

# THIẾT KẾ VÀ SỬ DỤNG BỘ FLASHCARD ĐA PHƯƠNG TIỆN HỖ TRỢ DẠY HỌC TÍCH HỢP THEO CHỦ ĐỀ TRONG MÔN LỊCH SỬ VÀ ĐỊA LÝ LỚP 4 Ở VÙNG DÂN TỘC JRAI

Lê Trần Anh Đào<sup>+</sup>,  
Nguyễn Thị Thu Hương,  
Vũ Thị Mai Phương,  
Nguyễn Lâm Vân Trinh

Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh  
+Tác giả liên hệ • Email: letrananhdao10@gmail.com

## Article history

Received: 18/10/2023

Accepted: 29/11/2023

Published: 05/02/2024

## Keywords

Integrated teaching,  
multimedia, flashcards,  
History and Geography, Jrai  
ethnic group's living area

## ABSTRACT

The 2018 General Education Curriculum states that integrated teaching has strong impacts on the learner's process of establishing connections between knowledge, skills and practice. This poses a requirement for innovation of teaching tools to optimally support students in accessing knowledge. With a multi-sensory approach, multimedia flashcards provide children with the opportunity to develop multiple intelligences, enhance interest and memory in learning. The article mentions the theoretical and practical bases related to the design and use of multimedia flashcards combining 3D images with sound, video, etc. to support integrated teaching in a number of Grade 4 topics and subjects in the Jrai ethnic group's living areas. The research results show that the multimedia flashcard is an effective teaching tool with the ability to promote the visualization and vividness of the lesson, helping students improve their initiative and activeness in learning, thereby improving the quality of education.

## 1. Mở đầu

Chương trình giáo dục phổ thông (CTGDPT) 2018 ra đời với sự thay đổi cách tiếp cận về chất lượng học tập của HS. Theo quan điểm mới, giáo dục chỉ thật sự có ý nghĩa khi các em yêu thích và có thể vận dụng những kiến thức đã học vào thực tiễn. Đây cũng chính là nội dung được đề cập đến trong phương pháp dạy học tích hợp (DHTH). Trong đó, Lịch sử và Địa lý là một môn học trọng tâm, đồng thời cũng là môn học cần lưu ý cho cả GV lẫn HS khi xây dựng, thực hiện các chủ đề tích hợp. Nghiên cứu các công cụ dạy học hiện nay, chúng tôi nhận thấy flashcard có ưu điểm hỗ trợ GV và HS trong hoạt động giáo dục. Việc kết hợp thêm các yếu tố đa phương tiện giúp công cụ này có thể sử dụng dễ dàng cả hai hình thức truyền thống lẫn hiện đại.

Bài báo này đề cập các cơ sở lý luận, thực tiễn liên quan đến việc thiết kế và sử dụng flashcard đa phương tiện hỗ trợ DHTH trong một số chủ đề và môn học lớp 4 ở vùng dân tộc Jrai với sự ứng dụng trong chuyển đổi từ ảnh 2D thành 3D nhằm hỗ trợ người học có góc nhìn đa dạng, kích thích HS phát huy khả năng quan sát, phân tích và tổng hợp thông tin. Flashcard đa phương tiện tạo cơ hội cho các em học tập bằng đa giác quan, cung cấp thêm tư liệu cho quá trình tổ chức hoạt động của GV. Đồng thời, CTGDPT 2018 đang hướng đến việc hoàn thiện chương trình môn *Tiếng dân tộc thiểu số* để đưa vào nội dung dạy học tự chọn với mục tiêu giữ gìn và bảo tồn bản sắc văn hóa dân tộc Việt Nam, nên việc mở rộng phạm vi nghiên cứu trong môn Tiếng Việt cho học sinh dân tộc (HSDT) Jrai sẽ góp phần tạo ra môi trường học tập phù hợp với đặc trưng văn hóa địa phương. Vùng dân tộc Jrai được xem là một trong hai cộng đồng dân tộc lớn thể hiện đặc trưng văn hóa của Gia Lai. Với hệ thống ngữ âm, kí hiệu chữ viết là tiếng Jrai và sự đa dạng trong cách gọi tên (ví dụ: làng - plei, ploi, bon, buôn) (Xuân Toàn, 2022), việc sử dụng flashcard đa phương tiện trong dạy học tiếng Jrai là cần thiết.

## 2. Kết quả nghiên cứu

### 2.1. Một số vấn đề về dạy học tích hợp

#### 2.1.1. Dạy học tích hợp

"DHTH" được hiểu là một quá trình tư duy, trong đó, mối liên kết giữa các kiến thức và hiện tượng được khám phá, phát hiện và hình thành. Điều này làm cho việc học trở nên thực sự hiệu quả và có ý nghĩa hơn (Hoàng Thị Tuyết, 2012). DHTH yêu cầu người học sử dụng những kiến thức, kĩ năng của nhiều lĩnh vực để giải quyết một vấn

đề cụ thể (Lê Ngọc Tường Khanh, 2017). CTGDPT 2018 đã đưa ra khái niệm chung về DHTH ở môi trường giáo dục, đó là quá trình GV định hướng, hỗ trợ HS “*phát triển khả năng huy động tổng hợp kiến thức, kỹ năng,... thuộc nhiều lĩnh vực khác nhau để giải quyết có hiệu quả các vấn đề trong học tập và trong cuộc sống, được thực hiện ngay trong quá trình lĩnh hội tri thức và rèn luyện kỹ năng*” (Bộ GD-ĐT, 2018a).

Ở lứa tuổi tiểu học, HS thường cảm thấy tự tin, chủ động khi được sử dụng kiến thức và kinh nghiệm cá nhân để giải quyết nhiệm vụ học tập. Các tình huống có vấn đề dựa trên bối cảnh thực tế luôn khiến người học thấu hiểu ý nghĩa và sự cần thiết của kiến thức. Vì vậy, có thể nói, DHTH có khả năng kích thích sự tò mò và hứng thú của HS trong quá trình học tập một cách hiệu quả (Đậu Thị Thu Hiền và Trịnh Công Sơn, 2018). Tác giả Nguyễn Thị Thu Trang phân tích rằng quá trình học tập dựa trên quan điểm tích hợp tạo ra cơ hội cho sự tương tác giữa các mục tiêu của các môn học. Do đó, DHTH mang lại triển vọng cho việc dạy học theo định hướng tiếp cận năng lực. Điều này không chỉ thúc đẩy sự hiểu biết đa chiều mà còn phát triển khả năng tư duy phân biện, nâng cao kỹ năng tìm kiếm thông tin và khám phá mối quan hệ giữa các yếu tố (Nguyễn Thị Thu Trang, 2022).

### 2.1.2. Dạy học tích hợp môn Lịch sử và Địa lí trong Chương trình tổng thể và Chương trình giáo dục phổ thông môn Lịch sử và Địa lí 2018

CTGDPT 2018 đã đề cập đến DHTH đối với từng môn học cụ thể, trong đó có môn Lịch sử và Địa lí. Nội dung ban hành yêu cầu GV tạo cơ hội để HS được tiếp cận với một số vấn đề như “*Bảo vệ quyền và lợi ích hợp pháp của Việt Nam trên Biển Đông, Các cuộc đại phát kiến địa lí, Đô thị - Lịch sử và hiện tại, Văn minh châu thổ sông Hồng và sông Cửu Long, ...*” (Bộ GD-ĐT, 2018b). Để hiện thực hóa điều đó, chương trình đã đề ra mục tiêu giúp HS hình thành nhận thức, trách nhiệm đối với dân tộc và đất nước. Nội dung môn Lịch sử và Địa lí được xây dựng với sự tích hợp các kiến thức về văn hóa, xã hội và những giá trị nhân văn, đồng thời, “*gắn lý thuyết với thực hành, gắn nội dung giáo dục với thực tiễn*” (Bộ GD-ĐT, 2018b). Qua đó, xây dựng nền tảng tri thức vững chắc và những kỹ năng đi kèm để người học giải quyết được các vấn đề trong tiết học và thực tiễn.

Như vậy, có thể thấy DHTH được xem là một nội dung quan trọng nhằm hỗ trợ người học phát triển toàn diện cả về kiến thức và kỹ năng. Việc xem xét chương trình hiện hành sẽ là cơ sở lí luận và thực tiễn vững chắc để chúng tôi tiến hành xây dựng sản phẩm, từ đó đáp ứng những mục tiêu giáo dục đặt ra, đồng thời giúp GV và HS trong quá trình tổ chức, tham gia các tiết học môn Lịch sử và Địa lí.

## 2.2. Flashcard đa phương tiện và ứng dụng trong dạy học ở tiểu học

### 2.2.1. Khái niệm “flashcard đa phương tiện”

“Flashcard đa phương tiện” được hiểu là sự kết hợp giữa hình thức của một tấm thẻ và sự hỗ trợ của đa phương tiện. Nói cách khác, flashcard đa phương tiện là những tấm thẻ truyền tải thông tin bằng tối thiểu hai loại phương tiện (hình ảnh, âm thanh, video,...), trong đó đảm bảo có một yếu tố là văn bản. Việc sử dụng đa phương tiện trong thiết kế flashcard giúp cho quá trình truyền tải và giải thích thông tin trở nên hiệu quả hơn. Từ đó, nâng cao chất lượng giáo dục và kết quả học tập của HS (Susantini & Kristiantari, 2021). Flashcard với sự hỗ trợ của kỹ thuật số có thể làm tăng tính tương tác trong các tiết học. Đây được xem là một công cụ trực quan giúp các sự kiện, thông tin đề cập tới được nhìn dưới nhiều góc độ và khía cạnh (Susantini & Kristiantari, 2021). Budi và Faustina (2017) đã thực hiện nghiên cứu và chỉ ra rằng người học dễ dàng tiếp thu những thông tin được truyền tải bằng sự kết hợp của flashcard và đa phương tiện. Từ đó, thực hiện sản phẩm “*Little Learner*”, bộ flashcard đa phương tiện hỗ trợ trẻ từ 3 đến 5 tuổi khám phá kiến thức. Việc sử dụng kỹ thuật số giúp cho phương tiện dạy học này có thể áp dụng ở cả hình thức trực tuyến và trực tiếp.

### 2.2.2. Ứng dụng flashcard đa phương tiện trong dạy học ở tiểu học

Các công trình nghiên cứu được chúng tôi tìm kiếm hiện nay chưa đề cập nhiều đến việc ứng dụng flashcard đa phương tiện trong dạy học, đặc biệt ở cấp tiểu học. Phần lớn đề tài đều hướng đến một trong hai trọng tâm: flashcard hoặc yếu tố đa phương tiện. Trong đó, việc sử dụng flashcard ở cấp 1 thường được sử dụng nhằm giúp HS ghi nhớ và tiếp cận với các bài học thuộc lĩnh vực ngôn ngữ. So với sử dụng flashcard, việc ứng dụng đa phương tiện tại các trường tiểu học ở Việt Nam diễn ra phổ biến hơn. Phần lớn các công trình nghiên cứu đề cập đến sự hỗ trợ của đa phương tiện dưới hình thức PowerPoint hoặc ActivInspire. Trong đó, nguồn học liệu sử dụng đa phương tiện cho các tiết học được GV lấy từ nguồn chia sẻ miễn phí trên Internet (chiếm 50%) (Trần Thúy Nga, 2022).

Trong công trình của Sudrajat và cộng sự (2023), flashcard đa phương tiện được ứng dụng vào dạy học theo thang Bloom. Người học được trải nghiệm với tình hình kinh tế của từng khu vực không chỉ bằng nội dung trong sách vở, hoạt động trải nghiệm thực tế mà còn bằng các hoạt động với flashcard đa phương tiện tại lớp học. Bên cạnh đó, flashcard đa phương tiện còn được sử dụng như một công cụ hỗ trợ DHTH. Kesumawati và cộng sự (2022) đã

thực nghiệm trên đối tượng HS lớp 2 về chủ đề bao gồm các môn: tiếng Indonesia, Khoa học tự nhiên, Toán và SBDP (Seni Budaya dan Prakarya; tạm dịch: Nghệ thuật, văn hóa và thủ công). Kết quả cho thấy sự hỗ trợ của phương tiện dạy học này làm tăng kết quả học tập, đồng thời thúc đẩy các em ghi nhớ và hiểu kiến thức.

Thông qua các tài liệu tìm được, có thể thấy đa phương tiện là hình thức được nhiều GV sử dụng. Phần lớn các nhà nghiên cứu đều chỉ ra được hiệu quả, tác động của phương tiện dạy học này đối với GV và HS. Tuy nhiên, flashcard và flashcard đa phương tiện lại là một hình thức khá mới và chưa phổ biến tại Việt Nam hiện nay tại các môn học ngoài lĩnh vực ngôn ngữ. Đồng thời, vấn đề được đặt ra là tìm kiếm một công cụ hỗ trợ dạy học nhưng vẫn đảm bảo sự tự do và sáng tạo cho GV trong tổ chức các tiết dạy.

### 2.3. Thiết kế flashcard đa phương tiện

#### 2.3.1. Mục tiêu và nguyên tắc thiết kế

Dựa trên ưu nhược điểm của các phương tiện dạy học hiện nay, chúng tôi nhận thấy việc kết hợp đa giác quan giúp tiết học trở nên thu hút hơn; đồng thời, giúp người học dễ dàng nắm bắt và ghi nhớ thông tin. Việc thiết kế flashcard đa phương tiện hỗ trợ GV có thêm nhiều lựa chọn khi tổ chức hoạt động, giúp người học phát huy được các năng lực và phẩm chất bên cạnh việc hình thành, đáp ứng yêu cầu cần đạt của chương trình. Với kích thước nhỏ gọn, kết hợp giữa hình thức truyền thống lẫn hiện đại, người dạy và người học sẽ dễ dàng sử dụng nhằm phục vụ nhu cầu của bản thân. Chúng tôi kì vọng phương tiện dạy học này sẽ giúp HS chủ động hơn, làm cho các em nhận thức được ý nghĩa của việc học môn Lịch sử và Địa lí.

Bên cạnh mục tiêu thiết kế, nhóm nghiên cứu còn đề ra các nguyên tắc khi thiết kế sản phẩm. Đầu tiên là tính khoa học. Sản phẩm được nghiên cứu nhằm mục tiêu giáo dục, vì vậy hình thức lẫn nội dung của flashcard đa phương tiện đều phải đảm bảo phù hợp với CTGDPT 2018 và khả năng của người học. Do đó, kết quả thực nghiệm và sự phản hồi từ phía người dạy, người học được xem là cơ sở nền tảng để chúng tôi điều chỉnh sản phẩm. Ngoài ra, việc thiết kế flashcard đa phương tiện phải giữ vững tính hệ thống của môn học, nghĩa là dù thực hiện lựa chọn và xây dựng nội dung theo chủ đề nhưng phải đảm bảo cách kiến thức không có sự chồng chéo hoặc trùng lặp, gây khó hiểu cho HS. Cuối cùng, kết quả nghiên cứu thực trạng cho thấy GV mong muốn được tự do lựa chọn và xây dựng nội dung, hoạt động trong tiết học. Vì vậy, flashcard đa phương tiện được thiết kế vừa là nguồn tư liệu có sẵn, vừa không gò ép và giới hạn người sử dụng.

#### 2.3.2. Quy trình thiết kế và minh họa sản phẩm

Dựa trên các cơ sở lí luận và thực tiễn thu thập được, chúng tôi tiến hành lựa chọn chủ đề, hình ảnh và nội dung để đưa vào flashcard đa phương tiện. Quy trình này được thực hiện trên căn cứ yêu cầu cần đạt CTGDPT môn Lịch sử và Địa lí và đặc điểm tâm - sinh lí HS tiểu học. Trước hết, chúng tôi tiến hành rà soát chương trình và sách giáo khoa để khái quát thành các chủ đề có thể xây dựng nội dung tích hợp. Sau đó, chọn lọc từ khóa, đặc biệt, đảm bảo từ khóa phân bố ở 5 vùng miền (theo mạch nội dung của CTGDPT môn Lịch sử và Địa lí). Từ đó, tiến hành ứng dụng ảnh 3D, âm thanh, video,... và xây dựng bố cục cho thông tin của từng chủ đề. Ngoài ra, nhóm nghiên cứu còn tìm hiểu tài liệu để sử dụng đúng tên gọi và hình ảnh cho các đồ vật, sự việc,... bằng tiếng Jrai. Sau khi hoàn thiện bản mẫu, chúng tôi thực hiện khảo nghiệm để lắng nghe góp ý, nhận xét của GV đang giảng dạy lớp 4 tại trường tiểu học. Kết quả thu được là cơ sở, dữ liệu thực tế để nhóm tiến hành phân tích, điều chỉnh và hoàn thiện sản phẩm.

Bộ flashcard đa phương tiện được thiết kế ở cả 2 hình thức là *flashcard giấy* và *flashcard điện tử*. Trong đó, nội dung của bộ thể đảm bảo đáp ứng những yêu cầu cần đạt trong chương trình, đồng thời, mở rộng thông tin nhằm tích hợp với các kiến thức, kĩ năng liên quan. Các chủ đề của sản phẩm bao gồm: Di tích - Địa danh lịch sử, Nhân vật lịch sử, Nghề nghiệp, Lễ hội, Văn học, Ẩm thực, Trang phục và Nhạc cụ. Tùy vào mục đích và đặc trưng của từng chủ đề, mỗi bộ thể sẽ sử dụng các hình thức đa phương tiện khác nhau như ảnh 3D, video, âm thanh, văn bản,...

Ảnh 3D được chúng tôi sử dụng trong bộ flashcard đa phương tiện được sử dụng từ các nguồn phù hợp kết hợp với việc tự thiết kế. Điều này đảm bảo học liệu được sử dụng phù hợp với nội dung bài học và đặc điểm tâm - sinh lí của HS tiểu học. Việc chuyển đổi từ ảnh 2D sang ảnh 3D giúp cho HS có cái nhìn đa chiều về các thông tin trong thẻ; đồng thời, tạo ra cơ hội học tập mọi lúc, mọi nơi. Sản phẩm được thiết kế là nguồn tư liệu có sẵn, giúp GV giảm thiểu chi phí khi muốn sử dụng ảnh 3D trong các hoạt động dạy học. Ngoài ra, vì được thiết kế dựa trên CTGDPT 2018 nên các yếu tố đa phương tiện được đảm bảo sát với nội dung bài học. Flashcard đa phương tiện được xây dựng trên mục tiêu hỗ trợ quá trình học Lịch sử và Địa lí theo chủ đề tích hợp nhưng không gò ép hay hạn chế khả năng sáng tạo của người sử dụng. Việc tóm tắt các thông tin chính và khơi gợi một vài nội dung liên quan giúp người học tự do phát huy năng lực tư duy, tìm kiếm và tổng hợp. Do đó, GV có thể sử dụng flashcard đa phương tiện để học tập và mở rộng phạm vi kiến thức.

### 2.3.3. Kết quả khảo nghiệm

Trước khi thực hiện công trình nghiên cứu flashcard đa phương tiện, chúng tôi đã khảo sát 50 GV đang giảng dạy ở một số trường tiểu học trên địa bàn TP. Hồ Chí Minh và huyện Củ Chi bằng hình thức bảng hỏi trực tuyến (Google Forms). Hệ thống câu hỏi được đặt ra bao gồm:

*Bảng 1. Hệ thống câu hỏi và hình thức trả lời câu hỏi khảo sát*

Câu hỏi	Mô tả hình thức trả lời
Nếu có một công cụ dạy học mới, GV có đồng ý sử dụng flashcard trong dạy học không?	Trắc nghiệm 4 mức độ: hoàn toàn không đồng ý, không đồng ý, đồng ý, hoàn toàn đồng ý.
Nếu có một bộ flashcard thì GV mong đợi điều gì ở nó?	Câu trả lời dài, bao gồm các mong đợi về hình thức và nội dung của flashcard.
Những thông tin, hình ảnh mà flashcard cung cấp sẽ cần lưu ý điều gì để có thể hỗ trợ hiệu quả nhất trong quá trình Thầy/Cô dạy học?	Câu trả lời dài, bao gồm các lưu ý về hình thức và nội dung của flashcard.

Kết quả khảo sát cho thấy phần lớn GV đồng ý sử dụng flashcard dưới dạng giấy (88% đồng ý và hoàn toàn đồng ý). Bên cạnh đó, một số GV cũng mong muốn đa dạng hóa hình thức tổ chức hoạt động liên quan đến flashcard (tính tích hợp, ứng dụng công nghệ thông tin,...). Vì vậy, chúng tôi đã tiến hành đồng bộ và thực hiện song song flashcard dưới dạng giấy và dạng điện tử.

Sau quá trình thiết kế bản mẫu, chúng tôi đã tiến hành phỏng vấn một GV lớp 4 tại trường tiểu học Tân Tạo, Long An để đánh giá về sản phẩm mẫu qua bảng 2.

*Bảng 2. Quy trình và kết quả khảo nghiệm*

	Quy trình khảo nghiệm	Nội dung trả lời
Gửi sản phẩm mẫu đã thiết kế	Flashcard đa phương tiện (ảnh 3D, văn bản) chủ đề Địa danh, di tích lịch sử.	
Câu hỏi	Ấn tượng ban đầu	- Lấy mô hình 3D ở đâu, nhìn thấy khá hay. - Việc ứng dụng ảnh 3D trong môn học này khá mới.
	Nhận xét về mặt hình thức	- Mô hình 3D khá động bộ. - Có thể sắp xếp các thẻ theo trình tự từ Bắc xuống Nam.
	Nhận xét về mặt nội dung	- Đáp ứng được yêu cầu cơ bản của CTGDPT môn Lịch sử và Địa lí. - Chú ý các viết hoa theo quy định. - Đồng nhất cách ghi số cho các thông tin về địa danh, di tích lịch sử.
Chọn lọc và điều chỉnh sản phẩm mẫu	Flashcard đa phương tiện (ảnh 3D, văn bản) chủ đề Địa danh, di tích lịch sử.	

Kết quả cho thấy GV này đánh giá khá cao tính mới và sự sáng tạo của flashcard đa phương tiện. Đặc biệt, yếu tố ảnh 3D là điểm gây được chú ý và sự quan tâm cho GV. Bên cạnh đó, GV này cũng đưa ra một số góp ý liên quan đến cách trình bày và sắp xếp của bộ thẻ. Từ đó, có thể thấy yếu tố về trật tự vùng miền đóng vai trò quan trọng và có ảnh hưởng nhất định đến quá trình dạy học. Đây được xem là cơ sở thực tiễn và ứng dụng hiệu quả để chúng tôi điều chỉnh, hoàn thiện cho phù hợp với đặc điểm thực tế và nhu cầu của GV tiểu học.

### 2.4. Sử dụng flashcard đa phương tiện hỗ trợ dạy học tích hợp trong một số chủ đề và môn học lớp 4 ở vùng dân tộc Jrai

Môn Lịch sử và Địa lí được xây dựng có sự liên kết với một số môn học khác trong chương trình tiểu học như Tự nhiên và Xã hội, Đạo đức, Khoa học, Hoạt động trải nghiệm,... Vì vậy, kế hoạch bài dạy được chúng tôi xây dựng dựa trên cơ sở tìm kiếm các nội dung, yêu cầu cần đạt của các môn ở cùng khối lớp để xây dựng chủ đề tích hợp. Đồng thời, căn cứ vào Thông tư số 34/2020/TT-BGDĐT về việc ban hành CTGDPT môn học Tiếng Bahnar, Tiếng Chăm, Tiếng Êđê, Tiếng Jrai, Tiếng Khmer, Tiếng Mông, Tiếng Mnông, Tiếng Thái cùng với xu hướng của xã hội, bộ sản phẩm là công cụ dạy và học phục vụ cho môn Tiếng Việt kết hợp với tiếng dân tộc Jrai. Nội dung có thể ứng dụng flashcard cho HS vùng dân tộc Jrai bao gồm các chủ đề liên quan đến văn hóa như đồ dùng, trang phục, kiến trúc,... Điều này vừa hỗ trợ người học quan sát thông tin một cách chính xác, vừa giữ gìn được các giá trị văn hóa, truyền thống của các dân tộc. Khai thác chủ đề về văn hoá hiện hữu trong một số khía cạnh của cuộc sống, HS có thể sử dụng flashcard để tích hợp rèn luyện năng lực sử dụng tiếng Việt trong môn Lịch sử và Địa lí cũng như những môn học khác.

Dưới đây là minh họa cho tiến trình dạy học có sử dụng flashcard đa phương tiện chủ đề “Địa danh vùng Nam Bộ” trong môn Lịch sử và Địa lí lớp 4.



*a) Hoạt động khởi động (5 phút)*

GV chiếu video về những địa danh vùng Nam Bộ; từ khoá ĐỊA DANH bị sắp xếp sai vị trí và hình ảnh gợi ý vị trí địa lí vùng Nam Bộ trên bản đồ Việt Nam. GV đố HS tìm ra đáp án. Sau đó, công bố và dẫn dắt vào nội dung bài học: Câu đố trên đã mở ra một chủ đề mới mà chúng ta sẽ cùng tìm hiểu hôm nay.

*b) Hoạt động hình thành kiến thức mới (30 phút)*

GV chia lớp thành các nhóm (khoảng 8 HS) và trình chiếu hình ảnh địa danh tại TP. Hồ Chí Minh được đánh số thứ tự. GV nêu yêu cầu: HS quan sát hình ảnh địa danh có số thứ tự tương ứng với số thứ tự của nhóm. Từ đó, thảo luận về những thông tin mà HS biết về địa danh rồi ghi chú vào phiếu học tập (*khung Em đã biết*).



Hình 1. Minh họa flashcard đa phương tiện (bản điện tử)

Kết thúc thời gian thảo luận, GV cung cấp cho mỗi nhóm HS các thẻ flashcard gồm hình ảnh và thông tin chi tiết về địa danh tương ứng. Sau đó, hướng dẫn HS tiếp tục tìm hiểu chi tiết thông tin về địa danh trên thẻ và ghi chú thêm vào phiếu học tập (*khung Em học được*). Điều này giúp GV nắm được mức độ hiểu biết và khả năng chọn lọc thông tin của HS khi sử dụng flashcard đa phương tiện.

GV thông báo hiệu lệnh kết thúc thời gian thảo luận và hướng dẫn HS thành lập các nhóm mới, mỗi nhóm gồm 7 HS đến từ mỗi nhóm khác nhau ở vòng làm việc đầu tiên (*kỹ thuật dạy học Các mảnh ghép*). Sau đó, trình chiếu từ khoá và nêu câu hỏi: Dựa trên những thông tin đã tìm hiểu được, vì sao lại nói TP. Hồ Chí Minh được gọi là “trung tâm kinh tế, văn hóa giáo dục quan trọng” của Việt Nam? Ở đây, HS vận dụng, tổng hợp các kiến thức tìm hiểu được bằng flashcard đa phương tiện để trao đổi và trả lời câu hỏi lớn.

*\* Tích hợp nội dung Bảo vệ của công (môn Đạo đức lớp 4)*

GV dẫn dắt: Để TP. Hồ Chí Minh có thể trở thành một trung tâm kinh tế, văn hóa, giáo dục quan trọng của Việt Nam, một phần là nhờ vào những địa danh nổi tiếng. Vậy theo các em, làm sao để chúng ta có thể giữ gìn, bảo tồn những địa danh ấy khi đi tham quan hoặc ghé thăm?

*c) Hoạt động luyện tập, thực hành (30 phút)*

GV dặn dò HS ngồi tại vị trí nhóm như ở hoạt động trước và phát cho mỗi nhóm một tệp học liệu của câu chuyện có liên quan đến các địa danh vừa được tìm hiểu. Sau đó yêu cầu các nhóm thảo luận và điền những từ khóa bị mất vào chỗ trống cho phù hợp. Mục đích của hoạt động này vừa giúp HS ôn tập kiến thức, vừa mở rộng thông tin liên quan đến các địa danh, di tích lịch sử

*\* Tích hợp nội dung Mở rộng vốn từ Du lịch và Giới thiệu một cảnh đẹp (Tiếng Việt 4)*

GV nêu nhiệm vụ: “Thông qua những đoạn thông tin vừa rồi, các em hãy thảo luận theo nhóm đôi để nói về cảm nhận của mình đối với những địa danh có giá trị lịch sử ở TP. Hồ Chí Minh”. Sau đó, sử dụng phiếu đánh giá đồng đẳng để HS có cơ hội đánh giá lẫn nhau cũng như hỗ trợ GV trong quá trình đánh giá toàn lớp.

*d) Hoạt động vận dụng (5 phút)*

GV trình chiếu hình ảnh về những địa danh, công trình kiến trúc bị hư hại và nêu yêu cầu: “Dựa vào những hình ảnh trên, là một HS tiểu học em sẽ đề xuất hoặc thực hiện những hành động gì? Các em hãy liệt kê và vẽ tranh minh họa cho những sáng kiến của mình.

### 3. Kết luận

Việc ứng dụng đa phương tiện vào flashcard trong DHTH theo chủ đề là một nội dung mới nhằm nghiên cứu ra một công cụ dạy học đáp ứng nhu cầu tự học và phát triển của HS. Trọng tâm của bộ thẻ tập trung ở môn Lịch sử và

Địa lí lớp 4 và môn Tiếng Việt cho HSĐT Jrai. Từ đó, đặt ra mục tiêu ứng dụng phương tiện ảnh 3D kết hợp với âm thanh, video,... để hỗ trợ người học ghi nhớ, khám phá và tổng hợp các tri thức trong nhiều phân môn và lĩnh vực. Đồng thời, việc kích thích học tập bằng đa giác quan tạo ra cơ hội cho mỗi HS có thể phát triển các trí thông minh và năng lực của bản thân. Qua đó, tăng tính tương tác và giúp HS hiểu được ý nghĩa của các nội dung học tập.

Ngoài ra, theo Thông tư số 34/2020/TT-BGDĐT ngày 15/9/2020, Bộ GD-ĐT đã ban hành CTGDPT 2018 môn *Tiếng dân tộc thiểu số*. Đồng thời, nội dung “*giáo dục địa phương*” được đề cập đến trong chương trình môn Lịch sử và Địa lí là cơ sở để chúng tôi quan tâm và nghiên cứu kỹ hơn về các vùng miền, đặc biệt là Tây Nguyên và Nam Bộ. Vì vậy, nghiên cứu sẽ được mở rộng sang một số môn học khác bằng tiếng Jrai và Bahnar. Bên cạnh những thuận lợi vừa nêu trên, việc thiết kế sản phẩm vẫn còn tồn tại một số mặt khó khăn và hạn chế. Vì được xây dựng theo các chủ đề tích hợp nên thời gian nghiên cứu, phát hành flashcard giấy và flashcard đa phương tiện sẽ mất một khoảng thời gian nhất định. Ngoài ra, chúng tôi cần đảm bảo các hoạt động dạy học đề xuất là nguồn “*tài nguyên hỗ trợ*” nhưng vẫn không làm mất đi tính “*mở*” trong quá trình thiết kế kế hoạch bài dạy của GV. Trước những vấn đề nêu trên, nhóm nghiên cứu vẫn đang tiếp tục cập nhật, đổi mới và hoàn thiện sản phẩm.

**Lời cảm ơn:** Nhóm tác giả cảm ơn sự tài trợ của Ngân sách khoa học và công nghệ Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh qua đề tài “*Thiết kế và sử dụng bộ flashcard đa phương tiện hỗ trợ dạy học tích hợp theo chủ đề trong môn Lịch sử và Địa lí lớp 4 ở vùng dân tộc Jrai*”, mã số: CS.2023.19.29.

#### Tài liệu tham khảo

- Bộ GD-ĐT (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể* (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).
- Bộ GD-ĐT (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông môn Lịch sử và Địa lí (cấp tiểu học)* (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).
- Bộ GD-ĐT (2020). *Thông tư số 34/2020/TT-BGDĐT về việc ban hành Chương trình giáo dục phổ thông môn học Tiếng Bahnar, Tiếng Chăm, Tiếng Êđê, Tiếng Jrai, Tiếng Khmer, Tiếng Mông, Tiếng Mnông, Tiếng Thái*.
- Budi, H.S., & Faustina, J. (2017). The Effect of Multimedia As a Means of Delivering Information and Promotion Towards Flashcard Products. *Visual Communication Design Department*, 43-51.
- Đậu Thị Thu Hiền, Trịnh Công Sơn (2018). Phát triển một số năng lực cần thiết cho giáo viên tiểu học nhằm đáp ứng yêu cầu tích hợp trong dạy học môn Toán. *Tạp chí Giáo dục*, số đặc biệt tháng 6, 159-162.
- Hoàng Thị Tuyết (2012). *Đào tạo - dạy học theo quan điểm tích hợp: Chúng ta đang ở đâu?* [http://www.hcmup.edu.vn/index.php?option=com\\_content&view=article&id=12962%3Aao-to-dy-hc-theo-quan-im-tich-hp-chung-ta-ang-au&site=78](http://www.hcmup.edu.vn/index.php?option=com_content&view=article&id=12962%3Aao-to-dy-hc-theo-quan-im-tich-hp-chung-ta-ang-au&site=78)
- Kesumawati, D., & Habib, & M., Lubis, R.R., & Novianti, Y. (2022). Development Of Digital Based Flash Card Media On Thematic Learning In Ibtidaiyah Madrasah. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 5, 83-94. <https://doi.org/10.24256/pijies.v5i1.2583>
- Lê Ngọc Tường Khanh (2017). Tích hợp dạy viết trong việc dạy các kỹ năng ngôn ngữ khác cho học sinh tiểu học. *Tạp chí Khoa học Giáo dục*, 13(140), 73-77.
- Nguyễn Thị Thu Trang (2022). Dạy học tích hợp theo định hướng giáo dục STEM cho học sinh tiểu học bằng mô hình “EDP-5E”. *Tạp chí Giáo dục*, 22(12), 1-6.
- Sudrajat, A., & Salsabila, F.G., & Marini, A. (2023). Digital-Based Flash Card to Increase Social Studies Learning Outcomes for Elementary School Students in The Fourth Grade. *Journal of Education Technology*, 7(2), 235-246. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.63327>
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439-448. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- Thủ tướng Chính phủ (2015). *Quyết định số 404/QĐ-TTg ngày 27/3/2015 phê duyệt Đề án đổi mới chương trình, sách giáo khoa giáo dục phổ thông*.
- Trần Thúy Nga (2022). Một số vấn đề về sử dụng đa phương tiện trong dạy học môn Toán ở trường tiểu học (Chương trình 2018). *Tạp chí Khoa học giáo dục Việt Nam*, 18(7), 35-39.
- Xuân Toàn (2022). *Nét đẹp văn hóa truyền thống Bahnar, Jrai ở Gia Lai*. <https://baotangtinh.gialai.gov.vn/tin-tuc-su-kien/Tin-tong-hop/NET-DEP-VAN-HOA-TRUYEN-THONG-BAHNAR,-JRAI-O-GIA-LA?page=5>