

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ SỐ HÓA DI TÍCH LỊCH SỬ TRONG TỔ CHỨC DẠY HỌC TÁC PHẨM TRUYỀN THUYẾT DÂN GIAN

Nguyễn Đức Can¹

Tóm tắt. Trong xu thế hiện nay, ứng dụng công nghệ thông tin không chỉ tạo hứng thú trong học tập môn Ngữ văn mà còn có ích trong đời sống thực tiễn khi mà thế kỉ 21, nền công nghiệp hoá hiện đại hoá đang phát triển mạnh mẽ như vũ bão. Văn học dân gian nói chung, truyền thuyết nói riêng được cho là kho trí tuệ chứa đựng nếp sống, phong tục, tư tưởng và những bài học giá trị về cuộc sống của người dân. Xu thế ứng dụng công nghệ số hóa di tích lịch sử trong tổ chức dạy học tác phẩm truyền thuyết dân gian đang là giải pháp ưu thế góp phần đáp ứng yêu cầu đổi mới toàn diện nội dung và phương pháp giảng dạy. Kết quả nghiên cứu cho thấy, học sinh hứng thú với sản phẩm số hóa được thực hiện và mong muốn giáo viên sẽ sử dụng nhiều lần trong thời gian tới. Đây là căn cứ để các trường có thể xây dựng một đề án thực hiện cho việc giảng dạy nâng cao kết quả học tập cho người học.

Từ khóa: Số hóa, di tích lịch sử, tổ chức dạy học, truyền thuyết, phương pháp trực quan.

1. Đặt vấn đề

Với một đất nước đang trên đà hội nhập và phát triển như Việt Nam, việc phát triển giáo dục đi liền với tích hợp của khoa học công nghệ luôn được chú trọng là “quốc sách hàng đầu” nhằm đáp ứng đòi hỏi cuộc Cách mạng công nghiệp 4.0. Đối với lĩnh vực giáo dục, nhận thấy văn học dân gian (VHDG) là một bộ phận cấu thành của văn học Việt Nam, là sản phẩm chứa đựng những nét văn hóa đặc sắc, phản ánh những nếp sống, phong tục tập quán của cha ông từ thuở sơ khai. Trong chương trình Ngữ Văn trung học phổ thông, số lượng tác phẩm VHDG chiếm dung lượng không nhỏ, bao gồm: sử thi, truyện cổ tích, truyền thuyết, ca dao, truyện cười.

Hiện nay, giáo viên (GV) vẫn thường chỉ tập trung giảng dạy tác phẩm truyền thuyết theo hướng một tác phẩm tự sự thông thường: tìm hiểu chi tiết và phân tích, đối tượng phân tích chủ yếu là nhân vật. Thế nhưng, việc đọc chi tiết qua sách giáo khoa và tưởng tượng là chưa đủ mà xét trong bối cảnh xã hội hiện nay, HS đã quen với những giá trị văn hóa hiện đại, cuốn vào guồng quay của công nghệ thông tin mà quên đi những giá trị truyền thống, thờ ơ hoặc ít hiểu biết về những di tích lịch sử. Công cuộc đổi mới giáo dục đang tiến những bước dài, việc vận dụng công nghệ thông tin vào dạy học là thiết yếu, giống như lời Dewey, J. (1974) làm sao để “Học sinh là mặt trời xung quanh nơi hội tụ những phương tiện giáo dục”. Đối với các tác phẩm VHDG, GV cần đem đến một cách tiếp cận hiện đại nhưng không được tách rời tác phẩm ra khỏi môi trường sinh hoạt văn hóa của nó.

Qua tìm hiểu, nhóm tác giả nhận thấy có rất nhiều các công trình nghiên cứu, các giáo trình chuyên luận, sách chuyên khảo về vấn đề dạy học tác phẩm VHDG trong nhà trường, tuy nhiên vấn đề dạy học thể loại truyền thuyết chưa được chú tâm nhiều. Thêm vào đó, khái niệm “Số hóa di tích lịch sử” mới chỉ tập trung hướng đến các di sản ảnh hưởng trực tiếp tới kinh tế và du lịch, việc áp dụng phương pháp này vào dạy học gần như chưa xuất hiện. Do vậy, nghiên cứu ứng dụng công nghệ số hóa di tích lịch sử trong tổ chức dạy học tác phẩm truyền thuyết dân gian là một xu hướng, một vấn đề khoa học có tính cấp thiết.

Ngày nhận bài: 06/04/2023. Ngày nhận đăng: 28/05/2023.

¹ Vietnam National University

Tác giả liên hệ: Nguyễn Đức Can. Địa chỉ e-mail: cannd@vnu.edu.vn

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Các nghiên cứu về dạy học trực quan sử dụng số hóa trong tổ chức dạy học

Theo Thái Duy Tuyên (1998) có đề cập đến các phương pháp dạy học đã và đang được sử dụng trong nhà trường hiện nay. Qua đó, tác giả khẳng định “các tài liệu trực quan chẳng những cung cấp cho học sinh (HS) những kiến thức bền vững chính xác mà còn giúp HS kiểm tra lại tính đúng đắn của lý thuyết”. Khi nghiên cứu đến phương pháp trực quan, tác giả Exipop, B. P. (1997) có đề cập đến một số hình thức trực quan như: nghe, nhìn bằng tranh ảnh, phim, các thí nghiệm... và vai trò cùng cách tổ chức học với các hình thức trực quan đó.

Phương pháp trực quan còn bao gồm phương pháp quan sát và phương pháp trình bày trực quan. Trong phần phương pháp trình bày trực quan thì có đề cập đến những phương tiện trực quan như: vật thật, vật tượng trưng, vật tạo hình, thí nghiệm, các phương tiện kĩ thuật (Trần Thị Tuyết Oanh và cộng sự, 2021). Nguyễn Cương (1995) đã nêu lên ý nghĩa và vai trò của phương tiện khoa học kĩ thuật trong dạy học; đặc biệt tác giả chú ý đến thiết bị máy chiếu, máy ghi âm...

Các phương tiện này hoàn toàn có thể chọn lọc phù hợp với tính trực quan trong dạy học Ngữ văn (Tô Xuân Giáp, 1998). Nguyễn Thị Thu Thủy và cộng sự (2017) đi sâu vào lý luận dạy học đặc trưng của bộ môn Ngữ văn trên nền tảng lý luận dạy học chung đã làm rõ vai trò của việc sử dụng phương tiện trực quan trong dạy học Ngữ văn bằng những dẫn chứng khoa học, cụ thể. Điều này được Đỗ Thị Bích Thủy (2018) chứng minh nó có ý nghĩa tác động nhiều đến thái độ tích cực, yêu thích văn học của HS và HS sẽ hiểu rõ hơn văn hóa dân gian ở từng địa phương.

Nhận thấy, những công trình nghiên cứu trong nước mới đề cập đến những vấn đề lý thuyết chưa đi vào từng bài cụ thể để giảng dạy môn Ngữ văn; đặc biệt là ứng dụng phương tiện trực quan đạt hiệu quả trong dạy học. Việc sử dụng phương tiện trực quan trong dạy học Ngữ văn nói chung và ứng dụng công nghệ số hóa đi tích lịch sử trong tổ chức dạy học tác phẩm truyền thuyết dân gian nói riêng như “sợi dây” để nối liền khoảng cách giữa các di tích lịch sử, giá trị văn hóa với HS, đồng hiện các di tích trong quá trình HS tiếp cận văn bản, từ đó nâng cao hiệu quả học tập của HS cũng như nâng cao tinh thần trân trọng những di tích lịch sử - văn hóa của dân tộc.

2.2. Vị trí của tác phẩm truyền thuyết trong Chương trình Ngữ văn

Truyền thuyết đã được giới thiệu tới HS từ bậc Tiểu học, thế nhưng ở cấp học này các em chưa thể suy xét tác phẩm truyền thuyết như một tác phẩm văn học. Đến bậc THCS, bên cạnh thái độ yêu – ghét, các em bước đầu nhìn nhận sâu hơn vào những tư tưởng, bài học mà cha ông truyền đạt. Đến cấp bậc THPT, HS tiếp cận tác phẩm truyền thuyết đồng thời tìm hiểu về những đặc trưng nghệ thuật của thể loại truyền thuyết. đặt tác phẩm trong tổng thể văn hóa dân gian, từ đó vun đắp cảm xúc thẩm mỹ về bản sắc văn hóa dân tộc. Thời lượng dành cho việc dạy học tác phẩm truyền thuyết không nhiều. Cụ thể như sau:

Chương trình Ngữ Văn THCS					
TT	Tên truyền thuyết	Số tiết	Lớp	Tác giả	Nguồn gốc
1	Con rồng cháu tiên	1	6	Dân gian	Việt Nam
2	Bánh chưng bánh giầy	1	6	Dân gian	Việt Nam
3	Sơn Tinh – Thủy Tinh	2	6	Dân gian	Việt Nam
4	Thánh Gióng	1	6	Dân gian	Việt Nam
5	Sự tích Hồ Gươm	1	6	Dân gian	Việt Nam
Chương trình Ngữ Văn THPT					
1	An Dương Vương và Mị Châu Trọng Thủy	2	10	Dân gian	Việt Nam

Nguồn: Tổng hợp từ tác giả

Thời lượng dành cho tác phẩm truyền thuyết trong chương trình THPT giảm đi đáng kể. Hơn nữa, ta nhận thấy rằng chủ đề truyền thuyết cực kì đa dạng qua 2 cấp học: lí giải nguồn gốc dân tộc, đề cập đến phong tục tập quán và nguồn gốc văn hóa, ca ngợi anh hùng dân tộc chống ngoại xâm, tinh thần chống chọi với thiên nhiên.

2.3. Tính khả thi của việc dạy học truyền thuyết có sử dụng sản phẩm số hóa

- Sự phát triển của việc ứng dụng công nghệ trong giáo dục trên thế giới:

Nguyễn Chương (2019) khẳng định “Học tập với thực tế ảo, cá nhân hóa học tập, IoT... là những xu hướng công nghệ giáo dục dự báo phát triển trong năm 2019”. Đó là những nhận định của Daniel Newman - nhà phân tích các xu hướng công nghệ tác động tới tương lai, CEO BroadSuite Media Group (Mỹ) đưa ra trên Forbes. So với một số ngành công nghiệp khác, xu hướng chuyển đổi kỹ thuật số trong giáo dục diễn ra chậm hơn, tuy nhiên không thể phủ nhận rằng nó vẫn đang phát triển và trở thành một xu thế.

Theo kết quả nghiên cứu của dự án Connected Life cho thấy thời gian trung bình của một người trẻ ở Việt Nam trong độ tuổi từ 16 đến 30 dành cho việc sử dụng điện thoại là 2.2 giờ mỗi ngày. Trong đó, 41% thời gian để xem video, việc mở rộng nền tảng hệ thống video phục vụ giáo dục là có cơ sở. Người trẻ ngày nay đang sử dụng các video như một công cụ để học mọi thứ, từ nấu ăn, sửa chữa đến những vấn đề trừu tượng hơn rất nhiều. YouTube là một nguồn tài nguyên phát triển cho các video giáo dục - ví dụ như một số kênh thông tin hữu ích: Scishow, Sixty Symbols, Khan Academy và Crash Course với hàng triệu lượt theo dõi (Thu Thủy, 2021).

Nghiên cứu của Moreno, R., & Mayer, R. E. (2002) chỉ ra rằng trong giờ học nếu như GV sử dụng hình ảnh và video được căn chỉnh hợp lý, phù hợp có thể cải thiện khả năng ghi nhớ lên tới 89%. Bản chất hình ảnh và âm thanh của video thu hút nhiều đối tượng và cho phép mỗi người dùng xử lý thông tin theo cách của họ.

Sự tiện lợi và linh hoạt của họ làm cho họ trở thành một tài sản cho sinh viên, GV và các tổ chức giáo dục. Hình ảnh 3D, video tạo cảm giác hứng thú và trải nghiệm hấp dẫn hơn tài liệu in đen trắng trong sách giáo khoa Ngữ Văn. Người học thực sự được nghe, nhìn và cảm giác như được trải nghiệm và tương tác như đang sống trong môi trường văn học đó. Hệ thống hình ảnh, video số hóa khi được tổng hợp lại sẽ tạo nên một kho tài nguyên số giúp người học có thể truy cập ở bất cứ đâu có kết nối Internet, xem lại nhiều lần và chia sẻ thông qua thiết bị thông minh: máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh. HS có thể dừng và phát lại video nhiều lần nếu muốn, không phụ thuộc vào thời gian lượng học trên lớp. Không chỉ có HS, bất cứ GV nào mong muốn tìm kiếm tài liệu trực quan cho bài dạy của mình có thể truy cập sử dụng hệ thống hình ảnh/video số hóa trên kho tài nguyên số. Ngoài lợi ích tăng tính trực quan cho bài học, sản phẩm số hóa kéo gần HS với những kiến thức về công nghệ thế kỷ 21, kích thích trí tò mò từ đó HS có nhu cầu tự sáng tạo sản phẩm công nghệ của riêng mình (Gkamas, V., và cộng sự, 2016).

- Nguồn tài nguyên số Tranh ảnh 3D/video:

VR (Virtual Reality) hay được gọi là thực tế ảo, sẽ chuyển hoàn toàn từ môi trường thật với đồ vật xung quanh sang một môi trường ảo do máy tính tạo ra. Hiện nay trên thế giới xuất hiện khá nhiều tour du lịch ảo áp dụng công nghệ VR. Bạn đăng kí và có thể đến những vùng đất nơi mình muốn thông qua hệ thống hình ảnh 3D. Đó là du lịch, còn trong giáo dục, phương pháp đó được nhà trường mong muốn áp dụng để tổ chức những chuyến đi thực địa ảo kéo dài hàng tuần cho HS, và sắp tới công nghệ VR sẽ được sử dụng rộng rãi hơn để HS sẵn sàng trải nghiệm những kiến thức lịch sử, văn hóa. Hệ thống Google Expeditions đã cung cấp khoảng 900 chuyến thám hiểm khác nhau (bao gồm tới Everest và Louvre) cho phép GV sử dụng app để đưa HS tới những không gian ảo 360 độ, trải nghiệm cảm giác bước ra khỏi ranh giới lớp học với bốn bức tường mà thực sự hòa mình vào không gian của văn bản văn học.

2.4. Quy trình số hóa

Trong bối cảnh đổi mới giáo dục, rất nhiều lớp tập huấn về công nghệ dành cho GV, tuy nhiên khả năng tiếp nhận thông tin của mỗi người khác nhau, hơn nữa công nghệ không phải vấn đề chuyên môn của thầy cô, vậy nên tác giả xin đề xuất một quy trình số hóa sử dụng những phần mềm công nghệ thông dụng và đơn giản nhất.

Bước 1. Khảo sát thực tế: Trước khi tiến hành quay/chụp tại địa điểm cần số hóa, cần tìm hiểu thông tin về cách di chuyển, bản đồ cũng như thông số của khu di tích. Nếu có thể tới tận nơi trước khi tiến hành số hóa sẽ thuận lợi hơn cho khâu xây dựng ý tưởng.

Bước 2. Xây dựng ý tưởng: Sau khi tìm hiểu thông tin về di tích, móc nối với hệ thống kiến thức tác

phẩm truyền thuyết, GV cần xác định rõ mục đích sản phẩm số hóa là gì, sản phẩm số hóa cần đặt tại phần nào của bài học, HS trong lớp sẽ hứng thú với đặc điểm nào của hình ảnh...

Bước 3. Chụp ảnh di sản: Như đã giới thiệu ở trên về công nghệ tạo lập hình ảnh VR, hiện nay trên thị trường có khá nhiều thiết bị hỗ trợ sản xuất hình ảnh 3D. Công cụ có thể lựa chọn là thiết bị Gear 360 của Samsung (thiết bị nhỏ gọn, dễ dàng xách tay). Thêm vào đó, thiết bị hỗ trợ đồng thời chụp ảnh và quay phim, với thời lượng quay phim 2K liên tục trong vòng 130 phút. Hiện nay, Gear 360 có thể kết nối với điện thoại, phát trực tiếp video trên mạng xã hội Facebook và Youtube.

Bước 4. Xử lý hình ảnh: Trong quá trình số hóa di tích đề xuất sử dụng phần mềm Panotour Pro để có thể xem dưới dạng 360 độ. Đây là một phần mềm có thể cài đặt miễn phí, sử dụng đơn giản, chuyển hình ảnh sang 360 độ, cho phép chen nhac minh họa cho sản phẩm.

Quy trình xử lý hình ảnh như sau:

- Mở phần mềm Panotour Pro → chọn Build → Chọn File → Add Pano photo. Sau đó đặt tên ở mục File name, nhấn chọn Build một lần nữa.

- Sau khi chọn Build, đóng Panotour và mở file lưu ảnh trong máy tính. Lúc này, chúng ta có thể xem hình ảnh Panotour Pro 360 độ.



Hình 1. Hình ảnh điện thờ An Dương Vương trước khi qua xử lý Panotour Pro



Hình 2. Hình ảnh điện thờ An Dương Vương sau khi qua xử lý Panotour Pro

- Nếu như muốn lồng nhạc vào sản phẩm 3D thì trước khi nhấn nút “Build”, bạn chọn mục Tour → Background Sound. Sau đó, phần mềm sẽ cho bạn chọn một bản nhạc bất kì trong máy tính làm nhạc nền.

2.5. Đánh giá kết quả thực nghiệm sư phạm

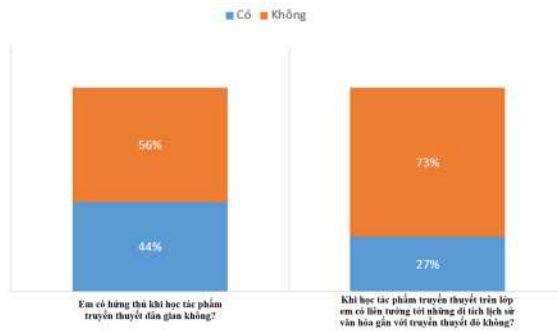
Trên cơ sở của phương pháp dạy học trực quan để xây dựng bài giảng, tác giả đã tiến hành soạn một giáo án dạy học truyền thuyết: “An Dương Vương và Mị Châu – Trọng Thủy”. Phiếu khảo sát ý kiến được lấy từ HS hai lớp 10D1, 10D8 về phương pháp dạy học và trao đổi với GV bộ môn Ngữ Văn trực tiếp giảng dạy tác phẩm truyền thuyết tại hai lớp. Phân tích làm rõ điểm khác nhau giữa cách dạy thực nghiệm với cách dạy thông thường, dự kiến khó khăn và cách giải quyết, chuẩn bị đầy đủ phương tiện cho dạy thực nghiệm. Khi thực nghiệm: Tiến hành dạy 1 lớp thực nghiệm với phương pháp dạy có sử dụng sản phẩm số hóa. Kết quả thực nghiệm chỉ ra, phương án dạy học truyền thuyết có sử dụng sản phẩm số hóa rất hiệu quả đối với HS. Cụ thể như sau:

HS cảm thấy mức độ cần thiết đến rất cần thiết của việc sử dụng hệ thống hình ảnh/video vào dạy học ngữ văn là 79% và tất cả HS đều bày tỏ sự yêu thích của mình đối với việc học tập bằng phương pháp này. Kết quả biểu đồ 1 cho thấy, khi được hỏi về “Em có hứng thú khi học tác phẩm truyền thuyết dân gian không?” và “Khi học tác phẩm truyền thuyết trên lớp em có liên tưởng tới những di tích lịch sử văn hóa gắn với truyền thuyết đó không?” thì trả lời “Không” ” đều rất cao lần lượt là 56%, 73%. Từ đó, ta nhận thấy rằng sự kết nối giữa HS với tác phẩm truyền thuyết dân gian rất thấp, hơn nữa các em gần như không quan tâm tới phong nền văn hóa dân gian phía sau tác phẩm.

Sau thực nghiệm, tác giả có tiến hành khảo sát HS tại lớp 10D8. Khi so sánh đáp án của cùng một câu hỏi: “Cảm xúc của em sau khi học xong tác phẩm truyền thuyết “An Dương Vương và Mị Châu – Trọng

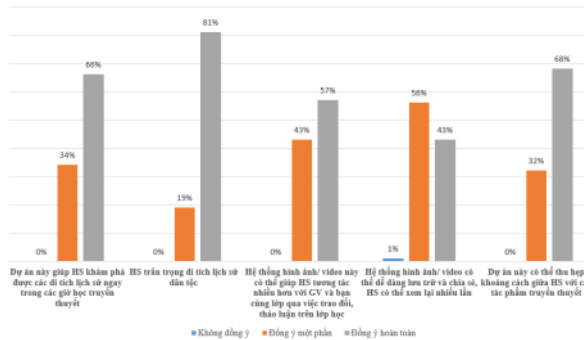


Hình 3. Giao diện lồng nhạc khi xử lí bằng Panotour Pro



Biểu đồ 1. Mức độ hứng thú và liên tưởng khi học tác phẩm truyền thuyết dân gian

Thủy”, tác giả nhận được kết quả khả quan. Trước thực nghiệm, 53% không có ấn tượng đặc biệt với tác phẩm truyền thuyết, 38% khá thích số lượng HS thực sự thích thú với tác phẩm này chỉ có 8%. Thế nhưng sau đó con số này đã có thay đổi theo chiều hướng tích cực. Tỷ lệ HS hứng thú với tác phẩm đã tăng đáng kể từ 38% lên 59%, trong khi đó số HS cực kì hứng thú với truyền thuyết đã tăng 4% so với trước đó.



Biểu đồ 2. Mức độ đáp ứng của HS với sản phẩm dạy học

Kết quả Biểu đồ 2 cho thấy, HS đồng ý với mức độ đáp ứng của sản phẩm dạy học số hóa tác phẩm truyền thuyết “An Dương Vương và Mị Châu – Trọng Thủy”. Hơn nữa, có 43% HS mong thầy cô sẽ sử dụng, 57% mong được thầy cô sẽ thử nghiệm nhiều lần trong thời gian tới.

3. Kết luận

Truyền thuyết là một thể loại văn học gắn liền với phong văn hóa dân gian, có liên quan mật thiết với mốc lịch sử dân tộc. Để giúp HS nâng cao được hứng thú học truyền thuyết ở trường THPT đòi hỏi giáo viên phải đổi mới phương pháp giảng dạy. Một trong những phương pháp mới mẻ có thể áp dụng, mang tính ứng dụng cao và đặc biệt là sử dụng sản phẩm số hóa.

Qua thực tiễn cho thấy, ứng dụng công nghệ số hóa di tích lịch sử trong tổ chức dạy học tác phẩm truyền

thuyết dân gian giúp việc lưu trữ, truy xuất, chia sẻ tài liệu dạy học trực quan một cách dễ dàng. Từ đó xây dựng một ngân hàng tài liệu số hóa phục vụ giảng dạy và giúp người học rèn luyện khả năng tư duy sáng tạo, vận dụng với thực tế và hứng thú học tập hơn so với các phương pháp truyền thống.

Bên cạnh đó, tác giả nhận thấy có một số chú ý nếu triển khai ứng dụng công nghệ số hóa rộng rãi trong nhà trường cần giải quyết:

- Khi bắt đầu xây dựng một đề án số hóa tài liệu lưu trữ, cần phải đầu tư ban đầu về công nghệ, cơ sở hạ tầng công nghệ thông tin và các thiết bị. Ngoài ra, điều rất quan trọng là phải đầu tư cho yêu cầu đào tạo con người theo các mức độ khác nhau đặc biệt khả năng vận dụng công nghệ thông tin.

- Việc triển khai sử dụng cơ sở dữ liệu số hóa phải đào tạo đồng bộ và có hệ thống để tất cả GV bộ môn Ngữ Văn để tăng tính chủ động.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Cương, N. (1995). Phương tiện kỹ thuật và đồ dùng dạy học. Hà Nội.
- [2] Dewey, J. (1974). John Dewey on education: Selected writings.
- [3] Đỗ Thị Bích Thủy (2018). Chủ đề văn học địa phương trong trường phổ thông (Khảo sát qua chương trình văn học địa phương). Tạp chí Khoa học, 25, tr.53-63.
- [4] Exipop, B. P. (1997). Những cơ sở lý luận dạy học, Tập 1+ 2. NXB Giáo dục-6.
- [5] Gkamas, V., Koutoumanos, A., Alexandris, K., Megalou, E., Paraskevas, M., & Kaklamanis, C. (2016). Integrating the Kaltura video platform with the Photodentro Video repository: A case study. In 2016 IEEE Intl Conference on Computational Science and Engineering (CSE) and IEEE Intl Conference on Embedded and Ubiquitous Computing (EUC) and 15th Intl Symposium on Distributed Computing and Applications for Business Engineering (DCABES) (pp. 173-176). IEEE.
- [6] Moreno, R., & Mayer, R. E. (2002). Learning science in virtual reality multimedia environments: Role of methods and media. Journal of educational psychology, 94(3), 598.
- [7] Nguyễn Chương (2019). Năm xu hướng phát triển công nghệ trong giáo dục năm 2019. Cổng thông tin điện tử Ban quản lý chương trình Etep, Bộ Giáo dục và Đào tạo. Link truy cập: <http://etep.moet.gov.vn>
- [8] Nguyễn Thị Thu Thủy, Đào Thị Hồng Hạnh, Trần Thị Ngọc (2017). Giáo trình Lý luận dạy học Ngữ văn. NXB Đại học Thái Nguyên.
- [9] Oanh, T. T. T., Chương, P. K., Vượng, P. V., Hiền, B. M., & Bảo, N. N. (2021). Giáo trình giáo dục học: tập 1. NXB Đại học Sư phạm.
- [10] Thái Duy Tuyên (1998). Những vấn đề cơ bản của giáo dục hiện đại. NXB Giáo dục.
- [11] Thu Thủy (2021). Thanh niên Việt Nam “mất” 2,2 giờ mỗi ngày để sử dụng điện thoại. Báo điện tử Dân trí. Link truy cập: <https://dantri.com.vn>
- [12] Tô Xuân Giáp (1998). Phương tiện dạy học. NXB Giáo dục.

ABSTRACT

Applying digitization technology of historical relics in the teaching and learning of folk legends

In the current trend, the application of information technology not only creates excitement in studying Literature but also helps in practical life when in the 21st century, the industrialization and modernization is developing drastically. Folklore in general and legends in particular are said to be intellectual treasures containing lifestyles, customs, ideas and valuable lessons about people's lives. The trend of applying digitalization technology of historical relics in the teaching and learning of folk legends is the dominant solution to meet the requirements of comprehensive innovation in teaching content and methods. Research results show that students are interested in the digital product being made and expect teachers to apply it to other lessons. This is the basis for schools to develop an implementation project for teaching to improve student learning outcomes.

Keywords: Digitization; historical relics; teaching organization; legend; intuitive method.