

Sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học Lịch sử Việt Nam ở trường trung học phổ thông thành phố Cần Thơ

Nguyễn Đức Toàn

Email: ductoan@ctu.edu.vn
 Trường Đại học Cần Thơ
 Khu II, đường 3/2, quận Ninh Kiều,
 thành phố Cần Thơ, Việt Nam

TÓM TẮT: Ngày nay, dưới sự ảnh hưởng của công nghệ thông tin và truyền thông, nền giáo dục nói chung đã có những chuyển biến sâu sắc. Môi trường giáo dục và thiết bị dạy học có nhiều biến đổi, xuất hiện nhiều phương tiện, công nghệ mới, trong đó có việc sử dụng Bảo tàng ảo vào dạy học Lịch sử ở trường phổ thông đã mang lại những tín hiệu tích cực. Vì thế, sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học lịch sử Việt Nam ở trường trung học phổ thông là một trong những biện pháp hữu hiệu giúp học sinh tri giác Lịch sử một cách nhanh nhất, đồng thời góp phần hình thành và phát triển những năng lực cần thiết cho học sinh trong học tập bộ môn, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục đào tạo.

TỪ KHÓA: Phương pháp dạy học lịch sử, Bảo tàng ảo, đổi mới giáo dục, trung học phổ thông.

→ Nhận bài 22/12/2021 → Nhận bài đã chỉnh sửa 03/01/2022 → Duyệt đăng 15/02/2022.

DOI: <https://doi.org/10.15625/2615-8957/12210213>

1. Đặt vấn đề

Hiện nay, công nghệ thông tin đang phát triển từng phút, tạo ra ảnh hưởng lớn đến sự phát triển của thế giới nói chung và Việt Nam nói riêng. Chính vì vậy, việc làm chủ công nghệ thông tin đang là một đòi hỏi cấp thiết vì nếu không chúng ta sẽ bị tụt hậu so với thế giới. Ứng dụng công nghệ thực tế ảo trong giáo dục và đào tạo là một đột phá về phương pháp giảng dạy, cách thức tiếp cận mới cho người học và người dạy, thay vì học chay, lí thuyết suông sẽ chuyển sang học thực hành, trải nghiệm thực tế qua mô phỏng. Việc sử dụng Bảo tàng ảo có nhiều ưu thế trong quá trình dạy học Lịch sử ở trường phổ thông. Việc sử dụng Bảo tàng ảo giải quyết được bài toán về kinh phí, không phụ thuộc vào khoảng cách địa lí, giúp giáo viên và học sinh chủ động trong quá trình sử dụng phương tiện trực quan tại lớp học. Do vậy, sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học Lịch sử là một biện pháp quan trọng để cụ thể hóa kiến thức, tạo biểu tượng lịch sử cho học sinh, góp phần nâng cao hiệu quả bài học.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Quan niệm về Bảo tàng ảo

Dạy học trực quan được coi là nguyên tắc vàng trong dạy học ở trường phổ thông. Vì thế, các bộ môn đều khai thác những đồ dùng, phương tiện dạy học nhằm hình thành ở học sinh con đường nhận thức hiệu quả nhất. Trong khi các bộ môn khoa học tự nhiên chủ yếu tìm đến phòng thí nghiệm làm nơi nghiên cứu, thực hành thì bộ môn Lịch sử chỉ có thể tìm đến những di tích, hiện vật, bảo tàng, tài liệu. Trong đó, Bảo tàng chính là nơi học tập hữu ích, thực tế cho việc học tập Lịch sử ở trường phổ thông.

Ngày nay, dưới ảnh hưởng của công nghệ thông tin và truyền thông, nền giáo dục nói chung đã có những chuyển biến sâu sắc. Môi trường giáo dục và thiết bị dạy học có nhiều biến đổi; xuất hiện nhiều mô hình đào tạo mới trong đó có việc sử dụng Bảo tàng ảo vào dạy học Lịch sử, làm cho học sinh cảm thấy hứng thú và yêu thích môn Lịch sử hơn. Bảo tàng ảo là một thuật ngữ mới xuất hiện trong những năm gần đây. Nó mang ý nghĩa về một loại hình bảo tàng được số hoá, ghi lại bằng kĩ thuật số và được tiếp cận thông qua thông tin điện tử. Bảo tàng ảo chính là nơi bảo quản và trưng bày các sự kiện, hiện tượng lịch sử dưới dạng kĩ thuật số nhằm phục vụ nhu cầu nghiên cứu, giáo dục, du lịch và hưởng thụ văn hoá của nhân dân (xem Hình 1).



Hình 1: Bảo tàng Óc Eo - Phù Nam

2.2. Những đặc trưng cơ bản của bảo tàng ảo

- **Tính số hoá:** Bảo tàng ảo có những đặc trưng khác biệt so với bảo tàng hiện thực, trong đó chủ yếu về cách xây dựng và phương thức phản ánh. Mặc dù không lưu giữ và trưng bày hiện vật thật, song không có nghĩa những hiện vật số hoá đó không liên quan về nội dung,

khác về hình thức so với hiện vật thật. Tính số hoá của Bảo tàng ảo còn thể hiện ở phương thức trình bày dựa trên phương tiện kĩ thuật số như máy tính hay các phần mềm ứng dụng.

- *Tính đa phương tiện:* Bảo tàng ảo còn thể hiện tính đa phương tiện và kết nối cao trong việc trưng bày hiện vật. Thông qua các dạng liên kết giữa hiện vật với nhau, người xem không chỉ gián tiếp quan sát hiện vật mà còn dễ dàng di chuyển vị trí quan sát.

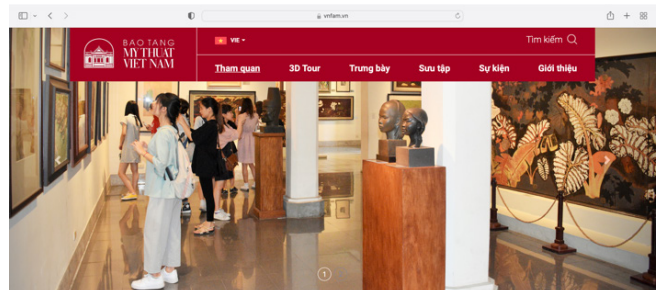
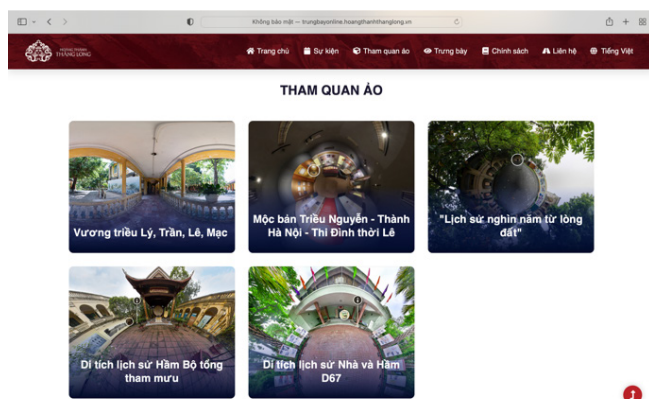
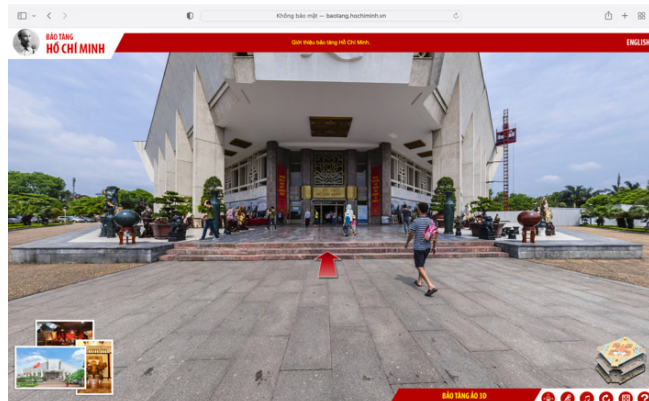
- *Tính kết nối:* Được xây dựng và tồn tại dưới dạng số hoá, nên Bảo tàng ảo có tính kết nối cao, từ đó có thể truyền gửi, được tham quan từ nhiều khu vực khác nhau bằng phương tiện internet hay phần mềm. Với việc xây dựng tồn tại dưới dạng kĩ thuật số, Bảo tàng ảo có tính kết nối, truyền gửi, giúp người học dễ dàng tiến hành học tập mọi lúc, mọi nơi.

- *Tính hiện đại:* Có thể hiểu, Bảo tàng ảo dựa hoàn toàn theo mô phỏng bảo tàng thật. Tuy nhiên, có thể giúp mở rộng, hiện đại hoá và dễ dàng thay đổi cách trưng bày phổ biến thông tin như ở bảo tàng thật một cách cập nhật, nhanh chóng và đầy đủ hơn. Trong điều kiện ngày nay, Bảo tàng ảo là một giải pháp hữu hiệu giải quyết được vấn đề tham quan học tập cho học sinh một cách chủ động.

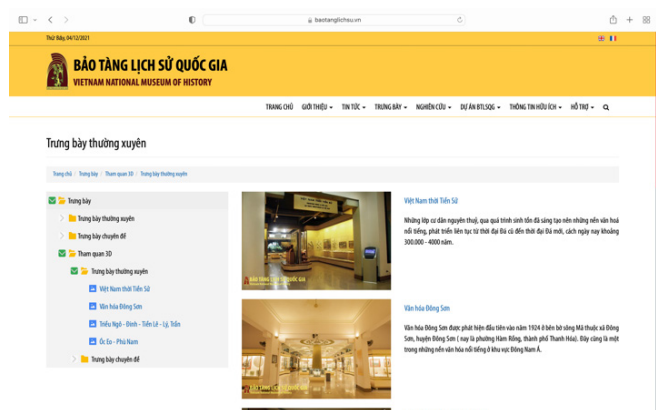
Một số Bảo tàng ảo có thể khai thác và sử dụng trong dạy học Lịch sử Việt Nam ở trường trung học phổ thông hiện nay (xem Hình 2).

2.3. Ý nghĩa của việc sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học lịch sử ở trường phổ thông thành phố Cần Thơ

Việc sử dụng Bảo tàng ảo có nhiều ưu thế trong quá trình dạy học Lịch sử ở trường phổ thông. Sử dụng loại hình này giải quyết được bài toán về kinh phí, không phụ thuộc vào khoảng cách địa lí, giúp giáo viên và học sinh chủ động trong quá trình tham quan bảo tàng tại lớp học hay ngoài lớp với nhiều hình thức khác nhau. Do vậy, sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học Lịch sử là một biện pháp quan trọng để cụ thể hóa kiến thức, tạo biểu tượng lịch sử cho học sinh, góp phần nâng cao hiệu quả bài học. Bảo tàng ảo là những phương tiện trực quan hiện đại giúp học sinh có được những biểu tượng chân thực, sinh động về quá khứ. Do đó, sử dụng bảo tàng ảo có tác dụng sâu sắc đối với cụ thể kiến thức, củng cố và vận dụng kiến thức. Qua khai thác hiệu quả bảo tàng ảo trên những website, phần mềm đồ họa 3D... còn phát triển kĩ năng quan sát, tưởng tượng, tư duy, kĩ năng ứng dụng công nghệ thông tin, kĩ năng thực hành cho học sinh. Với những



Bảo tàng mỹ thuật Việt Nam
Giờ mở cửa
8h30 - 17h các ngày từ Thứ Ba đến Chủ Nhật, Thứ Hai và ngày Lễ.



<https://vnfam.vn/vi>; <https://baotanghochiminh.vn>

<https://baotanglichsu.vn>; <https://trungbayonline.hoangthanhthanglong.vn>

Hình 2: Các bảo tàng có thể khai thác và sử dụng trong dạy học Lịch sử Việt Nam

ưu thế trên, Bảo tàng ảo có tính khả thi cao trong việc vận dụng vào dạy học lịch sử ở trường phổ thông. Qua đó, giáo viên và học sinh dễ dàng khai thác và sử dụng đồ dùng trực quan một cách hệ thống và có hiệu quả, đồng thời tạo hứng thú học tập cho học sinh như các em đang được tham quan học tập tại bảo tàng.

2.4. Sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học Lịch sử Việt Nam ở trường trung học phổ thông thành phố Cần Thơ

Mỗi sự kiện, hiện tượng, nhân vật lịch sử, phản ánh những khía cạnh khác nhau của đời sống xã hội. Do vậy, Bảo tàng ảo là một kho tư liệu phong phú, nơi chứa đựng những vết tích của lịch sử, bằng chứng của quá khứ. Do đó, việc hướng dẫn học sinh sử dụng Bảo tàng ảo trong học tập Lịch sử Việt Nam ở trường trung học phổ thông có tác dụng cao trong việc tạo biểu tượng lịch sử cho học sinh một cách cụ thể và chân thực (mặc dù các em không trực tiếp đến được bảo tàng). Để có thể sử dụng hiệu quả nguồn Bảo tàng ảo trong dạy học Lịch sử, giáo viên cần thực hiện theo các bước sau:

Bước 1: Giáo viên cho học sinh tương tác với Bảo tàng ảo, kết hợp với trình bày miệng.

Bước 2: Giáo viên nêu câu hỏi về những nét cơ bản nhất của di tích. Trên cơ sở đó, giúp học sinh có biểu tượng đầy đủ về di tích.

Bước 3: Giáo viên nhận xét, khắc sâu biểu tượng cho học sinh, đồng thời liên hệ để giáo dục ý thức trân trọng những thành tựu văn hóa lịch sử mà cha ông ta để lại.

Bước 4: Đánh giá hiệu quả

Với sự hỗ trợ của công nghệ thông tin và truyền thông, dữ liệu cho thiết kế bảo tàng ảo được thực hiện chủ yếu bằng việc số hóa dữ liệu và hình ảnh của bảo tàng thực. Trên cơ sở nguồn dữ liệu được số hóa, giáo viên kết hợp thêm những phương pháp và kỹ thuật dạy học khác như: Thảo luận nhóm, dạy học dự án, kỹ thuật phòng tranh, kỹ thuật “321” ... để tổ chức cho HS tham quan học tập với bảo tàng ảo một cách thuận lợi và dễ dàng.

Ví dụ: Để giúp học sinh có những hiểu biết sâu sắc hơn về di tích Óc Eo (thành phố Cần Thơ) nhưng lại không có điều kiện đến nơi để tham quan học tập. Giáo viên có thể sử dụng Bảo tàng ảo trên trang web: <https://baotanglichsu.vn> để cho học sinh thoải mái khám phá. Đồng thời, qua đó tạo hứng thú và niềm say mê học tập lịch sử cho học sinh trung học phổ thông, góp phần nâng cao chất lượng dạy và học bộ môn. Kế hoạch tổ chức hoạt động trải nghiệm tại Bảo tàng ảo với chủ đề “Văn hoá Óc Eo - một nền văn hoá cổ ở Nam Bộ nằm trong chủ đề: Một số nền văn minh trên đất nước Việt Nam (trước năm 1858), Chương trình mới 2018.

“VĂN HOÁ ÓC EO - MỘT NỀN VĂN HOÁ CỔ Ở NAM BỘ”

I. Mục tiêu

1. Về năng lực

a. Năng lực lịch sử

- Tìm hiểu lịch sử: Nhận diện và khai thác được thông tin từ Bảo tàng ảo.

- Nhận thức và tư duy lịch sử: Biết được quá trình hình thành, phát triển và suy vong của nền văn hoá cổ Óc Eo; So sánh nền văn hoá cổ Óc Eo với các nền văn hoá khác trên đất nước Việt Nam.

- Vận dụng kiến thức, kỹ năng đã học: Phân tích, đánh giá tác động văn hoá Óc Eo đối với đời sống tinh thần của cư dân vùng Đồng bằng Sông Cửu Long.

b. Năng lực chung

Thông qua việc hoàn thành các dự án học tập, học sinh phát triển năng lực tự học và tự chủ, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo.

2. Về phẩm chất:

Hình thành ý thức bảo vệ, giữ gìn và phát huy giá trị của di tích lịch sử cho học sinh.

Góp phần giáo dục truyền thống yêu quê hương, đất nước cho học sinh.

II. Thiết bị dạy học và học liệu

- Giáo viên: Bảo tàng ảo.

- Học sinh: Dự án học tập.

III. Tiến trình dạy học:

1. Hoạt động khởi động

Mục tiêu: thông qua tổ chức trò chơi, giáo viên tạo động cơ, hứng thú học tập, kích thích tư duy, kết nối vào chủ đề hoạt động.

Cách thức tổ chức:

- Giáo viên tổ chức trò chơi ô chữ: **Dấu ấn một vương triều.**

- Học sinh chơi theo cá nhân.

- Giáo viên nhận xét, đánh giá, dẫn dắt vào chủ đề học tập

2. Hoạt động khám phá

a. Hoạt động 1: Tìm hiểu Nguồn gốc và tên gọi Óc Eo.

Mục tiêu: Học sinh hiểu khái quát về vị trí, ý nghĩa của khu di tích, hiểu truyền thống lịch sử, văn hoá của di tích.

Cách thức tổ chức:

- Giáo viên cho Nhóm 1 sử dụng Bảo tàng ảo trên trang web: <https://baotanglichsu.vn> để giới thiệu khái quát về Văn hoá Óc Eo.

- Giáo viên cho Nhóm 1 đóng vai “Cán bộ văn hoá địa phương” thuyết trình về chủ đề Nguồn gốc và tên gọi Óc Eo.

- Học sinh tham quan di tích, trong quá trình tham

quan phải chụp ảnh tư liệu và ghi chép nội dung.

- Giáo viên nhận xét, sử dụng hệ thống câu hỏi trắc nghiệm để đánh giá học sinh.

b. Hoạt động 2: Tìm hiểu Quá trình hình thành và phát triển nhà nước Phù Nam.

Mục tiêu: Trình bày được sự ra đời, quá trình hình thành và phát triển của nhà Nước Phù Nam.

Cách thức tổ chức:

- Giáo viên cho Nhóm 2 sử dụng Bảo tàng ảo trên trang web: <https://baotanglichsu.vn> để giới thiệu khái quát về Nhà nước Phù Nam.

- Nhóm 2 “Thuyết minh viên”: Đóng vai nhóm những nhà sử học trẻ tuổi thuyết trình Quá trình hình thành và phát triển nhà nước Phù Nam.

- Học sinh tham quan di tích, trong quá trình tham quan phải chụp ảnh tư liệu và ghi chép nội dung.

- Giáo viên nhận xét, sử dụng hệ thống câu hỏi trắc nghiệm để đánh giá học sinh.

c. Hoạt động 3: Tìm hiểu giá trị di sản Óc Eo trong đời sống tinh thần của người dân Tây Nam Bộ.

Mục tiêu: Học sinh trình bày được những nét cơ bản về di sản Óc Eo trong đời sống tinh thần của cư dân Tây Nam Bộ.

Cách thức tổ chức:

- Giáo viên cho nhóm 3 sử dụng Bảo tàng ảo trên trang web: <https://baotanglichsu.vn> để giới thiệu khái quát về giá trị của Văn hoá Óc Eo.

- Giáo viên giao Nhóm 3: đóng vai Hướng dẫn viên du lịch giới thiệu Giá trị của di sản Óc Eo trong đời sống tinh thần của cư dân Tây Nam Bộ.

- Học sinh tham quan di tích, trong quá trình tham quan phải chụp ảnh tư liệu và ghi chép nội dung.

- Giáo viên nhận xét, sử dụng hệ thống câu hỏi trắc nghiệm để đánh giá học sinh.

3. Hoạt động luyện tập

Mục tiêu: Học sinh củng cố những kiến thức của bài học. Trên cơ sở đó, liên hệ thực tiễn, mở rộng kiến thức.

Cách thức tổ chức:

Tổ chức trò chơi: “**Ai là triệu phú**”

+ Mỗi đội gồm 02 em.

+ Giáo viên đọc câu hỏi, các nhóm trả lời.

+ Nhóm trả lời đúng nhiều câu hỏi nhất trở thành “triệu phú”, được nhận phần thưởng.

+ Giáo viên tổng kết, tổ chức trao thưởng cho đội

chiến thắng, rút ra bài học qua trò chơi.

4. Hoạt động vận dụng

Mục tiêu: Học sinh biết trình bày những cảm xúc, bài học nhận được sau hoạt động.

Cách thức tổ chức:

Giáo viên tổ chức cho học sinh chia sẻ bài học (một số học sinh).

Giáo viên đánh giá, tổng kết chung về chương trình trải nghiệm trực tuyến. Kết thúc hành trình tìm về “**VĂN HOÁ ÓC EO - MỘT NỀN VĂN HOÁ CỔ Ở NAM BỘ**”.

Như vậy, việc sử dụng Bảo tàng ảo là một hình thức dạy học quan trọng góp phần tạo biểu tượng về các sự kiện, hiện tượng lịch sử một cách sâu sắc. Tuy nhiên, để việc sử dụng Bảo tàng ảo đạt hiệu quả tốt, cần có những điều kiện nhất định và bắt buộc như trình độ tin học của giáo viên, học sinh, điều kiện cơ sở vật chất của trường học tại từng địa phương. Do đó, đây là một giải pháp mang tính đột phá và có tính mở đường cho việc đổi mới trong việc khai thác và sử dụng hiệu quả Bảo tàng ảo trong dạy học Lịch sử dân tộc ở trường trung học phổ thông.

3. Kết luận

Các nhà giáo dục đã sớm biết khai thác và sử dụng Bảo tàng vào dạy học Lịch sử, song thực tế lại rất hạn chế vì không thể tổ chức thường xuyên, số lượng Bảo tàng lại cách xa vị trí nhà trường, khâu tổ chức đi lại khó khăn, tốn kém... Ngược lại, Bảo tàng ảo với một số ưu thế của mình đã khắc phục những hạn chế của Bảo tàng truyền thống trong dạy học Lịch sử. Do có tính số hoá, kết nối cao, Bảo tàng ảo dễ dàng được khai thác và đưa vào dạy học lịch sử ở bất cứ lớp học nào có phương tiện dạy học hiện đại. Vì thế, sử dụng Bảo tàng ảo làm thay đổi tính chất và phạm vi sử dụng Bảo tàng trong dạy học Lịch sử. Có thể khẳng định, học tập với Bảo tàng ảo, học sinh không bị giới hạn về không gian và thời gian so với việc tham quan học tập với Bảo tàng truyền thống. Mô hình này giúp học sinh không cảm thấy nhàm chán khi tiếp xúc với các bảo tàng, di tích, di sản văn hoá ảo mà còn giúp làm mới các hình thức dạy học, góp phần hình thành và phát triển những năng lực, phẩm chất cốt lõi cho học sinh.

Tài liệu tham khảo

- [1] Bộ Giáo dục và Đào tạo, Bộ Văn hoá - Thể thao và du lịch, (2013), *Tài liệu tập huấn Sử dụng di sản trong dạy học ở trường phổ thông - Môn Lịch sử*, Hà Nội.
- [2] Bộ Giáo dục và Đào tạo, (2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông môn Lịch sử*.
- [3] Nguyễn Thị Côi, (1998), *Bảo tàng lịch sử, cách mạng*

trong dạy học lịch sử ở trường phổ thông, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.

- [4] Tô Thị Thủy Lâm, (9/2013), *Bảo tàng ảo 3D, một trong những đề án đột phá của Bảo tàng Lịch sử Quốc gia*, Tạp chí Thế giới Di sản.
- [5] Nguyễn Thu Quyên, (2017), *Vận dụng công nghệ 3D*

thiết kế và sử dụng bảo tàng ảo trong dạy học Lịch sử ở trường trung học phổ thông Ban cơ bản, Sáng kiến kinh nghiệm Sở Giáo dục và Đào tạo Hải Dương.

[6] Nguyễn Thị Kim Thành (Chủ biên), (2014), *Bảo tàng, di tích nơi khơi nguồn cảm hứng dạy và học lịch sử cho học sinh phổ thông*, NXB Giáo dục Việt Nam

THE USE OF VIRTUAL MUSEUM IN TEACHING VIETNAMESE HISTORY IN HIGH SCHOOLS IN CAN THO CITY

Nguyen Duc Toan

Email: ductoan@ctu.edu.vn
Can Tho University
Campus II, 3/2 street, Ninh Kieu district,
Can Tho city, Vietnam

ABSTRACT: *Today, under the influence of Information and Communication Technology, education in general has undergone profound changes. The educational environment and teaching equipment have encountered many changes. The appearance of many new means and technologies, including the use of virtual museums in History teaching in high schools, has showed positive signals. Therefore, the use of virtual museums in teaching Vietnamese history in high schools is one of the effective measures to help students acquire History knowledge in the fastest way, and thereby contributes to the formation and development of the necessary skills for students in learning History, meeting the requirements of education and training innovation.*

KEYWORDS: *Methods of teaching History, virtual museum, education innovation, high school.*