

XÂY DỰNG HỌC LIỆU SỐ CHO TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TRONG DẠY HỌC NỘI DUNG GIÁO DỤC ĐỊA PHƯƠNG CẤP TRUNG HỌC PHỔ THÔNG

Trần Thị Thắng¹,
Ngô Thủy Ngọc Liên¹,
Tông Khánh Ly¹,
Lê Hải Anh¹⁺,
Nguyễn Thị Tuyết Anh^{1,2}

¹Trường Đại học Giáo dục - Đại học Quốc gia Hà Nội;
²Viện Đào tạo số và Khảo thí - Đại học Quốc gia Hà Nội
+Tác giả liên hệ • Email: lehaianh@vnu.edu.vn

Article history

Received: 13/6/2025

Accepted: 10/7/2025

Published: 20/9/2025

Keywords

Digital learning materials,
experiential learning, local
education, high school,
digital competence

ABSTRACT

Developing students' technological capacity is a key goal in the 2018 General Education Curriculum. However, the implementation of teaching Local Education content at the high school level is still limited, mainly due to the lack of suitable digital learning materials and the ineffectiveness of traditional teaching methods. This article surveys the current situation and proposes solutions to build digital learning materials that integrate experiential activities to improve the quality of teaching this module. The article explores the current situation at some high schools in Hanoi and finds that experiential activities in teaching Local Education content is still fragmented and lacks a clear direction. From there, the authors propose a process for developing digital learning resources that integrate experiential activities, and simultaneously develop a free sample learning material repository to support teachers in their teaching. The research results have practical significance for teachers, students, curriculum development experts, and educational administrators in innovating the teaching of this subject.

1. Mở đầu

Trong bối cảnh chuyển đổi số đang diễn ra mạnh mẽ trong lĩnh vực giáo dục, việc đổi mới phương pháp dạy học và ứng dụng công nghệ thông tin trở thành một yêu cầu tất yếu. Chương trình giáo dục phổ thông (GDPT) 2018 xác định mục tiêu trọng tâm là phát triển phẩm chất, năng lực cho HS, trong đó đặc biệt nhấn mạnh đến các năng lực cốt lõi như năng lực công nghệ, năng lực tự học thông qua học liệu số. Phương pháp dạy học trải nghiệm được xem là hướng tiếp cận hiệu quả, giúp HS chủ động khám phá kiến thức, phát triển kỹ năng và vận dụng vào thực tiễn. Đây là một trong những phương pháp quan trọng để thực hiện mục tiêu giáo dục phát triển năng lực trong chương trình GDPT mới (Bộ GD-ĐT, 2018a). Giáo dục địa phương là nội dung bắt buộc trong chương trình mới, góp phần bồi dưỡng tình yêu quê hương và hiểu biết văn hóa, lịch sử địa phương cho HS. Tuy nhiên đến nay, việc triển khai tại các trường THPT còn nhiều hạn chế: tài liệu biên soạn chậm, GV thiếu định hướng, phương pháp dạy còn thiên về lý thuyết, ứng dụng công nghệ và học liệu số chưa hiệu quả, hoạt động trải nghiệm còn rời rạc, chưa nhất quán với mục tiêu phát triển năng lực HS. Bài báo này khảo sát thực trạng dạy học nội dung Giáo dục địa phương tại một số trường THPT ở Hà Nội, từ đó đề xuất giải pháp xây dựng học liệu số cho tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học nội dung Giáo dục địa phương cấp THPT, qua đó góp phần nâng cao chất lượng dạy học, phát triển năng lực công nghệ cho GV, HS và thúc đẩy đổi mới giáo dục theo định hướng phát triển năng lực và phẩm chất.

2. Kết quả nghiên cứu

2.1. Tổng quan nghiên cứu

2.1.1. Nghiên cứu về phát triển học liệu số trong dạy học

Theo Thông tư số 11/2018/TT-BGDĐT, học liệu số được xác định là hàng hóa chuyên dùng phục vụ trực tiếp cho giáo dục, bao gồm các tài liệu học tập đã được số hóa phù hợp với mục tiêu giáo dục và có thể ứng dụng trên các nền tảng công nghệ như CD, USB, phần mềm, website,... (Bộ GD-ĐT, 2018b). Dạng thức số hóa có thể là văn bản, âm thanh, hình ảnh, video, phần mềm máy tính hoặc tổ hợp các dạng này. Thuật ngữ “học liệu số” (digital learning material/digital educational resources) hiện được sử dụng với nhiều cách tiếp cận khác nhau, đồng thời có sự giao thoa với các khái niệm gần gũi như học liệu điện tử, học liệu mở. Nhìn chung, học liệu số là tập hợp các tài

nguyên kĩ thuật số phục vụ học tập, bao gồm cả học liệu tĩnh (text, ảnh, sơ đồ...) và học liệu đa phương tiện (âm thanh, video, mô phỏng,...).

Trong bối cảnh chuyển đổi số toàn cầu, phát triển và ứng dụng học liệu số đang trở thành xu thế tất yếu của giáo dục hiện đại. Các hình thức học liệu mới như lớp học ảo, thực tế ảo (VR), thực tế tăng cường (AR) đang ngày càng phổ biến, mang lại trải nghiệm học tập sinh động, trực quan (Calonge & Escobar, 2023; Kovalenko et al., 2021). Hilton (2016) cũng khẳng định việc sử dụng tài nguyên giáo dục mở không làm giảm chất lượng học tập mà còn giúp tiết kiệm chi phí, đồng thời nâng cao sự tương tác giữa người học và nội dung học tập. Tại Việt Nam, học liệu số đang dần khẳng định vai trò trong đổi mới giáo dục ở cả phổ thông và đại học. Nhiều công trình đã khai thác học liệu số trong các môn học cụ thể như Hóa học (Trịnh Lê Hồng Phương, 2019), Khoa học tự nhiên (Nguyễn Thị Thúy Hà, 2020; Nguyễn Đức Huân, 2022), Ngữ văn (Trương Thanh Tòng, 2024);... Đặc biệt, các hướng tiếp cận mới như ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế học liệu số đang thu hút sự quan tâm ngày càng lớn (Lê Thanh Huy và Trần Văn Hưng, 2024). Tuy nhiên, một khoảng trống đáng chú ý hiện nay là sự thiếu vắng học liệu số chuyên biệt cho nội dung Giáo dục địa phương ở bậc phổ thông. Trong khi môn học này giữ vai trò quan trọng trong việc phát triển năng lực công dân và hiểu biết văn hóa bản địa cho HS, thì hệ thống học liệu hỗ trợ giảng dạy vẫn còn rất hạn chế, cả về số lượng lẫn mức độ tích hợp công nghệ.

2.1.2. Nghiên cứu về dạy học trải nghiệm

Lí thuyết học tập từ trải nghiệm (Experiential Learning Theory - ELT) của Kolb (2014) cho rằng, quá trình học tập hiệu quả diễn ra qua bốn giai đoạn: trải nghiệm cụ thể, quan sát phản tư, khái quát hóa trừu tượng và vận dụng tích cực. Tại Việt Nam, Lê Thị Hoài Thương (2019) nhấn mạnh: tổ chức hoạt động trải nghiệm là quá trình HS chủ động tham gia vào các hoạt động thực tiễn trong gia đình, nhà trường và xã hội, qua đó hình thành phẩm chất, năng lực và phát huy tính sáng tạo. Nghiên cứu gần đây cũng ghi nhận tác động tích cực của dạy học trải nghiệm đến việc phát triển phẩm chất, năng lực tư duy và kĩ năng giao tiếp xã hội ở HS phổ thông (Yuliani et al., 2021). Một số mô hình sử dụng công nghệ mới như thực tế tăng cường (AR) và thực tế ảo (VR) đã được đề xuất để nâng cao tính trực quan và tính tương tác trong môi trường học tập trải nghiệm (Kovalenko et al., 2021). Trong giáo dục STEM, xu hướng tích hợp hoạt động trải nghiệm ngày càng rõ nét. Một nghiên cứu tổng quan tại Hoa Kỳ phân tích hơn 11.000 dự án do Quỹ Khoa học Quốc gia tài trợ (2018-2022) cho thấy các hoạt động trải nghiệm đóng vai trò quan trọng trong việc kết nối học tập chính khóa với phi chính khóa (Remington et al., 2023). Tại Việt Nam, các nghiên cứu bước đầu cho thấy dạy học trải nghiệm giúp khơi gợi hứng thú, nâng cao năng lực vận dụng kiến thức và giải quyết vấn đề thực tiễn cho HS (Trịnh Lê Hồng Phương, 2019; Lê Thị Hoài Thương, 2019). Trương Thanh Tòng (2024) đề xuất mô hình tích hợp hoạt động trải nghiệm trong dạy Ngữ văn nhằm kết nối văn học học đường với đời sống, đồng thời phát triển năng lực ngôn ngữ và tư duy văn học của HS theo định hướng Chương trình GDPT 2018. Tuy nhiên, đối với Giáo dục địa phương - một nội dung có tính đặc thù cao, yêu cầu linh hoạt về phương pháp - việc tổ chức hoạt động trải nghiệm hiện nay vẫn còn hạn chế. Dạy học chủ yếu vẫn dựa trên tài liệu giấy, kết hợp tham quan thực tế mang tính minh họa, trong khi học liệu số chưa được khai thác hiệu quả. Việc kết hợp học liệu số với hoạt động trải nghiệm không chỉ góp phần đổi mới hình thức tổ chức dạy học mà còn thúc đẩy phát triển năng lực công nghệ, tư duy phản biện và khả năng vận dụng kiến thức vào bối cảnh địa phương. Do đó, thiết kế và triển khai học liệu số tích hợp trải nghiệm là hướng đi cần thiết để nâng cao chất lượng dạy học nội dung Giáo dục địa phương trong nhà trường phổ thông hiện nay.

2.2. Thực trạng dạy học nội dung Giáo dục địa phương ở các trường trung học phổ thông trên địa bàn thành phố Hà Nội

2.2.1. Thực trạng sử dụng học liệu số trong dạy học nội dung Giáo dục địa phương ở các trường trung học phổ thông trên địa bàn thành phố Hà Nội

Khảo sát thực trạng được đặt trên nền tảng của hai lí thuyết: (1) Lí thuyết kiến tạo xã hội (Vygotsky, 1978) nhấn mạnh vai trò của tương tác xã hội và công cụ học tập trong quá trình kiến tạo tri thức; (2) Lí thuyết học tập trải nghiệm (Kolb, 1984), xem trải nghiệm thực tiễn là trung tâm của chu trình học tập hiệu quả. Hai lí thuyết này cho thấy việc tích hợp học liệu số và hoạt động trải nghiệm có thể nâng cao tính chủ động, năng lực công nghệ và sự gắn kết của người học với bối cảnh địa phương. Trên cơ sở đó, nhóm nghiên cứu xây dựng công cụ khảo sát nhằm làm rõ mức độ sử dụng học liệu số và triển khai hoạt động trải nghiệm của GV và HS trong quá trình dạy học nội dung Giáo dục địa phương. Dữ liệu được thu thập thông qua hai phương pháp chính: (1) Khảo sát bằng phiếu hỏi trực tuyến với 273 HS tại một số trường THPT trên địa bàn Hà Nội; (2) Phỏng vấn sâu 7 GV dạy nội dung Giáo dục địa

phương tại các Trường THPT Đa Phúc, Trường THPT Việt Đức và Trường THPT Yên Hòa. Dữ liệu được xử lý và phân tích bằng phần mềm Excel.

Kết quả phỏng vấn cho thấy phần lớn GV đã bước đầu tiếp cận và sử dụng học liệu số trong giảng dạy, chủ yếu là các bài giảng điện tử do chính GV thiết kế bằng công cụ như Canva, PowerPoint. Tuy nhiên, việc ứng dụng học liệu số vẫn mang tính cá nhân, thiếu tính hệ thống và chưa có sự hỗ trợ chuyên sâu từ các kho học liệu chính thống. Ngoài ra, theo phản ánh của GV, việc triển khai học liệu số còn gặp nhiều rào cản. Bên cạnh những hạn chế khách quan như thiếu cơ sở vật chất, công cụ hỗ trợ học tập và sự vắng mặt của học liệu số phù hợp với đặc thù địa phương, phần lớn GV gặp khó khăn trong việc vận dụng công nghệ do hạn chế về năng lực sử dụng công nghệ thông tin cũng như quỹ thời gian hạn hẹp cho việc thiết kế chương trình và chuẩn bị bài giảng có tích hợp học liệu số. Về phía HS, 50,5% cho biết đã từng học nội dung Giáo dục địa phương có sử dụng học liệu số. Trong đó, 56,4% từng tiếp cận video bài giảng, 53,1% sử dụng bài giảng điện tử tương tác (E-learning), 49,8% trải nghiệm phần mềm mô phỏng hoặc thực tế ảo, 56,4% làm bài tập trắc nghiệm trực tuyến và 53,1% tham khảo tài liệu điện tử như sách PDF hoặc ebook.

Nhìn chung, mức độ khai thác học liệu số trong dạy học Giáo dục địa phương hiện mới chỉ đạt mức trung bình, với nhiều biểu hiện còn rời rạc và thiếu định hướng. Tuy vậy, kết quả khảo sát cũng cho thấy tín hiệu tích cực trong việc từng bước tích hợp công nghệ vào dạy học, mở ra tiềm năng nâng cao chất lượng và tính hấp dẫn của môn học này trong bối cảnh thực hiện Chương trình GDPT 2018.

2.2.2. Thực trạng tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học nội dung Giáo dục địa phương cho học sinh cấp trung học phổ thông

Kết quả phỏng vấn sâu 7 GV tại các Trường THPT Đa Phúc, Việt Đức và Yên Hòa cho thấy phần lớn GV đều nhận thức được vai trò của phương pháp tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học. Tuy nhiên, trên thực tế, việc vận dụng phương pháp này vào giảng dạy nội dung Giáo dục địa phương vẫn còn hạn chế. Các hình thức tổ chức trải nghiệm nếu có chủ yếu dừng lại ở các chuyến tham quan, dã ngoại mang tính hình thức, chưa được tích hợp một cách hệ thống vào tiến trình dạy học. Đa số GV (6/7 người được phỏng vấn) vẫn sử dụng phương pháp truyền thống, chủ yếu giảng bài theo lối thuyết trình, kết hợp với tài liệu in sẵn ở dạng văn bản giấy. Kết quả khảo sát 273 HS THPT cho thấy quan sát và cảm nhận của các em phần lớn tương đồng với nhận định của GV. Cụ thể, 53,1% HS cho rằng việc dạy học nội dung Giáo dục địa phương vẫn chủ yếu dựa trên lý thuyết; 52,7% nhận định lớp học thiếu vắng các hoạt động trải nghiệm thực tế; chỉ 38,5% HS cho biết GV có tổ chức các hoạt động trải nghiệm trong quá trình giảng dạy. Nhiều GV bày tỏ khó khăn trong việc thích ứng với các yêu cầu đổi mới của Chương trình GDPT 2018, đặc biệt là trong việc lựa chọn phương pháp và hình thức tổ chức dạy học phù hợp với đặc trưng của nội dung Giáo dục địa phương. Ngoài ra, hạn chế về cơ sở vật chất tại một số trường học cũng là yếu tố cản trở việc đổi mới, khi thiết bị hỗ trợ chủ yếu chỉ dừng ở mức cơ bản như máy chiếu, tivi, chưa tạo điều kiện cho GV tiếp cận và triển khai các công cụ công nghệ phục vụ hoạt động trải nghiệm. Thực trạng này cho thấy nhu cầu cấp thiết trong việc phát triển hệ thống học liệu số chuyên biệt, có tính tích hợp với hoạt động trải nghiệm, nhằm hỗ trợ GV nâng cao hiệu quả dạy học, đồng thời đáp ứng yêu cầu phát triển năng lực toàn diện cho HS theo định hướng chương trình mới.

2.3. Giải pháp xây dựng học liệu số cho tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học nội dung Giáo dục địa phương ở trường phổ thông

2.3.1. Nguyên tắc xây dựng học liệu số phục vụ hoạt động trải nghiệm trong dạy học nội dung Giáo dục địa phương

Việc xây dựng học liệu số phục vụ hoạt động trải nghiệm trong dạy học nội dung Giáo dục địa phương cần đảm bảo các nguyên tắc: (1) *Đáp ứng mục tiêu của Chương trình GDPT 2018*: Học liệu số cần thúc đẩy hoạt động chủ động của HS, giúp các em vận dụng kiến thức vào thực tiễn, phát triển năng lực và kỹ năng sống phục vụ bản thân và cộng đồng; (2) *Đảm bảo tính khoa học sư phạm*: Học liệu số cần phù hợp với đặc điểm lứa tuổi, nhu cầu và hứng thú của HS; giúp các em tiếp cận tri thức khoa học qua trải nghiệm thực tiễn có định hướng, từ đó hình thành thế giới quan và nhân sinh quan phù hợp; (3) *Đảm bảo tính thực tiễn, đa dạng*: Học liệu số cần gần gũi, quen thuộc, giúp HS học tập trực quan từ thực tiễn. Nội dung phong phú, phù hợp với cá nhân và nhóm, linh hoạt về không gian, thời gian, kết hợp học và chơi để tăng sự hứng thú, tham gia tích cực của HS; (4) *Đảm bảo bám sát đặc trưng của nội dung Giáo dục địa phương*: Học liệu số cần phản ánh rõ nét văn hóa, lịch sử, kinh tế, xã hội, môi trường của địa phương, gắn kết nội dung học với thực tiễn, qua đó phát triển năng lực, phẩm chất và tình yêu quê hương cho HS.

2.3.2. Quy trình thiết kế học liệu số cho tổ chức hoạt động trải nghiệm

Quy trình đề xuất dưới đây nhằm hỗ trợ GV trong việc thiết kế học liệu số cho tổ chức hoạt động trải nghiệm một cách thuận lợi và hiệu quả: (1) *Lựa chọn nội dung dạy học*: Xác định nội dung dạy học gắn với đặc điểm văn hóa, lịch sử, kinh tế, môi trường của địa phương, phù hợp với đối tượng HS. Nội dung được lựa chọn cần đảm bảo tính giáo dục, phù hợp với mục tiêu phát triển năng lực của người học; (2) *Lựa chọn hoạt động trải nghiệm cho bài học*: Chọn hoạt động phù hợp với nội dung bài học, điều kiện tổ chức và đặc điểm HS, đảm bảo tính giáo dục và gắn kết thực tiễn. Hoạt động trải nghiệm trong dạy học nội dung Giáo dục địa phương vừa có thể lồng ghép các bài trong một chủ đề, vừa có thể diễn ra riêng lẻ từng bài với tư cách là một tiết hoạt động độc lập. Để lựa chọn hoạt động trải nghiệm phù hợp trong dạy học Giáo dục địa phương, GV cần căn cứ vào nội dung và yêu cầu của bài học; trình độ, nhu cầu, hứng thú của HS; nguồn lực và điều kiện cơ sở vật chất hiện có và có thể huy động; (3) *Xây dựng kho học liệu số*: Xây dựng kho học liệu số giúp lưu trữ và truyền tải nội dung hiệu quả, góp phần hỗ trợ HS tiếp cận kiến thức một cách trực quan. Để xây dựng kho học liệu số, GV có thể thực hiện: - Su tầm các tư liệu cần thiết để xây dựng kho học liệu số: Dựa vào nội dung và yêu cầu cần đạt của chủ đề/bài học, GV tìm kiếm các nguồn tài liệu đa dạng (văn bản, hình ảnh, video, học liệu tương tác,...); - Lựa chọn phần mềm công cụ và số hóa các tài liệu dạy học (Website, Canva, Google Earth,...); - Thiết kế học liệu số: học liệu số được thiết kế cho các chủ đề/ bài học cần đáp ứng được các tiêu chí như: Tính chính xác (nội dung phản ánh đúng thực tế, không sai lệch về kiến thức); Tính thẩm mỹ (hình ảnh, bố cục, màu sắc dễ nhìn, thu hút người học); Tính tương tác (học liệu có thể cho phép HS chủ động tham gia); Tính khả dụng (đảm bảo HS có thể truy cập học liệu số từ nhiều nền tảng khác nhau); (4) *Trình bày sản phẩm, xin ý kiến góp ý*: Sau khi xây dựng học liệu số, bước tiếp theo là trình bày sản phẩm và xin ý kiến chuyên gia/đồng nghiệp để đánh giá tính khoa học, tính sư phạm và tính thực tiễn của học liệu đồng thời có thể thực hiện thực nghiệm đối với một nhóm hoặc một lớp HS để đánh giá hiệu quả và tính khả thi của sản phẩm học liệu; (5) *Chỉnh sửa và hoàn thiện*: GV phân tích góp ý từ chuyên gia, đồng nghiệp, HS để điều chỉnh nội dung, hình thức, tính tương tác và khả năng ứng dụng của học liệu số. Sau khi chỉnh sửa, cần chạy thử nghiệm lần cuối để đảm bảo học liệu chính xác, dễ tiếp cận, hấp dẫn và hiệu quả khi đưa vào giảng dạy.

2.3.3. Quy trình tổ chức dạy học trải nghiệm nội dung Giáo dục địa phương sử dụng học liệu số

Để giúp GV tổ chức dạy học trải nghiệm nội dung Giáo dục địa phương sử dụng kết hợp học liệu số một cách hiệu quả, nhóm nghiên cứu đề xuất quy trình gồm 4 bước như sau: (1) *Khởi động: Giới thiệu bài học*. Hoạt động khởi động đóng vai trò quan trọng không chỉ kích thích hứng thú học tập mà còn tạo điều kiện cho HS kết nối kiến thức mới với vốn hiểu biết và kinh nghiệm cá nhân. Bước này giúp học sinh chuẩn bị tâm thế sẵn sàng cho quá trình học tập ở các giai đoạn tiếp theo; (2) *Hình thành kiến thức mới: Khám phá kiến thức qua hoạt động trải nghiệm trong môi trường số*. Ở bước này, HS được đặt vào vai trò trung tâm của quá trình chiếm lĩnh tri thức thông qua các hoạt động trải nghiệm được thiết kế phù hợp với bài học. Thông qua việc sử dụng học liệu số (phim tư liệu, tư liệu văn hóa địa phương số hóa, công cụ thiết kế đa phương tiện...) và các hoạt động trải nghiệm, HS chủ động thu thập, xử lý và phân tích thông tin liên quan đến bài học; (3) *Luyện tập*: Bước luyện tập là bước trung gian giữa khám phá và vận dụng, nhằm củng cố, khái quát hóa và hệ thống hóa tri thức đã được hình thành qua trải nghiệm. Trong bước này, HS thực hiện các nhiệm vụ học tập có tính tích hợp như thảo luận nhóm, xây dựng sơ đồ tư duy, thực hành trình bày nội dung dưới nhiều hình thức khác nhau sử dụng đa dạng các công cụ số; (4) *Vận dụng*: Bước vận dụng giữ vai trò quan trọng trong việc chuyển hóa kiến thức đã học thành năng lực thực hành và sáng tạo. HS được tham gia giải quyết vấn đề thực tiễn, thiết kế sản phẩm học tập mang tính cá nhân hoặc nhóm, thể hiện qua các hình thức như triển lãm số, sân khấu hóa, trò chơi tương tác...

2.3.4. Xây dựng kho học liệu số minh họa

Nhóm nghiên cứu đã lựa chọn chủ đề “Tiếng nói, văn học, nghệ thuật Hà Nội” thuộc chương trình lớp 11 trong tài liệu “Giáo dục địa phương thành phố Hà Nội” để thiết kế kho học liệu số minh họa. Kho học liệu được xây dựng trên nền tảng Google Sites, đảm bảo tính trực quan, dễ truy cập và có tính tương tác cao. Sản phẩm hướng tới việc tăng cường khả năng tích hợp học liệu số vào thực tiễn giảng dạy, đồng thời khuyến khích HS học tập tích cực, chủ động và sáng tạo.

Kho học liệu gồm bốn phần nội dung chính, phản ánh đặc trưng văn hóa - lịch sử của Thăng Long - Hà Nội: (1) “Tiếng nói Hà Nội” giới thiệu đặc điểm phương ngữ, âm sắc và giá trị tiếng nói của người Hà Nội qua các thời kỳ. Dạng học liệu bao gồm video tư liệu, âm thanh mẫu, văn bản phân tích từ vựng - ngữ âm và tư liệu số hóa từ đài phát thanh; (2) “Văn học Hà Nội” cung cấp kiến thức về quá trình hình thành và phát triển của văn học vùng đất Thăng Long, các tác giả, tác phẩm tiêu biểu và vai trò của Hà Nội trong tiến trình văn học dân tộc. Học liệu được thể

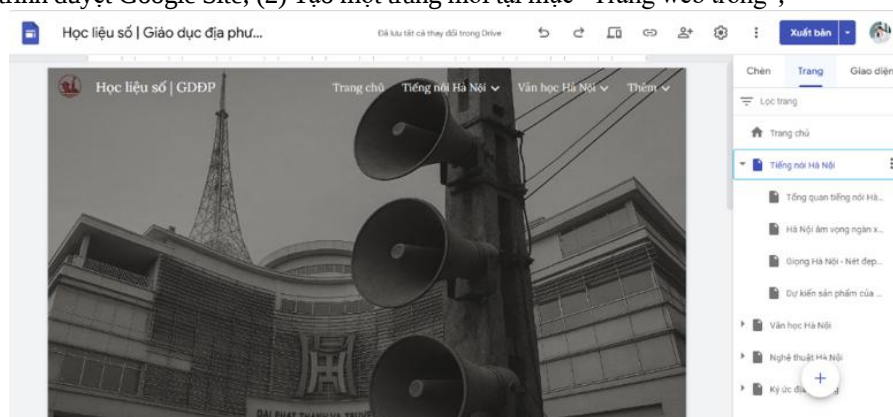
hiện qua infographic tương tác, video, bài giảng điện tử và tài liệu đọc mở rộng; (3) “Nghệ thuật Hà Nội” tập trung vào các loại hình nghệ thuật truyền thống và hiện đại như chèo, tuồng, ca trù, mĩ thuật, điện ảnh,... với học liệu gồm: video trình diễn, podcast phỏng vấn nghệ sĩ, bộ sưu tập hình ảnh minh họa và bài kiểm tra tương tác; (4) “Kí ức địa phương” được thiết kế theo hướng số hóa trải nghiệm, giúp HS kết nối kiến thức với thực tiễn thông qua trò chơi tương tác, bản đồ số tích hợp di tích văn hóa và các sản phẩm học tập số do HS thiết kế.

Kho học liệu mẫu cho thấy nhiều ưu điểm nổi bật trong việc nâng cao chất lượng dạy học Giáo dục địa phương. Hệ thống học liệu có thể tích hợp linh hoạt vào bài giảng hoặc được sử dụng như một nguồn tài nguyên độc lập. Đối với GV, sản phẩm giúp tổ chức hoạt động trải nghiệm sát với đặc trưng môn học, phù hợp với định hướng của Chương trình GDPT 2018. Đối với HS, việc sử dụng học liệu số không chỉ tạo điều kiện thuận lợi cho quá trình tiếp cận kiến thức mà còn góp phần phát triển các năng lực cốt lõi như tư duy phản biện, sáng tạo, tự học và ứng dụng công nghệ trong học tập.

- Đường dẫn truy cập kho học liệu số: <https://sites.google.com/view/hoclieusogiaoducdiaphuong?usp=sharing>

- Minh họa các thao tác tạo website miễn phí bằng Google Sites cho nội dung “Hà Nội - Âm vọng ngàn xưa”:

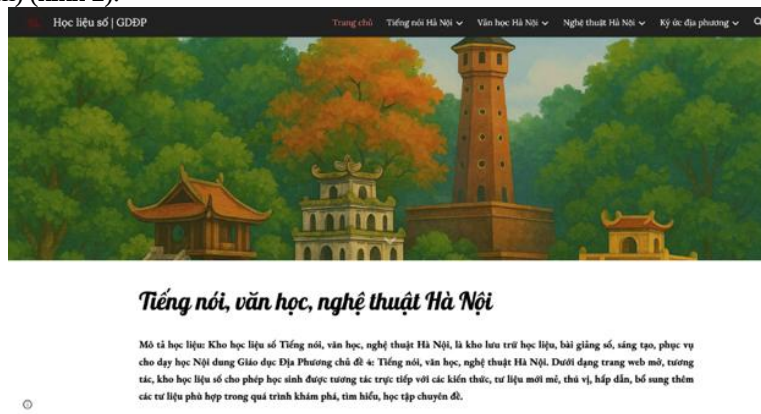
(1) Tìm kiếm trình duyệt Google Site; (2) Tạo một trang mới tại mục “Trang web trống”;



Hình 1. Giao diện điều chỉnh Trang của Google Sites

(3) Tùy chỉnh giao diện trang web và tương tác theo các lệnh trên mục mới tạo - Hướng dẫn tạo trang con “Tiếng nói Hà Nội - Âm vọng ngàn xưa”: - Chọn mục “Trang” tại góc phải màn hình để xuất hiện giao diện điều chỉnh Trang (hình 1); - Chọn “Tạo trang mới” và đặt tên trang để tạo trang con; - Điều chỉnh các lệnh và thêm các tài liệu trên trang con; - Lựa chọn “chèn” để thêm các tài liệu lên trang web; - Thêm tài liệu trên drive bằng cách tìm kiếm tài liệu và nhấn “chèn” để thêm tài liệu; - Thêm tài liệu từ các liên kết mạng xã hội có sẵn: YouTube, TikTok, Canva,...; Bấm chọn các liên kết mạng xã hội; Chọn tệp cần chèn và nhấn chèn tệp để thêm các nội dung từ liên kết.

(4) Xuất bản trang web: Sau khi đã hoàn thành các mục và đăng tải nội dung học liệu, chọn mục “Xuất bản” để xuất bản trang web chính thức; (5) Lựa chọn tên miền liên kết tới trang web và các thao tác với trang web tại giao diện hiện lên, nhấn lệnh “Xuất bản” để xuất bản trang web chính thức; (6) Xem lại giao diện trang web đã xuất bản và chỉnh sửa (nếu cần) (hình 2).



Hình 2. Giao diện trang web đã xuất bản

3. Kết luận

Nghiên cứu đã chỉ ra thực trạng trong việc khai thác học liệu số và tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học nội dung Giáo dục địa phương ở cấp THPT. Thông qua khảo sát và phân tích dữ liệu, bài báo cho thấy mặc dù GV và HS đã bước đầu tiếp cận học liệu số, song việc sử dụng còn rời rạc, thiếu định hướng sư phạm rõ ràng. Hoạt động trải nghiệm - một phương pháp dạy học quan trọng theo định hướng phát triển năng lực - cũng chưa được áp dụng hiệu quả trong thực tiễn giảng dạy nội dung này. Dựa trên những phát hiện đó, nghiên cứu đã đề xuất một quy trình thiết kế học liệu số tích hợp hoạt động trải nghiệm, phù hợp với đặc thù nội dung Giáo dục địa phương. Kho học liệu mẫu minh họa được xây dựng nhằm hỗ trợ GV triển khai dạy học hiệu quả hơn, đồng thời góp phần phát triển năng lực công nghệ cho cả GV và HS. Trong thời gian tới, cần tiếp tục mở rộng nghiên cứu thực nghiệm tại nhiều địa phương khác nhau để đánh giá tính khả thi và hiệu quả của quy trình được đề xuất. Ngoài ra, việc phát triển các công cụ đánh giá chất lượng học liệu số và hiệu quả của hoạt động trải nghiệm trong dạy học nội dung Giáo dục địa phương cũng là hướng nghiên cứu cần được quan tâm nhằm nâng cao chất lượng dạy học một cách toàn diện và bền vững.

Lời cảm ơn: Công trình được tài trợ bởi Trường Đại học Giáo dục - Đại học Quốc gia Hà Nội, mã số đề tài: QS.NH.25.18.

Tài liệu tham khảo

- Bộ GD-ĐT (2018a). *Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể* (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/11/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).
- Bộ GD-ĐT (2018b). *Thông tư số 11/2018/TT-BGDĐT ngày 06/4/2018 ban hành tiêu chí để xác định hàng hóa chuyên dùng phục vụ trực tiếp cho giáo dục*.
- Calonge, J. C. C., & Escobar, A. Z. C. (2023). Digital educational resources as a mediating tool in the educational process. A review of the literature. *21st LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education, and Technology*, 1(8), 1-8. <https://doi.org/10.18687/LACCEI2023.1.1.297>
- Hilton, J. (2016) Open educational resources and college textbook choices: A review of research on efficacy and perceptions. *Education Tech Research Dev*, 64(4), 573-590. <https://doi.org/10.1007/s11423-016-9434-9>
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: FT Press.
- Kovalenko, V. V., Marienko, M. V., & Sukhikh, A. S. (2021). Use of augmented and virtual reality tools in a general secondary education institution in the context of blended learning. *Information Technologies and Learning Tools*, 86(6), 70-86. <https://doi.org/10.33407/itlt.v86i6.4664>
- Lê Thanh Huy, Trần Văn Hưng (2024). Sử dụng AI thiết kế một số dạng học liệu số trong dạy học. *Tạp chí Giáo dục*, 24(số đặc biệt 8), 35-40.
- Lê Thị Hoài Thương (2019). Tổ chức hoạt động trải nghiệm cho học sinh trung học phổ thông. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 19, 42-47.
- Nguyễn Đức Huân (2022). Tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học chủ đề “Trái đất và bầu trời”, môn Khoa học tự nhiên lớp 6 theo định hướng phát triển năng lực học sinh. *Tạp chí Giáo dục*, 22(5), 37-41.
- Nguyễn Thị Thúy Hà (2020). Tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học môn Khoa học Tự nhiên ở các trường trung học cơ sở trên địa bàn tỉnh Bắc Ninh - Thực trạng và giải pháp. *Tạp chí Giáo dục*, 477, 52-56.
- Remington, T. F., Chou, P., & Topa, B. (2023). Experiential learning through STEM: Recent initiatives in the United States. *International Journal of Training and Development*, 27(3-4), 327-359. <https://doi.org/10.1111/ijtd.12302>
- Trịnh Lê Hồng Phương (2019). Xây dựng học liệu điện tử hỗ trợ việc dạy và học một số nội dung hóa học ở trường trung học phổ thông. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh*, 37, 156-156.
- Trương Thanh Tòng (2024). *Phát triển phẩm chất, năng lực học sinh trung học phổ thông trong dạy học Ngữ văn qua hoạt động trải nghiệm*. Luận án tiến sĩ Khoa học giáo dục, Trường Đại học Trà Vinh.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yuliani, A., Kusumah, Y. S., & Dahlan, J. A. (2021). Critical Thinking: How is it Developed with the Experiential Learning Model in Junior High School Students? *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 175-184.