

# Sử dụng Storymap trong giáo dục trẻ mầm non 5 đến 6 tuổi

Trần Tuấn Vũ\*, Nguyễn Thị Liên\*, Hà Thùy Dung\*

\* Trường Đại học Sư phạm - ĐH Thái Nguyên

Received: 10/6/2024; Accepted: 1/7/2024; Published: 10/7/2024

**Abstract:** To create a solid foundation for effective implementation, meet the requirements of the 2018 general education program and digital transformation requirements, enhance innovation in education, and apply digital tools in education. Preschool education is necessary and has scientific and practical significance. Storymap is “map tell stories” - “stories” related to maps, locations or geography designed on the software tool of the same name and applied in education as a modern teaching tool. With the purpose of learning general theories about storymaps, how to build and use them in teaching; Applying this tool in education in general and the education of 5 to 6 year old preschool children in particular; we conduct research using theoretical research methods, statistics, synthesis, analysis and use of tools. interview.

**Keywords:** Use, Storymap, education, preschool children, 5-6 years old.

## 1. Đặt vấn đề

Trong thời đại công nghệ 4.0, chuyển đổi số trên các lĩnh vực diễn ra mạnh mẽ, khoa học và công nghệ ngày càng phát triển, các sản phẩm và tiện ích công nghệ số ngày càng nhiều và ngày càng trở lên dễ dàng sử dụng hơn đối với nhiều người. Đối với giáo dục, nhiều phần mềm và công cụ công nghệ hiện đại được ứng dụng hiệu quả, trong đó có phần mềm/công cụ Storymap.

Theo ESRI, Storymap biến mọi cá nhân trở thành người kể chuyện; chia sẻ những ý tưởng và kinh nghiệm quan trọng nhất của bạn dưới dạng nội dung tương tác hấp dẫn với bản đồ, phương tiện, v.v. [1] Bởi vậy, giáo viên (GV) và học sinh có thể sử dụng Storymap để thiết kế bản đồ kể chuyện đối với các vấn đề/nội dung gắn với thông tin địa lý (GIS) như địa điểm, thời gian; cần tương tác phóng to, thu nhỏ hay thể hiện sự dịch chuyển vị trí, đồng thời cần làm rõ/ minh họa vấn đề bằng các phương tiện như video, hình ảnh, âm thanh, thuyết minh lời và bài viết...

Việc sử dụng phần mềm và công cụ Storymap trong giáo dục, dạy học đã được một số tác giả quan tâm nghiên cứu. Tuy nhiên, số lượng còn hạn chế và các nhà nghiên cứu mới ứng dụng trong môn học ngữ văn, lịch sử ở trường phổ thông. Qua nghiên cứu lý thuyết và thực tiễn, chúng tôi nhận thấy, Storymap có thể ứng dụng trong nhiều môn học, cấp học. Đến nay, nghiên cứu sử dụng Storymap trong giáo dục trẻ mầm non 5 đến 6 tuổi còn là khoảng trống, cần thiết và có ý nghĩa khoa học và thực tiễn.

## 2. Nội dung

### 2.1. Phương pháp nghiên cứu

Nhóm tác giả đã sử dụng phương pháp nghiên cứu lý thuyết, tổng hợp, thống kê, phân tích và sử dụng

công cụ phỏng vấn. Nhóm tác giả đã phỏng vấn 15 cán bộ quản lý và GV tại một số trường mầm non (công lập, tư thục) trên địa bàn thành phố Thái Nguyên (Trường MN Đại học Sư phạm, trường MN Quang Trung, trường MN 19/5, trường MN Happykids, trường MN Iris school, trường MN Marie Curie) về việc sử dụng Storymap trong giáo dục trẻ mầm non 5 đến 6 tuổi.

### 2.2. Kết quả nghiên cứu và bàn luận

#### 2.2.1. Một số vấn đề chung về Storymap và ứng dụng trong dạy học

ESRI - Công ty hàng đầu thế giới về các giải pháp công nghệ GIS là nơi sinh ra khái niệm “Storymap” và hiện thực, phát triển nó trong thực tế. “StoryMap” được cấu thành bởi 2 keywords là “Story” và “Map”. Công ty hàng đầu về GIS trên thế giới đưa ra khái niệm như sau:

“Những câu chuyện được kể qua bản đồ phải có 2 nét đặc trưng: 1- Có các thành phần cấu thành câu chuyện liên quan đến thông tin địa lý (GIS). Trả lời các câu hỏi: Câu chuyện đó xảy ra ở đâu (where) – Ai, có cái gì xảy ra (theme), xảy ra khi nào (temporal). 2- Các ứng dụng storymap bao gồm các thành phần: tương tác bản đồ và các công cụ multimedia (video, hình ảnh, âm thanh, bài viết) để người sử dụng trải nghiệm thể hiện các câu chuyện của mình.” [2]

Vậy, GIS là gì? GIS (Geographic Information System) là một hệ thống thông tin địa lý được hình thành vào những năm 1960 và được phát triển rộng rãi từ thập kỷ đầu tiên của thế kỷ XXI. Theo nhà địa lý học Dana Tomlin, GIS là “một cơ sở cho việc chuẩn bị, trình bày và diễn giải các sự kiện có liên quan đến bề mặt trái đất. Đây là một định nghĩa rộng. Tuy nhiên, một định nghĩa hẹp hơn và được sử dụng nhiều hơn,

GIS là một cấu hình phần cứng máy tính và phần mềm được thiết kế đặc biệt cho việc sử dụng dữ liệu bản đồ” [3, tr.15].

Năm 2011, Storymap bắt đầu hình thành bởi công ty Esri nhằm giải quyết vấn đề kết hợp đồ và nội dung đa phương tiện với nhau trong thời đại kỹ thuật số, để tạo ra những trải nghiệm tương tác phong phú. Đến năm 2019, ESRI đã xây dựng nền tảng quan trọng cho việc tạo ArcGIS StoryMaps, cho phép bất kỳ ai cũng có thể tạo các Storymap một cách dễ dàng, thuận tiện, không yêu cầu cao về kỹ thuật. Từ 2011 đến nay, cho dù xuất hiện nhiều Open Sources về Storymap, nhưng ESRI Storymap vẫn được coi là đại diện cho sự hình thành và phát triển xu hướng này trên thế giới [2].

Qua khảo sát các story trong ESRI allery (<https://storymaps.com/vi/explore>), nhóm tác giả nhận thấy, Storymap có thể sử dụng trong rất nhiều đề tài, chủ đề của cuộc sống, có thể nói trong mọi lĩnh vực đời sống kinh tế-xã hội. Có thể liệt kê một vài lĩnh vực có thể ứng dụng Storymap để kể viết về: cuộc đời của một danh nhân, người nổi tiếng, nhân vật lịch sử, lãnh tụ,...; một địa danh, di tích lịch sử, một xóm làng, một điểm check-in nào đó,... hay chặng đường đi của một tour du lịch; về một đồ án quy hoạch, một trận đánh trong lịch sử, một sự kiện trong xã hội đang diễn ra,...; về bảo vệ môi trường, đa dạng sinh học, thiên nhiên, thú rừng, chim chóc, các khu bảo tồn,...; về những món ăn bình dị đến cao sang phú quý: cơm tấm, cafe, phở, khoai mì, cháo yến,... hay thể hiện một quy trình chế biến thực phẩm,...

Hiện nay, Storymaps được sử dụng trên thế giới với tư cách là một dạng đặc biệt của hình thức dạy học sử dụng Internet. Storymaps là một công nghệ dạy học hiện đại, dựa trên nền tảng xây dựng bản đồ bằng cách đăng tải và trình bày thông tin bao gồm cả hình ảnh, video về các địa điểm. Storymaps là một phần mềm công nghệ có hình thức thiết kế đơn giản để tạo lập “câu chuyện” liên quan đến bản đồ, địa điểm hoặc địa lí, để người sử dụng dễ khai thác tính ưu việt của bản đồ để “kể chuyện”. Với chức năng kết hợp đa phương tiện: Văn bản, video, hình ảnh, các web trên Internet, phần mềm này trở thành công cụ hỗ trợ đắc lực cho GV trong việc thiết kế bài học để thu hút sự chú ý của học sinh.

Công cụ Storymap dựa trên nền tảng Google Earth với nhiều nền bản đồ khác nhau, nên có thể tạo ra những bản đồ động cho GV sử dụng. Nhờ có nền tảng Google Earth giúp các bản đồ trên Storymap là những bản đồ động có thể phóng to, thu nhỏ, chuyển địa điểm, thay đổi kích cỡ, tỉ lệ dễ dàng và bộ công cụ chỉnh sửa giúp GV có thể đánh dấu địa điểm, khu

vực, đường đi, hướng di chuyển, thêm thông tin vào kí hiệu. Nhờ những chức năng này, GV có thể tạo ra một bản đồ đa nội dung, chi tiết mà các bản đồ tĩnh khác không làm được; nội dung bài học của GV sẽ sinh động, sâu sắc và chi tiết theo nhu cầu của GV đó [4].

Ứng dụng của Storymaps có thể cung cấp, biên tập, chia sẻ, tìm kiếm cho tới bình luận, bình chọn thông tin. Học sinh và GV chỉ cần đăng nhập qua Facebook hoặc Google, có thể liên kết những sự kiện, hoặc chuỗi sự kiện diễn ra tại nhiều thời điểm để chúng thể hiện trên bản đồ Storymaps. Ngoài ra Storymaps cho phép GV và học sinh tự kết hợp cùng lúc nhiều yếu tố để biến các trải nghiệm, thông tin của mình thành những câu chuyện hấp dẫn [5].

Đặc biệt, việc sử dụng Storymap rất thuận tiện, dễ dàng với GV, bởi “đây là khá dễ sử dụng, lại có nhiều tính năng nổi trội, phù hợp với việc dạy học phát huy tính chủ động, sáng tạo của HS” [6]. Hiện nay, các mẫu thiết kế Storymap có sẵn trong Esri và người sử dụng có thể dễ dàng lựa chọn mẫu thiết kế để sáng tạo “câu chuyện bản đồ”. Tuy nhiên, Storymap là một phần mềm khá mới ở Việt Nam. Mặc dù storymap đang trở dậy ở các nước khác nhưng ở Việt Nam thì việc ứng dụng Storymap còn hạn chế, chưa được áp dụng rộng rãi. Trong giáo dục, việc sử dụng Storymap còn xa lạ với nhiều GV, chỉ có một vài nghiên cứu ứng dụng trong môn ngữ văn, lịch sử.

### 2.2.2. Sử dụng Storymap trong giáo dục trẻ mầm non 5-6 tuổi

Như đã trình bày ở trên, Storymap với đặc tính tích hợp đa phương tiện, ưu việt về trực quan, sinh động nên phù hợp với việc dạy trẻ mầm non 5-6 tuổi. Tuổi 5 - 6 tuổi là giai đoạn trẻ đang chuẩn bị cho sự thay đổi môi trường. Thời gian này, trẻ cần chuyển dần hoạt động chủ đạo là vui chơi sang học tập để có thể làm quen với môi trường tiểu học sắp tới. lúc này, trẻ không chỉ học về những kiến thức cơ bản mà còn có thể hiểu được những quy tắc xã hội, nhận biết được các đồ vật, biết cách chơi một số môn thể thao, hay các trò chơi có quy tắc như cờ vua, cờ cá ngựa, có thể thực hiện được một số công việc đơn giản, thậm chí nhiều trẻ có thể học được cách lập kế hoạch đơn giản. Sự phát triển não bộ của trẻ ở lứa tuổi này có thể giúp trẻ khám phá, thu nạp đồng thời ứng dụng các kiến thức thu nhận được vào trong cuộc sống một cách triệt để. Về cơ bản, các hoạt động nhận thức như trí nhớ, trí tưởng tượng, tri giác của trẻ giai đoạn này là sự tiếp tục phát triển của trẻ 4 - 5 tuổi. Tuy nhiên, các đặc điểm nhận thức của trẻ giai đoạn này đã hoàn thiện hơn nhiều. Trẻ phát triển mạnh mẽ về mặt tư duy và sáng tạo. Trẻ đã có thể tự xác lập những tư duy từ đơn

giản tới phức tạp thông qua sự kết hợp các hiện tượng, sự kiện, thông tin. Về đặc điểm tâm lý, cảm xúc và trí thông minh của trẻ 5 - 6 tuổi được phát triển mạnh mẽ, mọi nhận thức mới đều có khả năng kích thích sự vui vẻ, hứng thú, sự say mê ở trẻ. Tính tò mò tạo ra những cảm xúc, suy nghĩ tích cực cho trẻ trong các trò chơi, học tập. Với đặc điểm tâm sinh lý như trên, trẻ 5-6 tuổi có hứng thú và đủ năng lực nhận thức khi học tập với storymap.

Theo Chương trình giáo dục mầm non ban hành, chương trình lớp mẫu giáo 5-6 tuổi có những chủ đề/nội dung học tập gắn với địa điểm có thể khai thác đa phương tiện để xây dựng storymap và sử dụng trong dạy trẻ.

1 - Nội dung giáo dục tình cảm - quan hệ xã hội: Đối với chủ đề Yêu quý đất nước Việt Nam: GV ứng dụng storymap để tạo bản đồ kể chuyện trong đó xác định vị trí, phạm vi lãnh thổ Việt Nam trên bản đồ thế giới với hình ảnh Quốc kỳ; giới thiệu một số địa danh, thủ đô, TP. HCM, nơi bé sống cùng những hình ảnh địa danh, lễ hội,... biểu trưng nổi bật cho địa phương.

2 - Nội dung giáo dục nhận thức: Ở chủ đề Động thực vật- môi trường, GV lựa chọn các động, thực vật ở các châu lục/vùng đất khác nhau trên thế giới và xây dựng storymap để giới thiệu cho trẻ giúp trẻ nhận diện được các châu lục, vùng đất, quan sát video/hình ảnh, nghe tiếng kêu..., so sánh được sự khác nhau về môi trường sống của các động thực vật. Khi GV sử dụng các câu chuyện để kể về thế giới động thực vật cũng có thể xây dựng Storymap như truyện chú gấu Bắc cực. Cũng trong chủ đề này, khi dạy về các hiện tượng tự nhiên, GV xây dựng Storymap giới thiệu hiện tượng tự nhiên như núi lửa, băng tan, sóng thần... gắn với các quốc gia, khu vực trên thế giới cùng với hình ảnh/video về hiện tượng đó được ghi lại thực tế diễn ra hiện tượng.

Qua phỏng vấn khảo sát ở 06 trường mầm non (công lập, tư thục) trên địa bàn thành phố Thái Nguyên, chúng tôi thấy rằng chưa có GV, cơ sở nào biết đến và sử dụng storymap. Khi được nhóm tác giả giới thiệu, GV khẳng định phù hợp và sẽ có hiệu quả gây hứng thú, trực quan để dạy trẻ 5-6 tuổi, tuy nhiên họ lo lắng vì không biết cách thiết kế, xây dựng. Trong khi thực tế, việc xây dựng Storymap rất dễ thực hiện và phần mềm có hướng dẫn chi tiết, website hỗ trợ tiếng Việt.

Về kỹ thuật thiết kế trên phần mềm, GV vào website <https://www.storymaps.com/vi/>, sau đó đăng ký tài khoản và đăng nhập. Tài khoản đăng ký bằng tài khoản facebook hoặc google rất thuận tiện, nhanh chóng. Sau khi đăng nhập, tại thư mục “nội dung của tôi”, chúng chọn bắt đầu tạo câu chuyện và trình thiết

kế sẽ xuất hiện và hướng dẫn người sử dụng từng bước rất chi tiết, cụ thể. Các thiết lập sẽ bao gồm như: Dạng định dạng, tiêu đề, mô tả, biểu tượng, hình nền, phông chữ. Trên nền tảng storymaps.com, GV có thể lựa chọn, tham khảo Storymap có sẵn với nhiều chủ đề khác nhau, có thể dùng định dạng mẫu. Website còn có những bài viết hướng dẫn lựa chọn định dạng, loại hình bản đồ phù hợp với chủ đề, hướng dẫn lựa chọn màu sắc, các kiểu phông và kích cỡ chữ.

Về quy trình thiết kế và sử dụng Storymap, trước khi thiết kế, GV cần xác định được nội dung, lên kế hoạch ý tưởng trình tự các vị trí, địa điểm, hình ảnh, video, âm thanh, nội dung sử dụng cho từng vị trí đó, nếu có nội dung giọng kể của GV thì cần ghi âm/thu âm trước. GV cũng cần có ý tưởng về việc phóng to, thu nhỏ ở các vị trí bản đồ để sử dụng được đúng ý đồ sư phạm. Trong quá trình dạy học với Storymap, GV kết hợp các câu hỏi, đặt ra các nhiệm vụ học tập cho trẻ.

### 3. Kết luận

Sử dụng Storymap giúp GV truyền tải được nội dung một cách sinh động, hiệu quả; tạo hứng thú và phát triển năng lực toàn diện cho học sinh; đáp ứng yêu cầu dạy học tích hợp, liên môn, đổi mới phương pháp và phù hợp trong bối cảnh chuyển đổi số. Bởi vậy, trong giáo dục nói chung và giáo dục mầm non trẻ 5-6 tuổi nói riêng, việc sử dụng Storymap là cần thiết, khả thi và cần áp dụng thường xuyên, rộng rãi; cần sự vào cuộc của cả cán bộ quản lý và GV.

### Tài liệu tham khảo

- [1]. <https://www.storymaps.com/vi/>
- [2]. Bùi Hồng Sơn, Ngọc Tuấn, “Bản đồ kể chuyện (storymap) - phương thức truyền thông mới”, <https://tainguyenvamoitruong.vn/ban-do-ke-chuyen-storymap-phuong-thuc-truyen-thong-moi-cid19656.html>, truy cập 16/6/2024.
- [3]. Dana Tomlin, (1990), *Geographical Information Systems and Cartographic Modeling*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- [4]. Đoàn Nguyệt Linh (2020), “Storymap – công cụ giáo dục hữu hiệu trong dạy học lịch sử ở trung học phổ thông”, Tạp chí Giáo dục, Số 471 (Kì 1 - 2/2020), tr 24-30
- [5]. Trần Thị Cảnh Thuần (2022), “Sử dụng công nghệ storymaps: Phát triển năng lực học sinh từ môn Ngữ văn”, <https://giaoducthoidai.vn/su-dung-cong-nghe-storymaps-phat-trien-nang-luc-hoc-sinh-tu-mon-ngu-van-post545545.html>, truy cập 20/6/2024.
- [6]. Lã Phương Thúy (2019), “Ứng dụng phần mềm Storymap trong dạy học đọc hiểu thể loại kí ở trường trung học phổ thông”, Tạp chí Nghiên cứu lí luận số 18 tháng 6 năm 2019, tr72-77.