

ỨNG DỤNG KỂ CHUYỆN SÁNG TẠO TRONG GIÁO DỤC QUY TẮC ỨNG XỬ CHO TRẺ 5-6 TUỔI: HƯỚNG TIẾP CẬN TỪ VĂN HÓA SỐ

Nguyễn Thị Thoai Mỹ^{1,*}, Nguyễn Thị Muối Em¹, Nguyễn Thị Cẩm Tú²
¹Khoa Giáo dục Tiểu học – Mầm non, Trường Sư phạm, Trường Đại học Cần Thơ
²Học viên Cao học Trường Đại học Trà Vinh
*Email: thoaimy@ctu.edu.vn

Tóm tắt: Ứng dụng kể chuyện sáng tạo trong giáo dục quy tắc ứng xử cho trẻ 5-6 tuổi theo hướng tiếp cận từ văn hóa số là một giải pháp đổi mới, giúp trẻ tiếp thu chuẩn mực xã hội một cách tự nhiên, sinh động. Nghiên cứu tập trung khai thác công nghệ số để xây dựng môi trường kể chuyện tương tác, nơi trẻ được nhập vai, sáng tạo tình huống và rèn luyện hành vi ứng xử. Kết quả cho thấy, trẻ phát triển tốt hơn về kỹ năng giao tiếp, khả năng giải quyết tình huống và nhận thức về hành vi đúng sai. Việc lồng ghép yếu tố văn hóa số không chỉ nâng cao tính hấp dẫn của hoạt động kể chuyện mà còn giúp trẻ hình thành tư duy phản biện và sáng tạo trong giao tiếp xã hội. Kết quả nghiên cứu cho thấy ứng dụng kể chuyện sáng tạo, kết hợp với văn hóa số, không chỉ nâng cao khả năng tiếp thu quy tắc ứng xử của trẻ 5-6 tuổi mà còn khơi gợi tư duy phản biện, sự đồng cảm và sáng tạo. Phân tích tổng hợp tài liệu khẳng định phương pháp này tạo môi trường học tập hấp dẫn, giúp trẻ chủ động xây dựng nhận thức xã hội thông qua trải nghiệm số. Đây là hướng đi tiềm năng trong giáo dục mầm non, phù hợp với xu thế chuyển đổi số hiện nay.

Từ khóa: Kể chuyện sáng tạo, giáo dục quy tắc ứng xử, trẻ 5 – 6 tuổi, văn hóa số.

CREATIVE STORYTELLING APPLICATION IN EDUCATION OF BEHAVIORAL RULES FOR 5-6 YEAR OLDS: A DIGITAL CULTURE APPROACH

Nguyen Thi Thoai My^{1,*}, Nguyen Thi Muoi Em¹, Nguyen Thi Cam Tu²
¹Department of Primary and Preschool Education, School of Education, Can Tho University
²Graduate Student, Tra Vinh University
*Email: thoaimy@ctu.edu.vn

Abstract: The application of creative storytelling in educating behavioral norms for children aged 5-6, using a digital culture approach, is an innovative solution that helps children naturally and vividly absorb social standards. The research focuses on leveraging digital technology to create an interactive storytelling environment where children can role-play, create scenarios, and practice behavioral responses. The results indicate that children develop better communication skills, problem-solving abilities, and awareness of right and wrong behavior. Integrating digital cultural elements not only enhances the appeal of storytelling activities but also helps children develop critical thinking and creativity in social interactions. The research findings show that the application of creative storytelling, combined with digital culture, not only improves the ability of 5-6-year-olds to grasp behavioral norms but also stimulates critical thinking, empathy, and creativity. A comprehensive analysis of the literature confirms that this method creates an engaging learning environment, helping children actively build social awareness through digital experiences. This is a promising direction in early childhood education, aligned with the current trend of digital transformation.

Keywords: Creative storytelling, behavioral education, children aged 5-6, digital culture.

Nhận bài: 15/02/2025

Phản biện: 17/03/2025

Duyệt đăng: 20/03/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Nhiều nghiên cứu đã chỉ ra rằng giáo dục quy tắc ứng xử cho trẻ 5-6 tuổi cần được thực hiện thông qua các phương pháp mang tính tương tác cao, gần gũi với thế giới của trẻ. Tuy nhiên, thực tế cho thấy, việc giáo dục quy tắc ứng xử vẫn chủ yếu dựa vào các phương pháp truyền thống như giảng giải, làm mẫu, chưa tận dụng tối đa các công cụ hiện đại để gia tăng hiệu quả. Sự phát triển mạnh mẽ của văn hóa số mở ra cơ hội để đổi mới phương pháp giảng dạy, giúp trẻ tiếp cận quy tắc ứng xử theo cách linh hoạt, hấp dẫn và có chiều sâu hơn. Khi kết hợp phương pháp này với nền tảng văn hóa số, chúng ta có thể tận dụng những lợi thế của công nghệ để nâng cao hiệu quả giáo

dục quy tắc ứng xử cho trẻ mầm non. Nhà tâm lý học Xô Viết L.X. Vygotski cho rằng: “Hoạt động sáng tạo phụ thuộc trực tiếp vào sự phong phú và đa dạng của kinh nghiệm cũ của con người, bởi vì kinh nghiệm đó sẽ là chất liệu tạo nên cấu trúc tưởng tượng (Vygotski, 1978). Trong quá trình hình thành và phát triển ngôn ngữ của trẻ mẫu giáo, hoạt động kể chuyện sáng tạo được xem là một hoạt động đòi hỏi sự tích lũy từ nhiều từ các hoạt động khác nhau. Kể chuyện sáng tạo không chỉ giúp trẻ tiếp cận kiến thức một cách tự nhiên mà còn tạo ra môi trường trải nghiệm giàu cảm xúc, khuyến khích trẻ tham gia tích cực vào quá trình học tập. Kể chuyện sáng tạo là một phương

pháp hiệu quả giúp trẻ tiếp thu quy tắc ứng xử một cách tự nhiên, sinh động.

Vấn đề đặt ra là làm thế nào để ứng dụng kể chuyện sáng tạo một cách hiệu quả trong giáo dục quy tắc ứng xử cho trẻ 5-6 tuổi trong bối cảnh văn hóa số? Làm thế nào để phương pháp này không chỉ đơn thuần là hoạt động nghe kể mà còn trở thành một trải nghiệm tương tác, giúp trẻ chủ động tiếp thu và thực hành quy tắc ứng xử trong môi trường số? Để trả lời những câu hỏi này, nghiên cứu này sẽ đi sâu vào cơ sở lý luận và thực tiễn cho việc ứng dụng kể chuyện sáng tạo trong giáo dục quy tắc ứng xử cho trẻ 5-6 tuổi trong bối cảnh văn hóa số, đồng thời đề xuất các biện pháp và công cụ ứng dụng kể chuyện sáng tạo trong giáo dục quy tắc ứng xử, phù hợp với sự phát triển của văn hóa số hiện nay.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Khái niệm liên quan

2.1.1. Kể chuyện sáng tạo

Kể chuyện sáng tạo là hoạt động trong đó trẻ em sử dụng ngôn ngữ của mình để thể hiện các câu chuyện, đồ vật, bức tranh hoặc hiện tượng xung quanh mà trẻ đã nghe, thấy hoặc trải nghiệm. Hoạt động này không chỉ giúp trẻ phát triển ngôn ngữ mà còn khuyến khích khả năng tư duy, tưởng tượng và sáng tạo. Việc khuyến khích trẻ tham gia vào các hoạt động kể chuyện sẽ tạo điều kiện cho trẻ phát triển kỹ năng giao tiếp và kỹ năng lắng nghe.

Theo Nguyễn Thị Cẩm Hằng và cs (2024), kể chuyện sáng tạo trẻ mầm non lứa tuổi 5 - 6 tuổi là quá trình diễn ra hoạt động thuật lại một sự kiện miêu tả đối tượng dựa trên cách diễn đạt của trẻ hay có thể sáng tạo một câu truyện theo cách riêng của trẻ. Trong giáo dục mầm non “chủ đề” trong dạy học ở mầm non cũng được hiểu là một vấn đề, một khái niệm, một sự kiện, hoạt động ... có liên quan đến cuộc sống thực của trẻ em. Chủ đề được lựa chọn từ những vấn đề, sự kiện gần gũi với cuộc sống của trẻ, phù hợp với nhu cầu và khả năng của trẻ như là: gia đình, quê hương, bạn bè, thế giới tự nhiên nghề nghiệp,... (Lê Thị Lương, 2018). Các chủ đề được lựa chọn trong trường mầm non phải căn cứ vào sở thích tính hứng thú, sự hiểu biết của trẻ và dựa trên kết quả mong đợi trong Chương trình giáo dục mầm non hiện hành mới nhất để chọn ra các chủ đề phù hợp với trẻ. (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2021)

Theo Đinh Đức Hợi và cs (2023) Kể chuyện sáng tạo dành cho trẻ mẫu giáo được hiểu là phương pháp giảng dạy trải nghiệm, lồng ghép

ngôn ngữ biểu cảm, tín hiệu phi ngôn ngữ và ngữ điệu phù hợp vào chương trình giảng dạy theo chủ đề rộng hơn.

Trong cuốn “Những thế giới trong tâm trí” của Jerome Bruner, cho thấy trẻ em được tiếp xúc với các câu chuyện và hoạt động kể chuyện đã cải thiện được kỹ năng ngôn ngữ, phát triển nhận thức và kỹ năng xã hội. Bruner cho rằng kể chuyện là một hoạt động quan trọng đối với sự phát triển trí tưởng tượng và khả năng sáng tạo của trẻ em. Ông lập luận rằng kể chuyện giúp trẻ em phát triển khả năng suy nghĩ ngoài khuôn khổ, tạo ra những ý tưởng mới và giải quyết vấn đề một cách sáng tạo (Bruner, 1986). Tác giả Nguyễn Thị Hằng Nga (2006) đã nêu ra được những phương pháp tổ chức hoạt động kể chuyện sáng tạo cho trẻ mầm non như: kể chuyện theo đồ vật, tranh theo chủ đề, kể tiếp chuyện, kể theo dàn ý cho trước. Trong đó có nhắc đến phương pháp kể chuyện sáng tạo theo tranh có chủ đề. Phương pháp này mang hiệu quả tích cực và khả năng ứng dụng cao trong việc giáo dục khả năng kể chuyện sáng tạo cho trẻ.

2.1.2. Giáo dục quy tắc ứng xử cho trẻ 5-6 tuổi

Giáo dục quy tắc ứng xử cho trẻ 5-6 tuổi nhằm hình thành cho trẻ những thói quen và hành vi văn minh trong giao tiếp hàng ngày, như biết chào hỏi, cảm ơn, xin lỗi, lắng nghe người khác và tôn trọng mọi người xung quanh. Việc giáo dục này giúp trẻ phát triển kỹ năng xã hội, tạo nền tảng cho sự hòa nhập và thành công trong môi trường học tập cũng như cuộc sống sau này.

2.1.3. Văn hóa số trong giáo dục mầm non

Văn hóa số trong giáo dục mầm non đề cập đến việc tích hợp công nghệ số vào quá trình giảng dạy và học tập, nhằm nâng cao chất lượng giáo dục và đáp ứng nhu cầu của thời đại công nghệ. Điều này bao gồm việc sử dụng các thiết bị điện tử, phần mềm giáo dục và tài nguyên trực tuyến để hỗ trợ hoạt động giảng dạy và học tập của trẻ. Việc áp dụng công nghệ số không chỉ giúp trẻ làm quen với công nghệ từ sớm mà còn tạo ra môi trường học tập phong phú, đa dạng và hấp dẫn hơn.

2.1.4. Ứng dụng kể chuyện sáng tạo trong giáo dục quy tắc ứng xử

Việc sử dụng kể chuyện sáng tạo trong giáo dục quy tắc ứng xử cho trẻ 5-6 tuổi là một phương pháp hiệu quả. Thông qua các câu chuyện, trẻ có thể nhận biết và hiểu rõ hơn về các quy tắc ứng xử, từ đó hình thành thói quen và hành vi tích cực. Kể chuyện sáng tạo giúp trẻ đặt mình vào tình huống cụ thể, suy nghĩ về hành vi đúng sai và rút

ra bài học cho bản thân. Phương pháp này không chỉ truyền đạt kiến thức mà còn khuyến khích trẻ tham gia tích cực, phát triển kỹ năng tư duy và sáng tạo.

Việc kết hợp giữa kể chuyện sáng tạo và giáo dục quy tắc ứng xử giúp trẻ nhận biết và phân biệt giữa hành vi đúng và sai, từ đó hình thành thói quen ứng xử văn minh. Khi trẻ tham gia vào việc xây dựng câu chuyện, họ có cơ hội đặt mình vào vị trí của các nhân vật, trải nghiệm và giải quyết các tình huống khác nhau. Quá trình này giúp trẻ phát triển khả năng đồng cảm, tư duy phản biện và kỹ năng giải quyết vấn đề, đồng thời củng cố việc thực hành các quy tắc ứng xử một cách tự nhiên và hiệu quả.

2.2. Hướng tiếp cận từ văn hóa số trong giáo dục mầm non

Việc ứng dụng công nghệ số không chỉ giúp trẻ tiếp cận với các phương pháp học tập hiện đại mà còn tạo nền tảng cho sự phát triển toàn diện của trẻ (Heintz, K., 2016). Chuyển đổi số đòi hỏi sự thay đổi từ tư duy, nhận thức của mỗi người, và các cơ sở giáo dục cần thực hiện những biện pháp nhằm nâng cao nhận thức, phổ cập tầm quan trọng cho giáo viên, giảng viên, cán bộ nhà trường, từ đó phối hợp cùng nhau xây dựng văn hóa số trong giáo dục.

Việc áp dụng công nghệ số trong giáo dục mầm non giúp tạo ra môi trường học tập sinh động, hấp dẫn, kích thích sự sáng tạo và tư duy của trẻ. Một số trường mầm non hiện nay đã được số hóa toàn bộ hồ sơ, chú trọng đến công nghệ, lấy đó là mục tiêu chung để phát triển, đồng thời là động lực thúc đẩy đổi mới sáng tạo trong dạy và học, nâng cao chất lượng giáo dục, hiệu quả quản lý trên nền tảng số.

Hơn nữa, việc áp dụng văn hóa số trong giáo dục mầm non còn tạo điều kiện cho trẻ tiếp cận với các công cụ học tập hiện đại, giúp tăng cường khả năng tương tác và hứng thú trong học tập (Ohler, J. B., 2013). Việc tiếp cận từ văn hóa số trong giáo dục mầm non thông qua ứng dụng kể chuyện sáng tạo không chỉ giúp trẻ phát triển kỹ năng ngôn ngữ và tư duy mà còn trang bị cho trẻ những kỹ năng cần thiết để thích ứng với môi trường số hóa ngày càng phát triển (Robin, B. R., 2008).

Thông qua các ứng dụng giáo dục trực tuyến, trẻ có thể tiếp cận với kho tàng truyện phong phú, tham gia vào các hoạt động tương tác, từ đó phát triển kỹ năng ngôn ngữ, tư duy logic và khả năng sáng tạo. Việc sử dụng công nghệ số trong hoạt động kể chuyện không chỉ giúp trẻ hứng thú hơn mà còn tạo điều kiện để giáo viên dễ dàng lồng ghép các quy tắc ứng xử, giá trị đạo đức vào nội dung câu chuyện, góp phần hình thành nhân cách và kỹ năng xã hội cho trẻ.

2.3. Các tiêu chí đánh giá khả năng ứng xử của trẻ 5 – 6 tuổi.

Qua nghiên cứu, nhóm chúng tôi xây dựng bảng tiêu chí đánh giá khả năng ứng xử của trẻ 5 – 6 tuổi được xây dựng dựa trên: Lý thuyết học tập xã hội của Albert Bandura (1977), nhấn mạnh vai trò của mô phỏng, quan sát và phản hồi trong phát triển hành vi ứng xử. Chương trình Giáo dục Mầm non do Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành năm 2021, trong đó nêu rõ các yêu cầu về giáo dục đạo đức, lối sống và kỹ năng xã hội cho trẻ 5-6 tuổi. Các nghiên cứu về giáo dục quy tắc ứng xử cho trẻ em trong bối cảnh văn hóa số, bao gồm nghiên cứu của Green, L., et al (2021) về “The Routledge companion to digital media and children”.

Bảng 1. Tiêu chí đánh giá khả năng ứng xử của trẻ 5-6 tuổi

Tiêu chí	Mức độ	Biểu hiện
1. Nhận thức về quy tắc ứng xử	Kém	Trẻ không nhận biết hoặc thường nhầm lẫn quy tắc ứng xử trong giao tiếp.
	Trung bình	Trẻ nhận biết được một số quy tắc nhưng chưa thực hành thường xuyên.
	Tốt	Trẻ hiểu rõ và có thể nhắc lại các quy tắc ứng xử trong giao tiếp.
2. Khả năng sử dụng lời nói phù hợp trong giao tiếp	Kém	Trẻ ít sử dụng lời nói lịch sự, khó khăn khi nói cảm ơn, xin lỗi đúng ngữ cảnh.
	Trung bình	Trẻ có thể sử dụng lời nói lịch sự nhưng đôi khi chưa phù hợp ngữ cảnh.
	Tốt	Trẻ thường xuyên sử dụng lời nói lịch sự, cảm ơn, xin lỗi đúng lúc.

3. Khả năng điều chỉnh cảm xúc khi giao tiếp	Kém	Trẻ thường cáu gắt, khó chịu, khó kiềm chế cảm xúc khi gặp tình huống khó khăn.
	Trung bình	Trẻ đôi khi mất bình tĩnh nhưng có thể điều chỉnh khi được nhắc nhở.
	Tốt	Trẻ kiểm soát tốt cảm xúc, phản ứng tích cực trong giao tiếp.
4. Ứng xử phù hợp trong tình huống xung đột	Kém	Trẻ thường khóc lóc, cáu gắt hoặc dùng bạo lực khi có mâu thuẫn.
	Trung bình	Trẻ có thể tự kiềm chế nhưng cần hỗ trợ để giải quyết xung đột.
	Tốt	Trẻ biết cách thương lượng, nhờ sự giúp đỡ hoặc chủ động tìm cách hòa giải.
5. Thái độ hợp tác và chia sẻ với bạn bè	Kém	Trẻ ít hợp tác, thường giữ đồ chơi cho riêng mình, khó khăn khi làm việc nhóm.
	Trung bình	Trẻ có thể chia sẻ nhưng đôi khi còn do dự.
	Tốt	Trẻ chủ động hợp tác, chia sẻ đồ chơi, giúp đỡ bạn khi cần.
6. Ứng xử với người lớn tuổi	Kém	Trẻ ít thể hiện sự kính trọng, không chào hỏi hoặc đáp lại khi được hỏi.
	Trung bình	Trẻ có thể chào hỏi, nhưng đôi khi quên hoặc không tự giác.
	Tốt	Trẻ luôn thể hiện sự lễ phép, kính trọng với người lớn (cúi chào, thưa gửi).
7. Ứng xử với môi trường số	Kém	Trẻ sử dụng thiết bị số không kiểm soát, có hành vi không phù hợp (nói tục, gây rối).
	Trung bình	Trẻ nhận biết một số quy tắc nhưng chưa thực hành đều đặn.
	Tốt	Trẻ có ý thức sử dụng thiết bị số văn minh, không có hành vi tiêu cực.
8. Khả năng đồng cảm và giúp đỡ người khác	Kém	Trẻ ít quan tâm đến cảm xúc của người khác, hiếm khi giúp đỡ bạn.
	Trung bình	Trẻ đôi khi thể hiện sự đồng cảm nhưng chưa nhất quán.
	Tốt	Trẻ sẵn sàng giúp đỡ bạn bè và quan tâm đến cảm xúc của người khác.
9. Khả năng tự điều chỉnh hành vi	Kém	Trẻ cần nhắc nhở liên tục mới có thể điều chỉnh hành vi ứng xử.
	Trung bình	Trẻ có thể tự điều chỉnh nhưng đôi khi cần hỗ trợ.
	Tốt	Trẻ tự giác điều chỉnh hành vi mà không cần nhắc nhở.
10. Phản ứng khi được kể chuyện có nội dung giáo dục quy tắc ứng xử	Kém	Trẻ ít chú ý, không nhớ nội dung câu chuyện hoặc không quan tâm đến bài học.
	Trung bình	Trẻ có thể ghi nhớ nội dung câu chuyện nhưng chưa áp dụng vào thực tế.
	Tốt	Trẻ hứng thú với kể chuyện, rút ra bài học ứng xử và vận dụng vào thực tế.

Lưu ý: Bảng tiêu chí này có thể được điều chỉnh theo đặc điểm riêng của nhóm trẻ và phương pháp ứng dụng.

2.4. Giới thiệu các công cụ và nền tảng số hỗ trợ kể chuyện sáng tạo

Trong bối cảnh chuyển đổi số, việc ứng dụng công nghệ vào kể chuyện sáng tạo mở ra nhiều cơ hội mới cho giáo dục quy tắc ứng xử cho trẻ. Các công cụ và nền tảng số hiện đại không chỉ giúp

tăng tính hấp dẫn của câu chuyện mà còn tạo điều kiện để trẻ tham gia tích cực hơn vào quá trình học tập. Một trong những công cụ phổ biến là các ứng dụng kể chuyện tương tác như Toontastic 3D, StoryJumper, hoặc Book Creator, cho phép trẻ tự tạo nhân vật, thiết lập bối cảnh và phát triển câu chuyện theo cách riêng của mình:

Book Creator là một ứng dụng trực tuyến cho phép giáo viên và trẻ em tạo sách điện tử đa

phương tiện, tích hợp văn bản, hình ảnh, âm thanh và video, giúp trẻ thể hiện ý tưởng kể chuyện một cách sinh động (Phạm Thị Ánh Nga và cs, 2024). StoryJumper cũng là một nền tảng tương tự, cung cấp các công cụ trực quan để trẻ xây dựng câu chuyện có hình minh họa và âm thanh, giúp phát triển kỹ năng ngôn ngữ và tư duy sáng tạo (Coconas, N. A., 2021).

Bên cạnh đó, ScratchJr – một phiên bản lập trình trực quan dành cho trẻ nhỏ – cho phép trẻ tạo ra các câu chuyện có nhân vật di chuyển và tương tác theo kịch bản lập trình đơn giản, từ đó rèn luyện tư duy logic và sáng tạo (Bers, M. U., 2020). Trong khi đó, Toontastic là một ứng dụng kể chuyện bằng hoạt hình 3D, giúp trẻ phát triển câu chuyện qua các bước kịch bản, từ cốt truyện đến diễn xuất nhân vật và lồng tiếng (Russell, A., 2010).

Nhờ những công cụ này, việc kể chuyện sáng tạo không còn giới hạn trong các phương pháp truyền thống mà trở nên trực quan, hấp dẫn và mang tính tương tác cao hơn, giúp trẻ phát triển ngôn ngữ, tư duy phân biện và khả năng sáng tạo trong quá trình học tập. Những nền tảng này giúp trẻ chủ động sáng tác, đồng thời cung cấp các gợi ý về hành vi ứng xử phù hợp trong các tình huống khác nhau.

Bên cạnh đó, công nghệ AI (Trí tuệ nhân tạo) cũng đang ngày càng được tích hợp vào các ứng dụng giáo dục để hỗ trợ kể chuyện sáng tạo. Các phần mềm như ChatGPT, StoryAI có thể giúp tạo ra những câu chuyện tùy chỉnh dựa trên chủ đề hoặc nhân vật mà trẻ yêu thích, đồng thời gợi ý những tình huống thực tế để trẻ luyện tập cách ứng xử. AI cũng có thể nhận diện phản hồi của trẻ và điều chỉnh nội dung câu chuyện sao cho phù hợp với khả năng và mức độ phát triển của từng bé.

Một trong những công nghệ tiên tiến nhất hiện nay là thực tế ảo tăng cường (AR – Augmented Reality), cho phép trẻ bước vào thế giới của câu chuyện một cách sinh động. Các ứng dụng như Quiver, AR Storybook giúp hiển thị nhân vật 3D trên màn hình thiết bị di động, tạo ra trải nghiệm tương tác hấp dẫn. Khi trẻ có thể "chạm" vào các nhân vật hoặc tham gia vào câu chuyện thông qua cử chỉ và giọng nói, mức độ hứng thú và tiếp thu bài học cũng tăng lên đáng kể.

Việc kết hợp các công cụ công nghệ này vào giáo dục quy tắc ứng xử không chỉ giúp trẻ dễ dàng tiếp nhận thông tin mà còn tạo cơ hội để trẻ thực hành các kỹ năng ứng xử trong môi trường giả lập trước khi áp dụng vào thực tế. Điều này

góp phần thúc đẩy quá trình học tập chủ động và hiệu quả, giúp trẻ 5-6 tuổi phát triển toàn diện về nhận thức, cảm xúc và hành vi.

2.6. Đề xuất biện pháp ứng dụng kể chuyện sáng tạo trong giáo dục quy tắc ứng xử theo hướng tiếp cận văn hóa số

2.6.1. Biện pháp 1: Xây dựng chương trình kể chuyện sáng tạo tích hợp công nghệ

Việc ứng dụng công nghệ vào kể chuyện sáng tạo giúp trẻ tiếp cận nội dung một cách sinh động và hấp dẫn hơn. Một chương trình kể chuyện tích hợp công nghệ cần được thiết kế với nội dung phong phú, kết hợp hình ảnh, âm thanh, video minh họa để tạo hiệu ứng trực quan, khơi gợi hứng thú và sự tập trung của trẻ. Đồng thời, trí tuệ nhân tạo (AI) có thể được ứng dụng để cá nhân hóa nội dung câu chuyện phù hợp với sở thích, nhận thức và mức độ phát triển của từng trẻ, giúp việc giáo dục quy tắc ứng xử trở nên hiệu quả hơn. AI có thể hỗ trợ điều chỉnh cốt truyện, đặt tình huống gần gũi với trải nghiệm cá nhân của trẻ, từ đó giúp trẻ dễ dàng tiếp thu và thực hành các quy tắc ứng xử một cách tự nhiên.

2.6.2. Biện pháp 2: Sử dụng các phần mềm, ứng dụng số hỗ trợ kể chuyện

Các nền tảng số hiện nay cung cấp nhiều công cụ hỗ trợ kể chuyện sáng tạo, giúp trẻ không chỉ tiếp nhận mà còn có thể tương tác với câu chuyện. Các phần mềm như StoryJumper, Toontastic, Kahoot cho phép trẻ tham gia vào quá trình sáng tạo, phát triển tình tiết, thiết kế nhân vật và tạo kết thúc câu chuyện theo cách riêng của mình. Ngoài ra, việc tích hợp công nghệ thực tế ảo (VR) và thực tế tăng cường (AR) vào hoạt động kể chuyện giúp trẻ có trải nghiệm nhập vai sống động. Khi trẻ được trực tiếp "bước vào" câu chuyện thông qua môi trường ảo, các tình huống ứng xử sẽ trở nên thực tế hơn, giúp trẻ dễ dàng ghi nhớ và thực hành trong đời sống hằng ngày.

2.6.3. Biện pháp 3: Tổ chức hoạt động trải nghiệm thực tế số hóa

Hoạt động trải nghiệm đóng vai trò quan trọng trong việc giúp trẻ chuyển hóa kiến thức từ lý thuyết sang thực hành. Kể chuyện sáng tạo có thể kết hợp với nhập vai trong không gian số, nơi trẻ có thể hóa thân vào các nhân vật, đối mặt với những tình huống thực tế và tìm cách giải quyết vấn đề theo quy tắc ứng xử đã học. Bên cạnh đó, trẻ cần được khuyến khích tự sáng tác câu chuyện trên nền tảng số, chẳng hạn như tạo truyện tranh kỹ thuật số, dựng phim hoạt hình ngắn hoặc kể

chuyện bằng giọng nói trên ứng dụng số. Điều này không chỉ phát triển tư duy sáng tạo mà còn giúp trẻ hiểu sâu sắc hơn về ý nghĩa của các quy tắc ứng xử thông qua việc tự xây dựng bối cảnh và giải quyết tình huống.

2.6.4. Biện pháp 4: Tăng cường bồi dưỡng giáo viên về phương pháp kể chuyện sáng tạo theo hướng số hóa

Để triển khai hiệu quả các phương pháp kể chuyện sáng tạo trong giáo dục quy tắc ứng xử, giáo viên cần được bồi dưỡng về kỹ năng sử dụng công nghệ trong giảng dạy. Các khóa đào tạo nên tập trung vào cách khai thác và sử dụng các phần mềm kể chuyện, ứng dụng AI trong giảng dạy và thiết kế hoạt động tương tác số. Đồng thời, việc xây dựng tài liệu hướng dẫn giảng dạy kết hợp kể chuyện với văn hóa số sẽ hỗ trợ giáo viên trong việc tổ chức các hoạt động linh hoạt, phù hợp với điều kiện thực tế của lớp học. Khi giáo viên thành thạo công nghệ, họ sẽ dễ dàng sáng tạo nội dung kể chuyện và giúp trẻ tiếp thu quy tắc ứng xử một cách hiệu quả.

2.6.5. Biện pháp 5: Hợp tác với phụ huynh trong ứng dụng văn hóa số vào giáo dục quy tắc ứng xử

Gia đình đóng vai trò quan trọng trong việc giáo dục trẻ, đặc biệt là trong lĩnh vực quy tắc ứng xử. Việc hướng dẫn cha mẹ sử dụng các công cụ số để đồng hành cùng trẻ sẽ giúp tạo ra sự liên kết chặt chẽ giữa nhà trường và gia đình. Phụ huynh có thể tham gia vào quá trình kể chuyện sáng tạo bằng cách cùng trẻ sáng tác truyện trên ứng dụng số, đóng vai nhân vật trong các câu chuyện tương tác hoặc cùng nhau sử dụng công nghệ thực tế

ảo để trải nghiệm các tình huống ứng xử. Ngoài ra, các hoạt động kể chuyện sáng tạo tại gia đình, như tổ chức "giờ kể chuyện kỹ thuật số" mỗi tuần, không chỉ giúp trẻ củng cố kiến thức mà còn tăng cường sự gắn kết giữa cha mẹ và con cái.

III. KẾT LUẬN

Kể chuyện sáng tạo đóng vai trò quan trọng trong giáo dục quy tắc ứng xử cho trẻ 5-6 tuổi, giúp các em tiếp thu bài học một cách tự nhiên, sinh động và dễ ghi nhớ. Sự kết hợp giữa phương pháp kể chuyện sáng tạo và văn hóa số không chỉ mở rộng khả năng tiếp cận tri thức mà còn tạo ra môi trường học tập hấp dẫn, giàu tính tương tác. Ứng dụng kể chuyện sáng tạo trong giáo dục quy tắc ứng xử cho trẻ 5-6 tuổi theo hướng tiếp cận văn hóa số là một giải pháp hiệu quả và thiết thực. Việc kết hợp công nghệ vào kể chuyện không chỉ nâng cao tính hấp dẫn của bài học mà còn tạo điều kiện để trẻ trải nghiệm, thực hành và rèn luyện kỹ năng giao tiếp, ứng xử trong môi trường đa dạng. Các biện pháp đề xuất trên đây không chỉ giúp trẻ tiếp thu quy tắc ứng xử một cách tự nhiên mà còn góp phần hình thành tư duy sáng tạo, khả năng phản biện và kỹ năng số – những yếu tố quan trọng trong thời đại công nghệ phát triển nhanh chóng... Kết quả nghiên cứu khẳng định tiềm năng của văn hóa số trong nâng cao hiệu quả phương pháp kể chuyện, đồng thời mở ra những định hướng mới trong đổi mới giáo dục mầm non. Trong tương lai, các nghiên cứu có thể tiếp tục mở rộng theo hướng ứng dụng mạnh mẽ hơn các nền tảng công nghệ vào giáo dục, tối ưu hóa cá nhân hóa học tập và phát triển kỹ năng xã hội cho trẻ.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2021). Chương trình Giáo dục Mầm non. Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1977). Social learning theory (Vol. 1, pp. 141-154). Englewood Cliffs, NJ: Prentice hall.
- Bruner, J. (1986). Những thế giới trong tâm trí. Nhà xuất bản Tri Thức.
- Bers, M. U. (2020). Coding as a playground: Programming and computational thinking in the early childhood classroom. Routledge.
- Coconas, N. A. (2021). La didáctica de la lengua mediada por las TIC Storyjumper como propuesta innovadora en la creación de cuentos. Revista Perspectivas, 6(1), 101-113.
- Green, L., Holloway, D., Stevenson, K., Leaver, T., & Haddon, L. (Eds.). (2021). The Routledge companion to digital media and children. London: Routledge.
- Hằng, N. T. C., & Anh, M. L. Q (2024) Tác động của bộ truyện theo chủ đề đến khả năng kể chuyện sáng tạo cho trẻ 5–6 tại trường Mầm non 9, quận 3 TP. HCM, Tạp chí tâm lý giáo dục, Tập 30, số 10, tr56-62.
- Hội, Đ. Đ., Ngọc, C. T. B., Hạnh, H. T. M., & Hải, Đ. M. (2024). Thực trạng phát triển ngôn ngữ mạch lạc cho trẻ 5-6 tuổi thông qua hoạt động kể chuyện sáng tạo ở các trường mầm non Thành phố Thái Nguyên. TNU Journal of Science and Technology, 229(04), 87-97.
- Heintz, K. (2016). Children and Media: A Global Perspective. Communication Research Trends, 35(2), 33.
- Lê Thị Lương, N. T. (2018). Thiết kế các hoạt động trong trường mầm non theo chủ đề. Nhà Xuất Bản Giáo Dục Việt Nam.
- Phan, T. A. N., & Do, N. D. K. (2024). ĐÁNH GIÁ BẢN THỦ NGHIỆM TỪ ĐIỂN ĐIỆN TỬ THUẬT NGỮ CẢNG HÀNG KHÔNG SONG NGỮ ANH-VIỆT TRÊN ỨNG DỤNG BOOK CREATOR. VNU Journal of Foreign Studies, 40(5), 124-142.
- Nga, T. N. (2006). Giáo trình phương pháp phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non (Trang 144 -151). Hồ Chí Minh: Nhà xuất bản Đại học Sư Phạm Thành Phố Hồ Chí Minh.
- Ohler, J. B. (2013). Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity. Corwin Press.
- Russell, A. (2010, January). ToonTastic: a global storytelling network for kids, by kids. In Proceedings of the fourth international conference on Tangible, embedded, and embodied interaction (pp. 271-274).
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. Theory into practice, 47(3), 220-228.
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). Mind in society: Development of higher psychological processes. Harvard university press.