

CƠ SỞ LÝ THUYẾT VÀ THỬ NGHIỆM ÁP DỤNG CÔNG NGHỆ MÁY TÍNH VÀO HOẠT ĐỘNG GIẢNG DẠY MÔN BÓNG ĐÁ TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM KỸ THUẬT HUNG YÊN

Phạm Văn Toàn, Nguyễn Anh Dũng
Bộ môn GDTC-QP Trường Đại học SPKT Hưng Yên.

Tóm tắt: Máy tính và công nghệ thông tin mạng đang thay đổi bản chất vận hành của xã hội hiện đại. Tin học hóa giáo dục đại học tập trung vào việc tích hợp công nghệ thông tin và giáo dục đại học. Bài viết này có mục đích xác định các cơ sở lý thuyết và thử nghiệm ứng dụng công nghệ máy tính cơ bản vào việc giảng dạy môn Bóng đá tại Trường Đại học Sư phạm Kỹ thuật Hưng Yên. Kết quả thực nghiệm cho thấy có mức độ tin cậy 95%, chương trình giảng dạy Bóng đá của thử nghiệm này có thể cải thiện hiệu quả học tập Bóng đá của sinh viên tại đơn vị nghiên cứu. Việc sử dụng giảng dạy kết hợp công nghệ máy tính mới có thể bồi dưỡng khả năng học tập tự chủ của sinh viên, giúp sinh viên chuyển từ học tập thụ động sang học tập chủ động, kích thích động lực học tập của sinh viên và giúp sinh viên có hứng thú mạnh mẽ với môn Bóng đá.

Từ khóa: Bóng đá, sinh viên, công nghệ máy tính, giảng dạy.

THEORETICAL BASIS AND EXPERIMENTAL APPLICATION OF COMPUTER TECHNOLOGY IN TEACHING FOOTBALL AT HUNG YEN UNIVERSITY OF TECHNOLOGY AND EDUCATION

Pham Van Toan, Nguyen Anh Dung
Department of Physical and National Defense Education, Hung Yen University of Technical Education

Abstract: Computers and network information technology are changing the nature of modern society. Informatization of higher education focuses on the integration of information technology and higher education. This paper aims to identify the theoretical basis and test the application of basic computer technology in teaching Football at Hung Yen University of Technology and Education. The experimental results show that with a reliability level of 95%, the Football curriculum of this experiment can improve the learning efficiency of students in the research unit. The use of teaching combined with new computer technology can foster students' autonomous learning ability, help students switch from passive learning to active learning, stimulate students' learning motivation and help students have a strong interest in Football.

Keywords: Football, students, computer technology, teaching.

Nhận bài: 12/04/2025

Phản biện: 12/05/2025

Duyệt đăng: 16/05/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Ngày nay, sự phát triển nhanh chóng của công nghệ thông tin mạng đang dần thay đổi thói quen sống và phương pháp dạy, học của con người. Sự tiến bộ của xã hội đòi hỏi sự phát triển khoa học của công nghệ thông tin. Giảng dạy đại học thời đại Cách mạng 4.0 là quá trình giảng dạy sử dụng nhiều các kết quả nghiên cứu và sự phát triển của công nghệ thông tin. Thông qua việc tích hợp phương pháp giảng dạy (PPGD) bằng công nghệ thông tin (MOOC, lớp học đảo ngược,...) trên cơ sở phương thức giảng dạy truyền thống, phục vụ cho sự phát triển của giáo dục. Công nghệ số được sử dụng trong PPGD kết hợp chủ yếu là công nghệ chỉnh sửa video, công nghệ Internet,... để phát huy hết lợi thế của PPGD trực tiếp, cơ bản trên lớp và sử dụng nền tảng học tập mạng để đạt được mục đích học tập độc lập và học tập hợp tác của sinh viên (SV). Trong chế độ giảng dạy kết hợp, kiến thức và kỹ năng có thể được truyền bá thông qua nền tảng tài nguyên MOOC, nền tảng công nghệ thông tin mạng, nền tảng thiết bị đầu cuối di động

và tiến hành đào tạo thực hành ngoại tuyến để tăng cường sự thành thạo về kiến thức và kỹ năng. Thử nghiệm này dựa trên tiền đề tuân theo thiết kế chương trình giảng dạy, thông qua ứng dụng công nghệ máy tính cơ bản vào giảng dạy môn Bóng đá (BD) cho SV Trường Đại học Sư phạm Kỹ thuật Hưng Yên (T.ĐHSPKTHY) nhằm đánh giá hiệu quả ứng dụng của giảng dạy kết hợp công nghệ trong giảng dạy BD. Đồng thời, nó sẽ giúp nâng cao hiệu quả giảng dạy BD, làm phong phú thêm PPGD BD hiện hành.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu sử dụng các phương pháp nghiên cứu khoa học TDTT thường quy và tin cậy gồm: Phương pháp tham khảo tài liệu chuyên môn; Phương pháp phỏng vấn GV và huấn luyện viên; Phương pháp toán thống kê sử dụng công cụ SPSS, Excel.

2.2. Cơ sở lý thuyết

Các nghiên cứu đã chỉ ra rằng sự kết hợp giữa

công nghệ thực máy tính và các bài tập thể dục tại trường đại học có thể tránh chấn thương khi chơi thể thao, phá vỡ các hạn chế và cải thiện hiệu quả giảng dạy. Tuy nhiên, vì công nghệ máy tính là yếu tố mới nên ứng dụng của nó trong Giáo dục Thể chất (GDTC) vẫn chưa hoàn thiện và chi phí tương đối cao. Do đó, hệ thống máy tính hỗ trợ GDTC chưa được áp dụng vào thực tế. Nhiều chuyên gia tin rằng GDTC giúp ích rất nhiều trong việc cải thiện thể lực của mọi người và thể lực có thể đạt được thông qua bài tập thể dục. Tuy nhiên, việc tăng các lớp học này rất khó khăn trong môi trường giáo dục ở Việt Nam, do đó hiệu quả hiện tại đều phụ thuộc vào các giảng viên (GV). SV có thời gian học trên lớp hạn chế, dẫn đến hiệu quả học tập không đạt yêu cầu.

PPGD kết hợp với công nghệ máy tính (B-leaning) có nguồn gốc từ Hoa Kỳ. Sau khi liên tục phát triển và cải tiến, hiện đã được sử dụng trong nhiều lĩnh vực giảng dạy như kinh tế, giáo dục và các lĩnh vực khác. Là một PPGD kết hợp kết hợp thực hành và sử dụng hợp lý các nguồn lực giảng dạy từ công nghệ máy tính hiện đại để hỗ trợ giảng dạy. Ví dụ, trong lớp học môn BD, kỹ thuật theo bóng, di chuyển và chuyển ngắn yêu cầu GV phải giải thích và lặp lại nhiều lần, mô phỏng, thực hành mẫu,... đòi hỏi GV phải có thể lực rất cao. PPGD thông thường chủ yếu giới hạn ở các thời điểm thi phạm và giải thích trong lớp học, điều này rất khó để lưu giữ các chi tiết của kỹ thuật, chỉ giới hạn ở mô tả ngôn ngữ, điều này làm cho SV dễ quên; việc sử dụng PPGD kết hợp công nghệ để hỗ trợ giảng dạy có thể làm nổi bật các điểm quan trọng và khó của kỹ thuật, đồng thời hỗ trợ SV xem lại nội dung giờ học, các nội dung học tập. B-learning dựa trên PPGD thông thường, có áp dụng các lợi thế của học bằng công nghệ máy tính vào PPGD thông thường, hiện thực hóa sự tích hợp của công nghệ thông tin và các PPGD

thông thường. Học bằng công nghệ máy tính có đặc điểm là thời gian thực và tính chọn lọc.

2.3. Thử nghiệm đổi mới hoạt động giảng dạy BD tại T.ĐHSPKTHY

Mục đích của thử nghiệm này là đánh giá sự đổi mới trong giảng dạy BD, đồng thời phân tích tác động thực tế của PPGD BD bằng ứng dụng công nghệ máy tính trong giảng dạy kiểu B-leaning trong nghiên cứu này. Thử nghiệm chủ yếu được chia thành các bước sau: 1) Đánh giá các vấn đề hiện tại trong giảng dạy BD thông qua nghiên cứu tài liệu và điều tra bảng câu hỏi và đề xuất các biện pháp cải cách có mục tiêu; 2) Đánh giá các nguyên tắc về động học trong giảng dạy BD và ứng dụng công nghệ trí tuệ đa phương tiện và máy tính, đồng thời áp dụng các công nghệ này vào kế hoạch cải cách giảng dạy BD; 3) Chia các SV tại T.ĐHSPKTHY tự nguyện tham gia thử nghiệm này thành nhóm thực nghiệm (NTN) và nhóm đối chứng (NĐC). GV sử dụng cả các PPGD sáng tạo và PPGD BD truyền thống, đồng thời quan sát và ghi lại các dữ liệu để đánh giá các vấn đề có liên quan; 4) Phân tích các dữ liệu nghiên cứu và tiến hành thảo luận về hiệu ứng ứng dụng và những thiếu sót của các PPGD BD trong nghiên cứu này và đề xuất triển vọng nghiên cứu trong tương lai.

2.4. Thực trạng giảng dạy BD hiện hành

Trước khi tiến hành thử nghiệm đổi mới giảng dạy BD, nghiên cứu tiến hành thống kê và đánh giá một số tình hình cơ bản về giảng dạy BD trong các trường cao đẳng và đại học tương đương với đơn vị nghiên cứu. Mục đích chủ yếu của hoạt động này là hiểu rõ tình hình giảng dạy BD hiện nay trong tại đơn vị nghiên cứu và tương đương. Đối tượng quan tâm là các khâu, giai đoạn trong hoạt động giảng dạy BD cho SV như giai đoạn khởi động, thực hành chuyển bóng, thực hành nhận bóng, thực hành phối hợp nhóm, thực hành tấn công và thực hành phòng thủ.

Bảng 1. Thực trạng giảng dạy BD ở các trường cao đẳng, đại học hiện nay

Bài tập	n	%	Trung bình	Xếp loại
Khởi động	71	39,6	68,64	5
Chuyển bóng	94	46,9	82,37	3
Nhận, tiếp bóng (bắt bóng)	102	58,7	94,86	2
Phối hợp nhóm	68	36,4	60,24	6
Tấn công	124	68,2	98,37	1
Phòng thủ	83	41,8	73,86	4

Kết quả bảng 1 cho thấy: Việc giảng dạy BD hiện đang chú ý nhiều hơn đến thực hành chuyển bóng và tấn công, đặc biệt là thực hành tấn công

chiếm 68,2%, nhưng thiếu sự chú ý đến thực hành phòng thủ và phối hợp nhóm.

2.5. Trình độ tập luyện BD của SV

Để so sánh và phân tích ảnh hưởng của kế hoạch đổi mới giảng dạy BD của nghiên cứu này đến trình độ kỹ năng BD của SV thông qua các

thử nghiệm, nghiên cứu điều tra trình độ kỹ năng BD của SV đã tham gia thử nghiệm này.

Bảng 2. Điểm thành tích kiểm tra BD của SV trước khi thực nghiệm

Điểm	Kỹ thuật + thể lực				Đánh giá tổng		
	Sức mạnh	Linh hoạt	Hiệu quả sút (tấn công)	Kỹ năng phòng thủ	Kém	Trung bình	Tốt
A	81,5	88,6	91,5	66,8	83,4	68,5	72,8
B	74,8	81,3	79,5	71,4	78,5	61,6	63,5
C	79,6	84,7	93,8	62,9	85,6	71,9	78,8
D	84,3	79,2	82,7	73,8	75,6	85,9	76,3
E	76,6	82,5	76,9	64,5	87,6	69,8	71,4

Kết quả bảng 2 cho thấy: Hầu hết SV có điểm số tương đối cao trong việc tiếp bóng và sút bóng (tấn công), điều này cũng phản ánh sự thiên vị về yếu tố giảng dạy thực trong các chương trình hiện hành.

2.6. Mục đích của GV và SV đối với việc giảng dạy BD

Mục tiêu và sở thích là những yếu tố thúc đẩy quan trọng để cải thiện hiệu quả và chất lượng học tập. Do đó, nghiên cứu này điều tra quan điểm của GV và SV các về việc giảng dạy môn BD. Kết quả thu cho thấy: Mục đích chính của GV và SV đối với việc thực hành BD là để rèn luyện (A), cải thiện khả năng (B), bồi dưỡng tinh thần đồng đội (C), sự tò mò về giảng dạy BD (D), đặc điểm của lớp học BD (E), chế độ học tập vui vẻ (F) hoạt động chuyên môn (G) sau giảng dạy (chủ yếu là GV) (H). Động lực của phần lớn SV chiếm 21,1%. Cảm giác và tò mò về lớp BD lần lượt chiếm 15,2%, 14,7% và 14,5%. Mục đích tham gia lớp BD là để kết bạn. Đặc điểm của các lớp BD khơi dậy sự quan tâm của SV lần lượt chiếm

13,9% và 9,6% và các SV cho rằng các lớp BD tạo cảm thấy vui vẻ là ít nhất, chỉ chiếm 4,9%.

2.7. Các yếu tố ảnh hưởng đến việc đào tạo BD

Nghiên cứu tiến hành khảo sát bằng bảng câu hỏi nhằm đánh giá các uan điểm của GV và SV đại học về các yếu tố ảnh hưởng đến sự phát triển của việc giảng dạy BD. Kết quả thu được cho thấy: GV và SV tin rằng những yếu tố chính ảnh hưởng đến việc giảng dạy BD truyền thông thể thao (A), sự hỗ trợ từ phía các lãnh đạo (B), tính tích cực của GV (C), sự đầu tư (D), thiết bị, địa điểm (E), lý thuyết (F), an toàn tập luyện (G), PPGD (H).

2.8. Đánh giá PPGD

Để so sánh kỹ năng BD của SV trước và sau thử nghiệm, nghiên cứu tiến hành đánh giá tác động của việc áp dụng phương pháp mới trong giảng dạy BD thuộc nghiên cứu này. Việc đánh giá các PPGD BD của nghiên cứu này chủ yếu dựa trên kỹ năng BD của NTN, NĐC và thái độ của GV và SV đối với đổi mới PPGD trong nghiên cứu này. Kết quả thu được như sau:

Bảng 3. Đánh giá hiệu quả PPGD ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy BD

Đối tượng	Đánh giá chung				Trước	Sau
	Lý thuyết	Kỹ năng	Thi đấu	Tổng thể		
A	36,27	31,38	24,58	15,41	18,97	21,98
B	33,74	15,14	25,62	19,19	21,38	29,37
C	27,84	39,29	21,37	35,73	31,64	26,64
D	41,28	44,26	32,39	36,59	48,36	39,32
E	64,66	59,98	41,76	48,36	56,13	37,13
F	58,47	54,14	42,64	66,64	62,98	47,96

III. KẾT LUẬN

Kết quả nghiên cứu về đổi mới PPGD BD này cho thấy: 1) Các PPGD BD truyền thống chủ yếu có những vấn đề như địa điểm đào tạo lạc hậu, PPGD đơn lẻ, thiếu khái niệm giảng dạy, GV không đủ chuyên nghiệp và SV thiếu hứng thú; 2)

SV và một số GV không có đủ kiến thức làm hạn chế hiệu quả giảng dạy; 3) SV ít quan tâm đến lớp BD do một số GV thiếu chuyên nghiệp và quan tâm đến việc giảng dạy. GV không thể cung cấp một môi trường giảng dạy chất lượng cao và tăng cường sự thu hút của các lớp BD.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Tiếng Việt: 1. Nguyễn Đức Văn (2007). *Phương pháp toán thống kê trong TDTT*. NXB TDTT.
- Tiếng Anh: 2. Chiba R, Takakusaki K, Ota J, et al (2016). *Human upright posture control models based on multisensory inputs; in fast and slow dynamics*. Neuroscience Research. 104, no. 6, 96–104.
3. Fan B (2018). *On the teaching reform of physical training course from micro course perspective*. Journal of Hunan Institute of technology. 18, no. 2, 86–88.
4. Lawler JM, Rodriguez DA, Hord JM (2016). *Mitochondria in the middle: exercise preconditioning protection of striated muscle*. The Journal of Physiology. 594, no. 18, 5161–5183
5. Vetter RE, Yu H, Foose AK (2017). *Effects of moderators on physical training programs: a bayesian approach*. The Journal of Strength & Conditioning Research. 31, no. 7, 1868–1878.