

HƯỚNG DẪN SINH VIÊN NGÀNH GIÁO DỤC TIỂU HỌC ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN THIẾT KẾ TRÒ CHƠI HỌC TẬP TRONG HỌC PHẦN TIẾNG VIỆT TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC HẢI DƯƠNG

Đoàn Thị Phương
Trường Đại học Hải Dương

Tóm tắt: Khai thác và ứng dụng CNTT trong giáo dục là bước đi phù hợp với xu thế thời đại. Bài viết chỉ ra, vai trò của công nghệ thông tin xây dựng trò chơi học tập trong học phần Tiếng Việt, một số phần mềm và trò chơi sinh viên ngành giáo dục tiểu học tại Đại học Hải Dương ứng dụng để thiết kế trò chơi học tập. Từ đó, đã đưa ra hướng dẫn quy trình thiết kế trò chơi học tập cho sinh viên ngành giáo dục tiểu học trường Đại học Hải Dương trong học phần Tiếng Việt tiểu học.

Từ khóa: Công nghệ thông tin, thiết kế, trò chơi học tập, sinh viên

GUIDING PRIMARY EDUCATION STUDENTS IN APPLYING INFORMATION TECHNOLOGY TO DESIGN EDUCATIONAL GAMES IN THE VIETNAMESE LANGUAGE MODULE AT HAI DUONG UNIVERSITY

Doan Thi Phuong
Hai Duong University

Abstract: Exploiting and applying IT in education is a step in line with the trend of the times. The article points out that the role of information technology in building learning games in Vietnamese modules, some software and games for students in primary education at Hai Duong University apply to design learning games. Since then, guidelines have been given on the process of designing learning games for students of primary education at Hai Duong University in the primary Vietnamese module.

Keywords: Information technology, design, learning games, student

Nhận bài: 15/02/2025

Phản biện: 17/03/2025

Duyệt đăng: 22/03/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong thời đại công nghệ thông tin (CNTT), việc vận dụng công nghệ vào các lĩnh vực trong đời sống không còn xa lạ nữa. Ngành Giáo dục cũng không nằm ngoài xu thế đó, từng bước tiếp cận với công nghệ hiện đại. Ứng dụng CNTT trong đổi mới phương pháp dạy học là một trong những giải pháp nhằm phát huy tích cực, hiệu quả và sáng tạo của cả giáo viên và học sinh. Việc ứng dụng CNTT vào dạy học là phương pháp dạy học mới, giúp SV sáng tạo nhiều hơn, tiết kiệm thời gian hơn trong công tác giảng dạy, mang đến cho HS những bài giảng sống động. Với mục tiêu nâng cao chất lượng đào tạo giáo viên trường Đại học Hải Dương đã và đang ứng dụng CNTT trong giảng dạy nhằm xây dựng các trò chơi học tập trong đó có môn Tiếng Việt cho sinh viên ngành giáo dục tiểu học

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Vai trò của công nghệ thông tin xây dựng trò chơi học tập trong học phần Tiếng Việt tại trường Đại học Hải Dương

Công nghệ thông tin phát triển mạnh kéo theo sự phát triển của hàng loạt các phần mềm giáo dục và có rất nhiều những phần mềm hữu ích cho người giáo viên tiểu học như Bộ Office, Lesson

Editor/ Violet, Active Primary, Flash, Photoshop, Converter, Kispix, Kismas,... Các phần mềm này rất tiện ích và trở thành một công cụ đắc lực hỗ trợ cho việc thiết kế giáo án điện tử và giảng dạy trên máy tính, máy chiếu, bảng tương tác cũng như trên các thiết bị hỗ trợ khác như Tivi, đầu Video... vừa tiết kiệm được thời gian cho người giáo viên mầm non, vừa tiết kiệm được chi phí cho nhà trường mà vẫn nâng cao được tính sinh động, hiệu quả của giờ dạy.

Trò chơi là một hoạt động không thể thiếu đối với con người và trò chơi học tập có nghĩa vụ quan trọng trong dạy học tiểu học vì nó phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi học sinh. Việc ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học hiện nay đang là vấn đề lớn được nhiều người quan tâm và có nhiều ứng dụng trong việc dạy học ở nhà trường các trường tiểu học.

Phương pháp trò chơi trong dạy học môn Tiếng Việt rất cần thiết cho học sinh giúp học sinh tương tượng hình ảnh để tiếp thu các bài học một cách nhanh nhất tốt nhất. Nhất là trong việc sử dụng các phần mềm Microsoft PowerPoint, phần mềm Violet, phần mềm Flash. Các phần mềm này dễ tương tác trên máy tính giúp học sinh dễ chơi hơn

chơi được nhiều hơn. Giáo viên dễ sử dụng và sử dụng được nhiều tập tin trong một bài hình ảnh trong bài sinh động hơn.

2.2. Một số phần mềm sinh viên ngành giáo dục tiểu học ứng dụng để thiết kế trò chơi học tập trong học phần Tiếng Việt tại trường Đại học Hải Dương

* *Phần mềm Microsoft PowerPoint:* PowerPoint là một phần mềm trong bộ Microsoft Office được sử dụng để trình bày một nội dung của bài học nhằm diễn đạt các ý tưởng cần trình bày không chỉ bằng lời văn mà còn thể hiện qua hình ảnh tĩnh và động cùng âm thanh, các đoạn phim một cách sinh động. Microsoft Office PowerPoint (trước kia gọi là Microsoft PowerPoint) là một ứng dụng trình diễn do hãng Microsoft phát triển. PowerPoint là một phần của gói ứng dụng văn phòng Microsoft Office. Với khả năng tạo file trình diễn nhanh chóng, đẹp và chuyên nghiệp. ưu điểm chính của PowerPoint là mạnh về ứng dụng Multimedia, khả năng tạo hiệu ứng cho các đối tượng tốt, đơn giản và dễ sử dụng,...

Ribbon mới: PowerPoint 2010 xây dựng Ribbon có các nút lệnh đồ họa dễ nhận biết, được chia thành nhiều Tab (ngăn) thay cho hệ thống thực đơn xổ xuống trước đây. Mỗi tab giống như một thanh công cụ với các nút lệnh và danh sách lệnh cho người dùng lựa chọn sử dụng. Ribbon xuất hiện thêm ngăn Transitions giúp việc áp dụng hiệu ứng chuyển từ slide này sang slide khác được nhanh và thuận tiện hơn. Ngoài ra nút Minimize the Ribbon giúp người dùng dễ dàng phóng to hay thu gọn Ribbon.

Nhúng, hiệu chỉnh và xem video trong bài thuyết trình: Trong phiên bản PowerPoint 2010 hỗ trợ mạnh hơn về đa phương tiện trong bài thuyết trình. Cụ thể, chúng ta có thể nhúng, cắt xén, áp dụng các hiệu ứng định dạng lên các hình ảnh và đoạn phim ngay trong bài thuyết trình. Cắt xén video: Tính năng cắt xén video trong PowerPoint 2010 giúp loại bỏ các phần không cần thiết và giúp nội dung bài thuyết trình tập trung hơn.

Nhúng video: Những đoạn phim, bài nhạc được nhúng vào sẽ trở thành một phần của bài thuyết trình. Chúng ta sẽ không cần phải bận tâm tới việc sao chép các tập tin này gửi kèm theo bài thuyết trình. Ngoài ra, PowerPoint còn cho phép xuất bản bài thuyết trình sang định dạng video để có thể chép ra CD/DVD, đính kèm email hoặc gửi lên web.

Chụp ảnh màn hình: Đây là một tính năng mới

rất hay và thú vị, nó giúp chúng ta có thể chụp được các hình ảnh hiện có trên màn hình và đưa vào bài thuyết trình rất nhanh chóng và tiện lợi. Xóa các phần không cần thiết trong hình: Một tính năng mới bổ sung vào PowerPoint 2010 đó chính là cho phép loại bỏ nền của các hình ngay trong chương trình.

Sao chép hiệu ứng: Việc áp dụng các hiệu ứng cho các đối tượng trên slide trong PowerPoint 2010 sẽ nhanh hơn rất nhiều nhờ công cụ sao chép hiệu ứng Animation Painter.

* *Phần mềm Violet:* Sử dụng tính năng của Violet để xây dựng các loại câu hỏi trắc nghiệm trong dạy học Tiếng Việt như trò chơi ô chữ: HS phải trả lời các ô chữ ngang để suy ra ô chữ dọc, kéo thả chữ, kéo thả hình ảnh: HS phải kéo thả các đối tượng này vào đúng những vị trí được quy định trước trên một hình ảnh hoặc một đoạn văn bản. Bài tập này còn có thể thể hiện dưới dạng bài tập điền khuyết hoặc ẩn/hiện.

Violet là phần mềm công cụ giúp cho SV có thể xây dựng các bài giảng trên máy tính một cách nhanh chóng và hiệu quả. So với các công cụ khác, Violet chú trọng hơn trong việc tạo ra các bài giảng có âm thanh, hình ảnh, chuyển động và tương tác... rất phù hợp với học sinh Tiểu học. Violet cũng có module công cụ dùng cho hình vẽ cơ bản và soạn thảo văn bản nhiều định dạng (Rich Text Format). Ngoài ra Violet còn cung cấp sẵn nhiều mẫu bài tập chuẩn thường được sử dụng trong các sách giáo khoa và sách bài tập.

Tích hợp phần mềm Violet và phần mềm PowerPoint 2010.

Trên cơ sở phân tích các ưu, nhược điểm của hai phần mềm Violet và PowerPoint 2007, nhận thấy rằng: Mỗi phần mềm đều có những mặt mạnh, mặt yếu khác nhau.

Phần mềm PowerPoint 2007 có khả năng thiết kế ra các slide trong bài giảng với nhiều chức năng, ứng dụng, giao diện đẹp, lạ mắt rất phù hợp với lứa tuổi Tiểu học.

2.3. Một số trò chơi học tập sinh viên ngành giáo dục tiểu học thiết kế trong học phần Tiếng Việt tại trường Đại học Hải Dương

Một số ví dụ Bài tập trắc nghiệm được tạo bằng Violet:

- Bài tập trắc nghiệm: Có 4 kiểu bài tập trắc nghiệm:

- + Trắc nghiệm một đáp án đúng: chỉ cho phép chọn một đáp án.

- + Trắc nghiệm nhiều đáp án đúng: cho phép

chọn nhiều đáp án một lúc.

+ Trắc nghiệm đúng/sai: với mỗi câu hỏi sẽ phải trả lời là đúng hoặc sai.

+ Trắc nghiệm ghép đôi: kéo thả các ý ở cột phải với các ý tương ứng ở cột trái cho đúng. Ví dụ: để tạo một bài trắc nghiệm một đáp án đúng, ta nhấp vào nút Công cụ, chọn bài tập trắc nghiệm. Ở ô Kiểu ta chọn Một đáp án đúng Gõ nội dung câu hỏi ở ô Câu hỏi Gõ đáp án ở các ô đáp án (mấy đáp án là tùy ý)

Mặc định đáp án đúng bằng cách tích vào ô Kết quả sau đáp án. Nếu muốn thêm đáp án thì ta sẽ nhấn vào nút “+” dưới cùng bên trái, ngược lại, nếu muốn bớt đáp án ta sẽ nhấn vào nút “-”.

- Bài tập ô chữ: Tương tự với bài tập trắc nghiệm, ta cũng nhấp vào nút Công cụ Chọn Bài tập ô chữ Sau đó lần lượt gõ nội dung câu hỏi và đáp án hành dọc và hàng ngang.

- Bài tập kéo thả chữ: Trên một đoạn văn bản có các chỗ trống (...), người soạn có thể tạo ra 3 dạng bài tập như sau:

+ Kéo thả chữ

+ Điền khuyết

+ Ẩn/hiện chữ

Khi nhập liệu, ta sẽ gõ câu hỏi và toàn bộ nội dung văn bản (có cả các từ mà sau này sẽ được ẩn đi) vào ô nhập liệu. Sau đó, chọn các từ ẩn này (bôi đen từ) rồi nhấn nút “Chọn chữ”. Hoặc đơn giản hơn, để chọn một từ ta gõ 2 cặp ký hiệu xỏ dọc cạnh nhau ở 2 đầu của từ đó: ||<t được chọn>|. Sau khi chọn t bằng bất kỳ cách nào, trên ô nhập liệu t đó sẽ có màu đỏ nên rất dễ nhận ra. Nếu thôi không chọn từ đó nữa, ta chỉ việc xóa các cặp ký hiệu || đi là được.

Nhờ việc thiết kế các bài tập dưới hình thức trò chơi trong tiết Tiếng Việt mà học sinh cảm thấy hứng thú hơn trong các tiết học. Các em không bị gò bó trong sách giáo khoa. Bên cạnh đó việc học sinh được chơi các trò chơi làm cho học sinh thích thú hơn nhất là các trò chơi trên công nghệ thông tin với nhiều hình ảnh sinh động hấp dẫn các đối với lứa tuổi tiểu học nhất là với các em học sinh.

2.4. Thiết kế trò chơi học tập cho sinh viên ngành giáo dục tiểu học trường Đại học Hải Dương trong học phần Tiếng Việt

Mục đích trò chơi học tập:

Mục đích của trò chơi: Trả lời cho câu hỏi “Trò chơi sử dụng để làm gì?”. Mục đích phải được nêu rõ ràng, mạch lạc, cụ thể. Giáo viên cần nêu rõ trước lớp, sử dụng ngôn ngữ dễ hiểu, dễ nhớ.

Nội dung trò chơi học tập

Nội dung của trò chơi phải phong phú, đa dạng, liên quan tới nội dung của bài học trước hoặc khối kiến thức đã học; luật chơi phải rõ ràng, công bằng và phải được công bố trước lớp. Giáo viên cần sử dụng ngôn ngữ dễ hiểu, dễ nhớ. Đảm bảo mỗi cá nhân học sinh đều hiểu và áp dụng được. Nội dung trò chơi học tập phải dựa vào kiến thức, kỹ năng của Tiếng Việt. GV dựa vào nội dung bài học, đồng thời căn cứ vào điều kiện cụ thể mà chọn trò chơi cho phù hợp.

Cách thiết kế trò chơi học tập

Bước 1: Xác định loại trò chơi học tập cần thiết kể Tùy từng bài khác nhau mà GV thiết kế một trò chơi học tập khác nhau. Thiết kế trò chơi học tập phải phù hợp với trình độ của học sinh. Tùy từng lớp mà GV có thể thiết kế các bài khác nhau. Tùy từng bài học mà GV chọn trò chơi khác nhau. Trò chơi học tập giúp cho học sinh thêm hiểu sâu hơn nhanh hơn trong các bài học.

Bước 2: Xác định mục tiêu của trò chơi Giáo viên cần xác định đủ 3 mục tiêu (tri thức, kỹ năng, thái độ) mà học sinh cần đạt sau bài học. Có thể bổ sung thêm một số kỹ năng khác cần hình thành cho học sinh.

Bước 3: Xác định nội dung chính và thao tác, hoạt động trong trò chơi

- GV nêu nội dung trò chơi, luật chơi.

- Giáo viên cần xác định rõ trò chơi sẽ được tổ chức ở đâu, vào thời gian cụ thể nào.

- Chuẩn bị tổ chức trò chơi: Giáo viên chuẩn bị các dụng cụ chơi đầy đủ. Giáo viên dự tính số lượng người tham gia, địa điểm tổ chức trò chơi. Giáo viên cần nắm rõ luật chơi và tìm cách phổ biến cho học sinh một cách dễ hiểu. Giáo viên cần có những phương án khác nhằm tránh những trường hợp thay đổi đột ngột. Giáo viên phải đảm bảo các bước thực hiện phải được an toàn.

Bước 4: Tìm kiếm phần mềm hỗ trợ thiết kế

Tùy từng bài khác nhau mà ta chọn các phần mềm thiết kế khác nhau. Như thiết kế bài tập trắc nghiệm ta chọn phần mềm violet vì phần mềm violet học sinh thấy hình ảnh sinh động.

Bước 5: Thực hành thiết kế trò chơi

Trên cơ sở kịch bản đã thiết kế và các tư liệu điện tử đã chuẩn bị, giáo viên lựa chọn phần mềm, công cụ thích hợp, cài đặt (số hoá nội dung), cài các hiệu ứng, tương tác... GV thực hành theo trình tự sau:

- Giáo viên giới thiệu tên, mục đích của trò chơi. Tên của trò chơi là yếu tố kích thích trí tò mò, tưởng tượng, hấp dẫn HS; đồng thời tên trò

chơi cũng phần nào nói lên được nội dung trò chơi.

- Hướng dẫn chơi:

+ Tổ chức người tham gia trò chơi: Số lượng tham gia, số đội tham gia (mấy đội tham gia), quản trò, trọng tài.

+ Các dụng cụ dùng để chơi: Bảng, giấy khổ A4....

+ Cách chơi: Từng việc cụ thể của người chơi hoặc đội chơi, thời gian chơi, những điều người chơi không được làm.

+ Cách xác nhận kết quả và cách tính điểm chơi, cách giải các cuộc chơi (nếu có). - Thực hiện trò chơi.

- Nhận xét, đánh giá sau khi chơi: Giáo viên hoặc trọng tài là học sinh nhận xét về thái độ tham gia trò chơi của từng đội, những việc làm chưa tốt của các đội để rút ra kinh nghiệm. Trọng tài công bố kết quả chơi của từng đội, cá nhân và trao phần thưởng cho đội đoạt giải thưởng. Một số học sinh

nêu kiến thức, kỹ năng trong bài học mà trò chơi đã thực hiện.

- Rút ra bài học kinh nghiệm: Tùy vào mục đích của người quản trò mà bài học kinh nghiệm của từng trò chơi sẽ khác nhau. Nhưng tất cả các bài học đều nhằm mục đích giúp lần tổ chức trò chơi sau thành công hơn.

III. KẾT LUẬN

Hướng dẫn sinh viên ngành giáo dục tiểu học ứng dụng công nghệ thông tin thiết kế trò chơi học tập trong học phần Tiếng Việt tiểu học tại trường đại học Hải Dương là hợp lý và cần thiết. Bởi vì sử dụng trò chơi học tập không chỉ giúp HS nắm được, củng cố được nội dung kiến thức môn Tiếng Việt một cách nhẹ nhàng mà còn giúp các em phát triển năng lực tư duy, phát triển trí tưởng tượng, óc sáng tạo, khả năng diễn đạt mạch lạc và nhất là hứng thú học tập, tạo niềm tin, lòng say mê học tập.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Lê Thị Lan Anh, Thiết kế trò chơi học tập trong dạy học Tiếng Việt lớp 2, Tạp chí Giáo dục số 417, kỳ 1, tháng 11/2017.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo. Công văn số 5210/BGDĐT- GDTC ra ngày 2/12/2020 về "Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin trong các hoạt động quản lý, dạy và học".
3. Bộ Giáo dục và Đào tạo. Quyết định số 1282/QĐ-BGDĐT ra ngày 10/5/2022 về "Kế hoạch tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022-2025 của Bộ Giáo dục và Đào tạo".
4. Vũ Hữu Đức (2019-2020). Nghiên cứu về phương thức học tập, đào tạo dựa trên công nghệ thông tin (E-learning) trong giáo dục đại học và đào tạo trực tuyến mở dành cho đại chúng MOOCs (Massive Online Open Courses): Kinh nghiệm thế giới và ứng dụng tại Việt Nam. Đề tài NCKH cấp Quốc gia, mã KHGD/16-20.ĐT.043.