



CHUYÊN ĐỀ

Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học trực tuyến môn Ngữ văn

Người biên soạn: Trịnh Văn Quỳnh

Giáo viên tổ Ngữ văn

NAM ĐỊNH - 2021

MỞ ĐẦU

- **Xu hướng dạy học hiện đại:** Thực tế đời sống, những thiết bị công nghệ như máy tính, điện thoại đã tác động đến cách sống, cách làm việc của chúng ta nhất là trong các mối quan hệ, cách thức giao tiếp, tương tác với gia đình, với bạn bè...

Môi trường học tập cần thiết cho học sinh trong thế kỉ XXI có mục tiêu giúp học sinh phát triển những kĩ năng cơ bản để sử dụng trong cuộc sống và công việc của thời đại công nghệ. Thiên chức của người giáo viên còn là ảnh hưởng và định hình thế giới trong trường học này là nuôi dạy các thế hệ tương lai. Giáo dục là cách thức để giúp con người thích ứng với những thay đổi rất nhanh của thực tiễn xã hội.

- **Tình hình thế giới luôn thay đổi:** có nhiều thách thức đặt ra cho con người như sự bùng nổ thông tin, vấn nạn an ninh mạng, tin giả tin xấu không được kiểm soát; sự bùng nổ và lan tràn của dịch bệnh; tình trạng biến đổi khí hậu các hiện tượng thời tiết cực đoan như nắng nóng, hạn hán, lũ lụt; thiếu hụt về năng lượng và lương thực dịch bệnh cũng như những xung đột chính trị tồn tại ở nhiều nơi trên thế giới.

Điều đó đòi hỏi con người phải giải quyết và thích ứng linh hoạt. Những thiết kế môi trường giáo dục cho học sinh trong thế kỷ XXI bao gồm học tập và kiểm tra đánh giá trong tâm không chỉ là học sinh nắm vững nội dung mà còn phải thiết kế một môi trường học tập để học sinh có thể làm việc cùng nhau và giải quyết các vấn đề thực tiễn.

Xu hướng nghề nghiệp trong tương lai là một động lực để thay đổi. Công nghệ ngày nay làm giảm thiểu các nghề nghiệp lao động chân tay, cũng dẫn đến sự gia tăng thất nghiệp ở một số ngành. Có một nhu cầu lớn lượng lao động có kĩ năng công nghệ, tư duy sâu sắc và giao tiếp tốt, có kĩ năng tự học trong suốt quá trình làm việc. Nhiều công ty ngày nay không chỉ mong đợi người trẻ không chỉ có kiến thức căn bản, trình độ học vấn vượt trội mà còn có những kĩ năng của thế kỉ XXI.

- **Đặc điểm của học sinh:** Mọi người đều thừa nhận rằng, giới trẻ ngày nay được sinh ra trong môi trường công nghệ - một thế giới kĩ thuật số, nơi mà Internet đang lan rộng, các công cụ kĩ thuật số rất nhiều. Những người trẻ tuổi sử dụng các công cụ kĩ thuật số này trong đời sống hàng ngày bên ngoài trường học rất nhiều. Tuy nhiên việc sử dụng các công cụ này trong trường học thường bị hạn chế. Vì thế xu hướng sử dụng các công cụ kĩ thuật số tham gia vào các hoạt động giáo dục có ý nghĩa ngày càng phổ biến.

- **Yêu cầu của lí luận dạy học:** Có nhiều kĩ năng cho môi trường cạnh tranh và kết nối toàn cầu này. Bộ kĩ năng cơ bản mà giáo dục hiện đại hướng tới bao gồm: Có nhận thức về thế giới, tiếp cận thông minh hơn về các nguồn thông tin, có kĩ năng xã hội tốt, khả năng giải quyết vấn đề, làm việc như một phần của nhóm và cuối cùng là có thể trở thành một người học suốt đời.

Chương trình giảng dạy 21CLD mô tả sáu tiêu chuẩn đánh giá cách học của thế kỷ 21, mỗi tiêu chuẩn thể hiện một kỹ năng quan trọng để học sinh phát triển. Đó là: Sự hợp tác, Giao tiếp có kỹ năng, Xây dựng kiến thức, Tự điều chỉnh, Đổi mới và giải quyết vấn đề trong thế giới thực, Sử dụng CNTT trong học tập. Cho dù công việc học tập diễn ra trong môi trường nào thì cũng đều phải hướng tới người học. Học sinh được khuyến khích đặt câu hỏi và tham gia đối thoại xã hội. Trong những trường hợp như vậy giáo viên có vai trò như một người đồng sáng tạo. Giáo viên không còn là một nguồn kiến thức, chia nhỏ kiến thức và trình bày nó cho học sinh. Trong môi trường công nghệ, giáo viên cần có nhận thức về cách học của học sinh, hiểu được các nguồn lực sẵn có bao gồm cả công nghệ thông tin và truyền thông. Giáo viên cũng cần có cách tiếp cận hợp tác, chấp nhận sự thay đổi và tính linh hoạt của các phương pháp và hoạt động dạy học. Ngoài ra giáo viên còn cần phát triển các mối quan hệ hiệu quả, hỗ trợ sự tương tác của các học sinh trong học tập. Và cuối cùng giáo viên cần thực hành giảng dạy một cách đa dạng có thể kết hợp giữa trực tuyến và trực tiếp, dạy học phân tán hay dạy học tập trung.

Với những đặc điểm về lí luận và thực tiễn nêu trên, chúng tôi nhận thấy việc phát huy những năng lực công nghệ của học sinh, chuyển đổi số các nội dung và hoạt động học tập, thiết kế môi trường dạy học trực tuyến là vô cùng cần thiết. Trong chuyên đề này chúng tôi sẽ phân tích và làm rõ các ứng dụng CNTT gắn với nội dung, hoạt động dạy học cụ thể của bộ môn Ngữ văn.

NỘI DUNG

1. Ý nghĩa của việc ứng dụng CNTT trong dạy học trực tuyến

- Công nghệ giúp truy cập tức thời tới các nguồn tri thức

Từ tri thức phổ thông đến tri thức học thuật đều có thể dễ dàng tìm kiếm và áp dụng trong quy trình giảng dạy thông qua các hệ thống tra cứu của thư viện, các công cụ tìm kiếm như Google Search, Google Scholars, Google books các cơ sở dữ liệu học thuật Scopus, các mạng xã hội Academy, Research Gates...

- Công nghệ phù hợp, hấp dẫn và gắn kết người học.

Các thiết bị như máy tính, điện thoại thông minh đều là những công cụ mà người học có thể sử dụng ở nhà thông qua các ứng dụng. Do đó người học sẽ thoải mái và tích cực hơn khi dùng các công cụ này để kết nối với bạn học, thầy cô và nhà trường. Sử dụng công nghệ trong lớp học giúp người học dễ dàng biểu thị mối quan tâm, sự chú ý, những mong đợi và thái độ tích cực với việc học.

- Công nghệ giúp người học linh hoạt và thích ứng nhanh trong công việc tương lai

Tính linh hoạt và di động đang là một đòi hỏi cấp thiết của thực tiễn thực hành nghề nghiệp. Sinh viên sử dụng công nghệ trong lớp học sẽ thích ứng nhanh với việc sử dụng

công cụ đó khi đi làm. Không chỉ dừng ở kỹ năng số, người học được rèn luyện kỹ năng mềm, tư duy phản biện, khả năng nghiên cứu độc lập và thành thạo khi phối hợp sử dụng các công nghệ khác nhau.

- Công nghệ giúp tạo lập môi trường học tập tích hợp

Việc sử dụng giáo trình điện tử, tổ chức thi và nộp bài trực tuyến giúp giảm chi phí cho việc in ấn và mua học liệu giấy. Ngoài ra, người học thực sự thích thú việc học đồng thời cả trực tuyến trên mạng và trực tiếp trên lớp. Bên cạnh đó các công cụ công nghệ sẵn có giúp giáo viên tổ chức giờ học một cách thân thiện, vui vẻ và hiệu quả.

Các PTDH không chỉ dừng lại ở chức năng minh họa trực quan mà thông qua những minh họa trực quan đó tạo nên động cơ tích cực cho người học. GV có thể sử dụng các PTDH đơn giản có tính chất nghịch lý để tạo nên những tình huống có vấn đề. Từ đó kích thích những tranh luận, những ý kiến quan điểm cá nhân của HS, sự tò mò hứng thú khám phá kiến thức.

2. Những vấn đề cần lưu ý khi sử dụng công nghệ trong dạy học trực tuyến

- Ngộ nhận sử dụng CNTT sẽ giúp HS tiếp thu được nhiều kiến thức hơn.

GV khi thiết kế giảng dạy ĐPT luôn cố gắng đưa thật nhiều ĐPT vào bài giảng của mình bao gồm các yếu tố rất tích cực như hoạt hình, video chuyển động, đồ họa đầy màu sắc hiển thị, âm thanh nền, âm nhạc. Trong khi người học thường quá tải trước những thông tin mà GV mang tới. Người học có thể cảm thấy những nội dung không liên quan hoặc phiền nhiễu hoặc nỗ lực xử lý thông tin dư thừa. Mayer trong cuốn sách của mình đã mô tả và đưa ra những bằng chứng rằng những bài học có ứng dụng CNTT bao gồm cả trực quan và giải thích của GV dựa trên văn bản đã có sẵn được trình bày tách biệt không liên tiếp về thời gian có vẻ quá tải bộ nhớ làm việc của nhiều HS và giảm hiệu quả học tập của họ. Ngược lại việc bổ sung đề cương, mô tả trước (cung cấp hỗ trợ làm chủ theo dõi và nhận thức nhiều hơn cho các học viên mới làm quen, sau đó truyền tải từ từ khi họ đạt được năng lực nhất định) tăng mức độ hiệu ứng tác động lên người học.

Học liệu và thông tin mà người học tìm được không phải lúc nào cũng có chất lượng và nội dung phù hợp. Internet là một thế giới thông tin hỗn tạp. Cần hướng dẫn học sinh xác định đúng các nguồn thông tin phù hợp, cũng như nhận diện được những nguồn không đáng tin cậy. Định hướng sử dụng, khai thác và chuyển hoá các nguồn thông tin dữ liệu chất lượng.

- Ngộ nhận sử dụng CNTT sẽ giúp HS hứng thú hơn với bài học.

Các nhà nghiên cứu cũng nghi ngờ về việc dạy học trên nền tảng CNTT tạo thêm nhiều động lực cho người học so với dạy học truyền thống và giáo viên trực tiếp. HS hứng thú hơn, hấp dẫn hơn với các bài dạy có sử dụng CNTT, HS có xu hướng chọn chúng khi có các tùy chọn nhưng sự quan tâm của HS không dẫn đến việc HS sẽ học tập nhiều hơn. Pintrich và Schunk (2002) trong đánh giá của họ nghiên cứu về động lực đã

định nghĩa về động lực bao gồm: (1) lựa chọn tích cực (chủ động bắt đầu làm điều gì đó mà trước đây "dự định" nhưng vẫn chưa bắt đầu), (2) kiên trì (tiếp tục làm việc để đạt được mục tiêu, mặc dù phiền nhiễu hoặc gặp khó khăn khi chinh phục mục tiêu) và (3) nỗ lực tinh thần là “số lượng thụ động mà đầu tư vào học tập bao gồm các công sức, thời gian và chi phí”.

HS ban đầu có thể hấp dẫn bởi các bài giảng online như dễ truy cập, linh hoạt thời gian và không bị kiểm soát cá nhân, có thể chủ động tạm dừng hoặc di chuyển giữa các phần. Tuy nhiên sự hấp dẫn ban đầu có thể tạo tác dụng ngược khi học sinh tham gia học tập cùng với môi trường CNTT. Kỳ vọng này dẫn đến đầu tư các mức độ tinh thần thấp hơn, và mức độ thành quả thấp hơn, khi so sánh với điều kiện giảng dạy được coi là đòi hỏi nhiều hơn. Nói cách khác, GV có thể sử dụng CNTT như một cách thu hút HS vào bài dạy nhưng không đồng nghĩa sẽ hấp dẫn HS suốt bài học.

Ngược lại công nghệ có thể làm phân tán người học trong lớp học. Trong lúc giáo viên giảng bài, học sinh thường có xu thế giảm tập trung khi họ đồng thời sử dụng máy tính bàn hoặc máy tính bảng, điện thoại thông minh cho những mục đích ngoài học tập. Cần có các quy định và hướng dẫn người học tuân thủ các nguyên tắc sử dụng máy tính trong giờ học.

- Ngộ nhận dạy học sử dụng CNTT có thể hỗ trợ HS tự học trong môi trường học tập không có hướng dẫn.

Mousavi, Low, & Sweller, 1995; Sweller & Chandler, 1994 trong nghiên cứu của mình đã chỉ ra rằng có nhiều yêu cầu và màn hình hiển thị quá phức tạp sẽ khiến bộ nhớ làm việc quá tải nguy cơ sẽ gây ra mặc định nhận thức tự động, HS không có phản hồi mà tiếp thu một chiều, nỗ lực tinh thần vì thế giảm và không hướng tới các mục tiêu bài học. Khi thử thách vừa phải với mục tiêu và nhiệm vụ học tập được trình bày, nỗ lực tinh thần tăng lên. Khi nhận được nhiệm vụ quá dễ dàng hoặc khó khăn, nỗ lực tinh thần giảm triệt để.

HS mong rằng họ sẽ nhận được nhiều hướng dẫn hơn của GV thông qua các kết nối và hình thức liên lạc. Trong cuộc khảo sát trong cuốn cẩm nang Giáo dục thể hệ Net [88] của Kennedy (2009) về một nhóm học sinh trực tuyến, 68% trong số 40 người được hỏi cho biết họ đã đăng ký trực tuyến thay vì tự học bởi vì họ muốn có phản hồi của GV hướng dẫn và hướng dẫn thông qua khóa học. Phần lớn học sinh cũng tin rằng GV hướng dẫn có thể nâng cao việc học của họ trong khóa học. Vì thế động lực học tập sẽ giảm xuống nếu không có sự tương tác và phản hồi với GV nhất là trong các tình huống khó khăn và giải quyết các vấn đề vướng mắc.

Đồng thời không phải học sinh nào cũng có điều kiện để sử dụng các tài nguyên công nghệ.

- *Ngộ nhận dạy học trực tuyến (online) có thể thay thế hoàn toàn GV trong môi trường thực tiễn.*

Công nghệ có thể làm học sinh tách khỏi các tương tác xã hội thực. Thay vì đến thư viện, phòng thí nghiệm để học tập và nghiên cứu với học liệu và tương tác thực, sinh viên có thể chỉ ở nhà, vào internet để tìm kiếm thông tin. Để khắc phục điều này, cần tạo ra các bài tập tại lớp với yêu cầu học sinh sử dụng đồng thời cả các công cụ công nghệ và các bài thuyết trình miệng, các hoạt động làm việc nhóm, và các trải nghiệm xã hội thực tế.

Đặc biệt, công nghệ chỉ là công cụ, phương tiện và không thể thay thế giảng viên ở những khía cạnh xúc cảm và sáng tạo. Việc ứng dụng CNTT có thể tốn nhiều thời gian, công sức, nhưng trong giáo dục công nghệ có thể đem đến cho giáo viên những trải nghiệm mới, phát kiến mới, phương thức mới trong giảng dạy và tương tác, phối hợp với học sinh.

Vào năm 2014, Clark đã bổ sung thêm trong nghiên cứu của mình 5 ngộ nhận thường gặp khác: học tập trong môi trường trực tuyến nâng cao khả năng tự chủ và kiểm soát được tiến trình học tập; thúc đẩy tư duy bậc cao; tiếp thu thông tin phong phú một cách tự nhiên; tính tương tác cao; tạo môi trường và hoạt động học tập thực tế.

Chúng tôi đánh giá rằng bất cứ phương tiện cũng như phương pháp dạy học nào cũng có những ưu điểm và hạn chế. Dạy học có ứng dụng CNTT trong môi trường trực tuyến vẫn phải đảm bảo các yếu tố quan trọng của lý luận dạy học như động lực học tập, sự hứng thú, sự chủ động, sự tự học và quan trọng nhất là nguyên tắc lấy học sinh làm trung tâm. Gv cần tránh lối giảng dạy một chiều, thụ động.

3. Các công cụ hỗ trợ xây dựng kế hoạch dạy học trực tuyến

3.1 Các công cụ khảo sát

Trước khi tổ chức giảng dạy, giáo viên có thể tham khảo các câu hỏi dưới đây để xây dựng phiếu khảo sát học sinh:

- Thông tin cá nhân: Tôi là ai? Năng khiếu, sở thích? Trình độ, kinh nghiệm?
- Mối quan tâm, nhu cầu, mục tiêu của HS là gì?
- Mong đợi của họ đối với nội dung bài học? đối với giáo viên là gì?
- Phương pháp giảng dạy nào sẽ có khả năng thu hút học sinh tham gia nhất?
- Đánh giá kỹ năng đầu vào?

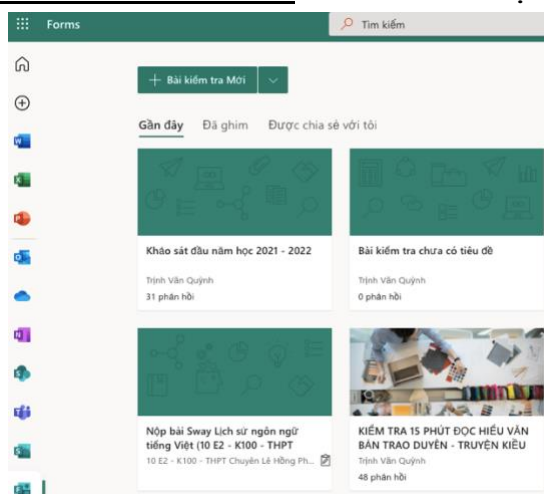
Microsoft Form là một công cụ miễn phí tích hợp trong O365 cho phép giáo viên lập các biểu mẫu khảo sát, bài kiểm tra trắc nghiệm và phục vụ nghiên cứu khảo sát.

Công cụ hỗ trợ này hỗ trợ việc thống kê mô tả dữ liệu. Người dùng có thể truy cập dữ liệu online mọi lúc hoặc xuất dữ liệu dưới dạng bảng tính excel.

Một vài điểm lưu ý: mỗi bảng hỏi nên chỉ có tối đa 15 câu hỏi, mỗi câu hỏi chỉ tập trung vào 1 nội dung/đối tượng hỏi, không hỏi thông tin riêng tư của người học.

Ví dụ trước khi tham gia bài học về lí thuyết đọc hiểu văn bản, GV thực hiện 1 bài khảo sát về nhu cầu đọc, sở thích đọc của người học.

Bước 1: Truy cập <https://www.office.com> vào Form và tạo bài kiểm tra mới

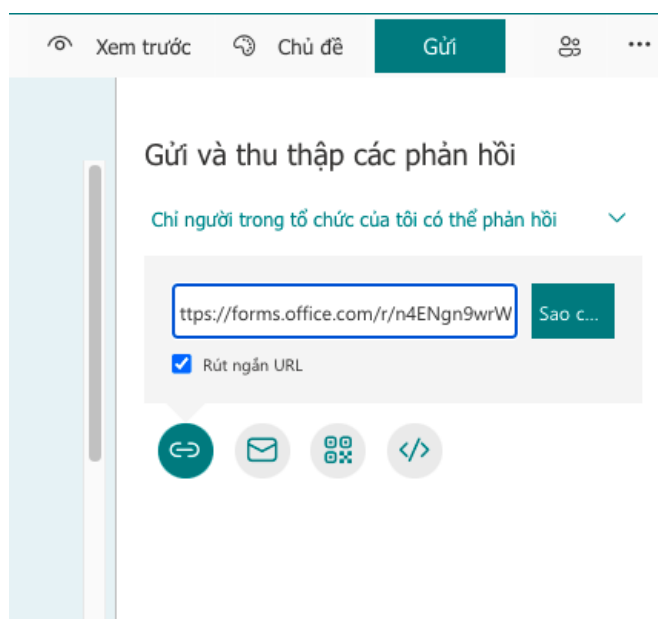


Bước 2: Tạo tiêu đề và thêm câu hỏi:

The image shows a form titled 'Khảo sát về nhu cầu, sở thích đọc sách của người học'. It contains a question: '1. Số lượng sách em đọc trong 1 năm?'. Below the question are four radio button options: 'Không đọc sách', '1 - 3 cuốn', '3-10 cuốn', and 'Trên 10 cuốn'. At the bottom, there is a '+ Thêm mới' button.

Thay vì hỏi em có thích đọc sách không, GV nên đặt câu hỏi về số lượng sách em đọc trong 1 năm để phân tích, đánh giá

Bước 3: gửi mẫu khảo sát tới HS, chọn rút ngắn URL để link gọn gàng hơn



3.2 Các công cụ khởi động

Hoạt động khởi động không chỉ là kiểm tra, huy động kiến thức đã biết đã học liên quan đến nội dung bài học; đồng thời giúp HS định hướng nội dung bài học, đưa ra các tình huống mâu thuẫn, có vấn đề bước đầu giải quyết vấn đề đặt ra trong bài học.

Nếu tổ chức tốt hoạt động Khởi động một cách đa dạng, linh hoạt thì sẽ tạo hứng thú học tập, giúp các em chủ động khám phá cái đẹp của ngôn từ, cảm xúc và giá trị tư tưởng của mỗi bài học, phát triển tốt các năng lực chung và năng lực đặc thù của bộ môn Ngữ văn.

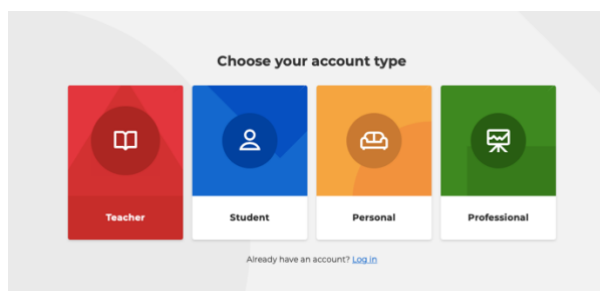
Có nhiều ý tưởng cho hoạt động khởi động như tổ chức xem một video chứa thông điệp khơi mở tới bài học, xem một hình ảnh sử dụng để liên kết với bài học trước đó và kích thảo luận, tóm tắt; đưa ra một vấn đề có lỗi và yêu cầu học sinh nhận diện những điểm lỗi và sau đó giải thích lý do.

Tổ chức trò chơi là một hình thức khởi động phổ biến. Theo Halloween (1989) cho rằng: “Các trò chơi tăng cường động cơ học tập cho học sinh ở mức độ lớn hơn so với sách giáo khoa thông thường hay các tài liệu học tập”. Trong môn Ngữ văn trò chơi ô chữ thường xuyên được sử dụng. Trò chơi có chứa các từ khóa hoặc thông tin có thể sử dụng các manh mối/định nghĩa để kích hoạt những kiến thức trước đó.

Các hình thức trò chơi này trong môi trường công nghệ tỏ ra hiệu quả khi huy động được sự tham gia của tất cả các em HS trong lớp học. Kahoot và Quizizz là hai phần mềm hỗ trợ học tập miễn phí dựa trên nền tảng trò chơi và được sử dụng như một hệ thống lớp học tương tác. Kahoot và Quizizz hỗ trợ người dùng tạo trò chơi như các bài kiểm tra trắc nghiệm, trả lời ngắn, trả lời dài có thể tích hợp hình ảnh, video một cách dễ dàng, nhanh chóng. Ngoài mục đích khởi động thì 2 phần mềm này còn dùng như một hình thức kiểm tra, thảo luận, khảo sát và điểm danh lớp học.

Hướng dẫn sử dụng Kahoot:

- Bước 1: Truy cập <https://kahoot.com/> và đăng kí (sign up)



- Bước 2: Chọn Creat để tạo câu hỏi



Tích vào dấu tròn để đánh dấu câu trả lời đúng, thêm hình ảnh sinh động
Chọn Add Question để thêm câu hỏi Quizz (trắc nghiệm 4 phương án)

- Bước 3: Hoàn thành chọn Done

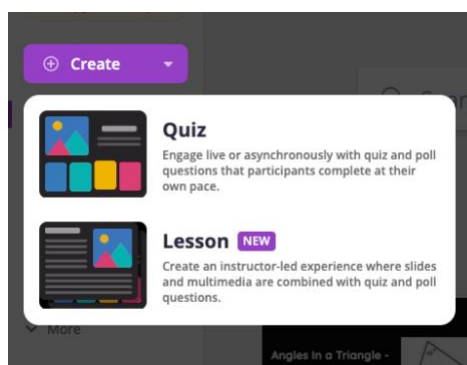
Sau đó ấn Play, chia sẻ mã để học sinh để cùng chơi

HS trả lời câu hỏi xem ai nhanh hơn, GV giải thích sau mỗi câu hỏi.

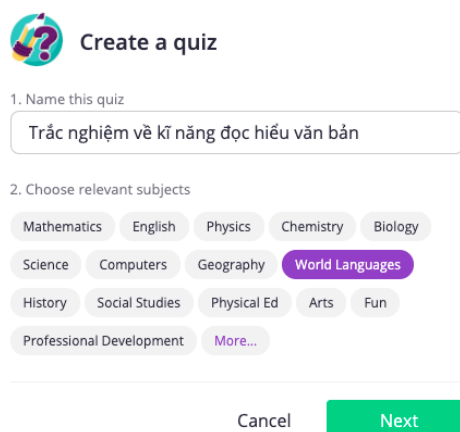
Tương tự với phần mềm Quizizz

- Bước 1: Truy cập <https://quizizz.com/> đăng nhập bằng tài khoản Google hoặc O365

- Bước 2: Chọn creat để thêm câu hỏi



Chuyên đề: Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học trực tuyến môn Ngữ văn



Create a quiz

1. Name this quiz

Trắc nghiệm về kĩ năng đọc hiểu văn bản

2. Choose relevant subjects

Mathematics English Physics Chemistry Biology

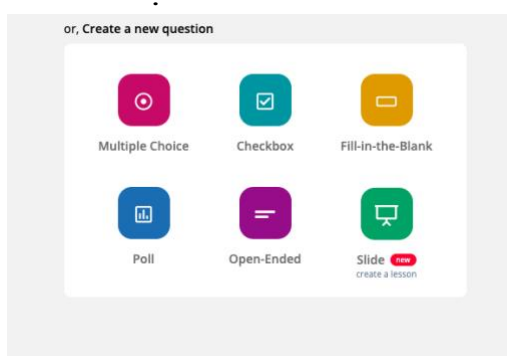
Science Computers Geography **World Languages**

History Social Studies Physical Ed Arts Fun

Professional Development More...

Cancel Next

Đặt tên cho chủ đề

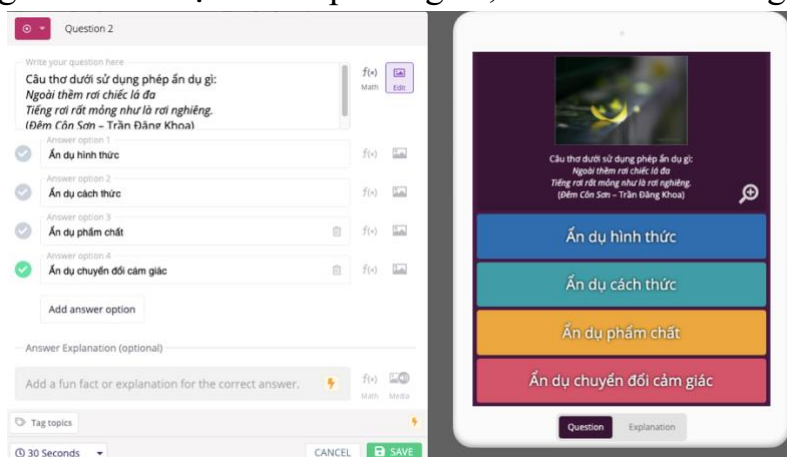


or, Create a new question

Multiple Choice Checkbox Fill-in-the-Blank

Poll Open-Ended Slide create a lesson

Có nhiều dạng câu hỏi: chọn nhiều phương án, điền vào chỗ trống, câu hỏi mở...



Question 2

Write your question here

Câu thơ dưới sử dụng phép ẩn dụ gì:
Ngoài thêm rơi chiếc lá đa
Tiếng rơi rất mỏng như là rơi nghiêng.
(Đêm Cồn Sơn – Trần Đăng Khoa)

Answer option 1
✓ Ấn dụ hình thức

Answer option 2
✓ Ấn dụ cách thức

Answer option 3
✓ Ấn dụ phẩm chất

Answer option 4
✓ Ấn dụ chuyển đổi cảm giác

Add answer option

Answer Explanation (optional)

Add a fun fact or explanation for the correct answer.

Tag topics

30 Seconds

CANCEL SAVE

Thêm câu hỏi, tích xanh vào phương án đúng, ấn save để lưu

Bước 3: Hoàn thành và tổ chức chơi

 Quiz details

1. Add a title image



Or paste image link

2. Select language

Vietnamese

3. Select grades

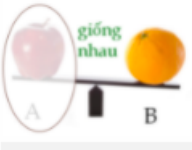
10th 12th

4. Who can see this quiz?

Public, visible to everyone

Cancel Save

Ấn save để lưu thông tin



QUIZ

Trắc nghiệm về kĩ năng đọc hiểu văn bản

0 plays

10th - 12th grade • World Languages

26 minutes ago by **Trịnh Văn Quỳnh**

0 Save Share Edit

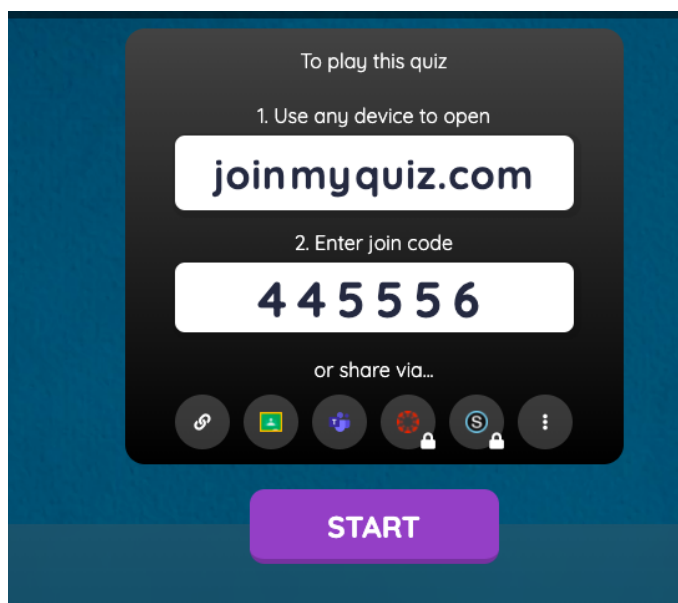
INSTRUCTOR-LED SESSION

Start a live quiz

ASYNCHRONOUS LEARNING

Assign homework

Chọn Start a live quiz để bắt đầu chơi



Hướng dẫn học sinh truy cập joinmyquiz.com và điền mã để chơi

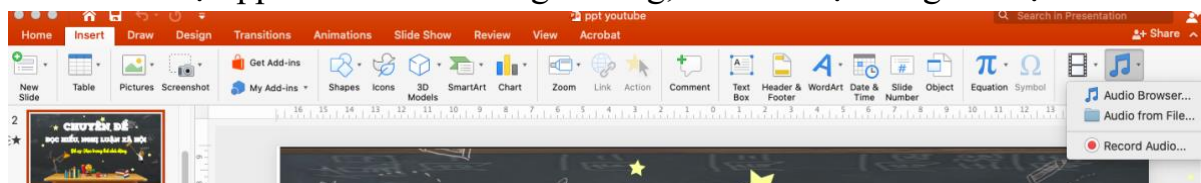
3.3 Các công cụ hỗ trợ xây dựng bài giảng video

Việc xây dựng bài giảng video giúp cho GV có thể dạy các lớp có số lượng người học lớn (đôi khi là các lớp học trực tuyến) giúp truyền tải kiến thức một cách trực quan, khoa học. Người học có thể học ở bất cứ nơi đâu và bất cứ khi nào, có thể xem lại bài học để củng cố kiến thức một cách dễ dàng.

Ngoài ra xây dựng bài giảng video còn là nền tảng cho xây dựng lớp học đảo ngược (flipped classroom) và là công cụ thúc đẩy việc tự học của người học.

Đối với Power point GV có thể thực hiện theo các bước sau:

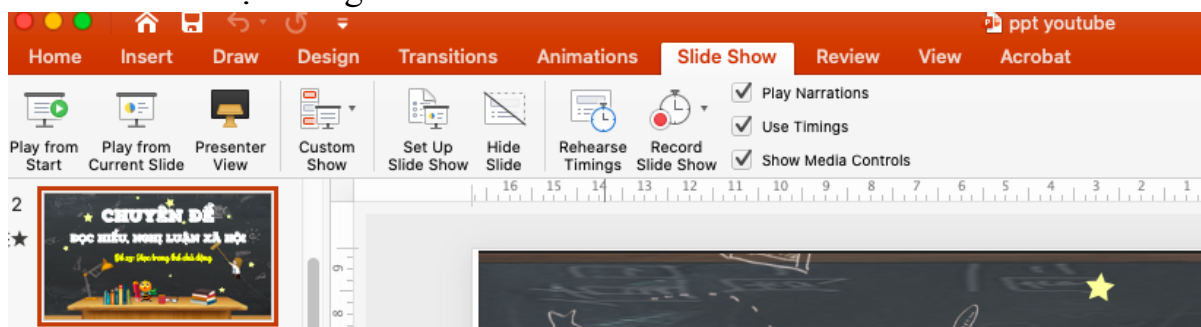
- Bước 1: soạn ppt trình chiếu thông thường, có chứa nội dung bài học



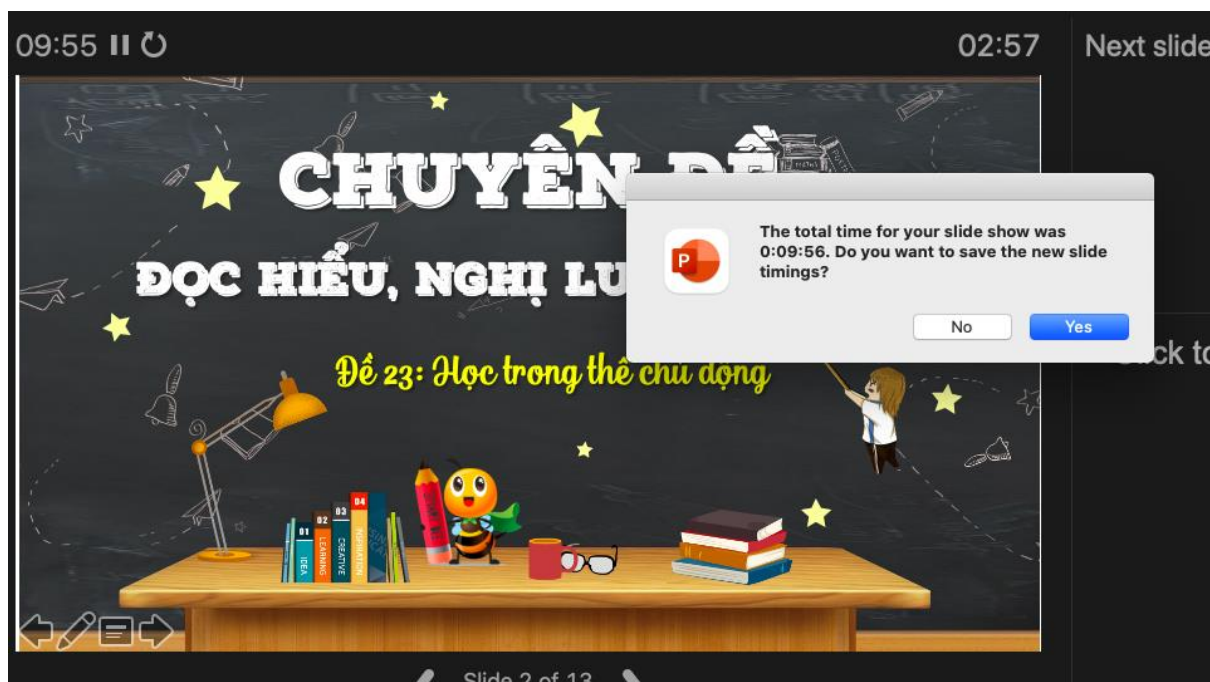
Có thể thu âm trước và chèn vào mục audio from file

Hoặc thu âm trực tiếp vào mục Record Audio

- Bước 2: Cài đặt thời gian trình chiếu

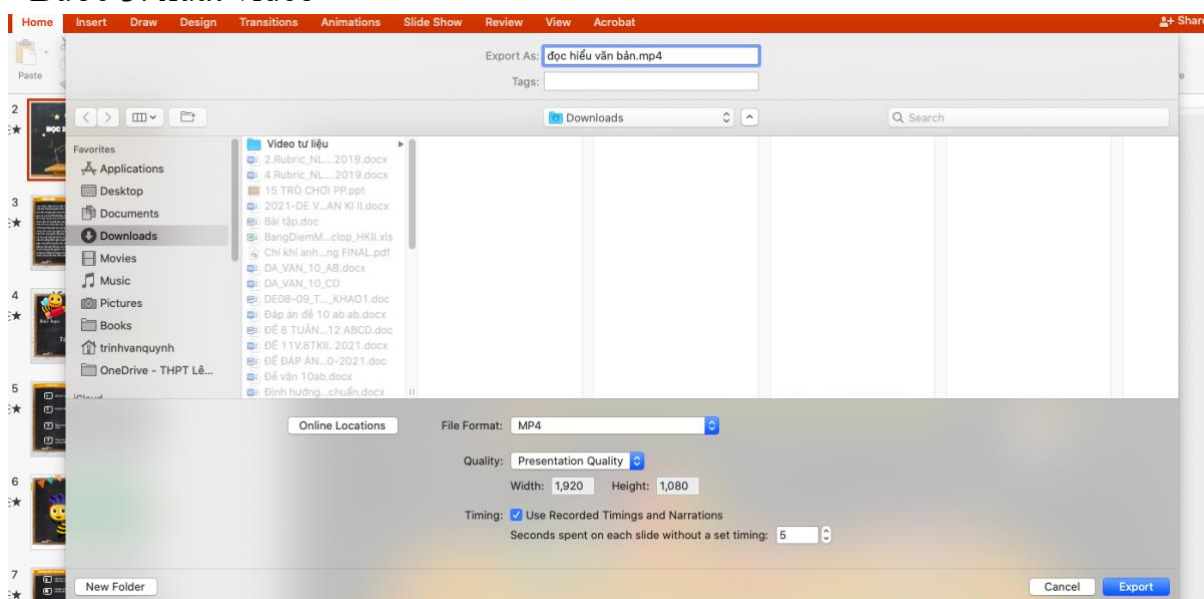


Chọn Rehearse Timings để cài đặt thời gian cho từng slide



Kết thúc trình chiếu chọn Yes để lưu thời gian

- Bước 3: xuất video



Trên thanh menu File, chọn Save để đảm bảo tệp của bạn đã được lưu trong định dạng bản trình bày PowerPoint (.pptx).

Bấm vào File > Export > Create a Video. (Hoặc trên tab Recording của thanh ribbon, bấm vào Export to Video.)

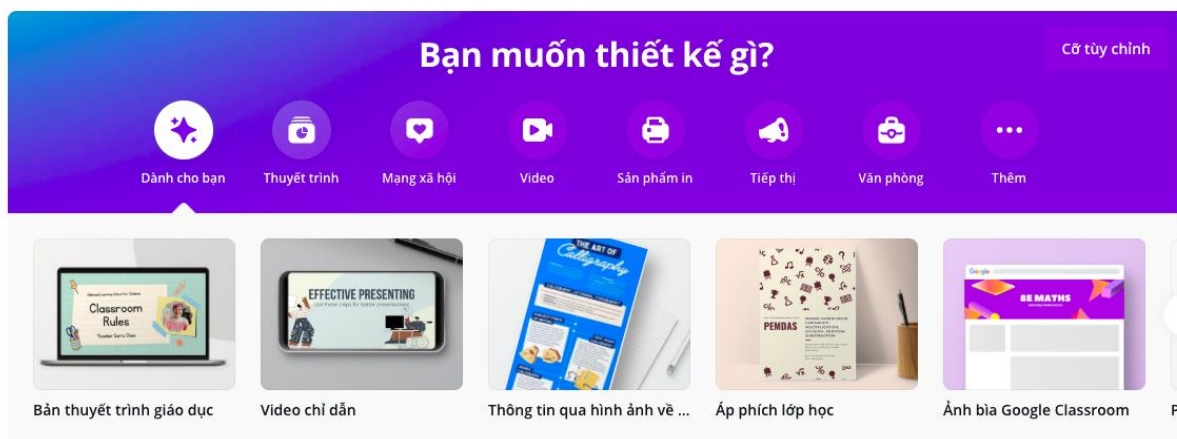
Trong hộp thả xuống đầu tiên bên dưới đầu đề Create a Video, chọn chất lượng video bạn muốn, điều này sẽ liên quan tới độ phân giải của video hoàn thiện. Chất lượng video càng cao thì kích thước tệp càng lớn.

Hướng dẫn trên phần mềm Canva

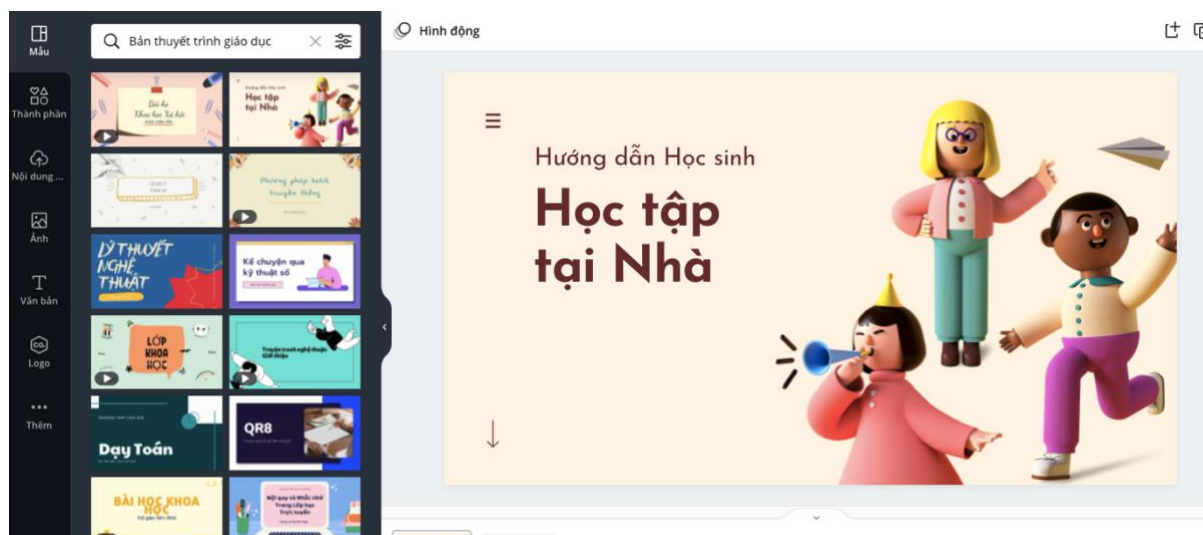
Canva là công cụ miễn phí (truy cập link và đăng nhập để nhận tài khoản pro <https://bom.to/XMgrxtBk>) hỗ trợ thiết kế đồ họa, sơ đồ tư duy, sản phẩm truyền thông (poster, banner, infographic,...) trực quan.

Canva sử dụng tối ưu cho việc minh họa bài giảng thông qua sản phẩm đồ họa, phát triển năng lực sáng tạo của người học thông qua hoạt động bài tập thiết kế sản phẩm đồ họa theo các nội dung học tập.

Bước 1: Truy cập canva.com, chọn loại hình sản phẩm đồ họa muốn thực hiện

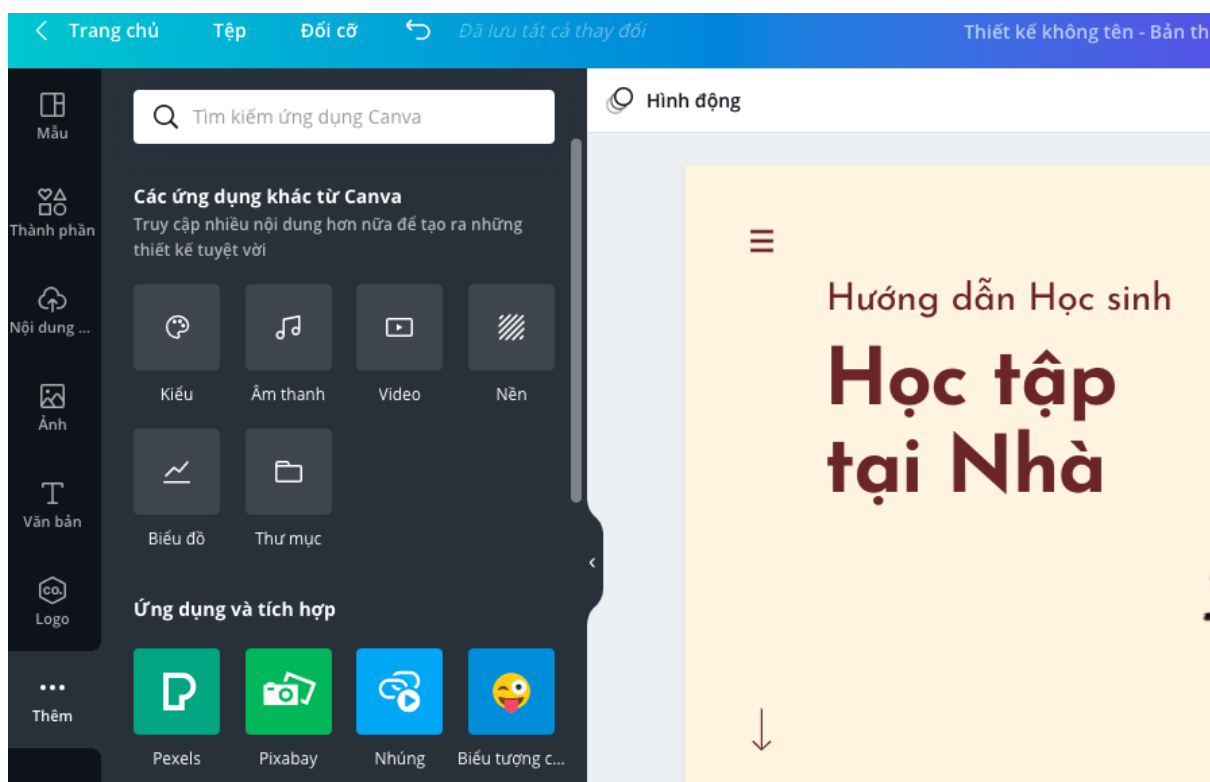


Bước 2: Chỉnh sửa về nội dung, kết hợp với hình ảnh, thêm các hiệu ứng

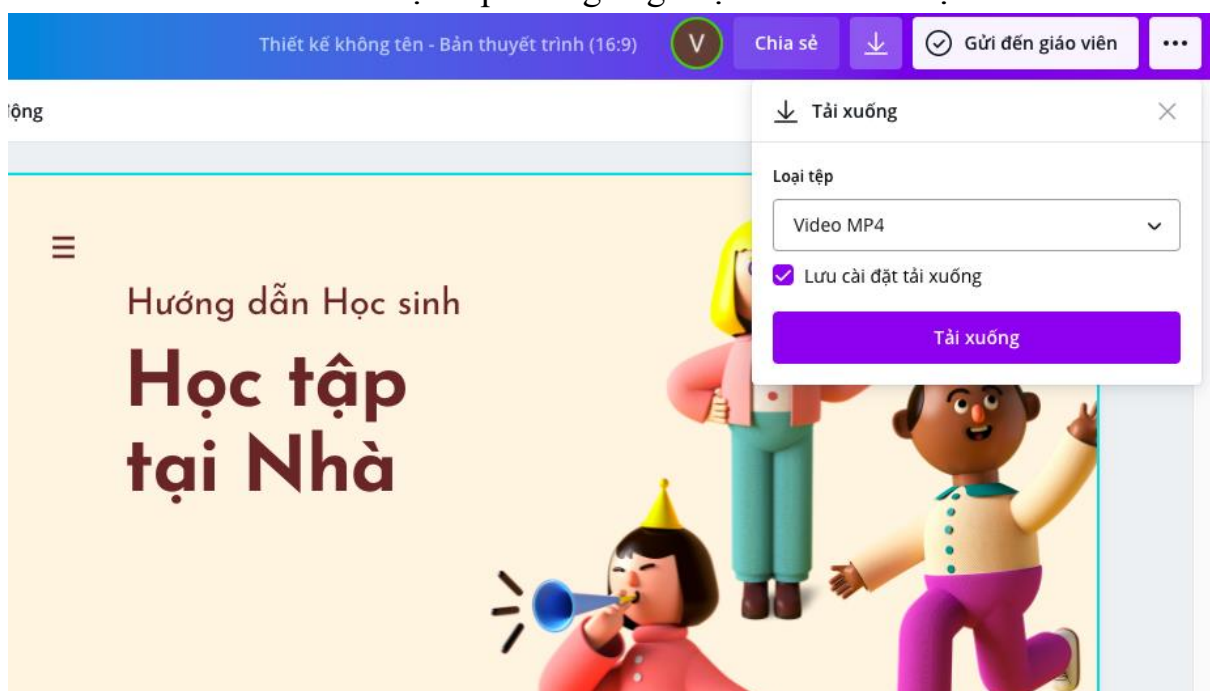


Nhiều mẫu trình diễn có sẵn hấp dẫn

Bước 3: Thêm âm thanh thu âm sẵn để thuyết minh bài học hoặc âm nhạc để bài học được thú vị hơn.



Bước 4: xuất ra file ảnh hoặc mp4 bài giảng hoặc chia sẻ tới học sinh



3.3 Các công cụ hỗ trợ thảo luận

Mentimeter là một ứng dụng tuyệt vời cho phép thầy cô sử dụng điện thoại di động hoặc máy tính bảng để bỏ phiếu, vote hay trả lời cho bất kỳ câu hỏi nào.

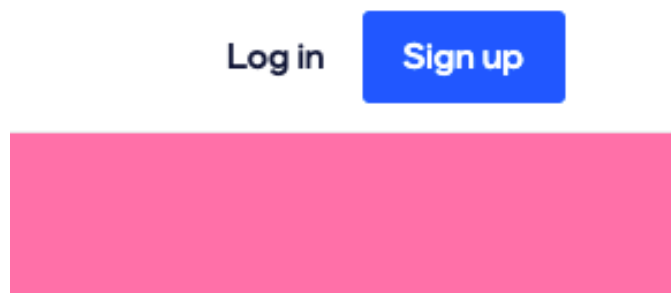
Cách thức hoạt động:

- Tạo câu hỏi của thầy cô
- Cho phép học sinh sử dụng điện thoại di động hoặc máy tính bảng của họ để vote hoặc điền câu trả lời

- Hiện thị kết quả.

Hướng dẫn sử dụng:

- **Bước 1:** Đăng ký tài khoản tại <https://www.mentimeter.com>



Chọn Log in hoặc Sign Up bằng tài khoản Google hoặc Microsoft

- **Bước 2:** Click vào “**New presentation**” để tạo bài Thuyết trình mới và đặt tên cho bài Thuyết trình của thầy cô.

My presentations



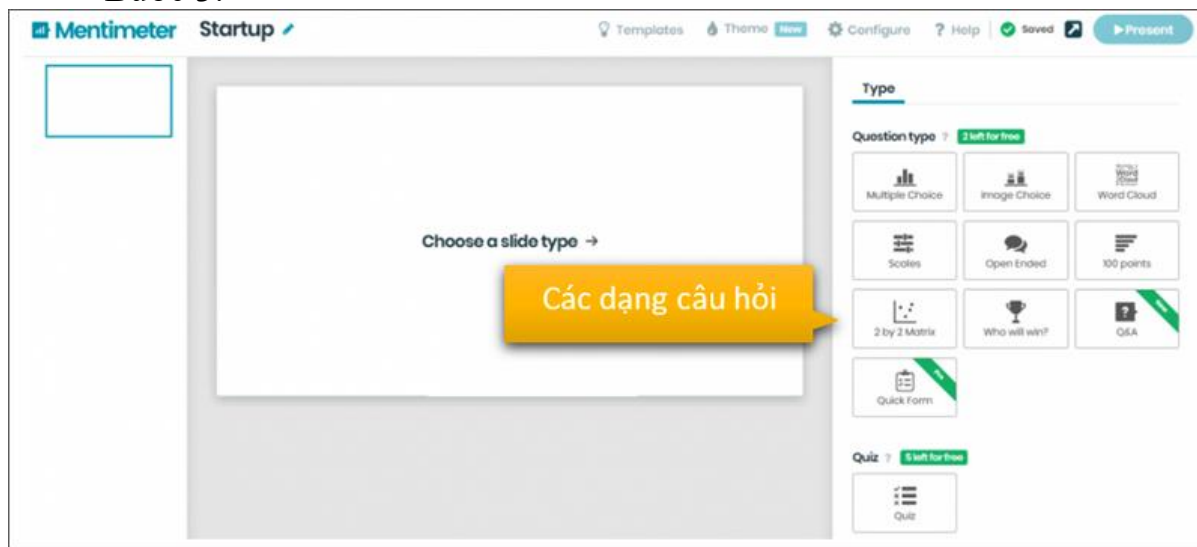
Create new presentation

Presentation name 100

Cancel Create presentation

Đặt tên cho trình chiếu

- Bước 3:



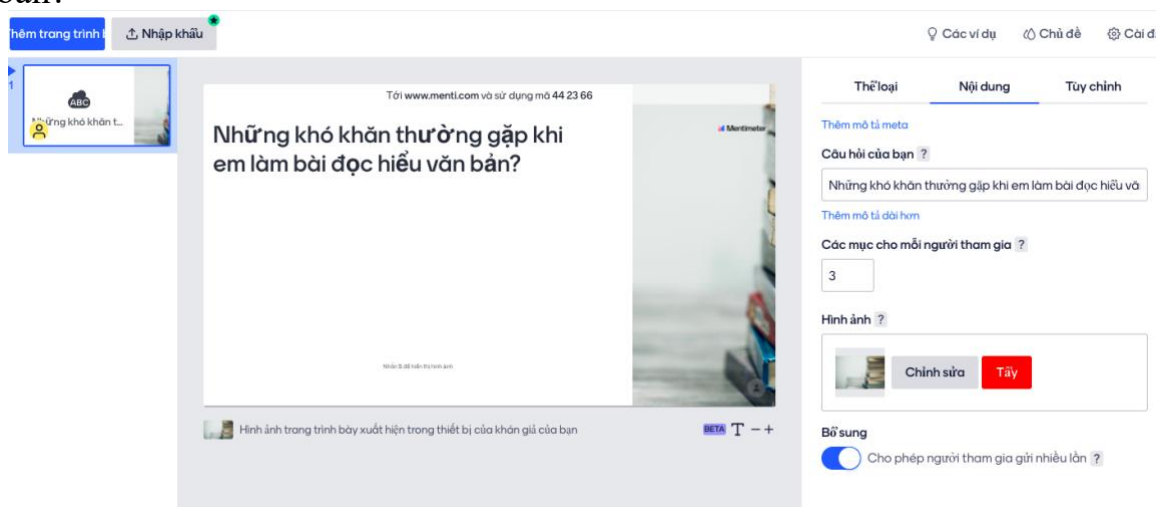
Chọn loại câu hỏi cần sử dụng

Type chứa các dạng câu hỏi để thầy cô lựa chọn bao gồm:

- Multiple choice chọn nhiều đáp án
- Image choice: chọn hình ảnh
- Word Cloud: liên kết từ
- Scales: cấp độ
- Open Ended: kết mở
- 100 Points: Thang 100 điểm
- 2 by 2 Matrix – Ma trận 2*2
- Who will win – Ai sẽ thắng
- Q&A: Hỏi đáp.

Thầy cô chọn dạng câu hỏi phù hợp, ví dụ như **“Multiple choice”**, gõ câu hỏi vào ô **“Your question”** và gõ các đáp án tại ô **“Options”** và nhấn vào **“Present”**.

Ví dụ: câu hỏi thảo luận về những khó khăn thường gặp khi em làm bài đọc hiểu văn bản?



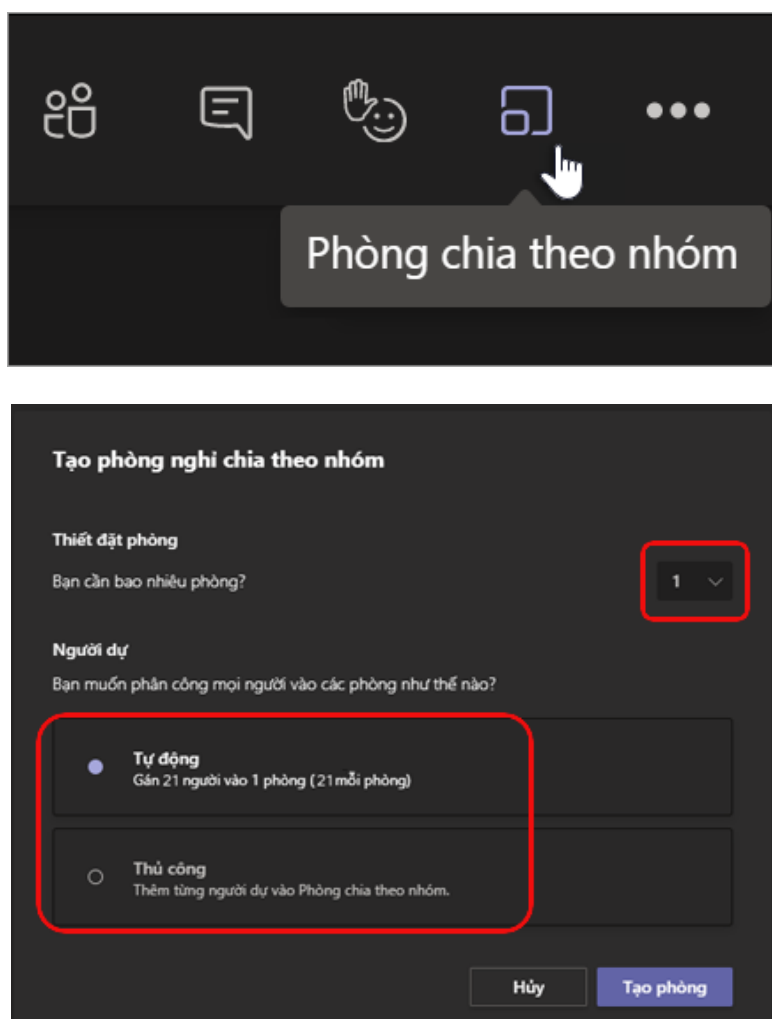
- Bước 4: Chia sẻ trình chiếu: Học sinh của thầy cô sẽ dùng điện thoại và truy cập vào địa chỉ: **www.menti.com** hoặc app **Mentimeter** trên điện thoại và sử dụng **mã Mentimeter** đưa ra. Mỗi một câu hỏi sẽ có một **code riêng**, trả lời nhiều câu hỏi thì lần lượt nhập từng code của mỗi câu hỏi đó.

Sau khi trình chiếu GV gọi HS nêu ý kiến và thảo luận về các từ khoá đó.

3.4 Các công cụ hỗ trợ làm việc nhóm

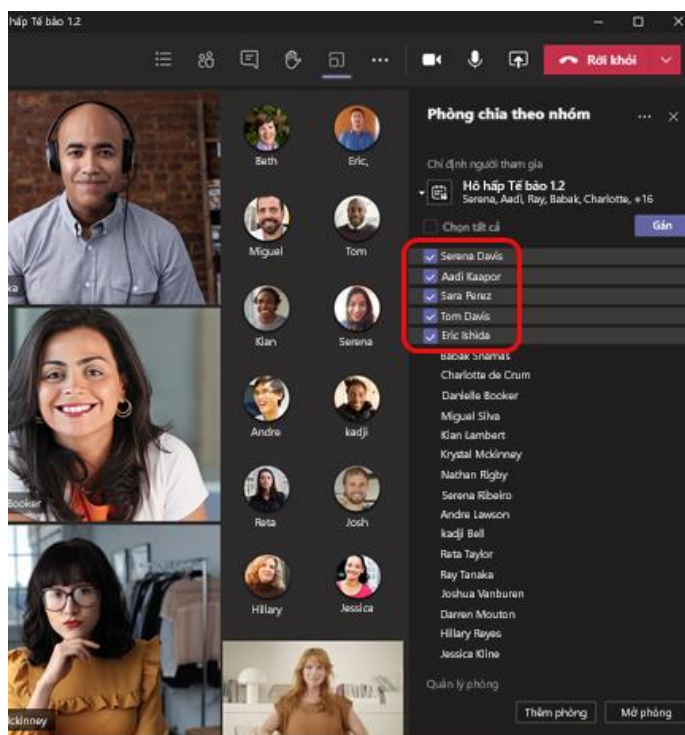
Phân chia nhóm trên teams

- Bước 1: Khi GV và HS đã tham gia teams, ấn **Phòng chia theo nhóm** từ điều khiển cuộc họp của bạn. Chọn số lượng phòng bạn muốn để tạo, chọn tự động hoặc thủ công để chia phòng

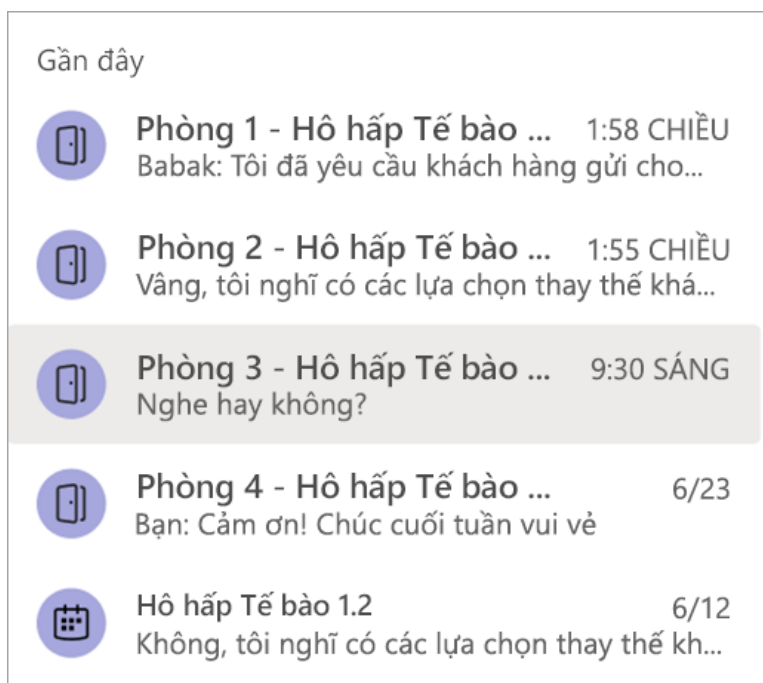


Nên chọn tự động để phân chia ngẫu nhiên và tiết kiệm thời gian

Ấn Gán hoặc bắt đầu để chia nhóm, ấn kết thúc để dừng việc thảo luận nhóm



Mỗi phòng chia theo nhóm sẽ có tính năng trò chuyện riêng. GV và HS có thể truy nhập tính năng này từ danh sách trò chuyện và từ **Trò chuyện**  trong phòng chia theo nhóm, như các cuộc họp thông thường...

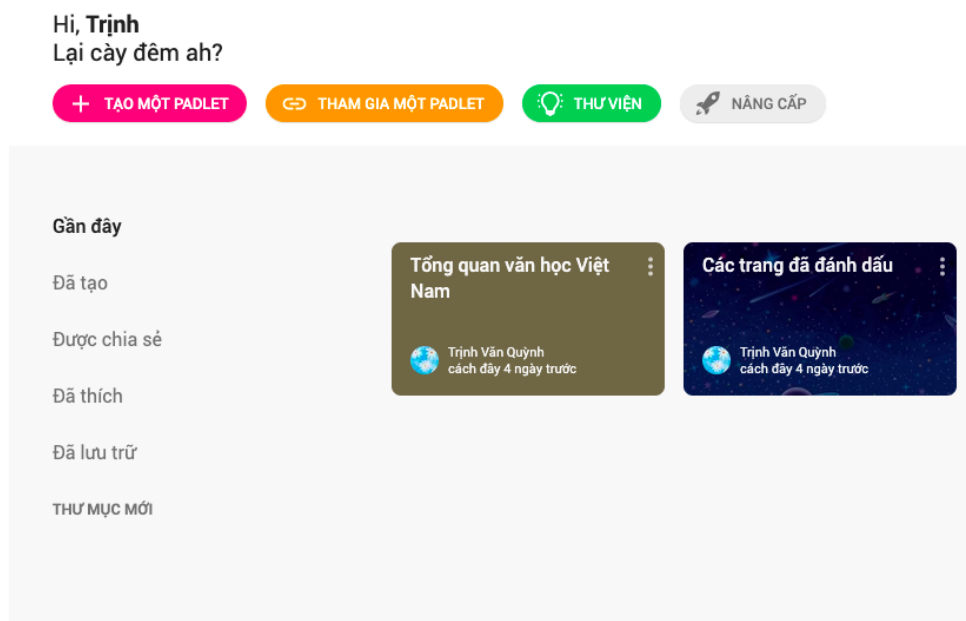


HS chỉ có thể bật mic hoặc chat với thành viên nhóm mình, GV có thể vào bất kì nhóm nào để kiểm tra, hỗ trợ HS làm việc nhóm.

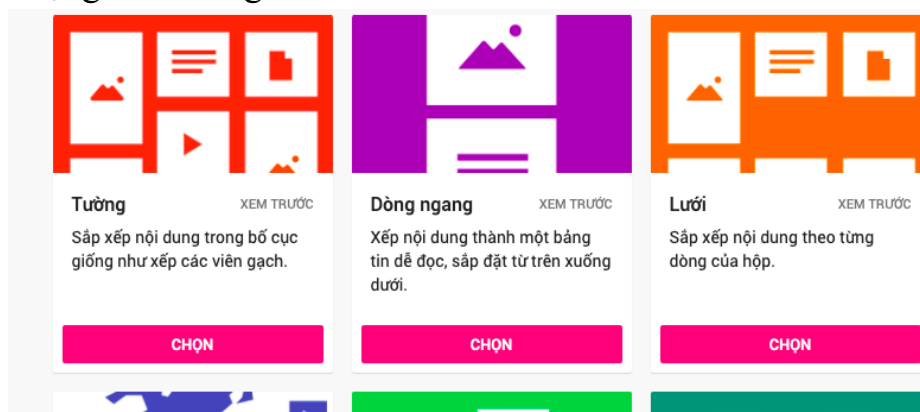
Phần mềm thảo luận Padlet

Padlet là trang mạng cho phép bạn cộng tác với những người dùng khác bằng văn bản, hình ảnh, liên kết và các nội dung khác. Mỗi không gian cộng tác được gọi là một “bức tường”. Nó cũng có thể được sử dụng như một bản tin riêng. Các giáo viên và công ty sử dụng Padlet để khuyến khích hội thoại đa phương tiện và phát minh mang tính sáng tạo của học sinh hay nhân viên.

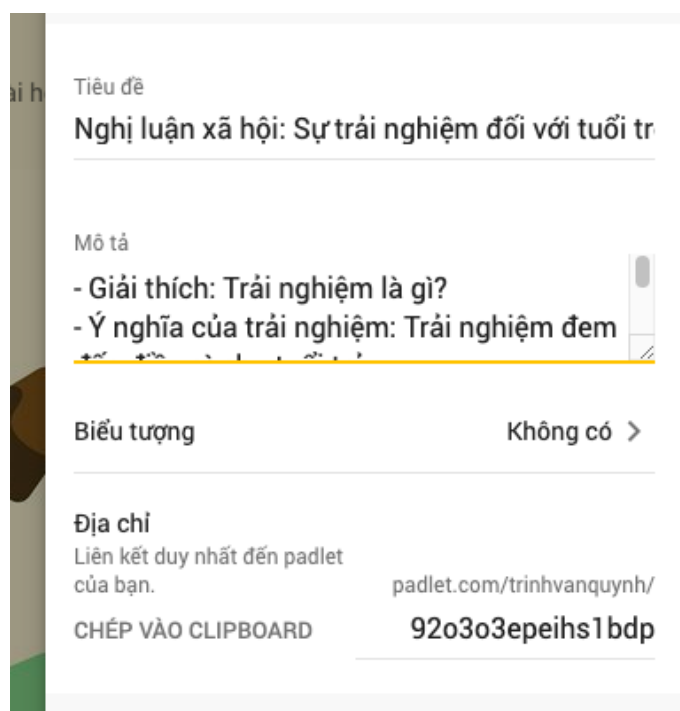
-Bước 1: Truy cập <https://vi.padlet.com/> đăng ký tài khoản và tạo một padlet mới



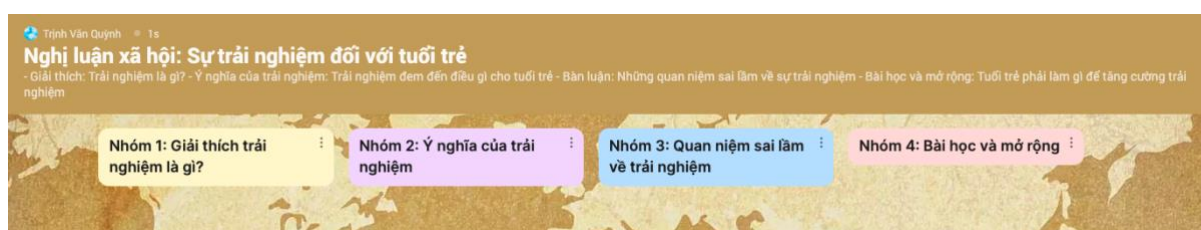
Chọn định dạng bức tường



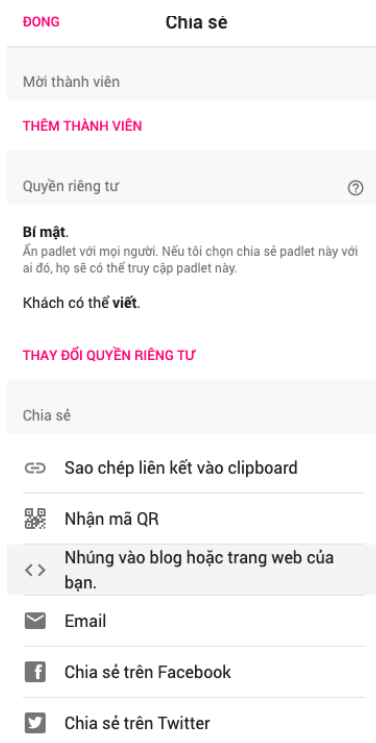
Đặt tiêu đề, thêm mô tả, yêu cầu cho bài học



Thêm các góc học tập cho các nhóm



Bước 4: Chia sẻ link hoặc mã để các nhóm vào thực hiện nhiệm vụ



Lưu ý: Học sinh có thể đánh văn bản, chèn hình ảnh, video để bài của nhóm được sinh động.

Gọi học sinh trình bày lại sản phẩm của nhóm.

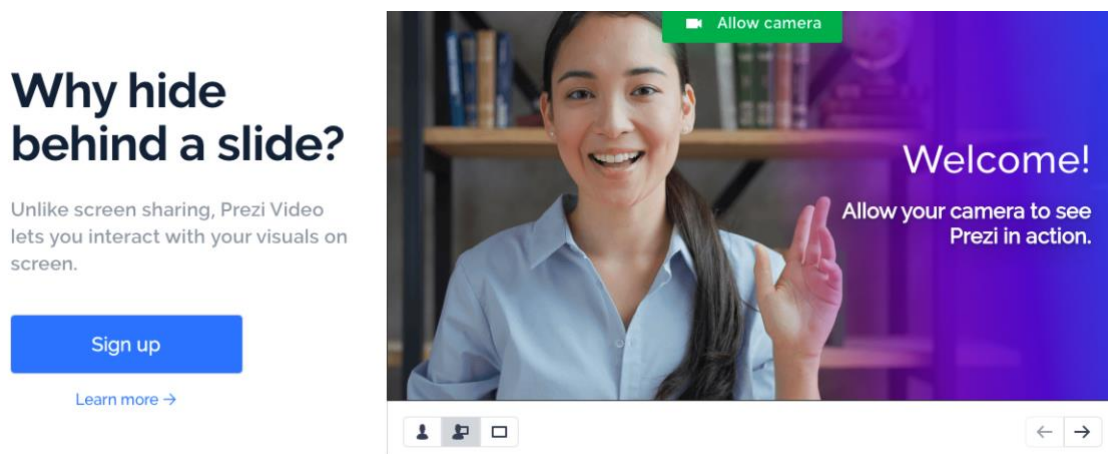
3.5 Các công cụ hỗ trợ thuyết trình

Biên soạn được một bài giảng sinh động, logic, lôi cuốn người học luôn là một thách thức. Một bài giảng thú vị không chỉ đòi hỏi tính logic, phù hợp về nội dung mà còn cần sự đa dạng, sinh động, hiện đại trong cách thức biểu đạt. Ngoài phần mềm PowerPoint khá phổ biến thì phần mềm Prezi là một công cụ hết sức hiệu quả để hỗ trợ thầy cô thực hiện điều đó.

Đề bài thuyết trình hiệu quả đối với cả GV và HS thì điều cần thiết đó là phải chuẩn bị trước kịch bản và nội dung giảng; lên cấu trúc bài giảng rõ ràng, mạch lạc; sử dụng các kỹ thuật tương tác và hiệu ứng đồ họa trên bài trình chiếu để thu hút sự tham gia của toàn bộ lớp học; sử dụng các phương thức, công cụ thuyết trình hiệu quả; kết hợp với sử dụng các giáo cụ trực quan phù hợp.

Prezi là một công cụ biên soạn bài giảng dạng trình chiếu, tích hợp hình ảnh, video, âm thanh, hiệu ứng đồ họa dễ dàng. Công cụ này có thể thay thế Ppt để thiết kế bài giảng có tính tương tác và sinh động, giúp cho người học dễ dàng nắm bắt logic nội dung bài học. Prezi có các thiết kế phù hợp cho một số lĩnh vực cụ thể như timeline (dòng thời gian) cho văn học sử;

Bước 1: Đăng nhập vào hệ thống trên trang chủ tại: [Prezi.com](https://prezi.com). Sau đó thì các bạn có thể đăng ký tài khoản tại trang chủ hoặc là cũng có thể sử dụng tài khoản khác thay thế như: Facebook,... thì mới có thể bắt đầu sử dụng được công cụ này.

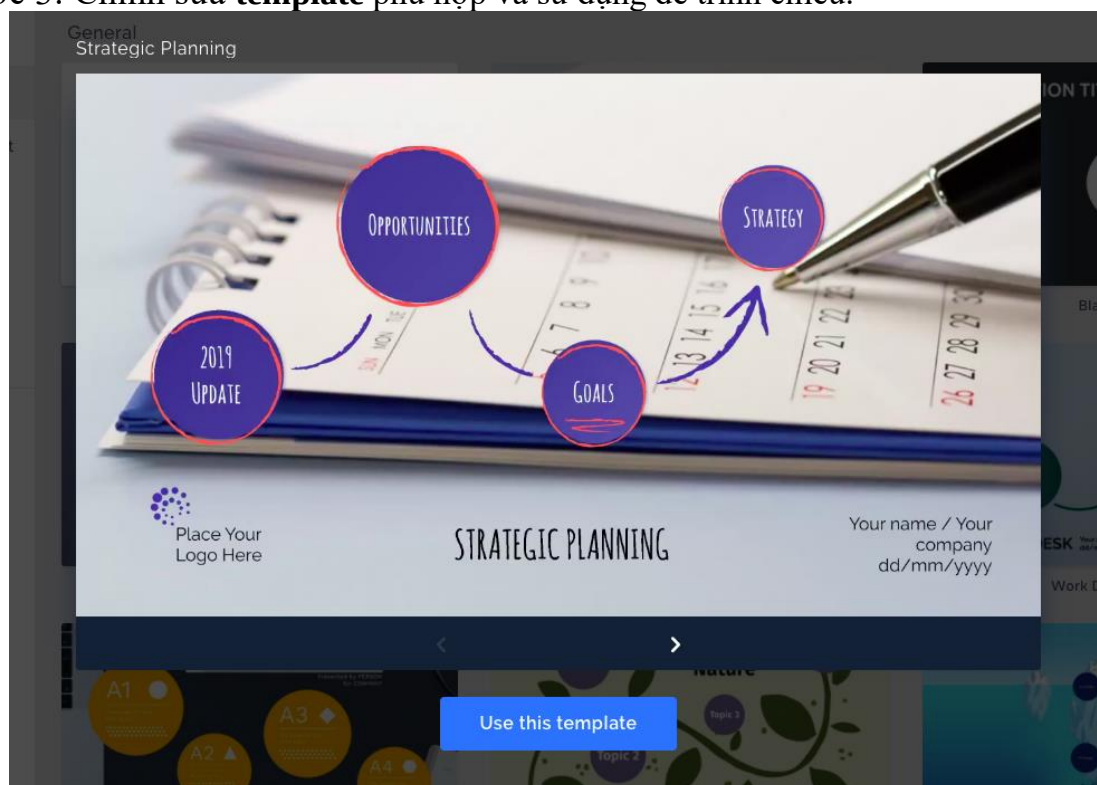


Bước 2:

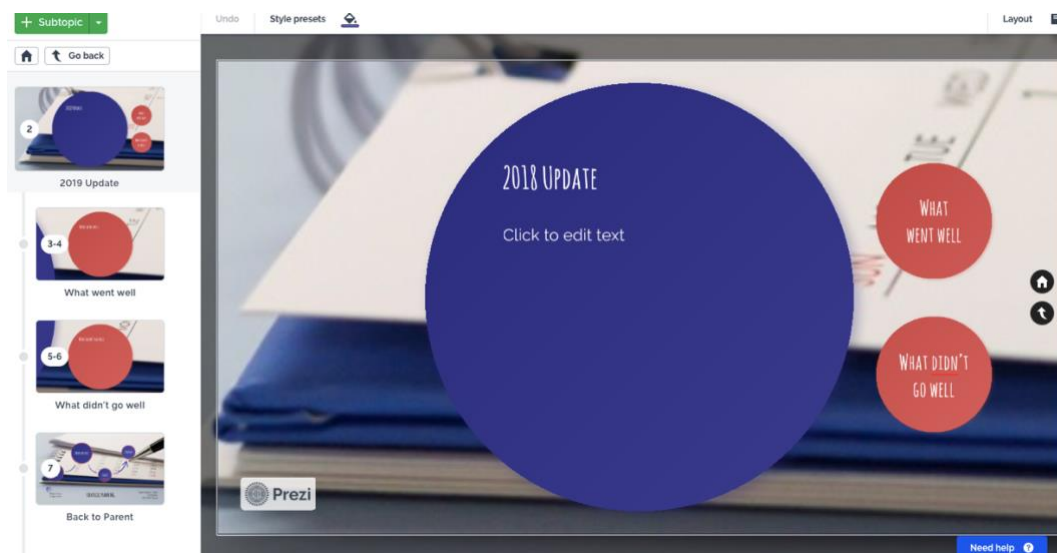


Chọn **template** - mẫu trình chiếu vô cùng phong phú

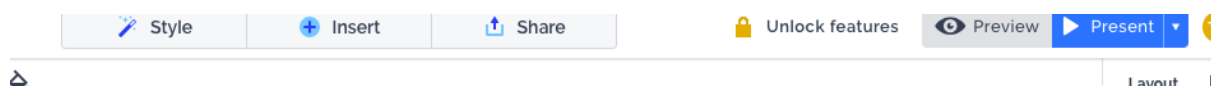
Bước 3: Chỉnh sửa **template** phù hợp và sử dụng để trình chiếu.



Chọn Use this template và chỉnh sửa nội dung



Ấn nút Present để trình chiếu hoặc share để chia sẻ cho học sinh



Lưu ý là: nên sơ đồ hoá các nội dung và khái niệm của bài giảng trên giấy trước khi thiết kế bài thuyết trình, nên sử dụng tối đa hình ảnh và từ khoá trong biểu diễn nội dung.

3.6 Các công cụ tổng kết bài học

Tổng kết lại bài học là một hoạt động quan trọng để tóm lược kiến thức, kiểm tra xem HS đã tiếp thu được những gì.

Để giúp hoạt động tổng kết sinh động, hấp dẫn và có sự tương tác, GV có thể sử dụng công cụ thiết kế sơ đồ tư duy online như Edrawmindmap, Canva, Mindmeister... Ở đây chúng tôi hướng dẫn sử dụng công cụ Coogole

Các công cụ vẽ sơ đồ tư duy nói chung có chức năng sơ đồ hoá các khái niệm phức tạp để người học dễ nắm bắt hơn. Cần chú ý đến mối quan hệ giữa các khái niệm, nội dung trong sơ đồ tư duy. Đặc biệt cần kết hợp sử dụng các biểu tượng minh hoạ để làm sơ đồ dễ hiểu hơn, sinh động hơn.

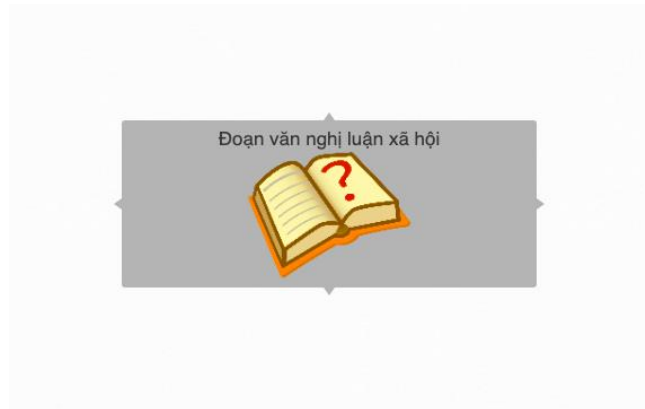
Bước 1: Truy cập <https://coggle.it/> đăng ký thành viên

ấn chọn Tạo một sơ đồ để bắt đầu

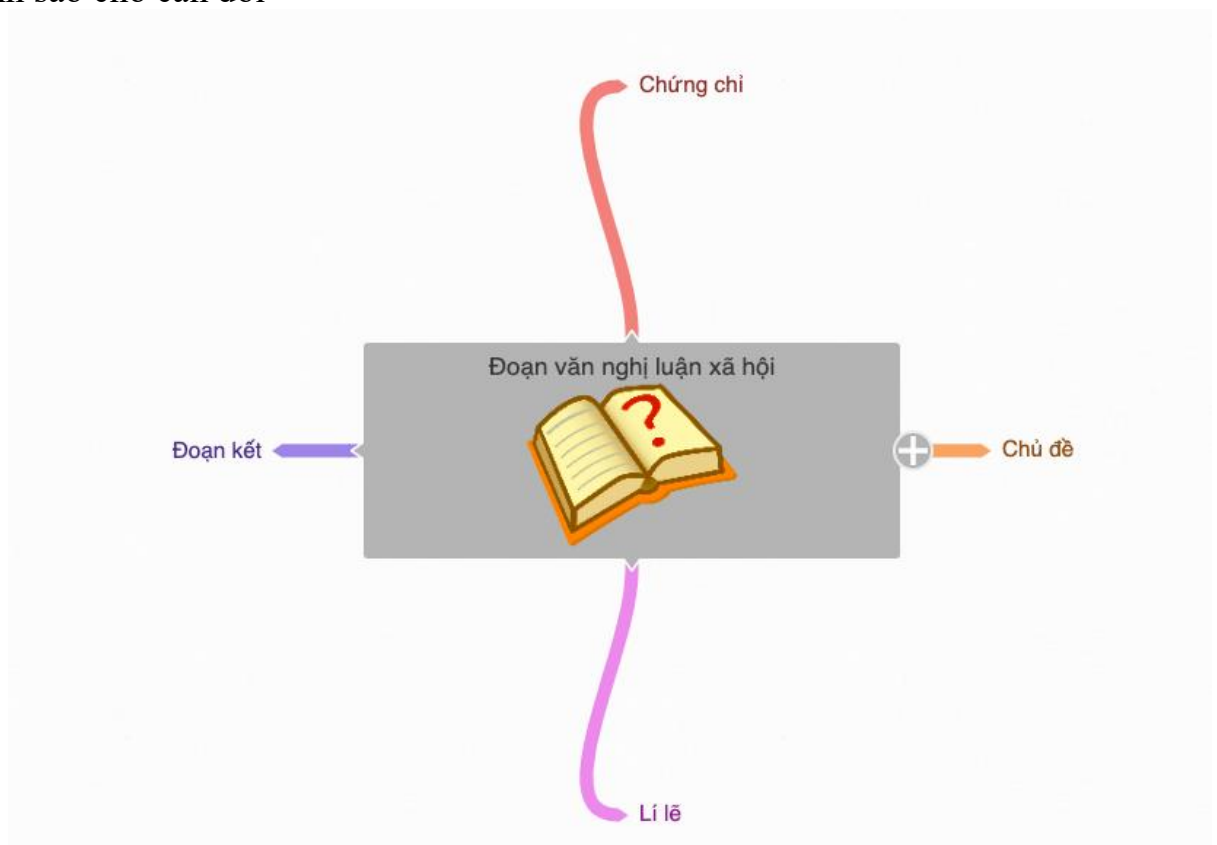


Bước 2: Vẽ sơ đồ tư duy

Thêm chủ đề trung tâm và hình ảnh



Ấn dấu cộng để thêm các nhánh, chọn biểu tượng để thêm hình ảnh, di chuyển các nhánh sao cho cân đối



Bước 3: Share sơ đồ còn trống cho các nhóm hoàn thiện



Sau khi hoàn thiện ấn nút trình chiếu để chiếu từng nhánh sơ đồ

3.6 Các công cụ đánh giá trực tuyến

Đánh giá quá trình là quá trình giáo viên và người học sử dụng trong quá trình giảng dạy để cung cấp phản hồi nhằm điều chỉnh quá trình dạy và học, nhằm cải thiện kết quả học tập của người học trong tương quan với việc đạt được mục tiêu đầu ra của môn học.

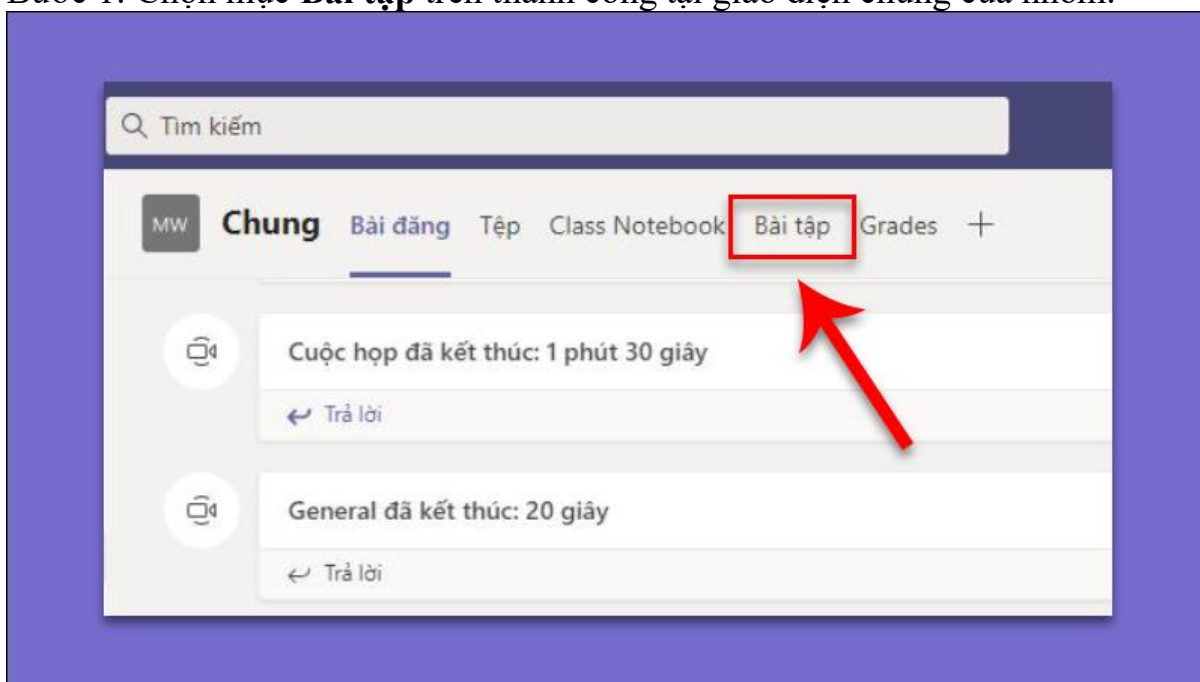
Đánh giá tổng kết/kết quả hay còn gọi là kiểm tra đánh giá kết thúc thường tiến hành vào giai đoạn cuối của một quá trình học tập nhằm xác định trình độ của học sinh: mức độ hài lòng của học sinh, mức độ tiếp thu kiến thức và kỹ năng, mức độ chuyển giao kiến thức và kỹ năng mới thu được.

Đánh giá trực tuyến giúp Gv phản hồi kết quả tới người học ngay lập tức: người học sau khi làm bài có thể nhận được ngay kết quả cũng như biết được bài làm của mình đã có những lỗi gì?

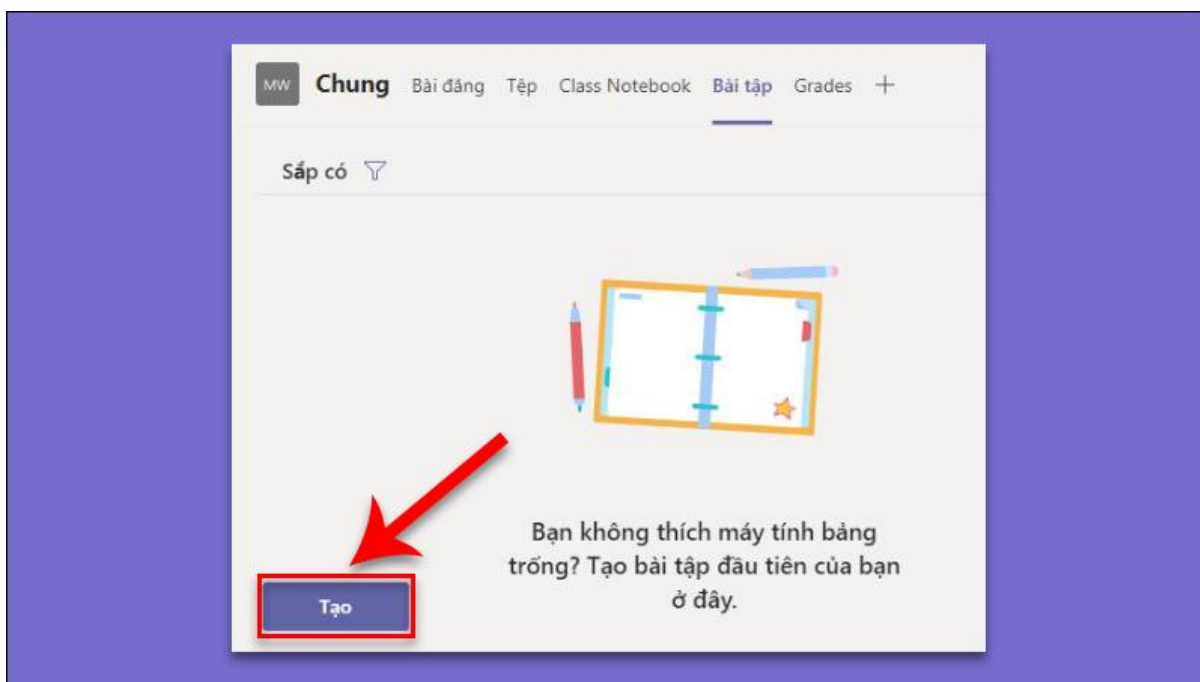
Giáo viên có thể tổ chức bài kiểm tra trên Form của O365, hoặc tạo câu hỏi đa dạng hơn (điền khuyết, trả lời ngắn câu hỏi mở) trên Quizz.

Đối với bài thi, bài kiểm tra theo hướng tự luận GV sử dụng Teams hữu ích trong việc giao bài tập và nộp bài.

Bước 1: Chọn mục **Bài tập** trên thanh công tại giao diện chung của nhóm.



Bước 2: Nhấn **Tạo** để mở hộp thoại tạo bài tập.



Hệ thống sẽ hiển thị các tùy chọn tạo bài tập như **bài tập hiện có**, **Quiz (Câu đố)** hoặc **bài tập online trên Teams**, để tạo bài tập trực tuyến chọn **Bài tập được giao**.

Sau đó đến phần mục **Hướng dẫn (đề bài)**. Bạn có thể **nhập đề bài ngay trên bảng thông tin (1)** hoặc **gửi tệp** đề bài lên bằng cách nhấn **Thêm tài nguyên (2)**.

Nhấn **Hoàn tất** để tải lên tệp **Hướng dẫn** bài tập của bạn.

Đến mục **Điểm**, bạn có thể **nhập số điểm tối đa (1)** của bài tập hoặc **thêm bảng tiêu chí đánh giá (2)**

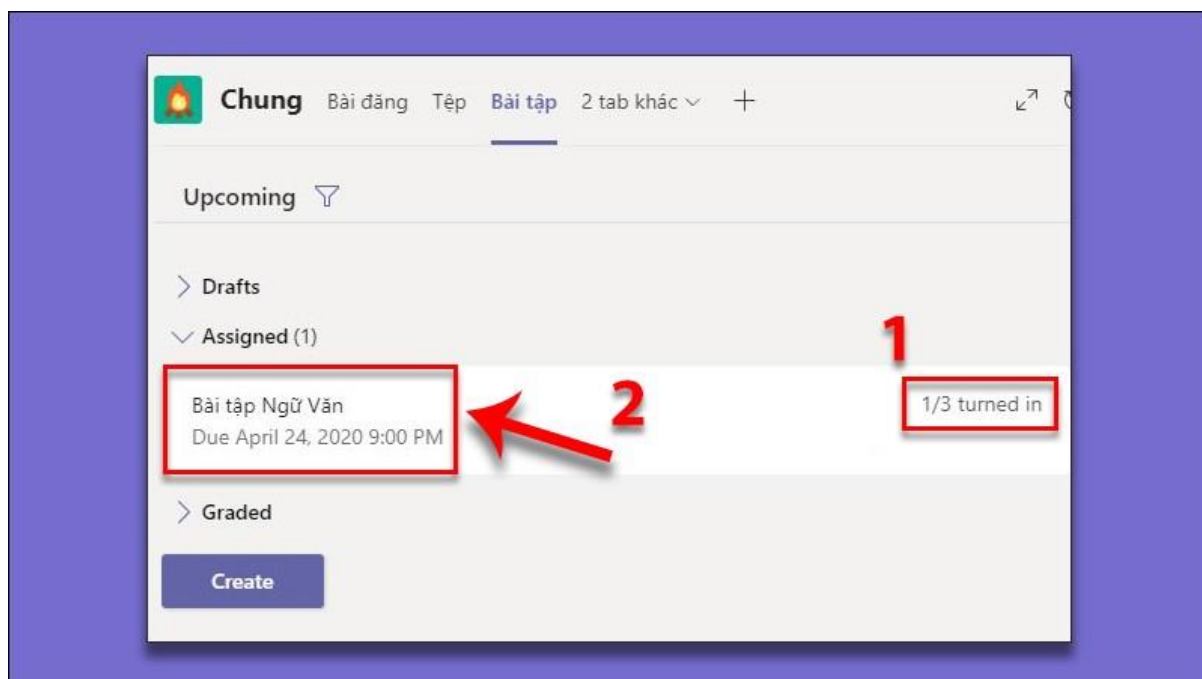
Nhấn **bật** mục **Ngày đóng (1)** để khi **đến hạn** hệ thống sẽ **tự động đóng bài**, **không cho phép các thành viên nộp trễ**, sau đó nhấn **Hoàn tất (2)**.

Cuối cùng bạn nhấn **Giao** để kết thúc việc tạo bài tập cho nhóm bạn. Học viên sẽ được thông báo về bài tập mới trong ngày mà bạn đã chỉ định và thông báo kết nối đến bài tập này sẽ đăng trong kênh mà bạn đã chọn.

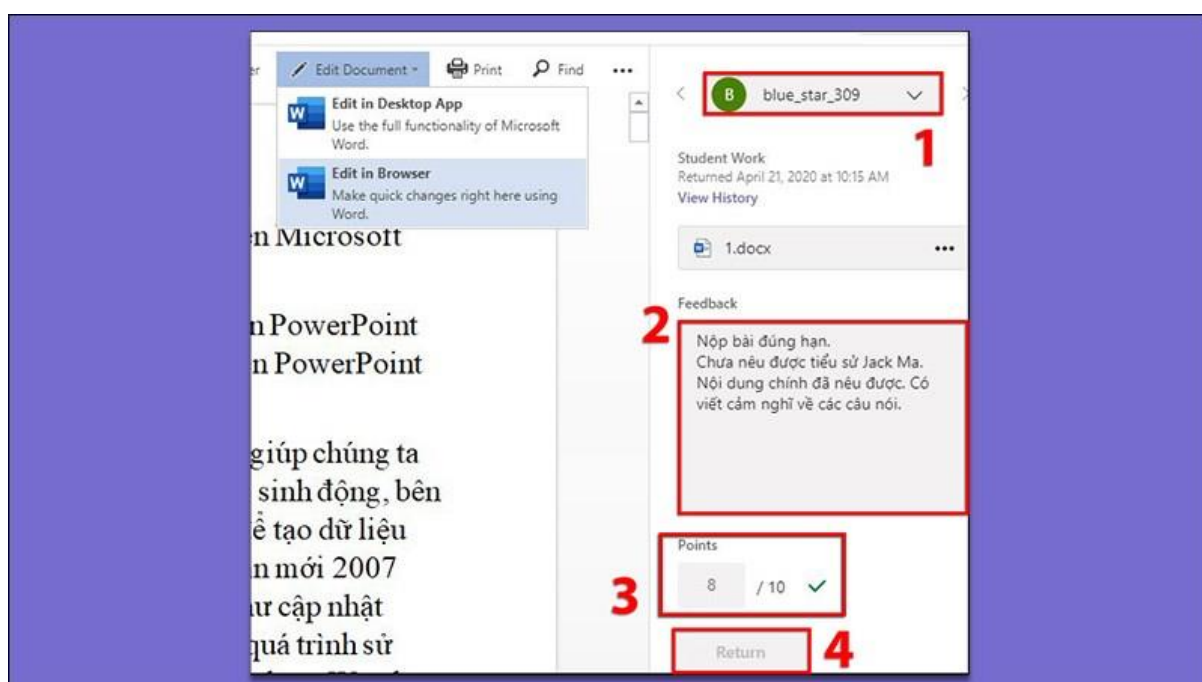
- Bước 3: Chấm điểm

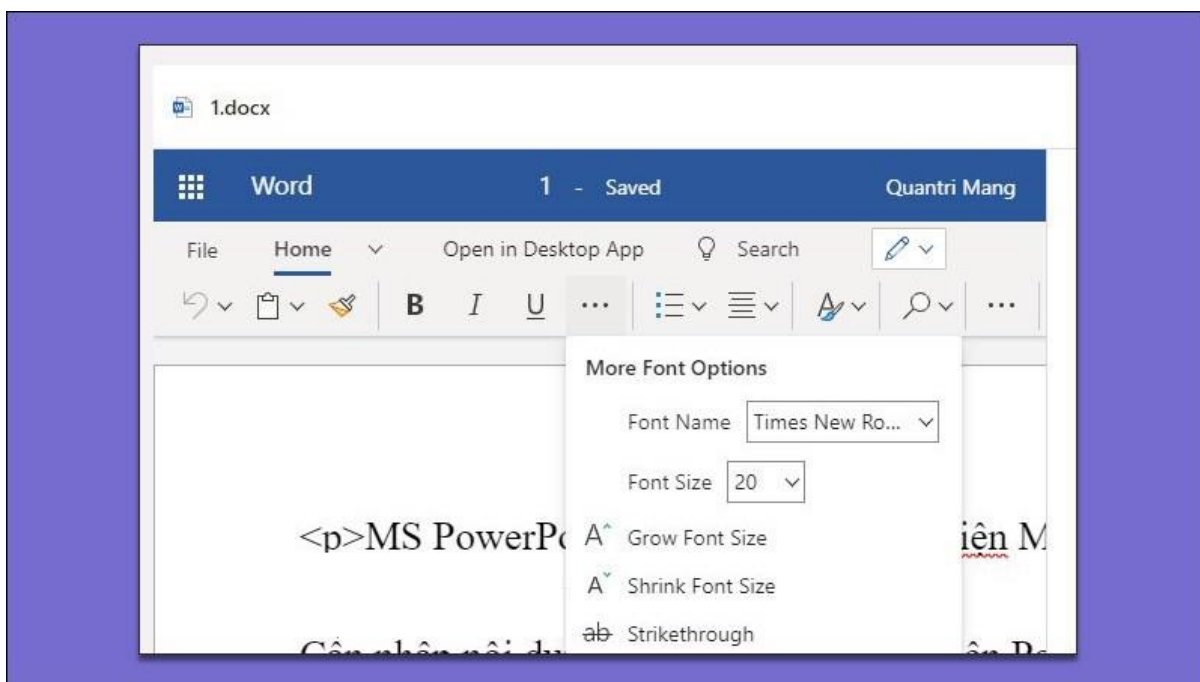
Chọn mục **Bài tập** > **Xem trạng thái nộp bài** > **Nhấn vào bài tập đã tạo** > **Chọn thành viên** đã nộp bài để **chấm** > **Nhập lời phê** > **Nhập số điểm** > **Nhấn Trả bài**

Tại giao diện chung của lớp, chọn mục **Bài tập**, tiếp theo tại mục bài tập đã tạo của lớp, **xem trạng thái nộp bài** của các thành viên **(1)**, sau đó nhấn vào **bài tập của lớp (2)**.

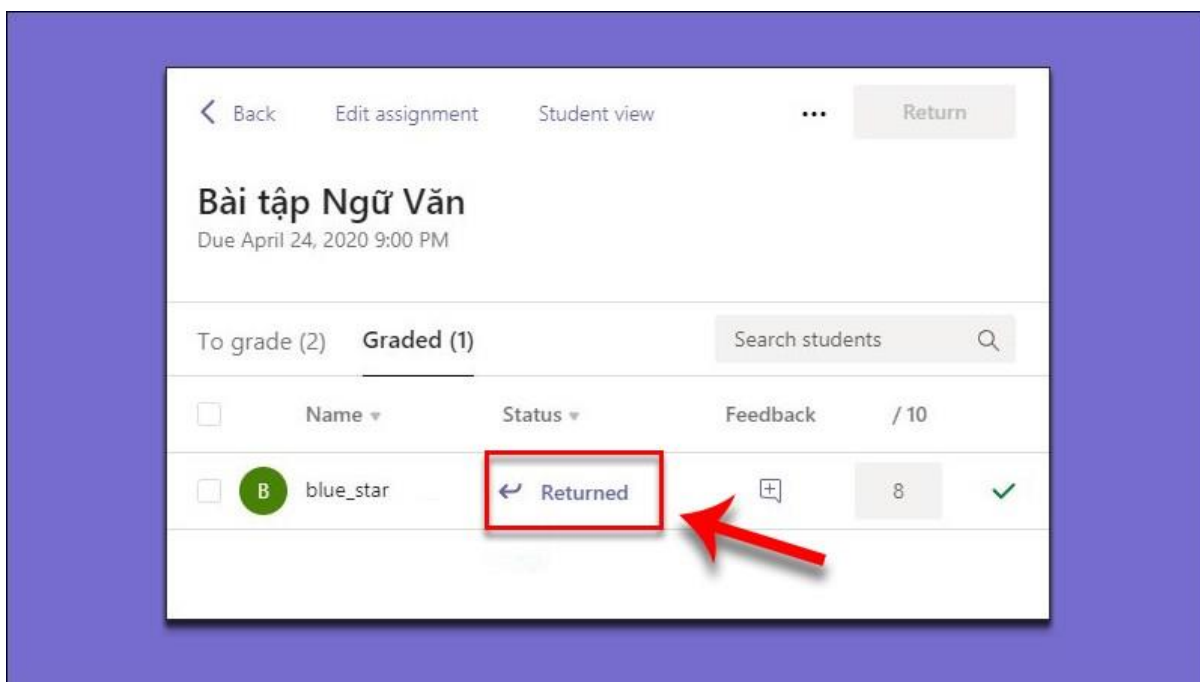


Bước 2: Chọn học sinh đã gửi bài để chấm (1), tiếp theo **nhập lời phê** về bài tập vào phần **Feedback** (2), dựa theo các tiêu chí đánh giá đã tạo khi giao bài tập, **nhập số điểm** vào mục **Points (Điểm)** (3), cuối cùng nhấn **Return (Trả bài)** (4).





Sau khi chấm bài, bạn có thể xem lại **trạng thái chấm bài** của các thành viên tại phần **Grade (Điểm)**.



KẾT LUẬN

- Những thành tựu của công nghệ thông tin và truyền thông đã đem đến cho con người những sản phẩm đa phương tiện hấp dẫn, những dịch vụ internet rất phong phú, đa dạng.

- Công nghệ dạy học trực tuyến ngày càng hoàn thiện các tính năng giúp hình thành môi trường định hướng học tập, việc tìm hiểu đặc trưng học tập của từng nhóm người học đơn giản hơn từ đó cung cấp cơ sở lựa chọn các phương tiện, phương pháp và kỹ năng dạy học cụ thể dùng trong môi trường định hướng phù hợp.

- Sử dụng công nghệ trong môi trường học tập trực tuyến kết hợp với học tập cộng tác là một chiến lược dạy - học tích cực. Trong đó các thành viên tham gia hoạt động và học tập cùng nhau trong những nhóm nhỏ (mỗi nhóm bao gồm các thành viên có trình độ và khả năng khác nhau) nhằm mục đích phát triển sự hiểu biết và chiếm lĩnh một nội dung học tập nào đó.

- Với những đề xuất các công cụ dạy học trực tuyến như trên đã bám sát vào các hoạt động tổ chức dạy học, người học trực tuyến sẽ có thể có các môi trường học tập linh động về không gian, thời gian, đối tượng và thích nghi về nội dung, phương pháp với phong cách, đặc trưng học tập của bản thân người học. Nhờ đó, người học trực tuyến sẽ hứng thú hơn góp phần nâng cao chất lượng các khóa học trực tuyến.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Microsoft, *Trung tâm học tập dành cho giáo viên* (MEC) <http://education.microsoft.com/vi-vn>
2. Clark, R. E., & Feldon, D. F, *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* New York: Cambridge University Press, 2005.
3. Lâm Quang Đông (chủ biên), *Sổ tay Công nghệ Giáo dục*, NXB Đại học Quốc gia, 2019.