

Thiết kế và sử dụng tranh biếm họa trong dạy học địa lý dân cư ở trường phổ thông

Phạm Thị Bình*, Trương Thị Hảo, Tạ Đức Hiếu

Trường Đại học Sư phạm TP Hồ Chí Minh, 222 Lê Văn Sỹ, phường 14, quận 3, TP Hồ Chí Minh, Việt Nam

Ngày nhận bài 14/2/2022; ngày chuyển phản biện 16/2/2022; ngày nhận phản biện 7/3/2022; ngày chấp nhận đăng 10/3/2022

Tóm tắt:

Phương tiện dạy học rất cần thiết và đóng vai trò quan trọng trong quá trình dạy học. Tranh biếm họa là một trong số những phương tiện dạy học trực quan hiệu quả nhất trong dạy học địa lý ở trường phổ thông. Tranh biếm họa không chỉ truyền tải thông tin, mà còn góp phần hình thành và phát triển tư duy phản biện cho học sinh trong môn học địa lý. Ngày nay, giáo viên có thể sưu tầm hoặc tự thiết kế tranh biếm họa dựa trên các phần mềm trực tuyến hoặc vẽ thủ công. Tranh biếm họa có thể là ngữ liệu quan trọng để giáo viên xây dựng kế hoạch bài dạy, các hoạt động học để học sinh khám phá kiến thức trong nhiều chủ đề khác nhau. Việc vận dụng tranh biếm họa trong dạy học địa lý sẽ đóng góp đáng kể vào việc đổi mới phương pháp dạy học, kết hợp đa dạng các phương pháp và kỹ thuật dạy học, nhất là dạy học phát triển năng lực cho học sinh. Bài báo tập trung vào việc giới thiệu quy trình cơ bản để thiết kế một bức tranh biếm họa và cách thức vận dụng chúng nhằm phát triển năng lực học sinh trong dạy học địa lý dân cư ở trường phổ thông, đem đến kiến thức và niềm vui cho học sinh trong mỗi bài học địa lý.

Từ khóa: địa lý dân cư, thiết kế, tranh biếm họa, vận dụng.

Chỉ số phân loại: 5.3

1. Đặt vấn đề

Đồ dùng trực quan là một trong những phương tiện phổ biến trong dạy học địa lý giúp học sinh thu thập thông tin và sự vật, hiện tượng địa lý một cách sinh động. Nhiều giáo viên đã nỗ lực khai thác các phương tiện trực quan hiện đại như phim hoạt hình, câu chuyện hình ảnh, infographic... Đó là dấu hiệu tích cực của việc dạy và học địa lý trong bối cảnh đổi mới giáo dục mà chúng ta cần duy trì, phát huy.

Trong số các phương tiện dạy học trực quan, tranh biếm họa nổi bật với những tính năng riêng: dễ vận dụng, gây cười, kích thích óc sáng tạo và tác động mạnh đến nhận thức của học sinh, nhất là việc phát triển tư duy phản biện. Việc thiết kế các bức tranh biếm họa mới để bổ sung thêm những thông tin bổ ích từ bên ngoài sách giáo khoa, cập nhật những thông tin mang tính thời sự sẽ tạo được sự hứng thú học tập cho học sinh và phát triển năng lực học sinh.

2. Nội dung

2.1. Tranh biếm họa

Tranh biếm họa hay “carrus” (gốc latin), “caricare” (tiếng Ý), “karikatur (tiếng Đức) với ý nghĩa cơ bản là cường điệu. Thuật ngữ này chứa hai lớp nghĩa. Thứ nhất là “những bức tranh hài hước, phóng đại về một người, một vật hay sự kiện thông qua sự nhấn mạnh, chú trọng vào một số tính chất, đặc trưng để chế giễu”. Lớp nghĩa thứ hai ở cấp độ mạnh hơn là “nhạo báng”. Tuy nhiên, để đảm bảo tính sư phạm, đề tài sẽ giới hạn tranh biếm họa theo lớp nghĩa thứ nhất và đề xuất một khái niệm cơ bản về tranh biếm họa trong dạy học như sau: “Tranh biếm họa là những bức tranh hài hước, phóng đại, được phản ánh một cách ngắn gọn, dựa trên những tính chất, đặc trưng nổi bật của sự vật, hiện tượng có ý nghĩa giáo dục và giải trí”.

Theo họa sỹ biếm họa Lý Trực Dũng, tranh biếm họa là một loại hình nghệ thuật có chính kiến rõ ràng dùng ngôn ngữ tạo hình đặc biệt vạch ra, biểu đạt một cách cường điệu, khuếch đại các mâu thuẫn nội tại đối với các quan hệ chính trị, xã hội, giá trị đạo đức... trong sự hình thành và phát triển xã hội loài người [1].

Từ thế kỷ XVI, những bức tranh biếm họa đầu tiên đã ra đời bởi họa sỹ người Ý có tên Carracci. Đến thế kỷ XIX chúng được xuất hiện trên các báo, tạp chí và nhanh chóng được độc giả đón nhận. Ở Việt Nam, tranh biếm họa đã có bề dày hơn 96 năm kể từ bức tranh biếm họa đầu tiên của Nguyễn Ái Quốc được đăng trên báo *Người cùng khổ* [2].

Ngoài những tác động mạnh mẽ trong lĩnh vực chính trị, tranh biếm họa còn được vận dụng trong giáo dục từ rất sớm tại những nước phát triển như Anh, Đức, Hoa Kỳ, Úc... Tại Đức, vào những năm 70 của thế kỷ XX, các nhà giáo dục học đã thử nghiệm sử dụng tranh biếm họa trong dạy học lịch sử và đưa đến kết quả khả quan vượt hơn cả sự mong đợi của giáo viên. Không lâu sau, tranh biếm họa trở nên phổ biến trong sách giáo khoa lịch sử rồi nhân rộng sang các môn học xã hội khác như địa lý, văn học, chính trị... Tại Việt Nam, sách giáo khoa *Đạo đức* lớp 1 xuất bản năm 1993 đã đưa vào một số tranh gây cười hay những bức tranh phản ánh những hành vi chưa đúng chuẩn mực xã hội để giáo dục trẻ em. Nhóm tác giả H.T. Nga và cs (2014) [3] đã phân tích những khả năng vận dụng tranh biếm họa trong dạy học lịch sử theo sách giáo khoa mới sau năm 2015. Trên thực tế, nhiều giáo viên địa lý đã sử dụng tranh biếm họa để báo động về thực trạng biến đổi khí hậu, ô nhiễm môi trường, vấn đề việc làm... trong quá trình dạy học địa lý [4].

Có nhiều tiêu chí phân loại tranh biếm họa, theo D. Grunewald (1979) [5] có 3 tiêu chí phân loại tranh biếm họa như sau:

*Tác giả liên hệ: Email: binhpt@hcmu.edu.vn

Designing and applying caricatures to teaching population geography at high school

Thi Binh Pham*, Thi Hao Truong, Duc Hieu Ta

Ho Chi Minh City University of Education,
222 Le Van Sy Street, Ward 14, District 3, Ho Chi Minh City, Vietnam

Received 14 February 2022; revised 7 March 2022; accepted 10 March 2022

Abstract:

Teaching material is necessary and plays an important role in the teaching and learning process. Caricature or cartoon is one of the most effective visual materials in teaching geography in high school. Caricature itself not only transmits information and knowledge but also helps the teacher to develop the student's critical thinking skills in teaching geography. Nowadays, geography teachers can collect or design caricatures themselves by using various online applications or caricatures by hand. Caricature can be an important material for many geography teachers to design lesson plans and learning activities for students to discover new understandings in different topics. Applying caricature in teaching geography will greatly contribute to teaching innovation, combining different methods and teaching techniques, etc, especially in competent learning and teaching processes. This article briefly focuses on introducing the basic process of designing a caricature and ways to apply it effectively in teaching population geography at high school, bringing knowledge of joy to our students in each geography lessons.

Keywords: application, caricature, designing, population geography.

Classification number: 5.3

i) Theo lĩnh vực, có tranh biếm họa chính trị, kinh tế, quân sự, văn hóa...

ii) Theo hình thức trình bày, có 2 loại là tranh biếm họa hình ảnh và tranh biếm họa có cả hình ảnh kèm lời dẫn.

iii) Theo mức độ thể hiện, có 4 loại là tranh biếm họa vắn tắt, tranh biếm họa kỳ cục - khó hiểu, tranh biếm họa tự nhiên và tranh biếm họa sống động.

W. Marienfeld (1990) [6] phân loại theo cấu trúc với 3 loại: tranh biếm họa về sự vật, sự việc; tranh biếm họa về một nhóm người, một tổ chức, quốc gia...; tranh biếm họa về một cá nhân cụ thể.

Như vậy, những bức tranh biếm họa trong đề tài này thuộc lĩnh vực tranh biếm họa xã hội, có hình ảnh kèm lời dẫn. Về mức độ thể hiện thì thuộc mức tranh biếm họa vắn tắt (do phản ánh một cách ngắn gọn) vấn đề dân cư của một quốc gia hoặc của toàn thế giới. Một bức tranh biếm họa hoàn chỉnh bao gồm 9 yếu tố, tuy nhiên số lượng và thứ tự các yếu tố có thể linh động theo mục đích thiết kế. Trong đó, biểu tượng, lời ẩn dụ và sự cường điệu/bóp méo là các yếu tố chi phối mạnh mẽ nhất đến mức độ biếm họa.

Trong bức tranh biếm họa cỗ máy lựa chọn giới tính (hình 1), các yếu tố của tranh biếm họa được thể hiện như sau:



Hình 1. Cỗ máy lựa chọn giới tính.

- Biểu tượng: Chính là cỗ máy, đại diện cho sức mạnh của công nghệ trong thời buổi hiện đại mà chúng ta dễ nhận biết nhất.

- Ẩn dụ: Chính là cái bắt tay hợp tác giữa người phụ nữ mang thai và bác sỹ, cả 2 đồng lòng trong việc lựa chọn giới tính.

- Sự mô tả hiện thực: Trong thế giới hiện đại, với sự trợ giúp của công nghệ, con người hoàn toàn có thể can thiệp và lựa chọn giới tính.

- Nghệ thuật biếm họa: Qua khuôn mặt và suy nghĩ của người phụ nữ, đang mang thai nhưng chỉ mong sinh được con trai qua biểu tượng giới tính nam trong bộ não. Bên cạnh đó khuôn mặt bác sỹ cũng bị biến dạng với vẻ tự kiêu rằng tôi làm được.

- Cường điệu/bóp méo: Được thể hiện qua chi tiết nhỏ trên cỗ máy rằng con người có 2 phím lựa chọn và xóa bỏ, nhưng nút lựa chọn dành cho giới tính nam và xóa bỏ dành cho giới tính nữ. Chi tiết này hoàn toàn cường điệu vì không có thực bên ngoài đời sống.

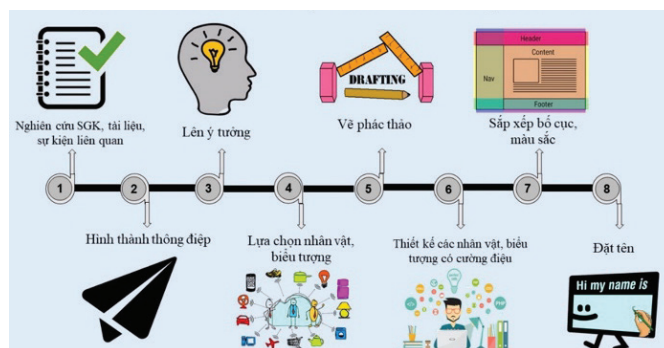
- Triển vọng: Một núi bé trai được sinh ra trong khi các bé gái bị loại bỏ với vẻ mặt tức giận, thể hiện hậu quả sự mất cân bằng giới tính khi sinh.

- Lời chú thích: Cụ thể là suy nghĩ của bác sỹ và cái tên độc lạ của cỗ máy.

- Thông điệp truyền tải: Việc can thiệp giới tính khi sinh đã đến mức báo động khi thế giới ngày càng hiện đại. Con người phải nâng cao ý thức lên án, ngăn chặn hành động này.

2.2. Quy trình cơ bản để thiết kế một bức tranh biếm họa

Tùy vào điều kiện thực tế, giáo viên có thể thiết kế một bức tranh biếm họa trên các phần mềm đồ họa hay vẽ trên giấy, quá trình này gồm những bước được mô tả ở hình 2.



Hình 2. Quy trình thiết kế một bức tranh biếm họa.

Bước 1: Nghiên cứu nội dung sách giáo khoa, tìm đọc các tạp chí, tài liệu liên quan để xác định nội dung cần biếm họa phục vụ cho bài học.

Bước 2: Hình thành thông điệp, giáo viên xác định thông điệp cuối cùng muốn truyền tải đến học sinh qua bức tranh. Ở một số bức tranh, thông điệp thường được thể hiện một phần qua lời thoại của các nhân vật và chú thích.

Bước 3: Lên ý tưởng, giáo viên đặt câu hỏi những thông điệp đó sẽ được truyền tải bằng cách nào qua bức tranh? Từ đó tìm ra những biểu tượng, lối ẩn dụ cho bức tranh cần vẽ.

Bước 4: Triển khai ý tưởng đã có bằng cách lựa chọn những biểu tượng, nhân vật cho bức tranh.

Bước 5: Vẽ phác thảo (sketching) là việc tác giả thể hiện các chi tiết (biểu tượng, nhân vật...) bằng những đường nét cơ bản và thô sơ.

Bước 6: Cường điệu hóa, bóp méo các nhân vật và biểu tượng là bước hoàn thiện ý tưởng từ bản vẽ phác thảo. Các biểu tượng, nhân vật sẽ được cường điệu bằng một số thủ thuật phổ biến sau: thay đổi kích thước, kéo giãn, di chuyển.

Bước 7: Sắp xếp bố cục, thể hiện màu sắc để những chi tiết trong bức tranh được cân đối, hài hòa và thể hiện được mối liên hệ giữa các đối tượng.

Bước 8: Đặt tên là bước cuối cùng của bức tranh để khái quát nội dung hoặc gây ấn tượng cho người xem bằng những cái tên châm biếm và đả kích sâu cay, có thể dùng phép chơi chữ, ẩn dụ... để đặt tên cho các bức tranh

2.3. Một số tranh biếm họa trong chủ đề địa lý dân cư

Các vấn đề về quy mô dân số, tốc độ gia tăng dân số, cơ cấu dân số, quá trình đô thị hóa với các nội dung cụ thể được biếm họa như bùng nổ dân số, vấn nạn nhập cư, chênh lệch cơ cấu dân số theo giới/tuổi và ảnh hưởng tiêu cực của quá trình đô thị hóa đến xã hội, môi trường...



Hình 3. Cuộc đời người phụ nữ.

Ví dụ 1: Bức tranh về cuộc đời của một người phụ nữ Ấn Độ: lấy chồng từ khi 8 tuổi, làm mẹ của 5 con, làm bà của 20 đứa trẻ (hình 3). Bức tranh phản ánh hiện trạng xã hội Ấn Độ, là nước

đông dân nhất thế giới và có tốc độ gia tăng dân số cao do ảnh hưởng của tôn giáo, tập tục kết hôn sớm, văn hóa coi trọng gia đình đa thế hệ...

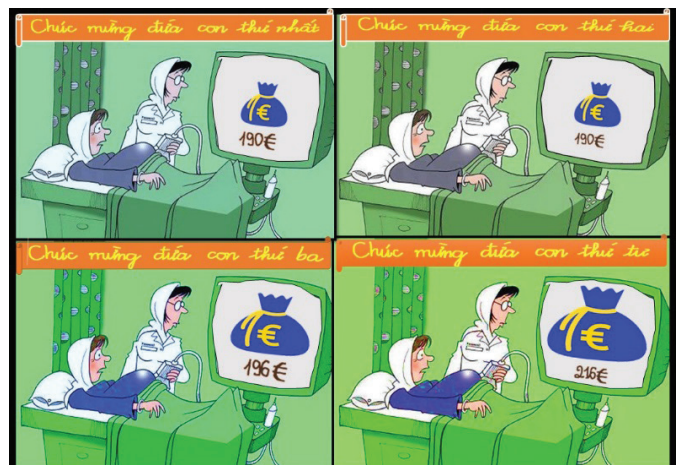
Ví dụ 2: Các vấn đề nổi bật về dân số cũng như chính sách dân số đặc trưng của các quốc gia và khu vực như: già hóa dân số ở nhóm nước phát triển, mức sinh cao với nhiều hệ lụy lại châu Phi và các nước đang phát triển, chính sách khuyến khích sinh con của Đức, chính sách một con của Trung Quốc...



Hình 4. Chống gậy đi làm.

Bức tranh chống gậy đi làm phản ánh hiện trạng xã hội Nhật Bản: tỷ lệ sinh rất thấp, cơ cấu dân số già, thiếu hụt lao động nghiêm trọng (hình 4). Ngoài ra, với tinh thần Nhật Bản, đam mê công việc, người già cũng muốn được lao động để không trở thành gánh nặng của xã hội.

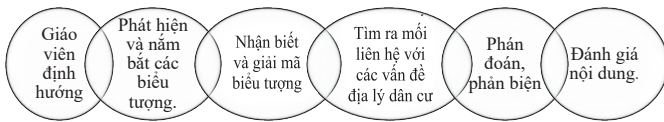
Ví dụ 3: Bức tranh phản ánh một phòng khám thai nhi ở nước Đức. Trong quá trình một bà mẹ mang thai đi siêu âm. Kết quả siêu âm từ đứa con thứ nhất đến đứa con thứ tư rất thú vị. Màn hình siêu âm không hiển thị bào thai mà hiển thị túi tiền. Sinh càng nhiều con, kết quả siêu âm càng thấy nhiều tiền. Nguyên nhân là do Chính phủ Đức hết sức khuyến khích việc lập gia đình, sinh con (hình 5).



Hình 5. Siêu âm thấy gì?

2.4. Sử dụng tranh biếm họa trong dạy học địa lý dân cư

Việc vận dụng tranh biếm họa vào một bài học địa lý dân cư phải đảm bảo các nguyên tắc sử dụng phương tiện trực quan. Giáo viên không lạm dụng tranh biếm họa vì sẽ gây ảnh hưởng đến tiến trình chung của giờ học [7]. Đồng thời, giáo viên phải đảm bảo quy trình tổ chức dạy học từ quan sát, mô tả, liên hệ kiến thức, giải thích và đánh giá theo 6 bước sau:



Các giai đoạn trong quá trình trao đổi về một bức tranh biếm họa trong lớp học như sau [8]:

Thứ nhất, phát hiện và nắm bắt các điểm đặc biệt (biểu tượng) của bức tranh biếm họa như: tư thế, nét mặt, hình dáng, kích thước, màu sắc, hình khối...

Thứ hai, giải mã và tìm hiểu ý nghĩa của những biểu tượng được sử dụng trong tranh biếm họa.

Thứ ba, sử dụng kiến thức để tìm ra mối liên quan giữa tranh biếm họa và các đặc điểm, vấn đề và hiện tượng địa lý.

Thứ tư, tìm hiểu các lời dẫn và nhan đề trong tranh biếm họa và phân tích, tìm ra các khả năng mà bức tranh có thể thể hiện.

Thứ năm, đánh giá cuối cùng về tranh biếm họa qua việc tổng hợp lại các chi tiết biểu hiện và kiến thức có được.

2.5. Sử dụng tranh biếm họa trong dạy học địa lý dân cư ở trường phổ thông

2.5.1. Tranh biếm họa dùng để khởi động bài học

Hứng thú sẽ nảy sinh khát vọng hành động, làm tăng hiệu quả hoạt động nhận thức học sinh. Để tạo được hứng thú học tập cho học sinh, việc tác động vào cảm xúc của học sinh là cách làm khả quan nhất. Những bức tranh biếm họa hài hước, gây cười hay những bức tranh châm biếm, thể hiện sự đau khổ đều tác động mạnh vào cảm xúc, gây ấn tượng và khắc sâu kiến thức cho học sinh. Tuy nhiên, tranh biếm họa vui (gây cười) sẽ tạo hứng thú tốt hơn cho học sinh, từ hứng thú học sinh sẽ dần hình thành động cơ học tập bên trong.

2.5.2. Tranh biếm họa dùng để khai thác kiến thức mới

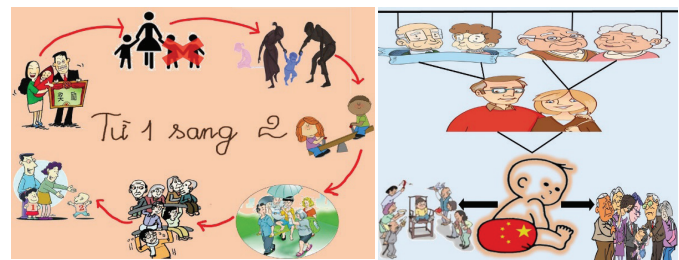
Mỗi bức tranh biếm họa đều chứa những nội dung nhất định. Bằng cách hướng dẫn học sinh tìm hiểu, phân tích những biểu tượng, lời ẩn dụ, những chi tiết bị cường điệu/bóp méo trong tranh kết hợp với đọc chú thích, học sinh sẽ chủ động khám phá ra kiến thức mới liên quan đến nội dung bài học, qua đó hình thành năng lực. Việc vận dụng tranh biếm họa thúc đẩy học sinh không thể làm việc đơn giản như phân tích văn bản hay nghe giảng đơn thuần mà cần có các kỹ năng: phân tích hình ảnh, phán đoán, liên hệ, tư duy logic. Quá trình này yêu cầu học sinh đưa ra quan điểm cá nhân về nội dung truyền tải trong tranh biếm họa; đồng tình hay chưa đồng tình, đưa ra lý lẽ, giả định, từ đó phát triển tư duy phân biệt.

Ngoài những bức tranh sử dụng trong các hoạt động học, giáo viên có thể định hướng để học sinh tự vẽ tranh biếm họa về các chủ đề địa lý. Đây được xem như hoạt động mở rộng, vừa củng cố bài học, vừa kích thích óc sáng tạo và phát triển năng lực hội họa của học sinh.

2.6. Thực nghiệm sư phạm

Mục đích thực nghiệm là để kiểm tra tính khả thi, hiệu quả và mức độ hứng thú của học sinh khi vận dụng tranh biếm họa trong dạy học địa lý dân cư. Các tác giả đã sử dụng công thức tính mức độ ảnh hưởng (ES - Effect size) của J. Cohen (1998) [9] với 5 mức độ (từ không đáng kể đến rất lớn) để đánh giá mức độ ảnh hưởng của tranh biếm họa đến hứng thú học tập của học sinh.

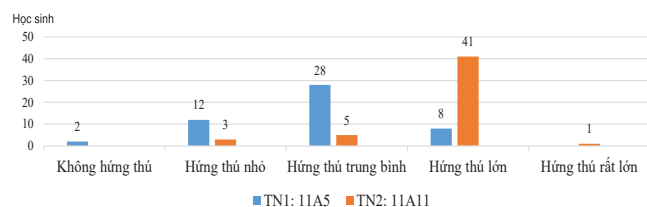
Nội dung thực nghiệm 1: Tự nhiên, dân cư và xã hội (Trung Quốc). Mỗi lớp sẽ được học với những bức tranh khác nhau, biếm họa và không biếm họa. Tại lớp đối chứng 11A5, giáo viên dùng tranh thông thường “Quả đắng của chính sách 1 con” để phân tích về chính sách dân số của Trung Quốc. Đối với lớp thực nghiệm 11A11, giáo viên dùng 2 bức tranh biếm họa “Mô hình gia đình 4-2-1-0” và “Tứ 1 sang 2” (hình 6) để phân tích về chính sách dân số 1 con cho học sinh.



Hình 6. Bức tranh biếm họa “Mô hình gia đình 4-2-1-0” và “Tứ 1 sang 2”.

Giáo viên tổ chức hoạt động yêu cầu học sinh lắp ghép, so sánh chính sách dân số 1 con của Trung Quốc trước đây và hiện nay đối với lớp thực nghiệm 2 11A11. Đến tiết học kế tiếp, tác giả tiến hành kiểm tra bài cũ tất cả học sinh với 5 câu hỏi trắc nghiệm tái hiện cùng yêu cầu học sinh vẽ lại sơ đồ ảnh hưởng của chính sách dân số 1 con của Trung Quốc. Chênh lệch kiểm tra trung bình giữa lớp thực nghiệm 1 và lớp đối chứng là 0,23 điểm, chênh lệch giữa lớp thực nghiệm 2 với lớp đối chứng là 0,75 điểm. Sau đó sử dụng 10 câu hỏi để khảo sát về mức độ hứng thú của học sinh ở 2 lớp thực nghiệm và thu nhận được kết quả cho các kết luận sau:

Kết luận 1: Việc vận dụng tranh biếm họa để tổ chức hoạt động học tập có ảnh hưởng lớn đến hứng thú học tập của học sinh. Minh chứng là ở lớp thực nghiệm 1 có 96% học sinh hứng thú trở lên, lớp thực nghiệm 2 có 82% (hình 7).



Hình 7. Mức độ hứng thú của học sinh 2 lớp thực nghiệm.

Tác giả sử dụng phép kiểm chứng độc lập T-test để đo chênh lệch giá trị trung bình giữa các nhóm lớp với cách chọn biến không đều (mẫu số đếm khác nhau vì sĩ số học sinh giữa lớp thực nghiệm và đối chứng khác nhau). Chênh lệch giá trị trung bình giữa lớp thực nghiệm 1 và đối chứng là $p=0,0883$ ($p>0,05$), còn chênh lệch giá trị trung bình giữa lớp thực nghiệm 2 và đối chứng đạt $9,47878^{-6}$ ($p<0,05$). Như vậy, chênh lệch giá trị trung bình giữa lớp thực nghiệm 1 và đối chứng không có ý nghĩa (có thể xảy ra do ngẫu nhiên), nhưng chênh lệch giá trị trung bình của lớp thực nghiệm 2 và đối chứng đã có ý nghĩa.

Kết luận 2: Sau khi tính độ chênh lệch giá trị trung bình chuẩn giữa lớp thực nghiệm 1, thực nghiệm 2 với đối chứng, $SMD=0,27$ (nằm trong khoảng 0,20-0,49), độ chênh lệch giá trị trung bình chuẩn giữa lớp thực nghiệm 2 và đối chứng đạt 0,92 (thuộc khoảng 0,80-1,00). Đối chiếu vào thang đo mức độ ảnh hưởng của Cohen cho thấy, vận dụng tranh biếm họa một cách thông thường ảnh hưởng nhỏ đến kết quả học tập của học sinh, còn vận dụng tranh biếm họa kèm theo hoạt động học tập ảnh hưởng lớn đến kết quả học tập của học sinh.



Hình 8. Bức tranh biếm họa “Thiếu nữ bên 3 con cừu”.

Nội dung thực nghiệm 2: Tác giả sử dụng bức tranh “Thiếu nữ bên 3 con cừu” (hình 8) dạy bài 12. Úc, tiết 1: Khái quát về Úc.

Dựa vào bức tranh, học sinh lớp thực nghiệm 2 (11A11) thực hiện yêu cầu sau: Mô tả và rút ra nhận xét về quy mô dân số và sự phân bố dân cư của Úc. Tại lớp đối chứng 11A5, giáo viên sử dụng một phương tiện trực quan khác là bản đồ 12.6. Phân bố dân cư Úc (sách giáo khoa địa lý lớp 11 trang 12.6) với yêu cầu tương tự lớp thực nghiệm.

Kết luận 1: Kết quả khảo sát học sinh cho thấy hiệu quả ghi nhớ bài học giữa tranh biếm họa và bản đồ giáo khoa chênh lệch không đáng kể (thực nghiệm 78% và đối chứng 74%). Tuy nhiên, lớp thực nghiệm có sử dụng tranh biếm họa, tỷ lệ học sinh tập trung và tích cực tham gia xây dựng bài cao hơn khá nhiều so với lớp đối chứng, lần lượt là 66 và 48%. Đây là ưu điểm của tranh biếm họa so với bản đồ, ưu điểm này góp phần thúc đẩy học sinh trao đổi, tranh luận, phát triển tư duy phản biện

Kết luận 2: Thông qua quan sát 3 tiết học, các tác giả nhận thấy ở 2 lớp thực nghiệm có sử dụng tranh biếm họa, học sinh thảo luận tích cực và hào hứng hơn lớp đối chứng (sử dụng bản đồ). Tiết học diễn ra nhẹ nhàng, sôi nổi và hiệu quả.

3. Kết luận

Thông qua việc thiết kế và sử dụng tranh biếm họa theo các chủ đề địa lý dân cư, chúng tôi đã đề xuất được quy trình chung để thiết kế một bức tranh biếm họa; đề xuất cách thức vận dụng tranh biếm họa trong dạy học. Kết quả thực nghiệm góp phần chứng minh tính hiệu quả của tranh biếm họa trong dạy học địa lý. Tuy nhiên, khi thiết kế và sử dụng, giáo viên cần lựa chọn cân nhắc sự phù hợp với môi trường sư phạm và độ tuổi học sinh phổ thông, cả về nội dung truyền tải và mức độ cường điệu của tranh biếm họa. Giáo viên không sử dụng những bức tranh châm biếm quá gay gắt, nhạo báng hình ảnh các quốc gia, gây ảnh hưởng tiêu cực đến cảm xúc của học sinh. Hướng thiết kế được khuyến khích là những bức tranh biếm họa hài hước và gây cười.

Việc sử dụng tranh biếm họa cần được thiết kế thành các hoạt động học tập để học sinh tự mình quan sát, phân tích, tư duy và tìm ra kiến thức trong tâm thế vui vẻ, hào hứng. Như vậy, học sinh không chỉ phát triển được các năng lực địa lý mà còn phát triển được năng lực tư duy phản biện và các năng lực chung khác. Sử dụng tranh biếm họa để phát triển năng lực học sinh trong dạy học địa lý cũng là hướng nghiên cứu tiếp theo của chúng tôi trong chủ đề này.

Ngoài ra, giáo viên địa lý nên tự thiết kế để sử dụng và hướng dẫn học sinh thiết kế các chùm tranh biếm họa vui (gồm nhiều bức tranh biếm họa nhỏ) thể hiện diễn tiến một câu chuyện, một chủ đề của địa lý dân cư hoặc nhân rộng sang các chủ đề khác về tài nguyên, môi trường...

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] L.T. Dung (2006), *Caricature - Thorns and Roses*, Tia Sang Magazine - Science & Youth Newspaper Publication (in Vietnamese).
- [2] D.V. Duc, N.T. Hang (1999), *Geography Teaching Method in a Positive Direction*, Pedagogical University Publishing House, 332pp (in Vietnamese).
- [3] H.T. Nga, N.T. Hanh (2014), <https://hoangthinga.wordpress.com/2014/04/09/tranh-biem-hoa-trong-sach-...iet-nam/>, accessed 20 January 2021 (in Vietnamese).
- [4] V.T. Nhuân (2015), *Using Caricatures in Teaching Geography in The Overview of World Economy and Society to Develop Critical Thinking for 11th Grade Students*, Experience Initiative at Cam Giang High School (in Vietnamese).
- [5] D. Grunewald (1979), *Caricature in Class*, Beltz Verlag, Weinheim and Basel (in German).
- [6] W. Marienfeld (1990), *Political Cartoons*, Learning History, 207pp (in German).
- [7] N.T. Phuc (1998), *Methods of Using Means of Teaching Geography in High Schools*, Education Publishing House, 198pp (in Vietnamese).
- [8] G. Kleeman (2006), *Using Cartoons to Investigate Geographical Issues*, Report from Macquarie University, Sydney (in Vietnamese).
- [9] J. Cohen (1998), *Statistical Power Analysis for the Behavioural Sciences*, Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, 579pp.