SGK cung cấp. Đa dạng các loại nguồn tài liệu: văn kiện lịch sử gốc (đã được số hóa), sách điện tử, bài báo khoa học, blog của các nhà nghiên cứu…; kho ảnh chất lượng cao về di tích, cổ vật, nhân vật lịch sử, bản đồ cổ, các cảnh quan địa lý, ảnh vệ tinh. Các trang như Flickr, Pinterest, Wikimedia Commons; các bài phát biểu lịch sử, phỏng vấn nhân chứng, âm thanh của các sự kiện (nếu có), podcast về lịch sử và địa lý; phim tài liệu, video bài giảng từ các chuyên gia, clip mô phỏng, tin tức thời sự liên quan đến các vấn đề địa lý, kênh YouTube giáo dục; số liệu thống kê từ các tổ chức quốc tế (UN, World Bank), cơ quan thống kê quốc gia, dữ liệu GIS; Bảo tàng ảo, thư viện số, cho phép "tham quan" và "nghiên cứu" từ xa các bộ sưu tập quý giá của các bảo tàng, thư viện hàng đầu thế giới (ví dụ: Google Arts & Culture, British Museum online, Library of Congress).

Khả năng tiếp cận dễ dàng và nhanh chóng, mọi lúc, mọi nơi, chỉ cần có thiết bị kết nối internet (máy tính, điện thoại thông minh, máy tính bảng), HS và GV có thể truy cập thông tin bất cứ khi nào và ở bất cứ đâu. Với các công cụ tìm kiếm mạnh mẽ: Google, Bing và các công cụ tìm kiếm chuyên ngành giúp nhanh chóng định vị thông tin cần thiết. Thông tin trên internet thường xuyên được cập nhật, giúp người học nắm bắt những kiến thức, phát hiện mới nhất.

Tiếp cận các góc nhìn đa chiều, CNTT cho phép tiếp cận các nguồn tài liệu từ nhiều quốc gia, nhiều nền văn hóa, nhiều quan điểm khác nhau về cùng một sự kiện lịch sử hoặc vấn đề địa lý. Điều này giúp HS phát triển tư duy phản

biện và có cái nhìn toàn diện hơn: nghiên cứu về Chiến tranh Việt Nam từ các nguồn của Việt Nam, Mỹ và các nước khác; tìm hiểu về vấn đề biến đổi khí hậu từ các báo cáo khoa học, các tổ chức môi trường, và cả quan điểm của các ngành công nghiệp.

CNTT đã hỗ trợ nghiên cứu sâu và tự học, HS có năng khiếu hoặc đam mê có thể tự mình tìm tòi, khám phá sâu hơn những chủ đề mình quan tâm mà không bị giới hạn bởi chương trình học. GV có thể dễ dàng tìm kiếm tài liệu tham khảo để làm phong phú bài giảng, cập nhật kiến thức chuyên môn.

Tuy nhiên, có những thách thức đi kèm như là độ tin cậy của thông tin GV cần trang bị kỹ năng đánh giá, sàng lọc thông tin để tránh các nguồn tin sai lệch, không chính xác; quá nhiều thông tin có thể gây nhiễu và khó khăn trong việc lựa chọn.

1.1.3.4. Hỗ trợ cá nhân hóa và cá biệt hóa học tập

Cá nhân hóa học tập nhờ CNTT, GV có thể tạo ra lộ trình học tập riêng, điều chỉnh nội dung, phương pháp và tốc độ cho phù hợp với từng cá nhân HS: Người học học theo tốc độ riêng, có thể xem lại video bài giảng, làm lại bài tập, đọc tài liệu trực tuyến với tốc độ phù hợp với khả năng tiếp thu của mình; HS lựa chọn nội dung yêu thích, có thể tự chọn khám phá sâu hơn các chủ đề lịch sử hoặc các vùng địa lý mà mình đặc biệt quan tâm thông qua các tài nguyên trực tuyến; GV có thể sử dụng các công cụ trực tuyến để đưa ra nhận xét, góp ý chi tiết cho từng bài làm của HS.

Cá biệt hóa dạy học **,** nhờ CNTT mà GV chủ động thay đổi nội dung, quy trình, sản phẩm hoặc môi trường học tập để đáp ứng sự đa dạng của HS trong lớp về trình độ, sở thích và phong cách học.

GV dạy học với nội dung đa dạng, cung cấp tài liệu ở nhiều định dạng khác nhau (văn bản, video, âm thanh, infographic) để phù hợp với các phong cách học khác nhau (nhìn, nghe, đọc); nhiệm vụ phân hóa: giao cho nhóm HS khá giỏi nghiên cứu sâu về một nhân vật lịch sử ít được biết đến, trong khi nhóm khác có thể tập trung vào các sự kiện chính; cho phép HS lựa chọn các hình thức báo cáo khác nhau (bài viết, video, poster, bản đồ tương tác) về một vấn đề địa lý.

Công cụ hỗ trợ đa dạng, HS gặp khó khăn có thể sử dụng các công cụ hỗ trợ đọc, từ điển trực tuyến. HS khá giỏi có thể được giao các dự án nghiên cứu sử dụng các công cụ phân tích dữ liệu hoặc tạo sản phẩm số phức tạp hơn; nhóm học tập linh hoạt thông qua việc GV có thể dễ dàng tạo các nhóm học tập trực tuyến dựa trên nhu cầu hoặc sở thích của HS để thực hiện các dự án cụ thể; đánh giá linh hoạt, GV sử dụng nhiều hình thức đánh giá khác nhau (quiz trực tuyến, sản phẩm dự án, thuyết trình video) để HS có cơ hội thể hiện năng lực theo cách phù hợp nhất.

Ứng dụng CNTT giúp tăng cường tính tự chủ và trách nhiệm của HS, khi được lựa chọn và học theo cách phù hợp với mình, HS có xu hướng chủ động và có trách nhiệm hơn với việc học của bản thân; CNTT cung cấp công cụ để HS tự theo dõi tiến độ, tự đánh giá và đặt mục tiêu học tập.

Như vậy, nhờ CNTT mà HS tăng động lực và sự hứng thú học tập, cải thiện kết quả học tập, giúp mỗi HS phát huy tối đa tiềm năng, giảm bớt khoảng cách về trình độ giữa các HS trong lớp, tạo môi trường học tập công bằng và hòa nhập hơn. CNTT không chỉ là một công cụ trình chiếu đơn thuần mà còn là một phương tiện mạnh mẽ để tái cấu trúc để HS được trải nghiệm học tập, làm cho nó trở nên phù hợp và hiệu quả hơn với từng người học.

1.1.3.5. Phát triển kỹ năng tư duy và kỹ năng số

CNTT không chỉ giúp truyền đạt kiến thức Lịch sử - Địa lí mà còn rèn luyện cho HS những năng lực cần thiết để thành công trong thế giới hiện đại. Khi ứng dụng CNTT một cách hiệu quả trong dạy học Lịch sử - Địa lí, GV có thể tạo ra các hoạt động và môi trường học tập giúp HS phát triển các kỹ năng tư duy và kỹ năng số

Phát triển kỹ năng tư duy phản biện, khả năng phân tích thông tin một cách khách quan, đánh giá tính hợp lý, độ tin cậy của các nguồn, nhận diện thành kiến, đưa ra lập luận vững chắc và hình thành quan điểm riêng. Trong dạy học Lịch sử - Địa lí, nhờ CNTT để đánh giá nguồn tài liệu. HS phải đánh giá tính xác thực của các trang web, bài viết, hình ảnh, video trực tuyến về các sự kiện lịch sử hoặc thông tin địa lý. Ví dụ: So sánh thông tin từ nhiều nguồn khác nhau về một trận đánh lịch sử; phân tích quan điểm, nghiên cứu các bài viết, diễn đàn trực tuyến trình bày các quan điểm khác nhau về một vấn đề lịch sử (vai trò của một nhân vật) hoặc một vấn đề địa lý (giải pháp cho biến đổi khí

hậu,…); nhận diện thông tin sai lệch; học cách phát hiện tin giả, thông tin tuyên truyền liên quan đến các sự kiện lịch sử hoặc các vấn đề địa lí nhạy cảm.

Tư duy sáng tạo, khả năng đưa ra những ý tưởng mới, giải pháp độc đáo, kết nối các khái niệm theo những cách mới lạ. Nhờ CNTT, tạo sản phẩm số: HS sử dụng các công cụ CNTT (phần mềm làm video, thiết kế đồ họa, tạo website/blog, podcast) để trình bày kiến thức lịch sử, địa lí theo cách riêng của mình. Ví dụ: Làm một video hoạt hình mô phỏng một cuộc phát kiến địa lý, thiết kế một infographic về các dạng địa hình; giải quyết vấn đề theo cách mới, đưa ra các kịch bản "nếu...thì..." trong lịch sử hoặc đề xuất các giải pháp sáng tạo cho các vấn đề địa lý hiện tại (ô nhiễm, quy hoạch đô thị) dựa trên nghiên cứu và công cụ mô phỏng.

Tư duy giải quyết vấn đề, khả năng xác định vấn đề, phân tích nguyên nhân, tìm kiếm và đánh giá các giải pháp, lựa chọn và thực hiện giải pháp tối ưu. Ứng dụng CNTT để triển khai các dự án học tập dựa trên vấn đề: HS làm việc nhóm để nghiên cứu và đề xuất giải pháp cho một vấn đề thực tế có liên quan đến lịch sử (bảo tồn di sản) hoặc địa lí (quản lý tài nguyên nước, giảm thiểu rủi ro thiên tai) bằng cách sử dụng dữ liệu GIS, thông tin trực tuyến; sử dụng mô phỏng, thử nghiệm các giải pháp khác nhau trong một môi trường mô phỏng (ví dụ: mô phỏng tác động của các chính sách khác nhau lên một sự kiện lịch sử hoặc một vấn đề môi trường).

Tư duy phân tích và tổng hợp, khả năng chia nhỏ thông tin phức tạp thành các phần để hiểu rõ hơn và khả năng kết hợp các thông tin, ý tưởng riêng lẻ để tạo thành một cái nhìn tổng thể, có ý nghĩa. Từ việc ứng dụng CNTT để nghiên cứu tài liệu trực tuyến: HS phải đọc, phân tích nhiều nguồn tài liệu khác nhau (bài viết, số liệu, bản đồ) để tổng hợp thông tin, rút ra kết luận về một giai đoạn lịch sử hoặc đặc điểm của một vùng địa lý. Phân tích các lớp dữ liệu không gian khác nhau (dân cư, địa hình, giao thông) để hiểu mối quan hệ và tổng hợp thành một bức tranh toàn cảnh về một khu vực.

Kỹ năng số/công nghệ, HS thành thạo việc sử dụng các công cụ tìm kiếm, phần mềm trình chiếu, công cụ tạo nội dung số, các nền tảng học tập trực tuyến, kỹ năng giao tiếp, HS thuyết trình bài làm bằng PowerPoint/Google Slides, tham gia thảo luận trực tuyến, viết blog, tạo video trình bày kết quả nghiên cứu.

Kỹ năng hợp tác, khả năng làm việc hiệu quả trong nhóm để đạt được mục tiêu chung, biết lắng nghe, chia sẻ trách nhiệm và tôn trọng ý kiến của người khác. HS cùng nhau thực hiện các dự án nhóm sử dụng các công cụ cộng tác trực tuyến (Google Docs, Padlet, Trello), thảo luận và đưa ra quyết định chung.

Kỹ năng thông, khả năng nhận biết nhu cầu thông tin, xác định vị trí, đánh giá và sử dụng thông tin một cách hiệu quả và có đạo đức. HS biết cách tìm kiếm thông tin chính xác trên internet, trích dẫn nguồn đúng cách, phân biệt thông tin đáng tin cậy và không đáng tin cậy.

Kỹ năng thích ứng và linh hoạt, khả năng điều chỉnh trước những thay đổi, học hỏi những điều mới và làm việc hiệu quả trong các tình huống khác nhau. HS làm quen với các công cụ CNTT mới, thích ứng với các phương pháp học tập khác nhau (học trực tuyến, học kết hợp).

Kỹ năng tự định hướng và sáng kiến, khả năng tự đặt mục tiêu, lập kế hoạch, quản lý thời gian và chủ động trong học tập và công việc. HS tự giác tìm kiếm tài liệu, hoàn thành các nhiệm vụ học tập trực tuyến mà không cần sự giám sát liên tục.

Tóm lại, việc ứng dụng CNTT trong dạy học Lịch sử - Địa lí không chỉ làm cho bài học trở nên hấp dẫn hơn mà còn là một phương tiện hữu hiệu để rèn luyện cho HS những kỹ năng tư duy và những năng lực cần thiết để thích ứng trong học tập và cuộc sống.

1.1.3.6. Kết nối kiến thức với thực tiễn

Khi ứng dụng CNTT, GV có thể dễ dàng mang "thế giới thực" vào lớp học, giúp HS hiểu rằng Lịch sử và Địa lí không phải là những môn học khô khan, xa rời thực tế mà có ảnh hưởng sâu sắc đến hiện tại và tương lai.

CNTT giúp truy cập tin tức, bài phân tích, video tài liệu về các sự kiện thời sự quốc tế và trong nước. HS có thể sử dụng kiến thức lịch sử đã học, HS hiểu rõ hơn bối cảnh của các vấn đề đương đại: (về chủ nghĩa thực dân, Chiến tranh Lạnh, các cuộc xung đột tôn giáo, sắc tộc) để hiểu sâu hơn về nguồn gốc, nguyên nhân của các cuộc xung đột, căng thẳng chính trị, các mối quan hệ quốc tế hiện nay. Ví dụ: Tìm hiểu về lịch sử quan hệ giữa Nga và Ukraine để hiểu hơn về cuộc xung đột hiện tại; nghiên cứu lịch sử hình thành và phát triển của Liên minh châu Âu để lý giải các vấn đề của EU ngày nay.

Truy cập dữ liệu thời gian thực về thời tiết, thiên tai; bản đồ tương tác về ô nhiễm, biến đổi khí hậu; các nghiên cứu khoa học mới nhất. HS có thể vận dụng kiến thức địa lí về khí hậu, tài nguyên, dân cư, kinh tế để phân tích các vấn đề toàn cầu và địa phương như biến đổi khí hậu, ô nhiễm môi trường, cạn kiệt tài nguyên, đô thị hóa, an ninh lương thực. Ví dụ: sử dụng Google Earth để xem hình ảnh vệ tinh về tình trạng phá rừng Amazon và liên hệ với kiến thức về vai trò của rừng đối với khí hậu toàn cầu; phân tích dữ liệu ô nhiễm không khí trực tuyến của thành phố mình đang sống và tìm hiểu nguyên nhân, hậu quả.

Ứng dụng kiến thức vào giải quyết các vấn đề thực tiễn, ứng dụng CNTT để tạo các dự án số về bảo tồn di sản văn hóa địa phương, xây dựng các "bảo tàng ảo" về lịch sử trường lớp, dòng họ. Từ đó, HS hiểu được tầm quan trọng của việc gìn giữ quá khứ và có thể đóng góp vào việc lưu truyền các giá trị lịch sử, văn hóa. HS có thể lập một trang web giới thiệu về một di tích lịch sử ở địa phương, kêu gọi ý thức bảo vệ; phỏng vấn người cao tuổi và ghi lại (bằng video, âm thanh) những câu chuyện lịch sử của cộng đồng.

Sử dụng GIS hoặc các công cụ bản đồ trực tuyến để lập kế hoạch cho một chuyến đi thực tế ảo, phân tích các tuyến đường tối ưu, đề xuất các giải pháp quy hoạch không gian xanh trong trường học hoặc khu dân cư. HS áp dụng kiến thức không gian, bản đồ, phân tích địa lý vào các tình huống cụ thể, có tính ứng dụng. Ví dụ: Lập bản đồ các điểm nóng về rác thải trong khu phố và đề xuất các điểm đặt thùng rác hợp lý; sử dụng dữ liệu thời tiết để lên kế hoạch cho các hoạt động nông nghiệp quy mô nhỏ.

Tăng tính liên hệ cá nhân và ý nghĩa của việc học, khi HS thấy kiến thức lịch sử, địa lý liên quan trực tiếp đến cuộc sống, cộng đồng và các vấn đề mà các em quan tâm, việc học sẽ trở nên có ý nghĩa và động lực hơn. Tìm kiếm thông tin về lịch sử gia đình, dòng họ; khám phá các địa danh, sự kiện lịch sử gắn liền với quê hương mình; tìm hiểu về các vấn đề môi trường, xã hội đang diễn ra ngay tại nơi mình sống. Ví dụ: HS có thể nghiên cứu về lịch sử hình thành của ngôi làng/thành phố mình đang ở, hoặc tìm hiểu về tác động của một dự án phát triển kinh tế đến môi trường địa phương qua các bài báo, hình ảnh trực tuyến.

Chuẩn bị cho vai trò công dân tích cực, những hiểu biết về lịch sử và địa lí, đặc biệt là khi được kết nối với các vấn đề thực tiễn, giúp HS trở thành những

công dân có hiểu biết, có trách nhiệm và có khả năng tham gia vào các hoạt động xã hội một cách có ý nghĩa. CNTT giúp các em tiếp cận thông tin đa chiều về các chính sách, các vấn đề xã hội; tham gia vào các diễn đàn trực tuyến để bày tỏ quan điểm, thảo luận. CNTT hỗ trợ HS việc truy cập tin tức và dữ liệu thời gian thực, bản đồ tương tác và GIS cho phép trực quan hóa và phân tích các vấn đề không gian,… qua các công cụ tạo nội dung số mô phỏng và trò chơi nghiêm túc,.. giúp HS hiểu rõ hơn các vấn đề.

Tóm lại, ứng dụng CNTT trong dạy học, GV kết nối kiến thức sách vở và thế giới thực, giúp HS thấy được Lịch sử và Địa lí là những môn học sống động, có giá trị thực tiễn và liên quan mật thiết đến cuộc sống của chính các em.

1.1.3.7. Đổi mới phương pháp kiểm tra, đánh giá

Ứng dụng CNTT mang lại những thay đổi đáng kể trong cách GV đánh giá quá trình học tập và kết quả của HS môn Lịch sử - Địa lí, làm cho quá trình này trở nên đa dạng, linh hoạt, khách quan và hiệu quả hơn. CNTT cung cấp các công cụ và nền tảng để GV thoát khỏi các hình thức kiểm tra truyền thống (bài viết trên giấy), hướng tới các phương pháp đánh giá đa dạng, toàn diện và kịp thời hơn.

Đa dạng hóa hình thức kiểm tra, đánh giá, thay vì chỉ có bài kiểm tra viết truyền thống, CNTT cho phép thực hiện trắc nghiệm trực tuyến với các công cụ: Google Forms, Microsoft Forms, Kahoot!, Quizizz, Quizlet, Socrative, Mentimeter, ClassPoint. Theo đó , GV thiết kế được nhiều dạng câu hỏi (chọn một đáp án, nhiều đáp án, điền từ, nối cặp, đúng/sai), tự động chấm điểm, phản hồi nhanh, có thể lồng ghép hình ảnh, video, âm thanh vào câu hỏi. Câu hỏi về mốc thời gian, nhân vật, sự kiện có kèm hình ảnh minh họa; câu hỏi xác định vị trí trên bản đồ tương tác, nhận diện dạng địa hình qua hình ảnh; HS nộp bài luận qua các hệ thống LMS (Google Classroom, Microsoft Teams), email hoặc các nền tảng chuyên dụng; đánh giá qua sản phẩm dự án số, bài thuyết trình (PowerPoint, Google Slides, Prezi), video, infographic, podcast, website/blog, bản đồ tư duy số, dòng thời gian tương tác. Qua đó đánh giá được nhiều kỹ năng (nghiên cứu, sáng tạo, tư duy phản biện, kỹ năng số, kỹ năng trình bày). HS làm một video tài liệu ngắn về một giai đoạn lịch sử,…; bài tập tương tác: kéo thả trên bản đồ, sắp xếp sự kiện, điền vào chỗ trống trong sơ đồ; hồ sơ

học tập điện tử (E-portfolios); thảo luận trực tuyến được đánh giá bằng tham gia và đóng góp ý kiến trong các diễn đàn, nhóm thảo luận trên LMS.

Tăng tính khách quan và hiệu quả, tự động chấm điểm bằng nhiều công cụ trắc nghiệm trực tuyến có khả năng tự động chấm điểm, tiết kiệm thời gian cho GV và đảm bảo tính nhất quán. GV nhận được phản hồi tức thì và việc lưu trữ và phân tích dữ liệu trực tuyến giúp lưu trữ kết quả của HS, cho phép GV theo dõi sự tiến bộ, xác định những phần kiến thức HS còn yếu để có kế hoạch hỗ trợ phù hợp; hỗ trợ đánh giá thường xuyên và đánh giá quá trình GV dễ dàng thực hiện các bài kiểm tra nhanh. Điều này giúp GV điều chỉnh phương pháp giảng dạy kịp thời, thay vì chỉ đợi đến các bài kiểm tra lớn.

Bên cạnh đó, ứng dụng CNTT giúp GV linh hoạt về thời gian và không gian. GV có thể chấm bài và phản hồi mà không bị giới hạn bởi không gian lớp học. Một số công cụ kiểm tra trực tuyến có các tính năng như xáo trộn câu hỏi, giới hạn thời gian, giám sát qua webcam để hạn chế gian lận. Tuy nhiên, đây vẫn là một thách thức; các hình thức kiểm tra, đánh giá mang tính trò chơi như Kahoot, Quizizz thường tạo không khí vui vẻ, giảm bớt áp lực thi cử cho HS so với các bài kiểm tra truyền thống.

Thách thức đi kèm, ảnh hưởng trong quá trình đảm bảo tính công bằng và minh bạch; đặc biệt với các hình thức đánh giá sản phẩm dự án, cần có tiêu chí rõ ràng; sự cố kỹ thuật mạng, thiết bị có thể ảnh hưởng đến quá trình làm bài; cần có sự chuẩn bị và hướng dẫn để sử dụng hiệu quả các công cụ và nguy cơ gian lận trong thi cử trực tuyến

Ứng dụng CNTT trong kiểm tra, đánh giá môn Lịch sử và Địa lí làm cho quá trình này trở nên phong phú, linh hoạt, hiệu quả và phù hợp hơn với mục tiêu phát triển năng lực toàn diện, đánh giá được năng lực, phẩm chất và quá trình học tập của các em.

Tóm lại, CNTT là một công cụ đắc lực, nếu được sử dụng một cách sáng tạo và phù hợp, sẽ giúp GV Lịch sử - Địa lí “thổi hồn” vào bài giảng, biến những kiến thức trở nên gần gũi, dễ tiếp thu hơn đối với HS, từ đó nâng cao hiệu quả dạy và học.

1.1.4. Nguyên tắc ứng dụng CNTT trong dạy học Lịch sử - Địa lí

Khi ứng dụng CNTT vào thiết kế bài giảng Lịch sử và Địa lý, cần tuân thủ một số nguyên tắc quan trọng để đảm bảo hiệu quả và mục tiêu giáo dục

1.1.4.1. Nguyên tắc đảm bảo mục tiêu sư phạm

Đây là nguyên tắc bao trùm và quan trọng nhất, định hướng cho tất cả các quyết định khác khi ứng dụng CNTT vào thiết kế bài giảng. GV cần xác định rõ ràng cục tiêu bài học trước khi lựa chọn CNTT, mục tiêu kiến thức, năng lực và phẩm chất mà HS cần đạt được sau bài học phải được xác định cụ thể, rõ ràng và đo lường được. Mỗi công cụ, ứng dụng hay hoạt động CNTT được tích hợp vào bài giảng phải có lý do sư phạm rõ ràng, chứng minh được nó giúp HS đạt được một hoặc nhiều mục tiêu đã đề ra.

Sự thành công của việc ứng dụng CNTT đo bằng việc HS có nắm vững kiến thức, rèn được năng lực và phẩm chất tích cực hơn hay không. Thiết kế các hình thức kiểm tra, đánh giá (có thể cả bằng CNTT hoặc truyền thống) để đo lường mức độ HS đạt được mục tiêu bài học sau khi tham gia các hoạt động có ứng dụng CNTT. Tránh lạm dụng CNTT, nội dung sư phạm dẫn dắt thiết kế công nghệ, kịch bản sư phạm của bài giảng (nội dung, hoạt động, phương pháp) phải được ưu tiên xây dựng trước, sau đó mới lựa chọn công cụ CNTT phù hợp để triển khai kịch bản đó.

CNTT giúp cá nhân hóa hóa việc học để đáp ứng mục tiêu cho nhiều đối tượng HS. Mục tiêu sư phạm bao gồm cả việc phát triển năng lực cần thiết cho HS. CNTT có thể hỗ trợ rèn luyện phát triển các năng lực chung như năng lực số, tư duy phản biện, giao tiếp, hợp tác.

Đảm bảo nguyên tắc này, GV sẽ đảm bảo rằng CNTT được sử dụng một cách có ý nghĩa, có chủ đích, và thực sự mang lại giá trị gia tăng cho quá trình dạy và học, giúp HS không chỉ tiếp thu kiến thức mà còn phát triển toàn diện.

1.1.4.2. Nguyên tắc đảm bảo chính xác, khoa học và cập nhật

Khi ứng dụng CNTT vào dạy học môn Lịch sử và Địa lí, giáo viên cần đặt tính chính xác, khoa học và cập nhật của nội dung lên hàng đầu. Trước khi lựa chọn bất kỳ công cụ CNTT nào, GV phải đảm bảo nội dung kiến thức truyền đạt là đúng đắn, được xác minh từ các nguồn chính thống, có uy tín như: SGK, tài liệu của Bộ Giáo dục, các viện nghiên cứu, tổ chức quốc tế (UNESCO, WB, UN...), hoặc các trang web học thuật có đuôi .edu, .gov. Cần kiểm tra chéo và

đối chiếu thông tin từ nhiều nguồn, thận trọng với các số liệu hoặc quan điểm khác nhau, và nếu cần, phải trình bày rõ sự đa dạng quan điểm đó.

SGK cần sử dụng đúng thuật ngữ chuyên ngành, trình bày kiến thức theo tiến trình logic, đảm bảo tính hệ thống, liên kết giữa các yếu tố, tránh sai lệch hoặc đơn giản hóa quá mức dẫn đến hiểu sai bản chất vấn đề. Khi sử dụng hình ảnh, video, tư liệu minh họa cần trích dẫn rõ nguồn gốc để đảm bảo bản quyền và tính xác thực.

CNTT chỉ nên được sử dụng nếu thực sự giúp làm rõ, trực quan hóa các khái niệm trừu tượng, sự kiện xa xưa. Ví dụ như: sử dụng mô hình 3D để minh họa cấu trúc Trái Đất, bản đồ tương tác để thể hiện sự thay đổi không gian theo thời gian. Tuyệt đối tránh sử dụng hình ảnh, hiệu ứng, âm thanh quá phức tạp hoặc sai lệch bối cảnh, có thể làm mất đi tính nghiêm túc và chân thực của bài học (ví dụ: dùng nhạc nền sôi động cho sự kiện lịch sử bi thương).

Đặc biệt, GV cần cập nhật thường xuyên các số liệu và nội dung mới nhất. Trong phân môn Địa lí, nên sử dụng số liệu mới về dân số, môi trường, kinh tế từ Tổng cục Thống kê hoặc các tổ chức quốc tế; sử dụng bản đồ hành chính hiện hành, ảnh vệ tinh để minh họa sự biến đổi địa lý như đô thị hóa, phá rừng. Trong phân môn Lịch sử, có thể cập nhật thêm các phát hiện khảo cổ học mới, góc nhìn mới về sự kiện nếu phù hợp với chương trình và trình độ HS, nhưng phải đảm bảo có căn cứ khoa học rõ ràng.

Việc tuân thủ nguyên tắc này không chỉ đảm bảo chất lượng bài giảng, mà còn hình thành ở HS thái độ học tập nghiêm túc, tư duy khoa học và ý thức chọn lọc thông tin trong thời đại số.

1.1.4.3. Nguyên tắc tăng cường tính trực quan, sinh động và tương tác

Ứng dụng CNTT để tăng cường tính trực quan, sinh động và tương tác cho bài học lịch sử - địa lí. Thông qua việc sử dụng đa dạng phương tiện hình ảnh, ảnh chụp (nhân vật, sự kiện, phong cảnh, hiện vật), tranh vẽ, bản đồ tĩnh, sơ đồ, biểu đồ rõ ràng, dễ đọc; ảnh tư liệu, tranh minh họa sự kiện, chân dung nhân vật. ảnh phong cảnh, ảnh vệ tinh, ảnh các hiện tượng tự nhiên, sơ đồ cấu trúc; khai thác video và hoạt hình, các đoạn phim tài liệu, ghi hình sự kiện, phỏng vấn nhân chứng lịch sử; các video về quy trình, hiện tượng tự nhiên, hoạt động kinh tế; mô phỏng các quá trình phức tạp, diễn biến sự kiện không có tư liệu trực tiếp (ví dụ: sự hình thành núi, diễn biến một trận đánh cổ đại).

Mô hình hóa 3D, tái hiện các công trình kiến trúc cổ, di tích lịch sử đã mất hoặc khó tiếp cận, hiện vật khảo cổ; mô hình địa hình, cấu trúc bên trong Trái Đất, các dạng địa hình đặc trưng. Trực quan hóa dữ liệu: sử dụng biểu đồ (cột, tròn, đường), đồ thị, infographic động để thể hiện số liệu thống kê (dân số, kinh tế, nhiệt độ, lượng mưa) một cách dễ hiểu, dễ so sánh. Sử dụng màu sắc, bố cục hợp lý, thiết kế slide, giao diện trực quan, dễ nhìn, màu sắc hài hòa, không gây rối mắt, font chữ dễ đọc, nhấn mạnh các yếu tố quan trọng.

Kết hợp âm thanh phù hợp, nhạc nền phù hợp với bối cảnh (hào hùng, bi tráng), đoạn ghi âm lịch sử, hiệu ứng âm thanh cho sự kiện; âm thanh của tự nhiên (tiếng sóng biển, gió thổi), âm thanh đặc trưng của các vùng miền. âm thanh phải hỗ trợ nội dung, không gây xao nhãng.

Sử dụng hiệu ứng chuyển động có mục đích, hiệu ứng xuất hiện, biến mất, nhấn mạnh đối tượng một cách hợp lý, giúp dẫn dắt sự chú ý của HS, làm nổi bật thông tin quan trọng. Tránh lạm dụng hiệu ứng gây rối mắt, làm chậm bài giảng. Tạo yếu tố bất ngờ, khám phá, thiết kế các “điểm chạm” mà khi HS click vào sẽ hiện ra thông tin mở rộng, hình ảnh, video liên quan, tạo cảm giác khám phá.

Kể chuyện bằng hình ảnh và video dùng chuỗi hình ảnh hoặc video ngắn để kể một câu chuyện lịch sử, mô tả một hành trình địa lí, thay vì chỉ trình bày thông tin khô khan.

Câu hỏi tương tác trực tiếp trong bài giảng, sử dụng các công cụ như Mentimeter, Kahoot, Quizizz, Pear Deck để đặt câu hỏi trắc nghiệm, câu hỏi mở, thăm dò ý kiến ngay trong quá trình giảng bài và nhận phản hồi tức thì từ HS; hoạt động "kéo và thả" (Drag and Drop): thiết kế bài tập yêu cầu HS kéo thả các sự kiện vào đúng vị trí trên timeline, sắp xếp các quá trình theo đúng thứ tự, nối tên địa danh với vị trí trên bản đồ.

Nhấp chuột để khám phá : tạo các đối tượng (hình ảnh, chữ) trên slide mà khi HS nhấp vào sẽ hiển thị thêm thông tin chi tiết, hình ảnh phóng to, video liên quan, ví dụ: nhấp vào chân dung một nhân vật để xem tiểu sử, nhấp vào một địa điểm trên bản đồ chiến dịch để xem diễn biến tại đó; nhấp vào một vùng trên bản đồ để xem thông tin về khí hậu, tài nguyên của vùng đó.

Bản đồ và timeline tương tác, sử dụng các công cụ cho phép HS tự di chuyển, phóng to, thu nhỏ trên bản đồ số; tự điều chỉnh mốc thời gian trên timeline để khám phá thông tin; sử dụng Padlet, hoặc tính năng thảo luận trong

LMS để HS đóng góp ý kiến, đặt câu hỏi, làm việc nhóm trên một không gian chung.

1.1.4.4. Nguyên tắc phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của HS

Thiết kế bài giảng với ứng dụng CNTT cần phát huy tính tích cực của HS, tạo cơ hội tham gia thường xuyên tương tác trong quá trình học tập. HS đưa ra ý kiến, dự đoán hoặc thực hiện một thao tác nhỏ trên máy. Khuyến khích HS đặt câu hỏi và chia sẻ hiểu biết của mình thông qua các công cụ tương tác; phản hồi và tranh luận, sử dụng các diễn đàn trực tuyến, Padlet, hoặc các công cụ thảo luận để HS đưa ra quan điểm, tranh luận về một vấn đề lịch sử hoặc một hiện tượng địa lý. GV đóng vai trò điều phối, gợi mở thay vì áp đặt.

Giao nhiệm vụ yêu cầu vận động tư duy, thay vì chỉ cung cấp thông tin, hãy đặt ra các câu hỏi mở, tình huống có vấn đề yêu cầu HS phân tích, so sánh, đánh giá (ví dụ: "Theo em, yếu tố nào quyết định thắng lợi của cuộc khởi nghĩa Lý Bí?", "Hãy giải thích tại sao vùng Tây Nguyên lại có khí hậu phân hóa theo độ cao?").

Thông qua ứng dụng CNTT, GV cần phát huy tính chủ động của HS, giao quyền tự chủ trong học tập (ở mức độ phù hợp), cho phép HS lựa chọn chủ đề tìm hiểu sâu (trong một phạm vi nhất định), lựa chọn hình thức trình bày sản phẩm học tập (video, poster, bài viết blog...); cung cấp nguồn tài liệu đa dạng (link web, video, bài báo) để HS tự khám phá và lựa chọn thông tin; giao các dự án, bài tập yêu cầu HS tự tìm kiếm và xử lý thông tin, sử dụng internet, thư viện số để tìm kiếm, thu thập thông tin, hình ảnh, số liệu liên quan đến bài học; hướng dẫn kỹ năng tìm kiếm và đánh giá nguồn thông tin tin cậy.

Đảm bảo HS được học tập theo tiến độ cá nhân (trong một số hoạt động), sử dụng các nền tảng E-learning cho phép HS tự học lại các phần chưa hiểu, làm bài tập củng cố theo tốc độ riêng. Cung cấp các bài tập/tài liệu nâng cao cho HS khá giỏi và tài liệu hỗ trợ cho HS cần giúp đỡ.

Khuyến khích HS sử dụng các công cụ CNTT (Canva, PowerPoint, video editor, blog, website đơn giản...) để tạo ra các sản phẩm thể hiện sự hiểu biết của mình; tạo timeline tương tác, video kể chuyện lịch sử, poster infographic về một nhân vật/sự kiện, dựng một "bảo tàng ảo" nhỏ; tạo bản đồ tư duy về một vùng kinh tế, làm video giới thiệu một địa danh, thiết kế một "tour du lịch ảo", infographic so sánh các đặc điểm tự nhiên.

Giải quyết vấn đề theo cách mới, đặt ra các tình huống giả định hoặc vấn đề thực tiễn liên quan đến Lịch sử - Địa lí và yêu cầu HS đề xuất giải pháp, sử dụng CNTT để mô phỏng hoặc trình bày giải pháp đó. Ví dụ "Nếu em là một nhà ngoại giao thời Lý, em sẽ đề xuất giải pháp gì để giữ vững hòa bình với nhà Tống?" (có thể trình bày bằng sơ đồ, video), "Đề xuất các giải pháp ứng dụng CNTT để quảng bá du lịch cho địa phương em."

Khuyến khích liên kết kiến thức liên môn, tạo các dự án tích hợp Lịch sử và Địa lí với các môn học khác (Văn học, Nghệ thuật, Tin học), trong đó HS sử dụng CNTT để thể hiện sự liên kết đó.

GV thiết kế các hoạt động học tập sử dụng CNTT mà ở đó HS là người chủ động tìm tòi, khám phá, phân tích thông tin (nghiên cứu tài liệu trực tuyến, tạo sản phẩm số, làm việc nhóm trên nền tảng cộng tác). GV khuyến khích HS sử dụng CNTT để trình bày ý tưởng, sản phẩm học tập của mình.

1.1.4.5. Nguyên tắc kết hợp hài hòa với các phương pháp dạy học khác

Ứng dụng CNTT cần phải thực sự hòa quyện vào bức tranh tổng thể của hoạt động dạy học. GV luôn nhận thức rõ CNTT không thay thế hoàn toàn các phương pháp truyền thống hiệu quả. CNTT là một công cụ bổ trợ, làm phong phú thêm kho phương pháp dạy học chứ không phải để loại bỏ hoàn toàn các phương pháp đã được chứng minh tính hiệu quả như thuyết trình, vấn đáp, thảo luận nhóm trực tiếp, làm việc với SGK, ghi chép... Khi thực hiện các KHBD, xác định những phần nào trong bài giảng CNTT có thể hỗ trợ tốt nhất, và những phần nào các phương pháp khác vẫn giữ vai trò chủ đạo hoặc phối hợp hiệu quả.

Lựa chọn phương pháp dựa trên mục tiêu cụ thể của hoạt động, mỗi hoạt động học tập trong bài giảng có thể yêu cầu một phương pháp tiếp cận khác nhau. Nếu mục tiêu là truyền đạt thông tin nền tảng một cách nhanh chóng, thuyết trình kết hợp slide CNTT có thể hiệu quả; mục tiêu là kích thích tư duy phản biện, thảo luận nhóm (có thể kết hợp Padlet để ghi nhận ý kiến) sẽ phù hợp; nếu mục tiêu là rèn kỹ năng thực hành, có thể cho HS làm việc trên bản đồ giấy hoặc sử dụng phần mềm GIS cơ bản; nếu mục tiêu là kiểm tra nhanh kiến thức, Kahoot hoặc Quizizz là lựa chọn tốt.

Sử dụng CNTT để làm cho các phương pháp truyền thống trở nên hấp dẫn và hiệu quả hơn. Slide trình chiếu (PowerPoint, Canva) giúp minh họa, trực quan hóa lời giảng; sử dụng Google Docs/Slides để nhóm cùng làm việc trên

một tài liệu, Padlet để thu thập ý kiến, hoặc Zoom breakout rooms cho thảo luận trực tuyến; HS sử dụng CNTT để tìm kiếm thông tin, tạo sản phẩm (video, website, bài thuyết trình), và trình bày kết quả. Tránh tình trạng HS chỉ phụ thuộc vào màn hình mà không có thời gian để xử lý thông tin, ghi chép những điểm quan trọng, hoặc suy ngẫm sâu về vấn đề; khuyến khích HS ghi chép (vào vở hoặc sổ tay điện tử) những ý chính, những điều tâm đắc.

Bằng cách kết hợp hài hòa giữa CNTT và các phương pháp dạy học khác, GV có thể tạo ra một môi trường học tập phong phú, đa dạng, đáp ứng được nhiều phong cách học tập khác nhau và tối ưu hóa quá trình tiếp thu kiến thức của HS.

1.1.4.6. Nguyên tắc phát triển năng lực số và tư duy phản biện

Ứng dụng CNTT trong thiết kế bài giảng cần hướng đến rèn luyện kỹ năng tìm kiếm, thu thập và sàng lọc thông tin trực tuyến, HS được hướng dẫn và thực hành cách sử dụng các công cụ tìm kiếm (Google, Bing...) hiệu quả, biết cách lựa chọn từ khóa, đánh giá độ tin cậy của nguồn tin (tác giả, tên miền, ngày cập nhật, mục đích của trang web). Đồng thời, phát triển kỹ năng sử dụng các công cụ và ứng dụng số phổ biến, HS được làm quen và sử dụng các phần mềm, ứng dụng cơ bản phục vụ học tập và tạo sản phẩm (trình chiếu, văn bản, bảng tính, công cụ tạo video/hình ảnh đơn giản, nền tảng học tập trực tuyến); GV có thể yêu cầu HS sử dụng PowerPoint/Google Slides để làm bài thuyết trình, Canva để thiết kế infographic, hoặc một trình biên tập video đơn giản để tạo clip ngắn.

Nâng cao nhận thức về an toàn và an ninh mạng, quyền riêng tư, HS được giáo dục về các nguy cơ tiềm ẩn trên không gian mạng (thông tin sai lệch, lừa đảo, bắt nạt trực tuyến), cách bảo vệ thông tin cá nhân, tạo mật khẩu mạnh, và hành xử có văn hóa trên mạng; GV lồng ghép các lưu ý về an toàn mạng khi giao nhiệm vụ trực tuyến, thảo luận về các tình huống thực tế.

Phát triển kỹ năng giao tiếp và cộng tác trực tuyến, HS được thực hành cách giao tiếp lịch sự, hiệu quả qua email, diễn đàn, các công cụ chat; biết cách làm việc nhóm trên các nền tảng cộng tác trực tuyến (Google Workspace, Microsoft Teams)

1.1.5 Khái quát về nội dung chương trình và sách giáo khoa môn Lịch sử và Địa Lí lớp 9

1.1.5.1. Yêu cầu cần đạt về năng lực môn Lịch sử và Địa lí

Môn Lịch sử và Địa lí cấp trung học cơ sở hình thành và phát triển ở HS năng lực lịch sử, năng lực địa lí. Được quy định cụ thể trong chương trình tổng thể 2018. Theo đó, năng lực lịch sử: năng lịch tìm hiểu lịch sử (Bước đầu nhận diện và phân biệt được các nguồn tàu liệu, khai thác và sử dụng được thông tin của một số tư liệu lịch sử), năng lực nhận thức và tư duy (mô tả, trình bày, phân tích, giải thích,.. về các sự kiện, hiện tượng, nhân vật lịch sử, quá trình lịch sử;….); vận dụng kiến thức và kĩ năng đã học (phân tích và đánh giá tác động của một sự kiện, nhân vật, ….đối với cuộc sống hiện tại; giải thích các vấn đề thời sự đang diễn ra ở trong nước và thế giới.) [19]

Bên cạnh đó năng lực địa lí gồm: năng lực nhận thức khoa học địa lí (nhận thức thế giới theo quan điểm không gian, giải thích các hiện tượng và quá trình địa lí,…), năng lực tìm hiểu địa lí (sử dụng các công cụ của địa lí học, tổ chức học tập ở thực địa và khai thác Internet phục vụ môn học); năng lực vận dụng kiến thức đã học (Cập nhật thông tin, liên hệ thực tế, thực hiện chủ đề học tập khám phá từ thực tiễn) [19]

1.1.5.2. Sách giáo khoa môn Lịch sử và Địa lí lớp 9,

a) Cấu trúc sách

Môn học Lịch sử và Địa lí lớp 9, cấu trúc thành 2 phân môn (phân môn Lịch sử và phân môn Địa lí). Trong đó, mạch nội dung của phân môn Lịch sử được sắp xếp theo logic thời gian lịch sử hiện đại theo giai đoạn 1918 đến 1945, 1945-1991;1991 đến nay. Trong từng thời kì, không gian lịch sử được tái hiện từ lịch sử thế giới, khu vực đến Việt Nam để đối chiếu, lí giải, làm sáng rõ những vấn đề lịch sử. Mạch nội dung của phân môn Địa lí được sắp xếp tập trung vào các nội dung của địa lí tự nhiên Việt Nam, địa lí dân cư và địa lí kinh tế Việt Nam.

b) Điểm mới của SGK môn Lịch sử và Địa lí lớp 9

Phần Lịch sử

Về chương trình, phân môn Lịch sử lớp 9 theo Chương trình 2018 có một số nội dung chưa được đề cập đến trong SGK theo chương trình giáo dục phổ

thông năm 2006 như: "lịch sử thế giới từ năm 1918 đến năm 1945, Cách mạng khoa học kĩ thuật và xu thế toàn cầu hoá.

Chương trình phần Lịch sử được sắp xếp có sự kết hợp chặt chẽ giữa lịch đại và đồng đại của lịch sử thế giới, lịch sử khu vực và lịch sử dân tộc. Trong cùng một thời kì lịch sử, HS được học từ xa đến gần, từ cái chung đến cái cụ thể. Điều đó sẽ giúp HS có cách tiếp cận rõ hơn về thế giới, khu vực, dân tộc, giúp các em có cách nhìn đa chiều, từ thế giới nhìn về Việt Nam và từ Việt Nam nhìn ra thế giới.

Chương trình 2018 nói chung, phần lịch sử nói riêng được xây dựng theo cách tiếp cận mới, từ tiếp cận nội dung, lấy kiến thức làm trọng tâm, là thước đo đánh giá chất lượng dạy học. HS được học nhiều kiến thức lịch sử, được tiếp cận phát triển năng lực, giảm bớt kiến thức lịch sử cụ thể, hạn chế phải học thuộc nhiều sự kiện, hiện tượng, số liệu lịch sử; tăng cường, chú trọng hơn quá trình tự lĩnh hội kiến thức cho HS, lấy năng lực nhận thức, năng lực vận dụng kiến thức lịch sử, sự hứng thú học tập của HS là mục tiêu của dạy và học lịch sử"

Cấu trúc của mỗi bài học cũng khác với SGK Lịch sử và Địa lí theo Chương trình 2006. Ở đầu mỗi bài, SGK cung cấp những yêu cầu cần đạt, giúp cho cả GV và HS hướng tới mục tiêu, mức độ về kiến thức cần phải đạt được. So với SGK 2006, các bài học trong SGK theo Chương trình 2018 được trình bày theo cấu trúc (tiến trình) bài học từ khởi động (kích hoạt) tính tích cực của HS bằng cả kênh hình và kênh chữ, thường bằng một câu hỏi gợi mở, tạo hứng thú học tập cho HS. GV có thể sáng tạo cách khởi động bài học bằng nhiều cách khác nhau như trò chơi, đố vui, diễn kịch lịch sử. Phần hình thành kiến thức mới cũng được trình bày gọn hơn, rõ hơn, hấp dẫn hơn bằng cả kênh hình và kênh chữ, tư liệu, tuyến phụ và câu hỏi sau mỗi mục. Điều đó giúp các em có thể tự học theo SGK. Đặc biệt, sau phần hình thành kiến thức mới, SGK còn trình bày khá rõ ràng những câu hỏi luyện tập, vận dụng giúp cho GV và HS phát triển năng lực vận dụng lịch sử vào cuộc sống." [7; 27]

Phần Địa lí

Điểm mới của phân môn Địa lí theo Chương trình năm 2018 là "giảm tải một số nội dung: lao động, việc làm, chất lượng cuộc sống; sự phát triển nền kinh tế Việt Nam,…; Bổ sung một số nội dung mới, phản ảnh những thành tựu

của đất nước như: vấn đề phát triển nông nghiệp xanh, công nghiệp xanh; thế mạnh về tự nhiên, dân cư để phát triển kinh tế ở các vùng; vị thế của Thủ đô Hà Nội và Thành phố Hồ Chí Minh; vấn đề hạn hán và sa mạc hoá ở Ninh Thuận - Bình Thuận, biến đổi khí hậu ở Bắc Trung Bộ, Đồng bằng sông Cửu Long,…" [7; 27]

1.2. Cơ sở thực tiễn

1.2.1. Thực trạng việc ứng dụng CNTT trong dạy học của GV THCS

1.2.1.1. Thông tin chung về quá trình điều tra, khảo sát

a) Mục tiêu khảo sát

Mục đích tổng quát: đánh giá thực trạng mức độ ứng dụng CNTT trong thiết kế và tổ chức dạy học tại các trường THCS; khảo sát năng lực CNTT của GV và mức độ tiếp cận CNTT của HS. Xác định thuận lợi, khó khăn trong quá trình ứng dụng, đề xuất giải pháp nâng cao hiệu quả ứng dụng CNTT.

Mục tiêu cụ thể, xác định tỷ lệ GV sử dụng các phần mềm CNTT trong bài giảng; phân tích sự khác biệt về mức độ ứng dụng CNTT theo thâm niên, độ tuổi, đánh giá kỹ năng thiết kế bài giảng tương tác của GV. Từ đó, thiết kế bài giảng tương tác trong dạy học Lịch sử và Địa lí ở trường THCS.

b) Thiết kế khảo sát

Đối tượng khảo sát: GV dạy bộ môn tại trường THCS (có kinh nghiệm giảng dạy tối thiểu 1 năm) và HS khối 9 tại các trường THCS.

Phạm vi khảo sát: các trường THCS thuộc các khu vực khác nhau (nông thôn, thành thị, miền núi, biển...).

Công cụ và hình thức khảo sát

- Khảo sát thông qua phiếu khảo sát:

+ Phiếu khảo sát của GV dạy các trường THCS

+ Phiếu khảo sát của HS học lớp 9 THCS

- Hình thức khảo sát: khảo sát trực tuyến qua Google Form

Nội dung khảo sát

- Đối với GV

+ Thông tin cá nhân (thâm niên, độ tuổi, môn dạy).

+ Thực trạng ứng dụng CNTT (phần mềm sử dụng, tần suất sử dụng, dạng bài giảng...).

+ Nhận thức về bài giảng E-learning.

+ Nhu cầu đào tạo và mong muốn hỗ trợ (gợi ý theo tài liệu, phần mềm, tài khoản học tập).

- Đối với HS:

+ Tần suất học bài giảng có ứng dụng CNTT.

+ Loại hình bài giảng đã tiếp cận (PPT, video, bài giảng tương tác).

+ Cảm nhận khi học bằng các bài giảng có ứng dụng CNTT.

Quy trình thực hiện khảo sát

- Xây dựng bộ câu hỏi.

- Triển khai khảo sát:

+ Khảo sát GV tại trường THCS trên địa bàn tỉnh Ninh Bình (39 GV).

+ Khảo sát HS tại trường THCS trên địa bàn tỉnh Ninh Bình (109 GV).

- Thu thập phiếu khảo sát.

c) Thu thập, xử lí và phân tích dữ liệu

Với việc thực hiện khảo sát trên Google Forms đã hỗ trợ cơ bản việc xử lí dữ liệu kháo sát, GV tiến hành phân tích số liệu, thông qua việc thống kê mô tả tỉ lệ %, số lượng,.. các thông tin khảo sát. Thực hiện phân tích sâu, các nội dung như: so sánh tỷ lệ ứng dụng CNTT theo nhóm tuổi, thâm niên; phân tích mối tương quan giữa năng lực CNTT và nhu cầu sử dụng bài giảng tương tác; phân tích cảm nhận của HS theo mức độ ứng dụng CNTT của GV; trực quan hóa dữ liệu thông qua biểu đồ cột, tròn, bảng tổng hợp để minh họa các kết quả quan trọng.

1.2.1.2. Kết quả khảo sát

a) Kết quả khảo sát thông qua phiếu hỏi của GV

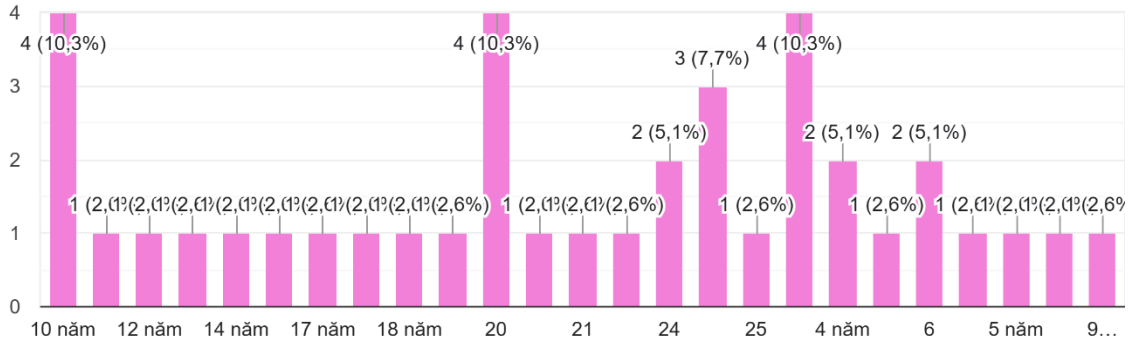
Đề tài thu thập được thông tin phản hồi của 39 GV, tại các trường: 14 trường ở cả khu vực nông thôn và thành phố, cụ thể

Bảng 1.1. Bảng thống kê các trường THCS trên địa bàn tỉnh Ninh Bình có GV tham gia khảo sát

STT	Đơn vị huyện/ thành phố	Số lượng Trường	Tên trường THCS
1	Nho Quan	3	Thanh Lạc, Thạch Bình, Đức Long
2	Gia Viễn	1	Gia Trấn
3	Tam Điệp	1	Yên Sơn

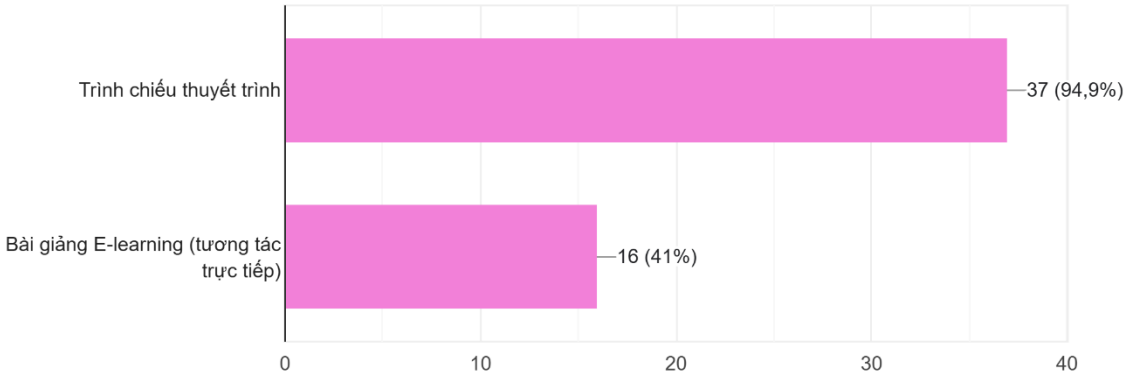
4	Kim Sơn	1	Kim Tân
5	Thành phố Hoa Lư	8	Ninh Thắng, Ninh Mỹ, Đinh Tiên Hoàng, Trường Yên, Lý Tự Trọng, Lê Hồng Phong Ninh Bình – Bạc Liêu, Đinh Tiên Hoàng (Bích Đào)

Thứ nhất, về thực trạng đội ngũ GV giảng dạy bộ môn, chúng tôi đã cập nhật từ phía GV về thâm niên giảng dạy, mức độ ứng dụng CNTT, sự mong muốn hay những khó khăn gặp phải trong việc ứng dụng CNTT trong dạy học Kết quả thu được: về cơ cấu thâm niên: dưới 5 năm: 5,3%, từ 5 đến 10 năm: 15,8%, từ 10 đến 15 năm: 21,1%, từ 15 đến 20 năm: 13,2%, từ 20 đến 25 năm: 31,6%, trên 25 năm: 15,8%. Như vậy, có 47,4% GV có thâm niên trên 20 năm, phần lớn thuộc nhóm tuổi trung niên, ít năng động trong tiếp cận CNTT. GV trẻ phụ trách nhiều khối lớp hơn, đặc biệt là lớp 9, thuận lợi trong việc áp dụng phần mềm và công nghệ mới.



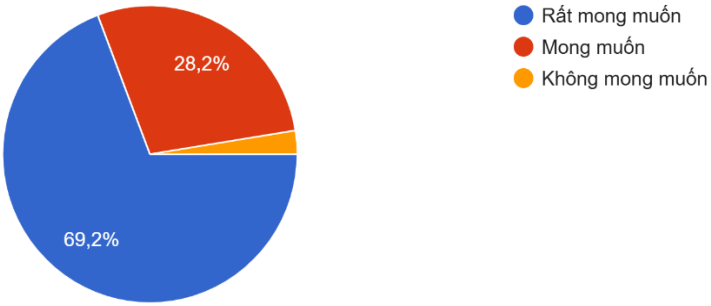
Biểu đồ 1.1. Biểu đồ thống kê thâm niên giảng dạy của GV.

Thứ hai, mức độ ứng dụng CNTT trong thiết kế bài giảng. Trong dạy học, các công cụ chính được sử dụng: PowerPoint có 94,9% GV sử dụng; phần mềm Violet có 59% GV sử dụng để trao đổi BGĐT. Các phần mềm tương tác trực tiếp (Sway, Storyline, Forms...) có 41% GV có khả năng ứng dụng. Phần lớn GV mới chỉ ứng dụng công nghệ ở mức trình chiếu cơ bản, chưa khai thác tối đa tính năng tương tác, cá nhân hóa người học ở các phần mềm có tính tương tác cao như Storyline.



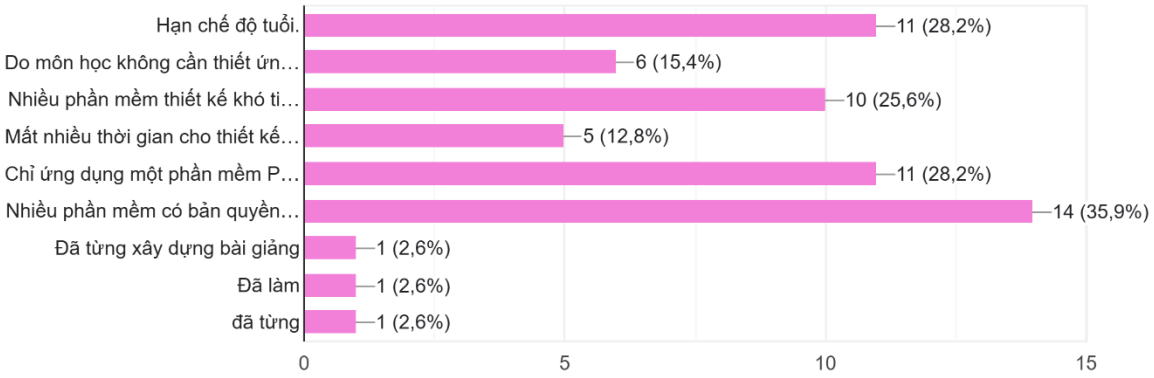
Biểu đồ 1.2. Mức độ ứng dụng CNTT trong thiết kế bài giảng

Thứ ba, về quan điểm và mong muốn về bài giảng tương tác (E-learning), kết quả khảo sát cho thấy phần lớn GV mong muốn dạy bằng bài giảng tương tác, trong đó mức độ rất mong muốn, có 69,2% GV mong muốn sử dụng bài giảng tương tác và 28,2% GV mong muốn sử dụng. Điều này thể hiện nhu cầu cấp thiết của việc thiết kế các bài giảng tương tác phục vụ hoạt động dạy học hiện nay.



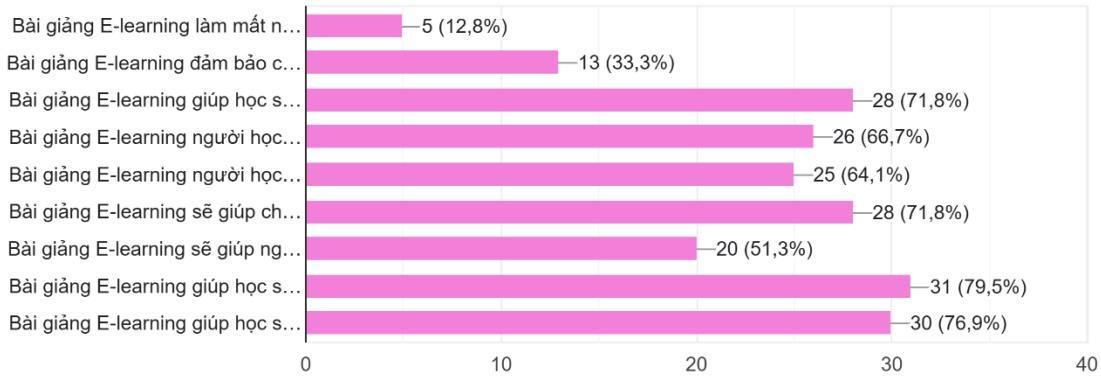
Biểu đồ 1.3. Quan điểm và mong muốn về bài giảng tương tác trong dạy học của GV

Tuy nhiên GV còn gặp phải những hạn chế: 28,2% GV gặp khó khăn về độ tuổi, về phần mềm bản quyền cần chi phí để sử dụng (35,9% GV), có 25,6% GV nhận thấy nhiều phần mềm khó tiếp cận; một số khác cho rằng bài giảng E-learning tốn nhiều thời gian thiết kế hoặc không phù hợp đặc thù bộ môn.



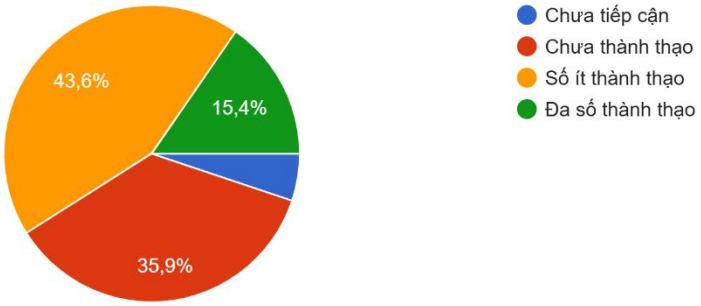
Biểu đồ 1.4. Lí do mà GV chưa từng xây dựng bài giảng E-learning

Nhận thức về bài giảng tương tác: có 33,3% GV nhận thức rõ sự khác biệt giữa bài giảng tương tác với bài giảng truyền thống với ưu điểm vượt trội là hướng đến cá nhân hóa người học. Đa số GV đánh giá E-learning giúp người học chủ động, tự học, tiếp cận kho tài liệu phong phú.



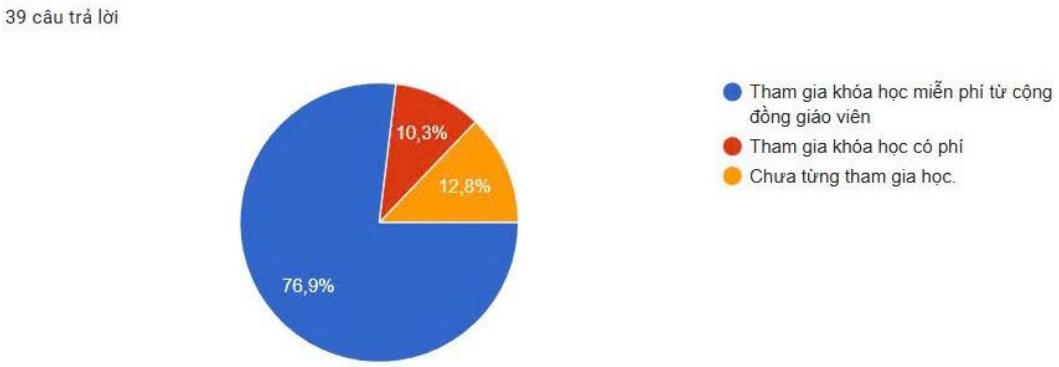
Biểu đồ 1.5. Thống kê nhận thức của GV về bài giảng tương tác trong dạy học

Tuy nhận thức được những lợi thế đó, nhưng về kỹ năng thiết kế bài giảng E-learning của GV được ghi nhận qua đánh giá của đồng nghiệp, kết quả khảo sát cho thấy chỉ có một số ít đồng nghiệp thành thạo trong thiết kế (đánh giá của 43,6% GV được khảo sát); có 35,9 % GV nhận định đồng nghiệp của mình chưa thành thạo kỹ năng xây dựng bài giảng E-learning; chỉ 15,4% GV đánh giá đồng nghiệp thành thạo.



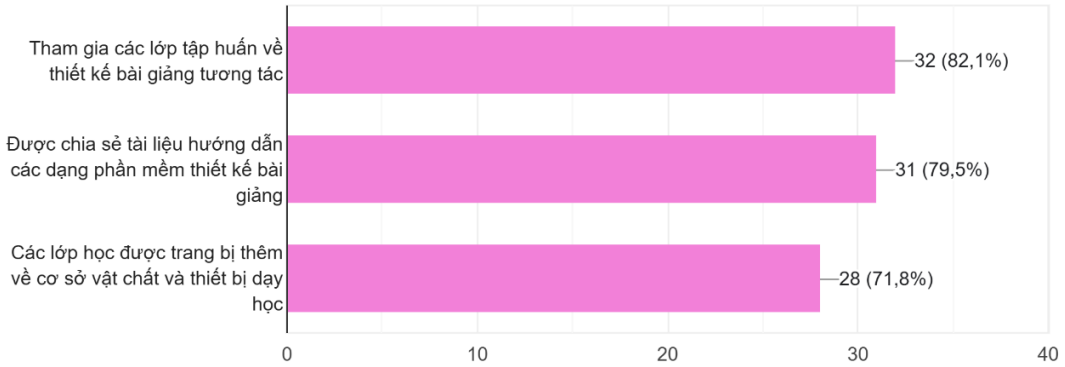
Biểu đồ 1.6. Đánh giá kĩ năng thiết kế bài giảng tương tác của GV

Từ thực tế dạy học và năng lực bản thân, GV đã chủ động trong hoạt động bồi dưỡng kĩ năng, nghiệp vụ, kết quả khảo sát cho thấy 76,9%



Biểu đồ 1.7. Khóa học về ứng dụng CNTT trong thiết kế bài giảng

GV đã từng tham gia các khóa học miễn phí về CNTT, 82,1% GV mong muốn tiếp tục tham gia các lớp tập huấn về thiết kế bài giảng tương tác, GV mong muốn được chia sẻ tài liệu hướng dẫn các phần mềm thiết kế bài giảng (79,5%), mong muốn sự đồng bộ về cơ sở vật chất và thiết bị dạy học thuận lợi cho việc ứng dụng CNTT.



Biểu đồ 1.8. Hoạt động bồi dưỡng năng lực ứng dụng CNTT

"GV khi được hỏi có mong muốn được tham khảo tài liệu xây dựng bài giảng E-learning không", có 51,3% GV mong muốn và 41% GV rất mong muốn một lần nữa cho thấy sự cần thiết của bài giảng E-learning.

Như vậy, thực tiễn dạy học ở trường THCS cho thấy với đội ngũ giảng dạy đang trong độ tuổi trẻ năng động, tích cực, bộ phận trung niên có kinh nghiệm dạy học, yêu nghề. Đa số GV đều nhận thức được những lợi thế của việc dạy học với bài giảng tương tác, phần lớn GV đã tích cực trong hoạt động tự bồi dưỡng chuyên môn và mong muốn được tham gia các lớp bồi dưỡng, tiếp cận tài liệu hỗ trợ thiết kế bài giảng tương tác. Tuy nhiên, việc GV có thể thiết kế bài giảng cho mình còn nhiều hạn chế. Những phản ánh trên là cơ sở thực tiễn cho việc cần thiết triển khai đề tài.

b) Kết quả khảo sát thông qua phiếu hỏi của HS

Nhóm tác giả đề tài thu thập được thông tin phản hồi của 109 HS, tại các trường: 11 trường ở cả khu vực nông thôn và thành phố, cụ thể

Bảng 1.2. Bảng thống kê các trường THCS trên địa bàn tỉnh Ninh Bình có HS tham gia khảo sát

STT	Đơn vị huyện/ thành phố	Số lượng Trường	Tên trường THCS
1	Nho Quan	2	Thanh Lạc, Thạch Bình
2	Yên Khánh	2	Khánh Tiên, Khánh Cường.
3	Kim Sơn	1	Kim Tân
4	Thành phố Hoa Lư	6	Ninh Mỹ, Ninh Thắng, Ninh Hòa, Ninh Vân, Trường Yên, Lê Hồng Phong.

Kết quả khảo sát thu được như sau:

Bảng 1.3. Bảng thống kê kết quả khảo sát HS lớp 9 trong việc học tập thông qua các bài giảng có ứng dụng CNTT

	Nội dung	Số lượng	Tỷ lệ (%)
1. Tần suất HS được học thông qua bài giảng có ứng dụng CNTT			
	Chưa bao giờ	0	0

	Thi thoảng	16	14,7
	Thường xuyên	73	67
	Tất cả các giờ học	20	18.3
2. Dạng bài giảng có ứng dụng CNTT mà HS được học			
	Bài giảng Power Point kết hợp với thuyết trình, giảng giải	105	97,2
	Các bài giảng trực tuyến, video	53	49,1
	Các bài giảng tương tác trên các phần mềm (Sway, Storyline, Foms,...)	15	13,9
	Em chưa được biết về bài giảng tương tác	1	0,9
3. Em cảm nhận như thế nào khi học tập qua bài giảng có ứng dụng CNTT			
	Căng thẳng	2	1,8
	Không kịp thích nghi	1	0,9
	Bình thường	30	27,5
	Vui vẻ	59	54,1
	Hào hứng	64	58,7
4. Ghi nhận của HS khi học tập qua bài giảng tương tác			
	Dễ dàng tiếp thu kiến thức	83	76,1
	Hình thức luyện tập kiến thức đa dạng	73	67
	Chủ động, linh hoạt thời gian học tập	39	35.8
	Khác: đỡ nhàm chán, vui vẻ, không được gì,...	4	3,6
5. Cảm nhận của HS khi học tập qua các bài giảng tương tác trên các phần mềm (Sway, Storyline, Form,...)			
	Thích thú	48	44
	Hào hứng	43	39,4

	Hiệu quả	71	65,1
	Không kịp thích nghi	4	3,7
6. Các em có mong muốn được học tập trên các bài giảng có ứng dụng CNTT, các bài giảng tương tác			
	Có	105	97,2
	Không	3	2,8

Theo thống kê kết quả khảo sát HS lớp 9, THCS trên địa bàn tỉnh Ninh bình, ở đại diện 11 trường với 109 HS, cho thấy các em thường xuyên được học các bài giảng có ứng dụng CNTT (67%). Trong đó, ở các bài giảng Power Point kết hợp với thuyết trình, giảng giải là chủ yếu (97,2%), một bộ phận GV đã kết hợp với các bài giảng trực tuyến, video (49,1%); chỉ có 13,9% các em HS được học các bài giảng tương tác trên các phần mềm (Sway, Storyline, Foms,...).

Đa số các em đầu ghi nhận sự hứng thú, hào hứng, mang lại hiệu quả trong học tập khi học trong bài học có ứng dụng CNTT, hoặc phần mềm tương tác và sẵn sàng đón nhận các bài học tương tác (97,2%). Kết quả khảo sát là cơ sở để khẳng định trên thực thực tế tính khả thi của đề tài khóa luận.

1.2.2. Một số hình thức ứng dụng CNTT trong dạy học Lịch sử - Địa lí

Trong bối cảnh chuyển đổi số đang diễn ra mạnh mẽ trên toàn cầu, việc ứng dụng CNTT trong dạy học không chỉ là xu hướng, mà còn là yêu cầu tất yếu trong quá trình đổi mới giáo dục. Ở nước ta, trong các trường THCS, CNTT đã và đang được GV áp dụng vào giảng dạy dưới nhiều hình thức khác nhau, từ đơn giản đến phức tạp, từ dạy học truyền thống có sự hỗ trợ của thiết bị công nghệ đến dạy học trực tuyến hoàn toàn hoặc kết hợp. Các hình thức này không chỉ góp phần nâng cao hiệu quả truyền đạt kiến thức mà còn thúc đẩy năng lực tự học, tư duy sáng tạo và khả năng tương tác của HS, cụ thể như:

Một là, thiết kế và sử dụng BGĐT là hình thức phổ biến nhất hiện nay trong các cơ sở giáo dục phổ thông. GV sử dụng các phần mềm như Microsoft PowerPoint, Canva, iSpring Suite, hoặc Violet để xây dựng bài giảng có tính trực quan cao.

Trong các bài giảng, GV có thể tích hợp hình ảnh, sơ đồ, video, bản đồ số, bảng biểu, âm thanh minh họa, hoặc các hiệu ứng chuyển động để làm nổi bật nội dung trọng tâm. Trong dạy học nội dung lịch sử, giúp tái hiện các sự kiện, nhân vật lịch sử thông qua tranh tư liệu, phim tài liệu, mô phỏng 3D; với nội dung Địa lí, GV có thể sử dụng bản đồ tương tác, ảnh vệ tinh, video thực tế để minh họa các thành phần tự nhiên, phân bố dân cư hoặc các hoạt động kinh tế của từng vùng.

BGĐT không chỉ hỗ trợ GV trong việc truyền đạt nội dung một cách hiệu quả mà còn tạo điều kiện để HS dễ hình dung, ghi nhớ và hứng thú hơn với bài học. Ngoài ra, các bài giảng này có thể được chia sẻ qua mạng xã hội, nhóm lớp trực tuyến hoặc hệ thống quản lý học tập để HS ôn tập và tra cứu sau buổi học.

Hai là, dạy học trực tuyến và kết hợp, sau đại dịch COVID-19, dạy học trực tuyến đã trở thành một phần không thể thiếu trong chiến lược giáo dục của các nhà trường. GV đã chuyển đổi linh hoạt từ dạy học trực tiếp sang dạy học qua các nền tảng như Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, đồng thời sử dụng Google Classroom, Zalo hoặc Facebook để giao bài, kiểm tra, phản hồi bài học.

Dạy học kết hợp, là sự kết hợp giữa dạy học trực tiếp và trực tuyến được áp dụng rộng rãi nhằm tăng tính linh hoạt, tiết kiệm thời gian và phát huy vai trò chủ động của HS. Trong hình thức này, GV có thể giảng bài trực tiếp trên lớp, sau đó giao nhiệm vụ học tập trực tuyến qua các nền tảng số để HS tiếp tục tìm hiểu hoặc ôn luyện. Hình thức này giúp cá nhân hóa việc học, HS có thể học theo tốc độ riêng, tra cứu tài liệu bất cứ khi nào, ở đâu.

Ba là, tổ chức hoạt động kiểm tra, đánh giá trực tuyến, CNTT được ứng dụng hiệu quả trong kiểm tra và đánh giá kết quả học tập. Thông qua các công cụ như Google Forms, Microsoft Forms, Quizizz, Kahoot, ClassPoint… cho phép GV tạo các bài kiểm tra trắc nghiệm, khảo sát, trò chơi ôn tập hoặc kiểm tra ngắn ngay tại lớp. Các bài kiểm tra này có thể được thiết lập để tự động chấm điểm, xuất kết quả tức thời, giúp GV nắm bắt được tình hình tiếp thu kiến thức của HS một cách nhanh chóng.

Việc tổ chức kiểm tra, đánh giá bằng công nghệ giúp HS cảm thấy hứng thú hơn, đồng thời tạo môi trường học tập tích cực, giảm áp lực thi cử. Bên cạnh đó, nó cũng góp phần đổi mới hoạt động kiểm tra, giúp chuyển từ đánh

giá kiến thức thuần túy sang đánh giá năng lực tư duy, giải quyết vấn đề và kỹ năng công nghệ.

Bốn là, khai thác và sử dụng học liệu số, thông qua các thư viện điện tử, kho học liệu mở như Vietnam Open CourseWare, kênh học tập của Bộ Giáo dục và Đào tạo, học liệu số của Đại học Sư phạm Hà Nội, thư viện trực tuyến của các nhà xuất bản, Youtube, Google Arts & Culture… cung cấp rất nhiều tài liệu quý, bao gồm video, tài liệu chuyên đề, hình ảnh, dữ liệu thống kê, bản đồ số…

Đối với môn Lịch sử và Địa lí, học liệu số đóng vai trò rất quan trọng trong việc trực quan hóa kiến thức. GV có thể sử dụng hình ảnh tư liệu lịch sử, bản đồ cổ, video tài liệu hoặc ảnh chụp từ vệ tinh để làm rõ những kiến thức trừu tượng. Ngoài ra, HS cũng có thể tiếp cận các nguồn tư liệu này để tự học, mở rộng kiến thức ngoài sách giáo khoa.

Năm là, tổ chức hoạt động học tập tương tác và sáng tạo qua nền tảng số, một trong những điểm mạnh của CNTT là khả năng tạo ra môi trường học tập tương tác cao và phát huy tính sáng tạo của HS. GV có thể thiết kế các nhiệm vụ học tập yêu cầu HS sử dụng công nghệ để thực hiện: làm video thuyết trình, xây dựng bản đồ tư duy bằng phần mềm Mindomo hoặc Canva, tạo bản đồ số qua Google Earth, thiết kế timeline lịch sử bằng Genially, thực hiện khảo sát địa lí qua Google Form, dựng mô hình 3D địa hình bằng phần mềm đơn giản như Tinkercad…

Các hoạt động này vừa giúp HS phát triển kỹ năng sử dụng công nghệ, vừa rèn luyện kỹ năng trình bày, tư duy logic, làm việc nhóm và giải quyết vấn đề. GV cũng có thể sử dụng Padlet, Miro hoặc Jamboard để HS đăng tải sản phẩm học tập lên một "bức tường tương tác" chung, từ đó tạo diễn đàn trao đổi học thuật sôi nổi, tăng cường kết nối giữa thầy và trò.

Sáu là, quản lí lớp học và kết nối với phụ huynh qua công nghệ, ngoài giảng dạy, GV còn có thể ứng dụng CNTT trong công tác quản lý lớp học. Như sổ liên lạc điện tử, phần mềm quản lí HS (như SMAS, VnEdu…), giúp GV ghi nhận và theo dõi kết quả học tập, rèn luyện của HS. Đồng thời, GV cũng có thể sử dụng Zalo, Facebook Messenger, hoặc email để trao đổi nhanh với phụ huynh, kịp thời nắm bắt tình hình học tập và hỗ trợ HS khi cần thiết.

TIỂU KẾT CHƯƠNG 1

Chương 1 trình bày cơ sở lý luận và thực tiễn cho việc nghiên cứu đề tài. Về lý luận, chương làm rõ khái niệm, vai trò và nguyên tắc ứng dụng CNTT trong dạy học, đặc biệt trong môn Lịch sử và Địa lí, nhấn mạnh lợi ích như tăng hiệu quả truyền đạt, tạo hứng thú và hỗ trợ cá nhân hóa học tập.

Nội dung của chương 1 cũng phân tích chương trình và SGK Lịch sử và Địa lí lớp 9 theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018, cho thấy yêu cầu đổi mới phương pháp dạy học.

Về thực tiễn, đề tài khảo sát tại một số trường THCS ở Ninh Bình, kết quả cho thấy dù GV và HS đều đánh giá cao việc ứng dụng CNTT trong dạy học phản ánh sự chủ động tích cực trong việc tiếp cận ứng dụng CNTT trong thiết kế bài giảng, song vẫn gặp những hạn chế nhất định, trong đó có vấn đề tài liệu. Điều đó khẳng định nhu cầu thực tiễn về tài liệu hướng dẫn thiết kế bài giảng ứng dụng CNTT đặc biệt với phần mềm thiết kế bài giảng tương tác, thúc đẩy sự quan tâm và hứng thú trong việc tiếp thu học tập với việc ứng dụng CNTT.

Chương 2

ỨNG DỤNG MỘT SỐ PHẦN MỀM THIẾT KẾ BÀI GIẢNG MÔN LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÍ LỚP 9

2.1. Một số phần mềm thiết kế bài giảng

Cuộc cách mạng công nghệ 4.0 đã cho ra đời nhiều ứng dụng hỗ trợ đắc lực cho sự phát triển của xã hội. Trong đó, có các phần mềm thiết kế bài giảng nhằm đổi mới các hình thức, phương pháp dạy học truyền thống.

2.1.1.Phần mềm Adobe Presenter

2.1.1.1 Giới thiệu chung

Adobe Presenter là một phần mềm của Adobe Systems, được thiết kế dưới dạng một add-in (tiện ích bổ sung) cho Microsoft PowerPoint. Mục đích chính của nó là giúp người dùng chuyển đổi các bài thuyết trình PowerPoint tĩnh thành nội dung E-learning tương tác, bài giảng video và các bài thuyết trình đa phương tiện hấp dẫn.

Nó cho phép người dùng dễ dàng thêm các yếu tố như câu đố, mô phỏng, video, âm thanh tường thuật và các tương tác khác trực tiếp vào slide PowerPoint, sau đó xuất bản ra định dạng HTML (hoặc trước đây là Flash) để có thể xem trên web, thiết bị di động hoặc tải lên Hệ thống Quản lý Học tập (LMS).

Tích hợp sâu với PowerPoint, hoạt động như một tab riêng trong giao diện PowerPoint, giúp người dùng quen thuộc với PowerPoint có thể dễ dàng sử dụng. Tận dụng các tính năng thiết kế và hiệu ứng sẵn có của PowerPoint.

Chuyển đổi PowerPoint sang HTML, chuyển đổi bài thuyết trình, bao gồm cả hiệu ứng động, hiệu ứng chuyển slide, và các đối tượng đa phương tiện sang định dạng HTML để tương thích trên nhiều thiết bị và trình duyệt.

Tạo câu đố, cho phép chèn các câu hỏi tương tác như trắc nghiệm, đúng/sai, điền khuyết, ghép nối, câu hỏi tình huống (scenario), điểm nóng (hotspot). Thiết lập điểm số, phản hồi cho từng câu trả lời, phân nhánh dựa trên kết quả.

Ghi và chèn Video, Adobe Presenter Video Express (thường đi kèm hoặc là một phần): Công cụ này (hiện đã ngừng phát triển) cho phép ghi hình màn

hình và webcam đồng thời, tạo video bài giảng "picture-in-picture"; Cho phép chèn các video có sẵn vào bài giảng; chỉnh sửa video cơ bản: cắt, ghép, thêm chú thích, hiệu ứng pan & zoom.

Ghi âm và đồng bộ hóa lời giảng, dễ dàng ghi âm lời giảng trực tiếp cho từng slide; nhập các tệp âm thanh có sẵn; đồng bộ hóa âm thanh với các hiệu ứng động trên slide.

Tạo tương tác, cung cấp một số mẫu tương tác sẵn có để trình bày thông tin một cách sinh động hơn (ví dụ: quy trình, dòng thời gian đơn giản, chú thích trên ảnh); tạo các kịch bản phân nhánh đơn giản.

Xuất bản và Tuân thủ chuẩn E-learning; xuất bản nội dung ra định dạng HTML5; hỗ trợ các chuẩn E-learning phổ biến như SCORM (1.2, 2004) và AICC để tích hợp với các Hệ thống Quản lý Học tập (LMS), giúp theo dõi tiến độ và kết quả của người học; có thể xuất bản dưới dạng video (MP4).

Tùy chỉnh Trình phát, cho phép tùy chỉnh giao diện của trình phát bài giảng (màu sắc, logo, các nút điều khiển).

Ưu điểm của Adobe Presenter:

- Dễ sử dụng: Đặc biệt với những người đã thành thạo PowerPoint.

- Chuyển đổi nhanh chóng: Giúp biến các bài thuyết trình PowerPoint hiện có thành nội dung e-learning một cách nhanh chóng.

- Tích hợp video tốt: Khả năng ghi và chỉnh sửa video bài giảng (đặc biệt với Presenter Video Express trước đây).

- Tuân thủ chuẩn LMS: Dễ dàng tích hợp vào các hệ thống quản lý học tập.

2.1.1.2. Ứng dụng Adobe Presenter trong thiết kế giảng Lịch sử - Địa lí

a) Nguyên tắc chung khi thiết kế:

- Bám sát mục tiêu bài học: công nghệ chỉ là công cụ, nội dung và mục tiêu sư phạm là cốt lõi.

- Tăng cường tương tác: khuyến khích HS chủ động khám phá, suy nghĩ và vận dụng kiến thức.

- Trực quan hóa tối đa: môn học Lịch sử - Địa lí đều cần hình ảnh, bản đồ, sơ đồ để dễ hiểu.

- Kết nối kiến thức: giúp HS thấy mối liên hệ giữa các sự kiện, hiện tượng.

b) Ứng dụng cụ thể các công cụ Adobe Presenter

Một là nền tảng PowerPoint (tích hợp sẵn), đây là điểm khởi đầu. GV sử dụng PowerPoint để soạn thảo nội dung cơ bản, chèn văn bản, hình ảnh, bản đồ tĩnh, biểu đồ, sơ đồ. Tận dụng các mẫu thiết kế (templates) và hiệu ứng (animations, transitions) của PowerPoint để bài giảng có giao diện ban đầu hấp dẫn.

Hai là**,** chèn và quản lý âm thanh (Audio Narration), GV ghi âm giọng nói của mình để giải thích các sự kiện lịch sử, kể lại các câu chuyện, tiểu sử nhân vật một cách sinh động hơn thay vì chỉ có chữ viết; chèn các đoạn ghi âm lịch sử (nếu có), ví dụ: một đoạn phát biểu, một bài hát cách mạng của thời kỳ đó; chèn âm thanh đặc trưng của một vùng (tiếng sóng biển, tiếng gió thổi trên sa mạc, tiếng ồn đô thị) để tăng tính trải nghiệm (dù tính năng này có thể cần file âm thanh bên ngoài).

Ba là, chèn và quản lý video (video Insertion & Adobe Presenter Video Express), trong thiết kế bài giảng chèn các đoạn phim tài liệu về các sự kiện, nhân vật, cuộc chiến tranh; video bài giảng của GV: sử dụng Presenter Video Express để GV vừa trình chiếu slide, vừa có hình ảnh của mình giảng bài, tăng sự tương tác; GV có thể quay màn hình để phân tích một đoạn phim tư liệu, dừng lại ở những điểm quan trọng và bình luận; chèn các video clip giới thiệu về vẻ đẹp tự nhiên, văn hóa, đời sống người dân ở các vùng miền, quốc gia; video mô phỏng các hiện tượng địa lí như núi lửa phun trào, động đất, sự hình thành các dạng địa hình; GV có thể sử dụng Presenter Video Express để ghi lại màn hình khi "tham quan" một địa điểm trên Google Earth/Street View và thuyết minh.

Bốn là, tạo câu đố, GV thiết kế nội dung luyện tập với các câu hỏi đa dạng:

Trắc nghiệm, Đúng/Sai, Điền khuyết: kiểm tra kiến thức về ngày tháng, sự kiện, nhân vật, thuật ngữ hoặc về tên quốc gia, thủ đô, đặc điểm địa hình, khí hậu, tài nguyên, dân cư.

Ghép nối, ghép sự kiện với thời gian, nhân vật với đóng góp, triều đại với kinh đô; ghép quốc gia với đặc điểm nổi bật, địa danh với vị trí trên bản đồ, loại khoáng sản với nơi phân bố chính.

Sắp xếp thứ tự: yêu cầu HS sắp xếp các sự kiện lịch sử theo trình tự thời gian.

Hotspot (Điểm nóng): đưa ra một bản đồ lịch sử, yêu cầu HS nhấp vào vị trí diễn ra một trận đánh quan trọng hoặc vị trí của một kinh đô cổ. Yêu cầu HS nhấp vào vị trí các quốc gia, thành phố, sông, núi, biển, các đới khí hậu trên bản đồ câm. GV luôn ghi nhớ thiết lập phản hồi cho từng câu trả lời để HS tự đánh giá và củng cố kiến thức

Năm là, tạo tương tác, sử dụng mẫu Timeline để trình bày niên biểu các sự kiện quan trọng của một thời kỳ, một triều đại. HS nhấp vào từng mốc để xem thông tin tóm tắt; Process (quy trình): mô tả các giai đoạn của một cuộc cách mạng, một cuộc chiến tranh hoặc minh họa vòng tuần hoàn nước, quá trình hình thành các dạng địa hình (núi uốn nếp, đồng bằng châu thổ), quy trình sản xuất nông nghiệp/công nghiệp; Labeled Graphic (Chú thích trên ảnh): sử dụng hình ảnh một bức tranh lịch sử, một sơ đồ trận đánh, một công trình kiến trúc cổ. GV đánh dấu các điểm, khi HS di chuột hoặc nhấp vào sẽ hiện ra chú thích; sử dụng bản đồ câm, đánh dấu các vị trí (thành phố, sông, núi, vùng kinh tế), khi HS tương tác sẽ hiện tên hoặc thông tin. Chú thích các bộ phận của một hệ thống sông, một ngọn núi lửa.

Sáu là. chèn đối tượng Web (Web Object): nhúng các trang web chứa thông tin bổ sung, bản đồ tương tác trực tuyến (ví dụ: một trang của Google Arts & Culture về một di tích lịch sử, hoặc một bản đồ thời tiết trực tuyến); nhúng các video từ YouTube hoặc các nguồn khác (nếu không muốn tải về).

Bảy là, mô phỏng kịch bản: Tạo một tình huống đơn giản, ví dụ: “Bạn là một người lính trong trận Điện Biên Phủ. Trước một đợt tấn công của địch, bạn sẽ: a) Kiên cường phòng thủ, b) Xin rút lui để bảo toàn lực lượng.” Mỗi lựa chọn dẫn đến một phản hồi ngắn gọn hoặc tình huống: “Bạn đang lên kế hoạch cho một chuyến đi đến vùng Tây Bắc có khí hậu lạnh vào mùa đông. Bạn sẽ chuẩn bị những vật dụng gì là cần thiết?” Đưa ra các lựa chọn và phản hồi.

2.1.1.3. Ứng dụng Adobe Presenter gợi ý thiết kế Bài 12: Vùng đồng bằng sông Hồng, Lịch sử - Địa lí lớp 9

a) Slide mở đầu (PowerPoint):

- Tiêu đề: “Bài 12: VÙNG ĐỒNG BẰNG SÔNG HỒNG” (tiết 1,2)

- Hình ảnh: Một bức ảnh đẹp đặc trưng của Đồng bằng sông Hồng (ví dụ: cánh đồng lúa chín vàng, một góc phố cổ Hà Nội, hoặc một công trình văn hóa nổi tiếng).

- Câu hỏi gợi mở: "Đồng bằng sông Hồng có vị trí như thế nào trên bản đồ Việt Nam? Vị trí đó mang lại những lợi thế gì cho sự phát triển của vùng?"
b) Các slide cho hoạt động hình thành kiến thức

Mục 1: Vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ

Slide 2: xác định vị trí trên bản đồ (PowerPoint + Audio Narration + Quiz - Hotspot)

- Nội dung (PowerPoint):

+ Hiển thị bản đồ hành chính Việt Nam, làm nổi bật khu vực Đồng bằng sông Hồng.

+ Ghi chú các vùng tiếp giáp: Trung du và miền núi Bắc Bộ (Bắc, Tây), Bắc Trung Bộ (Nam), Vịnh Bắc Bộ (Đông).

- Công cụ

+ Audio Narration (Adobe Presenter), GV ghi âm lời giảng "Các em hãy quan sát bản đồ. Vùng Đồng bằng sông Hồng nằm ở vị trí trung tâm của Bắc Bộ, là cầu nối giữa vùng Trung du miền núi Bắc Bộ với biển Đông và các vùng kinh tế khác. Phía Bắc và Tây giáp với vùng Trung du và miền núi Bắc Bộ, phía Nam giáp Bắc Trung Bộ, và phía Đông là vịnh Bắc Bộ bao la."

+ Tương tác (Adobe Presenter - Quiz - Hotspot): GV thiết kế câu hỏi "Trên bản đồ, hãy nhấp chuột vào khu vực thể hiện vùng Đồng bằng sông Hồng."

+ Thiết lập: đánh dấu khu vực Đồng bằng sông Hồng là "điểm nóng" đúng. Có thể thêm các "điểm nóng" sai ở các vùng lân cận.

+ Phản hồi: "Chính xác! Đây chính là vùng Đồng bằng sông Hồng." hoặc "Chưa đúng, em hãy thử lại nhé."

Slide 3: Phạm vi lãnh thổ và các đơn vị hành chính (PowerPoint + Interaction - Labeled Graphic)

- Nội dung (PowerPoint):

+ Bản đồ hành chính chi tiết của vùng Đồng bằng sông Hồng, thể hiện rõ ranh giới các tỉnh/thành phố.

+ Liệt kê tên 10 tỉnh/thành phố trong vùng (Hà Nội, Hải Phòng, Vĩnh Phúc, Bắc Ninh, Hưng Yên, Hải Dương, Thái Bình, Nam Định, Ninh Bình, Hà Nam).

- Công cụ:

+ Tương tác (Adobe Presenter - Interaction - Labeled Graphic): sử dụng bản đồ hành chính vùng làm nền; tạo các "nhãn" (labels) trên từng tỉnh/thành phố; khi HS di chuột qua hoặc nhấp vào một tỉnh/thành phố, sẽ hiện ra tên

tỉnh/thành phố đó và có thể thêm một thông tin ngắn gọn (ví dụ: "Hà Nội - Thủ đô, trung tâm chính trị, kinh tế, văn hóa").

+ Audio Narration (Adobe Presenter), GV có thể ghi âm "Vùng Đồng bằng sông Hồng bao gồm thủ đô Hà Nội và 9 tỉnh. Các em hãy di chuột lên bản đồ để xem tên các tỉnh/thành phố này nhé."

Slide 4: Ý nghĩa của vị trí địa lí (PowerPoint + Audio Narration)

- Nội dung (PowerPoint):

+ Liệt kê các ý nghĩa chính của vị trí địa lí:

Thuận lợi cho giao lưu kinh tế - văn hóa với các vùng trong nước và quốc tế (qua đường bộ, đường sắt, đường biển, đường hàng không).

Là cửa ngõ ra biển của các tỉnh phía Bắc.

Nằm trong vùng kinh tế trọng điểm Bắc Bộ.

+ Hình ảnh: Hình ảnh minh họa các loại hình giao thông (cảng Hải Phòng, sân bay Nội Bài, một tuyến đường cao tốc).

- Công cụ

+ Audio Narration (Adobe Presenter): GV phân tích từng ý nghĩa, có thể đưa ra ví dụ cụ thể để HS dễ hình dung. Ví dụ: "Nhờ vị trí này, hàng hóa từ các tỉnh miền núi có thể dễ dàng vận chuyển ra cảng Hải Phòng để xuất khẩu"

Mục 2: Điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên

Slide 5: Địa hình và Đất đai (PowerPoint + Interaction - Accordion/Tabs + Audio Narration)

- Nội dung (PowerPoint): giới thiệu chung: Đồng bằng châu thổ lớn thứ hai cả nước, do sông Hồng và sông Thái Bình bồi đắp.

- Công cụ:

Tương tác (Adobe Presenter - Interaction - Accordion hoặc Tabs):

+ Tab 1: Đặc điểm địa hình : tương đối bằng phẳng, độ dốc thấp, có hệ thống đê ngăn lũ. Chia thành khu vực trong đê và ngoài đê.

Hình ảnh: ảnh chụp địa hình đồng bằng, ảnh hệ thống đê.

+ Tab 2: các loại đất chính: đất phù sa (trong đê và ngoài đê), đất phèn, đất mặn (ven biển), đất xám trên phù sa cổ (rìa đồng bằng). Nêu đặc điểm và giá trị của từng loại.

Hình ảnh: hình ảnh các loại đất hoặc bản đồ phân bố đất (nếu có).

Audio Narration (Adobe Presenter), GV giải thích chi tiết hơn về từng đặc điểm địa hình và giá trị của các loại đất đối với sản xuất nông nghiệp. Nhấn mạnh vai trò của hệ thống đê.

Slide 6: Khí hậu (PowerPoint + Video Insertion + Quiz - Multiple Choice)

- Nội dung (PowerPoint):

+ Khí hậu nhiệt đới ẩm gió mùa, có mùa đông lạnh.

+ Thuận lợi: phát triển nền nông nghiệp lúa nước, đa dạng hóa cây trồng, vật nuôi.

+ Khó khăn: thiên tai (bão, lũ lụt, hạn hán, rét đậm, rét hại).

- Công cụ:

Video Insertion (Adobe Presenter), GV chèn một đoạn video ngắn (khoảng 1-2 phút) minh họa về một đặc điểm khí hậu hoặc một loại thiên tai thường gặp ở vùng (ví dụ: cảnh lũ lụt, cảnh người dân chống rét cho cây trồng/vật nuôi); Nếu không có video, có thể thay bằng chuỗi hình ảnh động.

Tương tác (Adobe Presenter - Quiz - Multiple Choice): GV thiết lập câu hỏi "Đặc điểm nào sau đây không phải là khó khăn do khí hậu gây ra cho vùng Đồng bằng sông Hồng?"

A. Bão mạnh vào mùa hè - thu.

B. Lũ lụt do mưa lớn tập trung.

C. Nắng nóng kéo dài quanh năm.

D. Rét đậm, rét hại vào mùa đông.

Phản hồi: (Đáp án đúng C) giải thích tại sao đáp án đó đúng/sai.

Slide 7: Sông ngòi và nguồn nước (PowerPoint + Audio Narration)

- Nội dung (PowerPoint):

+ Mạng lưới sông ngòi dày đặc, hai hệ thống sông chính: sông Hồng và sông Thái Bình.

+ Cung cấp nước cho sản xuất và sinh hoạt, bồi đắp phù sa, phát triển giao thông đường thủy, nuôi trồng thủy sản, tiềm năng thủy điện nhỏ (ở các phụ lưu).

+ Khó khăn: chế độ nước thất thường, gây lũ lụt.

+ Hình ảnh: bản đồ mạng lưới sông ngòi của vùng, hình ảnh một con sông lớn, cảnh hoạt động trên sông.

- Công cụ

Audio Narration (Adobe Presenter), GV làm rõ vai trò của từng hệ thống sông, nhấn mạnh tầm quan trọng của nguồn nước và những thách thức trong việc quản lý, sử dụng.

c) Slide cho hoạt động luyện tập

Slide 8: Củng cố phần tự nhiên (PowerPoint + Quiz - Matching)

- Nội dung (PowerPoint): tiêu đề "Củng cố kiến thức về điều kiện tự nhiên"

- Tương tác (Adobe Presenter - Quiz - Matching):

+ Yêu cầu "Hãy ghép các yếu tố tự nhiên (Cột A) với đặc điểm hoặc vai trò chính của chúng (Cột B) ở vùng Đồng bằng sông Hồng."

Cột A (yếu tố tự nhiên)	**Cột B (đặc điểm/vai trò)**
1. Địa hình bằng phẳng. 2. Đất phù sa. 3. Khí hậu mùa đông lạnh. 4. Mạng lưới sông ngòi dày đặc.	a. Thuận lợi cho trồng cây ưa lạnh. b. Thuận lợi cho thâm canh lúa nước c. Thuận lợi cho xây dựng cơ sở hạ tầng, giao thông. d. Cung cấp nước, phù sa, giao thông thủy.
+ Thiết lập**:** Đáp án đúng: 1-c, 2-b, 3-a, 4-d.	

2.1.2. Phần mềm Ispring Suite

2.1.2.1 Giới thiệu chung

iSpring Suite là một bộ công cụ tạo nội dung E-learning hiệu quả, nó tích hợp trực tiếp vào giao diện PowerPoint, cho phép người dùng tận dụng các kỹ năng PowerPoint sẵn có để tạo ra các bài giảng điện tử, khóa học trực tuyến, bài kiểm tra, mô phỏng hội thoại và nhiều nội dung tương tác khác một cách nhanh chóng và chuyên nghiệp.

Tích hợp hoàn toàn vào PowerPoint (PowerPoint Add-in): giao diện quen thuộc: iSpring Suite hoạt động như một tab riêng biệt ngay trong giao diện PowerPoint. Điều này giúp người dùng, đặc biệt là GV và nhà đào tạo đã quen với PowerPoint, có thể bắt đầu sử dụng ngay mà không cần tốn nhiều thời gian học một phần mềm mới hoàn toàn. Tận dụng kỹ năng sẵn có: người dùng có thể sử dụng tất cả các tính năng của PowerPoint (thiết kế slide, chèn hình ảnh, văn bản, hiệu ứng, chuyển cảnh) và sau đó làm phong phú thêm bằng các công cụ của iSpring.

Bộ công cụ toàn diện (Suite):

iSpring QuizMaker: Tạo các bài kiểm tra, câu đố tương tác với nhiều dạng câu hỏi (trắc nghiệm, đúng/sai, điền khuyết, kéo thả, ghép nối, câu hỏi tình huống, v.v.), thiết lập phản hồi, điểm số, phân nhánh.

iSpring TalkMaster: xây dựng các kịch bản hội thoại, mô phỏng tình huống thực tế để rèn luyện kỹ năng mềm (ví dụ: giao tiếp với khách hàng, xử lý tình huống).

iSpring Visuals: tạo các tương tác trực quan sinh động như dòng thời gian (timeline), quy trình các bước (steps), sơ đồ (pyramid, circle), đồ họa có nhãn (labeled graphic), tab, accordion để trình bày thông tin một cách hấp dẫn.

Screen Recording & Video Editor: quay phim màn hình để tạo video hướng dẫn sử dụng phần mềm, demo sản phẩm, và chỉnh sửa video cơ bản (cắt, ghép, chèn chú thích); Audio/Video Narration Editor: dễ dàng ghi âm, đồng bộ hóa lời giảng với slide, chèn video giảng viên (webcam).

Characters Library: cung cấp thư viện nhân vật với nhiều tư thế, biểu cảm để làm bài giảng thêm sinh động. iSpring Flip: chuyển đổi tài liệu Word, PDF, PowerPoint sang dạng sách lật (flipbook) tương tác

Chuyển đổi PowerPoint mạnh mẽ và chính xác: iSpring giữ lại gần như toàn bộ các hiệu ứng động (animations), hiệu ứng chuyển slide (transitions), định dạng của PowerPoint gốc khi chuyển đổi sang HTML5. Đảm bảo chất lượng hình ảnh, video, âm thanh sau khi chuyển đổi.

Hỗ trợ đa dạng định dạng đầu ra và chuẩn E-learning: HTML5: định dạng phổ biến nhất, đảm bảo bài giảng chạy mượt mà trên hầu hết các trình duyệt và thiết bị hiện đại; SCORM (1.2, 2004), xAPI (Tin Can API), AICC, cmi5: các chuẩn E-learning quan trọng để tải bài giảng lên hệ thống quản lý học tập (LMS) và theo dõi tiến độ, kết quả của người học; Video (MP4): chuyển đổi bài giảng thành định dạng video để chia sẻ trên YouTube, Vimeo hoặc các nền tảng khác.

Thiết kế đáp ứng: bài giảng tạo bằng iSpring Suite tự động điều chỉnh kích thước và bố cục để hiển thị tối ưu trên nhiều loại thiết bị khác nhau: máy tính để bàn, máy tính bảng, điện thoại thông minh; dễ sử dụng và học nhanh nhờ tích hợp sâu vào PowerPoint, người dùng không cần là chuyên gia kỹ thuật cũng có thể tạo ra các bài giảng chuyên nghiệp. Giao diện trực quan, các tính năng được bố trí hợp lý.

Tạo tương tác đa dạng không chỉ là slide tĩnh, iSpring cho phép người tạo ra các bài giảng có tính tương tác cao, giúp người học tham gia tích cực hơn vào quá trình học tập; khả năng tùy chỉnh cao: người dùng có thể tùy chỉnh giao diện trình phát (player), màu sắc, font chữ, logo để phù hợp với thương hiệu hoặc yêu cầu cụ thể.

Tóm lại, iSpring Suite nổi bật nhờ sự kết hợp giữa sức mạnh của PowerPoint với các công cụ tạo tương tác e-learning chuyên dụng, giúp người dùng dễ dàng tạo ra các bài giảng điện tử chất lượng cao, tương thích tốt với LMS và hiển thị đẹp trên mọi thiết bị.

2.1.2.2. Ứng dụng iSpring Suite trong thiết kế giảng Lịch sử - Địa lí

a) Nguyên tắc chung khi thiết kế:

Cũng là phần mềm thiết kế bài giảng tương tác ứng dụng iSpring Suite trong thiết kế giảng Lịch sử - Địa lí giống Adobe Presenter.

b) Ứng dụng cụ thể các công cụ iSpring Suite

Một là, nền tảng PowerPoint (tích hợp sẵn/chuyển đổi từ PP), ứng dụng để trình bày dòng chảy sự kiện, tiểu sử nhân vật, bối cảnh lịch sử; chèn hình ảnh tư liệu, tranh vẽ, video clip lịch sử (video về hành trình tìm đường cứu nước của Nguyễn Ái Quốc khi dạy học bài 6, chân dung I-u-ri Ga-ga-ri và tàu vũ trụ phương Đông trong hành trình vòng quanh trái đất năm 1961, về thành phố mat-xcơ-va những năm 50 của thế kỉ XX thi dạy học bài 10; sử dụng hiệu ứng để nhấn mạnh các điểm quan trọng; giới thiệu các vùng miền, quốc gia, đặc điểm tự nhiên, dân cư, kinh tế (khi dạy về sự phân bố dân cư các loại hình quần cư và địa lí các ngành kinh tế trong phân môn địa lí lớp 9); chèn bản đồ tĩnh/động, hình ảnh phong cảnh, biểu đồ khí hậu, dân số; sử dụng SmartArt để thể hiện các mối quan hệ (ví dụ: các ngành kinh tế).

Hai là, iSpring QuizMaker (tạo bài kiểm tra, câu đố), GV có thể thiết kế các dạng câu hỏi trắc nghiệm/Đúng-Sai để kiểm tra kiến thức về ngày tháng, sự kiện, nhân vật ; kiểm tra kiến thức về tên quốc gia, thủ đô, đặc điểm địa hình, khí hậu, tài nguyên. (Ví dụ: "Hồ Chí Minh ra lời kêu gọi toàn quốc kháng chiến vào thời gian nào?", "Tên gọi của mặt trận đoàn kết dân tộc trong cuộc kháng chiến chống Pháp tính từ tháng 3 năm 1951?",…);

Câu ghép nối, ghép sự kiện với thời gian, nhân vật với đóng góp, thuật ngữ với định nghĩa (Ví dụ: ghép tên các triều đại với kinh đô tương ứng); ghép quốc gia với đặc điểm nổi bật, địa danh với vị trí, loại khoáng sản với nơi phân bố..

Sắp xếp thứ tự, yêu cầu HS sắp xếp các sự kiện theo trình tự thời gian (Ví dụ: sắp xếp các thắng lợi tiêu biểu trong cuộc kháng chiến chống Pháp từ 1946 -1954); điền khuyết: điền thông tin còn thiếu vào một đoạn tư liệu mô tả sự kiện;

Hotspot (điểm nóng), để nhận diện nhân vật yêu cầu HS nhấp vào vị trí chính xác trên một bản đồ lịch sử (nơi diễn ra trận đánh, vị trí kinh thành) hoặc trên một bức tranh; yêu cầu HS nhấp vào vị trí các quốc gia, thành phố, sông, núi, biển trên bản đồ câm. Xác định các đới khí hậu trên lược đồ.

Kéo thả, kéo tên các loại tài nguyên khoáng sản/sinh vật ở Việt Nam vào vùng phân bố phù hợp trên bản đồ; hoặc dạng câu hỏi có hình ảnh: đưa ra hình ảnh một dạng địa hình và yêu cầu nhận diện, nhận diện 7 vùng kinh tế của nước ta bằng bản đồ. GV đồng thời thiết lập phản hồi ngay sau mỗi câu trả lời để củng cố kiến thức hoặc giải thích lỗi sai.

Ba là, iSpring Visuals (tương tác trực quan)

Timeline (dòng thời gian), GV ứng dụng để tạo niên biểu các sự kiện quan trọng của một thời kỳ, một triều đại, một cuộc chiến tranh, hoặc cuộc đời một nhân vật. HS có thể nhấp vào từng mốc để xem thông tin chi tiết, hình ảnh, video; trình bày quá trình hình thành một dạng địa hình qua các giai đoạn địa chất, lịch sử khám phá các châu lục, sự phát triển đô thị qua các thời kỳ. Trong dạy học Lịch sử - địa lí lớp 9, trình bày quá trình bảo vệ chủ quyền biển đảo của Việt Nam qua những bằng chứng lịch sử; biểu hiện của quá trình biến đổi khí hậu ở châu thổ sông Hồng và sông Cửu Long qua các giai đoạn

Labeled Graphic (đồ họa có nhãn), qua việc GV sử dụng bản đồ cổ, sơ đồ trận đánh, hình ảnh công trình kiến trúc. Đánh dấu các điểm, khi HS nhấp vào sẽ hiện ra chú thích, thông tin (Ví dụ: Chú thích các cánh quân trên lược đồ Chiến dịch Hồ Chí Minh và giải phóng hoàn toàn miền Nam); đánh dấu các vị trí trên bản đồ (thủ đô, cảng biển, vùng kinh tế, các đới khí hậu, dòng biển). Chú thích các các sản phẩm nông nghiệp trong phân bố nông nghiệp Việt Nam

Steps (các bước)/Process (quy trình): ứng dụng công cụ hiệu quả để mô tả các giai đoạn của một cuộc cách mạng, cuộc chiến tranh, quá trình thống nhất đất nước, các bước thực hiện một chính sách. Mô tả các giai đoạ nchiến tranh thế giới thứ hai, các giai đoạn của kháng chiến chống Pháp (1946 1954) hoặc kháng chiến chống Mỹ cứu nước 1954 -1975 trong phân môn lịch sử; với phân môn Địa lí ứng dụng vào minh họa vòng tuần hoàn nước, quá trình hình thành gió mùa, các bước khai thác một loại tài nguyên, chu trình sản xuất nông nghiệp/công nghiệp đặc trưng.

Ứng dụng với Accordion/Tabs: trong tổ chức thông tin chi tiết về các mặt (kinh tế, văn hóa, chính trị) của một thời kỳ, hoặc so sánh các nền văn minh; trình bày chi tiết về đặc điểm tự nhiên, dân cư, kinh tế của một quốc gia/vùng theo từng mục. Ví dụ trình bày chi tiết của 7 vùng kinh tế của nước ta. Bên cạnh đó với Pyramid/Circle cho phép GV thực hiện mô tả cơ cấu xã hội (ví dụ: xã hội phong kiến); minh họa cơ cấu kinh tế theo ngành, các tầng của rừng mưa nhiệt đới.

Bốn là, iSpring TalkMaster (mô phỏng hội thoại, tình huống):

Trong thiết kế bài giảng GV tạo tình huống HS đóng vai một nhân vật lịch sử và phải đưa ra quyết định trong một bối cảnh cụ thể (Ví dụ: Đại tướng Võ Nguyên Giáp trước chiến dịch lịch sử Điện Biên Phủ; HS đóng vai một người dân địa phương giải thích về phong tục, tập quán hoặc cách thích nghi với điều kiện tự nhiên cho một du khách); mô phỏng một cuộc đàm phán, hội nghị lịch sử, HS chọn các phương án đối đáp (đối thoại trong Hiệp đinh Giơnevơ, Hiệp định Pari); hoặc tạo tình huống một nhà quy hoạch phải lựa chọn phương án phát triển đô thị dựa trên điều kiện tự nhiên và kinh tế - xã hội;

Năm là, Screen Recording & Video Editor (quay phim màn hình và chỉnh sửa video):

Trong quá trình dạy học GV khai thác ứng dụng quay màn hình khi sử dụng Google Earth để "tham quan" các di tích lịch sử, các thành phố cổ và bình luận; quay màn hình hướng dẫn HS sử dụng các công cụ bản đồ trực tuyến (Google Maps, GIS cơ bản), cách đọc biểu đồ, phân tích số liệu. Video Editor ứng dụng trong phân tích các đoạn phim tư liệu, chỉ ra các chi tiết quan trọng.

Thực hiện công cụ Narration (ghi âm/ghi hình lời giảng) ứng dụng kể chuyện lịch sử một cách truyền cảm, phân tích sâu các sự kiện, đọc các trích đoạn văn bia, chiếu, hịch...; thuyết minh về đặc điểm các vùng miền, giải thích các hiện tượng địa lý; hướng dẫn phân tích bản đồ, biểu đồ bằng giọng nói; chèn video GV giảng bài để tăng tính cá nhân hóa.

Khai thác thư viện Characters (nhân vật), GV sử dụng nhân vật để đóng vai người dẫn chuyện, hoặc các nhân vật lịch sử trong các đoạn hội thoại đơn giản (kết hợp với Narration hoặc TalkMaster); nhân vật có thể đóng vai "hướng dẫn viên du lịch ảo" giới thiệu về một vùng đất.

Sáu là iSpring Flip (sách lật): công cụ thực hiện chuyển đổi các tài liệu PDF về văn bản lịch sử cổ, các bài nghiên cứu, các chương sách giáo khoa thành dạng sách lật dễ đọc, dễ tra cứu hoặc tạo "album ảnh lịch sử" dưới dạng sách lật kh dạy những nội dung lịch sử; đối với những nội dung địa lí, công cụ này để trình bày các tập bản đồ chuyên đề (đã số hóa), các bài báo khoa học về địa lý, tạo "cẩm nang du lịch" về một vùng đất.

2.1.2.3. Ứng dụng iSpring Suite gợi ý thiết kế Bài 8: Cách mạng tháng Tám năm 1945, Lịch sử - Địa lí lớp 9

a) Slide mở đầu (PowerPoint)

Tiêu đề: “CÁCH MẠNG THÁNG TÁM NĂM 1945”

Hình ảnh minh họa: hình ảnh cờ đỏ sao vàng tung bay trên Phủ Khâm sai (Bắc Bộ Phủ) ngày 19/8/1945; đoàn người tham gia mít tinh tại Nhà hát Lớn Hà Nội; Bác Hồ đọc Tuyên ngôn Độc lập

b) Slide cho Hoạt động khởi động

Câu hỏi gợi mở “Điều gì đã khiến cả một dân tộc vùng lên giành chính quyền chỉ trong vòng nửa tháng? Thắng lợi đó có ý nghĩa như thế nào?” kết hợp với âm nhạc là một đoạn nhạc nền hào hùng, ví dụ: “Cùng nhau đi Hồng binh” hoặc “Mười chín tháng Tám” (ngắn gọn).

c) Các Slide cho Hoạt động hình thành kiến thức

Mục 1. Tình hình Việt Nam dưới ách thống trị của Pháp – Nhật Bản

Làm rõ bối cảnh lịch sử (PowerPoint + Narration + iSpring Visuals - Tabs/Accordion):

Slide 1 (PowerPoint + Narration): Tình hình thế giới và trong nước trước Cách mạng tháng Tám.

- Thế giới:

+ Chiến tranh thế giới thứ hai bước vào giai đoạn cuối, phe Phát xít liên tiếp thất bại.

+ Phong trào giải phóng dân tộc dâng cao ở nhiều nơi.

Công cụ:

+ Hình ảnh: Bản đồ các mặt trận chính của Chiến tranh thế giới thứ 2,

+ Hình ảnh Hồng quân Liên Xô tiến vào Berlin.

- Trong nước (Đông Dương):

Nội dung

+ Mâu thuẫn Pháp – Nhật ngày càng gay gắt.

+ Nhật đảo chính Pháp (9/3/1945) à Độc chiếm Đông Dương.

+ Chính sách bóc lột tàn bạo của Nhật à Nạn đói khủng khiếp năm Ất Dậu.

Công cụ:

+ Hình ảnh: Quân Nhật ở Đông Dương, cảnh người dân trong nạn đói.

+ Narration (GV ghi âm): phân tích sâu hơn về sự suy yếu của kẻ thù (Pháp, rồi Nhật) và những khó khăn cùng cực của nhân dân ta, tạo tiền đề cho sự bùng nổ cách mạng.

Mục 2. Công cuộc chuẩn bị tiến tới khởi nghĩa giành chính quyền toàn quốc

Slide 2 (iSpring Visuals - Tabs hoặc Accordion): Sự chuẩn bị lực lượng của Đảng và Mặt trận Việt Minh.

- Sử dụng Tabs để trình bày các nội dung:

+ Tab 1: Chủ trương của Đảng: tập trung vào Hội nghị Trung ương 8 (5/1941) - đặt nhiệm vụ giải phóng dân tộc lên hàng đầu, thành lập Mặt trận Việt Minh. Hình ảnh Bác Hồ ở Pác Bó, cờ Việt Minh.

+ Tab 2: Xây dựng lực lượng chính trị: vai trò của Mặt trận Việt Minh trong việc tập hợp, đoàn kết các tầng lớp nhân dân. Hình ảnh các tổ chức Cứu quốc.

+ Tab 3: Xây dựng lực lượng vũ trang: Sự ra đời và phát triển của các đội Cứu quốc quân, Đội Việt Nam Tuyên truyền Giải phóng quân (22/12/1944). Hình ảnh Đội VNTTGPQ.

+ Tab 4: Cao trào kháng Nhật cứu nước: Diễn biến sau Nhật đảo chính Pháp, Chỉ thị "Nhật – Pháp bắn nhau và hành động của chúng ta", khởi nghĩa từng phần, xây dựng căn cứ địa, Khu giải phóng Việt Bắc. Hình ảnh khí thế cách mạng, bản đồ Khu giải phóng.

- Narration: Nhấn mạnh sự chuẩn bị chu đáo, toàn diện về mọi mặt của Đảng và Việt Minh.

Mục 3. Diễn biến chính của cách mạng tháng Tám năm 1945

a) Slide Thời cơ cách mạng (iSpring Visuals - Timeline):

- Sử dụng Timeline để làm rõ các sự kiện tạo nên "thời cơ ngàn năm có một". Các mốc sự kiện cơ bản trên Timeline :

+ Đầu tháng 8/1945: phát xít Đức, Ý đã đầu hàng. Nhật Bản nguy khốn.

+ 6 và 9/8/1945: mỹ ném bom nguyên tử xuống Hiroshima và Nagasaki.

+ 8/8/1945: Liên Xô tuyên chiến với Nhật, tấn công đạo quân Quan Đông.

+ 13-15/8/1945: Hội nghị toàn quốc của Đảng tại Tân Trào và phát động tổng khởi nghĩa.

+ 15/8/1945: Nhật hoàng tuyên bố đầu hàng Đồng minh vô điều kiện.

➔ Thời cơ đến!

+ 16-17/8/1945: Đại hội Quốc dân tại Tân Trào ➔ Tán thành lệnh Tổng khởi nghĩa, thông qua 10 chính sách của Việt Minh, bầu Ủy ban Dân tộc Giải phóng Việt Nam do Hồ Chí Minh làm Chủ tịch.

- Nội dung chi tiết cho mỗi mốc: giải thích ngắn gọn sự kiện và tác động của nó. Hình ảnh (Tân Trào, thông báo Nhật đầu hàng).

- Narration: phân tích rõ tại sao đây là thời cơ "ngàn năm có một" (kẻ thù chính đã gục ngã, kẻ thù trực tiếp hoang mang, lực lượng cách mạng sẵn sàng, nhân dân mong muốn thay đổi).

b) Slide Diễn biến Tổng khởi nghĩa (iSpring Visuals - Labeled Graphic kết hợp PowerPoint Animation):

- Công cụ cho từng nội dung thiết kế với đồng bộ sau:

+ Labeled Graphic: sử dụng bản đồ Việt Nam.

+ PowerPoint Animation: để các điểm sáng (đại diện cho các địa phương khởi nghĩa) xuất hiện tuần tự trên bản đồ khi GV nói đến.

- Cách thực hiện trên bản đồ Việt Nam:

+ Giai đoạn 1 (14-18/8): dùng animation cho các "điểm sáng" xuất hiện ở các tỉnh giành chính quyền sớm (Thái Nguyên, Bắc Giang, Hải Dương, Hà Tĩnh...). Khi nhấp vào một điểm sáng (label), hiện tên tỉnh và ngày khởi nghĩa.

+ Giai đoạn 2 (19-25/8) - các thành phố lớn:

Hà Nội (19/8): điểm sáng lớn, nổi bật. Click vào label hiện thông tin: "Ngày 19/8, khởi nghĩa thắng lợi ở Hà Nội. Quần chúng chiếm Phủ Khâm sai, các cơ quan đầu não của địch." Hình ảnh: Mít tinh ở Nhà hát Lớn, chiếm Phủ Khâm sai.

Huế (23/8): điểm sáng. Click vào label hiện thông tin: "Ngày 23/8, khởi nghĩa thắng lợi ở Huế. Ngày 30/8, Vua Bảo Đại thoái vị." Hình ảnh: Bảo Đại đọc chiếu thoái vị.

Sài Gòn (25/8): điểm sáng. Click vào label hiện thông tin: "Ngày 25/8, khởi nghĩa thắng lợi ở Sài Gòn." Hình ảnh: Mít tinh ở Sài Gòn.

+ Giai đoạn 3 (đến 28/8): Animation cho nhiều điểm sáng nhỏ lan tỏa khắp cả nước. Thông tin chung: "Đến ngày 28/8, Tổng khởi nghĩa căn bản thành công trên cả nước."

Công cụ Narration (GV ghi âm): tường thuật diễn biến theo từng giai đoạn, nhấn mạnh vai trò của các địa phương, đặc biệt là ba thành phố lớn. Nêu bật khí thế cách mạng của quần chúng.

Mục 4. Kết quả và ý nghĩa lịch sử (PowerPoint + iSpring Visuals - Process)

Slide 1 (PowerPoint): Nước Việt Nam Dân chủ Cộng hòa ra đời.

+ Nội dung: ngày 2/9/1945, tại Quảng trường Ba Đình (Hà Nội), Chủ tịch Hồ Chí Minh đọc Tuyên ngôn Độc lập, khai sinh nước Việt Nam Dân chủ Cộng hòa.

+ Hình ảnh: Bác Hồ đọc Tuyên ngôn Độc lập, biển người tại Quảng trường Ba Đình.

+ Video (ngắn): trích đoạn Bác Hồ đọc Tuyên ngôn Độc lập.

Slide 2 (iSpring Visuals - Process): Ý nghĩa lịch sử.

- Sử dụng Process để thể hiện các ý nghĩa một cách logic:

Bước 1: Đối với dân tộc Việt Nam

+ Lật đổ ách thống trị gần 100 năm của thực dân Pháp và phát xít Nhật, xóa bỏ chế độ phong kiến.

+ Giành lại độc lập, tự do cho Tổ quốc.

+ Đưa nhân dân từ thân phận nô lệ trở thành người làm chủ đất nước.

+ Mở ra một kỷ nguyên mới: kỷ nguyên độc lập, tự do và đi lên chủ nghĩa xã hội.

Bước 2: Đối với thế giới:

+ Góp phần quan trọng vào thắng lợi của phe Đồng minh trong Chiến tranh thế giới thứ hai.

+ Cổ vũ mạnh mẽ phong trào giải phóng dân tộc của các nước thuộc địa và phụ thuộc.

Lưu ý: mỗi bước trong "Process" có thể kèm icon hoặc hình ảnh nhỏ.

- Sử dụng Narration để phân tích sâu sắc từng ý nghĩa, liên hệ với tình hình đất nước trước đó.

d) Các slide cho Hoạt động Luyện tập: kiểm tra, củng cố kiến thức (iSpring QuizMaker):

Câu hỏi trắc nghiệm: Nhật đảo chính Pháp vào thời gian nào?/ Hội nghị quyết định Tổng khởi nghĩa của Đảng diễn ra ở đâu?/ Ai là Chủ tịch Ủy ban Dân tộc Giải phóng Việt Nam?/ Thắng lợi ở Hà Nội (19/8) có ý nghĩa như thế nào đối với cả nước?

Câu hỏi Đúng/Sai: "Cao trào kháng Nhật cứu nước diễn ra sau khi Nhật đầu hàng Đồng minh." (Sai); "Cách mạng tháng Tám năm 1945 đã xóa bỏ hoàn toàn tàn dư của chế độ phong kiến." (Đúng)

Câu hỏi Hotspot: trên bản đồ Việt Nam, yêu cầu HS nhấp vào nơi diễn ra Đại hội Quốc dân Tân Trào.

Câu hỏi Ghép nối (Matching): ghép sự kiện (cột A) với ý nghĩa hoặc kết quả (cột B). Ví dụ: "Nhật hoàng tuyên bố đầu hàng" – "Tạo thời cơ trực tiếp cho Tổng khởi nghĩa".

Câu hỏi điền khuyết: "Ngày ... tháng ... năm ..., Chủ tịch Hồ Chí Minh đọc Tuyên ngôn Độc lập, khai sinh nước Việt Nam Dân chủ Cộng hòa"

e) Slide cho hoạt động mở rộng, vận dụng (câu hỏi thảo luận trên PowerPoint hoặc iSpring TalkMaster ở mức độ đơn giản):

Câu hỏi thảo luận (PowerPoint): "Theo em, những nguyên nhân nào dẫn đến thắng lợi nhanh chóng và ít đổ máu của Cách mạng tháng Tám?" (Gợi ý: sự lãnh đạo của Đảng, sự chuẩn bị lực lượng, thời cơ thuận lợi, tinh thần yêu nước của nhân dân) hoặc câu hỏi "Thắng lợi của Cách mạng tháng Tám để lại những bài học kinh nghiệm quý báu nào cho công cuộc xây dựng và bảo vệ Tổ quốc hiện nay?"

iSpring TalkMaster (đơn giản): tạo một kịch bản ngắn: HS đóng vai một người tham gia khởi nghĩa ở địa phương. Có 2-3 lựa chọn hành động (ví dụ: "Tham gia chiếm đồn địch", "Vận động thêm người dân tham gia", "Tổ chức treo cờ ở nơi công cộng"). Mỗi lựa chọn dẫn đến một phản hồi tích cực về đóng góp cho cách mạng. Mục đích để HS cảm nhận được vai trò của cá nhân trong sự kiện lớn.

Liên hệ thực tiễn thông qua việc kết nối bài học với công cuộc xây dựng đất nước hiện nay để tăng tính giáo dục và khuyến khích tư duy phản biện: GV đặt câu hỏi mở để HS suy nghĩ và bày tỏ quan điểm..

Nhìn chung, các phần mềm hỗ trợ thiết kế bài giảng rất phổ biến và đa dạng. Mỗi phần mềm có những ưu điểm, đặc tính riêng. Đều đáp ứng nhu cầu ngày càng cao về chất lượng sản phẩm, phục vụ giáo dục: vừa kích thích sự ham học hỏi của HS vừa nâng cao nghiệp vụ và khả năng ứng dụng CNTTcủa GV. Những yếu tố như một số phần mềm phải mất phí, ngôn ngữ nước ngoài, đòi hỏi kĩ thuật cao, cấu hình máy … Do vậy, ít nhiều ảnh hưởng đến việc ứng dụng các phần mềm ngoài phần mềm Powerpoint trong dạy học.

Phần mềm Storyline chưa được nhiều người biết đến và sử dụng để xây dựng BGĐT, nhưng đây là một phần mềm rất hiệu quả để tạo nên những thiết kế chuyên nghiệp, sáng tạo. Đặc biệt, ứng dụng Storyline trong thiết kế bài giảng giúp tạo ra sản phẩm có tính tương tác cao. Ứng dụng Storyline vào thiết kế bài giảng là quá trình GV thực hiện số hóa tài liệu dạy học. Điều này, GV vừa góp phần đa dạng nguồn tài liệu dạy học vừa thực hiện nhiệm vụ của mình trong thời đại cách mạng công nghiệp 4.0Vì thế, chúng tôi đã lựa chọn sử dụng phần mềm Storyline để thực hiện đề tài **"Ứng dụng CNTT vào thiết kế một số bài giảng trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 9"**.

2.1.3. Phần mềm Storyline

2.1.3.1 Giới thiệu Storyline

Storyline 3 được phát triển bởi Articulate là một trong những ứng dụng giúp chúng ta có thể tạo ra những bài giảng với khả năng tương tác cao. Biến câu hỏi để hỏi thành người học tương tác, sản phẩm tự giảng, tự đánh giá người học; giúp người học tham gia tích cực hơn, từ đó nâng cao hiệu quả học tập; không cần kỹ năng lập trình, người dùng có thể dễ dàng tạo nội dung hấp dẫn; tích hợp tốt với các hệ thống quản lý học tập (LMS).

So sánh Storyline 3 với các phần mềm thiết kế bài giảng khác như Storyline và PowerPoint, Storyline và Adobe Presenter người dùng sẽ nhận thấy những ưu thế nổi bật, đặc biệt trong thiết kế bài giảng tương tác. Thể hiện qua một số tiêu chí về kĩ thuật và tương tác: giao diện người dùng, tùy chỉnh đồ họa, hỗ trợ đa phương tiện; tính năng tương tác, theo dõi và báo cáo quá trình dạy học.

Bảng 2.1 So sánh Storyline 3 với các phần mềm thiết kế bài giảng khác

Tiêu chí	PowerPoint	Adobe Presenter	Storyline
Giao diện người dùng	Giao diện quen thuộc với người dùng, dễ sử dụng cho việc tạo slide trình chiếu.	Tích hợp trong PowerPoint, dễ dàng cho người dùng quen thuộc với PowerPoint nhưng có ít tùy chọn tùy chỉnh hơn.	Giao diện thiết kế trực quan với khả năng kéo và thả, cho phép người dùng dễ dàng tạo nội dung tương tác.
Tính năng tương tác	Tương tác chủ yếu dựa vào các hiệu ứng và chuyển tiếp slide, không hỗ trợ tính năng tương tác sâu như Storyline.	Hỗ trợ tương tác cơ bản như câu hỏi trắc nghiệm, nhưng không phong phú như Storyline.	Cung cấp nhiều loại tương tác phong phú như kéo và thả, câu đố, và các tình huống tương tác. Hỗ trợ triggers và variables để tạo các kịch bản phức tạp.

Theo dõi và báo cáo	Không có tính năng báo cáo tích hợp, thường không được sử dụng cho mục đích theo dõi học tập.	Cũng hỗ trợ SCORM, nhưng khả năng báo cáo có thể hạn chế hơn so với Storyline.	Hỗ trợ báo cáo SCORM, xAPI, AICC, cho phép theo dõi tiến trình và kết quả học tập chi tiết trên hệ thống quản lý học tập (LMS).
Tùy chỉnh đồ họa	Hỗ trợ thiết kế slide nhưng hạn chế hơn về tính tương tác và tùy chỉnh so với Storyline.	Tùy chỉnh chủ yếu dựa vào các mẫu PowerPoint, ít linh hoạt hơn trong thiết kế.	Cho phép tạo ra các thiết kế tương tác phong phú với nhiều tùy chọn đồ họa và hiệu ứng tùy chỉnh.
Hỗ trợ đa phương tiện	Cũng hỗ trợ đa phương tiện nhưng không mạnh mẽ bằng Storyline trong việc tạo nội dung tương tác.	Cũng hỗ trợ đa phương tiện, nhưng phụ thuộc vào khả năng của PowerPoint.	Hỗ trợ tích hợp video, âm thanh, hình ảnh, và các định dạng tương tác khác một cách linh hoạt.
Xuất bản	Xuất bản chủ yếu dưới dạng file trình chiếu, video hoặc PDF, không hỗ trợ định dạng e-learning.	Xuất bản chủ yếu sang định dạng video hoặc nội dung có thể chạy trên web.	Xuất bản sang nhiều định dạng khác nhau, bao gồm web và LMS, dễ dàng chia sẻ nội dung e-learning.
Hỗ trợ và cộng đồng	Rộng rãi hơn với nhiều tài nguyên học tập nhưng chủ yếu tập trung vào trình chiếu và không chuyên sâu về e-learning.	Hỗ trợ từ Adobe nhưng cộng đồng có thể nhỏ hơn so với Storyline.	Có một cộng đồng người dùng lớn, nhiều tài nguyên học tập, video hướng dẫn và diễn đàn hỗ trợ.
Kết luận	Phù hợp cho việc tạo bài trình chiếu đơn giản và dễ dàng	Phù hợp với những người đã quen với PowerPoint và cần	Thích hợp cho việc tạo nội dung e-learning tương tác,

	cho người dùng quen thuộc với nó.	giải pháp đơn giản cho việc tạo nội dung e-learning.	mạnh mẽ và có khả năng theo dõi.

Trong bối cảnh của cách mạng công nghiệp 4.0 và công cuộc đổi mới toàn diện giáo dục, mỗi GV cần nhận thức rõ về trách nhiệm của bản thân trong việc góp sức cho sự phát triển của giáo dục, mà trong đó việc làm cụ thể là khả năng ứng dụng CNTT trong các hoạt động giáo duc nói chung và xây dựng học liệu số trong dạy học lịch sử và địa lí nói riêng đối với GV bộ môn.

2.1.3.2 Thiết kế bài giảng với Storyline

Thiết kế bài giảng với Storyline là quá trình tạo ra nội dung học tập tương tác và hấp dẫn bằng phần mềm Articulate Storyline

Cấu trúc của bài giảng được thiết kế trên dựa trên kế hoạch bài dạy bộ môn trong Chương trình phổ thông 2018. Trong đó, việc tổ chức hoạt động dạy học thực hiện theo công văn số 5512/BGDĐT-GDTrH ngày 18/12/2020

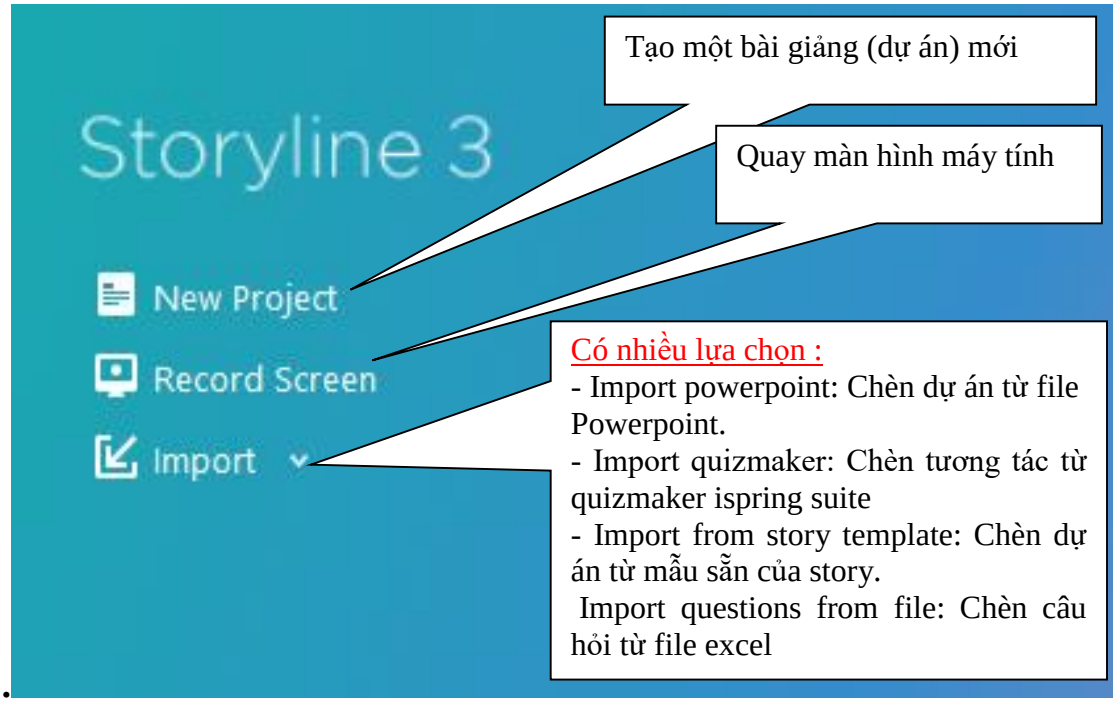
Thực hiện thiết kế bài giảng với phần mềm Storyline, trước hết GV thực hiện cài đặt phần mềm trên cấu hình máy yêu cầu

CPU	Bộ xử lý 2 GHz trở lên (32 bit hoặc 64 bit)
Ram	Tối thiểu 2 GB
Dung lượng đĩa trống	Tối thiểu 1 GB
Độ phân giải màn hình	1.280 x 800 trở lên
Đa phương tiện	Card âm thanh, micrô, webcam

Phần mềm Storyline là phần mềm trả phí bản quyền, ngôn ngữ tiếng Anh, do vậy việc thiết kế bài giảng với Storyline vừa là trải nghiệm thử thách về kĩ năng ứng dụng CNTT, vừa thể hiện niềm say mê chuyên môn của mỗi GV. GV với mong muốn mang đến cho HS những sản phẩm học tập mới, hiệu quả, đặc biệt phục vụ cho hoạt động tự học, cá nhân hóa hoạt động học cho HS sẽ luôn chủ động cập nhật những phần mềm thiết kế bài giảng hiện đại.

Khởi động phần mềm.

Bước 1. Nhấp vào biểu tượng storyline 3 trên màn hình nền ➔ xuất hiện cửa sổ giao diện của Storyline 3.

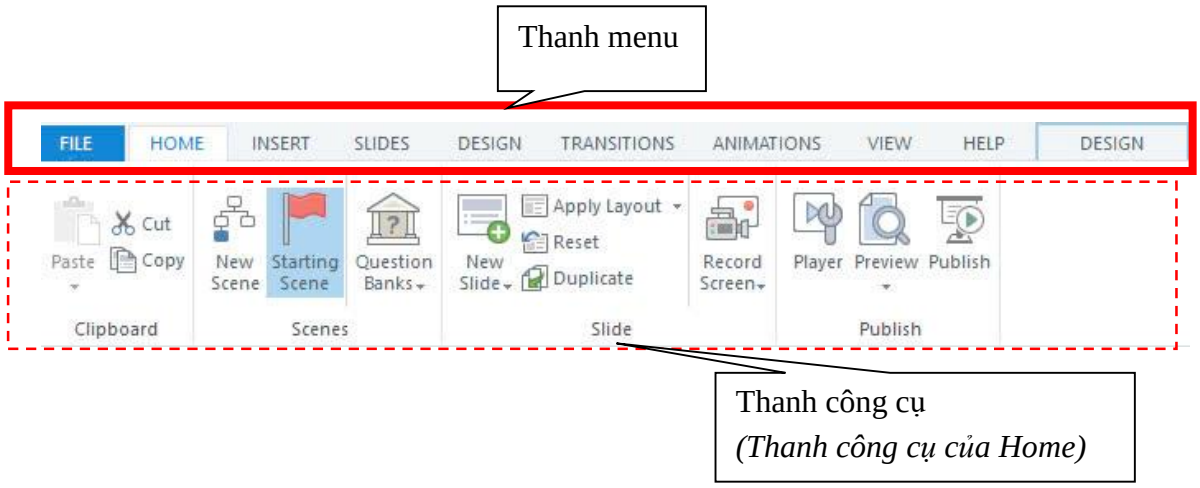


Bước 2. Sau khi xuất hiện cửa sổ giao diện của Storyline 3, sau giao diện thiết kế của storyline 3. Thực hiện tạo dự án mới (New project).

Bước 3. Nhận diện các thành phần của giao diện thiết kế trong Storyline3

+ Thanh menu: File, Home, Insert, Slides, Design....

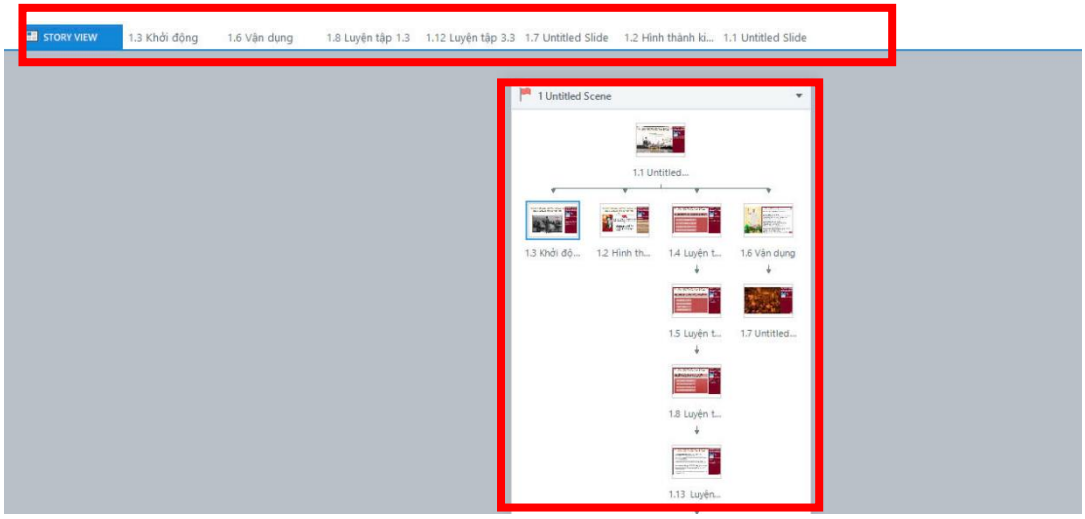
+ Thanh công cụ: Chứa các công cụ của các menu mà GV chọn.



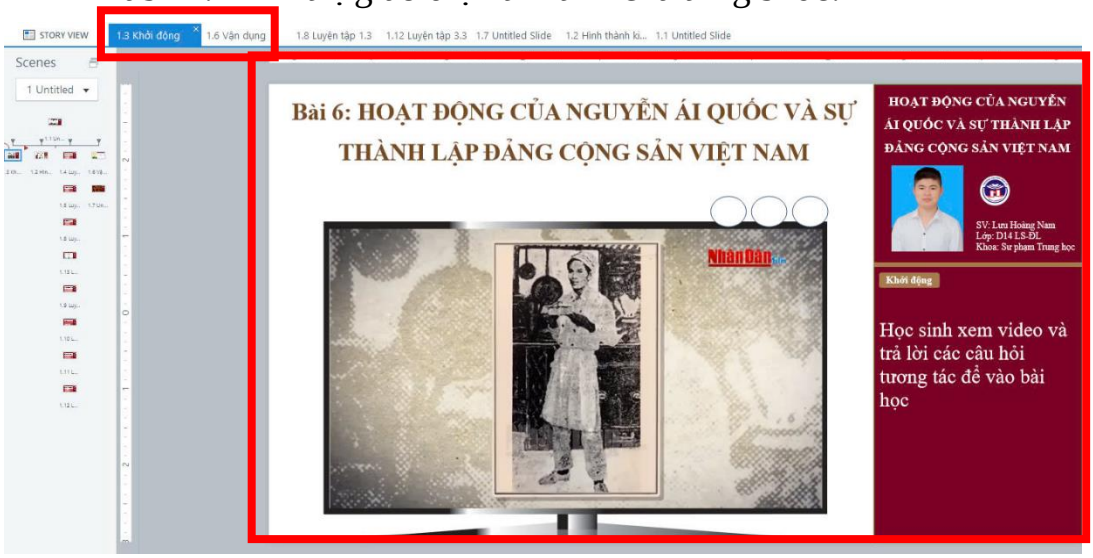
Bảng nhận diện các thành phần của giao diện thiết kế trong Storyline3 [PL1.1]

+ Giao diện thiết kế, gồm có phần:

Story view: Hiển thị cấu trúc câu chuyện bài giảng (dự án)



Tab kế: Hiển thị giao diện thiết kế của từng slide.



+ Thanh Timming: Timeline, States, Notes: là thanh làm việc với các đối tượng trong slide thiết kế.

Sử dụng các thành phần trigger, states, layer, slide

a) Tạo Slide

Trong thiết kế bài giảng tương tác, Slide là một trang riêng biệt mà GV đưa nội dung, hình ảnh, văn bản và các đối tượng khác. Mỗi slide có thể chứa nhiều loại nội dung, bao gồm văn bản, hình ảnh, video, âm thanh và các yếu tố tương tác. Người học di chuyển giữa các slide để tiếp cận các phần nội dung khác nhau của bài giảng.

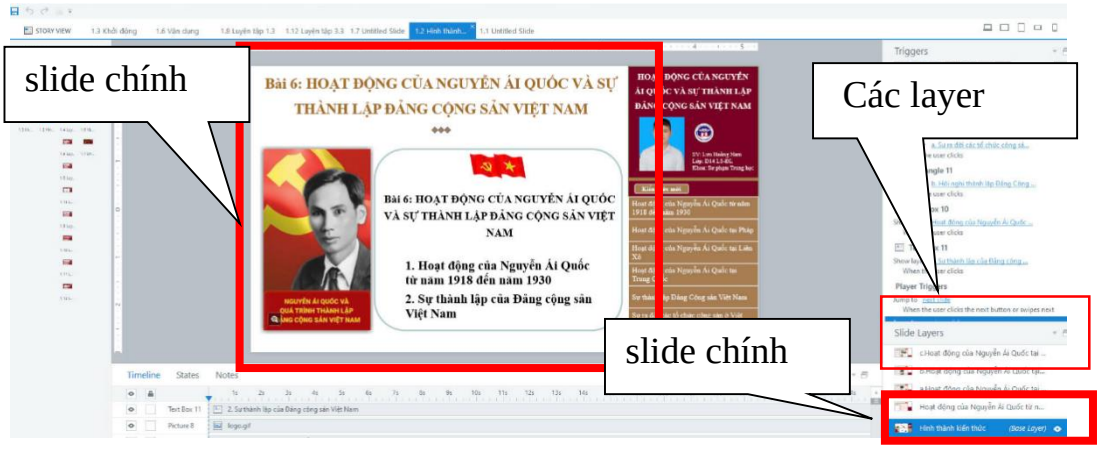
Trong bài giảng mỗi Slides có thể được xuất bản độc lập và thường được thiết kế để trình bày một ý tưởng hoặc một phần nội dung hoàn chỉnh. Slide, là các trang riêng biệt, chứa nội dung lớn hơn và có thể được điều hướng độc lập. Tạo các slide trong phần mềm Storyline cũng dùng lệnh như lệnh tạo slide trong Powerpoint.

b) Tạo Layer (lớp)

Layer là một phần bổ sung bên trong một slide, cho phép GV tổ chức và quản lý nội dung theo nhiều cách khác nhau mà không cần tạo thêm slide mới. Đây là tính năng đăc biệt và khác biệt của Storyline với phần mềm Powerpoint. Mỗi layer có thể chứa các đối tượng riêng biệt, như văn bản, hình ảnh, hoặc đồ họa. GV có thể tạo ra nhiều layer cho một slide để hiển thị các thông tin khác nhau.

Layer thường được sử dụng để tạo các tình huống tương tác, như hiển thị phản hồi hoặc thông tin bổ sung khi người học thực hiện một hành động cụ thể (ví dụ: nhấp vào một nút). Layer có thể được điều khiển hiển thị và ẩn đi mà không làm thay đổi slide chính, giúp tạo trải nghiệm người dùng mượt mà hơn. Khi làm việc với Storyline, HS chỉ nhìn thấy 1 màn hình hoặc rất ít slide.

Việc sử dụng layer mang lại nhiều ý nghĩa thiết thực trong thiết kế bài giảng điện tử. Trước hết, nó giúp tăng tính tương tác, cho phép hiển thị phản hồi đúng/sai, gợi ý, hoặc thông tin chi tiết khi người học thực hiện các thao tác như nhấp chuột hay lựa chọn đáp án. Đồng thời, layer góp phần tối ưu hóa tổ chức nội dung, giảm số lượng slide, giúp bài giảng gọn gàng và dễ quản lý. Ngoài ra, layer còn hỗ trợ cá nhân hóa quá trình học tập, tạo ra các phản hồi khác nhau tùy thuộc vào hành vi của người học, từ đó nâng cao hiệu quả tiếp nhận tri thức. Thao tác tạo Layer để thiết kế bài là điều mới mẻ đối với đa số GV, nhưng khi sẵn sàng tìm tòi học hỏi GV sẽ nhận thấy điểm thú thú vị, hấp dẫn, mong muốn sử dụng [PL1.2]



• Thiết lập thuộc tính hoạt động của lớp

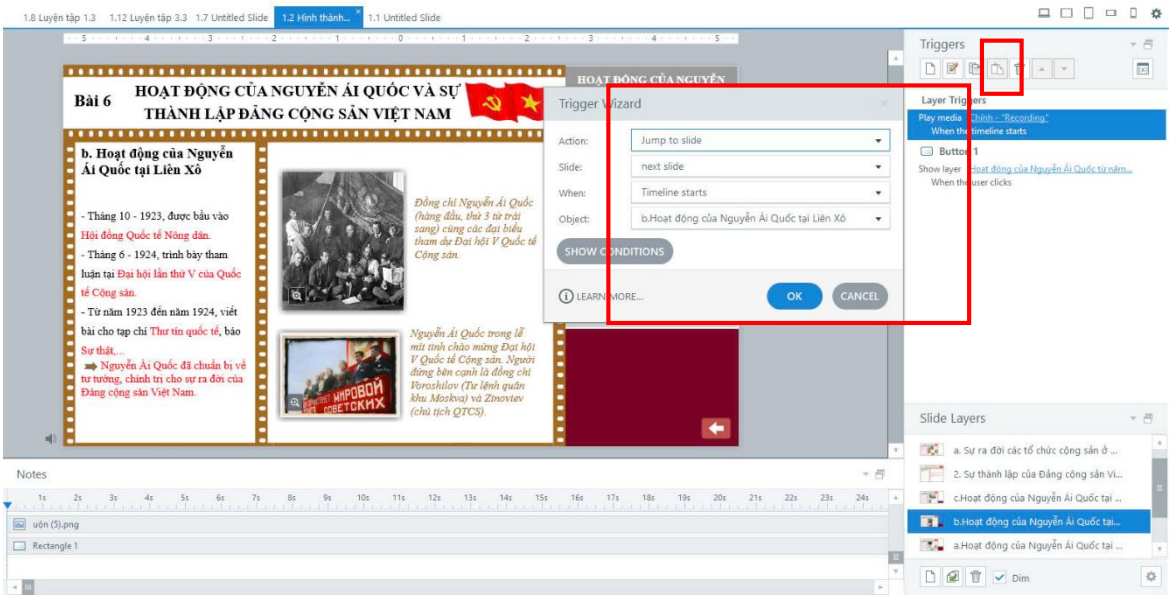
Ý nghĩa: Sau khi thực hiện xong một Slide có ý tưởng là sử dụng các lớp để hiển thị nội dung, đối tượng thì ta có thể tinh chỉnh hoạt động của thuộc tính lớp giúp cho slide hoạt động như ý tưởng người thiết kế.

c) Làm việc với Triggers

Triggers là công cụ nhằm thực hiện những hành động (Action) vào những thời điểm nhất định When (như nhấp chuột, di chuột hay hoàn thành tương tác), Where. Triggers là chìa khoá để tương tác trong trong Articulate Storyline, tạo ra các câu lệnh ngắn một cách rất dễ dàng, tạo các bài giảng có tính tương tác cao, tăng sự chủ động và hứng thú cho người học.

Triggers cho phép kiểm soát luồng nội dung, xây dựng bài học phân nhánh, đánh giá kết quả và tạo phản hồi tức thì. Trong môn Lịch sử và Địa lí lớp 9, Triggers hỗ trợ xây dựng bản đồ tương tác, trò chơi ôn tập và các tình huống giả định, góp phần làm cho bài giảng sinh động, trực quan và hiệu quả hơn.

Các câu lệnh trong Trigger, giải quyết được mọi ý tưởng thiết kế tương tác cho các đối tượng ở mọi những tình huống đề xuất trong các nội dung của bài. Thiết lập các triggers để tạo ra các hành động tương tác, như chuyển slide, hiển thị câu hỏi, hoặc thay đổi trạng thái của đối tượng. Khi người thiết kế trả lời được 3 câu hỏi chính: Action: cái gì sẽ xảy ra (hành động)? Where: xảy ra ở đâu (Slide, Layer, đối tượng, nhân vật, vv)? When: khi nào nó xảy ra (sự kiện), điều kiện để xảy ra? [PL1.3]



d) Làm việc với States

State là tính năng thiết lập các trạng thái khác nhau của đối tượng trong slide…. Trạng thái của đối tượng làm cho hoạt động học nổi lên rất nhiều, kiến thức được nhấn mạnh. Trạng thái (âm thanh, màu sắc, hành động,..) của các đối tượng trong bài giảng) ảnh hưởng đến rất nhiều trong hoạt động tiếp nhận kiến thức của người học. Tạo cho HS cảm giác hứng thú, tò mò, tìm tòi kiến thức; tâm lý được ghi nhận, khuyến khích, động viên.

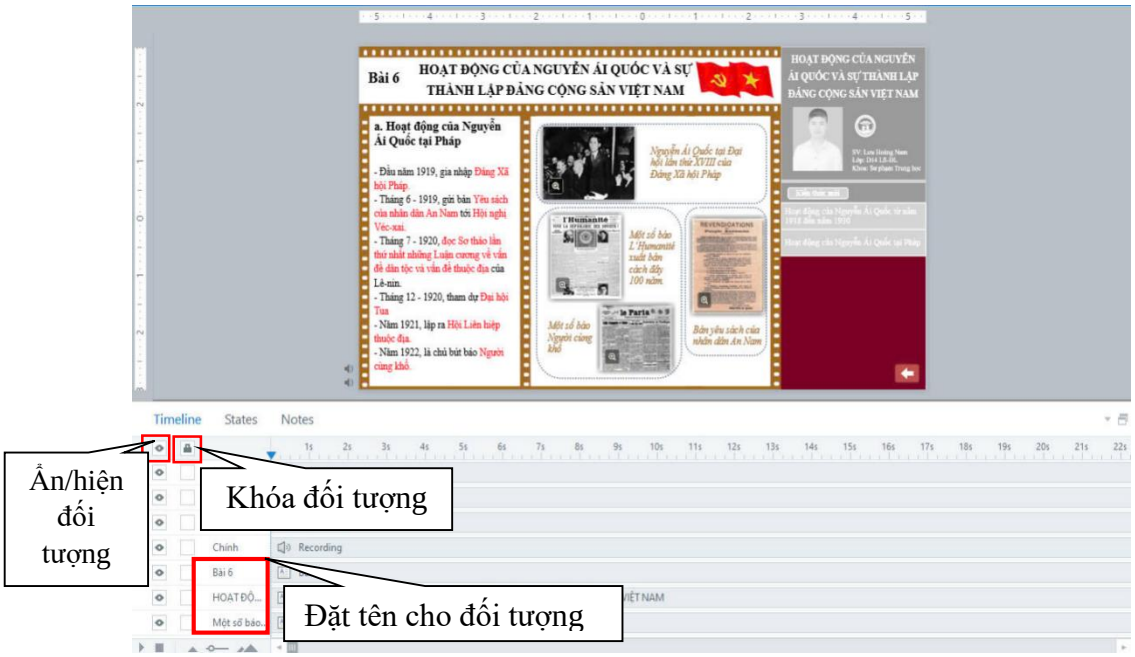
State tính năng mạnh mẽ cho phép bạn thay đổi hình thức và hành vi của các đối tượng trên slide tùy thuộc vào các tương tác của người học. Chẳng hạn trong học tập, khi HS trả lời đúng câu hỏi, HS sẽ được nhận lời khen "bạn giỏi quá" hoặc tràng vỗ; khi HS di chuột đến nội dung kiến thức thì chữ đổi màu, hoặc nói đến đâu chữ nháy, hơ chuột đến chữ, chữ đổi màu; cho HS biết mình học đến đâu,..); trạng thái của đối tượng luôn mở theo ý tưởng thiết kế của GV [PL1.4]

Làm việc với Timming, chèn và đồng bộ âm thanh, video.

Tính năng Timing (thời gian) trong Storyline quản lý thời gian của các đối tượng, cho phép bạn kiểm soát khi nào các đối tượng xuất hiện hoặc biến mất, sắp xếp thứ tự hiển thị của các đối tượng, xác định đối tượng nào sẽ xuất hiện trước và đối tượng nào sẽ xuất hiện sau; điều chỉnh thời gian phát âm thanh để đồng bộ với các đối tượng khác trên slide; kiểm soát thời gian bắt đầu và kết thúc của video, giúp tích hợp video một cách hợp lí vào bài giảng. Tạo ra các hiệu ứng trực quan và nâng cao trải nghiệm người học.

Timeline có thể thiết lập thời gian cho từng đối tượng trên mỗi slide để xác định khi nào nó sẽ xuất hiện hoặc biến mất. Mỗi slide có một thanh thời gian cho phép người học kéo dài hoặc rút ngắn thời gian hiển thị của các đối tượng. GV có thể chỉ định thời gian cụ thể (ví dụ: sau 2 giây) hoặc dựa vào các sự kiện (ví dụ: khi người học nhấp vào một nút).

Trong quá trình thiết kế bài giảng, khi làm việc với các đối tượng cần quản lí thời gian cần chú ý đến các bước cơ bản.



Trong thiết kế bài giảng tương tác, tùy ý tưởng thiết kế bài học mà GV có thể đồng bộ hóa các đối tượng với âm thanh hoặc video để tạo ra một trải nghiệm hiệu quả tương tác cao cho hài học. Âm thanh có thể là ghi âm, hoặc ghi âm thuyết minh, âm thanh có sẵn, video (video máy tính) cho các đối tượng cần sử dụng ở nội dung slide.

Quiz – chèn câu hỏi tương tác.

Tính năng chèn Quiz trong trong bài giảng sau mỗi đơn vị kiến thức/ mục mỗi bài giúp GV tạo các bài kiểm tra tương tác để đánh giá kiến thức và năng lực lực HS.

Quiz trong Articulate Story có các dịnh dạng câu hỏi sẵn như: câu hỏi nhiều lựa chọn (Multiple Choice): người học chọn một hoặc nhiều lựa chọn từ danh sách; câu hỏi điền khuyết (Fill in the Blank): Người học nhập câu trả lời vào ô trống; câu hỏi đúng/sai (True/False): HS xác định xem câu hỏi là đúng hay sai; câu kỏi kéo và thả (Drag and Drop): người học kéo các đối tượng vào đúng vị trí.

GV thiết lập thời gian cho toàn bộ bài kiểm tra hoặc cho từng câu hỏi cụ thể, cũng có thể để câu hỏi xuất hiện ngẫu nhiên từ ngân hàng câu hỏi.

GV có thể chèn quiz vào một slide hiện có hoặc tạo một bài kiểm tra riêng biệt với nhiều câu hỏi; tạo các layer để hiển thị phản hồi hoặc thông tin bổ sung sau khi người học hoàn thành câu hỏi. Để tang hiệu quả tương tác, GV thiết kế trạng thái phản hồi tới HS sau khi HS hoàn thành quiz, bằng hiển thị điểm số và phản hồi tổng quan. Xuất kết quả bài kiểm tra để theo dõi tiến độ và hiệu suất của người học.

Thay đổi giao diện và xuất bản dự án

Thay đổi giao diện để bài giảng vừa hoàn thiện đạt tính thẩm mĩ, tính sư phạm, tính khoa học vừa mang dấu án cá nhân, trước khi bài giảng được đưa ra sử dụng (xuất bản) GV cần thay đổi giao diện. Giao diện về màu sắc, phông chữ và các yếu tố thiết kế đồng bộ.

GV khi hài lòng với giao diện, sử dụng tính năng Preview để xem giao diện và cách các yếu tố tương tác với nhau và thực hiện xuất bản bài giảng để chia sẻ với người học.

2.2. Ứng dụng phần mềm Storyline vào thiết kế bài giảng

2.2.1. Quy trình thiết kế

2.2.1.1. Xây dựng lịch bản

Xác định mục tiêu bài giảng, HS cần nắm vững những kiến thức gì sau bài học? (Ví dụ: hiểu về quá trình toàn cầu hóa, đặc điểm kinh tế của khu vực Đông Nam Á); HS cần rèn luyện những kỹ năng gì? (Ví dụ: phân tích bản đồ, so sánh

số liệu thống kê, đánh giá tác động của một sự kiện lịch sử); bài học hướng đến bồi dưỡng phẩm chất nào (yêu nước, chăm chỉ, nhân ái,…) cho HS (VD tự hào về lịch sử dân tộc, ý thức bảo vệ môi trường).

Xác định đối tượng HS, xác định độ tuổi, trình độ: HS lớp 9 có những đặc điểm tâm lý, nhận thức nào; xác định kiến thức nền: HS đã có những kiến thức gì liên quan đến bài học; Sở thích, hứng thú**:** điều gì có thể thu hút sự chú ý của HS?

Xây dựng dàn ý chi tiết, tên bài học: đặt tên bài học hấp dẫn, gợi mở; khởi động: mở đầu bài học bằng một câu hỏi, một hình ảnh, một đoạn video ngắn để tạo sự tò mò; hình thành kiến thức: chia nội dung bài học thành các phần nhỏ, mỗi phần có tiêu đề rõ ràng; luyện tập, củng cố: thiết kế các hoạt động luyện tập, củng cố kiến thức sau mỗi phần. Tóm tắt lại những kiến thức cơ bản nhất của bài học; vận dụng: liên hệ kiến thức vào thực tiễn.

Viết kịch bản chi tiết cho từng Slide, nội dung văn bản: viết ngắn gọn, súc tích, sử dụng ngôn ngữ phù hợp với HS; hình ảnh, video: lựa chọn hình ảnh, video minh họa phù hợp với nội dung; âm thanh: sử dụng âm thanh để tạo không khí, tăng tính sinh động cho bài học; tương tác: xác định các yếu tố tương tác trên slide (nút bấm, câu hỏi, trò chơi...); ghi chú: ghi chú chi tiết về hiệu ứng, animation, trigger... cho từng đối tượng.

2.2.1.2. Thiết kế nội dung

Lựa chọn giao diện, màu sắc: chọn màu sắc chủ đạo phù hợp với chủ đề bài học và tạo cảm giác thoải mái cho người học; phông chữ: chọn phông chữ dễ đọc, rõ ràng, thống nhất trong toàn bộ bài giảng; bố cục: thiết kế bố cục slide hợp lý, cân đối, tránh gây rối mắt.

Thiết kế slide tổng quan, slide mở đầu: giới thiệu tên bài học, mục tiêu bài học; slide nội dung: trình bày nội dung bài học theo dàn ý đã xây dựng; slide luyện tập: thiết kế các bài tập trắc nghiệm, điền khuyết, kéo thả...; slide kết luận: tóm tắt lại nội dung bài học, giao bài tập về nhà.

Thiết kế chi tiết từng slide, sử dụng hình ảnh, video chất lượng cao: hình ảnh, video cần rõ nét, có tính thẩm mỹ; sử dụng biểu đồ, sơ đồ: trực quan hóa dữ liệu, giúp HS dễ hiểu hơn; sử dụng hiệu ứng animation**:** tạo hiệu ứng animation nhẹ nhàng, phù hợp để thu hút sự chú ý của HS.

2.2.1.3. Thiết kế câu hỏi Quiz

Xác định loại câu hỏi, trắc nghiệm: chọn một hoặc nhiều đáp án đúng; đúng/Sai: xác định một phát biểu là đúng hay sai; điền khuyết: điền từ hoặc cụm từ vào chỗ trống; kéo thả: kéo các đối tượng vào vị trí thích hợp; nối cột: nối các đối tượng ở hai cột với nhau.

Soạn thảo câu hỏi, câu hỏi rõ ràng, chính xác: tránh sử dụng ngôn ngữ mơ hồ, gây hiểu nhầm; đáp án nhiễu hợp lý: các đáp án sai cần có tính thuyết phục để đánh giá đúng trình độ của HS; đa dạng hóa câu hỏi: sử dụng nhiều loại câu hỏi khác nhau để tăng tính hấp dẫn.

Thiết lập phản hồi, phản hồi đúng: giải thích tại sao đáp án đó là đúng; phản hồi sai: giải thích tại sao đáp án đó là sai và đưa ra đáp án đúng.

Thiết lập điểm số, điểm cho từng câu hỏi: xác định điểm số cho mỗi câu hỏi dựa trên độ khó; điểm đạt: xác định điểm số tối thiểu để đạt yêu cầu.

2.2.1.4. Xử lý âm thanh, video

Tìm kiếm, thu thập, âm thanh: tìm kiếm các đoạn nhạc nền, hiệu ứng âm thanh phù hợp với nội dung bài học; video: tìm kiếm hoặc tự quay các đoạn video minh họa, thí nghiệm, phỏng vấn...

Chỉnh sửa, âm thanh: cắt, ghép, chỉnh sửa âm lượng, loại bỏ tạp âm; video: cắt, ghép, thêm hiệu ứng, chèn chữ, lồng tiếng.

Tối ưu hóa, định dạng: chuyển đổi âm thanh, video sang định dạng phù hợp với Storyline (MP3, MP4); kích thước**:** giảm kích thước file để đảm bảo tốc độ tải bài giảng.

2.2.1.5. Đồng bộ Animation

Lập kế hoạch, GV cần xác định đối tượng: xác định các đối tượng cần tạo animation.ác định hiệu ứng: lựa chọn hiệu ứng animation phù hợp với từng đối tượng; xác định thời điểm: xác định thời điểm bắt đầu và kết thúc của animation.

Thực hiện khi thiết kế bài giảng, GV sử dụng các hiệu ứng có sẵn: Storyline cung cấp nhiều hiệu ứng animation có sẵn; tùy chỉnh hiệu ứng: tùy chỉnh thời gian, hướng, tốc độ của animation; sử dụng timeline: sử dụng timeline để quản lý và đồng bộ animation.

Kiểm tra. GV cần xem trước: xem trước animation để đảm bảo hoạt động đúng như mong muốn và chỉnh sửa animation nếu cần thiết.

2.2.1.6. Đóng gói

Thiết lập thông tin, tiêu đề: nhập tiêu đề bài giảng, mô tả: nhập mô tả ngắn gọn về bài giảng, tác giả: nhập tên tác giả.

Chọn định đạng, HTML5: định dạng phổ biến nhất, tương thích với nhiều thiết bị; SCORM: định dạng chuẩn để tích hợp vào hệ thống quản lý học tập (LMS); EXE: định dạng chạy trên máy tính Windows.

Tối ưu hóa; nén file: nén file để giảm kích thước; tối ưu hóa hình ảnh, video: đảm bảo hình ảnh, video có chất lượng tốt nhưng kích thước nhỏ.

2.2.1.7. Test – Kiểm thử

Kiểm tra chức năng, điều hướng: kiểm tra xem các nút bấm, liên kết có hoạt động đúng không; tương tác: kiểm tra xem các yếu tố tương tác có hoạt động đúng không; quiz: kiểm tra xem các câu hỏi quiz có hoạt động đúng không, điểm số được tính chính xác không.

Kiểm tra nội dung, tính chính xác: kiểm tra xem nội dung có chính xác, đầy đủ không; tính dễ hiểu: kiểm tra xem nội dung có dễ hiểu, phù hợp với trình độ của HS không; lỗi chính tả, ngữ pháp: kiểm tra lỗi chính tả, ngữ pháp.

Kiểm tra giao diện, tính thẩm mỹ: kiểm tra xem giao diện có đẹp mắt, thu hút không; tính tương thích: kiểm tra xem giao diện có hiển thị tốt trên các thiết bị khác nhau không (máy tính, điện thoại, máy tính bảng).

Thu thập phản hồi, người dùng thử: mời một số người dùng thử (HS, GV) để kiểm tra bài giảng; thu thập phản hồi: thu thập phản hồi của người dùng về nội dung, giao diện, chức năng của bài giảng.

Chỉnh sửa; sửa lỗi: sửa các lỗi phát hiện trong quá trình kiểm thử; cải thiện: cải thiện nội dung, giao diện, chức năng dựa trên phản hồi của người dùng.

2.2.2. Thiết kế một số bài giảng tương tác môn Lịch sử và Địa lí lớp 9 trên phần mềm Strolyline

Chương trình **Lịch sử và Địa lí lớp 9** trong bộ sách KNTTVCS có 2 phần, phần lịch sử 7 chương. Trong đó 3 chương, 10 bài lịch sử thế giới với 3 giai đoạn từ 1918 - 1945; 1945 - 1991; 1991 đến nay. Phần lịch sử Việt Nam có 3 chương 11 bài lịch sử Việt Nam với 3 giai đoạn từ 1918 - 1945; 1945-1991; 1991 đến nay và một chương cách mạng khoa học kĩ thuật. Phần địa lí chia làm 3 chương 22 bài.Trong đó chương 1 Địa lí dân cư Việt Nam 3 bài, chương 2 Địa lí các ngành kinh tế 7 bài, chương 3 Sự phân hóa lãnh thổ 12 bài và 3 chủ

đề chung. Trong đề tài nghiên cứu, chúng tôi lựa chọn một số bài để xây dựng bài giảng tương tác được trình bày trong bảng 2.1.

Bảng 2.1. Danh mục các bài Lịch sử và Địa Lí sử dụng để xây dựng bài giảng tương tác

Chủ đề	Tên bài học	Số tiết dự kiến	Yêu cầu cần đạt
Thế giới từ năm 1918 đến năm 1945	Bài 4. Chiến tranh thế giới thứ hai (1939 – 1945)	3	- Trình bày được nguyên nhân và diễn biến chủ yếu của Chiến tranh thế giới thứ hai. - Phân tích được hậu quả của Chiến tranh thế giới thứ hai đối với lịch sử nhân loại. - Nêu được nguyên nhân thắng lợi, ý nghĩa lịch sử, vai trò của Liên Xô và các nước trong Đồng minh trong chiến thắng chủ nghĩa phát xít.
Việt Nam từ năm 1918 đến năm 1945	Bài 6. Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc và sự thành lập của Đảng cộng sản Việt Nam - môn Lịch sử và Địa lí lớp 9	3	- Nêu được những nét chính về hoạt động của Nguyễn Ái Quốc trong những năm 1918 - 1930. - Nhận biết được quá trình và ý nghĩa của việc thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam; đánh giá được vai trò của Nguyễn Ái Quốc trong quá trình thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam..
Sự phân hóa lãnh thổ	Bài 17: Vùng Tây Nguyên	3	- Trình bày được đặc điểm vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ của vùng. - Trình bày được các thế mạnh và hạn chế về điều kiện tự nhiên và

			tài nguyên thiên nhiên của vùng. - Nhận xét được đặc điểm dân cư, văn hoá của các dân tộc Tây Nguyên. - Trình bày được sự phát triển và phân bố các ngành kinh tế thế mạnh của vùng Tây Nguyên; các vấn đề môi trường trong phát triển.

Bài 4. Chiến tranh thế giới thứ hai (1939 - 1945)

Chiến tranh thế giới thứ hai (1939 - 1945) là một trong những sự kiện lớn trong lịch sử thế giới từ năm 1918 đến năm 1945. Diễn biến của chiến tranh tác động không nhỏ đến tình hình thế giới, không chỉ đối với chủ nghĩa tư bản mà còn đối với phong trào giải phóng dân tộc ở các nước thuộc địa và phụ thuộc; sự thay đổi cục diện chính trị thế giới (hình thành trật tự thế giới mới - trật tự hai cực Xô – Mỹ, sự ra đời của Liên Hợp Quốc

Khi chiến tranh thế giới thứ hai đi vào hồi kết, đã tạo điều kiện khách quan thuận lợi cho cuộc vận động giả phóng dân tộc ở Việt Nam, đưa đến thắng lợi của cuộc Cách mạng tháng Tám năm 1945.

Chiến tranh thế giới thứ hai đã để lại nhiều bài học sâu sắc, nhấn mạnh giá trị to lớn của hòa bình và khẳng định sức mạnh của sự đoàn kết quốc tế trong đấu tranh chính nghĩa của Liên Xô cũng như góp phần thúc đẩy phong trào giải phóng dân tộc ở nhiều khu vực trên thế giới.

Bài 6. Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc và sự thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam

Bài học thuộc nội dung chương 2. Việt Nam từ năm 1918 đến năm 1945, "Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc và sự thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam" là những sự kiện ý nghĩa đặc biệt quan trọng của lịch sử dân tộc Việt Nam. Bài học là hành trình trọn vẹn của Bác Hồ và sự thành lập Đảng cộng sản Việt Nam: Từ hành trình ra đi tìm đường cứu nước của người con yêu nước (Nguyễn Tất Thành) đến khi tìm thấy con đường cứu nước - con đường cách mạng vô sản (Nguyễn Ái Quốc) đến việc dẫn dắt quần chúng và thành lập một Đảng chính thức là sự thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam.

Bài 17. Vùng Tây Nguyên

Trong sự phân hóa lãnh thổ, Tây Nguyên là một trong 7 vùng kinh tế của cả nước. Tây Nguyên có vị trí chiến lược quan trọng và từng là một trong những địa bàn trọng yếu trong suốt chiều dài lịch sử dân tộc. Tây Nguyên đã ghi dấu bằng những chiến công lừng lẫy trong cuộc kháng chiến chống Pháp (1946 - 1954) và kháng chiến chống Mỹ cứu nước (1954 -1975). Đây cũng là nơi sinh sống lâu đời của nhiều dân tộc thiểu số với nền văn hóa đa dạng và độc đáo.

Là một bộ phận của lãnh thổ Việt Nam, với nhiều thế mạnh về tự nhiên, tài nguyên, các ngành kinh tế thế mạnh tạo sức mạnh tổng hợp cho quốc gia. Trong sự phát triển toàn diện của quốc gia , Tây Nguyên cũng là một vùng cần nhận được sự quan tâm vì đang phải đối mặt với các vấn đề môi trường trong phát triển.

2.2.3. Xây dựng bài giảng tương tác sử dụng phần mềm Storyline 3

2.2.3.1. Bài 4. Chiến tranh thế giới thứ hai (1939 – 1945) - môn Lịch sử và Địa lí lớp 9

I. Yêu cầu cần đạt

Về kiến thức

- Trình bày được nguyên nhân và diễn biến chủ yếu của Chiến tranh thế giới thứ hai.

- Phân tích được hậu quả của Chiến tranh thế giới thứ hai đối với lịch sử nhân loại.

- Nêu được nguyên nhân thắng lợi, ý nghĩa lịch sử, vai trò của Liên Xô và các nước Đồng minh trong chiến thắng chủ nghĩa phát xít.

Về năng lực

- Năng lực chung: giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo; góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với GV.

- Năng lực riêng: năng lực tìm hiểu lịch sử thông qua việc khai thác và sử dụng lược đồ để trình bày được diễn biến của Chiến tranh thế giới thứ hai; năng lực nhận thức và tư duy lịch sử thông qua việc nêu nguyên nhân bùng nổ, chọn sự kiện chính trong diễn biến và phân tích được hậu quả của Chiến tranh thế giới thứ hai đối với lịch sử nhân loại; nêu được nguyên nhân thắng lợi, ý nghĩa lịch sử, vai trò của Liên Xô và các nước Đồng minh trong chiến thắng chủ nghĩa phát xít; năng lực vận dụng kiến thức, kĩ năng đã học để liên hệ và rút ra được

bài học đối với việc bảo vệ hoà bình thế giới hiện nay; hoặc liên hệ với cách mạng Việt Nam trong giai đoạn này.

Về phẩm chất

- Giúp HS nhận thức đúng đắn về hậu quả của chiến tranh đối với nhân loại, nâng cao ý thức chống chiến tranh, bảo vệ sự sống của con người và nền văn minh nhân loại.

- Giáo dục cho HS học tập tinh thần chiến đấu kiên cường chống chủ nghĩa phát xít, giải phóng đất nước của các dân tộc bị xâm lược, đặc biệt là cuộc chiến tranh vệ quốc vĩ đại của nhân dân Liên Xô.

II. Kịch bản bài giảng

TT	Vị trí	Kịch bản sư phạm		Kịch bản kĩ thuật
		Thiết kế nội dung	**Tương tác của HS với bài học**	
1	Slide chính	Cung cấp thông tin cho HS: tên bài học, người soạn bài giảng - Tên bài giảng: Chiến tranh thế giới thứ hai - Người soạn: Lưu Hoàng Nam - Thông tin liên hệ: Sđt, gmail,	- Biết được bản thân HS sẽ học bài gì, tên gì,… - Biết được người soạn bài giảng.	Slide 1 - Đặt tiêu đề tên bài rõ ràng - Không hiện icon và không tương tác - Hiển thị nội dung text. - Di chuột vào text để thể hiện hiệu ứng đổi màu chữ.
2	Slide khởi động	- HS xem video về "Ngày thứ ba đen tối" và trả lời 2 câu hỏi tương tác trong video để kết nối bài học mới. - Câu hỏi: + Câu 1: Ngày 29/10/1929 giao dịch chứng khoán ở New	- HS nghe đoạn video tư liệu và biết được một phần nguyên nhân xảy ra cuộc Chiến tranh thế giới thứ hai.	Slide 2 - Thiết kế đồng bộ việc chạy/ dừng video ứng với câu hỏi tương tác. - Tạo layer câu hỏi tương tác của HS khi làm việc với video.

		York sụp đổ được gọi là + Câu 2: Hiệu ứng Domino từ khủng hoảng kinh tế ở Mỹ đưa đến hậu quả gì? - Trong quá trình trả lời câu hỏi, HS nhận được tương tác trực tiếp bởi hiệu ứng ghi nhận đúng/sai khích lệ tinh thần học tập của HS.		- Thiết kế và chuẩn hóa nội dung câu hỏi/câu trả lời. - Thiết kế hiệu ứng đúng/sai và chuyển tiếp câu hỏi.
3	Slide hình thành kiến thức	Ở slide này, HS thấy được tiêu đề của bài giảng, xác định cấu trúc bài học. - Bài giảng có 5 phần chính: + Nguyên nhân dẫn tới chiến tranh + Diễn biến chính + Hậu quả của cuộc chiến tranh + Nguyên nhân thắng lợi + Ý nghĩa lịch sử + Vai trò của Liên Xô và các nước Đồng Minh	- HS chọn lần lượt các mục theo cấu trúc bài giảng đã thiết kế: Nguyên nhân → Diễn biến → Hậu quả → Nguyên nhân thắng lợi → Ý nghĩa lịch sử → Vai trò của Liên Xô và các nước Đồng Minh.	Slide 3 - Thiết kế hiệu ứng (đổi màu chữ,) cho tiêu đề từng mục. - Di chuyển vào tên mục đổi màu chữ để biết mình đang di chuột đến mục nào. - Thiết kế các layer ứng với nội dung các mục của bài học vào nội dung của từng mục để HS có thể học nội dung.
4	Mục 1:	Ở Layer này, trình bày nội dung của nguyên	- HS tiếp cận được nội dung	Layer 1

	Nguyên nhân dẫn tới chiến tranh	nhân dẫn tới chiến tranh và hình ảnh minh họa cho nội dung này. - Nguyên nhân sâu xa: Mâu thuẫn mới về quyền lợi, kinh tế và thuộc địa tiếp tục nảy sinh giữa các nước đế quốc. ➔ Hai khối đế quốc đối lập: khối dân chủ và khối phát xít. - Nguyên nhân trực tiếp: Thái độ dung dưỡng, thỏa hiệp với phát xít của Anh, Pháp, Mĩ ➔ sự bành trướng của phát xít và nguy cơ chiến tranh thế giới.	về nguyên nhân sâu xa và nguyên nhân trực tiếp. - HS nghe phần ghi âm giảng nội dung của mục để hỗ trợ các em có thể tiếp cận nội dung một cách đầy đủ hơn.	- Thiết kế hiệu ứng đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để HS có thể quan sát chi tiết hơn hình ảnh minh họa. - Ghi âm thuyết giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm.
5	Mục 2: Diễn biến chính	Ở đây có 2 layer trình bày diễn biến 2 giai đoạn của cuộc chiến tranh, HS đọc và nghe nội dung giảng và tương tác với các hình minh hoạ để bổ sung kiến thức. Giai đoạn 1: Chiến tranh bùng nổ và lan rộng khắp thế giới (từ ngày 1 – 9 – 1939 đến tháng 11 – 1942).	HS tìm hiểu kiến thức và nghe giảng của nội dung diễn biến chính của cuộc chiến tranh thế giới qua 2 giai đoạn. - HS di chuột vào ảnh bên phần minh họa để nghe chi tiết từng sự kiện.	Layer 2,3 - Thiết kế hiệu ứng đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa.

		- Sự kiện ngày 1/9/1939 và tháng 1/1942… Giai đoạn 2: Quân Đồng minh phản công, chiến tranh kết thúc (từ tháng 11/1942 đến 8/1945) - Sự kiện 9/5/1945 và 15/8/1945…		- Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm. - Thiết liên kết di chuột vào hình ảnh lược đồ quân Đức đánh chiếm châu Âu để nghe thuyết minh tham khảo diễn biến các giai đoạn của chiến tranh. - Di chuột vào hình ảnh trên thanh tiến trình ở layer tiếp theo (giai đoạn 2)
6	Mục 3: Hậu quả chiến tranh	Mục này trình bày hậu quả của cuộc chiến tranh thế giới, HS nghe và xử lí thông tin phần thống kê chi tiết thiệt hại. HS nắm được: - Chiến tranh thế giới thứ hai kết thúc với sự sụp đổ hoàn toàn của chủ nghĩa phát xít. - Cuộc chiến tranh này đã gây ra những hậu quả vô cùng nặng nề: nền kinh tế thế giới bị thiệt hại; nhiều thành phố, làng mạc, cơ sở sản xuất công nghiệp bị tàn phá.	HS đọc và nghe giảng của nội dung hậu quả của cuộc chiến tranh thế giới. - HS di chuột vào ảnh bên phần minh họa để nghe chi tiết về từng thiệt hại của cuộc chiến tranh.	Layer 4 - Thiết kế hiệu ứng đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa. - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm.

7	Mục 4: Nguyên nhân thắng lợi	Tại mục này, HS sẽ thấy được nguyên nhân thắng lợi của cuộc chiến tranh thế giới. - Đây là cuộc chiến tranh chính nghĩa của phe Đồng minh, của các dân tộc bị phát xít chiếm đóng và của các lực lượng tiến bộ trên toàn thế giới.	HS đọc và nghe âm thanh giảng của nội dung nguyên nhân thắng lợi. - HS di chuột vào ảnh bên phần minh họa để nghe chi tiết về hình ảnh "Tượng đài vinh danh chiến sĩ Hồng quân Liên Xô".	Layer 5 - Thiết kế hiệu ứng đổi màu chữ đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa. - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm.
8	Mục 5: Ý nghĩa lịch sử	Tại mục này, chúng ta thấy được ý nghĩa của cuộc chiến tranh thế giới. - Giúp nhân loại thoát khỏi thảm hoạ của chủ nghĩa phát xít. - Tạo nên bước chuyển biến căn bản của tình hình thế giới sau chiến tranh: hệ thống các nước xã hội chủ nghĩa ra đời, tương quan giữa các nước tư bản chủ nghĩa thay đổi,... - Tạo điều kiện cho phong trào giải phóng	HS đọc và nghe lời giảng về nguyên nhân thắng lợi.	Layer 6 - Thiết kế đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa. - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm.

		dân tộc, phong trào vì hoà bình, dân chủ và tiến bộ xã hội phát triển.		
9	Mục 6: Vai trò của Liên Xô và các nước Đồng minh.	Ở mục này nhấn mạnh vai trò đứng đầu của Liên Xô trong lực lượng chống phát xít. - Liên Xô, Mỹ, Anh là lực lượng đi đầu giữ vai trò trụ cột quyết định thắng lợi, trong đó Liên Xô có vai trò quyết định nhất.	HS đọc hoặc phối hợp nghe giảng về vai trò của Liên Xô và các nước Đồng minh. .- HS zoom hình ảnh về Vai trò của Liên Xô và các nước Đông Âu và chỉ ra được Liên Xô làm những gì để giữ vai trò quyết định.	Layer 7 - Thiết kế đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa. - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm. Thiết liên kết di chuột vào hình ảnh để nghe thuyết minh về vai trò của Đồng minh trong chiến tranh thông qua các hội nghị.
10	Slide luyện tập	Ở slide luyện tập này có hệ thống các câu hỏi để củng cố kiến thức cho HS thông qua hình thức câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn và hình thức điền khuyết.	HS đọc câu hỏi và lựa chọn đáp án chính xác - Dạng câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn: click vào đáp án mình đã	(Slide 4) - Thiết kế hiệu ứng đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS.

		- Dạng câu hỏi trắc nghiệm Câu 1: Các nước Anh, Pháp, Mỹ thuộc khối đế quốc nào? Câu 2 : Nội dung là nguyên nhân sâu xa dẫn đến Chiến tranh thế giới thứ hai? - Dạng câu hỏi điền khuyết Ngày 1 - 9 - 1939, Đức tấn công……Ngày 3 - 9 - 1939, Anh, Pháp tuyên chiến với….. Chiến tranh thế giới bắt đầu. - Trong quá trình trả lời câu hỏi, HS nhận được tương tác trực tiếp bởi hiệu ứng ghi nhận đúng/sai khích lệ tinh thần học tập của HS.	chọn, nếu đúng thì có thể sang câu tiếp theo, sai thì có thể trả lời lại. - Dạng câu hỏi điền khuyết: lựa chọn 1 trong những đáp án gợi ý để hoàn thiện nội dung.	- Thiết kế và chuẩn hóa nội dung câu hỏi/câu trả lời. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp HS có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa. - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm.
11	Slide vận dụng	Slide này, GV thiết kế tư liệu tham khảo và trả lời câu hỏi để khắc sâu kiến thức. - Câu hỏi: Click biểu tượng để đọc tài liệu tham khảo về hội nghị Ianta, viết đoạn văn khoảng 150	HS click vào biểu tượng để tham khảo thông tin thêm về bức ảnh. Click vào biểu tượng để trả lời câu hỏi củng cố kiến thức.	(Slide 5) - Thiết kế hiệu ứng đổi màu chữ cho nội dung. - Thiết kế và chuẩn hóa nội dung câu hỏi/câu trả lời.

		- 200 từ đánh giá về vai trò của Liên Xô và đồng minh trong chiến thắng chủ nghĩa phát xít.		- Thiết kế biểu tượng để giao nhiệm vụ cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa.

III. Diễn biến bài giảng

Giới thiệu tên bài, thông tin tác giả và thông tin liên lạc của tác giả.

Hình 1: Trang chính slide tên bài - Bài 4

1. Hoạt động khởi động

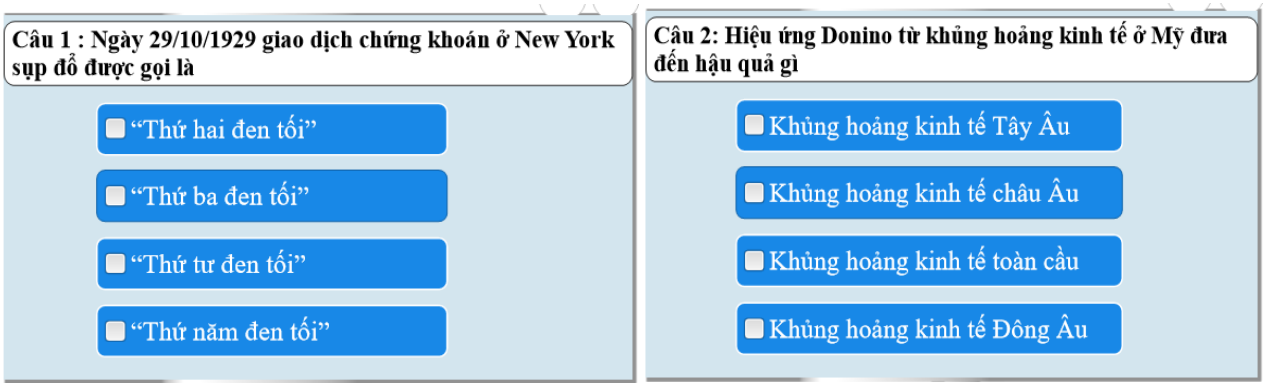
- HS xem video "Thứ ba đen tối là gì" và trả lời câu hỏi tương tác để vào bài học.

- Trả lời câu hỏi tương tác (HS trả lời đúng câu hỏi để video chạy tiếp).HS trả lời đúng để vào bài học

Hình 2: Slide khởi động - Bài 4

- HS xem video "Thứ ba đen tối là gì" và trả lời câu hỏi tương tác để vào bài học.

- Trả lời câu hỏi tương tác (HS trả lời đúng câu hỏi để video chạy tiếp). HS trả lời đúng để vào bài học.



Hình 3: Câu hỏi tương tác trong video khởi động - Bài 4

2. Hoạt động hình thành kiến thức

HS click lần lượt vào đối tượng bên trái để vào nội dung từng mục:

- Nguyên nhân dẫn đến chiến tranh

- Diễn biến chính

- Hậu quả của chiến tranh

- Nguyên nhân thắng lợi

- Ý nghĩa lịch sử

- Vai trò của Liên Xô với các nước Đồng minh

Hình 4: Slide hình thành kiến thức - Bài 4

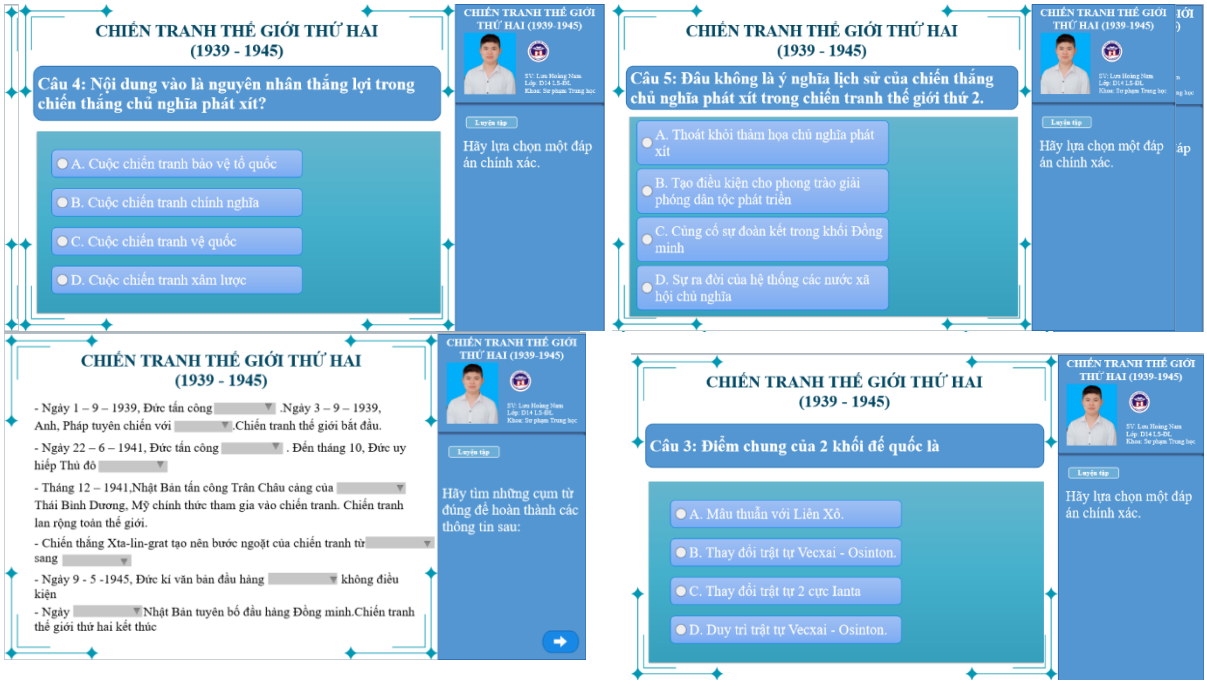
Cụ thể, HS click vào đối tượng "Nguyên nhân dẫn đến chiến tranh" để vào layer tìm hiểu nội dung kiến thức của mục, và làm tương tự cho các nội dung kiến thức khác của bài.

Hình 5: Layer nguyên nhân dẫn đến chiến tranh - Bài 4

Trong mỗi nội dung kiến thức, HS có thể trải nghiệm với các kiến thức tham khảo.

3. Hoạt động luyện tập

HS lựa chọn một đáp án chính xác để củng cố lại những kiến thức mình đã được tiếp thu thông qua bài giảng.



Hình 6: Slide câu hỏi luyện tập - Bài 4

Đọc câu hỏi và chọn 1 trong các đáp án phù hợp để đến với câu hỏi tiếp theo.

4. Hoạt động vận dụng

Ở slide này có hình ảnh 3 nguyên thủ quốc gia: Thủ tướng Anh – U. Sócsin, Tổng thống Mĩ – Ph. Rudoven, Chủ tịch Hội đồng Bộ trưởng Liên Xô - 1. Xtalin (từ trái sang phải) tại Hội nghị lanta. Ở đây bài giảng đã được thiết kế các nút tương ứng để HS có thể đọc để tìm hiểu thêm về các nhân vật có mặt trong bức ảnh này.

Hình 7: Slide phần vận dụng - Bài 4

Sau khi đọc tham khảo về các nhân vật lịch sử, HS hãy thực hiện yêu cầu của bài giảng: Viết đoạn văn khoảng 10 dòng đánh giá về vai trò của Liên Xô và đồng minh trong chiến thắng chống chủ nghĩa phát xít.

Slide kết thúc

Tạm biệt HS và hẹn gặp lại

Hình 8: Slide kết thúc bài giảng - Bài 4

IV. Kết quả thiết kế

https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1I2pQW_DmDsd6H07ONk_JLcW6PohPtxp5

Link rút gọn: https://tinyurl.com/yoqokzpn

2.2.3.2. Bài 6. Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc và sự thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam

I. Yêu cầu cần đạt

Về kiến thức

- Nêu được những nét chính về hoạt động của Nguyễn Ái Quốc trong những năm 1918-1930.

- Nhận biết được quá trình và ý nghĩa của việc thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam; đánh giá được vai trò của Nguyễn Ái Quốc trong quá trình thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam.

Về năng lực

- Năng lực chung: giải quyết được những nhiệm vụ học tập một cách độc lập, theo nhóm và thể hiện sự sáng tạo; góp phần phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác qua hoạt động nhóm và trao đổi công việc với GV.

- Năng lực riêng: năng lực tìm hiểu lịch sử, nhận diện được các tư liệu lịch sử (tư liệu viết, hình ảnh...), biết cách sưu tầm và khai thác tư liệu để tìm hiểu về hoạt động của Nguyễn Ái Quốc trong những năm 1918 - 1930; năng lực nhận thức và tư duy lịch sử: nhận biết được quá trình và ý nghĩa của việc thành lập Đảng; từ đó đánh giá được vai trò của Nguyễn Ái Quốc trong quá trình thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam.

Về phẩm chất

- Yêu nước, trách nhiệm: trân trọng và biết ơn công lao của những nhà yêu nước, cách mạng trong cuộc đấu tranh giải phóng dân tộc.

- Học hỏi lí tưởng vì sự nghiệp giải phóng dân tộc của Nguyễn Ái Quốc và các nhà yêu nước, cách mạng Việt Nam. Rút ra bài học cho bản thân.

II. Kịch bản bài giảng

TT	Vị trí	Kịch bản sư phạm		Kịch bản kĩ thuật
		Thiết kế nội dung	Tương tác của HS với bài học	

1	Slide chính	Cung cấp thông tin cho HS: tên bài học, người soạn bài giảng. - Tên bài giảng: Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc và sự thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam - Người soạn: Lưu Hoàng Nam - Thông tin liên hệ: Sđt, gmail.	- Biết được bản thân HS sẽ học bài gì, tên gì,… - Biết được người soạn bài giảng.	Slide 1 - Đặt tiêu đề tên bài rõ ràng. - Không hiện icon và không tương tác - Hiển thị nội dung text. - Di chuột vào text để thể hiện hiệu ứng đổi màu chữ.
2	Slide khởi động	HS xem video : Hành trình cứu nước của Nguyễn Ái Quốc và trả lời các câu hỏi tương tác của video để vào bài học - Câu hỏi: + Câu 1: "Hành trình xa nước" được nhắc tới trong video là của ai? + Câu 2: Trong hành trình tìm đường cứu nước, nơi đầu tiên Bác Hồ đặt chân đến là ở đâu? + Câu 3: Tại sao Nguyễn Ái Quốc lại đi sang Pháp? - Trong quá trình trả lời câu hỏi, HS nhận được tương tác trực	- HS nghe đoạn video tư liệu và biết được nơi Nguyễn Ái Quốc đặt chân đầu tiên trong hành trình đi tìm đường cứu nước.	(Slide 2) - Căn chỉnh video đủ và đạt nội dung. - Thiết kế layer câu hỏi để tạo sự tương tác của HS với video học tập. - Thiết kế câu hỏi đủ nội dung, chính xác kiến thức. - Thiết kế hiệu ứng đúng sai và chuyển tiếp câu hỏi

		tiếp bởi hiệu ứng ghi nhận đúng/sai khích lệ tinh thần học tập của HS.		
3	Slide hình thành kiến thức	Ở slide này, HS sẽ thấy được nội dung tiêu đề của bài giảng, xác định được bài học này có mấy phần chính. - Bài giảng có 2 phần chính: + Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc từ năm 1918 đến năm 1930 + Sự thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam	- HS chọn lần lượt các mục theo cấu trúc bài giảng đã thiết kế. - Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc từ năm 1918 đến năm 1930 → Sự thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam.	(Slide 3) - Thiết kế hiệu ứng cho tiêu đề từng mục. - Di chuyển vào tên mục đổi màu chữ để biết mình đang di chuột đến mục nào. - Trigger các mục của bài học vào nội dung của từng mục để HS có thể học nội dung.
4	Mục 1: Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc từ năm 1918 đến năm 1930	Ở Layer này, trình bày nội dung gồm 3 phần: + Nguyễn Ái Quốc tại Pháp + Nguyễn Ái Quốc tại Liên Xô + Nguyễn Ái Quốc tại Trung Quốc	- HS biết được nội dung quá trình hoạt động của Người từ năm 1918 – 1930.	Layer 1 - Thiết kế hiệu ứng đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Ghi âm lời giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm.
5	Hoạt động	Trình bày giai đoạn Nguyễn Ái Quốc ở	HS đọc và nghe giảng của nội	Layer 2

	của Nguyễn Ái Quốc tại Pháp	Pháp, HS đọc và nghe nội dung giảng và tương tác với các hình minh hoạ để tiếp thu kiến thức. - Đầu năm 1919, gia nhập Đảng Xã hội Pháp. - Tháng 6 - 1919, gửi bản Yêu sách của nhân dân An Nam tới Hội nghị Véc-xai. - Tháng 7 - 1920, đọc Sơ thảo lần thứ nhất những Luận cương về vấn đề dân tộc và vấn đề thuộc địa của Lê-nin. - Tháng 12 - 1920, tham dự Đại hội Tua - Năm 1921, lập ra Hội Liên hiệp thuộc địa. - Năm 1922, là chủ bút báo Người cùng khổ.	dung giai đoạn của ở Pháp của Nguyễn Ái Quốc. - HS di chuột vào ảnh bên phần minh họa để nghe chi tiết từng sự kiện.	- Thiết kế hiệu ứng đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm: Tài liệu bản yêu sách của Nhân dân An Nam.
6	Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc tại	Trình bày giai đoạn Nguyễn Ái Quốc ở Liên Xô, HS đọc và nghe giảng và tương tác với các hình minh hoạ để tiếp thu kiến thức.	HS đọc và có thể phối hợp nghe giảng về giai đoạn Nguyễn Ái Quốc ở Liên Xô của.	Layer 3 - Thiết kế hiệu ứng đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS.

	Liên Xô	- Tháng 10 - 1923, được bầu vào Hội đồng Quốc tế Nông dân. - Tháng 6 - 1924, trình bày tham luận tại Đại hội lần thứ V của Quốc tế Cộng sản. - Từ năm 1923 đến năm 1924, viết bài cho tạp chí Thư tín quốc tế, báo Sự thật,... ➔Nguyễn Ái Quốc đã chuẩn bị về tư tưởng, chính trị cho sự ra đời của Đảng Cộng sản Việt Nam.	- HS di chuột vào ảnh bên phần minh họa để nghe chi tiết từng sự kiện.	- Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm.
7	Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc tại Trung Quốc	Trình bày giai đoạn Nguyễn Ái Quốc hoạt động ở Trung Quốc, HS đọc và có thể phối hợp nghe giảng; tương tác với các hình minh hoạ để tiếp thu kiến thức. - Từ năm 1925 đến năm 1927, sáng lập Hội Việt Nam Cách mạng Thanh niên, xuất bản tờ báo Thanh niên.	HS đọc và nghe giảng giai đoạn hoạt động ở Trung Quốc của Nguyễn Ái Quốc. - HS di chuột vào ảnh bên phần minh họa để nghe chi tiết từng sự kiện.	Layer 4 - Thiết kế hiệu ứng đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm.

		- Tháng 7 - 1925, tham gia sáng lập Hội liên hiệp các dân tộc bị áp bức. - Đầu năm 1927, xuất bản tác phẩm Đường Kách mệnh.		Tài liệu Đường Kách Mệnh
8	Mục 2: Sự thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam	Ở layer này, trình bày nội dung gồm 2 nội dung: + Sự ra đời các tổ chức cộng sản ở Việt Nam + Hội nghị thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam	- HS biết được nội dung quá trình thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam.	Layer 5 - Thiết kế hiệu ứng đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm.
9	Sự ra đời các tổ chức cộng sản ở Việt Nam	Tại mục này, HS thấy được sự ra đời của ba tổ chức Cộng sản. - Bối cảnh: Phong trào "vô sản hoá" chủ nghĩa Mác – Lê-nin được truyền bá vào Việt Nam, phong trào công nhân và phong trào yêu nước phát triển mạnh mẽ →nhu cầu cần phải thành lập Đảng Cộng sản. - Ba tổ chức cộng sản lần lượt ra đời trong	HS đọc và có thể phối hợp nghe giảng Sự ra đời các tổ chức cộng sản ở Việt Nam. - HS di chuột vào ảnh bên phần minh họa để nghe chi tiết về hình ảnh.	Layer 6 - Thiết kế hiệu ứng đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm. Tài liệu thuyết minh nhà số 5D Hàm Long.

		năm 1929: Đông Dương Cộng sản Đảng, An Nam Cộng sản Đảng, Đông Dương Cộng sản Liên đoàn.		
10	Hội nghị thành lập Đảng cộng sản Việt Nam	Tại đây, chúng ta sẽ tìm hiểu rõ hơn về vấn đề mà 3 tổ chức cộng sản gặp phải, buộc phải có một chính đảng lãnh đạo cách mạng, hội nghị thành lập Đảng, ý nghĩa lịch sử sự ra đời của ĐCS Việt Nam. - Ba tổ chức cộng sản hoạt động riêng rẽ, có nguy cơ chia rẽ lớn. - Nguyễn Ái Quốc triệu tập và chủ trì Hội nghị hợp nhất các tổ chức cộng sản tại Hương Cảng (Trung Quốc) vào đầu năm 1930. - Hội nghị nhất trí tán thành việc thống nhất các tổ chức cộng sản để thành lập một đảng duy nhất là	HS đọc và có thể phối hợp nghe giảng về Hội nghị thành lập Đảng cộng sản Việt Nam; di chuyển vào các hình ảnh để nghe bổ sung kiến thức về thành phần tham dự hội nghị thành lập Đảng.	Layer 7 - Thiết kế đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa - Ghi âm lời giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm. Tài liệu thuyết minh thành phần tham gia hội nghị thành lập Đảng cộng sản Việt Nam.

		Đảng Cộng sản Việt Nam. - Đảng Cộng sản Việt Nam ra đời đã chấm dứt sự khủng hoảng về đường lối cứu nước và giai cấp lãnh đạo, là bước chuẩn bị tất yếu đầu tiên cho những bước phát triển nhảy vọt về sau của cách mạng Việt Nam.		
11	Slide luyện tập	Ở slide luyện tập này có tập hợp các layer câu hỏi để củng cố kiến thức cho HS thông qua hình thức câu hỏi trắc nghiệm chọn 4 phương án và hình thức điền khuyết để hoàn thành câu hoàn chỉnh. - Dạng câu hỏi trắc nghiệm - Câu 1: Nguyễn Ái Quốc đọc Sơ thảo lần thứ nhất những Luận cương về vấn đề dân tộc và vấn đề thuộc địa của Lê-nin (7/1920) đánh dấu sự kiện ́g?	HS đọc câu hỏi và lựa chọn đáp án chính xác. - Dạng câu hỏi trắc nghiệm: click vào đáp án đã chọn, nếu đúng thì có thể sang câu tiếp theo, sai thì có thể trả lời lại. - Dạng câu hỏi điền khuyết: lựa chọn 1 trong những đáp án gợi ý để hoàn thiện nội dung.	(Slide 4) - Thiết kế đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm.

		- Câu 2: Các bài giảng của Nguyễn Ái Quốc ở các lớp huấn luyện tại Quảng Châu được xuất bản thành tác phẩm nào? - Câu 3: Hội nghị hợp nhất các tổ chức cộng sản (3/2/1930) đã thống nhất đặt tên Đảng là gì? - Dạng câu hỏi điền khuyết. - Bản Yêu sách của nhân dân An Nam gửi tới Hội nghị Véc-xai (6/1919), Người kí tên là …		
12	Slide vận dụng	Ở slide vận dụng này, thiết kế dạng câu hỏi điền khuyết vào chỗ trống một đoạn trong bài thơ: Người đi tìm hình của nước. Đất nước đẹp vô cùng. Nhưng …… Có nhớ chăng hỡi gió rét thành … Một …. Bác chống lại cả một mùa băng giá	HS di chuyển chuột vào hình ảnh để nghe ngâm thơ và chú ý để điền chữ còn thiếu. Lựa chọn 1 trong những đáp án gợi ý để hoàn thiện câu hoàn chỉnh.	(Slide 5) - Thiết kế hiệu ứng đổi màu cho nội dung - Thiết kế biểu tượng để giao nhiệm vụ cho HS. - Xác định câu hỏi rõ ràng minh bạch để giao cho HS.

		Và sương mù thành ….. Người có nhớ…		

III. Diễn biến bài giảng

Hình 9: Trang chính slide tên bài - Bài 6

1. Hoạt động khởi động

Hình 10: Slide khởi động - Bài 6

- HS xem video "Hành trình tìm đường cứu nước của Chủ tịch Hồ Chí Minh" và trả lời câu hỏi tương tác để vào bài học.

- HS phải trả lời câu hỏi tương tác (HS trả lời đúng câu hỏi để video chạy tiếp). HS trả lời đúng để vào bài học.

Hình 11: Câu hỏi tương tác trong video khởi động - Bài 6

2. Hoạt động hình thành kiến thức

Hình 12: Slide hình thành kiến thức - Bài 6

HS click lần lượt vào đối tượng bên trái để vào nội dung từng mục

- Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc từ 1918 đến năm 1930

+ Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc tại Pháp

+ Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc tại Liên Xô

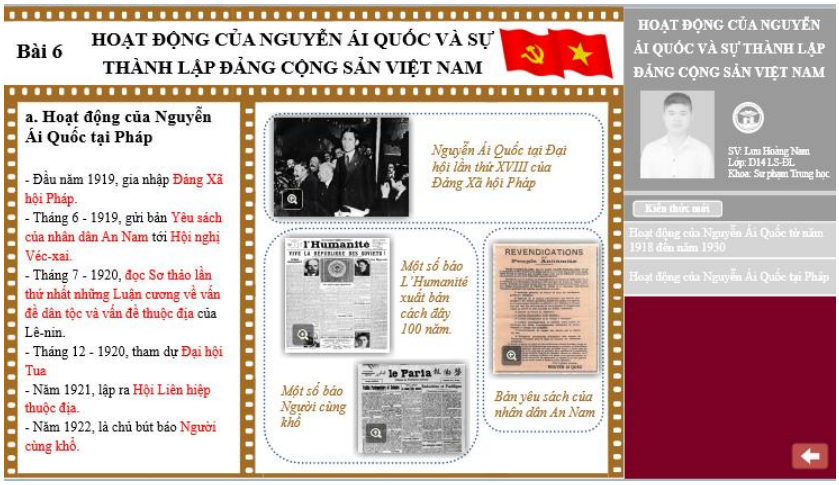
+ Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc tại Trung Quốc

- Sự thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam

+ Sự ra đời các tổ chức cộng sản ở Việt Nam

+ Hội nghị thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam

Cụ thể, HS click vào đối tượng "Hoạt dộng Nguyễn Ái Quốc tại Pháp" để vào layer tìm hiểu nội dung kiến thức của mục và làm tương tự cho các nội dung kiến thức khác của bài.

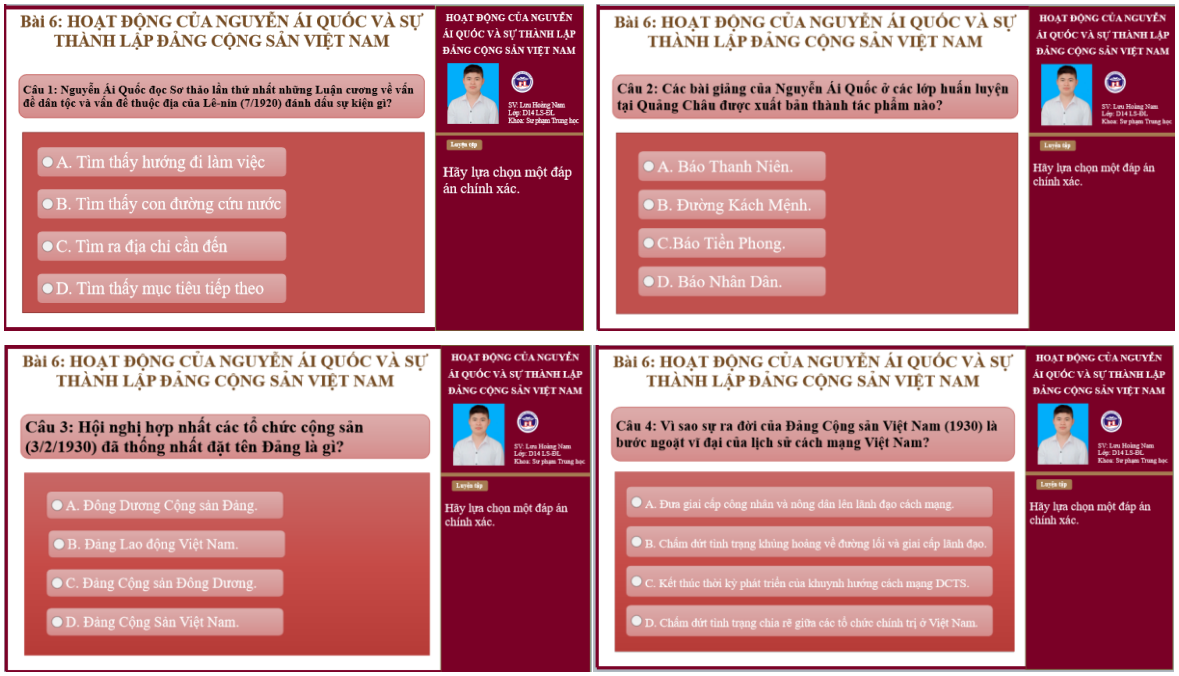


Hình 13: Layer Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc tại Pháp - Bài 6

Trong mỗi nội dung kiến thức, HS có thể trải nghiệm với các kiến thức tham khảo.

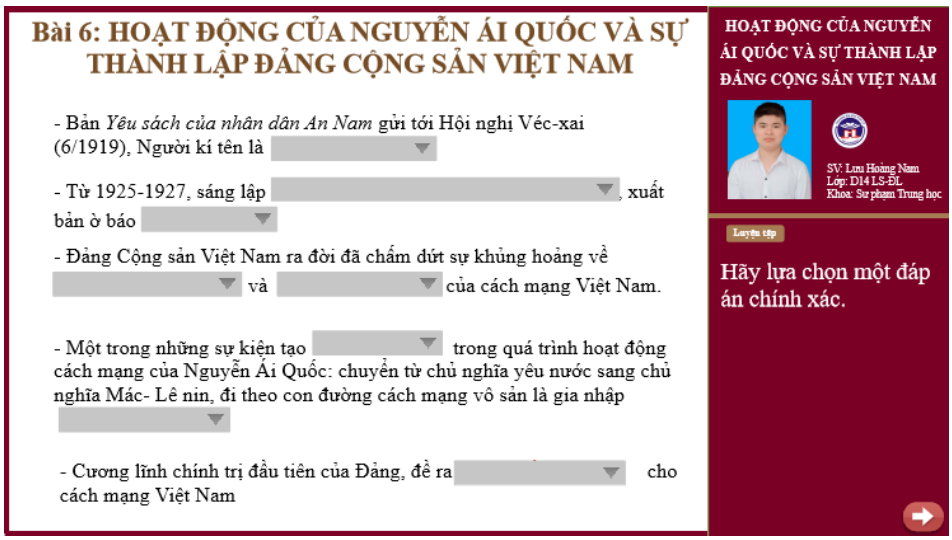
3. Hoạt động luyện tập

HS hãy lựa chọn một đáp án chính xác để củng cố lại những kiến thức mình đã được tiếp thu thông qua bài giảng.



Hình 14: Slide câu hỏi luyện tập dạng trắc nghiệm nhiều đáp án - Bài 6

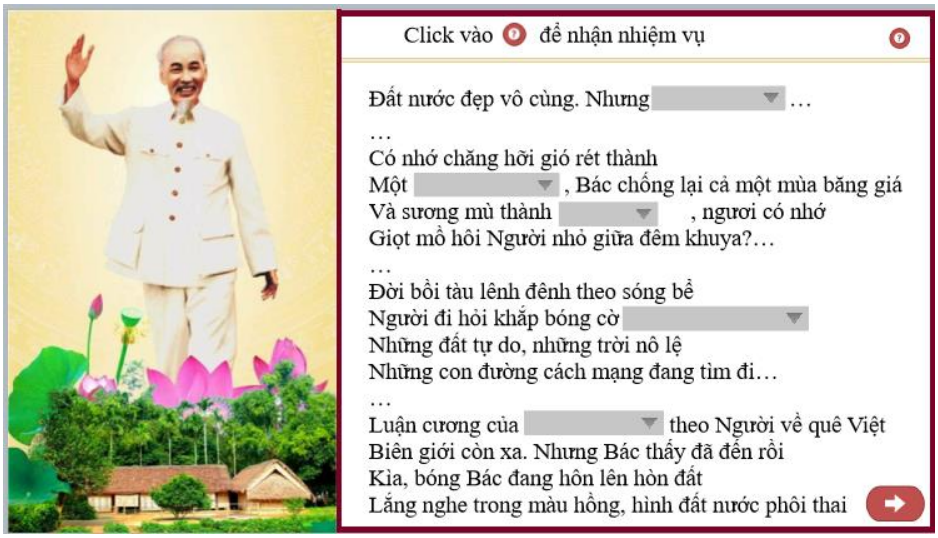
Đọc câu hỏi và chọn 1 trong các đáp án phù hợp để đến với câu hỏi tiếp theo



Hình 15: Slide câu hỏi luyện tập dạng điền khuyết - Bài 6

Lựa chọn đáp án phù hợp điền vào chỗ trống để hoàn thiện các đoạn văn sau

4. Hoạt động vận dụng



Hình 16: Slide câu hỏi vận dụng dạng điền khuyết - Bài 6

Ở phần vận dụng này, HS lắng nghe đoạn ngâm thơ và điền vào chỗ trống các từ còn thiếu để có các đoạn thơ hoàn thiện.

IV. Kết quả thiết kế

https://drive.google.com/drive/u/1/folders/11TbvrnIztX5mtHb1ZdVGjmM1dIniI5CY

Link rút gọn: https://tinyurl.com/yuqd8vc8

2.2.3.3. Bài 17. Vùng Tây Nguyên

I. Yêu cầu cần đạt

Kiến thức

- Trình bày được đặc điểm vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ của vùng.

- Trình bày được thế mạnh và hạn chế về điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên của vùng.

- Nhận xét được đặc điểm dân cư, văn hoá của các dân tộc Tây Nguyên.

- Trình bày được sự phát triển và phân bố các ngành kinh tế thế mạnh của vùng Tây Nguyên.

- Trình bày được các vấn đề môi trường trong phát triển.

Năng lực

- Năng lực chung: tự chủ và tự học: tự xác định và thực hiện các nhiệm vụ học tập; giao tiếp và hợp tác: hợp tác và giao tiếp với bạn trong thực hiện nhiệm vụ học tập; giải quyết vấn đề và sáng tạo: phát hiện vấn đề từ nhiệm vụ học tập và tìm cách giải quyết.

- Năng lực đặc thù: nhận thức khoa học Địa lí: nhận thức thế giới theo quan điểm không gian, giải thích các hiện tượng và quá trình địa lí vùng Tây Nguyên; tìm hiểu địa lí: Sử dụng các công cụ của Địa lí học: Bản đồ, biểu đồ, sơ đồ, bảng số liệu, khai thác internet nội dung có liên quan đến bài học.

Phẩm chất

- Thêm yêu quý và có trách nhiệm trong việc bảo vệ tài nguyên thiên nhiên, môi trường,... vùng Tây Nguyên.

- Tôn trọng sự đa dạng về văn hóa các vùng, miền.

II. Kịch bản bài giảng

TT	Vị trí	Kịch bản sư phạm		Kịch bản kĩ thuật
		Thiết kế nội dung	Tương tác của HS với bài học	

1	Slide chính	Cung cấp thông tin cho HS: tên bài học, người soạn bài giảng - Tên bài giảng: Vùng Tây Nguyên - Người soạn: Lưu Hoàng Nam - Thông tin liên hệ: Sđt, gmail.	- Biết được bản thân HS sẽ học bài gì, tên gì,… - Biết được người soạn bài giảng.	(Slide 1) - Đặt tiêu đề tên bài rõ ràng. - Không hiện icon và không tương tác - Hiển thị nội dung text. - Di chuột vào text để thể hiện hiệu ứng đổi màu chữ.
2	Slide khởi động	HS chơi trò chơi điền vào ô trống, di chuyển tên các tỉnh thành của Tây Nguyên vào đúng vị trí. - Gia Lai - Kon Tum - Đắk Lăk - Đắk Nông - Lâm Đồng - Trong quá trình trả lời câu hỏi, HS nhận được tương tác trực tiếp bởi hiệu ứng ghi nhận đúng/sai khích lệ tinh thần học tập của HS.	- HS vận dụng khả năng hiểu biết của bản thân để làm bài tập khởi động.	(Slide 2) - Thiết kế hiệu ứng kéo thả đáp án đúng - Thiết kế câu hỏi đủ nội dung, chính xác kiến thức. - Thiết kế hiệu ứng đúng sai và chuyển tiếp câu hỏi.
3	Slide hình thành kiến thức	Ở slide này, HS sẽ thấy được nội dung tiêu đề của bài giảng, xác định được bài học này có mấy phần chính. - Bài giảng có 5 phần chính: + Vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ + Điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên + Dân cư, văn hóa	- HS chọn lần lượt các mục theo cấu trúc bài giảng đã thiết kế: Vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ ➔ Điều kiện	(Slide 3) - Thiết kế hiệu ứng cho tiêu đề từng mục. - Di chuyển vào tên mục đổi màu chữ để biết mình đang di chuột đến mục nào.

		+ Các ngành kinh tế mạnh + Các vấn đề môi trường trong phát triển.	tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên ➔ Dân cư, văn hóa ➔ Các ngành kinh tế mạnh ➔ Các vấn đề môi trường trong phát triển.	- Trigger các mục của bài học vào nội dung của từng mục để HS có thể học nội dung.
4	Mục 1: Vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ	Ở Layer này, trình bày nội dung về vị trí địa lý và phạm vi lãnh thổ của Vùng Tây Nguyên. - Vùng Tây Nguyên có tổng diện tích hơn 54 nghìn km², chiếm 16,5% diện tích cả nước (năm 2021); bao gồm 5 tỉnh: Kon Tum, Gia Lai, Đắk Lắk, Đắk Nông và Lâm Đồng. - Vùng Tây Nguyên giáp với Bắc Trung Bộ và Duyên hải miền Trung, Đông Nam Bộ và hai nước Lào và Cam-pu-chia. => Vùng Tây Nguyên: + Có vị trí chiến lược quan trọng về kinh tế, chính trị, quốc phòng an ninh.	- HS tìm hiểu được vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ của vùng Tây Nguyên.	Layer 1 - Thiết kế đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm.

		+ Có nhiều thuận lợi trong giao thương với các vùng trong nước. + Đóng vai trò quan trọng trong kết nối với các nước Đông Nam Á lục địa.		
5	Mục 2: Điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên	Trình bày được thế mạnh và điểm hạn chế của điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên. - Địa hình và đất - Khí hậu - Nguồn nước - Khoáng sản - Sinh vật.	HS đọc thông tin bài học và có thể phối hợp nghe về thế mạnh của từng điều kiện và tài nguyên thiên nhiên và hạn chế chung của Tây Nguyên.	Layer 2,3,4,5,6,7 - Thiết kế đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh bản đồ tự nhiên vùng Tây Nguyên lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa. - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm. - Dùng liên kết maker để tạo câu hỏi và tham khảo cho thế mạnh của tài nguyên khoáng sản. - Chèn video để làm rõ hạn chế của vùng Tây Nguyên (hạn hán).

6	Mục 3: Dân cư, văn hóa	Tại layer này thiết kế nội dung về dân cư và văn hóa độc đáo, phong phú của vùng Tây Nguyên. Dân cư - Năm 2021, số dân của vùng khoảng 6 triệu người. - Tỉ lệ tăng tự nhiên là 1,25% - cao hơn mức trung bình cả nước. - Là vùng thưa dân, mật độ dân số 111 người/km2 năm 2021. - Dân cư chủ yếu sống ở nông thôn, chiếm 71% tổng số dân năm 2021. - Tây Nguyên có nhiều thành phần dân tộc nhất nước ta. Văn hóa - Tây Nguyên là một trong những vùng có văn hoá đa dạng, độc đáo của nước ta. - Tây Nguyên có nhiều di sản vật thể, phi vật thể, điển hình là Không gian văn hoá Cồng chiêng Tây Nguyên, lễ Đua Voi, Cơm Mới,.. - Kiến trúc đặc trưng của Tây Nguyên là nhà Rông, nhà Dài. - Tây Nguyên có nhiều loại nhạc cụ độc đáo như cồng, chiêng, đàn đá, đàn t'rưng, tù và,...	HS đọc thông tin bài học và có thể phối hợp nghe giảng nội dung dân cư và văn hóa. - HS di chuột vào ảnh bên phần minh họa để nghe chi tiết.	Layer 8,9 - Thiết kế đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa. - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm.

		- Đồng bào Tây Nguyên có kinh nghiệm sản xuất nông, lâm nghiệp; có truyền thống đoàn kết.		
7	Mục 4: Các ngành kinh tế mạnh	Các ngành kinh tế là thế mạnh của Tây Nguyên được trình bày chi tiết, mạch lạc. Khái quát chung - Tổng sản phẩm trên địa bàn vùng Tây Nguyên tăng nhanh, chiếm khoảng 3,7% GDP cả nước (năm 2021). - Cơ cấu kinh tế có sự chuyển dịch theo hướng: giảm tỉ trọng ngành nông nghiệp, lâm nghiệp và thuỷ sản, tăng tỉ trọng ngành công nghiệp và xây dựng. - Một số ngành kinh tế thế mạnh là: phát triển cây công nghiệp lâu năm và cây ăn quả, lâm nghiệp, công nghiệp sản xuất điện, du lịch. - Nội dung chi tiết: Cây công nghiệp Cây ăn quả Điện, du lịch	HS đọc và nghe giảng khái quát chung của các ngành kinh tế và các ngành kinh tế mũi nhọn của Tây Nguyên. - HS di chuột vào ảnh bên phần minh họa để nghe chi tiết.	Layer 10,11,12,13,14,15 - Thiết kế đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa. - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm.
8	Mục 5: Các vấn đề môi	Trình bày các vấn đề được quan tâm của vùng Tây Nguyên. - Tây Nguyên đang phải đối mặt với một số vấn đề về môi	- HS biết được các vấn đề môi trường của vùng Tây Nguyên.	Layer 16 - Thiết kế đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để

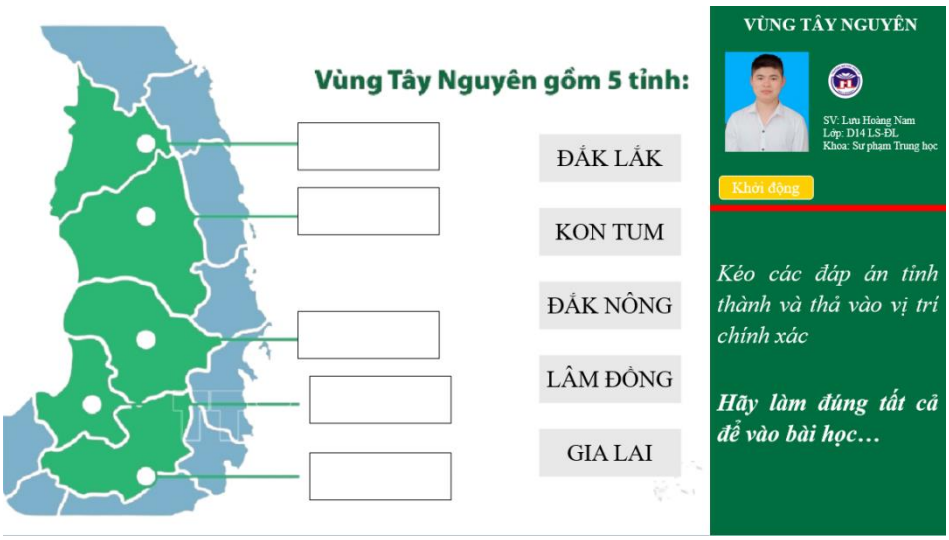
	trường trong phát triển.	trường và suy giảm tài nguyên như: + Môi trường nước ở một số nơi bị ô nhiễm bởi các hoạt động khai thác khoáng sản, sử dụng hoá chất và phân bón trong trồng trọt, hoạt động chăn nuôi gia súc. + Hiện tượng mất rừng và suy thoái rừng vẫn đang diễn ra, nguyên nhân do khai thác gỗ trái phép, chặt phá rừng để phát triển cây công nghiệp.		khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm. - Chèn video để tìm hiểu các vấn đề môi trường trong phát triển vấn đề rừng của Tây Nguyên.
9	Slide luyện tập	Ở slide luyện tập này có tập hợp các layer câu hỏi để củng cố kiến thức cho HS thông qua hình thức câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn và hình thức điền khuyết để hoàn thành câu hoàn chỉnh. - Dạng câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn Câu 1: Tây Nguyên bao gồm những tỉnh nào sau đây? Câu 2: Loại đất nào sau đây chiếm diện tích lớn nhất ở vùng Tây Nguyên? Câu 3: Địa hình của Tây Nguyên có đặc điểm nào sau đây? - Dạng câu hỏi tương tác trong video	HS đọc câu hỏi và lựa chọn đáp án chính xác. - Dạng câu hỏi trắc nghiệm: click vào đáp án đã chọn, nếu đúng thì có thể sang câu tiếp theo, sai thì có thể trả lời lại - Dạng câu hỏi trắc nghiệm: lựa chọn 1	(Slide 4) - Thiết kế đổi màu chữ nói chung và màu chữ riêng cho những từ khóa để khắc sâu kiến thức cơ bản cho HS. - Thiết kế zoom hình ảnh lên để giúp các em có thể quan sát chi tiết hơn hình minh họa. - Ghi âm giọng giảng rõ ràng mạch lạc, truyền cảm.

		Câu 1: Những nhạc cụ được phản ánh trong video? Câu 2: Những lễ hội nào của Tây Nguyên được đề cập qua tư liệu này? - Trong quá trình trả lời câu hỏi, HS nhận được tương tác trực tiếp bởi hiệu ứng ghi nhận đúng/sai khích lệ tinh thần học tập của HS.	trong các đáp án gợi ý để hoàn thiện nội dung.	
10	Slide vận dụng	HS sưu tầm thông tin, hình ảnh về một số nét văn hóa đặc sắc của người dân Tây Nguyên (lễ hội, kiến trúc, nhạc cụ) và nộp vào đường link Padlet.	HS sao chép link Padlet để gửi bài tập vào.	(Slide 5) - Thiết kế link forms câu hỏi chuẩn kiến thức. - Xác định câu hỏi rõ ràng minh bạch để giao cho HS.

III. Diễn biến bài giảng

Hình 17: Trang chính slide tên bài - Bài 17

1. Hoạt động khởi động



Hình 18: Slide khởi động - Bài 17

- HS kéo các đáp án thả vào ô trống vị trí của các tỉnh của vùng Tây Nguyên.

- HS kéo thả đúng vị trí của 5 tỉnh thành để tiếp tục vào bài học mới.

2. Hoạt động hình thành kiến thức

Hình 19: Slide hình thành kiến thức mới - Bài 17

HS click lần lượt vào đối tượng các mục trên màn hình để vào từng phần của bài giảng.

- Vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ

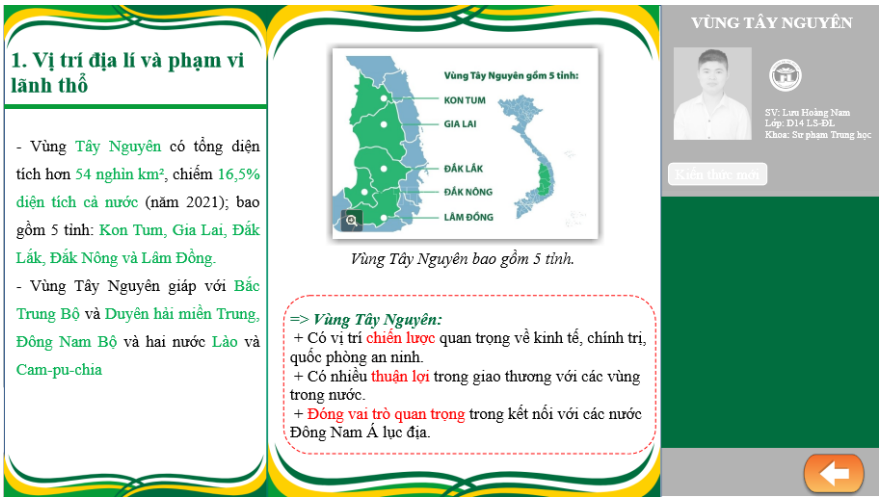
- Điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên

- Dân cư, văn hóa

- Các ngành kinh tế mạnh

- Các vấn đề môi trường trong phát triển

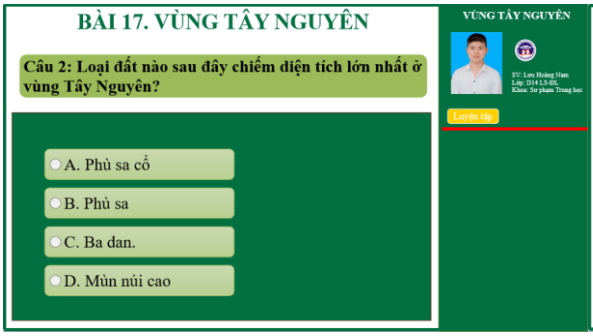
Cụ thể, HS click vào đối tượng "Vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ" để vào layer tìm hiểu nội dung kiến thức của mục, và làm tương tự cho các nội dung kiến thức khác của bài.



Hình 20: Layer vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ - Bài 17

Trong mỗi nội dung kiến thức, HS có thể tiếp cận với các kiến thức tham khảo.

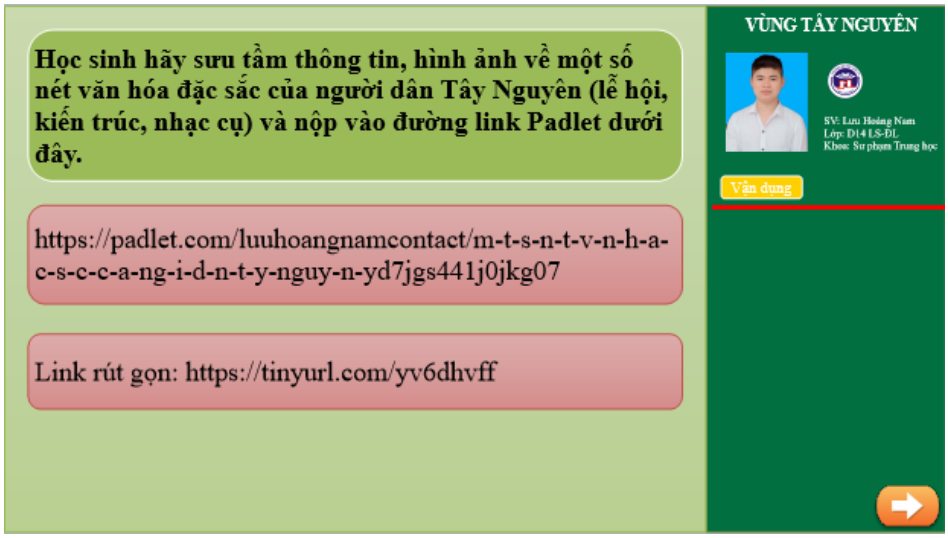
3. Hoạt động luyện tập



Hình 21: Slide phần luyện tập - Bài 17

HS hãy lựa chọn một đáp án chính xác để củng cố lại những kiến thức mình đã được tiếp thu thông qua bài giảng.

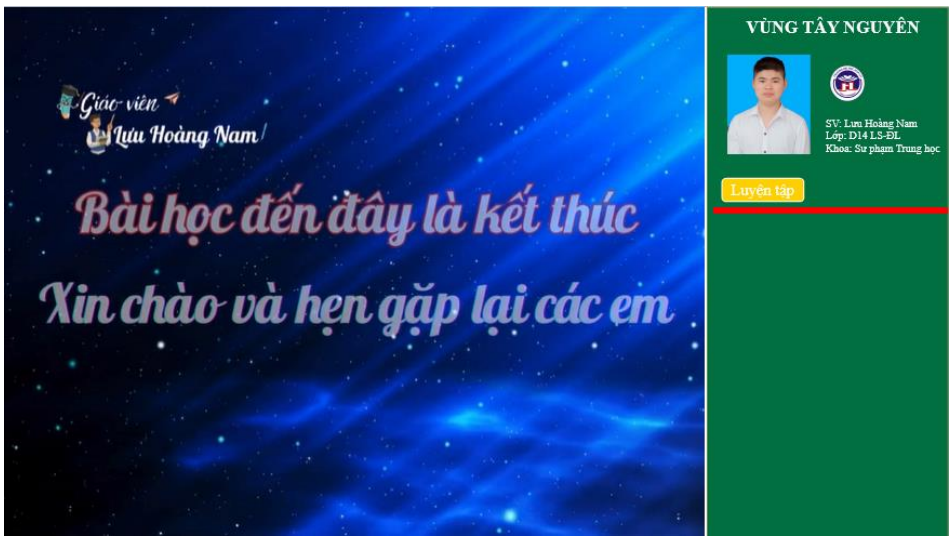
4. Hoạt động vận dụng



Hình 22: Slide phần vận dụng - Bài 17

Slide kết thúc

Tạm biệt HS và hẹn gặp lại



Hình 23: Slide kết thúc bài giảng - Bài 17

IV. Kết quả thiết kế

https://drive.google.com/drive/u/1/folders/18FXgXb8bfch63gEmQYbDhM_yqey4vTkt

Link rút gọn: https://tinyurl.com/yspez4hm

TIỂU KẾT CHƯƠNG 2

Chương 2 đã giới thiệu tổng quan các phần mềm thiết kế bài giảng điện tử, trong đó Storyline được đánh giá cao nhờ khả năng tạo bài giảng có tính tương tác mạnh với các tính năng như layer, trigger, state, hiệu ứng màu chữ, âm thanh phản hồi và câu hỏi tương tác. Những yếu tố này giúp thúc đẩy HS học tập tích cực, chủ động và cá nhân hóa trải nghiệm học tập.

Với 3 bài giảng được soạn từ Storyline là sản phẩm hoàn chỉnh, có thể đóng gói dưới định dạng HTML5, SCORM hoặc EXE, đảm bảo tính bản quyền và bảo mật nội dung. Người học chỉ có thể sử dụng hoặc tham khảo, không thể chỉnh sửa, giúp bảo vệ quyền sở hữu trí tuệ của GV - điều mà các phần mềm phổ biến như PowerPoint còn hạn chế. Nhờ đó, GV có thể yên tâm về việc bảo vệ nội dung bài giảng khỏi nguy cơ bị sao chép hoặc làm sai lệch thông tin.

Tuy nhiên, việc phần mềm yêu cầu mua bản quyền, sử dụng giao diện tiếng Anh và đòi hỏi cấu hình máy tính cao khiến Storyline chưa được ứng dụng rộng rãi trong GV phổ thông. Dù vậy, trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục, phần mềm này đã bước đầu chứng minh hiệu quả rõ rệt, đặc biệt ở khối lớp 9, góp phần nâng cao chất lượng bài giảng, tăng khả năng tương tác và hỗ trợ HS trong việc tự học.

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

Kết luận

Ứng dụng CNTT trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí tại các trường trung học cơ sở đóng vai trò quan trọng trong việc nâng cao chất lượng giảng dạy và tạo môi trường học tập sinh động, hấp dẫn cho HS. CNTT giúp tăng cường hiệu quả truyền đạt, kích thích hứng thú học tập và hỗ trợ cá nhân hóa quá trình tiếp thu kiến thức, phù hợp với xu hướng đổi mới giáo dục phổ thông hiện nay.

Tuy nhiên, khảo sát thực tiễn cho thấy vẫn còn nhiều khó khăn, đặc biệt là thiếu các tài liệu hướng dẫn thiết kế bài giảng ứng dụng CNTT, nhất là các phần mềm bài giảng tương tác. Điều này hạn chế khả năng ứng dụng CNTT của GV, gây ảnh hưởng đến hiệu quả dạy học. Do đó, việc phát triển tài liệu và tổ chức bồi dưỡng GV về các công cụ này là rất cần thiết.

Phần mềm Storyline được đánh giá cao nhờ khả năng tạo bài giảng điện tử tương tác, bảo vệ bản quyền nội dung và hỗ trợ HS học tập chủ động. Dù còn một số rào cản về chi phí và kỹ thuật, Storyline đã chứng minh hiệu quả trong nâng cao chất lượng bài giảng và góp phần thúc đẩy chuyển đổi số trong giáo dục. Việc ứng dụng các công cụ này sẽ giúp đổi mới phương pháp dạy học, đáp ứng tốt hơn yêu cầu của chương trình giáo dục phổ thông mới và phát triển năng lực HS.

Ứng dụng CNTT, đặc biệt qua phần mềm thiết kế bài giảng tương tác, là hướng đi cần thiết để hiện đại hóa công tác giảng dạy môn Lịch sử và Địa lí, nâng cao chất lượng giáo dục phổ thông trong thời đại công nghệ số.

Kiến nghị

- Đẩy mạnh ứng dụng CNTT trong thiết kế bài giảng, đề nghị cấp quản lý của Trường Đại học Hoa Lư xây dựng kho tài nguyên học liệu số để khuyến khích GV, sinh viên sư phạm phát triển thiết kế học liệu số trong dạy học; chia sẻ với các trường THCS, GV ở THCS có cơ hội tiếp cận, khai thác vào hoạt động dạy học của mình.

- Tăng cường đào tạo kỹ năng CNTT cho GV, cần tổ chức các chương trình đào tạo giúp giáo viên chủ động hơn trong việc tiếp cận và ứng dụng các phần mềm dạy học mới; hướng vào dạy học tương tác, phục vụ nhu cầu cá nhân hóa hoạt động học. Khuyến khích GV xây dựng các bài giảng để chia sẻ rộng rãi: việc thiết kế bài giảng ứng dụng CNTT nên hướng tới xây dựng kho học liệu số có tính mở, chuẩn hóa và có bản quyền rõ ràng để GV, HS và các nhà quản lý giáo dục có thể dễ dàng truy cập, sử dụng và tham khảo, góp phần nâng cao chất lượng giảng dạy toàn ngành.

- Đẩy mạnh sử dụng bài giảng tương tác trong dạy học, khuyến khích GV sử dụng bài giảng tương tác để phát huy tối đa hiệu quả đổi mới phương pháp dạy học, giúp HS phát triển toàn diện các năng lực như tư duy phản biện, giải quyết vấn đề và tự học.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Nguyễn Thị Vân Anh (2013). *Ứng dụng công nghệ thông tin vào việc thiết kế bài giảng điện tử giảng dạy mô đun hàn MAG nhằm nâng cao hiệu quả đào tạo nghề hàn tại trường cao đẳng nghề công nghiệp*. Luận văn thạc sĩ, Trường Đại học Bách khoa Hà Nội.

2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể*. Hà Nội: Nxb Giáo dục Việt Nam.

3. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2022). *Sách Bài tập Lịch sử và Địa lí lớp 9*. Hà Nội: Nxb Giáo dục Việt Nam.

4. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2022). *Sách Giáo viên Lịch sử và Địa lí lớp 9*. Hà Nội: Nxb Giáo dục Việt Nam.

5. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2022). *Sách giáo khoa Lịch sử 10. Bộ sách Cánh Diều*. Hà Nội: Nxb Giáo dục Việt Nam.

6. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2022). *Sách Lịch sử và Địa lí lớp 9*. Hà Nội: Nxb Giáo dục Việt Nam.

7. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2022). *Tài liệu tập huấn, bồi dưỡng giáo viên sử dụng sách giáo khoa môn Lịch sử và Địa lí lớp 9*. Hà Nội: Nxb Giáo dục Việt Nam.

8. Nguyễn Thị Côi (2006). *Các con đường, biện pháp nâng cao hiệu quả dạy học Lịch sử ở trường phổ thông*. Hà Nội: Nxb Đại học Sư phạm.

9. Nguyễn Thị Côi (chủ biên), Trịnh Đình Tùng, Trần Viết Thụ (2011). *Rèn luyện kỹ năng nghiệp vụ sư phạm môn Lịch sử*. Hà Nội: Nxb Đại học Sư phạm.

10. Trần Thế Định (2014). *Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học Địa lí*. Đại học An Giang.

11. Chu Thị Mai Hương, Nguyễn Thị Thanh Thúy (2023). *Tổ chức dạy học chủ đề Lịch sử và Địa lí cho học sinh ở trường trung học cơ sở thông qua giáo dục STEAM*. Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam.

12. Nguyễn Văn Long (2016). *Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học ngoại ngữ: Từ kinh nghiệm quốc tế đến thực tại Việt Nam*. Tạp chí Khoa học ĐHQGHN: Nghiên cứu Giáo dục, 32(2), 36–47.

13. Phan Ngọc Liên (2005). *Đổi mới phương pháp dạy học Lịch sử ở trường phổ thông*. Hà Nội: Nxb Đại học Sư phạm.

14. Phan Ngọc Liên (chủ biên), Trịnh Đình Tùng, Nguyễn Thị Côi (2009). *Phương pháp dạy học Lịch sử, Tập I & II.* Hà Nội: Nxb Đại học Sư phạm.

15. Nguyễn Chí, Nguyễn Thành Nhân (2023). *Ứng dụng công nghệ thông tin hỗ trợ hoạt động kiểm tra, đánh giá thường xuyên trong dạy học Lịch sử ở trường trung học cơ sở.* Tạp chí Thiết bị Giáo dục Việt Nam.

16. Dương Trọng Sơn, Phan Ngọc Thạch (2024). *Thực trạng quản lý hoạt động ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học ở các trường trung học cơ sở huyện Cát Tiên, tỉnh Lâm Đồng.* Tạp chí Giáo dục, 24(Số đặc biệt 6), 232–237.

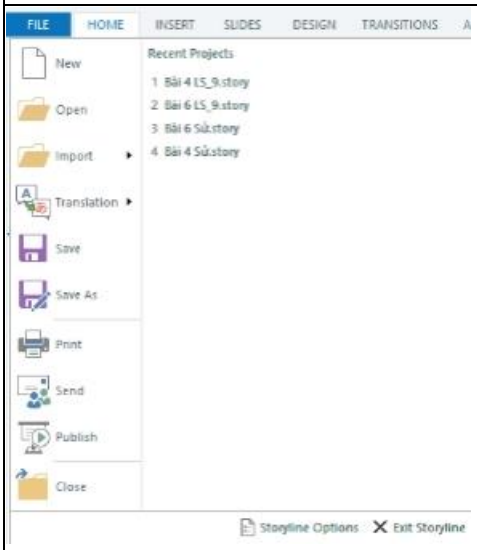
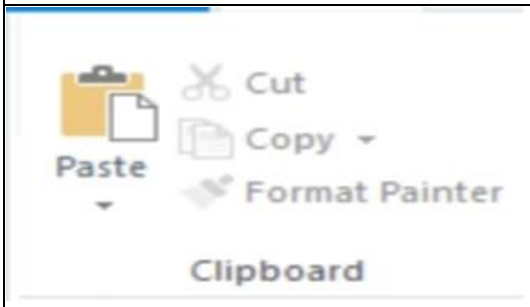
17. Nguyễn Thanh Yến Nhi (2021). *Quản lý hoạt động ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học các môn khoa học tự nhiên ở trường trung học cơ sở huyện Cần Giuộc, tỉnh Long An.* Luận văn thạc sĩ, Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh.

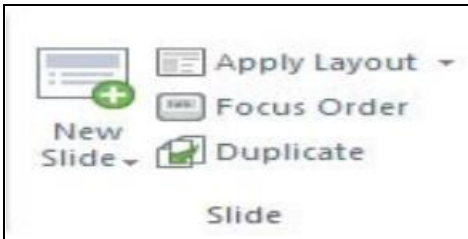
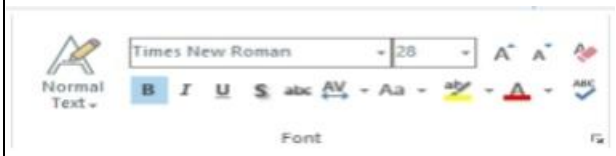
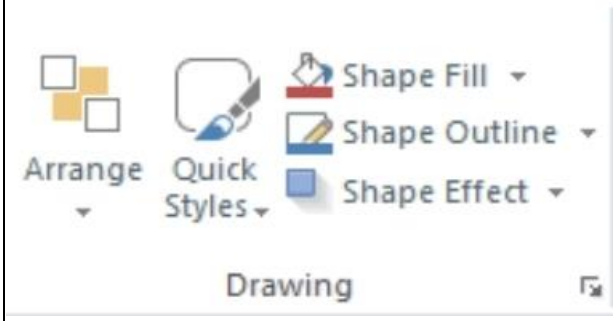
18. Nguyễn Tất Thắng, Bùi Thị Hải Yến (2022). *Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học tiếng Anh trực tuyến.* Học viện Nông nghiệp Việt Nam.

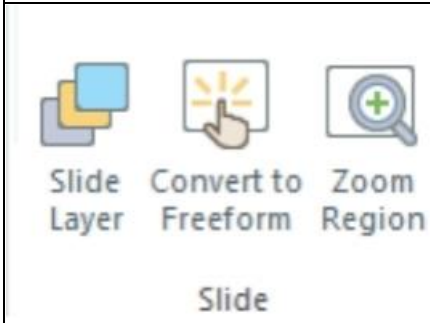
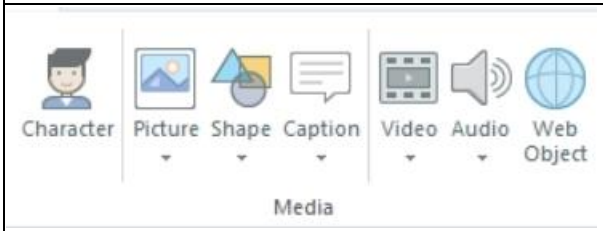
19. https://moet.gov.vn/tintuc/Pages/CTGDPTTongThe.aspx?Item D=8421

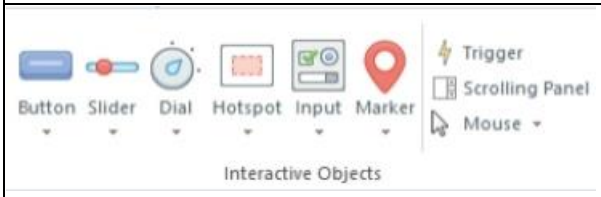
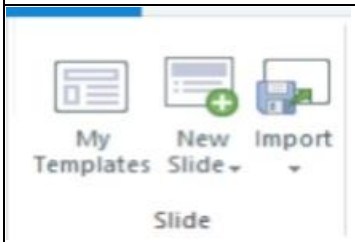
PHỤ LỤC 1

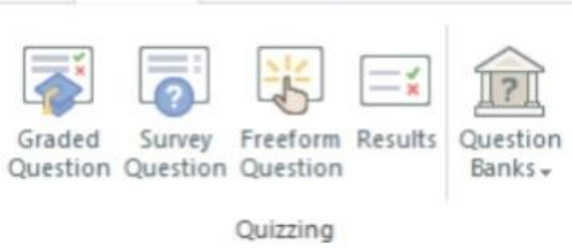
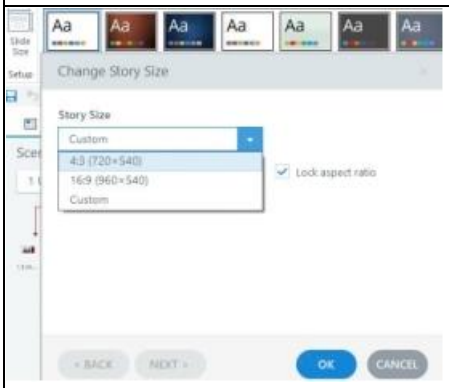
1.1. Bảng 2.2. Nhận diện các thành phần của giao diện thiết kế trong Storyline

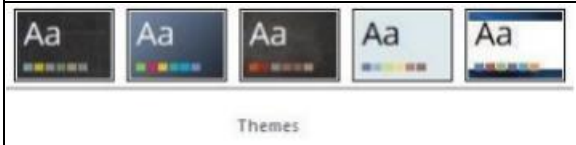
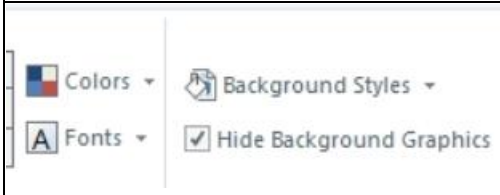
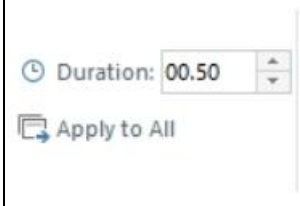
1. File	
	- New: Tạo một dự ánmới - Open: Mở dự án có sản - Import: Chèn các dự án từ ứng dụng thứ 3. - Save: Lưu dự án - Save as: Lưu dự án với tên khác. - Pablish: Xuất bản - Storyline Option: Thiết lập một số thông số và thuộc tính dự án.
2. Home	
	Clipboard - Cut: Công cụ dichuyển - Copy: Công cụ sao chép - Paste: Công cụ dán - Format painter: Công cụ sao chép định dạng.

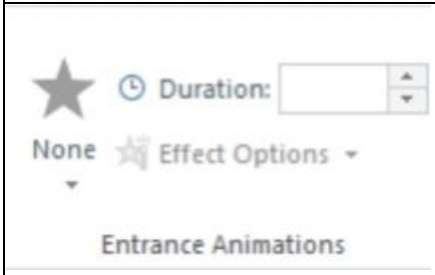
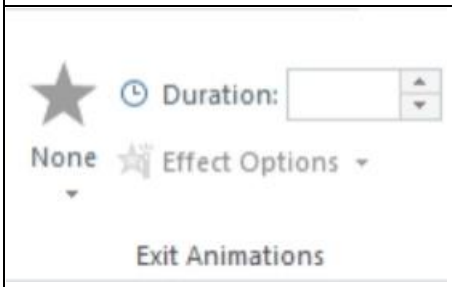
	Slide - New slide: Tạo slide mới - Apply layout: Áp dụng bố cục cho slide đang chọn. - Tab order: Sắp xếp thứ tự đối tượng trong slide. - Duplicate: Nhân đôi slide.
	Nhóm công cụ định dạng chữ (text) và đoạn văn bản. Nhóm công cụ định dạng chữ (text) và đoạn văn bản.
	Drawing Nhóm công cụ định dạng shape và Picture + Arrange: Sắp xếp đổi tượng + Shape Fill: Định dạng màu nền + Shape outlinee: Định dạng đường viên + Shape effect: Định dạng hiệu ứng cho đối tượng.
	Publish Nhóm công cụ xuất bản: + Player: Chỉnh giao diện bài giảng (dự án)

	+ Preview: Xem trước bài giảng (dự án) + Publish: Xuất bản dự án.
3. Insert	
	- Slide Làm việc với chèn đối tượng slide + Slide layer: chèn một lớp-layer mới trong slide. + Convert to free form: Chèn một form tương tác câu hỏi tùy chỉnh. + Zoom: phóng to một vùng trong slide.
	- Media + Character: Chèn thư viện nhân vật sẵn. + Picture: Chèn hình ảnh vào slide + Shape: Vẽ đối tượng shape... + Caption: Chèn chú thích... + Video: Chèn phim vào slide + Audio: Chèn âm thanh hoặc ghi âm vào slide

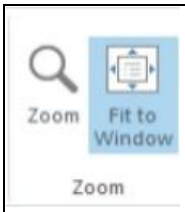
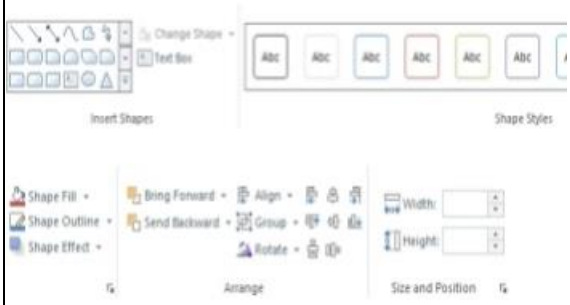
	+ Web object: Chèn đối tượng web vào slide
	- Interractive + Buttom: Chèn nút lệnh + Slider: chèn một slider + Dial: Chèn kim vòng quay + Hotspot: Chèn một điểm lựa chọn + Input: chèn công cụ nhập liệu hoặc tương tác chọn lựa. + Maker: Chèn một điểm chú thích tương tác. + Trigger:Chèn một trigger + Scrolling panel: Chèn công cụ thanh trượt dọc. + Mousee: Chèn biểu tượng con chuột.
4. Slides	
	- Slide + My templates: Chèn một mẫu sẵn + New Slide: Chèn một slide mới

	+ Import: Chèn một mẫu sẵn tử ứng dụng khác.
	- Quizing + Graded question: Chèn câu hỏi phân loại (Câu hỏi có tính điểm) + Survey Question: Chèn câu hỏi khảo sát (không tính điểm) + Freerom question: Chèn câu hỏi tương tác tùy biến.. + Results: Chèn báo cáo kết quả tương tác… + Question banks: Chèn thư viện câu hỏi.
5. Design	
	- Setup Thay đổi khung hình và tỷ lệ khung hình của slide. + 4:3 + 16:09 + Tùy chỉnh.

	- Themes Chọn mẫu thiết kế sẵn.
	+ Colors: Thay đổi mẫu màu sắc cho dự án. + Font: thây đổi phông chữ cho dự án. + Background styles: Thay đổi kiểu màu nền cho dự án
6. Transitton	
	- Chọn hiệu ứng chuyển trang.
	- Effect options: Chọn thuộc tính của hiệu ứng chuyển trang.
	+ Duration: Thay đổi thời gian chuyển trang

	+ Apply to all: áp dụng hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các slide trong dự án
7. Animation	
	- Painter Công cụ sao chép hiệu ứng.
	- Entrance Hiệu ứng Entrance: Nhóm hiệu ứng xuất hiện + Duration: Thời gian xuất hiện. + Effect options: Lựa chọn thuộc tính và điều hướng hiệu ứng theo ý muốn.
	- Exit Nhóm hiệu ứng biến mất + Duration: Thời gian biến mất của hiệu ứng. + Effect options: Lựa chọn thuộc tính và điều hướng hiệu ứng theo ý muốn.

	- Motion paths Nhóm hiệu ứng chuyển động + Duration: Thời gian biến mất của hiệu ứng. + Effect options: Lựa chọn thuộc tính và điều hướng hiệu ứng theo ý muốn.
8. View	
	- Views + Story View: Hiển thị toàn bộ bài giảng + Slide view: hiển thị dạng từng slide + Slide master: Công cụ chỉnh sửa và tùy chỉnh các định dạng của slide + Feedback master: công cụ tùy chỉnh phản hồi cho hệ thống câu hỏi tương tác.
	- Show Hiển thị: + Ruler: thước đo slide + Gridlines: Đường lưới + Guides: Lưới

	- Zoom + Zoom: phóng to slide + Fit to window: Điều chỉnh slide phù hợp với kích thước khung hình của máy tính.
9. Format	
	- Đây là thẻ công cụ tạm thời, xuất hiện khi chọn vào một đối tượng và mang các thuộc tính định dạng cho đối tượng được chọn. + Text + Shape + Picture + Media

1.2 Bảng 2.3. Làm việc với Layer

STT	Tên Layer	Chức năng
1	Hide other slide layers	Ẩn layers theo thiết lập
2	Hide objects on base layer	Một lớp chính
3	Hide slide layer when timeline finishes	Ấn layer khi hoàn thành slide.
4	Automatically decide	Tự động theo quyết định.
5	Prevent the user from clicking on the base layer	Tạm dừng thời gian của lớp cơ sở (lớp chính) + When revirsiting: Khi xem lại..
6	Automatically decide	Tự động theo quyết định
7	Resume saved	Hiện kết quả lân xem trước...

1.3 Bảng 2.4. Làm việc với Triggers

+ Action : Chọn hành động cho nút lệnh

STT	Tên Triggers	Chức năng	Ý nghĩa
Commom: nhóm các lệnh phổ biến Triggers			
1	Change state of	thay đổi trạng thái	Thay đổi trạng thái..đối tượng (âm thanh, hình ảnh, màu sắc, text, character
2	Show layer	Hiển thị các layer	Hiển thị các layer thi thỏa mãn điều kiện
3	Hide layer	Ẩn các layer	Ấn layer nào đó (layer hiện tại hoặc layer khác) khi thỏa mãn điều kiện

4	Jump to slide	Chuyển đến slide	Nhảy đến Slide bất kỳ khi thỏa mãn điều kiện
5	Jump to scene	Chuyển đến scene	Nhảy đến Scene bất kỳ khi thỏa mãn điều kiện
6	Lighbox slide	Slide phụ (gợi ý)	Hiển thị 1 Slide nào đó dưới dạng HỘP - dùng khi gợi ý, xem thêm, đọc thêm...
7	Close lightbox	Đóng slide phụ	Đóng Slide gợi ý
8	Move	Chuyển động	Dùng cho hiệu ứng Motion Path - hiệu ứng di chuyển đối tương theo đường
Media: Làm việc với Video và Audio			
1	Play media	Bật âm thanh	Chạy(phát)Audio,video
2	Pause media	Tạm dừng âm thanh	Tạm dừng: Audio,video
3	Stop media	Tắt âm thanh	Dừng hẳn: Audio, video
Project			
1	Restart course	Khởi động lại khóa học	Khởi động lại khóa học(bài giảng) è Các trạng thái được trở lại trạng thái ban đầu
2	Exit course	Thoát khỏi khóa học	Tắt – Thoát khỏi bài giảng
More: Một số lệnh thêm			
1	Adjust variable	Điều chỉnh biến	Thiết lập, điều chỉnh, cài đặt các thông số của Biến: +, -, *, /, gán giá trị cho biến, gán biến này tương đương với biến kia

2	Pause timeline	Dừng timeline	Dừng thời gian (pause timline) của slide, của layer
3	Resume timeline	Tiếp tục timeline	Tiếp tục thời gian (chạy tiếp timline) của slide, của layer
4	Jump to URL/File	Chuyển đến link URL/File	Nhảy đến Website đó
5	Send email to	Gửi email đến	Gửi dữ liệu qua Email
6	Execute Java Script	Hoàn thành Java Script	Tự thêm đoạn mã lập trình bằng JavaScript
Quiz: Làm việc với câu hỏi, đánh giá			
1	Submit Interaction	Gửi tương tác	Gửi sự đồng ý đã lựa chọn tại slide Quiz
2	Submit Result	Gửi kết quả	Gửi kết quả đã chọn đến Slide kết quả
3	Review	Xem kết quả	Xem lại kết quả đã thực hiện
4	Reset Result	Đặt lại kết quả	Reset (bỏ) kết quả, bỏ trạng thái, bỏ đi các hoạt động trong Quiz trước đó
5	Print Results	In kết quả	In Kết quả ra màn hình

+ When: Hành động khi nào

STT	**Tên Triggers**	**Chức năng**
Mouse event		
1	User clicks	Khí nhấp chuột vào đối tượng.
2	User double clicks	Khi nhấp đúp chuột vào đôi tượng.
3	User right clicks	Khi nhấp phải chuột vào đôi tượng.
4	User click outside	Khi người dùng bấm bên ngoài đối tượng.
5	Mouse hovers over	Khi đưa chuột vào đôi tượng.

Object Events		
1	State	Khi trạng thái đối tượng thay đổi...
2	Animaton completes	Khi 2 đôi tượng giao nhau.
3	Object intersects	Khi 2 đôi tượng giao nhau.
4	Object intersection ends	Khi hai đồi tượng kết thúc giao nhau.
5	Object enters slide	Khi vào slide thực hiện hành động.
6	Object leaves slide	Khi đối tượng dời khỏi trang chiếu
Control Event		
1	Slider moves	Khi di chuyển slider..
2	Dial turn	Khi quay kim lân lượt.
3	Variable changes	Khi biến thanh đồi...
4	Media completes	Khi hoàn thành video, âm thanh...
5	User Presses a key	Nhấn nút bất kỳ..
6	Control loses focus	Khi kiểm soát mục tiêu..
Timeline Event		
1	Timeline Starts	Bắt đầu slide
2	Timeline ends	Kết thúc slide.
3	Timeline reaches	Tính thời gian..
Drag drop event		
1	Object dragged ove	Khi kéo thả sai..
2	Object dropped on	Khi kéo thả đúng

1.4 Bảng 2.5. Làm việc với States

STT	Tên States	Chức năng
Buil-in		
1	Hover	Đưa chuột vào đối tượng sẽ như thế nào.
2	Down	Khi nhấp giữ vào đối tượng..
3	Visited	Khi nhấp vào đối tượng.
4	Selected	Khi chọn đối tượng..
5	Disabled	Vô hiệu hóa đối tượng.
Drag and Drop		
1	Drag over	Khi kéo qua đối tượng.
2	Drop Correct	Khi kéo vào đúng đối tượng.
3	Drop Incorrect	Khi kéo vào sai đối tượng.

1.5. Bảng 2.6. Yêu cầu cần đạt về năng lực đặc thù

Thành phần năng lực	Mô tả chi tiết
TÌM HIỂU LỊCH SỬ	- Bước đầu nhận diện và phân biệt được: các loại hình và dạng thức khác nhau của các nguồn tài liệu cơ bản của khoa học lịch sử, giá trị của tư liệu lịch sử trong việc tái hiện và nghiên cứu lịch sử. - Khai thác và sử dụng được thông tin của một số loại tư liệu lịch sử đơn giản. - Bước đầu nhận diện và phân biệt được: các loại hình tư liệu lịch sử, các dạng thức khác nhau của các nguồn tài liệu cơ bản của khoa học lịch sử, giá trị của tư liệu lịch sử trong việc tái hiện và nghiên cứu lịch sử. - Khai thác và sử dụng được thông tin của một số tư liệu lịch sử đơn giản dưới sự hướng dẫn của giáo viên trong các bài học lịch sử.
NHẬN THỨC VÀ TƯ DUY LỊCH SỬ	- Mô tả và bước đầu trình bày được những nét chính của các sự kiện và quá trình lịch sử cơ bản với các yếu tố chính về thời gian, địa điểm, diễn biến, kết quả có sử dụng sơ đồ, lược đồ, bản đồ lịch sử,... - Trình bày bối cảnh lịch sử và đưa ra nhận xét về những nhân tố tác động đến sự kiện, hiện tượng, nhân vật lịch sử, quá trình lịch sử; giải thích được kết quả của sự kiện, diễn biến chính của lịch sử. - Phân tích được những tác động của bối cảnh không gian, thời gian đến các sự kiện, nhân vật, quá trình lịch sử. - Mô tả và bước đầu trình bày được những nét chính của các sự kiện lịch sử cơ bản với các yếu tố chính về thời gian, địa điểm,

	diễn biến, kết quả; diễn biến các trận đánh và cuộc chiến trên lược đồ, bản đồ lịch sử. - Trình bày bối cảnh lịch sử và đưa ra nhận xét về những nhân tố tác động đến sự kiện, hiện tượng, nhân vật lịch sử, quá trình lịch sử; giải thích được kết quả của sự kiện, diễn biến chính của lịch sử. - Phân tích được những tác động của bối cảnh không gian, thời gian đến các sự kiện lịch sử, nhân vật lịch sử. - Bước đầu giải thích được mối quan hệ giữa các sự kiện lịch sử, mối quan hệ tác động qua lại của các sự kiện, hiện tượng với hoàn cảnh lịch sử. - Trình bày được chủ kiến của mình về một số sự kiện, nhân vật, vấn đề lịch sử,... như lập luận khẳng định hoặc phủ định các nhận định, nhận xét về một sự kiện, hiện tượng, vấn đề hay nhân vật lịch sử.
VẬN DỤNG KIẾN THỨC, KĨ NĂNG ĐÃ HỌC	- Sử dụng kiến thức lịch sử để giải thích, mô tả một số sự kiện, hiện tượng lịch sử trong cuộc sống. - Vận dụng được kiến thức lịch sử để phân tích và đánh giá tác động của một sự kiện, nhân vật, vấn đề lịch sử đối với cuộc sống hiện tại. - Vận dụng được kiến thức lịch sử để giải quyết những vấn đề thực tiễn, đồng thời giải thích các vấn đề thời sự đang diễn ra ở trong nước và thế giới.
NHẬN THỨC KHOA HỌC ĐỊA LÍ	*Nhận thức thế giới theo quan điểm không gian* - Định hướng không gian: biết sử dụng các phương tiện khác nhau, đặc biệt là địa bàn để xác định chính xác phương hướng;

	biết xác định vị trí địa lí của một địa điểm và phương hướng trên bản đồ; biết phân tích phạm vi, quy mô của một lãnh thổ. - Phân tích vị trí địa lí: biết phân tích ảnh hưởng của vị trí địa lí đến các quá trình tự nhiên và kinh tế - xã hội. - Phân tích sự phân bố: mô tả được đặc điểm phân bố của đối tượng, hiện tượng địa lí. - Diễn đạt nhận thức không gian: sử dụng được lược đồ trí nhớ để mô tả nhận thức về không gian; sử dụng được lược đồ để diễn tả mối quan hệ không gian giữa các hiện tượng, sự vật địa lí; mô tả được một địa phương với các dấu hiệu đặc trưng về tự nhiên, dân cư và kinh tế. Từ đó hình thành ý niệm về bản sắc của một địa phương, phân biệt địa phương này với địa phương khác. *Giải thích các hiện tượng và quá trình địa lí (tự nhiên, kinh tế - xã hội)* - Phân tích các mối quan hệ qua lại và quan hệ nhân quả trong thiên nhiên + Mô tả được một số hiện tượng và quá trình địa lí trên Trái Đất; mô tả được sự phân hoá của thiên nhiên các châu lục; mô tả được các đặc điểm chủ yếu của thiên nhiên Việt Nam; giải thích được một số nhân tố ảnh hưởng đến sự phân hoá thiên nhiên Việt Nam. + Sơ đồ hoá để mô tả được sự tương tác giữa các hiện tượng và quá trình tự nhiên. + Nhận biết và phân tích được quan hệ nhân quả trong mối quan hệ giữa các thành phần tự nhiên trong một số tình huống. - Phân tích các mối quan hệ qua lại và quan hệ nhân quả trong kinh tế - xã hội

	+ Mô tả được sự phân hoá không gian của các hiện tượng dân cư, quần cư, kinh tế, văn hoá; giải thích được một số nhân tố tác động tới sự phân hoá đó qua một ví dụ cụ thể. + Tìm được các minh chứng về mối quan hệ qua lại và quan hệ nhân quả trong sự phát triển, phân bố dân cư và các ngành kinh tế. + Sơ đồ hoá để mô tả được sự tương tác giữa các hiện tượng và quá trình kinh tế - xã hội. + Nhận biết và vận dụng được một số tình huống phân tích quan hệ nhân quả trong đời sống kinh tế - xã hội. - Phân tích tác động của điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên tới sự phân bố dân cư và sản xuất + Phân tích được tác động của các điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên đến việc lựa chọn phương thức khai thác tự nhiên của dân cư các châu lục. + Đánh giá được tác động của các điều kiện tự nhiên, cơ sở tài nguyên đến sự phân bố dân cư, sự phát triển các ngành kinh tế và hình thành cơ cấu kinh tế thông qua ví dụ cụ thể về địa lí Việt Nam. - Phân tích tác động của xã hội loài người lên môi trường tự nhiên + Phân tích được cách thức mà con người ở các châu lục, ở các vùng miền của nước ta đã khai thác, sử dụng và bảo vệ tự nhiên.
TÌM HIỂU ĐỊA LÍ	*Sử dụng các công cụ của địa lí học* - Khai thác tài liệu văn bản: tìm được nội dung địa lí trong một đoạn văn; biết đặt tiêu đề, chú thích cho một bức ảnh, tranh vẽ từ góc nhìn địa lí; biết tìm kiếm tài liệu địa lí phục vụ cho một bài tập dự án về địa lí địa phương hay một chủ đề về địa lí Việt Nam.

	- Sử dụng bản đồ: nêu được các yếu tố bản đồ; biết đọc bản đồ tỉ lệ nhỏ về địa lí tự nhiên, địa lí dân cư, địa lí kinh tế để rút ra các thông tin, tri thức cần thiết; biết sử dụng tỉ lệ bản đồ để xác định khoảng cách thực tế giữa hai địa điểm; biết đọc lát cắt địa hình. - Tính toán, thống kê: kể được tên được một số đại lượng đo các hiện tượng, quá trình tự nhiên; vận dụng được một số chỉ tiêu về gia tăng dân số, phân bố dân cư và một số chỉ tiêu đo sự phát triển kinh tế và cơ cấu kinh tế. - Phân tích biểu đồ, sơ đồ: biết đọc biểu đồ khí hậu (nhiệt độ, lượng mưa); biết đọc các dạng biểu đồ thông dụng trong phân tích động thái, cơ cấu, quy mô và đặc điểm phân bố của hiện tượng và đối tượng địa lí; đọc hiểu các sơ đồ, mô hình đơn giản. *Tổ chức học tập ở thực địa* Biết chuẩn bị điều kiện cần thiết trước khi thực hiện khảo sát thực địa; biết sử dụng một số công cụ đơn giản và thông dụng để thực hiện quan sát, quan trắc ngoài thực địa; biết ghi chép nhật kí thực địa; biết viết thu hoạch sau một ngày thực địa. *Khai thác Internet phục vụ môn học* Biết lấy thông tin về tự nhiên, kinh tế - xã hội từ những trang web được giáo viên giới thiệu; biết xác định các từ khoá trong tìm kiếm thông tin theo chủ đề; biết đánh giá thông tin tiếp cận được; có kĩ năng tải xuống các tài liệu media và lưu giữ tài liệu làm hồ sơ cho một bài tập được giao.
VẬN DỤNG KIẾN THỨC, KĨ NĂNG ĐÃ HỌC	*Cập nhật thông tin, liên hệ thực tế* Biết tìm kiếm các thông tin từ các nguồn tin cậy để cập nhật tri số liệu,... về các địa phương, quốc gia được học, về xu hướng triển trên thế giới và trong nước; biết liên hệ thực tế để hiểu sâ hơn kiến thức địa lí. *Thực hiện chủ đề học tập khám phá từ thực tiễn*

	Có khả năng hình thành và phát triển ý tưởng về một chủ đề họ khám phá từ thực tiễn; có khả năng trình bày kết quả một bài tậ án của cá nhân hay của nhóm.

1.6. Bảng 2.7. Nội dung cụ thể và yêu cầu cần đạt môn Lịch sử và Địa lí lớp 9

Nội dung	Yêu cầu cần đạt
LỊCH SỬ	
THẾ GIỚI TỪ NĂM 1918 ĐẾN NĂM 1945	
- Nước Nga và Liên Xô từ năm 1918 đến năm 1945	- Nêu được những nét chính về nước Nga trước khi Liên Xô được thành lập. - Trình bày được những thành tựu và chỉ ra được hạn chế của công cuộc xây dựng chủ nghĩa xã hội ở Liên Xô.
- Châu Âu và nước Mỹ từ năm 1918 đến năm 1945	- Trình bày được những nét chính về: phong trào cách mạng và sự thành lập Quốc tế Cộng sản; đại suy thoái kinh tế 1929 - 1933; sự hình thành chủ nghĩa phát xít ở châu Âu. - Nhận biết được tình hình chính trị và sự phát triển kinh tế của nước Mỹ giữa hai cuộc chiến tranh thế giới.
- Châu Á từ năm 1918 đến năm 1945	- Nêu được những nét chính về tình hình châu Á từ năm 1918 đến năm 1945.
- Chiến tranh thế giới thứ hai (1939 - 1945)	- Trình bày được nguyên nhân và diễn biến chủ yếu của Chiến tranh thế giới thứ hai. - Phân tích được hậu quả của Chiến tranh thế giới thứ hai đối với lịch sử nhân loại. - Nêu được nguyên nhân thắng lợi, ý nghĩa lịch sử, vai trò của Liên Xô và các nước trong Đồng minh trong chiến thắng chủ nghĩa phát xít.
VIỆT NAM TỪ NĂM 1918 ĐẾN NĂM 1945	
- Phong trào dân tộc dân chủ những năm 1918 - 1930	- Mô tả được những nét chính của phong trào dân tộc dân chủ những năm 1918 - 1930.
- Hoạt động của Nguyễn Ái Quốc và sự	- Nêu được những nét chính về hoạt động của Nguyễn Ái Quốc trong những năm 1918 - 1930.

thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam	- Nhận biết được quá trình và ý nghĩa của việc thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam; đánh giá được vai trò của Nguyễn Ái Quốc trong quá trình thành lập Đảng Cộng sản Việt Nam.
- Phong trào cách mạng Việt Nam thời kì 1930 - 1939	- Mô tả được những nét chủ yếu của phong trào cách mạng giai đoạn 1930 - 1931 và 1936 - 1939.
- Cách mạng tháng Tám năm 1945	- Nêu được tình hình Việt Nam dưới ách thống trị của Pháp - Nhật Bản. - Nhận biết được sự chuẩn bị của nhân dân Việt Nam tiến tới khởi nghĩa giành chính quyền: chuyển hướng chiến lược của Đảng Cộng sản Đông Dương; sự ra đời của Mặt trận Việt Minh; cao trào kháng Nhật cứu nước. - Trình bày được diễn biến chính của Cách mạng tháng Tám năm 1945 và sự ra đời của nước Việt Nam Dân chủ Cộng hoà. - Nêu được nguyên nhân thắng lợi, ý nghĩa lịch sử của Cách mạng tháng Tám năm 1945 và đánh giá được vai trò của Đảng Cộng sản Đông Dương trong Cách mạng tháng Tám năm 1945.
THẾ GIỚI TỪ NĂM 1945 ĐẾN NĂM 1991	
- Chiến tranh lạnh (1947 - 1989)	- Nhận biết được nguyên nhân, những biểu hiện và hậu quả của Chiến tranh lạnh.
- Liên Xô và các nước Đông Âu từ năm 1945 đến năm 1991	- Trình bày được tình hình chính trị, kinh tế, xã hội, văn hoá của Liên Xô và Đông Âu từ năm 1945 đến năm 1991. - Giải thích được sự sụp đổ của chế độ xã hội chủ nghĩa ở Liên Xô và Đông Âu.
- Nước Mỹ và các nước Tây Âu từ năm 1945 đến năm 1991	- Nêu được những nét chính về chính trị, kinh tế của nước Mỹ và các nước Tây Âu từ năm 1945 đến năm 1991.
- Mỹ Latinh từ năm 1945 đến năm 1991	- Mô tả được đôi nét về các nước Mỹ Latinh từ năm 1945 đến năm 1991.

	- Trình bày được một cách khái quát về cách mạng Cuba và đánh giá được kết quả công cuộc xây dựng chủ nghĩa xã hội ở Cuba.
- Châu Á từ năm 1945 đến năm 1991	- Giới thiệu được những nét chính về Nhật Bản, Trung Quốc, Ấn Độ từ năm 1945 đến năm 1991. - Trình bày được cuộc đấu tranh giành độc lập dân tộc và quá trình phát triển của các nước Đông Nam Á, sự hình thành và phát triển của Hiệp hội các quốc gia Đông Nam Á (ASEAN).
VIỆT NAM TỪ NĂM 1945 ĐẾN NĂM 1991	
- Việt Nam trong năm đầu sau Cách mạng tháng Tám	- Nhận biết được những biện pháp chủ yếu để xây dựng và củng cố chính quyền cách mạng, giải quyết những khó khăn về kinh tế, văn hoá, giáo dục, quân sự,... trong năm đầu sau Cách mạng tháng Tám năm 1945. - Trình bày được những nét chính về cuộc kháng chiến chống thực dân Pháp xâm lược của nhân dân Nam Bộ.
- Việt Nam từ năm 1946 đến năm 1954	- Giải thích được nguyên nhân bùng nổ cuộc kháng chiến toàn quốc chống thực dân Pháp xâm lược (1946). - Nhận biết và giải thích được đường lối kháng chiến chống thực dân Pháp xâm lược của Đảng. - Mô tả được những thắng lợi tiêu biểu trên mặt trận quân sự, kinh tế, văn hoá, ngoại giao,... trong kháng chiến chống thực dân Pháp. - Nêu được ý nghĩa lịch sử và nguyên nhân thắng lợi của cuộc kháng chiến chống thực dân Pháp (1945 - 1954).
- Việt Nam từ năm 1954 đến năm 1975	- Giới thiệu được những thành tựu tiêu biểu trong công cuộc xây dựng miền Bắc xã hội chủ nghĩa (hoàn thành cải cách ruộng đất, khôi phục và phát triển kinh tế, chi viện cho cách mạng miền Nam, chống chiến tranh phá hoại của đế quốc Mỹ,...).

	- Mô tả được các thắng lợi tiêu biểu về quân sự của nhân dân miền Nam trong kháng chiến chống Mỹ, cứu nước giai đoạn 1954 - 1975 (phong trào Đồng khởi; đánh bại các chiến lược "Chiến tranh đặc biệt", "Chiến tranh cục bộ" và "Việt Nam hoá chiến tranh" của Mỹ; Tổng tiến công nổi dậy năm 1968, 1972; Chiến dịch Hồ Chí Minh năm 1975,...). - Nêu được nguyên nhân thắng lợi và ý nghĩa lịch sử của cuộc kháng chiến chống Mỹ, cứu nước.
- Việt Nam trong những năm 1976 - 1991	- Trình bày được sự thống nhất đất nước về mặt nhà nước, cuộc đấu tranh bảo vệ Tổ quốc ở vùng biên giới Tây Nam và vùng biên giới phía Bắc trong những năm 1975 - 1979, đấu tranh bảo vệ chủ quyền biển đảo. - Nêu được tình hình chính trị, kinh tế, xã hội Việt Nam trong những năm 1976 - 1985. - Mô tả được đường lối Đổi mới của Đảng và Nhà nước ta, giải thích được nguyên nhân, nêu được kết quả và ý nghĩa của công cuộc Đổi mới trong giai đoạn 1986 - 1991. - Đánh giá được thành tựu và hạn chế trong việc thực hiện đường lối Đổi mới.
THẾ GIỚI TỪ NĂM 1991 ĐẾN NAY	
- Trật tự thế giới mới	- Nhận biết được xu hướng và sự hình thành trật tự thế giới mới sau Chiến tranh lạnh.
- Liên bang Nga từ năm 1991 đến nay	- Nêu được tình hình chính trị, kinh tế của Liên bang Nga từ năm 1991 đến nay.
- Nước Mỹ từ năm 1991 đến nay	- Trình bày được tình hình chính trị, kinh tế của nước Mỹ từ năm 1991 đến nay.
- Châu Á từ năm 1991 đến nay	- Giới thiệu được sự phát triển kinh tế - xã hội của các nước Đông Bắc Á (Trung Quốc, Nhật Bản, Hàn Quốc) từ năm 1991 đến nay.

	- Mô tả được quá trình phát triển của ASEAN từ năm 1991 đến nay và những nét chính của Cộng đồng ASEAN.
VIỆT NAM TỪ NĂM 1991 ĐẾN NAY	
- Khái lược công cuộc Đổi mới đất nước từ năm 1991 đến nay - Thành tựu của công cuộc Đổi mới đất nước từ năm 1991 đến nay	- Chỉ ra được những thành tựu tiêu biểu (trên các lĩnh vực kinh tế, chính trị, xã hội, văn hóa, quốc phòng, an ninh,…) của công cuộc Đổi mới đất nước từ năm 1991 đến nay.
CÁCH MẠNG KHOA HỌC KĨ THUẬT VÀ XU THẾ TOÀN CẦU HOÁ	
	- Mô tả được những thành tựu chủ yếu của cách mạng khoa học kĩ thuật trên thế giới và ảnh hưởng của cuộc cách mạng đó đến Việt Nam. - Trình bày được những nét cơ bản về xu hướng toàn cầu hoá và đánh giá được tác động của toàn cầu hoá đối với thế giới và Việt Nam.
ĐỊA LÍ	
ĐỊA LÍ DÂN CƯ VIỆT NAM	
- Thành phần dân tộc	- Trình bày được đặc điểm phân bố các dân tộc Việt Nam.
- Gia tăng dân số ở các thời kì	- Vẽ và nhận xét được biểu đồ về gia tăng dân số.
- Cơ cấu dân số theo tuổi và giới tính	- Phân tích được sự thay đổi cơ cấu tuổi và giới tính của dân cư.
- Phân bố dân cư	- Đọc bản đồ Dân số Việt Nam để rút ra được đặc điểm phân bố dân cư.
- Các loại hình quần cư thành thị và nông thôn	- Trình bày được sự khác biệt giữa quần cư thành thị và quần cư nông thôn.
- Lao động và việc làm	- Phân tích được vấn đề việc làm ở địa phương.

- Chất lượng cuộc sống	- Nhận xét được sự phân hoá thu nhập theo vùng từ bảng số liệu cho trước.
ĐỊA LÍ CÁC NGÀNH KINH TẾ	
NÔNG, LÂM, THUỶ SẢN	
- Các nhân tố chính ảnh hưởng đến sự phát triển và phân bố nông, lâm, thuỷ sản	- Phân tích được một trong các nhân tố chính ảnh hưởng đến sự phát triển và phân bố nông nghiệp.
- Sự phát triển và phân bố nông, lâm, thuỷ sản	- Phân tích được đặc điểm phân bố tài nguyên rừng và nguồn lợi thuỷ sản. - Trình bày được sự phát triển và phân bố nông, lâm, thuỷ sản. - Tìm kiếm thông tin, viết báo cáo ngắn về một số mô hình sản xuất nông nghiệp có hiệu quả.
- Vấn đề phát triển nông nghiệp xanh	- Trình bày được ý nghĩa của việc phát triển nông nghiệp xanh.
CÔNG NGHIỆP	
- Các nhân tố ảnh hưởng đến sự phát triển và phân bố công nghiệp	- Phân tích được vai trò của một trong các nhân tố quan trọng ảnh hưởng đến sự phát triển và phân bố công nghiệp.
- Sự phát triển và phân bố của các ngành công nghiệp chủ yếu	- Trình bày được sự phát triển và phân bố của một trong các ngành công nghiệp chủ yếu. - Xác định được trên bản đồ các trung tâm công nghiệp chính.
- Vấn đề phát triển công nghiệp xanh	- Giải thích được tại sao cần phát triển công nghiệp xanh.
DỊCH VỤ	
- Các nhân tố ảnh hưởng đến sự phát triển và phân bố các ngành dịch vụ	- Phân tích được vai trò của một trong các nhân tố quan trọng ảnh hưởng đến sự phát triển và phân bố các ngành dịch vụ.

- Giao thông vận tải và bưu chính viễn thông	- Xác định được trên bản đồ các tuyến đường bộ huyết mạch, các tuyến đường sắt, các cảng biển lớn và các sân bay quốc tế chính. - Trình bày được sự phát triển ngành bưu chính viễn thông.
- Thương mại, du lịch	- Phân tích được một số xu hướng phát triển mới trong ngành thương mại và du lịch.
SỰ PHÂN HOÁ LÃNH THỔ	
VÙNG TRUNG DU VÀ MIỀN NÚI BẮC BỘ	
- Vị trí địa lí, phạm vi lãnh thổ	- Xác định được trên bản đồ vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ của vùng.
- Các đặc điểm nổi bật về điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên	- Trình bày được đặc điểm phân hoá thiên nhiên giữa Đông Bắc và Tây Bắc; các thế mạnh để phát triển công nghiệp, lâm - nông - thuỷ sản, du lịch. - Vẽ được sơ đồ tư duy thể hiện các thế mạnh về tự nhiên để phát triển kinh tế - xã hội của vùng Trung du và miền núi Bắc Bộ.
- Các đặc điểm nổi bật về dân cư, xã hội của vùng	- Nhận xét được đặc điểm nổi bật về thành phần dân tộc, phân bố dân cư và chất lượng cuộc sống dân cư (sử dụng bản đồ và bảng số liệu).
- Đặc điểm phát triển và phân bố các ngành kinh tế của vùng	- Trình bày được sự phát triển và phân bố một trong các ngành kinh tế của vùng (sử dụng bản đồ và bảng số liệu).
VÙNG ĐỒNG BẰNG SÔNG HỒNG	
- Vị trí địa lí, phạm vi lãnh thổ	- Trình bày được đặc điểm vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ của vùng.
- Các đặc điểm nổi bật về điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên	- Phân tích được thế mạnh của vùng về tài nguyên thiên nhiên đối với sự phát triển nông - lâm - thuỷ sản; vấn đề phát triển kinh tế biển.

- Các đặc điểm nổi bật về dân cư, xã hội của vùng	- Phân tích được đặc điểm dân cư, nguồn lao động và ảnh hưởng của các nhân tố này đến sự phát triển kinh tế - xã hội của vùng. - Phân tích được vấn đề đô thị hoá ở Đồng bằng sông Hồng; vị thế của Thủ đô Hà Nội.
- Đặc điểm phát triển và phân bố các ngành kinh tế của vùng	- Trình bày được sự phát triển và phân bố kinh tế ở vùng Đồng bằng sông Hồng (sử dụng bản đồ và bảng số liệu).
- Vùng kinh tế trọng điểm Bắc Bộ	- Sưu tầm tư liệu và trình bày được về vùng kinh tế trọng điểm Bắc Bộ.
VÙNG BẮC TRUNG BỘ	
- Vị trí địa lí, phạm vi lãnh thổ	- Xác định được trên bản đồ vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ của vùng.
- Các đặc điểm nổi bật về điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên	- Trình bày được đặc điểm phân hoá của tự nhiên và giải thích ảnh hưởng của tự nhiên đến sự hình thành cơ cấu kinh tế của vùng. - Trình bày được vấn đề phòng chống thiên tai và ứng phó với biến đổi khí hậu ở Bắc Trung Bộ.
- Các đặc điểm nổi bật về dân cư, xã hội của vùng	- Trình bày và giải thích được đặc điểm phân bố dân cư ở vùng Bắc Trung Bộ.
- Đặc điểm phát triển và phân bố các ngành kinh tế của vùng	- Phân tích được sự phát triển và phân bố kinh tế ở vùng Bắc Trung Bộ (sử dụng bản đồ và bảng số liệu). - Phân tích được thế mạnh về du lịch ở vùng Bắc Trung Bộ. - Phân tích được vấn đề phát triển kinh tế biển ở vùng Bắc Trung Bộ.
VÙNG DUYÊN HẢI NAM TRUNG BỘ	
- Vị trí địa lí, phạm vi lãnh thổ	- Trình bày được đặc điểm vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ của vùng.

- Các đặc điểm nổi bật về điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên	- Phân tích được đặc điểm tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên, các thế mạnh và hạn chế chính.
- Các đặc điểm nổi bật về dân cư, xã hội của vùng	- Trình bày được sự phân bố dân cư, dân tộc.
- Đặc điểm phát triển và phân bố các ngành kinh tế của vùng	- Phân tích được những chuyển biến trong sự phát triển và phân bố kinh tế của vùng. - Phân tích được sự phát triển của một số ngành kinh tế thế mạnh của vùng (sử dụng bản đồ và bảng số liệu). - Sử dụng sơ đồ tư duy để phân tích được ảnh hưởng của nạn hạn hán và sa mạc hoá đối với sự phát triển kinh tế - xã hội ở vùng khô hạn Ninh Thuận - Bình Thuận.
- Vùng kinh tế trọng điểm miền Trung	- Trình bày được về vùng kinh tế trọng điểm miền Trung.
VÙNG TÂY NGUYÊN	
- Vị trí địa lí, phạm vi lãnh thổ	- Trình bày được đặc điểm vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ của vùng.
- Các đặc điểm nổi bật về điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên	- Trình bày được các thế mạnh và hạn chế về điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên của vùng.
- Các đặc điểm nổi bật về dân cư, xã hội của vùng	- Nhận xét được đặc điểm dân cư, văn hoá của các dân tộc Tây Nguyên.
- Đặc điểm phát triển và phân bố các ngành kinh tế của vùng	- Trình bày được sự phát triển và phân bố các ngành kinh tế thế mạnh của vùng Tây Nguyên; các vấn đề môi trường trong phát triển.
VÙNG ĐÔNG NAM BỘ	
- Vị trí địa lí, phạm vi lãnh thổ	- Trình bày được đặc điểm vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ của vùng.

- Các đặc điểm nổi bật về điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên - Các đặc điểm nổi bật về dân cư, xã hội của vùng	- Phân tích được các thế mạnh và hạn chế về điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên của vùng. - Trình bày được đặc điểm về dân cư, đô thị hoá ở vùng Đông Nam Bộ.
- Đặc điểm phát triển và phân bố các ngành kinh tế của vùng	- Trình bày được sự phát triển và phân bố một trong các ngành kinh tế thế mạnh của vùng (sử dụng bản đồ và bảng số liệu). - Phân tích được ý nghĩa của việc tăng cường kết nối liên vùng đối với sự phát triển của vùng. - Phân tích được vị thế của Thành phố Hồ Chí Minh.
- Vùng kinh tế trọng điểm phía Nam	- Tìm kiếm thông tin, viết báo cáo ngắn về sự phát triển của vùng kinh tế trọng điểm phía Nam.
- Vị trí địa lí, phạm vi lãnh thổ	- Trình bày được đặc điểm vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ của vùng.
VÙNG ĐỒNG BẰNG SÔNG CỬU LONG	
- Vị trí địa lí, phạm vi lãnh thổ	- Trình bày được đặc điểm vị trí địa lí và phạm vi lãnh thổ của vùng.
- Các đặc điểm nổi bật về điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên	- Phân tích được các thế mạnh và hạn chế về điều kiện tự nhiên và tài nguyên thiên nhiên của vùng.
- Các đặc điểm nổi bật về dân cư, xã hội của vùng	- Phân tích được đặc điểm dân cư; một số vấn đề xã hội của vùng.
- Đặc điểm phát triển và phân bố các ngành kinh tế của vùng	- Trình bày được sự phát triển và phân bố một số ngành kinh tế thế mạnh của vùng (sử dụng bản đồ và bảng số liệu). - Tìm hiểu thông tin và phân tích được tác động của biến đổi khí hậu đối với Đồng bằng sông Cửu Long; đề xuất giải pháp ứng phó.

- Vùng kinh tế trọng điểm vùng Đồng bằng sông Cửu Long	- Trình bày được về vùng kinh tế trọng điểm vùng Đồng bằng sông Cửu Long.
PHÁT TRIỂN TỔNG HỢP KINH TẾ VÀ BẢO VỆ TÀI NGUYÊN, MÔI TRƯỜNG BIỂN ĐẢO	
- Biển và đảo Việt Nam	- Trình bày được trên sơ đồ các vùng biển quốc gia; xác định trên bản đồ các huyện đảo và các tỉnh có các huyện đảo đó.
- Phát triển tổng hợp kinh tế biển	- Trình bày được nội dung phát triển tổng hợp các ngành kinh tế biển; ý nghĩa của việc phát triển tổng hợp kinh tế biển đảo đối với việc bảo vệ tài nguyên, môi trường và giữ vững chủ quyền, các quyền và lợi ích hợp pháp của Việt Nam ở Biển Đông.
- Khai thác tài nguyên và bảo vệ môi trường biển đảo	- Phân tích được vấn đề khai thác tài nguyên, bảo vệ môi trường và giữ vững chủ quyền, các quyền và lợi ích hợp pháp của Việt Nam ở Biển Đông.
CHỦ ĐỀ CHUNG	
ĐÔ THỊ: LỊCH SỬ VÀ HIỆN TẠI (2)	
- Các đô thị hiện đại	- Trình bày được vai trò của đô thị đối với sự phát triển vùng với tư cách là trung tâm quyền lực và kinh tế của vùng, đất nước, khu vực.
- Xu hướng đô thị hoá trên thế giới	- Mô tả được quá trình đô thị hoá thời kì xã hội công nghiệp và hậu công nghiệp.
- Đô thị hoá ở Việt Nam; đô thị và phát triển vùng	- Nêu được tác động của đô thị hoá đối với sự phát triển kinh tế - xã hội.
VĂN MINH CHÂU THỔ SÔNG HỒNG VÀ SÔNG CỬU LONG (2)	
- Văn minh các dòng sông	- Trình bày được những nét đặc sắc về văn hoá ở châu thổ sông Hồng và sông Cửu Long thông qua việc tìm hiểu về văn minh các dòng sông.
- Biến đổi khí hậu và biện pháp ứng phó với biến đổi khí hậu ở vùng	- Phân tích được những biểu hiện của biến đổi khí hậu ở hai vùng châu thổ sông Hồng và sông Cửu Long.

châu thổ của hai đồng bằng hiện đại	- Nêu được tác động của biến đổi khí hậu đối với sự phát triển kinh tế - xã hội ở châu thổ sông Hồng và sông Cửu Long. - Đề xuất được ở mức độ đơn giản một số biện pháp ứng phó với biến đổi khí hậu liên quan đến vùng châu thổ của hai đồng bằng hiện đại.
BẢO VỆ CHỦ QUYỀN, CÁC QUYỀN VÀ LỢI ÍCH HỢP PHÁP CỦA VIỆT NAM Ở BIỂN ĐÔNG (2)	
- Chứng cứ lịch sử, pháp lí về chủ quyền biển đảo của Việt Nam	- Trình bày được những chứng cứ lịch sử, pháp lí về chủ quyền biển đảo Việt Nam.
- Vai trò chiến lược của biển đảo Việt Nam	- Nêu được vai trò chiến lược của biển đảo Việt Nam trong việc khẳng định và bảo vệ chủ quyền, các quyền và lợi ích hợp pháp của Việt Nam ở Biển Đông. - Có hành động cụ thể thể hiện trách nhiệm đối với việc bảo vệ chủ quyền, các quyền và lợi ích hợp pháp của Việt Nam ở Biển Đông.

PHỤ LỤC 2

PHIẾU KHẢO SÁT GIÁO VIÊN TRUNG HỌC CƠ SỞ VỀ VIỆC ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG THIẾT KẾ BÀI GIẢNG

Kính gửi: Quý Thầy/Cô

Nhằm thực hiện đề tài khóa luận tốt nghiệp "***Ứng dụng công nghệ thông tin vào thiết kế một số bài giảng trong dạy học môn Lịch sử và Địa lí lớp 9"***, tác giả đề tài xin trân trọng gửi tới Quý Thầy/Cô phiếu lấy ý kiến phản hồi về việc ứng dụng công nghệ thông tin vào thiết kế một số bài giảng trong dạy học. Thầy/Cô vui lòng cho biết ý kiến qua các câu hỏi dưới đây bằng cách chọn vào ô trống Thầy/Cô cho là phù hợp hoặc viết tiếp vào chỗ chấm. Ý kiến của Quý Thầy (Cô) sẽ giúp chúng tôi có cơ sở để đề ra các giải pháp nhằm nâng cao chất lượng học tập và thực hành nghề nghiệp sau này.

Nhóm tác giả 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.

Xin chân thành cảm ơn Quý Thầy/Cô!

I. Thông tin về giáo viên thực hiện khảo sát:

Họ và tên giáo viên: * …….

Đơn vị công tác:* ……

Số điện thoại: ……...

Thâm niên giảng dạy:* ……...

II. Nội dung khảo sát

Câu 1: Quý Thầy/Cô đã và đang dạy những khối lớp nào?*

Chọn tất cả mục phù hợp.

☐ Lớp 6

☐ Lớp 7

☐ Lớp 8

☐ Lớp 9

Câu 2: Theo quý Thầy/Cô việc ứng dụng công nghệ thông tin vào thiết kế bài dạy là:*

Một lựa chọn

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

Câu 3: Quý Thầy/Cô thường xuyên thiết kế bài giảng dạng nào ?*

Chọn tất cả mục phù hợp.

- ☐ Trình chiếu thuyết trình
- ☐ Bài giảng E-learning (tương tác trực tiếp)

Câu 4: Quý Thầy/Cô đã ứng dụng các phần mềm nào trong thiết kế bài giảng:*

Chọn tất cả mục phù hợp

- ☐ Phầm mềm Violet
- ☐ Phầm mềm Microsoft PowerPoint
- ☐ Phầm mềm Microsoft Sway
- ☐ Phầm mềm Microsoft Foms
- ☐ Phầm mềm iSpring presenter
- ☐ Phầm mềm Adobe Presenter
- ☐ Phầm mềm Microsoft Producer
- ☐ Phầm mềm Storyline
- ☐ Phầm mềm khác

Câu 5: Quý Thầy/Cô có mong muốn được sử dụng các bài giảng tương tác (E-learning) trong dạy học không?*

Một lựa chọn

- ○ Rất mong muốn
- ○ Mong muốn
- ○ Không mong muốn

Câu 6: Theo Quý Thầy/Cô, nhận định nào sau đây là đúng?*

Chọn tất cả mục phù hợp.

- ☐ Bài giảng E-learning làm mất nhiều thời gian.
- ☐ Bài giảng E-learning đảm bảo cá nhân hóa người học.
- ☐ Bài giảng E-learning giúp học sinh dễ dàng nắm bắt kiến thức.
- ☐ Bài giảng E-learning người học tự học với tài liệu học tập, bài giảng.
- ☐ Bài giảng E-learning người học tự chủ được thời gian và không gian học tập.
- ☐ Bài giảng E-learning sẽ giúp cho người dạy tự điều chỉnh phương pháp dạy của mình.
- ☐ Bài giảng E-learning sẽ giúp người học tự điều chỉnh phương pháp học của mình.
- ☐ Bài giảng E-learning giúp học sinh tiếp cận với công nghệ thông tin.
- ☐ Bài giảng E-learning giúp học sinh tiếp cận tài liệu phong phú qua thư viện trực tuyến.

Câu 7: Theo Quý Thầy/Cô, có cần thiết kế đa dạng hóa các Bài giảng E-learning trong dạy học hay không?*

Một lựa chọn

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

Câu 8: Bài giảng E-learning mà Quý Thầy/Cô đã từng thiết kế thuộc bộ môn nào?*

Chọn tất cả mục phù hợp.

☐ Ngữ văn.

☐ Lịch sử.

☐ Địa lí.

☐ Toán học

☐ Vật lí

☐ Sinh học

☐ Hóa học

☐ Chưa từng thiết kế bài giảng E-learning

Câu 9: Lý do Quý Thầy/Cô chưa từng xây dựng bài giảng E-learning:*

Chọn tất cả mục phù hợp.

☐ Hạn chế độ tuổi.

☐ Do môn học không cần thiết ứng dụng CNTT

☐ Nhiều phần mềm thiết kế khó tiếp cận.

☐ Mất nhiều thời gian cho thiết kế bài dạy.

☐ Chỉ ứng dụng một phần mềm PowerPoint-thuyết trình là duy nhất.

☐ Nhiều phần mềm có bản quyền, điều kiện cá nhân chưa đồng bộ.

☐ Mục khác:…….

Câu 10: Thầy/Cô đánh giá thế nào về kĩ năng xây dựng bài giảng E- learning của các đồng nghiệp?*

Một lựa chọn

○ Chưa tiếp cận

○ Chưa thành thạo

○ Số ít thành thạo

○ Đa số thành thạo

Câu 11: Thầy/Cô có mong muốn được tham khảo tài liệu xây dựng bài giảng E-learning không?*

Một lựa chọn

- ○ Không quan tâm
- ○ Bình thường
- ○ Có mong muốn
- ○ Rất mong muốn

Câu 12: Khóa học về ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế bài giảng mà Thầy/Cô đã tham gia?*

Một lựa chọn

- ○ Tham gia khóa học miễn phí từ cộng đồng giáo viên.
- ○ Tham gia khóa học có phí
- ○ Chưa từng tham gia học.

Câu 13: Thầy/Cô có mong muốn gì trong việc tiếp cận các phần mềm thiết kế bài giảng:*

Chọn tất cả mục phù hợp.

- ☐ Tham gia các lớp tập huấn về thiết kế bài giảng tương tác.
- ☐ Được chia sẻ tài liệu hướng dẫn các dạng phần mềm thiết kế bài giảng.
- ☐ Các lớp học được trang bị thêm về cơ sở vật chất và thiết bị dạy học
- ☐ Mục khác:……..

Xin chân thành cảm ơn Quý Thầy/Cô!

PHỤ LỤC 3

PHIẾU KHẢO SÁT HỌC SINH TRUNG HỌC CƠ SỞ VỀ VIỆC ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG THIẾT KẾ BÀI GIẢNG

Thân gửi: Các bạn học sinh thân mến...

Tác giả đề tài KLTN trân trọng gửi tới các em học sinh phiếu lấy ý kiến phản hồi về việc ứng dụng CNTT trong học tập ở trường THCS. Ý kiến của các em 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 tác giả đảm bảo các thông tin của các bạn học sinh trong phiếu này hoàn toàn được bảo mật và chỉ được sử dụng vào mục đích nghiên cứu theo quy định.

Xin chân thành cảm ơn các em!

I.Thông tin học sinh:

Họ và tên học sinh:* ……

Lớp:* ……

Trường:* …….

II.Nội dung khảo sát.

Câu 1: Em có thường xuyên được học thông qua bài giảng có ứng dụng công nghệ thông tin?*

Chỉ đánh dấu một hình ôvan.

- Chưa bao giờ
- Thi thoảng
- Thường xuyên
- Tất cả các giờ học.

Câu 2: Dạng bài giảng có ứng dụng công nghệ thông tin em thường được học là:*

Chọn các phương án phù hợp

- Bài giảng Power Point kết hợp với thuyết trình, giảng giải.

☐ Các bài giảng trực tuyến, video

☐ Các bài giảng tương tác trên các phần mềm (Sway, Storyline, Foms,...)

☐ Em chưa được biết về bài giảng tương tác

Câu 3: Học tập qua bài giảng tương tác, hỗ trợ được gì cho em?

Chọn các phương án phù hợp

☐ Dễ dàng tiếp thu kiến thức

☐ Hình thức luyện tập kiến thức đa dạng

☐ Chủ động, linh hoạt thời gian học tập.

☐ Mục khác :

Câu 4: Em cảm nhận như thế nào khi học tập qua bài giảng có ứng dụng công nghệ thông tin?*

Chọn các phương án phù hợp

☐ Căng thẳng

☐ Không kịp thích nghi

☐ Bình thường

☐ Vui vẻ

☐ Hào hứng

☐ Mục khác :

Câu 5: Em cảm nhận như thế nào khi học tập qua các bài giảng tương tác trên các phần mềm (Sway, Storyline, Form,...)?*

Chọn các phương án phù hợp

☐ Thích thú

☐ Hào hứng

☐ Hiệu quả

☐ Không kịp thích nghi

Câu 6: Các em có mong muốn được học tập trên các bài giảng có ứng dụng công nghệ thông tin, các bài giảng tương tác?*

Chỉ đánh dấu một hình ôvan.

Có

Không

Xin chân thành cảm ơn các em!