

## XÂY DỰNG PHẦN MỀM HỖ TRỢ DẠY VÀ HỌC MÔN HỌC VẦN

Nguyễn Thị Ly Kha<sup>(i)</sup>

Ngô Duy Phúc<sup>(ii)</sup>, Nguyễn Hoàng Phương Trâm<sup>(iii)</sup>

### 1. Mở Đầu

#### 1.1. Lí do chọn đề tài

Phân môn Học vần cung cấp cho học sinh (HS) lớp 1 hệ thống âm, vần cùng một số từ ngữ và câu văn chọn lọc. Qua đó, cung cấp cho HS những hiểu biết về tự nhiên, xã hội làm cơ sở cho sự phát triển tư duy, hình thành bước đầu những tình cảm, tư tưởng tốt, đồng thời góp phần bồi dưỡng mỹ cảm cho các em. Cuối giai đoạn học âm - vần, HS phải đọc và viết được tất cả các âm và chữ ghi âm của tiếng Việt; biết đọc trơn hầu hết các tiếng; viết được đúng qui trình, đúng kích cỡ chữ ghi các tiếng đó; bước đầu làm quen với cách đọc trơn từ, đọc trơn câu.

Quá trình dạy - học ở bậc Tiểu học thường bắt đầu từ việc cung cấp những hình ảnh cụ thể của sự vật, hiện tượng, trên cơ sở đó dần dần hình thành các khái niệm. Nhìn chung, phương pháp trực quan là phương pháp thường được sử dụng ở tiểu học. Bên cạnh việc sử dụng các bộ chữ cái ghép vần tiếng Việt, sưu tầm các mẫu vật làm đồ dùng trực quan cho phân học âm, vần thì việc sử dụng tranh, ảnh minh họa là điều không thể thiếu. Tuy nhiên, hiện nay bộ tranh được sử dụng cho phân môn Học vần lớp Một đa số là các tranh vẽ, ít có tranh ảnh thật. Bên cạnh đó, các tranh vẽ trong sách giáo khoa tuy có đẹp hơn SGK trước đây nhưng do dung lượng số trang, do hạn chế của một tài liệu in nên hình vẽ minh họa bị giới hạn ở không ít điểm. Chẳng hạn, việc minh họa cho các từ ngữ chỉ hoạt động, chỉ quá trình; chất lượng bản in, bản vẽ, ... khiến cho một số tranh minh họa không đạt yêu cầu như: *mỏ, bể, bay, ...*

Việc đổi mới phương pháp dạy học hiện nay chú trọng đến việc hình thành cho HS phương pháp tự học, tăng cường các hoạt động tự tìm kiếm tri thức hay

<sup>(i)</sup> Người hướng dẫn TS, Khoa Giáo dục Tiểu học, Trường ĐHSP Tp.HCM.

<sup>(ii)</sup> Sinh viên năm 3, Khoa Giáo dục Tiểu học, Trường ĐHSP Tp.HCM.

<sup>(iii)</sup> Sinh viên năm 3, Khoa Giáo dục Tiểu học, Trường ĐHSP Tp.HCM.

ứng dụng tri thức vào cuộc sống. Khả năng tự học là năng lực rất quan trọng cho sự thành đạt của mỗi cá nhân. Muốn vậy, người giáo viên (GV) cần hướng dẫn HS phương pháp sao cho hiệu quả, thí dụ như hướng dẫn HS tự lực suy nghĩ giải quyết vấn đề, cách ghi nhớ, vượt thử thách... Khả năng tự học được rèn luyện ngay cả khi học trên lớp và khi học ở nhà.

### 1.2. Lịch sử vấn đề nghiên cứu

Phục vụ cho dạy học môn Tiếng Việt ở tiểu học mới chỉ có bộ tranh ảnh do Công ti thiết bị trường học cung cấp, *Từ điển tranh giải nghĩa từ* (dưới dạng tài liệu in) của Hoàng Cao Cương và một số giáo án điện tử được thiết kế bằng MS Power Point. Tính đến thời điểm hiện nay, chưa có một nghiên cứu, một phần mềm nào về từ điển tranh cho phân môn Học vần. Và cũng chưa có một phần mềm nào hỗ trợ cho việc dạy - học phân môn Học vần.

### 1.3. Mục đích nghiên cứu

Đề tài *Xây dựng phần mềm hỗ trợ dạy và học môn Học vần* nhằm giúp GV tìm kiếm, sử dụng các tranh ảnh thật minh họa cho các bài Học vần trở nên dễ dàng hơn, làm nguồn tư liệu cho GV trong việc sử dụng tranh cho các bài tập về âm, vần, các trò chơi Học vần ; đồng thời cũng là một phương tiện hỗ trợ cho GV dạy trẻ khiếm thính học âm, vần. Tài liệu này cũng sẽ là phương tiện hỗ trợ cho phụ huynh và HS trong việc rèn khả năng tự học của các em.

### 1.4. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Thống kê, phân loại các tranh minh họa kèm theo các bài Học vần
- Sưu tầm, chụp ảnh, quay phim các hình ảnh minh họa cho bài Học vần
- Soạn một số giáo án minh họa và nội dung tự học cho HS
- Tiến hành lập trình để xây dựng một phần mềm vừa mang ý nghĩa cơ sở dữ liệu (thư viện hình ảnh tĩnh và động), vừa mang ý nghĩa công cụ (để xuất một số phương pháp tiếp cận bài giảng) phục vụ cho việc giảng dạy và học tập môn Học vần ở tiểu học.

### 1.5. Đối tượng, phạm vi nghiên cứu

Các tranh ảnh minh họa cho phân môn Học vần, nội dung các bài học Học vần (sách giáo khoa *Tiếng Việt 1*, tập 1).

### 1.6. Phương pháp nghiên cứu

Nhóm thực hiện đề tài sử dụng phương pháp nghiên cứu lí luận để tìm hiểu về vai trò của các dụng cụ trực quan trong dạy học, sử dụng phương tiện kĩ thuật và đồ dùng dạy học. Và sử dụng các phương pháp thống kê, phân loại, lập trình theo hướng đối tượng để xây dựng phần mềm hỗ trợ dạy - học Học vần.

### 1.7. Ý nghĩa của đề tài

Phần mềm hỗ trợ dạy và học môn *Học vần* là một công cụ hỗ trợ cho GV tìm kiếm các tranh ảnh minh họa cho việc dạy học đối với 3 dạng bài cơ bản của phần Học vần : *Làm quen*, *Vần thường gặp*, *Chữ cái và âm*. Thư viện tranh ảnh (động và tĩnh) không chỉ sử dụng cho dạy học vần mà còn có thể cho dạy học tập đọc, tập làm văn ở lớp 2. Phần mềm này còn là phương tiện giúp cho HS có thể tự học không chỉ ở trên lớp mà còn ở nhà.

Ngoài ra, một số giáo án điện tử minh họa cho các kiểu bài và có hướng dẫn cụ thể đối với từng giáo án. Phần giáo án minh họa không chỉ có thể áp dụng đối với một lớp học bình thường mà còn có thể sử dụng cho lớp học với HS đặc biệt – trẻ khiếm thính.

## 2. Nội dung và kết quả nghiên cứu

Phần mềm này gồm 3 phiên bản :

### 2.1. Từ điển tranh Học vần (Thư viện hình ảnh tĩnh và động)

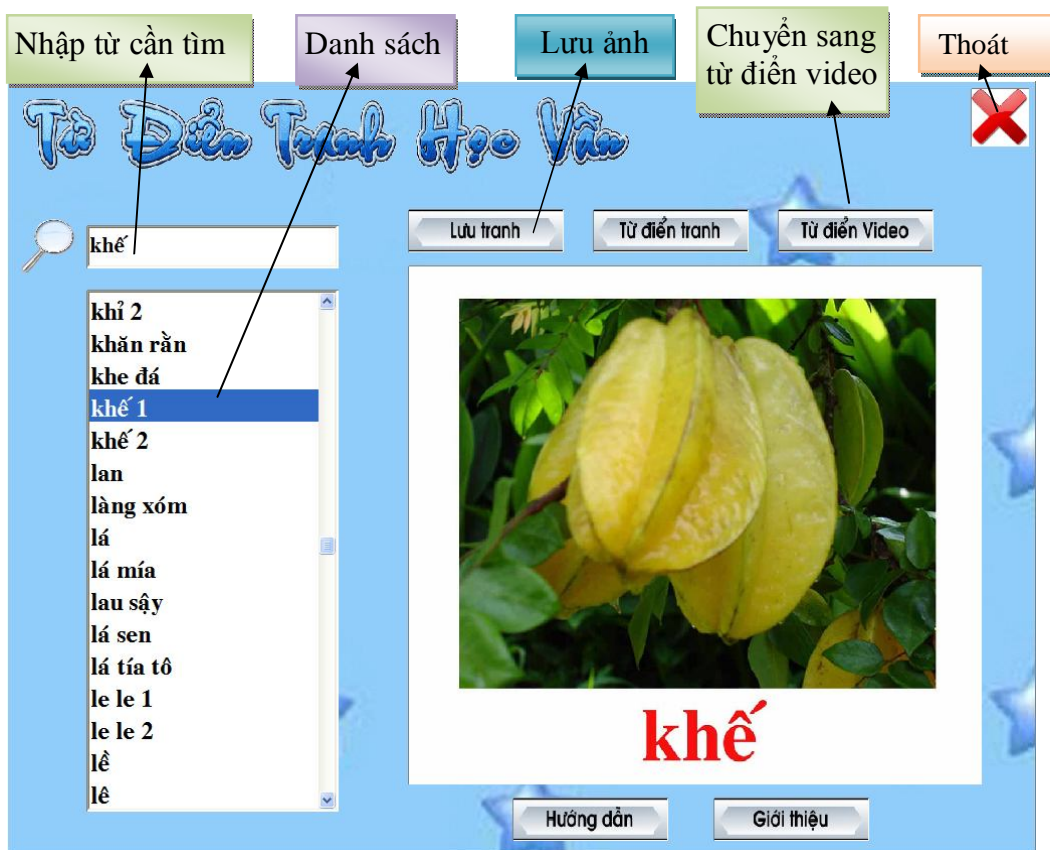
Sau khi nghiên cứu qui trình dạy học đối với 3 dạng bài : dạng làm quen với âm và chữ, dạng dạy học âm, vần mới, dạng ôn tập. Chúng tôi nhận thấy : Khi bước vào lớp 1, trẻ chưa biết đọc, biết viết. Trong các giờ học vần, nội dung HS được tiếp xúc đầu tiên là tranh, ảnh (*con gà, con cò, cái nơ, đu đủ,...*). Những hình ảnh này là điểm tựa để trẻ nắm vững âm, vần cần học, nắm được đặc điểm, mối quan hệ giữa các âm, vần, mau chóng nắm được cơ chế của thao tác đọc chữ. Do đó, việc sử dụng tranh ảnh cho quá trình dạy - học là điều rất cần thiết và hữu

ích. Nó góp phần quan trọng trong việc hình thành các chữ ghi âm (vần) mới, dấu thanh mới cho HS lớp Một.

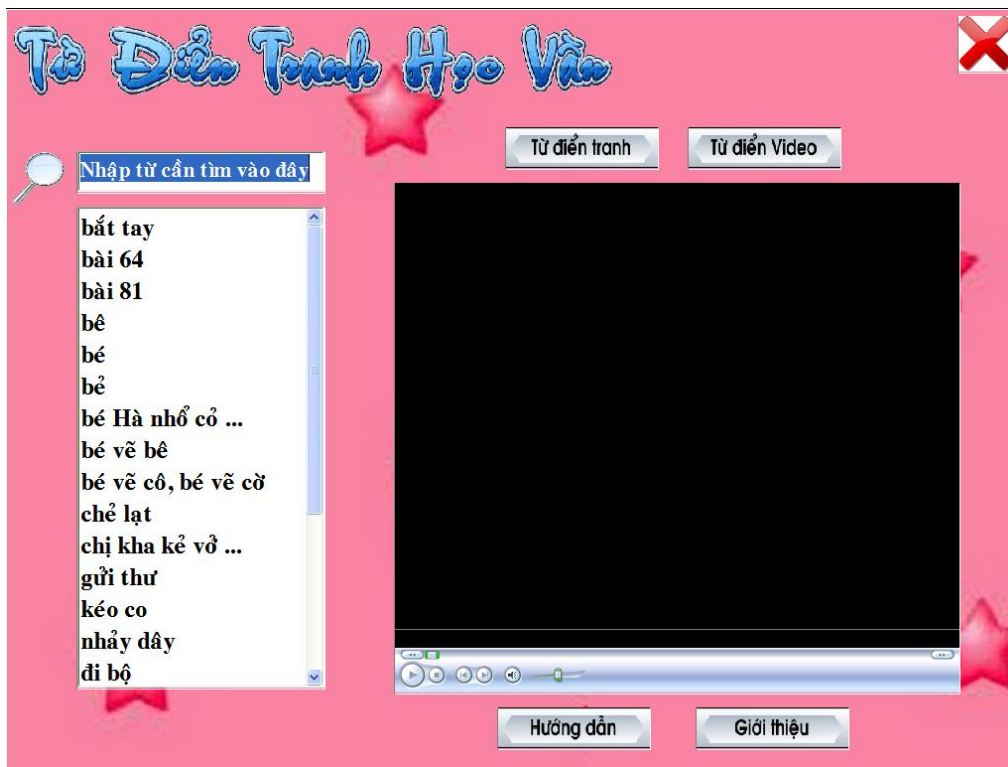
Từ điển tranh bao gồm các hình ảnh tĩnh và hình ảnh động minh họa cho các phần : dạy âm, vần mới ; tập đọc các từ, câu ứng dụng ; luyện nói. Phần ảnh tĩnh bao gồm 417 hình, phần ảnh động bao gồm 22 video. Việc tìm kiếm, sưu tầm các tranh ảnh thật không dễ dàng, nhất là đối với các câu thơ, những từ và câu biểu thị khái niệm trừu tượng, ngoài khả năng minh họa của tranh thật, chẳng hạn như : *be, bẽ, mon mơn, khôn lớn, yên vui, tuổi thơ, thông minh, thật thà, buổi sáng,...* Ở những trường hợp này, chúng tôi không đưa các tranh vào, mà tôn trọng sách giáo khoa.

Cấu trúc phiên bản *Từ điển tranh Học vần* :

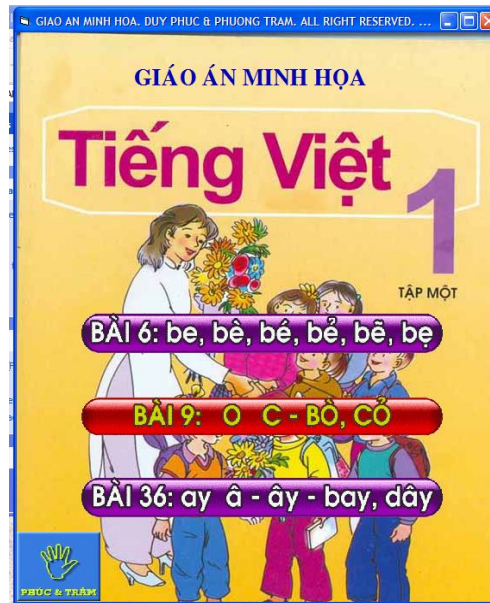
+ Form chủ (từ điển tranh)



## + FORM VIDEO (TỪ ĐIỂN VIDEO)

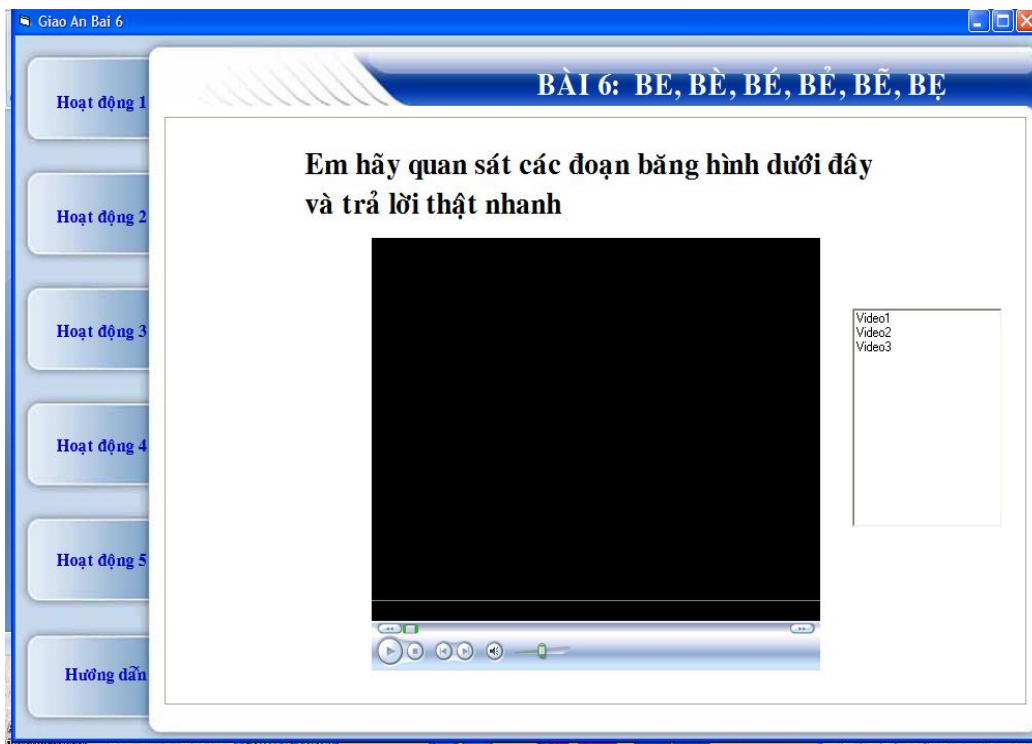
**2.2. Giáo án minh họa dạy Học vần (Phiên bản cho GV)**

Phần giáo án minh họa bao gồm 3 bài : bài 6 (minh họa cho phần làm quen), bài 9 (minh họa cho phần chữ cái và âm), bài 36 (minh họa cho phần vần thường gặp). Mỗi giáo án đều có hướng dẫn cụ thể và được sắp xếp dựa trên cơ sở trình tự triển khai trong một tiết học, bao gồm : kiểm tra bài cũ, dạy-học bài mới (giới thiệu bài, dạy âm-vần mới, đọc từ, câu ứng dụng, tập viết, luyện nói), củng cố.

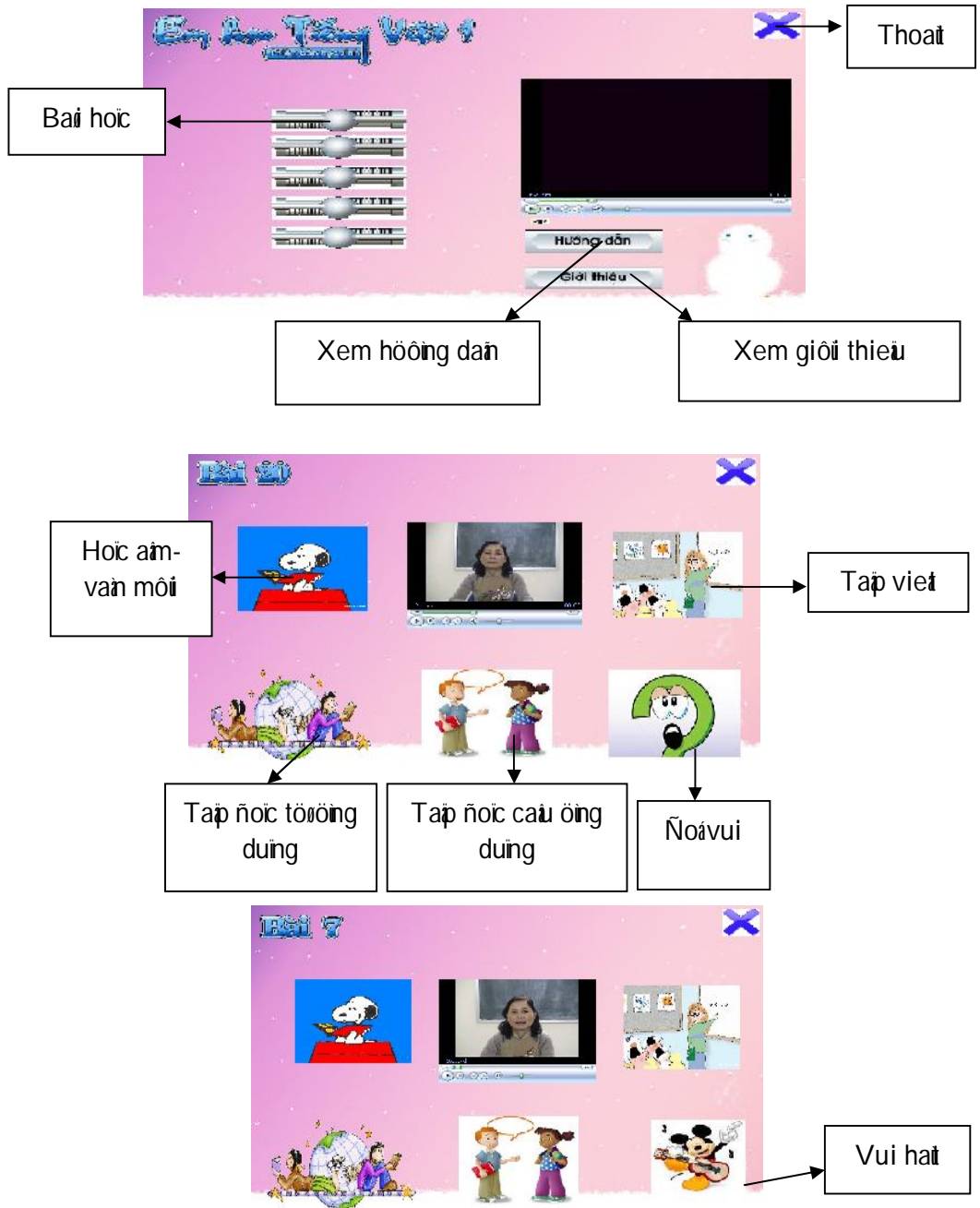


+ Form chính :

+ Form các giáo án :

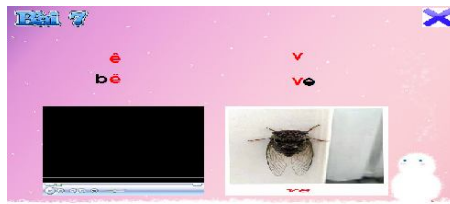


### 2.3. Em học Tiếng Việt 1 (Phiên bản cho HS)

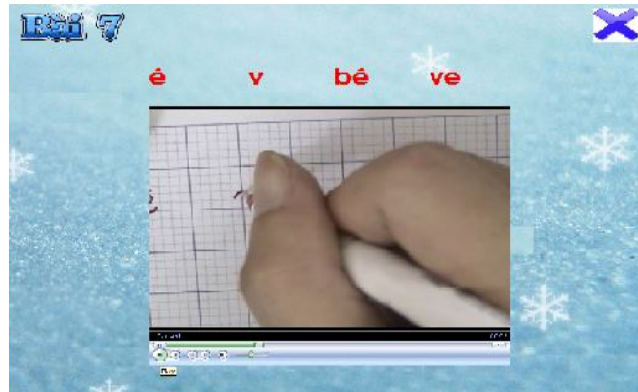


+ Form Học âm vần mới :





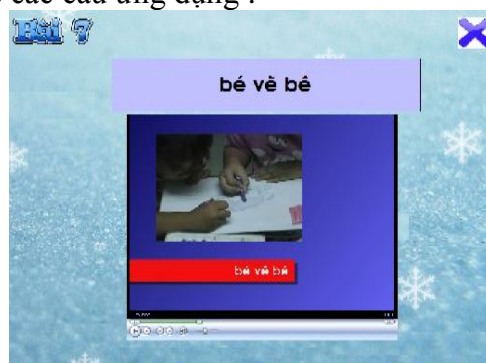
+ Form Tập viết :



+ Form Tập đọc các từ ứng dụng :

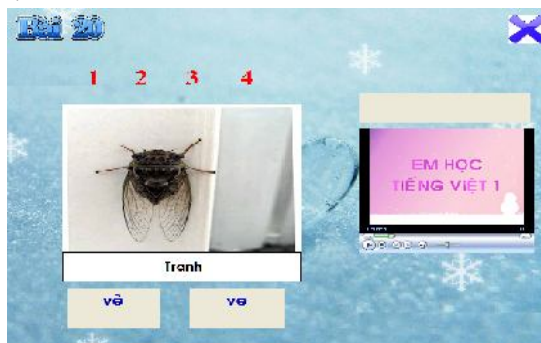


+ Form Tập đọc các câu ứng dụng :





+ Form đồ vui :



### 3. Kết luận

Quá trình dạy học phân môn Học vần không thể thiếu việc sử dụng đồ dùng trực quan, các phương tiện kỹ thuật hỗ trợ cho việc dạy học. Trong phần mềm này, với phiên bản dành cho GV, chúng tôi hi vọng sẽ mang lại cho GV sự tiện ích trong việc tra cứu và tìm kiếm các tranh, video minh họa cho bài học. Trong phiên bản này, chúng tôi cũng soạn một số giáo án điện tử minh họa cho các kiểu bài và có hướng dẫn cụ thể đối với từng giáo án. Phần giáo án minh họa không chỉ có thể áp dụng đối với một lớp học bình thường mà còn có thể sử dụng cho lớp học với HS đặc biệt – trẻ khiếm thính. Giáo án này chỉ mang tính chất minh họa, tham khảo, trong quá trình sử dụng GV có thể chọn lọc, linh hoạt, sáng tạo thêm để tự thiết kế các giáo án sao cho phù hợp với từng đối tượng HS để tiết học trở nên hiệu quả và sinh động. Đồng thời, với phiên bản dành cho HS các em cũng có thể rèn khả năng tự học của mình, các phụ huynh cũng có thể sử dụng phiên bản này để giúp cho con em mình tự học thêm ở nhà. Phần mềm được lập trình đơn giản, dễ sử dụng, phù hợp với mọi đối tượng.

Tuy nhiên, do thời gian có hạn, phần mềm này cũng là sản phẩm đầu tay nên không thể tránh khỏi những lỗi về kỹ thuật, nội dung và có những vấn đề chưa thể hoàn thiện. Chúng tôi sẽ tiếp tục tìm hiểu để hoàn thiện sản phẩm, làm cho sản phẩm trở thành một công cụ tiện ích cho GV và HS lớp 1. Với phần mềm này, chúng tôi có thể tiếp tục mở rộng nghiên cứu để xây dựng bộ sách điện tử phục vụ cho việc dạy học phân môn *Học vần*.

**TÀI LIỆU THAM KHẢO**

- [1] Nguyễn Ngọc Bình Phương, Nguyễn Quang Nam, Thái Thanh Phong, Đinh Phan Chí Tâm, *Thủ thuật lập trình Visual Basic 6.0*, NXB GTVT, 2004.
- [2] Võ Hiếu Nghĩa, *Tự học nghề lập trình viên quốc tế*, NXB Thống Kê, 2000.
- [3] Nguyễn Thị Ngọc Mai (cố vấn khoa học GS.TS. Nguyễn Hữu Anh), *Microsoft Visual Basic 6.0 & Lập trình cơ sở dữ liệu*, NXB LĐ - XH, 2007
- [4] Phạm Hữu Khang, *Tham khảo nhanh Visual Basic 6.0*, NXB Thống Kê, 2004
- [5] Lê Hoàn, Phạm Hồng Phước, *Sổ tay tin học thực hành : Visual Basic 6.0*, NXB Mũi Cà Mau, 2001.
- [6] Đậu Quang Tuấn, *Tự học Visual Basic 6.0*, NXB Trẻ, 2004.
- [7] Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Tiếng Việt 1, tập một*, NXBGD, 2006.