

XÂY DỰNG ỨNG DỤNG KỂ CHUYỆN TƯƠNG TÁC HỖ TRỢ DẠY HỌC MÔN ĐẠO ĐỨC Ở TRƯỜNG TIỂU HỌC

Nguyễn Ngọc Song Ngân, Vũ Thành Sang, Nguyễn Lê Phúc Hậu, Trần Thanh Dư
Khoa Giáo dục Tiểu học, Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh
Email: 5001901109@student.hcmue.edu.vn

Tóm tắt: Bài viết trình bày cơ sở lý luận về phương pháp kể chuyện trong dạy học môn Đạo đức, khái niệm kể chuyện tương tác và đặc điểm nhận thức của học sinh tiểu học làm căn cứ sự phạm cho thiết kế ứng dụng. Trên cơ sở đó, nhóm tác giả đề xuất và mô tả quy trình xây dựng ứng dụng kể chuyện tương tác và ví dụ minh họa cụ thể nhằm hỗ trợ giáo viên tổ chức hoạt động học tập theo tình huống, cho phép học sinh nhập vai, đưa ra lựa chọn và nhận phản hồi theo kết quả. Kết quả của bài viết tập trung ở việc hệ thống hóa các bước phát triển ứng dụng, mô tả các thành phần chức năng chính và định hướng cách sử dụng trong dạy học môn Đạo đức ở tiểu học. Nghiên cứu chưa triển khai thực nghiệm sự phạm; đây là hướng nghiên cứu tiếp theo cần thực hiện để đánh giá tác động của ứng dụng đối với hứng thú học tập và năng lực tự điều chỉnh hành vi của học sinh.

Từ khóa: Kể chuyện tương tác; ứng dụng; dạy học Đạo đức; tiểu học; chuyển đổi số.

DEVELOPING AN INTERACTIVE STORYTELLING APPLICATION TO SUPPORT MORAL EDUCATION INSTRUCTION IN PRIMARY SCHOOLS

Abstract: This paper presents the theoretical foundations of storytelling as a teaching method in moral education, the concept of interactive storytelling, and primary students' cognitive characteristics as pedagogical rationales for application design. On that basis, the authors propose and describe a process for developing an interactive storytelling application, together with a concrete illustrative example, to support teachers in organizing scenario-based learning activities that allow pupils to role-play, make choices, and receive outcome-based feedback. The paper's outcomes focus on systematizing the application development steps, describing key functional components, and outlining how the application can be used in teaching Morality at the primary level. No classroom experiment has been conducted; future work should implement pedagogical trials to examine the application's effects on students' learning interest and their capacity for self-regulation of moral behavior.

Keywords: Interactive storytelling; application; moral education; primary education; digital transformation.

Nhận bài: 20/11/2025

Phản biện: 21/12/2025

Duyệt đăng: 25/12/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh đổi mới giáo dục phổ thông, Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 nhấn mạnh vai trò của môn Đạo đức trong việc hình thành phẩm chất và năng lực cho học sinh tiểu học thông qua các tình huống gắn với đời sống. Thực tiễn dạy học, giáo viên đã sử dụng đa dạng phương pháp như thảo luận, xử lý tình huống, đóng vai, trò chơi học tập, quan sát tranh ảnh... góp phần phát huy tính tích cực và hứng thú học tập của học sinh. Trong đó, kể chuyện có thể được khai thác như một phương tiện sự phạm hiệu quả, giúp học sinh tiếp cận chuẩn mực đạo đức qua các tình huống cụ thể, gần gũi và dễ liên hệ vận dụng.

Cùng với yêu cầu đổi mới phương pháp, chuyển đổi số đặt ra nhu cầu tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học nhằm nâng cao trải nghiệm và mức độ tham gia của người học. Việc kết hợp kể chuyện với công nghệ tạo điều kiện hình thành môi trường học tập tương tác, trong đó học sinh có thể nhập vai, đưa ra lựa chọn và quan sát hệ quả, qua đó thúc đẩy quá trình suy ngẫm và điều chỉnh hành vi theo chuẩn mực. Tuy nhiên,

các giải pháp hiện có vẫn còn thiếu những ứng dụng kể chuyện tương tác được thiết kế chuyên biệt cho môn Đạo đức ở tiểu học, gắn với yêu cầu của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 và làm nổi bật cơ chế lựa chọn - hệ quả.

Xuất phát từ khoảng trống đó, bài viết đề xuất và mô tả quy trình xây dựng ứng dụng kể chuyện tương tác hỗ trợ dạy học môn Đạo đức ở tiểu học, đồng thời minh họa bằng sản phẩm “Sóc nâu thông thái”.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu được triển khai theo hướng nghiên cứu phát triển (R&D) kết hợp tổng quan tài liệu và mô tả quy trình thiết kế - xây dựng sản phẩm nhằm đề xuất quy trình phát triển ứng dụng kể chuyện tương tác hỗ trợ dạy học môn Đạo đức ở tiểu học. Nhóm tác giả tổng quan các tài liệu về phương pháp kể chuyện trong dạy học Đạo đức, kể chuyện tương tác và đặc điểm nhận thức của học sinh tiểu học; đồng thời đối chiếu với yêu cầu cần đạt của môn Đạo đức trong Chương trình

Giáo dục phổ thông 2018 để hình thành căn cứ sư phạm cho thiết kế. Trên cơ sở đó, nhóm nghiên cứu tiến hành phân tích yêu cầu, xây dựng kịch bản tương tác theo cơ chế lựa chọn - hệ quả, thiết kế các chức năng sư phạm cốt lõi (tình huống, nhập vai, ra quyết định và phản hồi), và phát triển ứng dụng minh họa theo một quy trình gồm các bước từ khởi tạo dự án, thiết kế giao diện, phát triển tương tác đến tối ưu và hoàn thiện. Kết quả được trình bày dưới dạng hệ thống hóa quy trình và mô tả các thành phần chức năng chính của ứng dụng; nghiên cứu chưa triển khai thực nghiệm sư phạm, đây là hướng tiếp tục trong các nghiên cứu sau.

2.2. Cơ sở lý thuyết

2.2.1. Phương pháp kể chuyện và kể chuyện tương tác

Theo Nguyễn Hữu Hợp (2008), kể chuyện là phương pháp dùng lời để thuật lại truyện kể đạo đức nhằm giúp học sinh nắm được nội dung câu chuyện và từ đó rút ra bài học đạo đức cần thiết. Truyện kể được sử dụng trong dạy học đạo đức vì trong truyện kể thông thường có một tình huống đạo đức được đưa ra cho một hay một số nhân vật giải quyết. Cách ứng xử của nhân vật sẽ dẫn đến kết quả tích cực hay hậu quả tiêu cực. Nếu là kết quả tích cực thì học sinh rút ra bài học là cần noi theo hành vi, việc làm tương tự; nếu là hậu quả tiêu cực thì học sinh rút ra bài học là cần tránh những hành vi, việc làm đó (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2007).

Kể chuyện tương tác là một khái niệm phức tạp trong lĩnh vực nghiên cứu về tự sự số. Murray (1997) cho rằng cần phân biệt rõ giữa việc người tham gia đóng vai trò sáng tạo trong một môi trường đã được thiết kế sẵn và việc trở thành tác giả của chính môi trường đó. Người tham gia có thể đưa ra lựa chọn, thử nghiệm chiến lược hay tạo ra những tình huống khác nhau, nhưng tất cả đều nằm trong những khả năng đã được xác định bởi kịch bản và lập trình. Như vậy, tính “tác giả” của người tham gia trong kể chuyện số chỉ giới hạn trong phạm vi mà hệ thống cho phép. Charles và cộng sự (2003) chỉ ra rằng các vấn đề then chốt trong kể chuyện tương tác bao gồm: Sự đánh đổi giữa tính tương tác và tính mạch lạc của cốt truyện, tính nhị nguyên giữa nhân vật và cốt truyện, quan hệ nhân quả trong tự sự, vấn đề kiểm soát mạch truyện và mối quan hệ giữa việc tạo ra và trình bày câu chuyện.

Theo Rafaeli (1988), có ba cấp độ tương tác: Không tương tác, phản ứng và tương tác hoàn toàn. Trong bối cảnh này, Sundar (2007) cho rằng

kể chuyện tương tác không chỉ dừng lại ở phản ứng mà hướng đến việc người chơi có thể đưa ra nhiều lựa chọn khác nhau, tạo ra trải nghiệm mang tính cá nhân hóa cao. Nói cách khác, kể chuyện tương tác là một quá trình trong đó hình thức và nội dung của câu chuyện phản ánh nhu cầu, thị hiếu và lựa chọn của người chơi, đồng thời mang lại cảm giác kiểm soát và tham gia trực tiếp vào quá trình tự sự.

2.2.2. Đặc điểm tâm sinh lý của học sinh tiểu học

Học sinh tiểu học có đặc điểm nổi bật là tri giác và tư duy còn gắn chặt với tính trực quan; các em dễ bị thu hút bởi hình ảnh, âm thanh, hoạt động và các tình huống gần gũi, sinh động. Khả năng chú ý của học sinh còn chưa bền vững, dễ phân tán, vì vậy nội dung học tập cần được tổ chức ngắn gọn, chia thành các đoạn nhỏ, có thay đổi hoạt động và tạo cơ hội cho học sinh tham gia để duy trì hứng thú học tập (Bùi Văn Huệ, 2014).

Về trí nhớ và tưởng tượng, học sinh ghi nhớ tốt hơn khi được trải nghiệm trực tiếp, được tham gia hành động, được gọi cảm xúc và có điểm tựa trực quan; đồng thời các em giàu tưởng tượng, thích nhập vai và dễ đồng cảm với nhân vật. Tư duy của học sinh chuyển dần từ trực quan - hành động sang trực quan - hình ảnh và bắt đầu hình thành các thao tác logic đơn giản, song vẫn hạn chế ở việc suy luận trừu tượng; do đó, các tình huống đạo đức cần cụ thể, gần gũi để học sinh dễ hiểu và dễ vận dụng. Ngôn ngữ của học sinh phát triển nhanh nhưng vốn từ và cấu trúc câu còn đơn giản, cần được tạo điều kiện để diễn đạt và trao đổi trong những ngữ cảnh quen thuộc (Bùi Văn Huệ, 2014). Vì vậy, việc thiết kế ứng dụng kể chuyện tương tác cho môn Đạo đức cần ưu tiên kịch bản ngắn gọn, đa phương tiện, có cơ chế lựa chọn - hệ quả và phản hồi kịp thời để phù hợp đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi, đồng thời hỗ trợ học sinh hình thành và củng cố hành vi theo chuẩn mực.

2.2.3. Chương trình giáo dục phổ thông môn Đạo đức

Trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, Giáo dục công dân giữ vai trò chủ đạo trong việc giáo dục cho học sinh ý thức và hành vi của người công dân. Thông qua các bài học về lối sống, đạo đức, pháp luật, kinh tế, giáo dục công dân góp phần bồi dưỡng cho học sinh những phẩm chất chủ yếu và năng lực cốt lõi của người công dân, đặc biệt là tình cảm, nhận thức, niềm tin, cách ứng xử phù hợp với chuẩn mực đạo đức và quy định của pháp luật, có kỹ năng sống và bản lĩnh để học tập, làm việc và sẵn sàng thực hiện trách

nhệm công dân trong sự nghiệp xây dựng, bảo vệ Tổ quốc và hội nhập quốc tế (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2018).

Từ định hướng của chương trình, dạy học môn Đạo đức ở tiểu học cần được tổ chức theo hướng phát huy tính chủ động của học sinh, tăng cường các hoạt động trải nghiệm và xử lý tình huống gắn với đời sống để học sinh hình thành nhận thức, thái độ và hành vi phù hợp chuẩn mực. Việc tổ chức dạy học cần tạo cơ hội cho học sinh tham gia vào các tình huống đạo đức, đưa ra lựa chọn cách ứng xử, lý giải quyết định và nhận phản hồi nhằm củng cố chuẩn mực hành vi. Do đó, giáo viên có thể vận dụng linh hoạt các phương pháp dạy học phù hợp nội dung bài học và đặc điểm của học sinh, qua đó góp phần thực hiện mục tiêu hình thành phẩm chất và năng lực theo yêu cầu của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018.

2.3. Quy trình xây dựng ứng dụng Kể chuyện tương tác hỗ trợ dạy học môn Đạo đức ở tiểu học

Căn cứ vào cơ sở lý luận và cơ sở thực tiễn, nhóm nghiên cứu đã tiến hành thiết kế và xây dựng một ứng dụng Kể chuyện tương tác “Sóc nâu thông thái”. Quá trình tạo ra trò chơi được mô tả theo quy trình như sau:

Bước 1: Khởi tạo dự án. Ở bước này, nhóm nghiên cứu tiến hành tạo dự án bằng nền tảng Next.js, kết hợp với TypeScript và Tailwind CSS nhằm đảm bảo tính ổn định và khả năng mở rộng của ứng dụng. Đồng thời, các cấu hình cơ bản như ESLint và TypeScript config được thiết lập và cấu trúc thư mục được xây dựng theo mô hình App Router của Next.js để thuận tiện cho quá trình phát triển.

Bước 2: Xây dựng trang chủ. Trang chủ được xây dựng thông qua file page.tsx, bao gồm tên ứng dụng, hình ảnh các nhân vật sóc và nút “Bắt đầu”. Hình ảnh được tối ưu bằng next/image, đồng thời tích hợp component BackgroundMusic để phát nhạc nền tự động. Kết quả là một trang chủ responsive, phù hợp với nhiều thiết bị.

Bước 3: Trang Chọn truyện. Trang chọn truyện được thiết kế tại route /stories/page.tsx. Nhóm nghiên cứu xây dựng Card cho truyện “Lời cảm ơn nhỏ” với hiệu ứng hover nhằm tăng tính tương tác. Trang này sử dụng nhạc nền riêng (Ambient UI music) để tạo trải nghiệm giao diện thân thiện cho người học.

Bước 4: Trang Truyện Tương Tác - Phần Cơ Bản. Bước này, layout của scene container được

xây dựng, kết hợp với lời dẫn chuyện và các dialogue bubble cho nhân vật. Trong giai đoạn đầu, placeholder images được sử dụng để định hình bố cục và luồng nội dung của câu chuyện.

Bước 5: Thêm tính năng thu âm. Ứng dụng tích hợp MediaRecorder API để xây dựng component DialogueVoiceRecorder. Component này bao gồm các nút điều khiển “Start”, “Stop” và Audio player để phát lại. Về mặt logic, audio blob được lưu trữ và tích hợp vào DialogueControls nhằm đồng bộ với tiến trình hội thoại.

Bước 6: Thêm nhạc nền. Nhóm nghiên cứu xây dựng hệ thống âm thanh động theo ngữ cảnh, trong đó: Trang chủ sử dụng file home-theme.mp3; trang truyện (Intro, Dialogue, Result) thay đổi file âm thanh linh hoạt theo timeline của câu chuyện.

Bước 7: Thêm hiệu ứng chuyển động cho cảnh. Các Scene Animation được xây dựng bằng thư viện GSAP, bao gồm hoạt cảnh bác lao công quét dọn (Rotate animation) và cảnh Nam, Phát đi bộ vào khung hình (Translate X animation), góp phần tăng tính trực quan và sinh động cho nội dung kể chuyện.

Bước 8: Cơ chế đáp án và hoạt ảnh Sóc Nâu. Bước này, kịch bản tương tác được thiết kế với chuỗi hoạt cảnh: Sóc Nâu chạy từ phải sang trái, dừng lại, sau đó thả ba ngôi sao; các ngôi sao tiếp tục biến đổi thành ba đáp án. Về mặt kỹ thuật, GSAP Timeline được sử dụng để đồng bộ hóa chuyển động của nhân vật Sóc Nâu và các ngôi sao.

Bước 9: Cơ chế tương tác kéo - thả. Chức năng Drag & Drop được triển khai bằng thư viện @dnd-kit, thay thế cho việc xử lý Touch events thủ công. Hệ thống bao gồm các DraggableChoice (đáp án) và DroppableZone (đầu nhân vật Nam). Đồng thời, sensors cảm ứng và collision detection được cấu hình để đảm bảo thao tác mượt mà trên thiết bị di động và xác định chính xác hành động thả đáp án.

Bước 10: Giao diện điều khiển hội thoại. Component Dialogue Controls được xây dựng nhằm điều khiển tiến trình hội thoại, bao gồm Circular Progress, nút “Skip” và “Tiếp tục”. Các xử lý liên quan đến pointer-events được áp dụng để tránh tình trạng các dialogue bubble bị chồng chéo và không thể tương tác.

Bước 11: Hiện thị kết quả. Một Result Timeline riêng được xây dựng để hiển thị kết quả tương tác. Biểu cảm nhân vật được thay đổi dựa trên đáp án Đúng hoặc Sai, đồng thời cung cấp các tùy chọn “Chọn lại” hoặc “Về danh sách” cho người học.

Bước 12: Thiết kế đáp ứng và tối ưu hóa cho

thiết bị di động. Ứng dụng được tối ưu cho các thiết bị Mobile (< 768px), Tablet và Desktop. Các biện pháp tối ưu bao gồm sử dụng hình nền khác nhau cho từng thiết bị nhằm tăng hiệu năng, cũng như bổ sung backdrop blur cho phần văn bản để đảm bảo khả năng đọc trên nền ảnh.

Bước 13: Sửa lỗi và nâng cấp. Ở giai đoạn cuối, nhóm nghiên cứu tiến hành sửa lỗi Hydration Mismatch giữa Server và Client rendering. Đồng thời, nền tảng Next.js được nâng cấp lên phiên bản 16.0.8 nhằm đảm bảo tính ổn định và hiệu năng của ứng dụng.



Hình 1. Một số hình ảnh giao diện của ứng dụng Kể chuyện tương tác “Sóc nâu thông thái”



Hình 2. Mã QR code liên kết video mô tả thao tác trong ứng dụng



Hình 3. Mã QR code truy cập vào ứng dụng

Giáo viên có thể xây dựng kịch bản và tạo ra thêm các câu chuyện khác nhau tùy thuộc vào nhu cầu sử dụng và nội dung mong muốn. Tuy nhiên, giáo viên không nhất thiết là người trực tiếp thực hiện bước xây dựng câu chuyện trên ứng dụng. Bước này có thể được thực hiện bởi những người có khả năng và kinh nghiệm lập trình (chẳng hạn như lập trình viên hoặc giáo viên tin học) nhằm giảm bớt gánh nặng cho giáo viên.

2.4. Gợi ý sử dụng ứng dụng kể chuyện tương tác hỗ trợ dạy học môn Đạo đức ở tiểu học

Ứng dụng kể chuyện tương tác có thể được sử dụng như một học liệu số hỗ trợ giáo viên tổ chức dạy học theo tình huống, giúp học sinh nhập vai, đưa ra lựa chọn và nhận phản hồi theo kết quả. Tùy mục tiêu bài học, giáo viên có thể triển khai ứng dụng trên lớp hoặc ở nhà: 1) khởi động để tạo hứng thú và dẫn vào nội dung; 2) hình thành kiến thức/chuẩn mực thông qua theo dõi câu chuyện, thảo luận và rút ra bài học; 3) luyện tập - vận dụng bằng cách cho học sinh thử các lựa chọn khác nhau, so sánh hệ quả và liên hệ với tình huống đời sống; 4) củng cố - đánh giá thông qua nhiệm vụ tóm tắt, nêu nhận xét về hành vi đúng/sai và đề

xuất cách ứng xử phù hợp.

Quy trình gợi ý khi sử dụng trong một tiết học gồm bốn bước: 1) Chuẩn bị: Giáo viên lựa chọn câu chuyện phù hợp nội dung bài, kiểm tra thiết bị (máy chiếu/máy tính bảng/điện thoại), chuẩn bị câu hỏi gợi mở và tiêu chí nhận xét hành vi; thống nhất quy tắc thảo luận và cách học sinh đưa ra lựa chọn. 2) Tổ chức trải nghiệm: Giáo viên cho học sinh xem/đọc phần dẫn chuyện, dừng ở các “điểm lựa chọn” để học sinh làm việc cá nhân hoặc theo nhóm (2-4 học sinh) và chọn phương án trong ứng dụng; khuyến khích học sinh nêu lý do lựa chọn trước khi xác nhận đáp án. 3) Thảo luận, rút ra bài học: Sau khi ứng dụng phản hồi, giáo viên tổ chức học sinh phân tích hệ quả, so sánh các lựa chọn, xác định hành vi phù hợp chuẩn mực và liên hệ bản thân. 4) Củng cố - vận dụng: Học sinh hoàn thành nhiệm vụ ngắn như viết/ghi 1-2 câu “điều em học được”, đóng vai xử lý lại tình huống theo cách đúng, hoặc cam kết hành vi cụ thể; giáo viên có thể cho học sinh thử lại lựa chọn khác để thấy sự khác biệt về hệ quả và củng cố chuẩn mực.

Bên cạnh triển khai trên lớp, ứng dụng đặc biệt phù hợp để hỗ trợ tự học ở nhà theo mô hình lớp học đảo ngược hoặc củng cố sau giờ học. Theo

hướng lớp học đảo ngược, giáo viên giao học sinh trải nghiệm trước câu chuyện tại nhà (cá nhân/nhóm nhỏ cùng phụ huynh), ghi lại lựa chọn và lý do, hoặc chụp màn hình/kết quả để mang đến lớp thảo luận; thời gian trên lớp tập trung vào phân tích tình huống, tranh luận lý do lựa chọn và khái quát chuẩn mực. Theo hướng củng cố sau học, sau khi hoàn thành bài học trên lớp, giáo viên giao học sinh về nhà chơi lại câu chuyện, thử các phương án khác nhau, ghi nhận hệ quả và viết ngắn một tình huống tương tự em gặp trong đời sống kèm cách xử lý phù hợp; hoạt động này giúp duy trì hứng thú, tăng lặp lại có ý nghĩa và hỗ trợ hình thành thói quen hành vi.

Về hình thức tổ chức, ứng dụng có thể dùng theo cả lớp (giáo viên điều khiển, học sinh biểu quyết rồi chọn), theo nhóm (mỗi nhóm một thiết bị, thảo luận rồi chọn), hoặc theo cá nhân (trên lớp/ở nhà). Khi triển khai ở nhà, giáo viên cần giao nhiệm vụ rõ ràng (Thời lượng, sản phẩm cần nộp: Câu trả lời, lý do, nhật ký ngắn...), khuyến khích phụ huynh đồng hành ở mức phù hợp và đảm bảo trọng tâm là mục tiêu sư phạm (chuẩn mực/hành vi cần hình thành), tránh biến hoạt động thành “chơi ứng dụng” đơn thuần.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu đã hệ thống hóa các căn cứ sư phạm cho việc vận dụng kể chuyện tương tác trong dạy học môn Đạo đức ở tiểu học, bao gồm: Vai trò của kể chuyện trong hình thành chuẩn mực hành vi, đặc trưng của kể chuyện tương tác với cơ chế lựa chọn - hệ quả, và sự phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của học sinh tiểu học. Trên cơ sở đó, bài báo đề xuất và mô tả một quy trình thiết kế - phát triển ứng dụng kể chuyện tương tác và minh họa bằng sản phẩm “Sóc nâu thông thái”, qua đó làm rõ các thành phần chức năng sư phạm chủ đạo của ứng dụng (tổ chức tình huống, nhập vai, ra quyết định và phản hồi). Kết quả nghiên cứu cung cấp một khung tham chiếu để giáo viên và các nhóm phát triển có thể thiết kế, mở rộng thêm các câu chuyện phù hợp với nội dung môn Đạo đức theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, đồng thời hỗ trợ tổ chức hoạt động học tập trên lớp và tự học ở nhà theo hướng củng cố hoặc lớp học đảo ngược. Trong các nghiên cứu tiếp theo, cần tiến hành thử nghiệm trong bối cảnh lớp học với các chỉ báo đánh giá phù hợp (mức độ hứng thú tham gia, chất lượng lý giải lựa chọn, khả năng tự điều chỉnh hành vi theo chuẩn mực, và tính khả dụng đối với giáo viên/học sinh), đồng thời hoàn thiện kịch bản và học liệu đi kèm để nâng cao khả năng triển khai đại trà.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2007). *Đạo đức và phương pháp giáo dục đạo đức*. NXB Giáo dục.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể*.
- Charles, F., Lozano, M., Mead, S. J., Fornes Bisquerra, A., & Cavazza, M. (2003). Planning formalisms and authoring in interactive storytelling. In *Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment: TIDSE 03 Proceedings*. Fraunhofer IRB Verlag.
- Nguyễn Hữu Hợp. (2008). *Giáo trình phương pháp dạy học môn Đạo đức ở tiểu học*. NXB Đại học Sư phạm.
- Bùi Văn Huệ. (2014). *Giáo trình Tâm lý học tiểu học*. NXB Đại học Sư phạm.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.
- Rafaeli, S. (1988). Interactivity: From new media to communication. In *Advancing communication science: Merging mass and interpersonal processes* (pp. 110-134). SAGE.
- Sundar, S. S. (2007). Social psychology of interactivity in human-website interaction. In *The Oxford handbook of internet psychology* (pp. 89-102). Oxford University Press.