

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT

Ngày thực hiện đề cương:

TÊN ĐỀ TÀI	Xây dựng Telling4me – Hệ thống hỗ trợ dạy học Tiếng Việt cho học sinh tiểu học (Phần hệ 1)	
LĨNH VỰC CHUYÊN NGÀNH	Công nghệ phần mềm	
LOẠI HÌNH NGHIÊN CỨU	Sản phẩm	
NGƯỜI HƯỚNG DẪN	TS. Lê Đức Long	
SINH VIÊN THỰC HIỆN 1	Bùi Lê Nữ Phượng Tiên	K35.103.073
SINH VIÊN THỰC HIỆN 2	Mai Thị Giang Thùy	K35.103.070

GIỚI THIỆU

CÂU HỎI GỢI Ý	Lĩnh vực và nghiên cứu liên quan đã và đang phát triển như thế nào? Các vấn đề, và bài toán đặt ra cần giải quyết là gì?
HƯỚNG DẪN	<p>Giới thiệu tổng quan về đề tài – những vấn đề và lĩnh vực liên quan đến đề tài.</p> <p>Trong bối cảnh của công cuộc đổi mới đất nước toàn diện như hiện nay thì đổi mới giáo dục rất được chú trọng và được xem là quốc sách hàng đầu. Do đó, nhiều văn bản và nghị quyết đã được ban hành như Nghị quyết Trung ương 2 khóa VIII[15] về giáo dục và công nghệ đã đưa chủ trương đổi mới giáo dục và đào tạo vào cuộc sống; nghị quyết 40/2000/QĐ10 của Quốc hội khóa X[16] đã đổi mới nội dung chương trình giáo dục phổ thông và nhiều chủ trương chính sách khác góp phần đổi mới giáo dục theo nhu cầu xã hội. [17]</p> <p>Việc đổi mới giáo dục cần được bắt đầu từ bậc học nhỏ nhất là Mầm non, Tiểu học lên đến các bậc học cao hơn là Phổ thông, Đại học. Trong đó, bậc Tiểu học tại Việt Nam với mục tiêu đổi mới giáo dục toàn diện, nghĩa là giúp học sinh hình thành cơ sở ban đầu cho sự phát triển đúng đắn, lâu dài về đạo đức, trí tuệ, thể chất, thẩm mỹ, các kĩ năng cơ bản và nền tảng nhân cách con người [16]. Từ đó tạo ra các sản phẩm giáo dục có giá trị cơ bản, lâu dài và có tính quyết định.</p> <p>Ở bậc Tiểu học tại Việt Nam hiện nay, học sinh được học rất nhiều môn học khác nhau như Toán, Tiếng Việt, Lịch sử, Địa lý, Đạo đức, Tự nhiên và xã hội. Trong đó môn Tiếng Việt là môn học hết sức quan trọng. Là bộ môn đầu tiên dạy tiếng mẹ đẻ, hình thành và rèn luyện cho học sinh những kỹ năng, kỹ xảo về ngôn ngữ và các thao tác tư duy. Môn học Tiếng Việt giáo dục cho học sinh văn hoá giao tiếp, dạy cho các em biết truyền đạt tư tưởng, hiểu biết, tình cảm của mình một cách chính xác.</p> <p>Thế nhưng, việc dạy và học ở Tiểu học tại Việt Nam vẫn còn nhiều bất cập: học sinh cảm thụ ít, học chữ nhiều, bài học khá khô khan dễ gây nhàm chán; chưa chú trọng đến việc phát triển con người và vẫn chưa phát huy tối đa được tính chủ động, sáng tạo của học sinh.</p> <p>Vì vậy việc đổi mới giáo dục là hết sức cần thiết. Một trong những cách đổi mới hiệu quả và sử dụng nhiều nhất hiện nay là đưa công nghệ thông tin (viết gọn là, CNTT) vào trong dạy học, đã góp phần làm thay đổi cách suy nghĩ, cách dạy truyền thống của giáo viên Tiểu học. Điều này được thể hiện qua việc ngày càng nhiều nhà trường và thầy cô sử dụng CNTT vào trong bài dạy của mình. Tuy nhiên, do điều kiện cơ sở vật chất nên hầu hết chỉ tập trung sử dụng ngay tại lớp học thông qua các bài giảng điện tử bằng powerpoint, trình diễn hình ảnh, phim trên máy tính hay dùng các phần mềm</p>

dạy học. Vì CNTT chủ yếu được sử dụng tại lớp nên thời gian để học sinh có thể tiếp cận công nghệ là rất ít, bên cạnh đó việc sử dụng các phần mềm dạy học ở nhà cũng rất hạn chế bởi chi phí tương đối cao. Như vậy CNTT chưa thực sự tác động mạnh mẽ tới công cuộc đổi mới giáo dục vì người học, người dạy chưa khai thác hết các tiềm năng của nó. Vậy làm sao để giải quyết vấn đề này?

Vậy liệu có thể nào xây dựng một ứng dụng Web giúp cho học sinh học tốt phân môn Tiếng Việt thông qua các truyện kể khi ở trường hay ở nhà được hay không?

GHI CHÚ

TÌNH HÌNH NGHIÊN CỨU TRONG VÀ NGOÀI NƯỚC

CÂU HỎI GỢI Ý	Lĩnh vực và nghiên cứu liên quan đã và đang phát triển như thế nào? Các vấn đề, và bài toán đặt ra cần giải quyết là gì?
HƯỚNG DẪN	<p>Tìm hiểu các nghiên cứu đã công bố gần nhất (5 năm trở lại) về lĩnh vực liên quan trong và ngoài nước. Phân tích các kết quả đóng góp, nhận xét các hạn chế còn tồn tại.</p>
<p>The UNESCO Institute for Information Technologies in Education (viết tắt là, IITE) – Viện công nghệ thông tin trong giáo dục của UNESCO đã xây dựng một dự án mới vào năm 2011 với mục đích nghiên cứu về vai trò của CNTT trong giáo dục Tiểu học trên toàn thế giới [9].</p> <p>Theo báo cáo của IITE, ở các nước Hungary, Jordan, Mexico, Nga, Singapore, Slovakia, Nam Phi, Anh, và Mỹ học sinh tỏ ra rất thích thú với CNTT và các sản phẩm từ CNTT.[9]</p> <p>Cũng theo báo cáo trên thì CNTT đã giúp các em học sinh “định hình lại quá trình học tập của mình”[9].</p> <p>Ở Slovakia học sinh ở bậc Tiểu học đã tiếp xúc với CNTT và sử dụng thành thạo chúng như là máy tính xách tay, điện thoại,... và những sản phẩm đó xung quanh các em giúp các em tiếp cận được các phần mềm học tập, các trang web học tập,...</p> <p>Bên cạnh các thiết bị công nghệ không thể không kể đến các phần mềm giáo dục. Các phần mềm có thể kể đến như:</p> <ul style="list-style-type: none"> - GCompris, phạm vi hoạt động rộng, từ khám phá máy tính đến kiến thức. <p>GCompris là một bộ phần mềm giáo dục chất lượng bao gồm nhiều hoạt động dành cho học sinh tuổi từ 2 đến 10. Có các trò chơi định hướng và mang tính chất giáo dục. Hiện nay GCompris cung cấp hơn 100 các công cụ và đang được phát triển thêm. Đặc biệt GCompris miễn phí nên có thể sử dụng mọi lúc, mọi nơi và chia sẻ với tất cả mọi người, đặc biệt là trẻ em. [23]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Phần mềm của Knowledge Adventure Jumpstart và Math Blaster <p>Knowledge Adventure Jumpstart là một trang web cung cấp cho các phụ huynh và học sinh, đặc biệt là lứa tuổi mầm non các trò chơi mang tính chất giáo dục nhằm dạy cho trẻ các kỹ năng và khái niệm quan trọng trước khi trẻ vào lớp 1. Khuyến khích các em học tập ngay cả sau giờ học [24].</p> <p>Với không gian vũ trụ 3D tuyệt đẹp của Math Blaster. Các em học sinh không chỉ được học môn Toán mà còn có những phút giây khám phá vũ trụ đầy hấp dẫn và thách thức. Trò chơi giúp các em tư duy nhạy bén hơn. Có tinh thần dũng cảm và những giờ phút giải trí sau trong lúc ôn luyện và học tập.</p> <p>Ở trong nước, các phần mềm dạy học đã bắt đầu phát triển. Đầu tiên có thể kể đến là trang web http://socnhi.com/. Sóc Nhí lần đầu tiên xuất hiện vào năm 2008 do thế hệ 8x sáng lập ra. Sóc Nhí hỗ trợ một kho truyện rất lớn gồm nhiều thể loại truyện như hiện đại, truyện cổ, thơ...và những chức năng hỗ trợ khi xem truyện như bật tắt âm thanh, xem truyện tự động và trả lời một câu hỏi dựa theo nội dung truyện [19].</p> <p>Bộ phần mềm được sử dụng rộng rãi hiện nay là bộ phần mềm HỌC, DẠY TIẾNG VIỆT, TOÁN,... của công ty công nghệ - tin học và nhà trường (http://vnschool.net/). Bộ phần mềm này ra đời và đáp ứng được nhu cầu học tập, đặc biệt là học sinh Tiểu học. Đây là bộ phần mềm học Tiếng Việt đầu tiên của Việt Nam dành cho tất cả mọi người. Các chức năng</p>	

chính có thể kể đến như là luyện tập âm vần Tiếng Việt, dấu Tiếng Việt, và vui chơi giải trí [20]. Ngoài ra còn rất nhiều trang web, và phần mềm hữu ích khác.

- ❖ Các phần mềm, trò chơi, trang web hỗ trợ giáo dục tuy có nhiều ưu điểm nhưng còn tồn tại nhiều hạn chế như:
 - Chỉ tập trung vào môn Toán còn Tiếng Việt rất ít, nếu có thường chỉ dạy học thuần túy mà quên việc lồng ghép vui chơi vào cho các em.
 - Kiến thức cung cấp khá ít, rời rạc, không đa dạng, phong phú về thể loại, các em chưa được học những kiến thức liên quan trước khi trả lời câu hỏi.
 - Đặc biệt phần môn kể chuyện chưa được hỗ trợ, chủ yếu tập trung vào luyện từ và câu, chưa hỗ trợ nhiều hình ảnh và kiến thức liên quan cho học sinh.
 - Chưa có một sân chơi thật sự bổ ích cho các em tham gia sáng tạo, cọ sát với nhau.
 - Chi phí cho một phần mềm khá cao nên không phải ai cũng có cơ hội tiếp cận.

GHI CHÚ

MỤC TIÊU VÀ PHẠM VI NGHIÊN CỨU

CÂU HỎI GỢI Ý	Mục tiêu nghiên cứu chính của đề tài là gì? Phạm vi nghiên cứu là gì?
HƯỚNG DẪN	Đặt bài toán giải quyết và trình bày mục tiêu nghiên cứu chính của đề tài. Nêu phạm vi nghiên cứu của đề tài, bao gồm việc giới hạn phạm vi nghiên cứu và triển khai, các giả định ban đầu đối với nghiên cứu.

Mục tiêu của đề tài

Xuất phát từ những trăn trở trên, nhóm thực hiện quyết định chọn đề tài khóa luận **"XÂY DỰNG TELLING4ME - HỆ THỐNG HỖ TRỢ DẠY HỌC TIẾNG VIỆT CHO HỌC SINH TIỂU HỌC"**. Với mong muốn tạo một môi trường học tập vui nhộn cho các em học sinh bậc Tiểu học và nâng cao chất lượng dạy học Tiếng Việt ở bậc Tiểu học.

Hệ thống hoàn toàn miễn phí, phục vụ cho học sinh tiểu học có thể học tập, ôn luyện Tiếng Việt thông qua truyện kể với mục tiêu:

- Giúp các em học qua các phim ngắn (Movie clip – viết gọn là clip), có hình ảnh động, âm thanh, giọng kể và chữ chạy theo giọng kể giúp các em dễ theo dõi cùng một số chức năng hỗ trợ khi xem truyện.
- Hỗ trợ giáo viên - học sinh trong việc dạy và học phân môn tiếng Việt ở bậc Tiểu học, giúp các bậc phụ huynh có thể ôn luyện cho con em tại nhà một cách có hệ thống, nội dung chính xác hơn thông qua việc học theo câu chuyện, chủ điểm và ôn tập qua trò chơi.
- Tạo sân chơi bổ ích cho học sinh có cơ hội phát huy tính sáng tạo, rèn luyện kỹ năng kể chuyện, sử dụng các thiết bị công nghệ thông qua các câu chuyện dự thi do chính các em tạo ra.

Phạm vi nghiên cứu

Trong phạm vi của khóa luận, nhóm thực hiện tập trung vào các phần sau:

- Truyện đọc lớp 3, 4.
- Sách Tiếng Việt lớp 3, 4 bao gồm các chủ điểm và phân môn

GHI CHÚ

TÀI LIỆU THAM KHẢO

CÂU HỎI GỢI Ý	Các tài liệu tham khảo thuộc lĩnh vực nghiên cứu liên quan là gì?
HƯỚNG DẪN	<p>Tiếng Anh</p> <p>[1] Rosenzweig (2011), ActionScript 3.0 Trò chơi Programming University 2nd Edition.</p> <p>[2] Greenberg (2009), The Essential Guide to Processing for Flash Developers.</p> <p>[3] Matthew MacDonald & Mario Szpuszta (2010), Apress Pro ASP.NET 4 in CSharp 2010 4th Edition.</p> <p>[4] Stephen Walther & Kevin Hoffman & Nate Dudek (2010), ASP.NET4 Unleashed</p> <p>[5] Margaret D. Roblyer & Aaron H.Doering (2009), Integrating Educational Technology into Teaching, Chapter 3.</p> <p>[6] Dr. Alaa Sadik (2008), Types of Instructional Software - http://www.slideshare.net/alaasadik/types-of-instructional-software-presentation</p> <p>[7] Modern Systems Analysis and Design (Hoffer, Joey, & Valacich, 2009)</p> <p>[8] Salah Alkhafaji & B. Sriram (2012), Educational Software Development Life Cycle Stages</p> <p>[9] Ivan Kalaš & Haif E. Bannayan & Leslie Conery & Ernesto Laval (Chile) & Diana Laurillard & Cher Ping Lim & Sarietjie Musgrave & Alexei Semenov & Márta Turcsányi-Szabó (2012), ICT in Primary Education Analytical survey, UNESCO Institute for Information Technologies in Education</p> <p>Tiếng Việt</p> <p>[10] Vương Đình Hội (2013), Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học tích cực, Link: http://www.quocphonganninh.edu.vn/Ch%C6%B0%C6%A1ngtr%C3%ACnh/tabid/176/catid/10/item/2038/ung-dung-cong-nghe-thong-tin-trong-day-hoc-tich-cuc.aspx.</p> <p>[11] Bùi Việt Hà (2011), Công nghệ thông tin và sự phát triển Giáo dục, Link: http://edu.go.vn/e-tap-chi/tin/13/77/9171/cong-nghe-thong-tin-va-su-phat-trien-giao-duc.html</p> <p>[12] Nguyễn Minh Thuyết chủ biên, (2011) Sách giáo viên Tiếng Việt lớp 1,2,3,4,5 – Nhà xuất bản giáo dục</p> <p>[13] Nguyễn Minh Thuyết chủ biên, (2011) Sách giáo khoa Tiếng Việt lớp 1,2,3,4,5 – Nhà xuất bản giáo dục 2011</p> <p>[14] Lê Đức Long (2012), Slide bài giảng môn công nghệ dạy học – Link: http://2learner.edu.vn/ACeLS/file.php/21/Lectures/Topic04.pdf</p> <p>[15] Đào Thái Lai (2012), Những yêu cầu Sư phạm với phần mềm dạy học ở bậc Tiểu học, Viện Chiến lược và Chương trình Giáo dục.</p> <p>[16] Lê Tiến Thành (2011), Giáo dục Tiểu học Việt Nam, Vụ trưởng vụ giáo dục Tiểu học</p> <p>[17] TS. Huỳnh Công Minh (2012), Đổi mới căn bản và toàn diện giáo dục, nguyên Giám đốc Sở GD-ĐT TP.HCM</p> <p>[18] Đặng Ngọc Hoàng Thành (2012), Script và kĩ thuật hoạt hình</p> <p>Website</p> <p>[19] http://foldoc.org/Information+and+Communication+Technology</p> <p>[20] Trang chủ http://socnhi.com/</p> <p>[21] Trang chủ http://vnschool.net/</p> <p>[22] Trang chủ http://www.learninggamesforkids.com/</p> <p>[23] Trang chủ http://www.greensock.com/</p> <p>[24] Trang chủ http://gcompris.net/-en-</p> <p>[25] Trang chủ http://cdn.jsdelivr.net/</p>

GHI CHÚ**NGƯỜI THỰC HIỆN ĐỀ CƯƠNG****SINH VIÊN THỰC HIỆN 1**

Bùi Lê Nữ Phượng Tiên

K35.103.073

SINH VIÊN THỰC HIỆN 2

Mai Thị Giang Thùy

K35.103.070

XÁC NHẬN CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN**NGƯỜI HƯỚNG DẪN**

ThS. Lê Đức Long

Ý KIẾN đồng ý hướng dẫn không đồng ý hướng dẫn