

Thiết kế và sử dụng Motion Graphic trong dạy học chủ đề Địa lí du lịch lớp 10

Mai Thị Lệ Huyền*, Trương Văn Cảnh**

*Trường THPT chuyên Nguyễn Bình Khiêm, tỉnh Quảng Nam

**TS. Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng

Received: 23/8/2024; Accepted: 28/8/2024; Published: 6/9/2024

Abstract: Motion graphics are moving graphics capable of conveying a large amount of information through images, visual symbols, and vibrant sounds, making learning more engaging for students. This study will explore the effects of motion graphics on teaching and the necessary principles for design. Additionally, the author presents a 7-step design process using PowerPoint and realizes it with a product related to the theme of tourism geography in the 10th-grade geography curriculum, while also proposing ways to use it in teaching and learning according to the 2018 general education curriculum to achieve high effectiveness.

Keywords: Motion Graphics, the 2018 Education Program, PowerPoint software, The topic of Tourism Geography in the 10th Grade Geography Curriculum.

1. Mở đầu

Dưới sự bùng nổ của công nghệ, học sinh (HS) khá chủ động trong việc cập nhật thông tin và lĩnh hội tri thức mới thông qua các ứng dụng công nghệ, giáo viên (GV) từ đó cũng cần phải có những thay đổi trong việc hướng dẫn HS khai thác kiến thức ở nhiều phương diện khác nhau. Đối với Chương trình Địa lí lớp 10 – Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 (CTGDPT 2018) tập hợp nhiều bài học liên quan đến Địa lí các thành phần tự nhiên đại cương, Địa lí kinh tế - xã hội đại cương, đặc biệt đề cập đến các thành phần tự nhiên của Trái Đất, đặc điểm dân cư trên thế giới, các hoạt động kinh tế của con người, vấn đề bảo vệ môi trường, phát triển bền vững và tăng trưởng xanh.... Đây là những vấn đề mang tính khái quát và tương đối khó cho GV khi truyền đạt cũng như HS gặp khó khăn khi tiếp cận và nắm bắt vấn đề. Địa lí du lịch là nội dung mới, được tách ra thành một bài riêng trong phân ngành dịch vụ ở lớp 10, đồng thời cũng là nội dung được chọn xây dựng chuyên đề “Một số vấn đề về du lịch thế giới” ở lớp 11 và là một nội dung quan trọng ở Địa lí lớp 12. Việc tiếp cận và truyền tải cho HS những kiến thức về chủ đề này thông qua phương tiện trực quan là cần thiết.

Motion Graphic là đồ họa chuyển động có thể truyền tải cho HS khai thác thông tin và nắm bắt vấn đề thông qua các hình ảnh, biểu tượng chuyển động trực quan hiệu quả. Tuy nhiên, do khó khăn trong việc thiết kế nên Motion Graphic không được

GV sử dụng rộng rãi. Việc thiết kế bài giảng bằng PowerPoint và chuyển thành Motion Graphic không quá phức tạp, không đòi hỏi kỹ thuật tin học cao và không tốn chi phí. Xuất phát từ thực tiễn trên nhằm nâng cao hiệu quả trong dạy học, đáp ứng nhu cầu đổi mới giáo dục, chúng tôi nghiên cứu thiết kế và áp dụng Motion Graphic trong dạy học chủ đề Địa lí du lịch lớp 10 theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Cơ sở lý thuyết và thực tiễn

2.1.1. Khái niệm về Motion Graphic: Motion Graphic có thể hiểu đơn giản là đồ họa chuyển động, với Motion nghĩa là chuyển động, Graphic nghĩa là đồ họa. Từ một số định nghĩa về Motion Graphic ở các công trình nghiên cứu đã tham khảo, có thể khái quát như sau: “Motion Graphic là một video chứa những hình ảnh, biểu tượng, chữ viết chuyển động, có sự đa dạng về màu sắc, hình thức, đồng thời kết hợp với âm thanh và chứa đựng nhiều loại thông tin để truyền đạt đến người xem”.

2.1.2. Tác dụng của Motion Graphic trong dạy học

Trước hết, các phương tiện trực quan nói chung và Motion graphic nói riêng đều giúp tăng cường sự chú ý và hứng thú trong quá trình dạy học, sử dụng Motion graphic trong bài giảng tạo ra môi trường học tập sinh động, kích thích sự sáng tạo và khám phá của HS thông qua các hình ảnh động, âm thanh và hiệu ứng trực quan. Khi thông tin được trình bày dưới dạng kết hợp cả hình ảnh và âm thanh, đặc biệt là kết

hợp với các hoạt động học tập, khả năng ghi nhớ của con người sẽ tăng lên đáng kể. Motion graphic còn là phương tiện giúp người học phát triển kỹ năng tư duy và phân tích bằng khả năng minh họa các khái niệm phức tạp, trừu tượng một cách dễ hiểu hơn. Khi HS tiếp xúc với các Motion graphic, các em không chỉ tiếp nhận thông tin mà còn phát triển kỹ năng tư duy sáng tạo thông qua việc hình dung và suy nghĩ về cách mà các yếu tố trực quan tương tác với nhau. Đặc biệt, khi sử dụng phương tiện này kết hợp với thiết kế các hoạt động học tập, câu hỏi tương tác phù hợp sẽ hỗ trợ đắc lực trong việc khai thác thông tin, tìm tòi, phát hiện, tư duy phân biện và chính vì yêu cầu đó, HS phải tập trung và tương tác để có thể tìm ra câu trả lời, hoàn thành nhiệm vụ được giao. Khác với việc sử dụng video có sẵn, Motion graphic có khả năng tùy chỉnh cao, cho phép người dùng dễ dàng thay đổi, cập nhật nội dung khi cần thiết, phù hợp với các yêu cầu giảng dạy khác nhau. GV có thể sử dụng Motion graphic để tạo ra các tài liệu học tập phù hợp, giúp cá nhân hóa quá trình học tập và đáp ứng nhu cầu học tập với từng nhóm HS.

2.1.3 Các yêu cầu cơ bản về thiết kế Motion graphic trong dạy học

- *Xuất phát từ mục tiêu bài học dựa trên CTGDPT 2018:* Motion graphic khi được sử dụng trong dạy học Địa lí sẽ đóng vai trò quan trọng trong việc cung cấp thông tin, truyền đạt kiến thức, do đó, nội dung phải xuất phát từ mục tiêu bài học, đảm bảo liên quan đến chủ đề hoặc bài học theo chương trình Địa lí [1],[2].

- *Đảm bảo các nguyên tắc dạy học Địa lí:* GV muốn ứng dụng Motion graphic vào trong quá trình giảng dạy đều phải đảm bảo tuân thủ các nguyên tắc sau: Nguyên tắc đảm bảo tính khoa học và tính vừa sức đối với HS, nguyên tắc bảo đảm tính hệ thống và liên hệ với thực tiễn, nguyên tắc đảm bảo tính giáo dục, nguyên tắc đảm bảo tính tự lực và sự phát triển tư duy cho HS.

- *Hình thức sinh động, trực quan, tạo hứng thú cho HS:* Thiết kế Motion graphic nên có yếu tố tương tác, cho phép HS tham gia vào quá trình học tập. Thiết kế phải hấp dẫn và phù hợp với lứa tuổi của HS. Sử dụng màu sắc, phông chữ và bố cục hợp lý để tạo sự hứng thú và không gây rối mắt. Các yếu tố thiết kế như màu sắc, phông chữ, và phong cách hình ảnh nên nhất quán trong toàn bộ Motion graphic để tạo cảm giác chuyên nghiệp và dễ theo dõi.

- *Đa dạng hóa các video clip Motion graphic:* Chương trình Địa lí lớp 10 có nội dung rộng lớn, có thể liên hệ đối với lớp 11 hoặc 12. GV có thể thiết

kế các video clip cho các bài đọc thêm, mục em có biết để HS có thể tự tìm hiểu nếu yêu thích.

2.2. Thiết kế Motion Graphic chủ đề Địa lí du lịch

Quy trình thiết kế Motion Graphic bằng Powerpoint gồm có 7 bước chính sau đây:

- *Một là nghiên cứu các tài liệu, chọn lọc nội dung:* Đối với phân nghiên cứu và chọn lọc tài liệu, chsng tôi dựa trên bộ sách Kết nối tri thức và các sách chuyên đề, ngoài ra cần phải tham khảo thêm nhiều tài liệu trên các trang web, bài báo chính thống để cập nhật các nội dung, sự kiện mới liên quan đến chủ đề Du lịch trên thế giới.

- *Hai là xây dựng ý tưởng và kịch bản:* Sau khi nghiên cứu các bộ SGK và các tài liệu, tác giả lựa chọn tên cho chủ đề trong nội dung Địa lí du lịch: *Xu hướng phát triển du lịch trong thời đại mới*. Sau khi đặt tên cho Motion graphic, người thiết kế tiếp tục vạch ra sơ đồ những ý tưởng, chúng ta có thể đề ra nhiều ý tưởng để chọn ra cái tối ưu nhất. Du lịch được mệnh danh là “ngành công nghiệp không khói” với tốc độ phát triển nhanh và thu hút số lượng người tham gia đông nhất, hiện nay, xu hướng phát triển du lịch ngày càng đa dạng về loại hình du lịch, sản phẩm du lịch để đáp ứng được nhu cầu của mọi đối tượng du khách, do đó tác giả lên ý tưởng tập trung vào loại hình du lịch sinh thái, du lịch địa chất, du lịch thông minh, du lịch tình nguyện, du lịch ẩm thực [3], [4]. Với mỗi dàn ý, tác giả hình dung và có thể viết sơ bộ kịch bản, thông tin nào xuất hiện trước, thông tin nào sau cho hợp lí theo mạch nội dung bài học.

- *Ba là thiết kế và hình thành bố cục:* Sau khi hoàn tất việc lên ý tưởng, bước tiếp theo là xây dựng bố cục cho từng phần nội dung nhỏ và cho từng slide. Có thể tham khảo bố cục thiết kế ở một số website thiết kế để chọn cách bố trí lựa số liệu và hình ảnh trở nên thẩm mỹ và logic hơn.

- *Bốn là sắp xếp các đối tượng thiết kế:* Hình ảnh và biểu tượng đồ họa là yếu tố quan trọng nhất để truyền tải thông tin trong Motion graphic, bao gồm biểu tượng, logo, biểu đồ, bản đồ, hình ảnh... Đối với chủ đề du lịch, sẽ có sự xuất hiện nhiều hơn của các hình ảnh trực quan (do có một số địa điểm du lịch chỉ có thể được thể hiện qua hình ảnh). Tùy theo ý tưởng và khả năng sáng tạo của mỗi người mà chúng ta sắp xếp hình ảnh và số liệu khác nhau.

- *Năm là thiết kế hiệu ứng chuyển động:* Các hiệu ứng thể hiện trong Motion Graphic bắt nguồn từ các hiệu ứng đơn giản trong Animation, thông qua cách sắp xếp thứ tự, điều chỉnh thời gian liên tục, chèn nhiều hiệu ứng lên một đối tượng, từ đó bạn sẽ có

được một loạt hiệu ứng phức tạp nhưng không kém phần đẹp mắt.

- *Sáu là chèn âm thanh, thu âm thuyết minh*: Để video Motion Graphic thêm sinh động và thu hút, chúng tôi chèn thêm các hiệu ứng âm thanh đi kèm và nhạc nền cho sản phẩm.

- *Bảy là xuất thành sản phẩm*: Sau khi đã chỉnh sửa và kiểm tra xong bản thiết kế, bước cuối cùng là xuất bản thiết kế thành một video Motion Graphic.

Link sản phẩm

:https://drive.google.com/file/d/1cH3fzGhg856KAfcdKDJLWEwCN3h7JKJC/view?usp=drive_link

2.3. Một số cách sử dụng Motion Graphic trong dạy học Địa lí 10

Với Motion graphic, GV có thể sử dụng vào phần khởi động bài học, phần luyện tập hoặc vận dụng như sau:

a. Đối với phần Khởi động bài học

- GV: Thiết kế phiếu học tập và cho HS xem Motion graphic, phổ biến hoạt động học tập.

- HS: Xem Motion graphic, kết hợp với sự hiểu biết của bản thân để tham gia trò chơi Kahoot! hoặc trả lời các câu hỏi nhanh do GV tổ chức.

b. Đối với phần Luyện tập

- GV: Thiết kế bộ câu hỏi, cho HS xem Motion graphic, phổ biến hoạt động học tập.

- HS: Xem Motion graphic, kết hợp với sự hiểu biết của bản thân để trả lời các câu hỏi.

c. Đối với phần Vận dụng

- GV: Cho HS xem Motion graphic, phổ biến hoạt động học tập viết báo cáo về “Xu hướng phát triển du lịch trong thời đại mới”.

- HS: Xem Motion graphic, kết hợp với sự hiểu biết của bản thân để viết báo cáo.

2.4. Đánh giá thuận lợi và khó khăn trong việc thiết kế và sử dụng Motion Graphic

2.4.1. Thuận lợi

Hiện nay, công nghệ ngày phát triển, GV có thể tự trau dồi và tiếp cận những phương pháp dạy học tích cực, ứng dụng CNTT trong dạy học nhằm giúp cho tiết học không đơn thuần về lí thuyết mà còn tạo được hứng thú, khả năng tiếp thu bài học nhanh hơn.

Điều kiện cơ sở vật chất ở các trường THPT và các cơ sở đào tạo đang được đầu tư hiện đại như tivi, máy chiếu, bảng tương tác...giúp cho việc ứng dụng công nghệ thông tin và sử dụng các phương tiện dạy học thuận lợi hơn.

Powerpoint là phần mềm khá phổ biến và được hầu hết GV sử dụng trong việc trình chiếu bài giảng thông thường. Từ Powerpoint có thể dễ dàng chuyển

sang Motion graphic phù hợp với nhiều mục đích học tập khác nhau.

2.4.2. Khó khăn

Để thiết kế ra một sản phẩm Motion Graphic chất lượng, GV phải tốn khá nhiều thời gian và công sức trong khi thời gian của GV khá hạn chế khi dành nhiều thời gian cho việc soạn giáo án, lên lớp giảng dạy, chủ nhiệm, ra đề kiểm tra, chấm bài...

Thiết kế Motion graphic gây ra áp lực lớn cho GV. Tuy không đòi hỏi kiến thức chuyên môn sâu về đồ họa, nhưng cũng cần có một số kiến thức cơ bản và ý tưởng, cách sắp xếp bố cục phù hợp với nội dung và mục đích của bài giảng, kiến thức về phối màu và một số hiểu biết về công nghệ thông tin để sử dụng các phần mềm hỗ trợ tạo dựng nên video Motion Graphic.

Đối với HS, khi xem video Motion Graphic với nhiều hiệu ứng và hình ảnh, nội dung cũng có khả năng làm phân tán sự chú ý.

3. Kết luận

Tích hợp phương tiện trực quan vào quá trình dạy học là một xu hướng tất yếu và cần thiết để đáp ứng nhu cầu học tập ngày càng cao của HS trong thời đại công nghệ số. Với phần mềm Powerpoint đơn giản HS có thể tự tạo ra các sản phẩm Motion graphic, qua đó rèn luyện kỹ năng công nghệ ứng dụng và tư duy sáng tạo. Motion graphic có thể được áp dụng trong nhiều khía cạnh của dạy học Địa lí, từ giới thiệu khái niệm, minh họa các quá trình, hiện tượng địa lí, tổng hợp phân tích số liệu, những thay đổi về kinh tế, xã hội, môi trường. Sự linh hoạt này cho phép GV tùy chỉnh nội dung bài giảng để phù hợp với nhu cầu học tập của HS. So với phương pháp dạy học truyền thống, Motion graphic cung cấp một trải nghiệm học tập thú vị và dễ hiểu hơn, đặc biệt là đối với các chủ đề phức tạp và trừu tượng. Việc sử dụng Motion graphic giúp tăng cường sự tương tác giữa HS và GV, cũng như giữa HS với nhau, từ đó HS trở nên hứng thú hơn với bài học, cải thiện chất lượng học tập và khả năng ghi nhớ kiến thức.

Tài liệu tham khảo

[1]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông tổng thể năm 2018*, Hà Nội.

[2]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông môn Địa lí*, Hà Nội.

[3]. Lê Huỳnh (Tổng chủ biên) (2023), *Địa lí 10 – Sách giáo viên*, Kết nối tri thức với cuộc sống, Nhà xuất bản giáo dục Việt Nam.

[4]. Lê Huỳnh (Tổng chủ biên) (2023), *Địa lí 10*, Kết nối tri thức với cuộc sống, Nhà xuất bản giáo dục Việt Nam.