

BIỆN PHÁP SỬ DỤNG BẢO TÀNG ẢO TRONG DẠY HỌC PHÂN MÔN LỊCH SỬ LỚP 6 Ở TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ

Nguyễn Phương Ngân, Lê Hương Ly, Vũ Nguyệt Anh, Nguyễn Thị Thanh Thúy
Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Tóm tắt: Việc dạy học môn Lịch sử ở trung học cơ sở đôi lúc còn gặp khó khăn do thiếu phương pháp giảng dạy hấp dẫn, khiến học sinh khó tiếp cận kiến thức. Trong thời đại công nghệ số hiện nay, Bảo tàng ảo ứng dụng công nghệ 3D được xem là một giải pháp hiệu quả, giúp học sinh trải nghiệm lịch sử một cách trực quan hơn. Nghiên cứu cho thấy, công cụ này không chỉ giúp học sinh tiếp thu kiến thức tốt hơn mà còn nâng cao tư duy phản biện và hứng thú học tập. Đồng thời, giáo viên có thể thiết kế bài giảng sáng tạo, góp phần cải thiện chất lượng giảng dạy. Không chỉ phù hợp với xu hướng giáo dục 4.0, Bảo tàng ảo còn hỗ trợ rèn luyện kỹ năng phân tích và góp phần bảo tồn di sản văn hóa. Tuy nhiên, để triển khai hiệu quả, cần có sự đầu tư vào hạ tầng công nghệ và chương trình đào tạo giáo viên.

Từ khóa: Bảo tàng ảo, dạy học, lịch sử, lớp 6, trung học cơ sở.

Nhận bài ngày 15.02.2025; gửi phản biện, chỉnh sửa, duyệt đăng ngày 20.03.2025

Liên hệ tác giả: Nguyễn Thị Thanh Thúy; email: thuyntt@daihocthudo.edu.vn

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Nelson Mandela từng khẳng định: "Giáo dục là vũ khí mạnh mẽ nhất mà bạn có thể sử dụng để thay đổi thế giới". Thật vậy, giáo dục không chỉ cung cấp tri thức mà còn định hướng đạo đức, bồi dưỡng nhân cách và thúc đẩy tư duy sáng tạo. Trong đó, việc dạy học Lịch sử giữ vai trò đặc biệt quan trọng, giúp học sinh hiểu về quá khứ, rèn luyện tư duy phân tích, phản biện và nuôi dưỡng lòng tự hào dân tộc. Tuy nhiên, hiện nay, việc dạy và học Lịch sử ở trường phổ thông hiện nay vẫn tồn tại nhiều hạn chế, từ phương pháp giảng dạy đến cách tiếp cận nội dung, đòi hỏi sự đổi mới để phát huy hiệu quả giáo dục. “Đổi mới giáo dục đã trở thành nhu cầu cấp thiết và xu thế mang tính toàn cầu” [1].

Trong dạy học Lịch sử, xu hướng giáo dục hiện đại đã chuyển trọng tâm từ người dạy sang người học, nhấn mạnh vào các phương pháp tích cực như khai thác tư liệu gốc, ứng dụng công nghệ số và tổ chức các dự án trải nghiệm thực tế. Những phương pháp này tạo điều kiện để học sinh chủ động tìm hiểu, khám phá và kiến tạo tri thức lịch sử, thay vì chỉ tiếp thu một cách thụ động. Tại Việt Nam, dù đã có những nỗ lực đổi mới, việc dạy và học Lịch sử vẫn gặp nhiều thách thức. Đặc thù của môn học là nghiên cứu các sự kiện và nhân vật trong quá khứ, khiến học sinh dễ cảm thấy khô khan, khó hiểu và khó liên hệ với thực tiễn hiện tại. Bên cạnh đó, sự hạn chế về nguồn tài liệu đa chiều cũng cản trở khả năng hình dung và cảm nhận sâu sắc về lịch sử dân tộc.

Để khắc phục những bất cập này, việc đa dạng hóa học liệu và ứng dụng công nghệ vào dạy học Lịch sử là rất cần thiết. Đây không chỉ là xu hướng tất yếu mà còn là yêu cầu cấp bách trong bối cảnh cách mạng công nghiệp 4.0. Một trong những giải pháp được nhóm nghiên cứu đề xuất là ứng dụng Bảo tàng ảo – mô hình kết hợp công nghệ 3D, tư liệu đa

phương tiện và tương tác trực quan trong dạy học Lịch sử. Công cụ này không chỉ tái hiện sinh động các sự kiện lịch sử vốn chỉ tồn tại trong sách vở, mà còn kích thích trí tò mò, khả năng tự nghiên cứu và tư duy phản biện của người học. Thông qua việc "tham quan" các không gian lịch sử được tái dựng chân thực, học sinh có cơ hội tiếp cận lịch sử một cách trực quan, phân tích các sự kiện từ nhiều góc độ và đặt mình vào bối cảnh quá khứ để hiểu sâu hơn về nguyên nhân, hệ quả của từng giai đoạn lịch sử. Đồng thời, Bảo tàng ảo cũng trở thành công cụ hỗ trợ đắc lực cho giáo viên trong việc thiết kế bài giảng sáng tạo, nâng cao hiệu quả truyền đạt mà vẫn đảm bảo tính khoa học và chuyên môn. Việc nghiên cứu và phát triển mô hình này không chỉ phù hợp với xu thế giáo dục 4.0 mà còn góp phần hiện thực hóa mục tiêu đào tạo thế hệ trẻ vừa có nền tảng tri thức vững chắc, vừa nuôi dưỡng lòng yêu nước và ý thức trách nhiệm với lịch sử dân tộc.

2. NỘI DUNG

2.1. Một số khái niệm liên quan

Bảo tàng là một tổ chức văn hóa có chức năng thu thập, bảo tồn, nghiên cứu và trưng bày các di sản lịch sử, văn hóa, khoa học nhằm phục vụ giáo dục và cộng đồng. Theo ICOM, Bảo tàng là một tổ chức phi lợi nhuận, cung cấp không gian học tập và khám phá thông qua hiện vật và tư liệu trưng bày. Theo nhà nghiên cứu George E. Hein: “Bảo tàng là một không gian giáo dục, nơi cung cấp cơ hội học hỏi qua việc khám phá và tương tác với các bộ sưu tập hiện vật” [2]. Theo nhà nghiên cứu Tony Bennett: “Bảo tàng là một công cụ quản lý và truyền bá kiến thức xã hội, nơi các giá trị văn hóa được "kể lại" thông qua các hiện vật và bộ sưu tập, phục vụ cho các mục tiêu xã hội và chính trị” [3]. Bảo tàng cũng có vai trò quan trọng trong việc xây dựng và phát huy bản sắc văn hóa dân tộc.

Bảo tàng ảo (Virtual Museum) là một hình thức Bảo tàng đã được số hóa, cho phép người dùng truy cập qua nhiều nền tảng công nghệ như website, ứng dụng di động hoặc thực tế ảo (VR). Bảo tàng ảo có thể là bản sao kỹ thuật số của Bảo tàng thực hoặc một tồn tại độc lập nơi trưng bày những hiện vật dưới dạng số hóa. Bảo tàng ảo (Hay còn gọi là Bảo tàng 3D) là một dạng Bảo tàng được số hóa, lưu trữ và tiếp cận người dùng qua các kênh thông tin, công nghệ số; có thể kể đến như những trang mạng xã hội, các ứng dụng Bảo tàng ảo, các trang thông tin điện tử và bất cứ thiết bị nào có kết nối mạng thông tin đều có thể tiếp cận và sử dụng những Bảo tàng này. Khác với các Bảo tàng truyền thống, Bảo tàng ảo không lưu giữ hiện vật thật nhưng mang lại trải nghiệm tương tác, sinh động và có thể tiếp cận từ xa, mở ra hướng đi mới cho giáo dục.

Bảo tàng ảo được chia thành ba loại chính: 2.5D - mô phỏng không gian thực qua ảnh 360°, dễ tiếp cận nhưng hạn chế tương tác; 3D - tái hiện hiện vật và kiến trúc dạng mô hình 3D, cho phép xoay chiều và khám phá đa góc độ; 4D/VR - ứng dụng công nghệ thực tế ảo tạo trải nghiệm nhập vai chân thực, đòi hỏi thiết bị chuyên dụng. Trong đó, Bảo tàng 3D là lựa chọn hợp lý nhất vì sự cân bằng giữa tính chân thực, khả năng tương tác cao và không đòi hỏi thiết bị chuyên dụng như Bảo tàng VR, giúp người tham quan tiếp cận dễ dàng hơn.

2.2. Vai trò, ý nghĩa của việc sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học Lịch sử

2.2.1. Vai trò

Bảo tàng ảo là một công cụ tiên tiến trong dạy học Lịch sử, giúp khắc phục những hạn chế của phương pháp giảng dạy truyền thống và nâng cao hiệu quả học tập. Bên cạnh đó, Bảo tàng ảo tạo điều kiện cho học sinh chủ động nghiên cứu, khám phá lịch sử thông qua các dự án, bài tập tương tác, từ đó nâng cao tính tự học và sáng tạo. Theo ICOM, “giáo dục Bảo tàng có thể hiểu như một tập hợp các giá trị, khái niệm, kiến thức và thực hành nhằm đảm bảo sự phát triển của khách tham quan; đây là một quá trình tiếp biến văn hóa dựa trên

các phương pháp sư phạm, phát triển, hoàn thành và tiếp thu kiến thức mới” [4]. Do đó, việc hướng dẫn HS sử dụng các Bảo tàng ảo trong học tập Lịch sử ở trường học sẽ mang lại tác dụng tốt trong việc tạo biểu tượng lịch sử cho HS một cách cụ thể và chân thực. Có thể khẳng định đây không chỉ là công cụ hỗ trợ giảng dạy hiệu quả mà còn góp phần bồi đắp lòng yêu nước, ý thức bảo tồn di sản văn hóa cho thế hệ trẻ trong thời đại số. Vai trò của Bảo tàng ảo có thể được nhìn nhận qua các khía cạnh sau:

Thứ nhất, việc sử dụng Bảo tàng ảo giúp tái hiện lịch sử một cách trực quan và sinh động. Nhờ công nghệ 3D, các di tích, sự kiện và nhân vật lịch sử được mô phỏng chân thực, giúp học sinh không chỉ nhìn thấy mà còn tương tác với lịch sử. Điều này biến những trang sử vốn khô khan thành một hành trình khám phá hấp dẫn, giúp học sinh dễ dàng tiếp cận, ghi nhớ và hiểu sâu hơn về kiến thức lịch sử.

Thứ hai, việc sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học Lịch sử góp phần quan trọng trong việc tạo hứng thú học tập và nâng cao hiệu quả giảng dạy. Thực tế cho thấy, nhiều học sinh coi Lịch sử là môn học khô khan, khó tiếp cận do nội dung mang tính trừu tượng, nhiều sự kiện và mốc thời gian cần ghi nhớ. Nhưng với sự xuất hiện công nghệ hiện đại trong học tập, trong đó có thể kể đến Bảo tàng ảo khiến trải nghiệm của học sinh phần nào thay đổi. “Các bảo tàng ảo có thể mang đến những trải nghiệm đa giác quan, nhập vai hỗ trợ việc học theo phương pháp tìm tòi và cá nhân hóa khả năng tiếp cận kiến thức văn hóa” [5]. Có thể nói, với sự hỗ trợ của công nghệ, các hoạt động trải nghiệm ảo giúp học sinh được “chứng kiến” các sự kiện lịch sử một cách trực quan, tương tác với không gian lịch sử và nhân vật qua mô hình 3D sống động. Nhờ đó, thay vì chỉ tiếp thu kiến thức thụ động, học sinh được khám phá, tìm hiểu và tham gia vào quá trình học tập một cách chủ động hơn. Điều này không chỉ kích thích sự tò mò, niềm say mê với Lịch sử mà còn cải thiện chất lượng học tập, giúp học sinh ghi nhớ kiến thức dễ dàng và sâu sắc hơn.

Thứ ba, việc ứng dụng Bảo tàng ảo không chỉ mang lại lợi ích cho học sinh mà còn trở thành công cụ hỗ trợ đắc lực cho giáo viên trong quá trình đổi mới phương pháp giảng dạy. Nhờ tích hợp công nghệ 3D và tư liệu đa phương tiện, giáo viên có thể thiết kế bài giảng sáng tạo, trực quan, giúp nội dung lịch sử trở nên sinh động và hấp dẫn hơn mà vẫn đảm bảo tính khoa học, chính xác. Thay vì chỉ truyền tải kiến thức qua sách giáo khoa, giáo viên có thể sử dụng hình ảnh, mô hình 3D để minh họa các sự kiện, nhân vật, bối cảnh lịch sử một cách chân thực, giúp học sinh dễ dàng hình dung và hiểu sâu hơn. Điều này không chỉ nâng cao hiệu quả giảng dạy mà còn tạo ra môi trường học tập linh hoạt, khuyến khích tư duy chủ động và sáng tạo của cả thầy và trò.

2.2.2. Ý nghĩa

Việc ứng dụng Bảo tàng ảo trong dạy học Lịch sử mang lại ý nghĩa quan trọng trên ba phương diện: kiến thức, năng lực và phẩm chất của người học.

Việc sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học Lịch sử giúp học sinh tiếp cận tri thức lịch sử một cách trực quan và sinh động, thông qua các tư liệu đa phương tiện và công nghệ 3D. Phương pháp này không chỉ giúp học sinh ghi nhớ các sự kiện, nhân vật mà còn đi sâu vào bản chất và mối liên hệ giữa các hiện tượng lịch sử, từ đó hiểu rõ nguyên nhân và hệ quả của từng sự kiện. Việc tái hiện lịch sử giúp học sinh nắm bắt được bối cảnh và diễn biến của các giai đoạn lịch sử, từ đó phát triển khả năng phân tích sâu sắc, không chỉ nhận biết sự kiện mà còn hiểu được những yếu tố tác động và ảnh hưởng lâu dài của chúng trong quá trình phát triển xã hội.

Việc sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học Lịch sử giúp học sinh phát triển các năng lực lịch sử cơ bản. Trước hết, năng lực tìm hiểu lịch sử được phát huy khi học sinh tiếp cận các

tư liệu đa phương tiện và công nghệ thực tế ảo, từ đó chủ động khám phá và nắm bắt thông tin về các sự kiện, nhân vật, bối cảnh lịch sử. Thứ hai, năng lực nhận thức và tư duy lịch sử giúp học sinh phân tích, so sánh và đánh giá nguyên nhân – hệ quả của các sự kiện lịch sử, qua đó phát triển khả năng tư duy phản biện và hiểu sâu sắc về sự phát triển của lịch sử. Cuối cùng, năng lực vận dụng kiến thức lịch sử giúp học sinh kết nối kiến thức đã học với thực tiễn, áp dụng bài học lịch sử vào bối cảnh xã hội hiện đại.

Bên cạnh đó, Bảo tàng ảo còn hỗ trợ phát triển các năng lực chung cần thiết cho học sinh. Đầu tiên, năng lực tự học và tự chủ được rèn luyện khi học sinh chủ động tìm kiếm, khai thác thông tin từ nhiều nguồn khác nhau trong Bảo tàng ảo, từ đó phát triển thói quen học tập độc lập. Thứ hai, năng lực giao tiếp và hợp tác được củng cố thông qua các hoạt động nhóm, thảo luận và làm việc chung để phân tích và giải quyết các vấn đề lịch sử. Cuối cùng, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo được phát triển khi học sinh tham gia vào các dự án học tập sáng tạo, giải quyết các tình huống lịch sử và đề xuất các giải pháp. Đồng thời, việc sử dụng các công cụ công nghệ trong Bảo tàng ảo giúp học sinh rèn luyện năng lực sử dụng công nghệ, chuẩn bị cho sự thay đổi trong giáo dục hiện đại. “Bảo tàng không nên chỉ được hiểu là nơi giảng dạy mà còn phải là nơi cải tạo cách cư xử, trong đó nhiều hành vi xã hội được điều chỉnh và định hình” [6].

Việc trải nghiệm các sự kiện lịch sử trong không gian số thông qua Bảo tàng ảo giúp học sinh thấm nhuần các giá trị truyền thống, từ đó hình thành lòng yêu nước và tự hào dân tộc. Khi được tham gia vào quá trình tái hiện lịch sử, học sinh không chỉ hiểu rõ hơn về các sự kiện lịch sử quan trọng mà còn cảm nhận sâu sắc hơn về sự hy sinh, chiến công của cha ông, từ đó phát triển tình cảm yêu nước và trân trọng những giá trị văn hóa, lịch sử của dân tộc.

Bên cạnh đó, việc tìm hiểu lịch sử thông qua công nghệ cũng giúp học sinh phát triển trách nhiệm công dân. Khi tiếp cận và khám phá lịch sử, học sinh nhận thức rõ hơn về vai trò và trách nhiệm của bản thân trong việc gìn giữ và phát huy các giá trị lịch sử và văn hóa của dân tộc, đồng thời hình thành ý thức trách nhiệm với cộng đồng và tương lai đất nước.

Cuối cùng, Bảo tàng ảo khuyến khích học sinh chủ động tham gia vào quá trình học tập và khám phá lịch sử, từ đó phát triển tinh thần chủ động, sáng tạo, “phát huy cao độ tính tích cực, tự lực, rèn luyện cho học sinh cách làm việc độc lập, phát triển tư duy sáng tạo, kỹ năng tổ chức công việc, trình bày kết quả” [7]. Việc học sinh tự tìm hiểu, nghiên cứu và khai thác thông tin lịch sử thay vì chỉ tiếp nhận một cách thụ động giúp hình thành tính tự giác và khả năng sáng tạo trong học tập. Điều này không chỉ giúp học sinh nâng cao năng lực tư duy mà còn tạo động lực để họ luôn sáng tạo và chủ động trong việc học và phát triển bản thân.

2.3. Đề xuất quy trình thiết kế Bảo tàng ảo

Trong thời đại công nghệ số 4.0, các ứng dụng như Bảo tàng ảo đang dần trở thành xu thế phát triển tất yếu. Và với những ưu điểm vượt trội của mình, Bảo tàng ảo không chỉ là công cụ hỗ trợ giảng dạy đắc lực mà còn góp phần đổi mới phương pháp học tập, giúp môn Lịch sử trở nên gần gũi và hấp dẫn hơn đối với học sinh. Tuy nhiên trong quá trình thiết kế, để đảm bảo hiệu quả, việc thiết kế Bảo tàng ảo cần tuân thủ một số nguyên tắc quan trọng về mục tiêu, nội dung cũng như khả năng vận dụng vào thực tiễn.

Để thiết kế Bảo tàng 3D một cách hiệu quả, nhóm nghiên cứu đã lựa chọn các SGK Lịch sử - Địa lí lớp 6 của ba bộ sách (Cánh Diều, Kết nối tri thức, Chân trời sáng tạo) làm căn cứ chính. Việc này đảm bảo tính khoa học, xác định chủ đề lịch sử quan trọng và phát triển nội dung phù hợp với chương trình GDPT 2018. Hệ thống tư liệu của Bảo tàng ảo bao

gồm các hình ảnh và video, được xây dựng với mục đích hỗ trợ đắc lực cho công tác giảng dạy và học tập. Các hiện vật được tìm kiếm và chọn lọc phù hợp từ các nguồn tài liệu có độ uy tín và có tính chính xác cao, đảm bảo rằng mọi tư liệu được sử dụng trong hệ thống Bảo tàng ảo đều đáng tin cậy và có cơ sở khoa học vững chắc.

Qua quá trình sử dụng, chúng tôi đã đúc kết quá trình thiết kế Bảo tàng ảo theo các bước:

- Bước 1: Đăng nhập/Đăng kí tài khoản Artsteps.
- Bước 2: Chọn “Create” để bắt đầu tạo Bảo tàng mới.
- Bước 3: Đầu tiên, tạo không gian, xây tường cho Bảo tàng.
- Bước 4: Chỉnh sửa màu sắc của không gian Bảo tàng.
- Bước 5: Thêm đặt các đồ vật, hình ảnh, hiện vật.
- Bước 6: Thêm các vị trí tham quan.
- Bước 7: Nhập nội dung kiến thức.
- Bước 8: Chỉnh sửa tên sản phẩm và ảnh bìa.
- Bước 9: Lưu Bảo tàng, xem lại sản phẩm.

2.4. Đề xuất một số biện pháp sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học phân môn Lịch sử 6

2.4.1. Biện pháp 1: Sử dụng Bảo tàng ảo để nêu vấn đề, kích thích hứng thú học tập của HS trong hoạt động Khởi động

Hoạt động khởi động là phần mở đầu quan trọng, giúp thu hút sự chú ý, tạo tâm thế hứng thú và kết nối nội dung mới với kiến thức cũ. Một hoạt động khởi động hiệu quả không chỉ kích thích sự tò mò mà còn giúp HS chủ động khám phá bài học.

Việc sử dụng Bảo tàng ảo mang lại nhiều lợi ích như giúp HS tiếp cận kiến thức lịch sử một cách trực quan, kích thích tư duy phản biện và tạo liên kết giữa kiến thức nền với nội dung mới. Hình ảnh, hiện vật chân thực giúp HS không chỉ quan sát mà còn suy luận, đặt câu hỏi, qua đó nâng cao sự chủ động trong học tập.

Cách thức thực hiện, có thể triển khai như sau:

Sử dụng hình ảnh, hiện vật gây tò mò: GV trình chiếu hình ảnh hoặc video về di tích, cổ vật và đặt câu hỏi gợi mở để HS suy luận trước khi cung cấp thông tin chi tiết.

Đặt HS vào tình huống lịch sử: HS nhập vai các nhân vật lịch sử, đưa ra quyết định và giải thích lựa chọn của mình, từ đó hiểu sâu hơn về bối cảnh lịch sử.

Xây dựng kịch bản tham quan có định hướng: GV thiết kế hành trình tham quan Bảo tàng ảo theo chủ đề, hướng dẫn HS quan sát, phân tích hiện vật và thảo luận để rút ra kiến thức.

GV lưu ý khi áp dụng cần lựa chọn nội dung phù hợp với trình độ HS, tránh quá tải thông tin hoặc nội dung quá phức tạp. Cần kết hợp Bảo tàng ảo với các phương pháp dạy học tích cực như dạy học theo dự án, tranh biện để tối ưu hiệu quả. Đồng thời, GV nên khuyến khích HS suy nghĩ độc lập, không áp đặt câu trả lời mà hướng dẫn các em tự khám phá và kiểm chứng thông tin từ nhiều nguồn.

Việc sử dụng Bảo tàng ảo trong hoạt động khởi động không chỉ giúp tiết học lịch sử trở nên sinh động, trực quan hơn mà còn thúc đẩy tư duy phản biện và tinh thần học tập chủ động của HS. Nếu được áp dụng đúng cách, phương pháp này sẽ giúp GV đổi mới phương pháp giảng dạy theo hướng phát triển năng lực, khuyến khích HS chủ động khám phá và yêu thích lịch sử hơn.

2.4.2. Biện pháp 2: Sử dụng Bảo tàng ảo để tạo biểu tượng, hình thành kiến thức lịch sử cho HS trong hoạt động Hình thành kiến thức mới

Trong dạy học Lịch sử, hoạt động hình thành kiến thức mới đóng vai trò trung tâm, giúp HS tiếp thu và xây dựng tri thức một cách chủ động. Không chỉ là quá trình truyền đạt

thông tin, hoạt động này còn hướng tới việc phát triển tư duy lịch sử, giúp HS hiểu rõ bản chất sự kiện thay vì chỉ ghi nhớ thụ động.

Việc sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học lịch sử giúp HS tiếp cận kiến thức theo cách trực quan, sinh động và gắn với thực tiễn. Biện pháp này không chỉ tạo biểu tượng lịch sử rõ ràng, kích thích tư duy khám phá mà còn hỗ trợ HS phát triển năng lực quan sát, phân tích, so sánh và đánh giá các sự kiện lịch sử một cách logic.

Cách thức thực hiện, có thể triển khai như sau:

- Dạy học bằng trực quan: HS quan sát hình ảnh, hiện vật từ Bảo tàng ảo để nhận diện, phân tích và đặt câu hỏi về nội dung lịch sử. GV có thể hướng dẫn HS mô tả hiện vật, liên hệ với kiến thức đã học để rút ra kết luận.

- Dạy học khám phá: HS tự tìm kiếm thông tin từ Bảo tàng ảo, phân tích tư liệu và đưa ra nhận xét. GV có thể giao nhiệm vụ nghiên cứu theo chủ đề, yêu cầu HS tổng hợp kết quả thông qua bảng dữ liệu, sơ đồ tư duy hoặc bài thuyết trình.

- Dạy học theo dự án: HS làm việc nhóm, thu thập tư liệu từ Bảo tàng ảo, xây dựng bài trình bày dưới nhiều hình thức như mô hình, video tái hiện hoặc kịch lịch sử. Phương pháp này giúp HS chủ động khám phá lịch sử từ nhiều góc nhìn khác nhau.

Lưu ý khi áp dụng, để đảm bảo hiệu quả GV cần lựa chọn Bảo tàng ảo phù hợp với nội dung bài học nhằm đảm bảo tính chính xác. GV cần hướng dẫn HS cách khai thác tư liệu một cách khoa học, không chỉ quan sát mà còn phải ghi chép, phân tích và đặt câu hỏi. Việc kết hợp Bảo tàng ảo với các tư liệu lịch sử khác như sách giáo khoa sẽ giúp kiểm chứng thông tin và đảm bảo tính khách quan.

Sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học lịch sử giúp HS tiếp cận kiến thức một cách sinh động, trực quan, đồng thời phát triển tư duy phản biện và kỹ năng tự học. Khi kết hợp với các phương pháp dạy học tích cực, GV có thể nâng cao hiệu quả giảng dạy, tạo hứng thú cho HS và giúp các em có cái nhìn toàn diện hơn về lịch sử.

2.4.3. Biện pháp 3: Sử dụng Bảo tàng ảo để luyện tập, rèn luyện năng lực tự học cho HS trong các hoạt động Luyện Tập và Vận dụng

Hoạt động Luyện tập và Vận dụng đóng vai trò quan trọng trong việc củng cố kiến thức và phát triển tư duy của HS. Đây là giai đoạn giúp HS không chỉ ôn tập mà còn áp dụng kiến thức vào thực tiễn, nâng cao năng lực phân tích, đánh giá sự kiện lịch sử. Khi kết hợp với Bảo tàng ảo, việc học trở nên sinh động, trực quan và khuyến khích HS tự học, khám phá lịch sử từ nhiều góc nhìn.

Sử dụng Bảo tàng ảo giúp HS tiếp cận tư liệu lịch sử một cách trực quan, kích thích khả năng quan sát, phân tích và đánh giá. Biện pháp này không chỉ giúp HS ghi nhớ sự kiện mà còn phát triển kỹ năng tư duy phản biện, lập luận và liên hệ kiến thức với thực tiễn.

Cách thức thực hiện có thể triển khai như sau:

- Phương pháp trực quan – thực hành: HS quan sát, mô tả và phân tích hiện vật từ Bảo tàng ảo để củng cố kiến thức. GV có thể đặt câu hỏi giúp HS so sánh, liên hệ với thực tế.

- Phương pháp vấn đáp – gợi mở: GV đặt câu hỏi mở, yêu cầu HS suy luận, đánh giá dựa trên tư liệu từ Bảo tàng ảo, giúp các em phát triển tư duy phản biện và khả năng trình bày.

- Phương pháp đặt vấn đề – giải quyết vấn đề: HS phân tích các tình huống lịch sử, tranh luận và đưa ra kết luận dựa trên bằng chứng từ Bảo tàng ảo, rèn luyện kỹ năng lập luận và giải quyết vấn đề.

- Phương pháp dự án – nghiên cứu lịch sử: HS thực hiện các dự án mô phỏng, như tái hiện phiên chợ cổ Phù Nam, nghiên cứu các sản phẩm và hoạt động thương mại, từ đó phát triển kỹ năng hợp tác, nghiên cứu và thuyết trình.

Lưu ý sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học cần được thực hiện có kế hoạch và phù hợp với từng nội dung bài giảng. Trước tiên, GV cần lựa chọn Bảo tàng ảo có nội dung chính xác, phù hợp với mục tiêu học tập để đảm bảo tính hiệu quả. Bên cạnh đó, GV nên hướng dẫn HS cách khai thác tư liệu khoa học, biết cách phân tích, so sánh và đặt câu hỏi thay vì chỉ quan sát thụ động. Ngoài ra, để đảm bảo thông tin đa chiều, Bảo tàng ảo nên được kết hợp với các nguồn tư liệu khác như sách giáo khoa, tài liệu tham khảo và phim tư liệu lịch sử.

Việc sử dụng Bảo tàng ảo trong hoạt động Luyện tập và Vận dụng giúp HS ôn tập hiệu quả, phát triển tư duy phản biện và kỹ năng nghiên cứu lịch sử. Khi tiếp cận với phương pháp học tập sinh động, HS sẽ hứng thú hơn và hiểu sâu sắc hơn về lịch sử.

2.5. Vận dụng minh họa sử dụng Bảo tàng ảo trong dạy học phân môn Lịch sử lớp 6 ở trường THCS

BÀI 18: BƯỚC NGOẶT LỊCH SỬ ĐẦU THẾ KỈ X

I. MỤC TIÊU

1. Về kiến thức

- Trình bày được những nét chính (nội dung, kết quả) về các cuộc vận động giành quyền tự chủ của nhân dân Việt Nam dưới sự lãnh đạo của họ Khúc và họ Dương.

- Mô tả được những nét chính trận chiến Bạch Đằng lịch sử năm 938 và những điểm độc đáo trong tổ chức đánh giặc của Ngô Quyền.

- Nêu được ý nghĩa lịch sử của chiến thắng Bạch Đằng năm 938.

2. Về năng lực

- Biết khai thác và sử dụng được thông tin của một số tư liệu lịch sử trong bài học dưới sự hướng dẫn của GV.

- Biết tìm kiếm, sưu tầm được tư liệu đề phục vụ cho bài học và thực hiện các hoạt động thực hành, vận dụng.

3. Về phẩm chất

Bồi dưỡng lòng yêu nước, biết ơn các anh hùng dân tộc đã có công giành lại nền độc lập, tự chủ cho người Việt.

II. THIẾT BỊ DẠY HỌC VÀ HỌC LIỆU

1. Chuẩn bị của GV

- Kế hoạch bài dạy, bài giảng điện tử, Bảo tàng ảo
- Máy chiếu (tivi), máy tính, SGK Lịch sử & Địa Lí lớp 6 Kết nối tri thức, SGV
- Loa, mic,...

2. Chuẩn bị của HS

- Chuẩn bị trước bài học: tìm hiểu bài trước buổi học.
- SGK Lịch sử & Địa Lí lớp 6 Kết nối tri thức, vở ghi, đồ dùng 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: Khát vọng độc lập
- Học sinh chơi theo cá nhân.

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

2. Hoạt động hình thành kiến thức mới

a. Hoạt động 1: Tìm hiểu họ Khúc và họ Dương dựng quyền tự chủ

Mục tiêu: Học sinh hiểu khái quát các cuộc vận động giành quyền tự chủ của nhân dân Việt Nam dưới sự lãnh đạo của họ Khúc và họ Dương.

Cách thức tổ chức:

GV chia lớp thành bốn nhóm trong đó:

Nhóm 1: Khúc Thừa Dụ gây dựng nền tự chủ

Nhóm 2: Khúc Hạo củng cố nền tự chủ

Nhóm 3: Dương Đình Nghệ khôi phục quyền tự chủ

Nhóm 4: Ngô Quyền và chiến thắng Bạch Đằng năm 938

- Giáo viên cho cả lớp tham quan Bảo tàng ảo tại địa chỉ được cung cấp :

<https://www.artsteps.com/view/6695447470d2518974c43891> để nắm bắt các thông tin, tiến hành tìm hiểu và làm các nhiệm vụ sau:

+ Nhóm 1: Khúc Thừa Dụ gây dựng nền tự chủ

Quan sát các hiện vật, bia ký hoặc thư tịch cổ (nếu có) liên quan đến Khúc Thừa Dụ. Trả lời câu hỏi: Vì sao Khúc Thừa Dụ có thể giành quyền tự chủ? Chính sách cai trị của ông có gì đáng chú ý? Lập sơ đồ tư duy hoặc bài thuyết trình về vai trò của Khúc Thừa Dụ trong việc đặt nền móng cho quá trình giành độc lập.

+ Nhóm 2: Khúc Hạo củng cố nền tự chủ

Nghiên cứu về chính sách cai trị của Khúc Hạo, nhất là các cải cách về chính quyền và thuế khóa. Tìm hiểu các tài liệu lịch sử về cách Khúc Hạo tổ chức lại bộ máy nhà nước và đối phó với nguy cơ xâm lược từ phương Bắc. Trình bày kết quả bằng bài báo cáo hoặc một cuộc phỏng vấn giả định với "Khúc Hạo".

+ Nhóm 3: Dương Đình Nghệ khôi phục quyền tự chủ

Tìm hiểu bối cảnh Trung Quốc thời Nam Hán và lý do quân Nam Hán chiếm lại Tĩnh Hải quân. Phân tích cuộc kháng chiến của Dương Đình Nghệ và vai trò của ông trong việc bảo vệ nền tự chủ. Dựng một đoạn video hoặc kịch ngắn tái hiện cuộc chiến chống quân Nam Hán.

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

b. Hoạt động 2: Tìm hiểu Ngô Quyền và chiến thắng Bạch Đằng năm 938

Mục tiêu: Học sinh mô tả được những nét chính trận chiến Bạch Đằng lịch sử năm 938 và những điểm độc đáo trong tổ chức đánh giặc của Ngô Quyền và nêu được ý nghĩa lịch sử của chiến thắng Bạch Đằng năm 938.

Cách thức tổ chức:

GV chia lớp thành bốn nhóm trong đó 3 nhóm đầu đã làm nhiều vụ tại hoạt động 1.

Nhóm 1: Khúc Thừa Dụ gây dựng nền tự chủ

Nhóm 2: Khúc Hạo củng cố nền tự chủ

Nhóm 3: Dương Đình Nghệ khôi phục quyền tự chủ

Nhóm 4: Ngô Quyền và chiến thắng Bạch Đằng năm 938

- Giáo viên cho cả lớp tham quan Bảo tàng ảo tại địa chỉ được cung cấp :

<https://www.artsteps.com/view/6695447470d2518974c43891> để nắm bắt các thông tin, tiến hành tìm hiểu và làm các nhiệm vụ sau

- Nhóm 4: Ngô Quyền và chiến thắng Bạch Đằng năm 938

Quan sát tranh ảnh, mô hình về trận Bạch Đằng trong Bảo tàng ảo hoặc sách lịch sử. Phân tích chiến thuật cọc ngàm trên sông Bạch Đằng và so sánh với các trận thủy chiến khác trong lịch sử. Tạo mô hình chiến thuật Bạch Đằng hoặc vẽ sơ đồ diễn biến trận chiến.

- 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: “Trí nhớ siêu phàm”

+ Mỗi đội gồm 02 em.

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

+ Nhóm trả lời đúng nhiều câu hỏi nhất trở thành nhóm chiến thắng, 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 Bảo tàng ảo. Kết thúc hành trình tham quan Bảo tàng “KHÁT VỌNG ĐỘC LẬP” của bài học “BUỐC NGOẶT LỊCH SỬ ĐẦU THẾ KỈ X”.

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.

3. KẾT LUẬN

Trong bối cảnh giảng dạy Lịch sử thời đại Cách mạng công nghiệp 4.0, việc ứng dụng công nghệ, trong đó là Bảo tàng ảo, dường như trở thành một xu hướng tất yếu. Và với những ưu điểm vượt trội của mình, sử dụng Bảo tàng ảo trở thành một giải pháp công nghệ để kết nối các nguồn Bảo tàng trực quan, hấp dẫn tới lớp học một cách hiệu quả. Bảo tàng ảo là công cụ hỗ trợ đắc lực giúp giáo viên tổ chức bài giảng sinh động hơn, giúp học sinh tiếp cận lịch sử một cách chân thực hơn, hình thành biểu tượng rõ ràng và tránh tình trạng "hiện đại hóa" lịch sử. Việc khai thác hiện vật Bảo tàng tạo ra một "môi trường lịch sử" cụ thể mà ở đây là Bảo tàng ảo – tồn tại khách quan và có hệ thống rõ ràng, đảm bảo các nguyên tắc thiết kế và sử dụng nghiêm ngặt. Bởi vậy, để sử dụng hiệu quả Bảo tàng ảo trong giảng dạy Lịch sử Việt Nam ở trường phổ thông, giáo viên cần có nền tảng kiến thức vững chắc và hiểu sâu về công nghệ thông tin.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông Tổng thể*, (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 25 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo), Hà Nội.
2. George E. Hein (2002), *Learning in the Museum*, Routledge, London, pp.23.
3. Tony Bennett (2013), *The Birth of the Museum*, Routledge, London, pp. 38.
4. ICOM (2007), Kỳ họp Đại hội đồng thứ 22 tại Vienna.

5. Maria Economou (2008), *A World of Interactive Exhibits: Exploring Museum Virtual Reality for Education*. Museum Management and Curatorship, Routledge, pp200.
6. Tony Bennett (2013), *The Birth of the Museum*, Routledge, London, pp.188.
7. Nguyễn Lăng Bình (chủ biên), Đỗ Hương Trà, (2018), *Dạy và học tích cực*, Nxb Đại học Sư phạm, Hà Nội, tr.18.

METHOD OF USING VIRTUAL MUSEUM IN TEACHING HISTORY GRADE 6 - SECONDARY SCHOOL

Abstract: *Teaching History in secondary school sometimes faces challenges due to a lack of engaging teaching methods, making it difficult for students to approach and absorb knowledge. In today's digital age, virtual museums using 3D technology are considered an effective solution, allowing students to experience history in a more visual and interactive way. Research shows that this tool not only helps students absorb knowledge better but also enhances critical thinking and motivation for learning. At the same time, teachers can design more creative lessons, contributing to improved teaching quality. Not only aligned with the Education 4.0 trends, but virtual museums also help develop analytical skills and play a role in preserving cultural heritage. However, to implement this effectively, investment in technological infrastructure and teacher training programs is essential.*

Keywords: *Virtual museum, teaching, history, grade 6, secondary school.*