

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP.HCM
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**PHAN THỊ LY
NGUYỄN THỊ THẢO**

**XÂY DỰNG TELLING4ME – HỆ THỐNG
HỖ TRỢ DẠY HỌC TIẾNG VIỆT
CHO HỌC SINH TIỂU HỌC**

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

TP.HCM – NĂM 2013

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM TP HCM
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**PHAN THỊ LY
NGUYỄN THỊ THẢO**

**XÂY DỰNG TELLING4ME – HỆ THỐNG
HỖ TRỢ DẠY HỌC TIẾNG VIỆT
CHO HỌC SINH TIỂU HỌC**

CHUYÊN NGÀNH: SƯ PHẠM TIN HỌC

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC: THS. LÊ ĐỨC LONG

TP.HCM – NĂM 2013

LỜI CẢM ƠN

Trong những năm tháng học tập tại trường Đại học Sư Phạm TP.HCM chúng em đã được trang bị rất nhiều kiến thức chuyên ngành làm nền tảng cho con đường mình đã lựa chọn. Luận văn tốt nghiệp đã giúp chúng em tổng hợp lại kiến thức và làm cho chúng em yêu con đường mình đã chọn.

Lời đầu tiên chúng em xin chân thành cảm ơn sự hướng dẫn tận tình của thầy Lê Đức Long đã giúp chúng em thực hiện luận văn này.

Chúng em xin gửi lời cảm ơn sâu sắc đến trường ĐHSPTP.HCM và đặc biệt là các thầy cô của khoa Công Nghệ Thông Tin đã dạy dỗ và trang bị cho chúng em các kiến thức rất quý báu.

Xin cảm ơn thầy cô khoa Giáo dục tiểu học và các thầy cô phản biện đã dành thời gian tư vấn giúp chúng em hoàn thành tốt luận văn.

Tiếp theo xin cảm ơn tất cả các bạn đã luôn bên cạnh, giúp đỡ để mình có thể vượt qua khó khăn và hoàn thành luận văn.

Cuối cùng con xin cảm ơn cha mẹ, em cảm ơn các anh chị đã bên cạnh giúp đỡ, nuôi dưỡng con thành đạt như ngày hôm nay. Xin chân thành cảm ơn sự giúp đỡ của các anh Bùi Anh Tài, Nguyễn Khánh Tài, các chị Hồ Thị Trâm, Huỳnh Thị Ngọc Diễm đã tận tình chỉ bảo và giúp đỡ chúng em rất nhiều.

Tuy có nhiều nỗ lực, cố gắng nhưng không thể tránh khỏi sai sót và khuyết điểm. Mong nhận được sự đóng góp của quý thầy cô và bạn bè.

Sinh viên thực hiện:

Phan Thị Ly

Nguyễn Thị Thảo

TP.HCM, ngày tháng 5 năm 2013

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN	1
MỤC LỤC	2
BẢNG DANH MỤC CÁC THUẬT NGỮ VIẾT TẮT	4
DANH MỤC CÁC BẢNG BIỂU.....	5
DANH MỤC CÁC HÌNH VẼ.....	6
GIỚI THIỆU	9
Mở đầu	10
Mục tiêu của đề tài	10
Tình hình nghiên cứu trong và ngoài nước	12
Nội dung và phạm vi nghiên cứu	16
Kết quả của đề tài	17
Bố cục	19
Chương 1 CO SỞ LÝ THUYẾT	20
1.1. Sơ lược về chương trình Tiếng Việt ở bậc Tiểu học	21
1.1.1. Hệ thống các phân môn trong chương trình Tiếng Việt.....	21
1.1.2. Hệ thống các chủ điểm trong chương trình Tiếng Việt.....	23
1.2. Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông (ICT) trong dạy học.....	25
1.3. Phần mềm dạy học và vấn đề phát triển một phần mềm dạy học.....	27
1.3.1. Sơ lược về phần mềm dạy học.....	27
1.3.2. Vấn đề phát triển một phần mềm dạy học.....	29
Chương 2 PHÂN TÍCH THIẾT KẾ.....	33
2.1. Tổng quan về hệ thống Telling4me.....	34
2.1.1. Các giả thiết và cách tiếp cận hệ thống.....	34
2.1.2. Đặc tả yêu cầu của hệ thống	37
2.1.3. Các mô hình và chức năng chính của hệ thống	37

2.2.	Phân hệ 3 – Em tập kể chuyện.....	41
2.2.1.	Giới thiệu phân hệ.....	41
2.2.2.	Đặc tả yêu cầu của phân hệ.....	43
2.2.3.	Sơ đồ Usecase.....	46
2.2.4.	Các mô hình và chức năng chính của phân hệ.....	49
Chương 3	CÀI ĐẶT THỬ NGHIỆM.....	63
3.1.	Môi trường phát triển.....	64
3.2.	Kịch bản thử nghiệm.....	64
3.3.	Một số màn hình và chức năng minh họa.....	65
	Sơ đồ màn hình của phân hệ.....	65
3.3.1.	Một số màn hình cài đặt chính.....	66
Chương 4	KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN.....	81
4.1.	Kết quả đạt được.....	82
4.2.	Khả năng ứng dụng vào thực tiễn của đề tài.....	82
4.3.	Hướng phát triển của đề tài.....	83
	TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	84
	PHỤ LỤC.....	86

BẢNG DANH MỤC CÁC THUẬT NGỮ VIỆT TẮT

BẢNG DANH MỤC THUẬT NGỮ TIẾNG VIỆT VIỆT TẮT

Từ viết tắt	Từ đầy đủ	Ghi chú
CNTT	Công nghệ thông tin	
GV	Giáo viên	
PMDH	Phần mềm dạy học	
PPDH	Phương pháp dạy học	
SGK	Sách giáo khoa	
SGV	Sách giáo viên	

BẢNG DANH MỤC THUẬT NGỮ TIẾNG ANH VIỆT TẮT

Từ viết tắt	Từ đầy đủ	Ghi chú
CAI	Computer assisted instruction	
CAL	Computer assisted learning	
CBI	Computer base instruction	
CBL	Computer base learning	
Clip	Movie clip	Phim ngắn
ICT	Information and Communication Technology	Công nghệ thông tin và truyền thông
IITE	The UNESCO Institute for Information Technologies in Education	
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization	Tổ chức Giáo dục, Khoa học và Văn hóa Liên Hiệp Quốc
Upload	Upload	Đăng ảnh/ phim

DANH MỤC CÁC BẢNG BIỂU

Bảng 1.1 Bảng phân loại phần mềm dạy học	28
Bảng 2.1 Yêu cầu chức năng của hệ thống	37
Bảng 2.2 Yêu cầu phi chức năng.....	37
Bảng 2.3 Yêu cầu chức năng đối với học sinh	44
Bảng 2.4 Yêu cầu chức năng đối với giáo viên.....	44
Bảng 2.5 Yêu cầu chức năng đối với phụ huynh.....	44
Bảng 2.6 Yêu cầu chức năng đối với khách	44
Bảng 2.7 Yêu cầu phi chức năng đối với phân hệ.....	45
Bảng 2.8 Yêu cầu phi chức năng đối với phân hệ.....	45
Bảng 2.9 Danh sách các Actor	46
Bảng 2.10 Danh sách các Usecase	47
Bảng 2.11 Mô tả sơ đồ PDM.....	51
Bảng 3.1 Bảng danh sách các thành viên thử nghiệm của hệ thống	64

DANH MỤC CÁC HÌNH VẼ

Hình 1: Một giờ học có sử dụng CNTT ở Nam Phi[9]	12
Hình 2: Học sinh và quá trình định hình lại kiến thức nhờ máy tính [9]	13
Hình 3: Công nghệ thông tin và trẻ em Slovakia [9].....	13
Hình 4: Bộ phần mềm GCompris [23]	14
Hình 5 Bộ phần Math Blaster [22]	14
Hình 1.1 Hệ thống chủ điểm trong chương trình Tiếng Việt của bậc Tiểu học ^{[11][12]}	24
Hình 1.2 Mô hình phát triển các trạng thái lớp học.....	26
Hình 1.3 Quy trình phát triển phần mềm.....	31
Hình 2.1 Minh họa sơ đồ PDM của toàn hệ thống.....	38
Hình 2.2 Mô hình các chức năng xử lý chính	39
Hình 2.3 Sơ đồ các màn hình của toàn hệ thống.....	40
Hình 2.4 Sơ đồ Usecase của phân hệ.....	46
Hình 2.5 Sơ đồ PDM của phân hệ.....	49
Hình 2.6 Sơ đồ xử lý chính.....	52
Hình 2.7 Mô tả xử lý tạo chủ đề.....	53
Hình 2.8 Quy trình xử lý tạo chủ đề.....	54
Hình 2.9 Mô tả các xử lý xem sản phẩm.....	55
Hình 2.10 Mô tả xử lý khi bình luận, đánh giá.....	56
Hình 2.11 Quy trình xử lý bình luận	57
Hình 2.12 Quy trình xử lý bình luận	57
Hình 2.13 Mô tả xử lý khi xếp hạng.....	58
Hình 2.14 Mô tả xử lý tham gia thi	59
Hình 2.15 Quy trình xử lý tham gia thi	60
Hình 2.16:Quy trình xử lý đăng ảnh.....	61
Hình 2.17: Xử lý đăng nhiều ảnh bằng Uploadify	61
Hình 2.18 Quy trình xử lý quản trị hệ thống.....	62

Hình 2.19 Quy trình xử lý quản trị	62
Hình 3.1 Sơ đồ màn hình phân hệ	65
Hình 3.2 Màn hình chính của phân hệ.....	66
Hình 3.3: Sơ đồ mô tả tình huống màn hình chính của phân hệ	68
Hình 3.4 Màn hình chi tiết chủ đề khi đóng.....	69
Hình 3.5 Màn hình chi tiết chủ đề khi mở.....	71
Hình 3.6 Màn hình xem chuyện.....	73
Hình 3.7 Màn hình tham gia thi.....	75
Hình 3.8: Màn hình Upload hình ảnh.....	77
Hình 3.9 Màn hình tạo chủ đề	78
Hình 3.10 Màn hình trang đăng ký.....	80
Hình 4.1 Sơ đồ màn hình tổng quát phân hệ	86
Hình 4.2 Sơ đồ màn hình phân hệ 1	87
Hình 4.3 Màn hình chính.....	89
Hình 4.4 Màn hình hướng dẫn.....	89
Hình 4.5 Màn hình chọn truyện.....	90
Hình 4.6 Màn hình xem truyện Hình 4.0.7 Thông tin câu chuyện	90
Hình 4.8 Sơ đồ màn hình phân hệ 2	92
Hình 4.9 Màn hình học theo câu chuyện.....	93
Hình 4.10 Màn hình từ khó	94
Hình 4.11 Màn hình danh sách từ dễ sai	94
Hình 4.12 Màn hình danh sách từ và giải nghĩa từ	94
Hình 4.13 Màn hình học theo phân môn.....	95
Hình 4.14 Màn hình phân môn tập đọc	96
Hình 4.15 Hai màn hình thông báo khi trả lời.....	96
Hình 4.16 Bé kể lại truyện thông qua lắp ghép hình ảnh.....	97
Hình 4.17 Màn hình kết quả bé kể lại chuyện.....	97
Hình 4.18 Sơ đồ màn hình phân hệ 3	99

Hình 4.19: Trang chủ Bé vui sáng tạo.....	100
Hình 4.20: Màn hình chi tiết chủ đề.....	100
Hình 4.21: Màn hình chức năng ĐĂNG ẢNH.....	101
Hình 4.22: Màn hình kho hình ảnh tham khảo.....	102
Hình 4.23: Một sản phẩm dự thi.....	103
Hình 4.24: Màn hình bình luận - Bình chọn.....	104
Hình 4.25: Màn hình tạo chủ đề mới.....	105
Hình 4.26: Màn hình upload ảnh.....	106

GIỚI THIỆU

NỘI DUNG CHÍNH

1. Mở đầu
2. Mục tiêu của đề tài
3. Tình hình nghiên cứu trong và ngoài nước
4. Nội dung nghiên cứu
5. Phạm vi nghiên cứu
6. Kết quả dự kiến
7. Bộ cục

Mở đầu

Trong bối cảnh của công cuộc đổi mới đất nước toàn diện như hiện nay thì giáo dục rất được chú trọng phát triển và được xem là quốc sách hàng đầu. Công cuộc đổi mới giáo dục nước ta đã và đang diễn ra từ ngày đất nước đổi mới, chủ trương đổi mới căn bản và toàn diện. Nghị quyết Trung ương 2 khóa VIII 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, nhà trường đã đổi mới nội dung chương trình giáo dục phổ thông; cùng nhiều chủ trương chính sách khác đã góp phần đổi mới nhà trường theo nhu cầu xã hội. [17]

Muốn đổi mới giáo dục thì trước hết phương pháp giảng dạy phải được thay đổi. Đây là vấn đề đang được các nhà Giáo dục Việt Nam đặc biệt quan tâm. Đổi mới phương pháp giảng dạy là thay đổi cách dạy – cách học nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của học sinh trong học tập.

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 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 và các kỹ năng cơ bản; hình thành và phát triển những cơ sở nền tảng nhân cách con người.[16]

Vì vậy, sản phẩm của giáo dục Tiểu học có giá trị cơ bản, lâu dài, có tính quyết định đối với mỗi con người. Bởi vì bất kỳ ai cũng phải sử dụng các kỹ năng nghe, nói, đọc viết và tính toán đã được học ở bậc Tiểu học để có thể phát triển các kiến thức, kỹ năng cơ bản làm nền tảng cho việc tiếp tục học ở các bậc học cao hơn và cuộc sống. Đặc biệt, trường Tiểu học là nơi đầu tiên dạy trẻ em biết yêu gia đình, quê hương, đất nước; biết đọc, biết viết, biết làm tính; biết tìm hiểu tự nhiên, xã hội và con người [16].

Ở bậc Tiểu học tại Việt Nam hiện nay, học sinh được học rất nhiều môn học khác nhau như Toán, Lịch sử, Địa lý, Đạo đức, Tự nhiên và xã hội, Tiếng Việt,... Trong đó môn Tiếng Việt là môn học hết sức quan trọng. Tiếng Việt được học ở mọi lúc, mọi nơi: học trong lớp, học ngoài giờ lên lớp, học ở tất cả các môn học[16]. Thông qua các bài học

Tiếng Việt giúp các các em có được vốn kiến thức và hiểu biết hơn những sự việc trong cuộc sống, về xã hội, con người, về tu dưỡng đạo đức và vốn từ ...

Tuy nhiên, việc dạy và học ở Tiểu học vẫn còn nhiều bất cập: học sinh cảm thụ ít, học chữ nhiều, phát triển con người lại ít, chưa phát huy được tính chủ động, sáng tạo của học sinh. Bài học khá khô khan sẽ gây nhàm chán cho các em...[16]. Việc ứng dụng công nghệ thông tin (viết gọn là, CNTT) trong dạy học đã góp phần thay đổi cách dạy truyền thống của các giáo viên Tiểu học. Ở Việt Nam, cũng xuất hiện một số phần mềm dạy học Tiểu học. Tuy nhiên, ứng dụng CNTT hầu hết tập trung ngay tại lớp học qua việc dạy học với powerpoint, trình diễn hình ảnh trên máy tính.

Vì thế, việc suy nghĩ, tìm tòi cách thức để dạy tốt môn Tiếng Việt là vô cùng quan trọng và cần thiết.

Vậy làm thế nào để có thể áp dụng CNTT nhiều hơn dạy Tiếng Việt sinh động, hứng thú hơn, phát huy khả năng sáng tạo, dạy cho học sinh cách cảm thụ và phát triển toàn diện về tất cả mọi mặt của học sinh?

Mục tiêu của đề tài

Xuất phát từ nhu cầu thực tế, chúng em 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 tốt hơn cho các em và nâng cao chất lượng dạy học Tiếng Việt ở bậc Tiểu học.

Hệ thống chúng em hoàn toàn miễn phí, phục vụ cho các em 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.

Tình hình nghiên cứu trong và ngoài nước

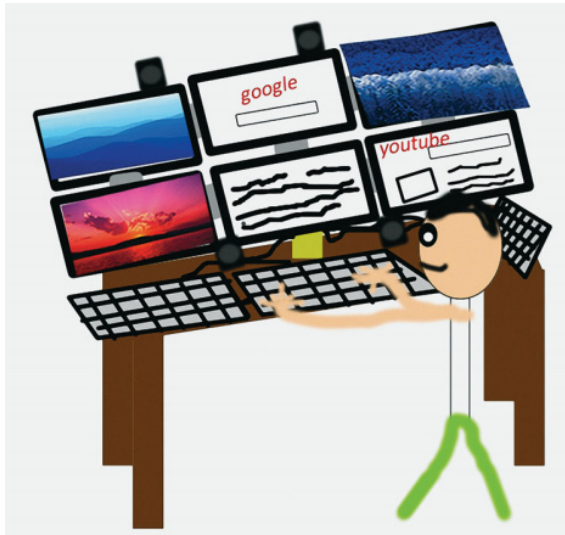
The UNESCO Institute for Information Technologies in Education (viết tắt là, IITE) – Viện công nghệ thông tin trong giáo dục của UNESCO đã xây dựng một dự án mới vào năm 2011 với mục đích nghiên cứu về vai trò của CNTT trong giáo dục Tiểu học trên toàn thế giới [9].

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]



Hình 1: Một giờ học có sử dụng CNTT ở Nam Phi[9]

Cũng theo báo cáo trên thì CNTT đã giúp các em học sinh “**định hình lại quá trình học tập của mình**”[9].



Hình 2: Học sinh và quá trình định hình lại kiến thức nhờ máy tính [9]

Hình 2 minh họa cho quá cách học sinh định hình lại kiến thức qua các kênh hình ảnh, phim, tìm kiếm,... nhờ sử dụng CNTT

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,...



Hình 3: Công nghệ thông tin và trẻ em Slovakia [9]

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:

- **GCompris, phạm vi hoạt động rộng, từ khám phá máy tính đến kiến thức.**



Hình 4: Bộ phần mềm GCompris [23]

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]

- **Phần mềm của Knowledge Adventure Jumpstart và Math Blaster**

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.



Hình 5 Bộ phần Math Blaster [22]

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.

- **Thỏ tập đọc (Reader Rabbit) của The Learning Company và các phần mềm Zoombinis**
- **Học tập tương tác dựa trên các nhân vật hoạt hình như là Winnie-the-Pooh, Aladdin, The Jungle Book và chuột Mickey.**

Một loại phần mềm giáo dục sau này được thiết kế để sử dụng trong lớp học. Điển hình là các phần mềm được chiếu lên một bảng trắng lớn ở trước lớp và chạy đồng thời trên màn hình các máy tính khác trong phòng. Trong khi giáo viên thường chọn sử dụng phần mềm giáo dục từ các loại khác trong hệ thống IT, một loại phần mềm giáo dục đã phát triển nhanh được mong đợi sẽ trợ giúp việc giảng dạy tại lớp học. Các chức năng của phần mềm thường rất chuyên dụng và do rất nhiều hãng sản xuất, bao gồm các nhà xuất bản sách giáo dục. The schoolzone.co.uk Guide to Digital Resources, 5th ed. (2005) là một tài liệu hướng dẫn đầy đủ về 500 sản phẩm được lựa chọn và giới thiệu, được phân loại theo môn học của hệ thống các trường UK.

Theo nghĩa rộng, các chương trình giải trí mang tính giáo dục phải có chủ định lồng ghép các trò chơi máy tính và phần mềm giáo dục thành một sản phẩm (do đó có thể bao gồm nhiều chức năng quan trọng được thiết kế dựa trên các phần mềm dạy trẻ em). Trong phạm vi hẹp hơn được sử dụng ở đây, là các phần mềm giáo dục mà chúng mang tính giải trí nhưng phải hướng đến giáo dục và có phần quản lý của cơ quan giáo dục. Các phần mềm kiểu này không được cấu trúc theo chương trình ở trường, thông thường không bao gồm các chỉ dẫn học tập và không tập trung vào các kỹ năng cốt lõi như là đọc viết và số học.

Với sự phát triển của CNTT như hiện nay thì các trang Web, các phần mềm hỗ trợ học Tiếng Việt bậc Tiểu học xuất hiện ngày càng nhiều và phong phú về hình thức lẫn nội dung.

- ❖ Ở trong nước, các phần mềm dạy học cũng 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 rất 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 [16].

- ❖ Bộ phần mềm có thể được kể đến hiện nay đó 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 của các học sinh, 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 chính có thể kể đến như là luyện tập âm vần Tiếng Việt, luyện tập dấu Tiếng Việt, và phần vui chơi giải trí [17]. Ngoài ra còn rất nhiều trang web, và các phần mềm hữu ích khác.
- ❖ Những tồn tại đối với việc dạy học Tiếng Việt thông qua một số phần mềm, trò chơi, trang web hiện nay
 - Phần lớn các phần mềm và trang web hiện nay chỉ tập trung vào môn Toán còn Tiếng Việt lại rất ít mà 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 và không đa dạng, phong phú về thể loại, chưa được học về những kiến thức liên quan trước khi trả lời câu hỏi.
 - Đặc biệt phân môn kể chuyện thì chưa được hỗ trợ, mà chủ yếu tập trung vào luyện từ và câu, chưa hỗ trợ nhiều hình ảnh và các kiến thức liên quan cho học sinh.
 - Chưa có một sân chơi thật sự bổ ích cho các em học sinh 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.

Nội dung và phạm vi nghiên cứu

Để thực hiện những yêu cầu của đề tài chúng em tập trung nghiên cứu những nội dung chính sau:

- ❖ Về mặt lý thuyết
 - Khảo sát các trang web, phần mềm dạy học trong và ngoài nước như: <http://socnhi.com>, <http://www.learninggamesforkids.com/>, <http://violympic.vn/>, ... Bộ phần mềm dạy học Tiếng Việt của công ty tin học nhà trường SchoolNet, trò chơi Timez Attack.
 - Khảo sát truyện đọc, sách giáo khoa (viết tắt là, SGK), sách giáo viên (viết tắt là, SGV) Tiếng Việt khối 3, 4.

- Tìm hiểu tình hình ứng dụng công nghệ thông tin trong việc dạy, học ở bậc Tiểu học.
- Nghiên cứu chương trình học lớp 3. Cụ thể nhóm sẽ chọn ra 13 câu chuyện tương ứng với các chủ điểm trong sách giáo khoa để học sinh có thể học toàn bộ chương trình Tiếng Việt lớp 3 thông qua các câu chuyện và chủ điểm đã chọn.
- Nghiên cứu phần mềm dạy học và cách phát triển một phần mềm dạy học cho học sinh Tiểu học.
- Nghiên cứu về các cuộc thi trực tuyến được tổ chức trên các trang web.
- ❖ Về mặt kỹ thuật
 - Nghiên cứu ứng dụng ASP.Net trong .Net Framework 4.0.
 - Sử dụng ngôn ngữ Action Script 3.0 kết hợp với thư viện mở greensock trên trang web <http://www.greensock.com/> để xử lý dữ liệu trên nền flash.
 - Sử dụng kỹ thuật hoạt hình trong Adobe Flash CS6 để làm các Clip, Trò chơi.
 - Sử dụng phần mềm Illustrator CS6 và Photoshop CS6 để vẽ truyện, thiết kế giao diện.
 - Sử dụng Adobe Audition CS6 và Audacity 1.3 để thu âm và xử lý âm thanh.
 - Sử dụng các gói JQuery hỗ trợ việc tạo hiệu ứng cho hình ảnh, xem video với nhiều định dạng khác nhau.
 - Sử dụng gói uploadify cho việc upload nhiều hình cùng lúc.

❖ Phạm vi nghiên cứu

Trong phạm vi của khóa luận nhóm chúng em 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

Kết quả của đề tài

Với mục tiêu đặt ra của đề tài, chúng em đã xây dựng hệ thống Telling4me – hệ thống hỗ trợ học tập Tiếng Việt cho học sinh Tiểu học với ba phân hệ chính, trong đó mỗi phân hệ được thực hiện bởi 1 nhóm 2 sinh viên. Cụ thể như sau:

❖ **Phân hệ 1: Nghe kể chuyện thông qua các Clip truyện**

- Sinh viên thực hiện: **Bùi Lê Nữ Phượng Tiên - Mai Thị Giang Thùy**
- Tìm hiểu chương trình dạy học Tiếng Việt – bậc Tiểu học, tập trung ở khối lớp 3, 4: SGK, SGV, truyện đọc, sách bổ trợ phân môn kể chuyện dành cho học sinh Tiểu học.
- Chọn lọc, thiết kế kịch bản các truyện kể:
 - + Chọn lọc các truyện kể dựa theo các chủ điểm dạy học ở lớp 3 – đảm bảo đầy đủ các chủ điểm chính trong chương trình lớp 3.
 - + Thiết kế kịch bản của từng truyện kể – xây dựng thành framework để có thể phát triển các câu chuyện khác nhau (.swf, .exe, .flv).
- Thiết kế và xây dựng Clip ở dạng Flash cho các truyện kể. Clip đảm bảo các yêu cầu: hình ảnh động có chuyển cảnh, nội dung truyện kể ở dạng text, âm thanh nền và giọng đọc, cùng các hiệu ứng bổ sung (như chuyển trang, bật/tắt âm thanh, và capture hình ảnh). Kết xuất ở nhiều dạng khác nhau (.swf, .exe).

❖ **Phân hệ 2: Học theo chủ điểm hoặc phân môn, vừa học vừa chơi qua các trò chơi**

- **Sinh viên thực hiện: Nguyễn Đình Vương - Đặng Thị Tường Vy**
 - Học Tiếng Việt thông qua chủ điểm, câu chuyện:
 - + Tập đọc lại câu chuyện vừa học.
 - + Kể lại câu chuyện bằng cách việc sắp xếp các hình ảnh để hoàn thành câu chuyện.
 - + Học các phân môn: tập đọc, chính tả, luyện từ và câu thông qua các dạng câu hỏi điền khuyết và trắc nghiệm, lắp ghép.
 - Ôn tập và vận dụng kiến thức – thông qua các trò chơi
- Các trò chơi giáo dục:
- Xe đạp bay – dạng câu hỏi điền khuyết.
 - Lọ lem của bé – dạng câu hỏi trắc nghiệm.
 - Thử tài trí nhớ - dạng câu hỏi lắp ghép hình ảnh.

❖ **Phân hệ 3: Thiết kế truyện kể thông qua việc thi trực tuyến**

- Sinh viên thực hiện: Phan Thị Ly – Nguyễn Thị Thảo.
- Mở ra các cuộc thi kể chuyện có ứng dụng CNTT dành cho các học sinh. Mỗi cuộc thi sẽ tương ứng với mỗi chủ đề khác nhau.
- Người tham gia cuộc thi sẽ tham khảo hoặc tự biên soạn nội dung, hình ảnh, âm thanh cho câu chuyện tương ứng với chủ đề tham gia thi. Sử dụng các phần mềm Digital Telling Story (viết gọn là DTS) như Photostory, Proshow Gold... để biên tập thành các movieclip. Gửi sản phẩm đó lên hệ thống để tham gia thi.
- Cho phép thành viên đánh giá, bình luận các sản phẩm dự thi.
- Hệ thống hỗ trợ kho hình ảnh tương ứng với mỗi chủ đề.

Bố cục

Ngoài phần giới thiệu đã nói ở trên và chương 4: kết luận và hướng phát triển thì bố cục của đề tài gồm 3 chương sau:

- ❖ **CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT** - Trình bày tổng quan về chương trình dạy học ở bậc Tiểu học, các ứng dụng của công nghệ thông tin và truyền thông, đặc biệt là trong giáo dục, tìm hiểu về phần mềm dạy học, quy trình phát triển một phần mềm dạy học.
- ❖ **CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ** - Trình bày tổng quan về hệ thống Telling4me, đặc tả yêu cầu và phân tích thiết kế chi tiết cho phân hệ 2 và các sơ đồ, xử lý chính của hệ thống và của riêng từng phân hệ.

CHƯƠNG 3: CÀI ĐẶT VÀ THỬ NGHIỆM: Môi trường phát triển của hệ thống, các kịch bản thử nghiệm, các màn hình chính của hệ thống và phân hệ.

Chương 1

CƠ SỞ LÝ THUYẾT

NỘI DUNG CHÍNH

- 1.1 Sơ lược về chương trình Tiếng Việt ở bậc Tiểu học**
 - 1.3.1 Hệ thống các phân môn trong chương trình Tiếng Việt
 - 1.3.2 Hệ thống các chủ điểm trong chương trình Tiếng Việt
- 1.2 Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông (ICT) trong dạy học.**
- 1.3 Phần mềm dạy học và vấn đề phát triển một phần mềm dạy học**
 - 1.2.1 Sơ lược về phần mềm dạy học
 - 1.2.2 Vấn đề phát triển một phần mềm dạy học

CHƯƠNG 1 – CƠ SỞ LÝ THUYẾT

1.1. Sơ lược về chương trình Tiếng Việt ở bậc Tiểu học

Hệ thống giáo dục phổ thông tại Việt Nam gồm có 2 bậc học: Tiểu học và Trung (Trung học cơ sở và Trung học phổ thông). Trong đó, bậc Tiểu học đóng vai trò quan trọng vì đây là cấp học đầu tiên đặt nền móng cho những cấp học cao hơn. Trong các môn học ở bậc học này thì môn Tiếng Việt là môn trọng tâm và được gọi là môn học công cụ. Môn Tiếng Việt giữ một vai trò quan trọng trong việc giúp “hình thành và phát triển ở học sinh kĩ năng sử dụng Tiếng Việt (nghe, nói, đọc, viết) để học tập và giao tiếp trong môi trường hoạt động lứa tuổi” [12]. Thông qua việc dạy và học Tiếng Việt, góp phần rèn luyện thao tác của tư duy, bên cạnh đó còn “cung cấp cho học sinh những kiến thức sơ giản về Tiếng Việt, những hiểu biết sơ giản về xã hội, tự nhiên và con người, về văn hóa, văn học của Việt Nam và nước ngoài, đồng thời bồi dưỡng tình yêu Tiếng Việt, hình thành thói quen giữ gìn sự trong sáng, giàu đẹp của Tiếng Việt, góp phần hình thành nhân cách con người Việt Nam xã hội chủ nghĩa” [12]. Như vậy, việc dạy học Tiếng Việt phải nhằm vào cả hai chức năng của ngôn ngữ: công cụ của tư duy và công cụ của giao tiếp, đồng thời phải chú trọng vào 4 kĩ năng: **nghe, nói, đọc, viết** và phải **hướng tới sự giao tiếp**.

Chương trình tiểu học được biên soạn theo 5 khối lớp (1, 2, 3, 4, 5). Hệ thống tri thức, tài liệu môn học được sắp xếp theo từng khối lớp một cách trật tự, rõ ràng, phù hợp với tâm lý lứa tuổi và trình độ nhận thức của học sinh. Sách Tiếng Việt từ lớp 1 đến lớp 5 được xây dựng dựa trên các **chủ điểm học tập** liên quan đến các mảng kiến thức về văn học, thiên nhiên, con người và xã hội. Bộ sách giáo khoa (viết gọn là, SGK) Tiếng Việt ở tiểu học được tổ chức nhằm rèn luyện các kĩ năng thông qua 6 phân môn: Tập đọc, Chính tả, Tập làm văn, Kể chuyện, Tập Viết, Luyện từ và câu.

Hệ thống các phân môn trong chương trình Tiếng Việt

Tất cả các phân môn đều có mục tiêu chung đó là phát triển tổng hợp các kĩ năng nghe, nói, đọc, viết cho học sinh Tiểu học, hình thành và bồi dưỡng tình yêu tiếng Việt và

cao hơn là tình yêu con người, gia đình, xã hội và thiên nhiên. Tuy nhiên, mỗi phân môn đều có mục tiêu riêng, cụ thể hóa mục đích hướng tới của chính phân môn đó, cụ thể là:

1) Tập đọc

- Rèn luyện kỹ năng tập đọc cho học sinh: đọc thành tiếng, đọc thầm, đọc đúng, đọc nhanh (lưu loát, trôi chảy), đọc diễn cảm...
- Bồi dưỡng vốn từ (từ khó, từ dễ đọc sai, từ nhấn mạnh...) thông qua các bài đọc và việc trả lời các câu hỏi liên quan đến bài.
- Trau dồi vốn văn học, phát triển tư duy, mở rộng vốn hiểu biết của học sinh về các chủ điểm như tự nhiên, con người, xã hội...
- Góp phần rèn luyện nhân cách, bồi dưỡng tư tưởng, tình yêu cái đẹp, cái thiện, thái độ ứng xử đúng mực.

2) Luyện từ và câu

- Mở rộng hệ thống hoá vốn từ trang bị cho học sinh một số hiểu biết sơ giản về từ và câu.
- Rèn luyện kỹ năng đọc, kỹ năng dùng từ đặt câu (nói, viết) và sử dụng dấu câu thông qua việc giải quyết một số bài tập.
- Bồi dưỡng thói quen cho học sinh dùng từ đúng để nói và viết thành câu.
- Tăng thích thú với việc học Tiếng Việt.

3) Chính tả

- Rèn các kỹ năng viết, nghe và đọc (đặc biệt là kỹ năng viết).
- Nắm vững quy tắc chính tả, hình thành kỹ năng chính tả.
- Kết hợp luyện tập chính tả với việc rèn luyện cách phát âm, trau dồi và phát triển ngữ pháp Tiếng Việt.
- Được cung cấp vốn từ, vốn hiểu biết về các mảng khác nhau của đời sống.
- Bồi dưỡng 1 số đức tính và thái độ cần thiết như: cẩn thận, chính xác, tinh thần trách nhiệm...

4) Tập làm văn

- Rèn cả 4 kỹ năng: nghe, nói, đọc, viết.

- Trang bị kiến thức và rèn luyện kỹ năng làm văn.
- Mở rộng vốn sống, rèn luyện tư duy, bồi dưỡng tâm hồn, cảm xúc thẩm mỹ, hình thành nhân cách cho học sinh.

5) Tập viết

- Rèn luyện kỹ năng viết chữ cho học sinh.
- Kết hợp dạy viết chữ với rèn chính tả.
- Mở rộng vốn từ và phát triển tư duy.
- Hình thành và rèn luyện tính cẩn thận, óc thẩm mỹ...

6) Kể chuyện

- Rèn luyện các kỹ năng nói, nghe và đọc.
- Hình thành và phát triển các kỹ năng:
 - + Đọc thoại – kể lại câu chuyện đã học hoặc được nghe theo những mức độ khác nhau.
 - + Đối thoại – tập dựng lại câu chuyện theo các vai khác nhau, phát triển dần việc sử dụng các yếu tố phụ trợ trong giao tiếp (nét mặt, cử chỉ, điệu bộ...) khi kể.
 - + Nghe – theo dõi được câu chuyện bạn kể để kể tiếp hoặc nêu ý kiến bổ sung, nhận xét.
- Củng cố, mở rộng và tích cực hóa vốn từ ngữ thông qua nội dung câu chuyện.
- Phát triển tư duy hình tượng và tư duy logic, nâng cao sự cảm nhận về hiện thực đời sống thông qua nội dung câu chuyện.
- Bồi dưỡng tình cảm tốt đẹp, trau dồi hứng thú đọc và kể chuyện, đem lại niềm vui tuổi thơ trong học tập.

1.1.1. Hệ thống các chủ điểm trong chương trình Tiếng Việt

Các chủ điểm được tổ chức với 2 đặc điểm sau:

- Mọi chủ điểm đều xoay quanh mảng kiến thức về văn học, thiên nhiên, con người và xã hội. Hệ thống bài đọc, bài học được tổ chức theo các chủ điểm. Các phân môn được tích hợp lại xung quanh trục chủ điểm và các bài đọc.

- Kiến thức và kĩ năng của lớp trên bao hàm kiến thức và kĩ năng của lớp dưới, bậc học dưới, nhưng cao và sâu hơn. Vì vậy, các chủ điểm được xây dựng cho các bài học từ lớp 1 cho đến lớp 5. Ở các lớp dưới, các chủ điểm được dạy tổng quát và khi lên các lớp trên thì được khai thác sâu hơn bằng cách chia nhỏ các chủ điểm thành nhiều chủ điểm nhỏ hơn. Chương trình gồm nhiều chủ điểm nhỏ, được mở rộng từ 4 chủ điểm lớn là: Gia đình, Nhà trường, Xã hội và Thiên nhiên.



Hình 1.1 Hệ thống chủ điểm trong chương trình Tiếng Việt của bậc Tiểu học ^{[11][12]}

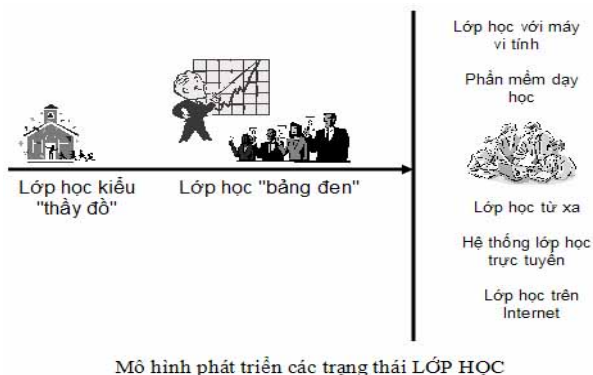
Giải thích:

- Mỗi khối lớp tổ chức bài học theo từng chủ điểm:
 - + Lớp 1 gồm 3 chủ điểm, các chủ điểm ở khối lớp này mang tính khái quát chung đem lại sự hiểu biết sơ lược về thế giới xung quanh: gia đình, nhà trường, thiên nhiên đất nước cho học sinh.
 - + Lớp 2 và 3 đều gồm 15 chủ điểm, các chủ điểm đều mang tính chi tiết, cụ thể hơn.
 - + Mỗi lớp 4, 5 gồm 10 chủ điểm, các chủ điểm khó hơn, chi tiết hơn, đòi hỏi thời gian học 1 chủ điểm nhiều hơn

1.2. Ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông (ICT) trong dạy học.

Công nghệ thông tin và truyền thông (viết tắt là, ICT) được sử dụng như là một thuật ngữ chung cho tất cả các loại công nghệ cho phép người dùng tạo, truy cập và thao tác với thông tin [18]. ICT được các nước trên thế giới sử dụng nhiều vào cuối những năm 90 của thế kỷ XX điển hình như là Mỹ, Anh. Tới đầu thế kỷ XXI, ICT phát triển rất mạnh mẽ, nó thâm nhập và chi phối hầu hết các lĩnh vực trong đời sống và nghiên cứu khoa học, đặc biệt là trong giáo dục và đào tạo[11]. Bên cạnh đó, lịch sử giáo dục đương đại đã trải qua hai hình thái lớp học đó là lớp học Thầy đồ, lớp học “**Bảng đen**” và đang trong giai đoạn phát triển của hình thái thứ ba. Ở lớp học “**Thầy đồ**” thì mỗi thầy chỉ truyền đạt kiến thức cho một hoặc một vài học trò theo giáo án hay chương trình riêng và quan hệ tương tác thầy trò là trực tiếp, một – một, phát huy tối đa việc tiếp thu kiến thức từ phía học sinh và giảng dạy từ phía giáo viên. Với lớp học “**Bảng đen**” thì mỗi giáo viên lên lớp “**giảng bài**” cho một số đông học sinh nghe. Đây là mô hình dạy học đã rất quen thuộc với chúng ta, nó đã tồn tại ở châu Âu hàng chục thế kỷ và ở Việt Nam hàng trăm năm nay[11].

Trong mô hình dạy học này, giáo viên chuẩn bị giáo án theo chương trình đã quy định sẵn và chủ yếu dùng lời để truyền đạt kiến thức cho số đông học sinh. Việc giao tiếp giữa thầy và trò bị hạn chế do không đủ thời gian.



Mô hình phát triển các trạng thái LỚP HỌC

Hình 1.2 Mô hình phát triển các trạng thái lớp học

Với sự phát triển của công nghệ, đã xuất hiện nhiều công cụ trợ giúp cho giáo viên giảng dạy trong lớp theo kiểu “**BẢNG ĐEN**” (mô hình, mẫu vật, dụng cụ thí nghiệm, máy chiếu sáng, ...). Tuy nhiên tất cả các công cụ này đều chỉ hỗ trợ tốt hơn cho công việc giảng dạy hay thuyết trình của giáo viên mà không thay đổi được bản chất của công nghệ dạy học.

Bước vào thế kỷ 21, với sự phát triển không ngừng của xã hội thông tin thì việc dạy học với phấn và bảng đen đã không còn đáp ứng được nhu cầu tìm hiểu, nắm bắt kiến thức và kỹ năng cần có của một công dân trong thế kỷ 21. Vì vậy mà ICT đã được ứng dụng vào trong dạy học một cách tự nhiên mà tất yếu. Và cũng từ đây một hình thái lớp học mới đã bắt đầu phát triển đó là hình thái lớp học “**sau bảng đen**”. Đây là hình thái phát triển thứ ba của mô hình lớp học. Với sự phát triển mạnh mẽ của CNTT, các cuộc cách mạng đổi mới phương pháp giáo dục đã và đang xảy ra trên quy mô toàn thế giới. Có thể tóm tắt các đặc trưng cơ bản của mô hình lớp học mới này là:

- + Là một sự phát triển tự nhiên và kế thừa của mô hình lớp học “**BẢNG ĐEN**” đã tồn tại hàng trăm năm nay.
- + Có sự trợ giúp tích cực của máy vi tính - đóng vai trò là công cụ hỗ trợ cho quá trình **DẠY** và **HỌC**.
- + Và điều quan trọng nhất, với sự trợ giúp của công nghệ thông tin, giáo viên có thể thay đổi, đổi mới phương pháp, công nghệ dạy học với mục đích cuối cùng là **làm cho học sinh chủ động hơn, nắm bắt kiến thức nhanh hơn, tốt hơn**.

Như vậy, hình thái phát triển theo xu thế hiện nay có thể đặt tên là “**LỚP HỌC VỚI MÁY VI TÍNH**”. Đây là mô hình lớp học hiện đại và tiên tiến nhất hiện nay, đã và đang được tất cả các quốc gia trên thế giới nghiên cứu, thử nghiệm theo nhiều phương thức và công nghệ khác nhau. Mô hình lớp học này sẽ giúp giáo viên có một cách tiếp cận

dạy học mới, nâng cao hồ sơ bài dạy, và giúp cải tiến động cơ học tập của các em học sinh. Đồng thời giúp các em học sinh đáp ứng được những đòi hỏi của thời đại số ngày nay.

1.3. Phần mềm dạy học và vấn đề phát triển một phần mềm dạy học

1.3.1. Sơ lược về phần mềm dạy học

Phần mềm dạy học (Viết tắt là: PMDH) là các phần mềm ứng dụng được phát triển dành cho mục đích duy nhất là cung cấp những hướng dẫn và/ hoặc hỗ trợ hoạt động học tập. Ngoài ra, PMDH còn có các tên gọi khác như: Educational Software, Computer assisted instruction (CAI), Computer base instruction (CBI), Computer base learning (CBL) và Computer assisted learning (CAL).[5]

Hiện nay có rất nhiều PMDH khác nhau, phục vụ cho nhiều môn học khác nhau. Được phân loại như sau:

STT	Loại	Mô tả chức năng	Một số phần mềm tiêu biểu
1	Application - Ứng dụng	- Giúp học sinh tiếp thu bài một cách sâu sắc. - Nâng cao kỹ năng tư duy và giải quyết vấn đề. - Nâng cao kỹ năng sử dụng công nghệ của HS	- Word - Excel - Access
2	Drill and practice - luyện tập và thực hành	Cho phép người học làm việc với bài toán hoặc trả lời các câu hỏi, và nhận phản hồi về tính chính xác của công việc.	- ECS Keyboard - Master the Facts Multiplication.
3	Tutorial - trợ giúp học tập	Hoạt động giống như một gia sư (con người) bằng việc cung cấp tất cả các thông tin và hoạt động hướng dẫn theo nhu cầu của người học để làm chủ một chủ đề nào đó, ví dụ như: thông tin tóm tắt, giải thích, chuỗi thao tác thực hành, phân hỏi, và đánh giá.	- Auslan Sign Tutorial - Food Hygiene - MacGAMUT 6
4	Simulation - mô phỏng	Những mô hình hệ thống thực sự hay tưởng tượng dùng để trình bày cách các hệ thống làm việc như thế nào hay để minh họa cho các khái niệm cơ bản.	- Turbo Diesel 4 - SimCity - Infinite Physics Simulator - Curvilinear
5	Intructional Game - trò chơi	Gia tăng động cơ học tập bằng cách thêm các luật chơi để luyện tập hoặc mô phỏng - theo nguyên lý 'học tập vui thích và hiệu quả'	- Math Blaze - Save the Math Apples - Timez Attack
6	Problem solving - giải quyết vấn đề	a. Dạy trực tiếp (thông qua giải thích và/hoặc thực hành) các bước liên quan trong việc giải quyết vấn đề. b. Giúp đỡ người học có được kỹ năng giải quyết vấn đề bằng cách cho họ cơ hội để giải quyết vấn đề.	- StressAlyzer - MS Excel
7	Multimedia - đa phương tiện	Chương trình cho phép dạy học tương tác thông qua việc sử dụng hình ảnh, âm thanh, văn bản, phim,... Tăng sức hấp dẫn của bài học, làm cho bài học trực quan, sinh động và khiến cho học sinh có cái nhìn thực tế hơn về bài học.	- Scholar's Desktop - Photo story

Bảng 1.1 Bảng phân loại phần mềm dạy học

1.3.2. Vấn đề phát triển một phần mềm dạy học

Nhu cầu sử dụng các PMDH trong giáo dục ngày càng cao. Nhất là trong các trường Tiểu học, hiện nay có nhiều PMDH nhưng điếm lại, ta thấy giáo viên và các bậc phụ huynh không quan tâm sử dụng chúng để giúp trẻ em học. Điều đó chứng tỏ các phần mềm trên phần nào chưa đáp ứng đầy đủ các yêu cầu sư phạm mặc dù kỹ thuật để thể hiện khá cao.

1.3.2.1. Các yêu cầu sư phạm đối với PMDH.

Để phát triển một PMDH ở bậc Tiểu học có hiệu quả và có ứng dụng cao trong thực tế chúng ta cần quan tâm tới các yêu cầu sau:

- **Phù hợp với chương trình bậc Tiểu học.**
 - Một **PMDH** tốt phải gắn với chương trình cụ thể, chương trình được quy định bởi hội đồng giáo dục quốc gia [15].
 - Phần mềm có cấu trúc tương ứng với cấu trúc của chương trình Tiểu học.
- **Đảm bảo phù hợp đặc điểm từng độ tuổi học sinh.**
 - Với học sinh Tiểu học, cần xây dựng các trò chơi, thông qua các trò chơi mà hình thành kiến thức mới hoặc rèn luyện kỹ năng, kỹ xảo thích hợp. Tận dụng các khả năng thể hiện hình ảnh, màu sắc và âm nhạc để gây hứng thú.
 - Trình bày màn hình gọn, tập trung vào thông tin trọng tâm. Một thông tin không nên kéo dài ra hai trang màn hình và các yêu cầu phải rõ ràng [15].
- **Tổ chức giao diện thân thiện.**
 - Để học sinh (và cả giáo viên) có thể hiểu và sử dụng dễ dàng, cần tạo giao diện thân thiện với trẻ, với lớp trẻ lớp 1, 2 thì sử dụng chủ yếu là các hình tượng, với lớp 3, lớp 4, lớp 5 có sử thêm các dòng thông báo bằng chữ.
 - Có hướng dẫn sử dụng một cách thường xuyên. Các dòng hướng dẫn này cần ngắn gọn với cỡ chữ to và nên kèm theo hình ảnh mô tả lại quá trình sử dụng [15].

➤ **Phần mềm phải phù hợp với đặc điểm hoạt động dạy của người thầy và hoạt động học của học sinh.**

- **PMDH** không được quá công kênh, mà phải được tổ chức theo các đơn vị mô đun gọn, tương đối độc lập, mỗi mô đun tương ứng với một đơn vị kiến thức trong chương trình và có đầy đủ các hướng dẫn trợ giúp dễ hiểu [15].
- **PMDH** phải có tính mở để phụ huynh, học sinh hoặc giáo viên có thể đóng góp thêm vào trong phần mềm.

➤ **Định hướng phát huy tích cực của học sinh.**

- Để học sinh phát huy được vai trò chủ thể, là người sáng tạo trong quá trình học tập. **PMDH** phải thiết kế để học sinh tác động lên các đối tượng và thông qua đó thu nhận được tri thức cần thiết.
- Phải có phương án phân tích các khả năng trả lời, cho phép các em có thể sửa bài giải của mình, thông báo kịp thời các lỗi và có lời giải mẫu [15].

➤ **Tiến tới các PPDH và các phương tiện dạy học khác.**

- Quá trình sử dụng **PMDH** diễn ra trong bối cảnh dạy và học trên lớp và ở nhà. Cần xem xét các khả năng sử dụng phần mềm với các hình thức dạy học đồng loạt trên lớp, hình thức dạy học theo nhóm, hình thức dạy học theo cặp và hình thức học tập cá nhân.
- Khi xây dựng **PMDH** phải xem xét tới việc sử dụng các phương tiện dạy học khác trong mối quan hệ thống nhất như video, đài, phim nhựa.

➤ **Ngôn ngữ dùng trong giao tiếp.**

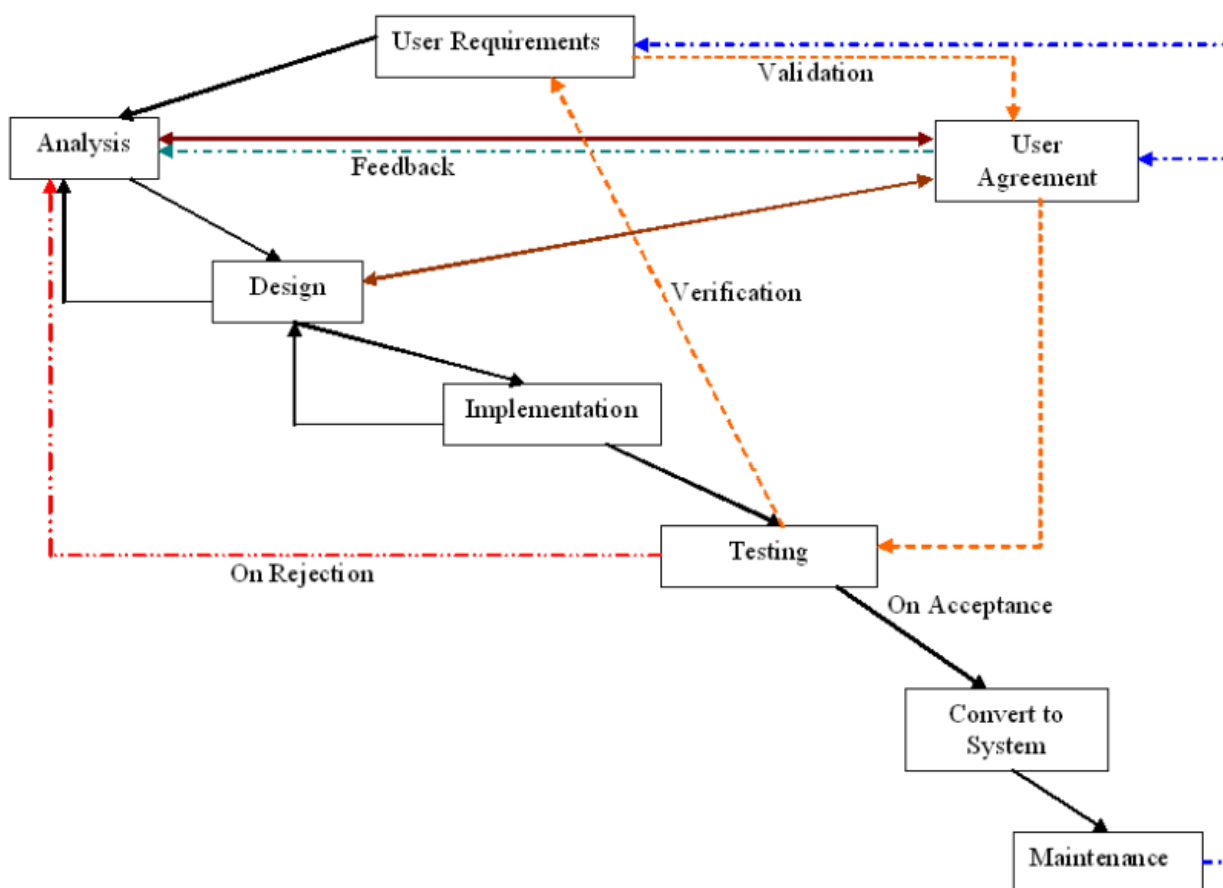
Ngôn ngữ sử dụng phải là tiếng mẹ đẻ, có như vậy các phần mềm mới có cơ hội để các nhà trường và phụ huynh học sinh chấp nhận sử dụng rộng rãi.

➤ **Yêu cầu về đánh giá**

Phần mềm phải đảm bảo đánh giá theo quá trình, phải đánh giá được tức thời các sai lầm để có các phương hướng điều chỉnh hành động của học sinh.

Các đánh giá cần chi tiết hơn là đánh giá trong một bài kiểm tra viết thông thường: không chỉ cho điểm hoặc xác định đúng sai mà cần phân tích những chỗ còn yếu trong kiến thức và kỹ năng của học sinh.

1.3.2.2. Quy trình phát triển một PMDH



Hình 1.3 Quy trình phát triển phần mềm

❖ Các giai đoạn chính

- **Analysis** - phân tích: đây là giai đoạn phân tích, thu thập ý kiến hoặc các yêu cầu từ người dùng (User Requirements) (bao gồm người học - Learner's và người dạy - Educator's)^[8].
- **Design** – thiết kế: Dựa vào những thông tin thu thập ở giai đoạn phân tích ở trên từ đó sẽ thiết kế về mặt Logic và mặt vật lý với các mục tiêu chính đặt ra ở giai đoạn này hấp dẫn, tương tác dễ dàng^[8].

- **Implementation** – thực hiện: đây là giai đoạn thực hiện Coding và cài đặt thử nghiệm. Giai đoạn này tập trung phát triển ứng dụng đã thiết kế ở trên. Cần cân nhắc về mặt kinh tế và khả năng tương thích của phần mềm^[8].
- **Testing** – kiểm thử: Đây là giai đoạn đưa sản phẩm của mình cho một số người dạy, người học thực hiện sử dụng thử phần mềm. Từ đó sẽ nhận lại sự phản hồi của người dạy, người học trên các mặt chính: độ tin cậy, chính xác và giá trị của phần mềm. Nếu như người dùng không đồng ý thì cần phải quay lại giai đoạn phân tích. Còn không thì sẽ tới giai đoạn cài đặt chính thức (Convert to System)^[8].
- **Maintenance** – bảo trì: Giai đoạn này sẽ là giai đoạn bảo trì, sửa một số lỗi của phần mềm phát sinh trong quá trình sử dụng hoặc mở rộng thêm quy mô của phần mềm^[8].

Chương 2

PHÂN TÍCH THIẾT KẾ

NỘI DUNG CHÍNH

- 2.1. Tổng quan về hệ thống.**
 - 2.1.1 Các giả thiết và cách tiếp cận hệ thống
 - 2.1.2 Đặc tả yêu cầu của hệ thống
 - 2.1.3 Các mô hình và chức năng chính của hệ thống
- 2.2. Phân hệ 3 – Em tập kể chuyện**
 - 2.2.1 Giới thiệu phân hệ
 - 2.2.2 Yêu cầu chức năng và phi chức năng
 - 2.2.3 Phân tích thiết kế

CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ

2.1. Tổng quan về hệ thống Telling4me.

2.1.1. Các giả thiết và cách tiếp cận hệ thống

Xuất phát từ mục tiêu của đề tài, chúng em đặt ra 1 bài toán cần giải quyết: Có cách nào để xây dựng 1 phần mềm hỗ trợ học Tiếng Việt ở bậc tiểu học – đặc biệt là từ các câu chuyện kể để dạy các phân môn chính tả, luyện từ và câu, tập đọc hấp dẫn và sinh động không?

Để giải quyết bài toán trên, chúng em chia nhỏ bài toán thành 3 bài toán nhỏ sau đây:

- **Bài toán 1:** Làm thế nào để chúng ta có thể thiết kế các chuyện kể thành những Clip sống động?
 - Ở tiểu học, những tiết kể chuyện được dạy theo phương pháp chủ yếu là dùng tranh minh họa (ở SGK) để gợi mở, hướng dẫn học sinh kể lại từng đoạn câu chuyện; hoặc là sử dụng câu hỏi gợi ý hay dàn ý để dẫn dắt học sinh kể lại, ..., với cách dạy này, học sinh dễ nhàm chán. Vì vậy để tránh việc này, chúng em tiếp cận bằng cách xây dựng các câu chuyện thành những Clip. Mỗi Clip sẽ có hình ảnh động, hiệu ứng, có thể nghe đọc truyện và xem chữ chạy.
 - Để giải quyết bài toán 1 này, chúng em thực hiện các việc sau:
 - Chuyển các hình ảnh tĩnh sang các hình ảnh động, làm hiệu ứng cho tranh ảnh của mình.
 - Kết hợp với âm thanh phù hợp, lời cuốn người nghe.
 - Hiệu ứng chữ chạy để học sinh dễ dàng theo dõi khi học ở nhà.
 - Xây dựng thành 1 clip truyện ngắn hoàn chỉnh.
 - Bên cạnh đó, để đảm bảo học sinh nắm rõ các bài học từ truyện kể và hiểu rộng, hiểu sâu hơn về truyện đã đọc, chúng em xây dựng thêm các thông tin khác của câu chuyện như: bài học ghi nhớ, tác giả, thời lượng, nội dung chính, từ khóa,...

- **Bài toán 2:** Liệu sau khi nghe kể chuyện, để rèn luyện tất cả các kỹ năng của học sinh, chúng ta có thể hỗ trợ học các phân môn luyện từ và câu, tập đọc và chính tả được hay không?
- Với câu hỏi này, chúng em thiết kế một mô đun cho học sinh học theo câu chuyện hoặc chủ điểm và học thông qua các trò chơi.
 - Học theo chuyện kể, học theo chủ điểm cả 4 phân môn:
 - + Tập đọc: chia câu chuyện ra thành từng đoạn, các em sẽ đọc và nghe đọc lại đoạn văn đó, bên cạnh đó các em còn có thể học các từ khó, từ dễ viết sai chính tả và từ đồng nghĩa thông qua ví dụ minh họa.
 - + Luyện từ và câu: các câu hỏi phong phú và các dạng bài tập tương tác đa dạng có liên quan đến các chủ điểm của các câu chuyện đã xem. Thông qua các câu hỏi từ dễ đến khó, các em phải vượt qua để nắm vững kiến thức của bài.
 - + Chính tả: gồm các câu hỏi dạng điền khuyết. Nội dung là các điểm chính tả thuộc chủ điểm của câu chuyện.
 - + Kể chuyện: Sắp xếp lại câu chuyện từ các bức hình rời rạc và những gợi ý.
 - Ôn tập với trò chơi: mỗi trò chơi đem lại 1 trải nghiệm khác nhau. Trong quá trình chơi, các câu hỏi được lồng ghép khéo léo vào để kích thích sự hứng thú, lòng đam mê khám phá của học sinh. Chúng em xây được 3 trò chơi giúp ôn tập kiến thức về các phân môn tập đọc, chính tả, luyện từ và câu, kể chuyện, cụ thể là các trò chơi sau: Xe đạp bay, Lọ Lem của bé, Thử tài trí nhớ.
- **Bài toán 3:** Liệu có cách nào để cho mọi người đóng góp thêm những Clip sinh động hay không? Đồng thời gắn kết các em với hệ thống nhiều hơn và có thể thỏa sức sáng tạo được hay không?

- Từ bài toán được đặt ra, chúng em hình thành ý tưởng mở ra một cuộc thi bé tự kể chuyện mang tên “**Cánh cụt sáng tạo**” đã ra đời. Các em sẽ tự tìm cho mình những câu chuyện yêu thích trong chương trình học, tìm và chọn lọc những tấm hình ưng ý, để biên tập ra một câu chuyện thật hay, hấp dẫn và đầy sáng tạo dựa trên sự trợ giúp của các phần mềm tạo câu chuyện hình ảnh như Photostory, Proshow,.... Ngoài ra, các em còn có thể có những nhận xét, góp ý cho những câu chuyện khác của bạn mình. Qua những lần tham gia như vậy, các em sẽ ngày càng thành thạo hơn trong việc sử dụng công nghệ, ngày càng sáng tạo hơn. Và đặc biệt khả năng kể chuyện của các em sẽ ngày càng phát triển và hoàn thiện.

Tóm lại, từ việc trả lời những câu hỏi của bài toán 1, 2, 3 chúng em đã giải quyết được bài toán lớn ở phần đầu. Đó là 1 phần mềm dạy học này sẽ hỗ trợ dạy học Tiếng Việt cho học sinh tiểu học, giúp người tham gia không những được nghe chuyện, học mà còn được chơi trò chơi theo dạng câu hỏi ôn tập giúp người dùng sẽ nhớ lâu hơn, phát huy tính sáng tạo của học sinh thông qua các câu chuyện dự thi do chính các em tạo ra. Và hệ thống này bao gồm 3 mô đun chính là:

1. Nghe kể chuyện thông qua các Clip truyện.
2. Học theo chủ điểm hoặc phân môn, vừa học vừa chơi qua các trò chơi.
3. Thiết kế truyện kể thông qua việc thi trực tuyến.

Ở mỗi mô-đun người tham gia sẽ cảm nhận sự thú vị và hệ thống đem lại sự logic giúp người tham gia tiếp nhận kiến thức có hệ thống, trực quan và sinh động hơn.

➤ **Ý tưởng chung:**

Hệ thống được xây dựng hoàn chỉnh sẽ là 1 website mang phong cách đột phá, không theo 1 khuôn khổ bất kỳ. Lấy ý tưởng là việc đem các em đến vùng Nam Cực lạnh giá, cùng các chú chim cánh cụt nhỏ xinh tiến hành việc khám phá vùng đất còn hoang sơ này. Trong suốt hành trình khám phá Nam Cực, thông qua việc xem kể chuyện, học tập đọc, luyện từ và câu, chính tả, hay chơi trò chơi ôn tập và tiến hành thi kể chuyện, các em sẽ luôn được hướng dẫn và cùng chơi với ba chú chim cánh cụt: anh cả Cánh Siêu Cụt, anh thứ 2 là Khăn Siêu Xanh và người em út có tên là Mắt Siêu Hồng. Khám phá Nam

Cực chính là khám phá tư duy tưởng tượng, trí sáng tạo, khả năng xử lý tình huống khi gặp vấn đề... của các em thông qua việc chinh phục các bài học, bài tập, trò chơi, cuộc thi được tạo ra trong hệ thống.

2.1.2. Đặc tả yêu cầu của hệ thống

2.1.2.1. Yêu cầu chức năng

STT	Yêu cầu chức năng	Ghi chú
1	Xem truyện	
2	Học theo chủ điểm	
3	Học theo câu chuyện	
4	Tìm kiếm truyện	
5	Ôn tập thông qua trò chơi	
6	Thiết kế truyện	

Bảng 2.1 Yêu cầu chức năng của hệ thống

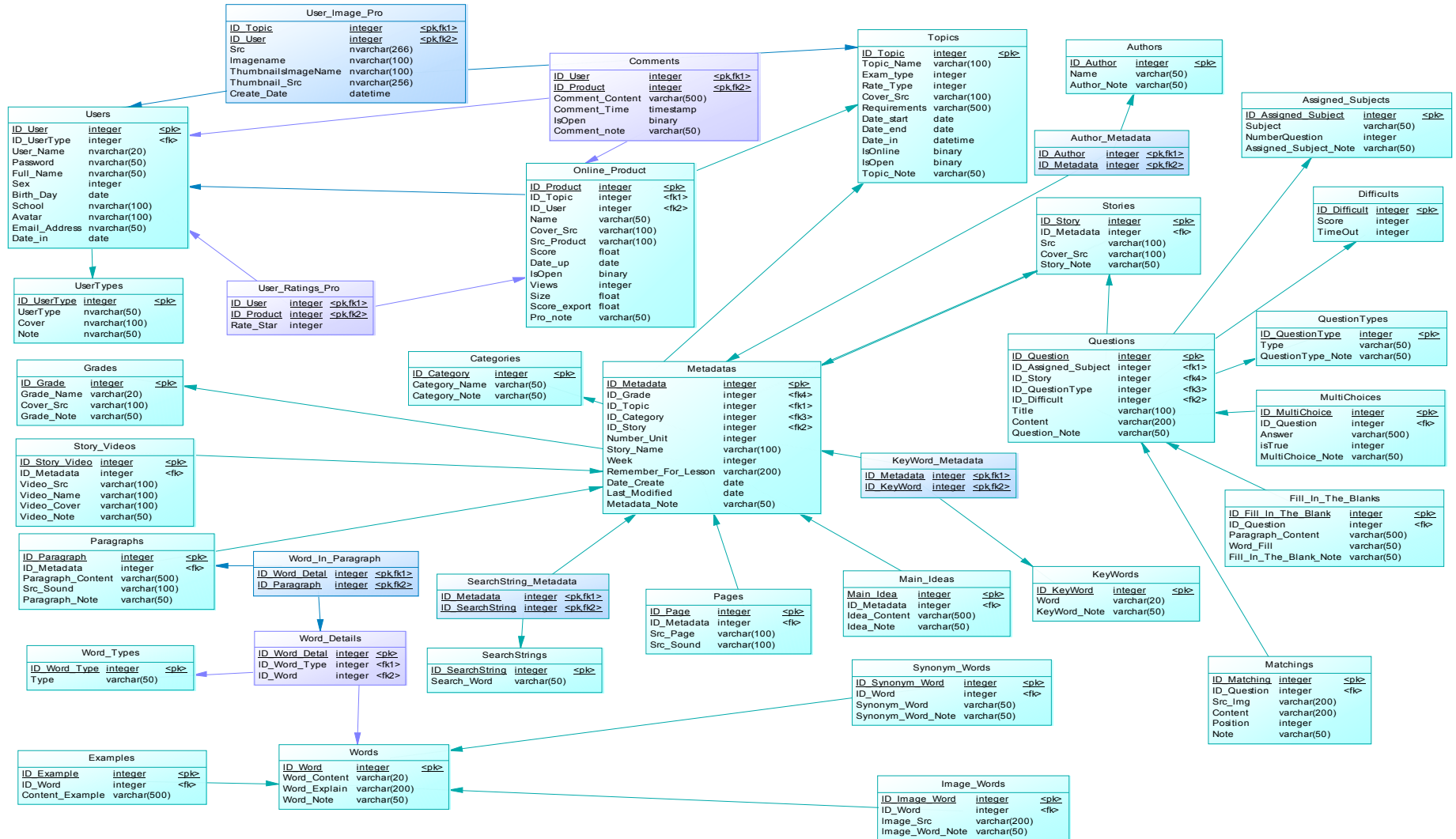
2.1.2.2. Yêu cầu phi chức năng

STT	Yêu cầu phi chức năng	Ghi chú
1	Việt hóa hoàn toàn trang web	
2	Xây dựng website với các hình ảnh sinh động phù hợp với lứa tuổi Tiểu học.	
3	Hỗ trợ nhiều trình duyệt khác nhau	
4	Cho tạo liên kết và chia sẻ với các trang mạng xã hội như facebook, Twitter	

Bảng 2.2 Yêu cầu phi chức năng

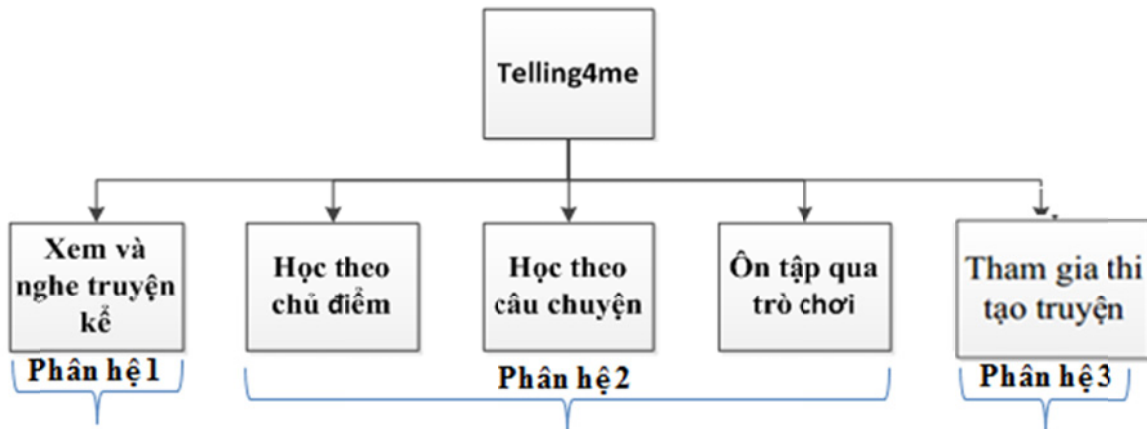
2.1.3. Các mô hình và chức năng chính của hệ thống

2.1.3.1. Mô hình dữ liệu chung



Hình 2.1 Minh họa sơ đồ PDM của toàn hệ thống

2.1.3.2. Sơ đồ các phân hệ xử lý chính



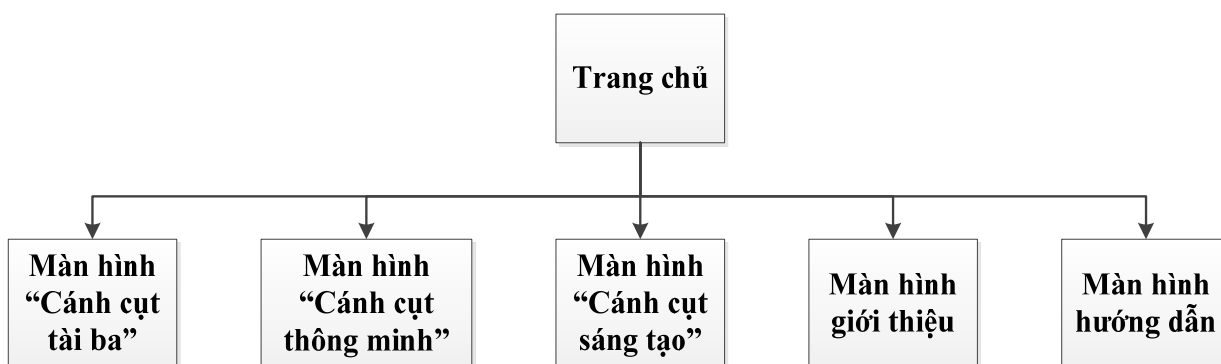
Hình 2.2 Mô hình các chức năng xử lý chính

Trong đó các phân hệ xử lý chính bao gồm:

- **Xem và nghe truyện kể:** Bao gồm 13 Clip sinh động, cho phép người dùng xem từng câu chuyện, mỗi Clip được hỗ trợ các nút lệnh khi xem như: bật tắt âm thanh, tải truyện xuống máy, quay lui, tiến tới một trang truyện,....
- **Học theo chủ điểm:** gồm 15 chủ điểm trong sách giáo khoa Tiếng Việt lớp 3, mỗi chủ điểm được tách ra làm 3 phân môn chính: tập đọc, chính tả, luyện từ và câu. Các em học sinh sẽ lựa chọn chủ điểm để học.
- **Học theo câu chuyện:** Sau khi xem truyện các em học sinh sẽ học theo 4 phân môn chính: chính tả, luyện từ và câu, tập đọc (đọc lại câu chuyện và trả lời các câu hỏi) và kể chuyện.
- **Ôn tập qua trò chơi:** Gồm 3 trò chơi hỗ trợ, mỗi trò chơi tương ứng với 1 loại câu hỏi (multichoice, điền khuyết, lắp ghép).
- **Tham gia thi kể truyện:** Hệ thống sẽ mở ra các cuộc thi kể chuyện tương ứng với từng chủ đề tại mỗi thời điểm. Các em tham gia thiết kế truyện cho riêng mình hay thiết kế lại những câu chuyện đã học trên máy tính cá nhân và lưu lại dưới dạng video, sản phẩm được upload lên hệ thống để tham gia thi. Hệ thống sẽ xếp hạng các câu chuyện trong bảng xếp hạng theo từng chủ điểm dựa trên sự đánh giá của

hệ thống và hiển thị bảng xếp hạng của chủ điểm gần nhất.. Ngoài ra, với vai trò là một giáo viên, người dùng có thêm chức năng tạo ra chủ đề thi cho các học sinh theo các quy định của hệ thống về tên chủ đề, thời gian được mở...

2.1.3.3. Sơ đồ màn hình chính của hệ thống



Hình 2.3 Sơ đồ các màn hình của toàn hệ thống

Trong đó:

- **Trang chủ:** Thay vì hệ thống Menu như các trang web bình thường thì trang chủ của chúng em bằng khung cảnh một vùng Nam Cực lạnh giá với ba anh em chim cánh cụt dễ thương thể hiện cho ba phân hệ.
- **Màn hình "Cánh cụt tài ba":** Được thể hiện bằng chú chim cánh cụt có tên là "Cánh Siêu Cụt". Đây là chú chim cánh cụt anh cả. Chú rất thương hai em rất và thích đọc sách. Khi các em chọn mô đun này, hệ thống sẽ đưa các em đến trang chọn truyện để xem. Sau đó các em sẽ lựa chọn câu chuyện để xem và sau đó có thể học theo câu chuyện.
- **Màn hình "Cánh cụt thông minh":** Được thể hiện bằng chú chim cánh cụt "Khăn Siêu Xanh". Đây là chú chim cánh cụt vô cùng vui tính và cũng vô cùng thông minh. Khi các em chọn mô đun này, hệ thống sẽ đưa các em đến trang chính của mô đun. Tại đây các em có thể chọn học theo chủ điểm, câu chuyện hoặc chơi game.
- **Màn hình "Cánh cụt sáng tạo":** Được thể hiện bằng chú chim cánh cụt "Mắt Siêu Hồng". Đây là chú chim út trong ba anh em. Chú chim này là một cô bé thích

sáng tạo và có phong cách rất riêng. Khi các em chọn mô đun “Bé vui sáng tạo”, hệ thống sẽ chuyển đến trang chính của mô đun này. Trang chính này sẽ hiển thị các thông tin về các chủ đề đang mở, các sản phẩm dự thi mới nhất, bảng vàng cho chủ đề gần nhất, và các sản phẩm dự thi nổi bật. Từ trang chính này, các em sẽ tiếp tục bấm chọn để đến các trang khác để xem chi tiết từng chủ đề, xem các sản phẩm dự thi để đánh giá, bình luận, xem thông tin cá nhân của mình, hoặc là xem các hướng dẫn để có thể tạo ra các câu chuyện và tham gia cuộc thi. Ngoài ra, với vai trò là một giáo viên, hệ thống sẽ cho phép tạo ra các cuộc thi với mỗi chủ đề và còn nhiều chức năng hấp dẫn khác nữa.

2.2. Phân hệ 3 – Em tập kể chuyện

2.2.1. Giới thiệu phân hệ

Không chỉ học giống những gì trên lớp, hay thông qua việc tự đọc sách với các câu chuyện đã được biên soạn sẵn. Các em còn có thể phát huy khả năng sáng tạo cho mình thông qua việc biên tập lại những câu chuyện ở trên lớp hoặc do tự các em nghĩ ra. Các em sẽ tạo ra những câu chuyện thật hay, hấp dẫn nhờ sự trợ giúp của phần mềm một số phần mềm DTS như Photostory, Proshow Gold. Hệ thống sẽ hướng dẫn các em tải phần mềm, cài đặt vào máy tính, và hướng dẫn sử dụng để các em có thể dễ dàng hơn.

Qua các lần tham gia như vậy các em sẽ rèn luyện cho mình khả năng ứng dụng CNTT vào trong việc học tập, giải trí của mình. Và đặc biệt khả năng kể chuyện của em sẽ ngày càng phát triển và hoàn thiện hơn.

2.2.1.1. Mục tiêu

Phân hệ 3 sẽ là sân chơi bổ ích giúp các em tập kể chuyện, giúp các em nhớ và ôn bài một cách sâu sắc. Đồng thời, đây là cách thực hành để các em phát huy khả năng sáng tạo, trí tưởng tượng của bản thân thông qua việc biên tập ra một câu chuyện. Rèn luyện khả năng biểu cảm thông qua việc thu âm, phát triển ngôn ngữ thông qua việc biên soạn và chọn lọc nội dung chuyện.

Ngoài ra, phân hệ 3 tạo môi trường giúp các em tập làm quen và dần thành thạo trong việc ứng dụng CNTT vào trong việc học, vui chơi giải trí của bản thân.

2.2.1.2. Mô tả chức năng

Với các mục tiêu đã đặt ra, phân hệ bao gồm các chức năng:

Hệ thống sẽ phân loại ra ba loại người dùng tương ứng với các chức năng khác nhau: học sinh, giáo viên, phụ huynh.

Người quản trị hoặc giáo viên sẽ mở ra các cuộc thi kể chuyện tương ứng với từng chủ đề tại mỗi thời điểm cho các học sinh tham gia. Học sinh có chức năng tham gia vào cuộc thi đó bằng cách gửi một sản phẩm dự thi.

Hệ thống cho phép các thành viên đánh giá, bình luận cho mỗi sản phẩm dự thi. Đánh giá thông qua các ngôi sao, các mức độ là 5 sao, 4 sao, 3 sao, 2 sao, 1 sao.

Người mở ra cuộc thi sẽ chấm điểm cho các sản phẩm dự thi. Hệ thống xếp hạng cho các sản phẩm dựa vào điểm đánh giá của người mở cuộc thi và của các thành viên.

Mô tả chi tiết các chức năng chính

- ✓ Chức năng tạo chủ đề thi (dành cho giáo viên, admin)

Với vai trò là một giáo viên hoặc là admin, có chức năng mở ra các cuộc thi. Mỗi cuộc thi bao gồm các thông tin: tên chủ đề thi, mô tả về chủ đề, ngày bắt đầu, ngày kết thúc, các bài mẫu. Người mở tuân theo các điều khoản quy định của hệ thống. Nếu là chủ đề do giáo viên mở, admin kiểm tra cuộc thi để chấp nhận hoặc không.

- ✓ Chức năng tham gia dự thi

Với mỗi cuộc thi sẽ có chủ đề thi, nội dung thi, thời gian thi... Các em dựa vào mô tả nội dung của cuộc thi đã mở để chọn lựa hay sáng tạo cho mình những câu chuyện hay, hợp lý. Lựa chọn hình ảnh, âm thanh cho mỗi câu chuyện. Mỗi chủ đề được mở ra, hệ thống sẽ hỗ trợ các em về hình ảnh và có hướng dẫn cụ thể. Nếu là lần đầu tiên các em tham gia, hệ thống sẽ hướng dẫn để các em tải phần mềm Photostory về máy, hướng dẫn cài đặt theo từng bước. Các em có thể xem bài mẫu của hệ thống. Để thiết kế các em có thể sử dụng hình ảnh từ kho hình ảnh có sẵn trên hệ thống hoặc kho ảnh các em đã chụp

từ các câu chuyện đã xem hay ảnh từ máy cá nhân. Các em sẽ biên tập lại nội dung theo trí nhớ, ý thích, sự sáng tạo của mình theo chủ đề, sử dụng âm thanh hiệu ứng có sẵn mà phần mềm Photostory cung cấp. Thiết kế xong các em sẽ gửi bài dự thi lên hệ thống để tham gia thi các bạn khác cùng bình luận và đánh giá cho sản phẩm của mình.

- ✓ Chức năng xem, bình luận, đánh giá sản phẩm dự thi

Với mỗi cuộc thi được mở sẽ có sản phẩm dự thi, các em sẽ xem sản phẩm dự thi của các bạn khác, đánh giá cho sản phẩm thông qua các sao, 5 sao là tốt nhất, và giảm dần xuống. Các tiêu chí đánh giá là nội dung hợp lý, sáng tạo, ngắn gọn, súc tích phù hợp với chủ đề đang mở, về âm thanh, hiệu ứng hay, hấp dẫn, sinh động.

Ngoài việc đánh giá các em có thể bình luận cho mỗi sản phẩm dự thi. Các em có những nhận xét, ý kiến đóng góp giúp bạn mình có những sản phẩm tốt hơn.

- ✓ Chức năng sáng tác truyện trực tuyến

Với mỗi chủ đề, hệ thống tạo ra môi trường cho học sinh tạo truyện trực tuyến. Các em tìm, chọn lọc ghép nối hình ảnh với nhau theo thứ tự câu chuyện, chèn nội dung, tạo hiệu ứng với mỗi tấm hình, chèn âm thanh cho cả câu truyện. Hệ thống chấm điểm một cách ngẫu nhiên cho sản phẩm đó của các em.

2.2.2. Đặc tả yêu cầu của phân hệ

2.2.2.1. Yêu cầu chức năng

- ❖ Đối với người dùng
 - ✓ Đối với học sinh

STT	Yêu cầu chức năng	Ghi chú
1	Gửi tác phẩm dự thi.	
2	Bình luận, đánh giá cho các sản phẩm dự thi.	
3	Tham gia sáng tác truyện trực tuyến	
4	Xem hồ sơ cá nhân	

Bảng 2.3 Yêu cầu chức năng đối với học sinh

✓ Đối với giáo viên

STT	Yêu cầu chức năng	Ghi chú
1	Tạo chủ đề cho học sinh dự thi.	
2	Đóng góp ảnh vào kho ảnh của hệ thống	
3	Chấm điểm các sản phẩm dự thi cho chủ đề đã mở	
2	Xem hồ sơ cá nhân.	

Bảng 2.4 Yêu cầu chức năng đối với giáo viên

✓ Đối với phụ huynh

STT	Yêu cầu chức năng	Ghi chú
1	Bình luận, đánh giá các sản phẩm.	
2	Xem hồ sơ cá nhân	

Bảng 2.5 Yêu cầu chức năng đối với phụ huynh

✓ Đối với khách

STT	Yêu cầu chức năng	Ghi chú
1	Đăng ký thành viên	

Bảng 2.6 Yêu cầu chức năng đối với khách

❖ Đối với hệ thống

Stt	Yêu cầu chức năng
1	Mỗi chủ đề thi sẽ ấn định về tên chủ đề thi, dung lượng sản phẩm, thời gian sản phẩm...
2	Kiểm tra tính hợp lệ, đúng đắn của các sản phẩm dự thi để chấp nhận hay không.
3	Cập nhật thông tin người dùng: thông tin cá nhân, sản phẩm dự thi...
4	Cho phép sửa, xóa, xác nhận chủ đề dự thi do giáo viên mở ra hay không.
5	Kiểm tra tính lành mạnh, trong sáng các bình luận của các thành viên

Bảng 2.7 Yêu cầu phi chức năng đối với phân hệ

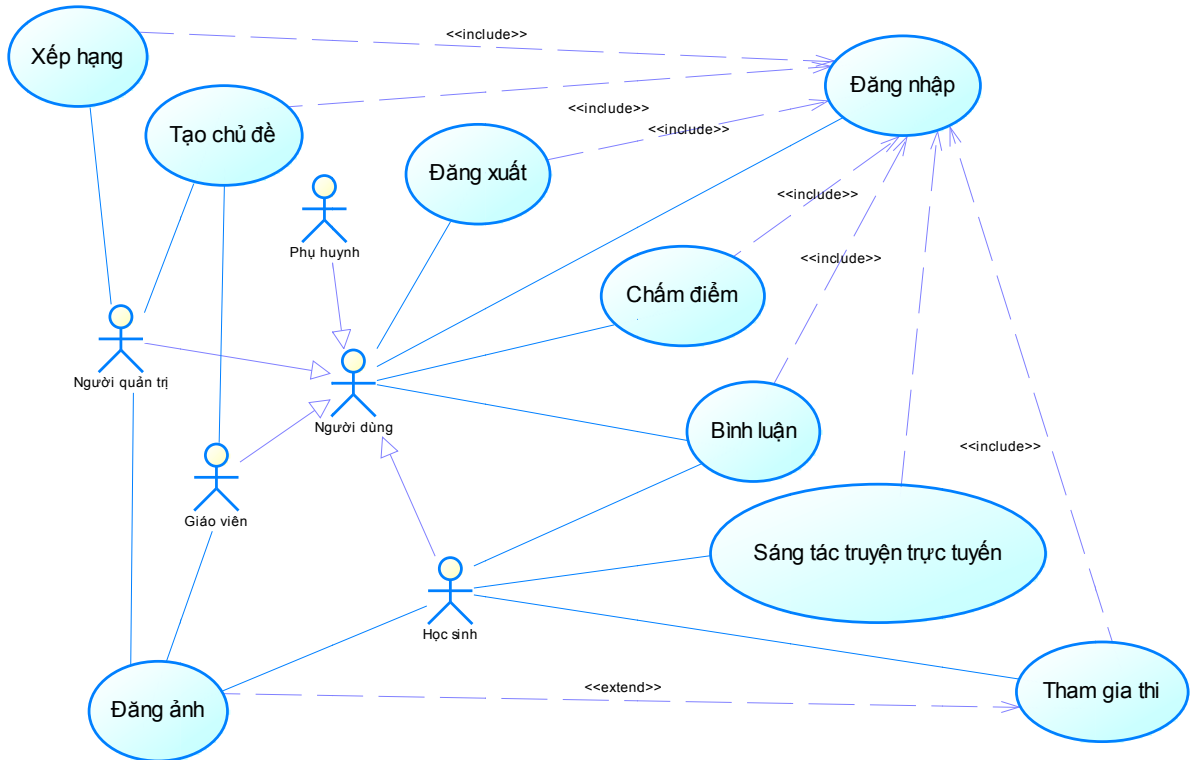
2.2.2.2. Yêu cầu phi chức năng

Stt	Yêu cầu phi chức năng
1	Cho phép cấu hình thông số trong hệ thống: dung lượng sản phẩm dự thi 4MB
2	Cho phép cấu hình dung lượng sản phẩm thông qua
3	Hỗ trợ cài đặt trên môi trường Window XP trở lên
4	Cơ sở dữ liệu lưu trữ dạng file XML

Bảng 2.8 Yêu cầu phi chức năng đối với phân hệ

2.2.3. Sơ đồ Usecase

2.2.3.1 Sơ đồ



Hình 2.4 Sơ đồ Usecase của phân hệ

✓ Danh sách các Actor

STT	Actor	Các chức năng chính
1	Học sinh	Xem sản phẩm, gửi bài dự thi, đánh giá, bình luận.
2	Giáo viên	Tạo chủ đề, chấm điểm bài thi.
3	Phụ huynh	Xem sản phẩm, đánh giá, bình luận.
4	Quản trị	Chấm điểm bài thi, quản trị người dùng, chủ đề, sản phẩm dự thi, comment

Bảng 2.9 Danh sách các Actor

✓ Danh sách các Usecase

STT	Use	Ý nghĩa
1	Xếp hạng	Xếp hạng cho mỗi sản phẩm dự thi
2	Tạo chủ đề	Mở ra cuộc thi tương ứng với mỗi chủ đề
3	Đăng ảnh	Đóng góp vào kho ảnh của hệ thống theo chủ đề
4	Chấm điểm	Chấm điểm cho mỗi sản phẩm dự thi
5	Bình luận	Bình luận cho mỗi sản phẩm dự thi

Bảng 2.10 Danh sách các Usecase

2.2.3.2 Mô tả

Khi một người dùng truy cập vào hệ thống Web, người dùng đó sẽ thuộc một trong bốn trường hợp như sau: là học sinh, giáo viên, phụ huynh, ban quản trị hoặc là khách.

Nếu người dùng là khách thì chỉ có thể xem thông tin các chủ đề thi, thông tin các sản phẩm dự thi, xem các sản phẩm dự thi.

Nếu người dùng là học sinh, ngoài chức năng giống như khách thì học sinh có thêm chức năng download ảnh, tham gia thi, đánh giá và bình luận cho các sản phẩm dự thi.

Nếu là giáo viên thì còn thêm chức năng: tạo chủ đề thi, đăng ảnh hỗ trợ cho từng chủ đề thi, đánh giá và bình luận cho các sản phẩm dự thi, cho phép người dùng được hoặc không được đánh giá các sản phẩm dự thi trong chủ đề mà họ tạo.

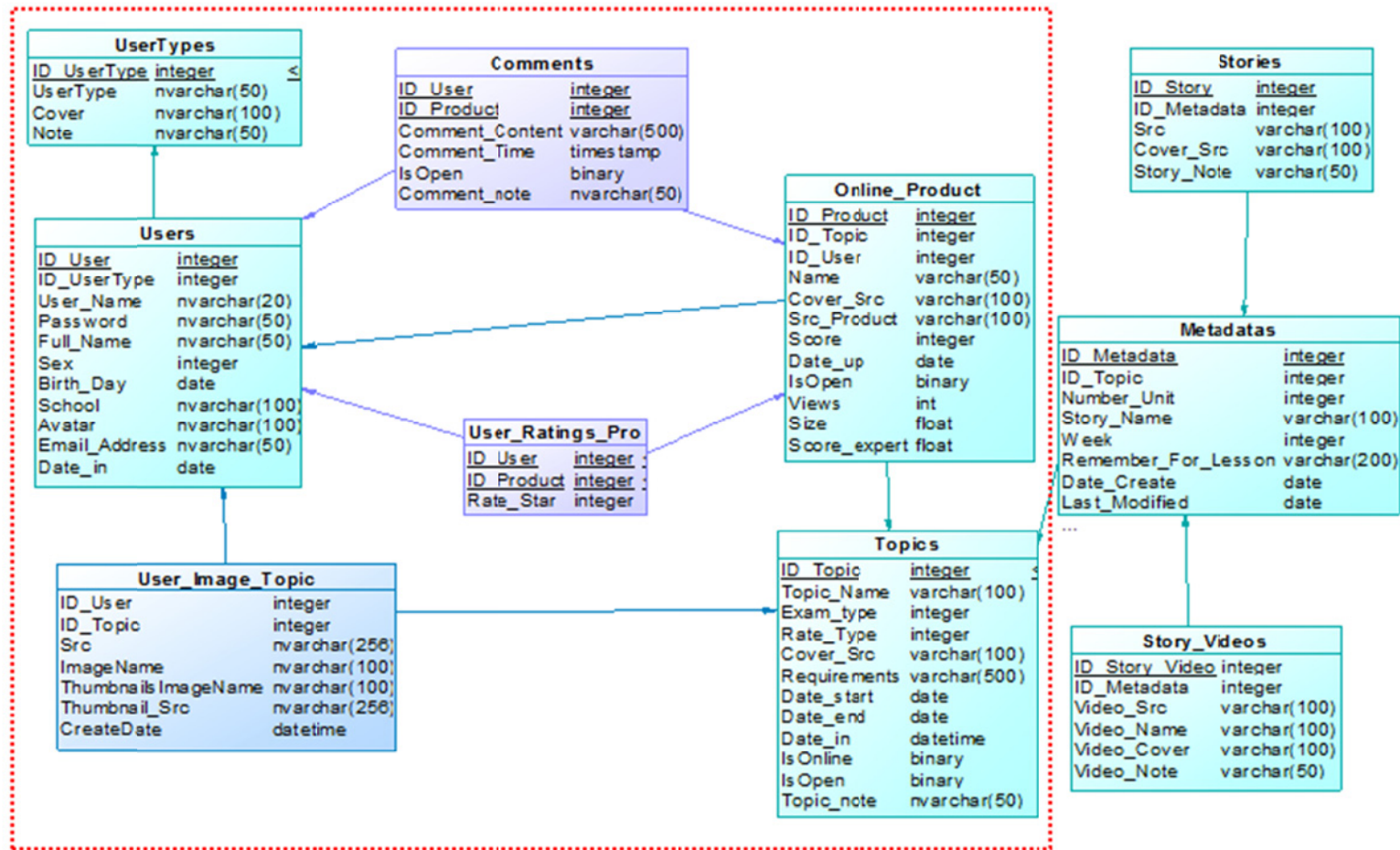
Nếu là phụ huynh thì họ có thể: xem, đánh giá bình luận cho các sản phẩm dự thi.

Nếu là người quản trị hệ thống thì sẽ có đầy đủ các chức năng: tạo chủ đề thi, quản lý kho ảnh, xác nhận tính hợp lệ của các bình luận, các chủ đề do giáo viên tạo và các sản phẩm dự thi, có thể xem, đánh giá và bình luận cho các sản phẩm dự thi, có thể cập nhật dữ liệu cho các bảng dữ liệu của hệ thống bao gồm các chức năng thêm, sửa, xóa.

Tất cả các người dùng là thành viên của hệ thống đều có thể xem và chỉnh sửa thông tin cá nhân của riêng mình.

Người dùng là khách muốn trở thành thành viên của hệ thống thì sẽ thông qua quá trình đăng ký và đăng nhập với các vai trò thành viên sau đó người dùng có thể thực hiện các chức năng dành cho các loại thành viên khác nhau như đã nêu trên. Hệ thống xếp hạng cho các sản phẩm dự thi theo công thức như sau: $\text{Diemtrung binh} = (\text{DiemtrungbinhRating} * 2 + \text{Điểm chuyên gia})$

2.2.4. Các mô hình và chức năng chính của phân hệ Mô hình dữ liệu chung



Hình 2.5 Sơ đồ PDM của phân hệ

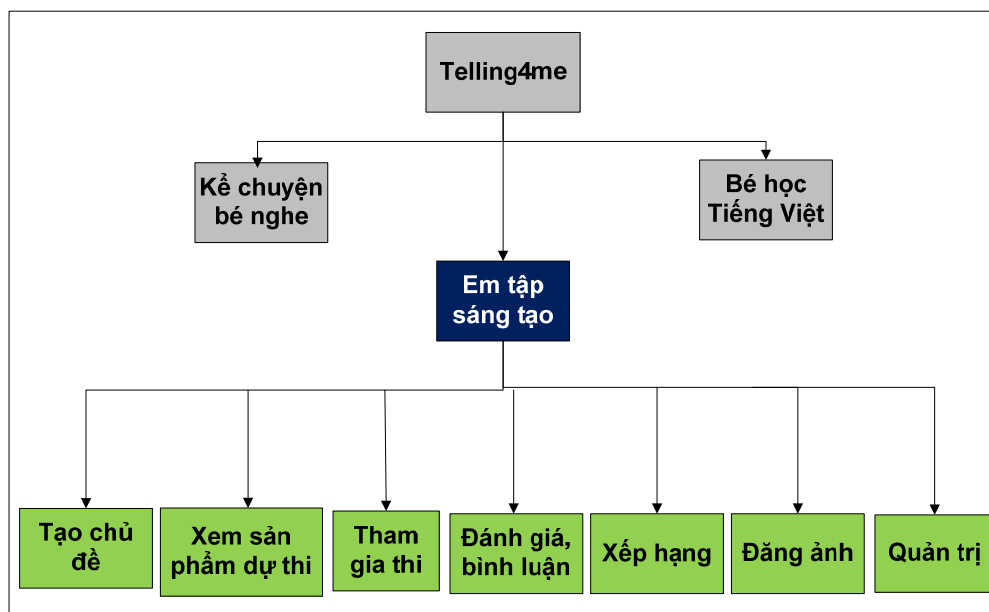
❖ Mô tả PDM

Topics			
Thuộc tính	Kiểu	Not Null	Diễn giải
ID_Topic	Int	X	Mã chủ đề
Topic_Name	String	X	Tên chủ đề
Exam_Type	Int	X	
Rate_Type	Int	X	
Cover_Scr	String	X	
Requirements	String	X	Yêu cầu
Date_start	Date	X	Ngày bắt đầu
Date_end	Date	X	Ngày kết thúc
Date_in	Date	X	Ngày tạo chủ đề
IsOnline	Binary		Thi trực tuyến
isOpen	Binary	X	Được mở hay không
Topic_Note	String	X	Ghi chú
User_Image_Topic			
Thuộc tính	Kiểu	Not Null	Diễn giải
ID_User	Int	X	ID người dùng
ID_Topic	Int	X	ID chủ đề
Src	Nvarchar	X	Đường dẫn hình ảnh
ImageName	Nvarchar	X	Tên ảnh
ThumbnailImageName	Nvarchar	X	Tên ảnh sau khi resize hình
Thumbnail_Src	Nvarchar	X	Đường dẫn lưu hình
CreateDate	Date	X	Ngày gửi hình
Online_Product			
Thuộc tính	Kiểu	Not Null	Diễn giải
ID_Product	Int	X	Mã sản phẩm thi
ID_Topic	Int	X	Mã chủ đề
Name	String	X	Tên sản phẩm thi
Cover_Src	String	X	Ảnh bìa
Src_Product	String	X	Đường dẫn sản phẩm
Score	Int	X	Điểm của người dùng
Date_up	Date	X	Ngày gửi sản phẩm
isOpen	Binary	X	Sản phẩm có được chấp nhận
Views	Int	X	Số lượt người xem
Size	Float		Dung lượng sản phẩm
Score_expert	Float	X	Điểm của chuyên gia

Comments			
Thuộc tính	Kiểu	Not Null	Diễn giải
ID_User	Int	X	Mã người dùng
ID_Product	Int	X	Mã sản phẩm thi online
Comment_Content	String	X	Nội dung
Comment_Time	Time	X	Thời gian
IsOpen	Binary		Bình luận có được chấp nhận
User_Ratings_Pro			
Thuộc tính	Kiểu	Not Null	Diễn giải
ID_User	Int	X	Mã người dùng
ID_Product	Int	X	Mã sản phẩm thi online
Rate_Start	Int	X	Số điểm
Users			
Thuộc tính	Kiểu	Not Null	Diễn giải
ID_User	Int	X	Mã người dùng
ID_UserType	Int	X	Mã loại người dùng
User_Name	String	X	Tên người dùng
Password	String	X	Mật khẩu
Full_Name	String	X	Tên đầy đủ
Sex	Int	X	Giới tính
Birth_Day	Date	X	Sinh nhật
School	String	X	Trường học
Avatar	String	X	Ảnh đại diện
Email_Address	String	X	Địa chỉ mail
Date_in	Date	X	Ngày tham gia
UserTypes			
Thuộc tính	Kiểu	Not Null	Diễn giải
ID_UserType	Int	X	Mã loại người dùng
UserType	String	X	Tên loại
Cover	String	X	Ảnh đại diện
Note	String		Ghi chú

Bảng 2.11 Mô tả sơ đồ PDM

2.2.4.1. Thiết kế xử lý

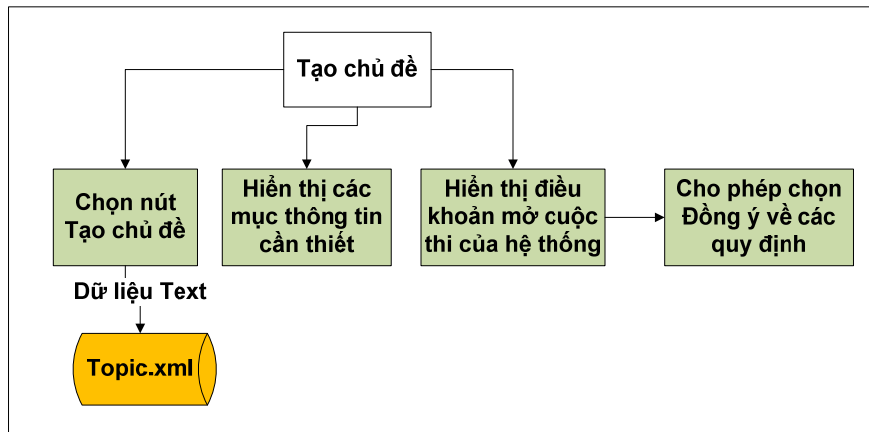


Hình 2.6 Sơ đồ xử lý chính

Trong đó:

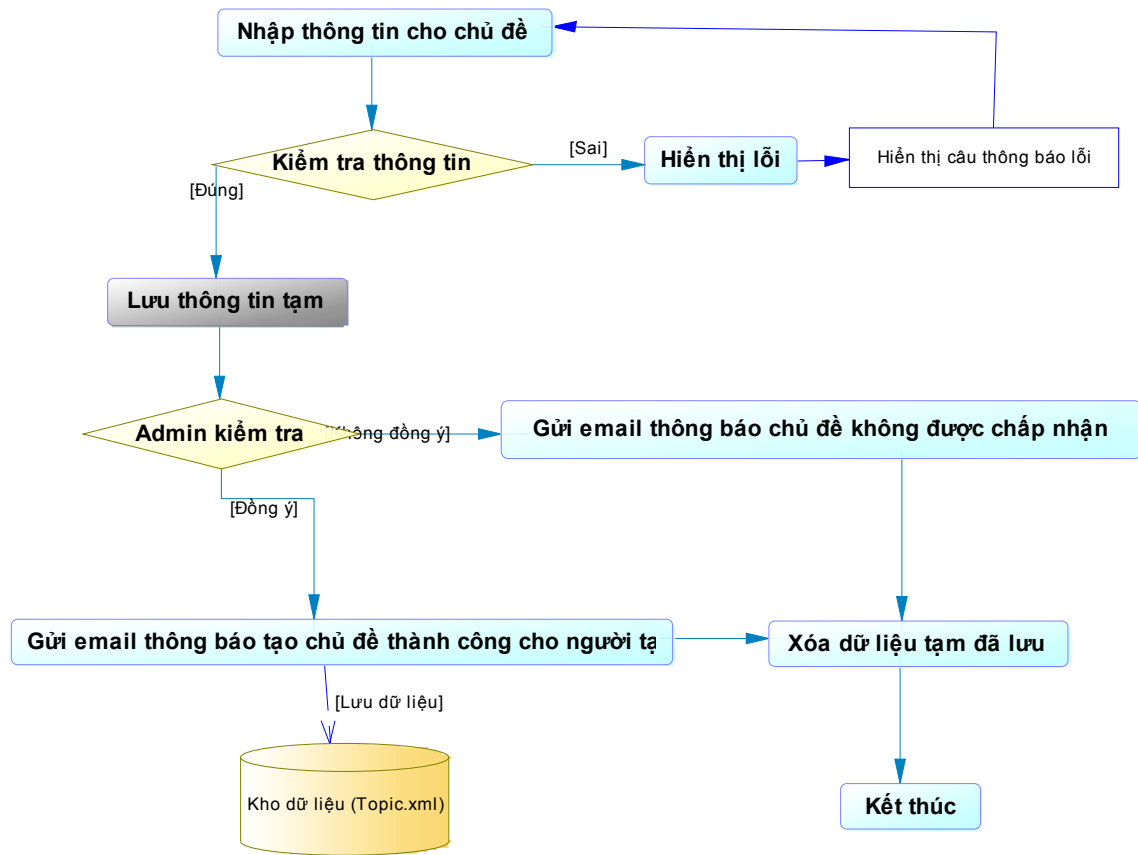
- ✓ Tạo chủ đề: Admin hoặc giáo viên mở cuộc thi thông qua việc tạo 1 chủ đề mới.
- ✓ Xem sản phẩm dự thi: Người dùng xem được các sản phẩm đã được đăng lên hệ thống.
- ✓ Đánh giá, bình luận: Người dùng đánh giá bằng số sao và ghi ý kiến bình luận của mình về sản phẩm dự thi.
- ✓ Xếp hạng: Hệ thống sẽ xếp hạng các sản phẩm dự thi trong từng chủ đề theo điểm của hệ thống và điểm của chuyên gia.
- ✓ Tham gia thi: Cho phép người dùng đăng sản phẩm dự thi của mình lên hệ thống.
- ✓ Đăng ảnh: Chọn và đăng ảnh theo chủ đề.
- ✓ Quản trị: Thêm, sửa, xóa và xác nhận chủ đề, sản phẩm dự thi và bình luận cho sản phẩm dự thi.

❖ **Tạo chủ đề: Các xử lý chính khi chọn chức năng tạo chủ đề**



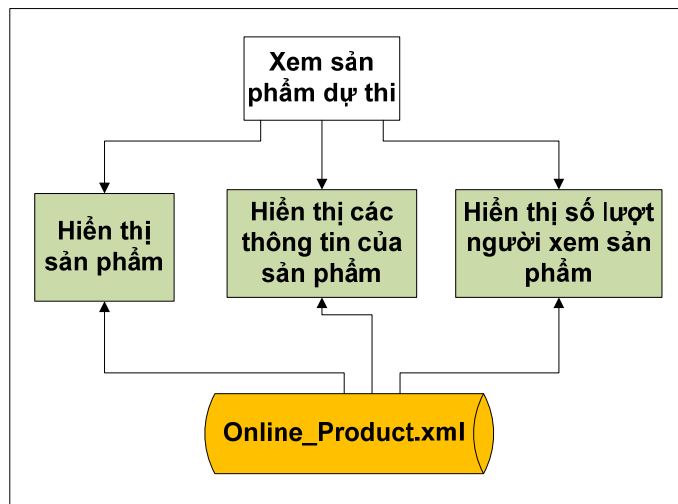
Hình 2.7 Mô tả xử lý tạo chủ đề

- ✓ Mô tả:
 - Hiển thị các mục thông tin cần thiết về cuộc thi: tên chủ đề, ngày bắt đầu, ngày kết thúc, ảnh đại diện, mô tả về chủ đề, sản phẩm mẫu
 - Hiển thị các quy định về việc mở cuộc thi: thời gian để xác nhận mở cuộc thi, người chấm cuộc thi...
 - Cho phép chọn Đồng ý về các quy định: người mở chủ đề thi phải đồng ý với các điều khoản của hệ thống quy định.
 - Chọn nút Tạo chủ đề: lưu dữ liệu vào hệ thống
- ✓ Quy trình xử lý



Hình 2.8 Quy trình xử lý tạo chủ đề

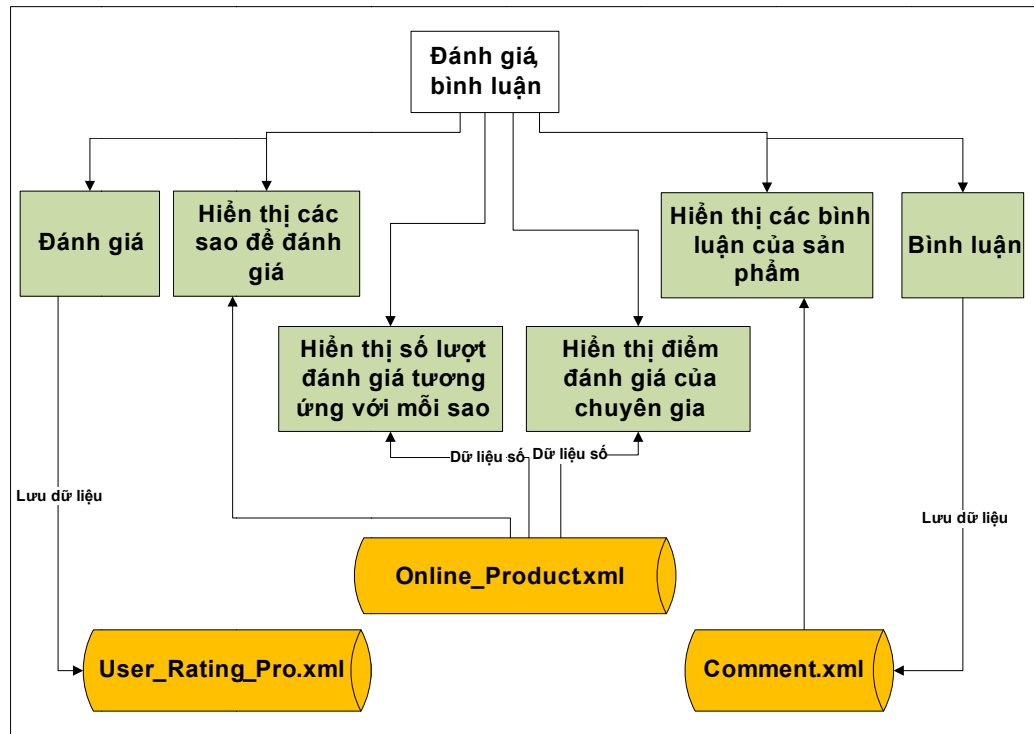
- ❖ Xử lý xem sản phẩm dự thi: Các xử lý khi người dùng chọn xem sản phẩm



Hình 2.9 Mô tả các xử lý xem sản phẩm

- ✓ Mô tả
 - **Hiển thị sản phẩm:** Khi chọn sản phẩm, hệ thống load CSDL lên và hiển thị video sản phẩm, sử dụng gói jquery plugin để xem.
 - **Hiển thị thông tin của sản phẩm:** Đồng thời hệ thống load những thông tin liên quan đến sản phẩm: người gửi bài, ngày gửi, chủ đề tham dự thi
 - **Hiển thị số lượt người xem:** Khi chọn sản phẩm xem, hệ thống cập nhật số lượt người xem và hiển thị lên hệ thống.
- ✓ Quy trình xử lý
 - Ý tưởng
 - ✓ B1: Sau khi người dùng chọn sản phẩm, hệ thống lấy ID sản phẩm
 - ✓ B2: Hệ thống cập nhật lại số lượt người xem sản phẩm và load các thông tin: tên sản phẩm, người gửi, ngày gửi lên, số lượt người xem.
 - ✓ B3: Lấy đường link của sản phẩm dự thi và hiển thị video sản phẩm dự thi.

- ❖ Xử lý đánh giá, bình luận: Các xử lý khi người dùng đánh giá, bình luận cho sản phẩm



Hình 2.10 Mô tả xử lý khi bình luận, đánh giá

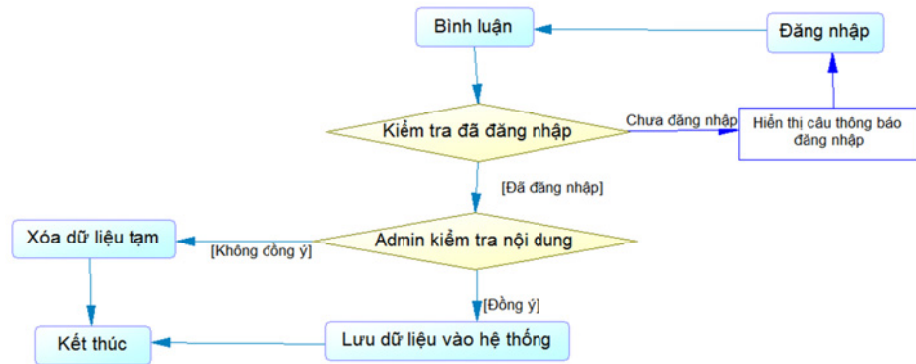
✓ Mô tả

- Hiện thị các sao đánh giá: Hiện thị tất cả 5 sao cho người dùng đánh giá.
- Hiện thị số lượt người đánh giá ứng với mỗi sao:



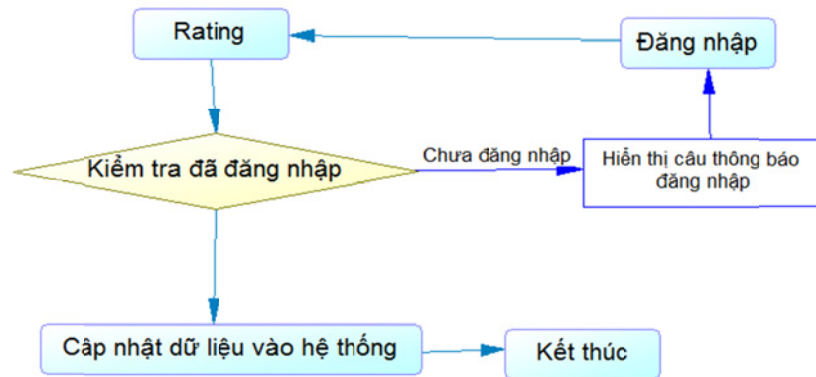
- Hiện thị điểm đánh giá của chuyên gia: chuyên gia là người tạo ra chủ đề sẽ chấm điểm cho sản phẩm dự thi.
- Hiện thị các bình luận của sản phẩm: các bình luận sau khi được admin xác nhận sẽ được hiển thị trên hệ thống.
- Bình luận: Người dùng bình luận, lưu tạm thời chờ để admin xác nhận.

- Đánh giá: Người dùng đánh giá cho sản phẩm, hệ thống cập nhật luôn đánh giá đó.
- ✓ Quy trình xử lý bình luận



Hình 2.11 Quy trình xử lý bình luận

- ✓ Quy trình xử lý rating

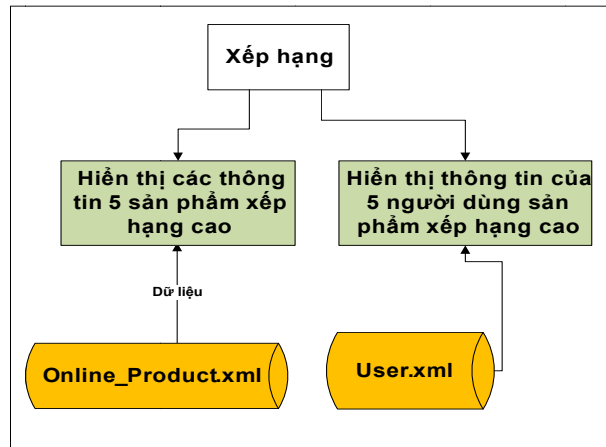


Hình 2.12 Quy trình xử lý bình luận

- ✓ Một vài hàm xử lý chính:

STT	Tên hàm	Ý nghĩa
1	ThemRating(string ID_Pro, string ID_User, string rate)	Cập nhật đánh giá khi người dùng chọn ngôi sao tương ứng.
2	ThemBinhLuan(string ID_User, string ID_Pro, string Comment_Content, string Comment_Time)	Cập nhật tạm thời bình luận cho từng sản phẩm khi người dùng chọn chức năng bình luận cho sản phẩm.

- ❖ Xử lý xếp hạng: Các xử lý khi người dùng (admin) xếp hạng cho các sản phẩm dự thi

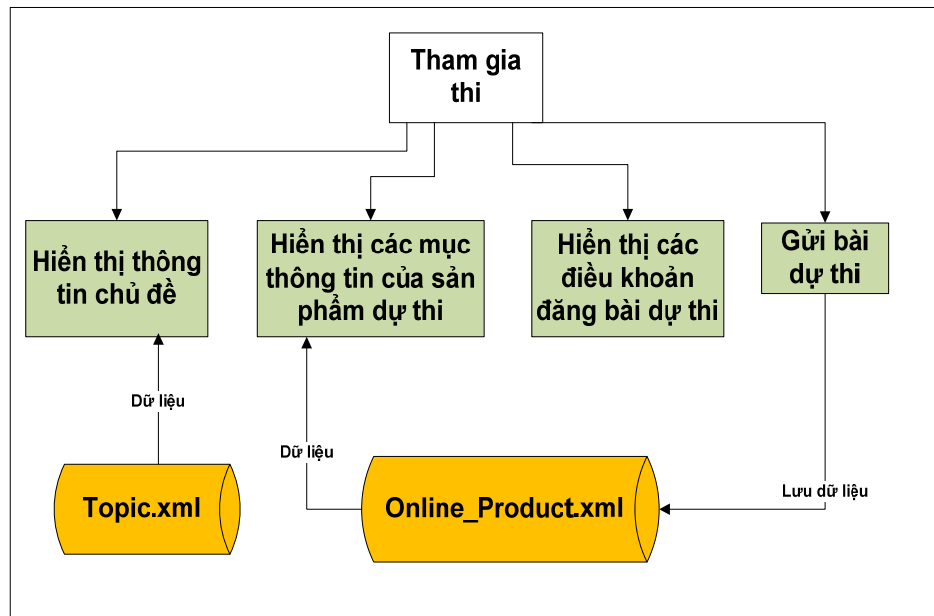


Hình 2.13 Mô tả xử lý khi xếp hạng

- ✓ Mô tả
 - Hiển thị thông tin tác giả có phim hay: họ tên đầy đủ, trường học.
 - Hiển thị thông tin phim hay: tên tác phẩm, người gửi bài dự thi.
- ✓ Quy trình xử lý
 - Input: ID chủ đề
 - Output: ID sản phẩm của 5 sản phẩm có điểm cao nhất
 - Ý tưởng
 - ✓ B1: Tính điểm sản phẩm: $\text{Điểm trung bình} = (\text{Điểm trung bình rating} * 2 + \text{Điểm chuyên gia}) / 3$.
 - ✓ B2: Lấy ID của 5 sản phẩm có điểm trung bình cao nhất.
 - ✓ B3: Hiển thị thông tin sản phẩm, hoặc thông tin người dùng có sản phẩm top 5
- ✓ Một vài hàm xử lý chính:

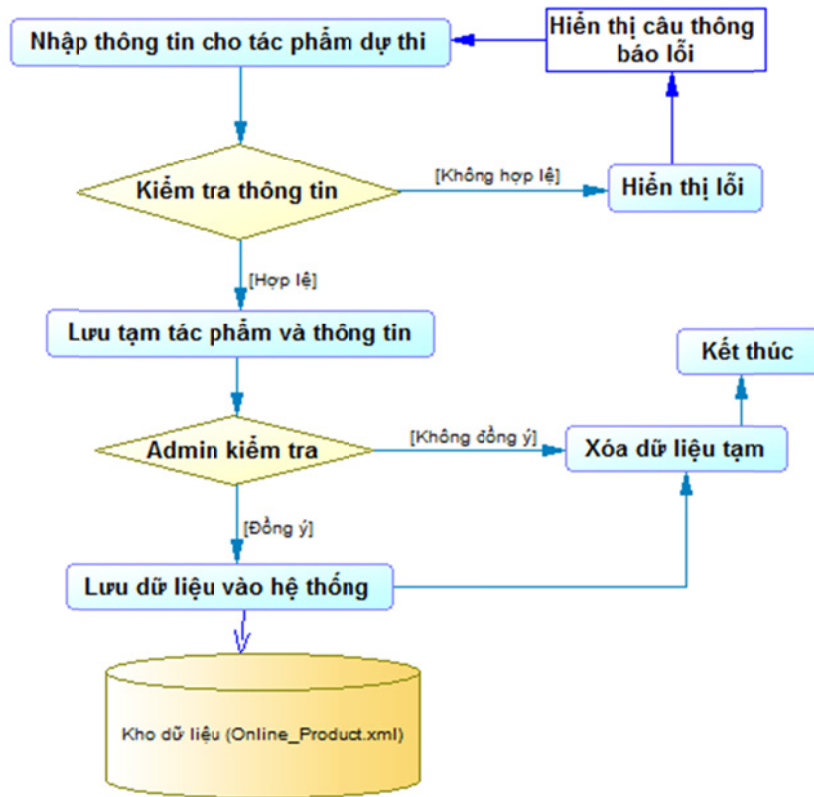
STT	Tên hàm	Ý nghĩa
1	ThemRating(string ID_Pro, stringID_User, string rate)	Cập nhật đánh giá khi người dùng chọn ngôi sao tương ứng.
2	DiemTB(string ID_Pro)	Tính điểm trung bình của các sản phẩm dự thi.
3	TopSanPhamCuaChuDe(int ID_Topic)	Đưa ra thông tin của 5 sản phẩm có điểm cao nhất trong mỗi chủ đề dự thi

❖ Xử lý tham dự thi: Các xử lý khi người dùng (học sinh) gửi bài dự thi



Hình 2.14 Mô tả xử lý tham gia thi

- ✓ Mô tả
 - Hiện thị thông tin chủ đề: các thông tin của chủ đề tham gia thi.
 - Hiện thị các mục thông tin của sản phẩm: bao gồm tên sản phẩm, ảnh đại diện, sản phẩm.
 - Hiện thị các điều khoản đăng bài dự thi: dung lượng, thời lượng, nội dung.
 - Gửi bài dự thi:
- ✓ Quy trình xử lý

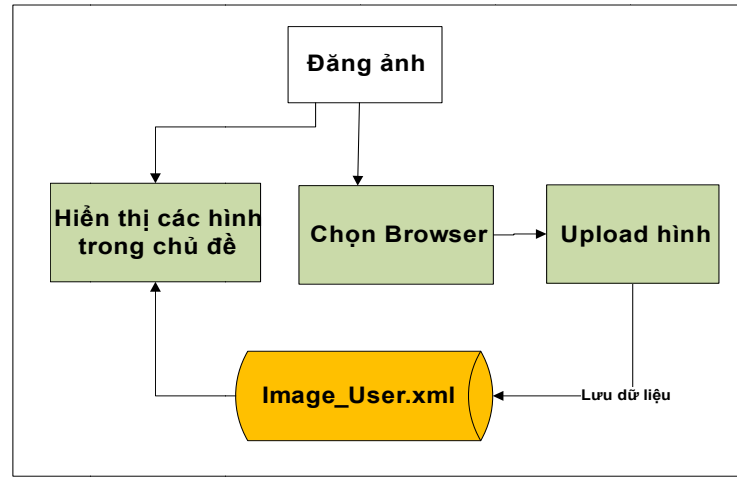


Hình 2.15 Quy trình xử lý tham gia thi

✓ Một vài hàm xử lý chính:

STT	Tên hàm	Ý nghĩa
1	KiemTraFileVideo(string fileName)	Kiểm tra định dạng file video được tải lên hệ thống.
2	LayKichThuocFile(string filePath)	Trả về dung lượng file được tải lên

- ❖ Xử lý đăng ảnh: Các xử lý khi người dùng (giáo viên, admin) chọn đăng ảnh



Hình 2.16: Quy trình xử lý đăng ảnh

- ✓ Mô tả
 - Hiển thị các hình trong chủ đề
 - Upload hình: sử dụng kỹ thuật uploadify để tải hình, có kèm resize hình ảnh trước khi lưu vào hệ thống.
- ✓ Một vài hàm xử lý chính:
 - Đăng nhiều ảnh bằng uploadify:

```

$(document).ready(function () {
    $("#<%=FileUpload1.ClientID%>").uploadify({
        'buttonClass': 'btn',
        'uploader': 'Script/uploadify.swf',
        'script': 'Upload.ashx?ID=<%=Request.QueryString["ID"] %>',
        'cancelImg': 'Image/cancel.png',
        'folder': 'uploads',
        'multi': true,
        'auto': true,
        'fileExt': '*.jpg;*.gif;*.png',
        'fileDesc': 'Web Image Files (.JPG, .GIF, .PNG)',
        'onAllComplete': function (event, queueID, fileObj, response, data) {
            alert("Upload ảnh thành công thành công.");
            window.location.reload();
        }
    },
    'scriptData': { 'ID': '<%=Session["IDTopic"] %>' }
    });

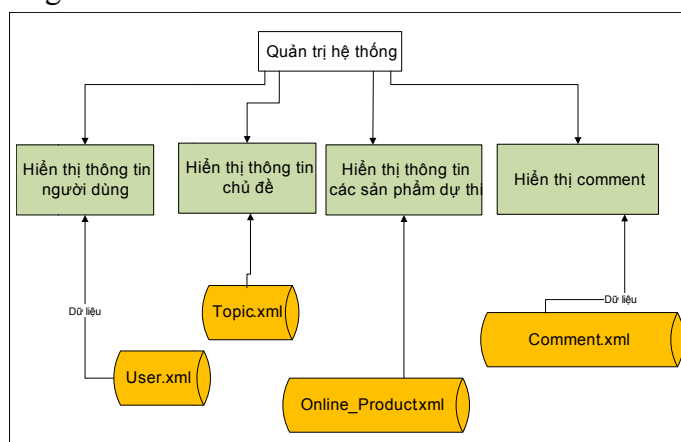
    $("#startUploadLink").click(function () {
        $("#<%=FileUpload1.ClientID%>").uploadifyUpload();
        return false;
    });

    $("#clearQueueLink").click(function () {
        $("#<%=FileUpload1.ClientID%>").uploadifyClearQueue();
        return false;
    });
});

```

Hình 2.17: Xử lý đăng nhiều ảnh bằng Uploadify

❖ Quản trị hệ thống

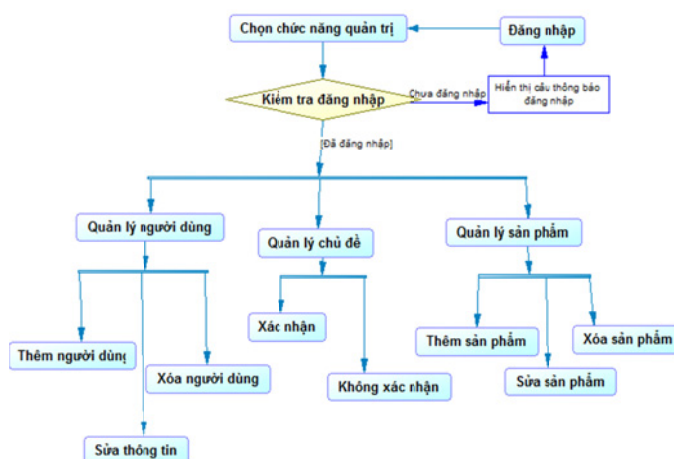


Hình 2.18 Quy trình xử lý quản trị hệ thống

✓ Mô tả

- **Hiển thị thông tin người dùng:** Admin cho phép người dùng thay đổi thông tin cá nhân của bản thân.
- **Hiển thị thông tin chủ đề:** Các chủ đề được mở ra, admin kiểm tra và có quyền xác nhận hoặc xóa các chủ đề nếu không đúng quy định.
- **Hiển thị thông tin các sản phẩm dự thi:** Admin có quyền chấp nhận hoặc từ chối các sản phẩm dự thi nếu không đúng theo quy định.
- **Hiển thị các comment:** Các comment sẽ được hiển thị, admin kiểm tra nội dung để chấp nhận hay xóa bỏ comment.

✓ Quy trình xử lý



Hình 2.19 Quy trình xử lý quản trị

Chương 3

CÀI ĐẶT THỬ NGHIỆM

NỘI DUNG CHÍNH

- 3.1. Môi trường phát triển.
- 3.2. Kịch bản thử nghiệm
- 3.3. Một số màn hình và chức năng minh họa

CHƯƠNG 3: CÀI ĐẶT THỬ NGHIỆM

3.1. Môi trường phát triển

- ❖ Hệ điều hành: Windows.
- ❖ Cơ sở dữ liệu: XML.
- ❖ Công cụ phân tích, thiết kế: PowerDesigner 12.5, Microsoft Visio 2010.
- ❖ Ngôn ngữ ASP.Net, AS3, Java script, Css, jQuery.
- ❖ Công cụ lập trình: Visual Studio 2010, Flash Profesional CS6, Flash Develop 4.2.4.
- ❖ Công cụ thiết kế đồ họa: Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6.
- ❖ Công cụ xử lý thanh: Adobe Audition CS6, Audacity 1.3 Beta.

3.2. Kịch bản thử nghiệm

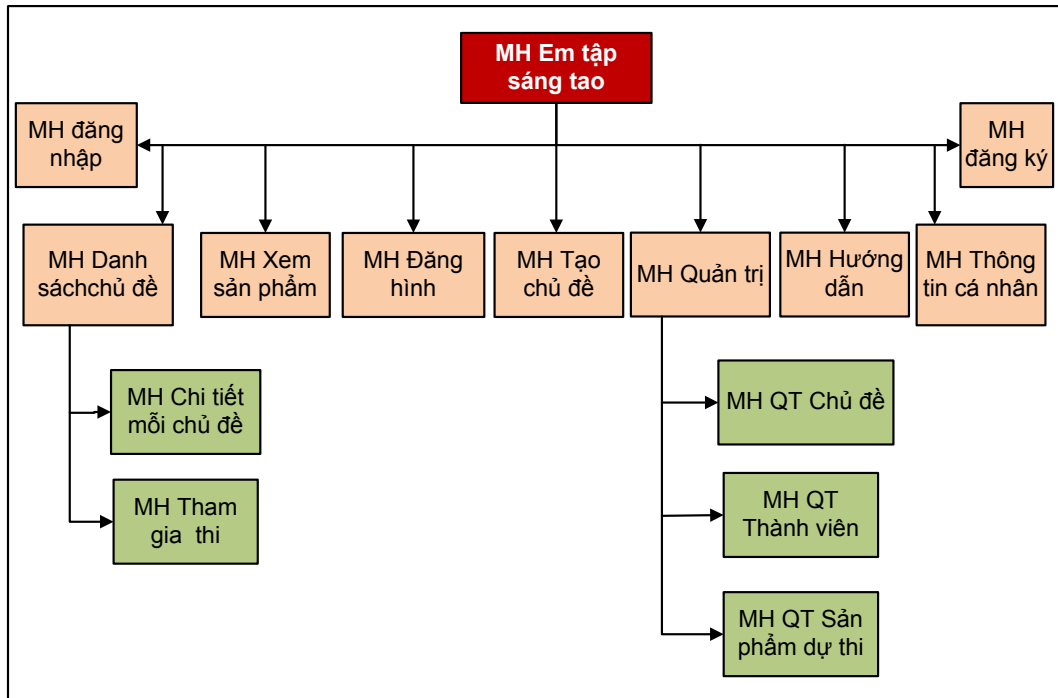
- ❖ Dạng: phần mềm dạy học thể hiện dưới dạng website
- ❖ Đơn vị triển khai: Bộ môn Phương Pháp Giảng Dạy - Khoa Công Nghệ Thông Tin trường ĐH Sư Phạm
- ❖ Đối tượng tham gia: giáo viên, học sinh, phụ huynh, quản trị viên.
- ❖ Số người tham gia: không giới hạn.
- ❖ Số lượng truyện: 10 truyện.
- ❖ Danh sách thành viên thử nghiệm

Bảng 3.1 Bảng danh sách các thành viên thử nghiệm của hệ thống

STT	Tên truy cập	Mật khẩu	Họ và tên	Vai trò
1	admin	12345	Nguyễn Đình Vương	Quản trị viên
2	ptLy	12345	Phan Thị Ly	Giáo viên
3	ntThao	12345	Nguyễn Thị Thảo	Phụ huynh
4	dttvy	12345	Đặng Thị Tường Vy	Học sinh
5	hoahuongduong	12345	Ly Phan	Học sinh
6	hocsinh1	12345	Nguyễn Thị Anh Thư	Học sinh

3.3. Một số màn hình và chức năng minh họa

Sơ đồ màn hình của phân hệ



Hình 3.1 Sơ đồ màn hình phân hệ

3.3.1. Một số màn hình cài đặt chính

3.3.1.1. Màn hình chính











❖ Hình thức thể hiện



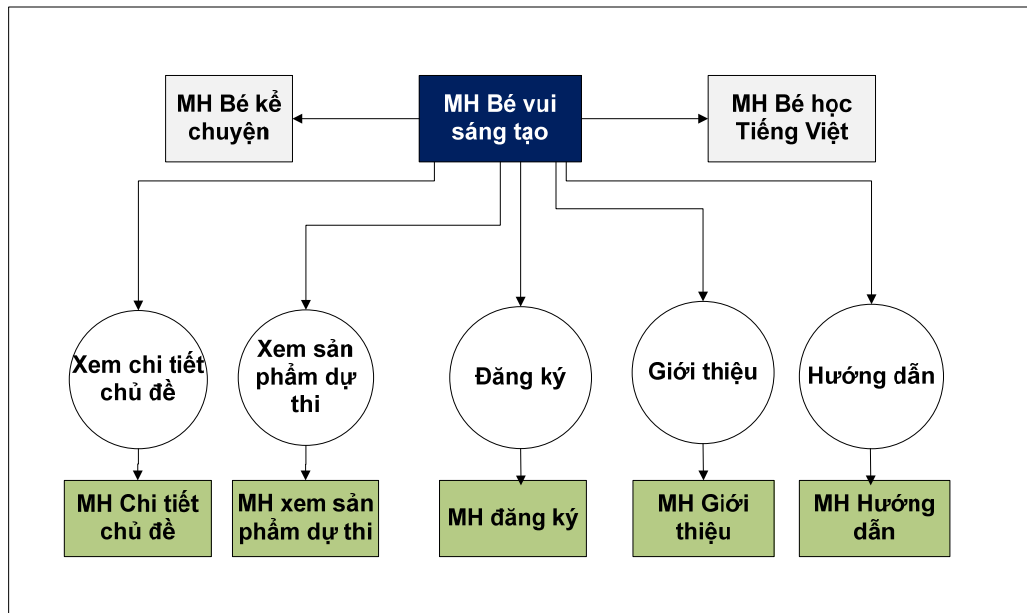
Hình 3.2 Màn hình chính của phân hệ

❖ **Ý nghĩa:** Màn hình này sẽ được hiển thị khi người dùng chọn vào mô đun Em vui sáng tạo.

❖ **Ý nghĩa các control**

Stt	Hình	Mô tả ý nghĩa
1		Bấm chọn để quay về trang chủ của cả hệ thống
2		Bấm chọn để chuyển tiếp đến mô đun Kể chuyện bé nghe
3		
4		Bấm chọn để chuyển tiếp đến mô đun Bé học Tiếng Việt.
5		Hiển thị danh sách các chủ đề thi, bấm chọn vào mỗi chủ đề để xem chi tiết mỗi chủ đề
6		Hiển thị thông tin chung của phim mới nhất, bấm chọn vào mỗi phim để xem phim.
7	Tên truy cập: <input type="text"/> Mật khẩu: <input type="password"/>	Nhập tên đăng nhập và mật khẩu để truy nhập vào hệ thống
8		Bấm chọn đăng nhập để truy nhập vào hệ thống
9		Bấm chọn đăng ký, xuất hiện màn hình đăng ký để đăng ký làm thành viên của hệ thống.
10		Bấm chọn để xem thêm các chủ đề khác hoặc các phim hay khác.
11		Hiển thị thông tin của thành viên có những sản phẩm hay đo hệ thống xếp hạng.

❖ Sơ đồ mô tả tình huống



Hình 3.3: Sơ đồ mô tả tình huống màn hình chính của phân hệ

3.3.1.2. Màn hình Chi tiết mỗi chủ đề

✚ Chủ đề bị đóng

❖ Hình thức thể hiện

Thông tin chủ đề

Thông tin chung

Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc

Nội dung và yêu cầu: Trong chủ đề lần này, các bé sẽ tham gia tạo ra các câu chuyện về chủ đề bảo vệ Tổ quốc, với các hình ảnh do hệ thống cung cấp các bé có thể tạo cho mình 1 câu chuyện về tinh thần bảo vệ tổ quốc đưa trên câu chuyện "ở lại chiến khu" với âm thanh và hiệu ứng có trong photo story



Người tạo: Nguyễn Đình Vương

Ngày bắt đầu: 10/03/2013

Ngày kết thúc: 17/04/2013

Chủ đề này đã được đóng!







Kho ảnh của chủ đề


Hướng dẫn: Các bé hãy bấm vào hình để xem hình với kích thước lớn hơn. Bấm vào nút bên cạnh để tải hình về máy!

Các phim hiện có

Hướng dẫn: Các bé hãy bấm vào truyện và xem nhé!

 Thuộc Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc Người dự thi: Đặng Thị Tường Vy Ngày gửi: 12/04/2013 Điểm: 8.5 ★★★★★ 00121	 Thuộc Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc Người dự thi: Ly Phan Ngày gửi: 10/04/2013 Điểm: 7 ★★★★★ 00010	 Thuộc Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc Người dự thi: Đặng Thị Tường Vy Ngày gửi: 15/02/2013 Điểm: 6 ★★★★★ 01000
 Thuộc Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc Người dự thi: Nguyễn Thị Anh Thư Ngày gửi: 11/04/2013 Điểm: 9 ★★★★★ 01000	 Thuộc Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc Người dự thi: Phan Thị Lý Ngày gửi: 09/04/2013 Điểm: 8 ★★★★★ 00001	 Thuộc Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc Người dự thi: Đặng Thị Tường Vy Ngày gửi: 15/03/2013 Điểm: 7.5 ★★★★★ 00011

<< Quay lại

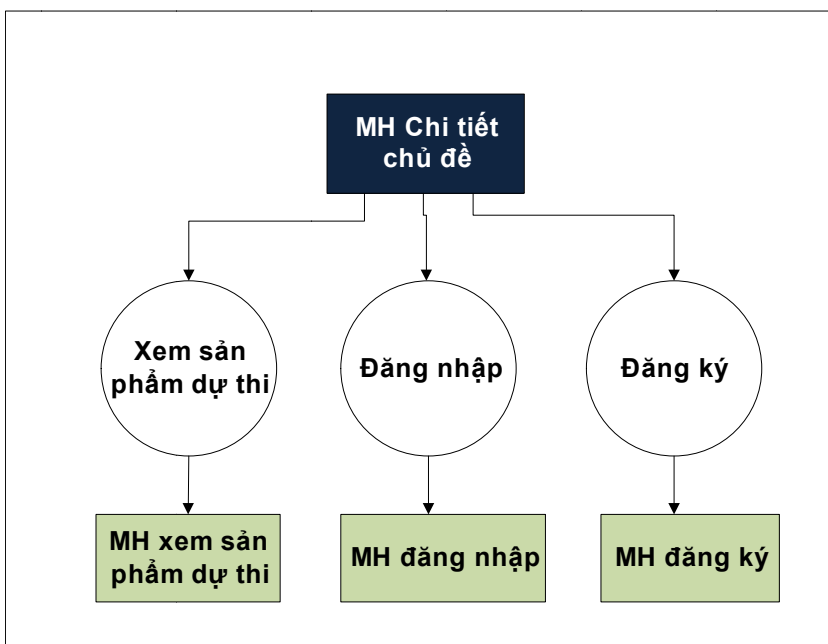
Hình 3.4 Màn hình chi tiết chủ đề khi đóng

❖ Ý nghĩa: Màn hình này sẽ được thể hiện khi người dùng chọn xem từng chủ đề ở trang chủ.

❖ Ý nghĩa các phần của màn hình

STT	Hình ảnh	Mô tả ý nghĩa
1		Hiển thị thông tin chung của chủ đề: chủ đề, yêu cầu, người tạo, ngày bắt đầu, ngày kết thúc.
2		Hiển thị kho ảnh của chủ đề đang chọn
3		Rê chuột qua từng hình ảnh để xem hình
4		Bấm chọn để tải hình ảnh về máy
5		Bấm chọn sản phẩm để xem sản phẩm và thông tin các sản phẩm

❖ Sơ đồ mô tả tình huống



✚ Chủ đề còn mở

❖ Hình thức thể hiện

Thông tin chủ đề

Thông tin chung

Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc

Nội dung và yêu cầu: Trong chủ đề lần này, các bé sẽ tham gia tạo ra các câu chuyện về chủ đề bảo vệ tổ quốc, với các hình ảnh do hệ thống cung cấp các bé có thể tạo cho mình 1 câu chuyện về tinh thần bảo vệ tổ quốc dựa trên câu chuyện "ở lại chiến khu" với âm thanh và hiệu ứng có trong photo story

Người tạo: Nguyễn Đình Vương

Ngày bắt đầu: 10/03/2013

Ngày kết thúc: 17/08/2013

[Tham gia thi](#) [Đăng ảnh](#)

Kho ảnh của chủ đề

Hướng dẫn: Các bé hãy bấm vào hình để xem hình với kích thước lớn hơn. Bấm vào nút bên cạnh để tải hình về máy!

Các phim hiện có

Hướng dẫn: Các bé hãy bấm vào truyện và xem nhé!

Thuộc Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc	Thuộc Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc	Thuộc Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc
Người dự thi: Đặng Thị Tường Vy	Người dự thi: Ly Phan	Người dự thi: Đặng Thị Tường Vy
Ngày gửi: 12/04/2013	Ngày gửi: 10/04/2013	Ngày gửi: 15/02/2013
Điểm: 8.5	Điểm: 7	Điểm: 6
☆☆☆☆☆ 00121	☆☆☆☆☆ 00010	☆☆☆☆☆ 01000




Thuộc Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc	Thuộc Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc	Thuộc Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc
Người dự thi: Nguyễn Thị Anh Thư	Người dự thi: Phan Thị Ly	Người dự thi: Đặng Thị Tường Vy
Ngày gửi: 11/04/2013	Ngày gửi: 09/04/2013	Ngày gửi: 15/03/2013
Điểm: 9	Điểm: 8	Điểm: 7.5
☆☆☆☆☆ 01000	☆☆☆☆☆ 00001	☆☆☆☆☆ 00011

[<< Quay lại](#)

Hình 3.5 Màn hình chi tiết chủ đề khi mở

❖ **Ý nghĩa:** Màn hình này sẽ được thể hiện khi người dùng chọn xem từng chủ đề ở trang chủ.

❖ **Ý nghĩa các control , Sơ đồ mô tả các tình huống sử dụng**

STT	Hình	Mô tả
1		Bấm chọn để người dùng vào trang tham gia thi
2		Bấm chọn để người dùng vào trang upload hình ảnh
3		Bấm chọn để xem những sản phẩm dự thi trong chủ đề đó.

3.3.1.3. Màn hình Xem sản phẩm dự thi

❖ Hình thức thể hiện

Bài dự thi chữ đồng tử



Thông tin về câu chuyện:
Thuộc Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc *Người dự thi:* Phan Thị Ly *Ngày gửi:* 09/04/2013 *Số lượt xem:* 84
Các bé hãy đăng nhập để được đánh giá và bình luận cho video này! Hãy click chuột vào ngôi sao để đánh giá. Số sao càng lớn là video càng hay! Bên dưới mỗi ngôi sao là số người đánh giá tương ứng! Hãy quan sát để tham khảo nhé!

Đánh giá

☆☆☆☆☆ *Điểm của chuyên gia:* 8

Bình luận

Chỉ chấp nhận bình luận bằng tiếng Việt có dấu, những bình luận sai **qui định** sẽ bị xóa.

 Hãy chia sẻ cảm nghĩ của bạn khi xem truyện này!

Các bình luận mới

Các bài dự thi khác

 **Lễ hội**
Đăng bởi: Ly Phan

 **Lễ hội**
Đăng bởi: Ly Phan

 **Lễ hội**
Đăng bởi: Ly Phan

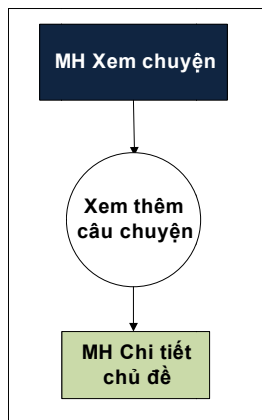
Hình 3.6 Màn hình xem chuyện

❖ **Ý nghĩa:** Màn hình này xuất hiện khi người dùng bấm chọn vào sản phẩm dự thi mà mình muốn xem

❖ **Ý nghĩa các control**

Stt	Hình ảnh	Mô tả ý nghĩa
1		Hiện thị sản phẩm đã chọn.
2		Hiện thị thông tin của sản phẩm đang xem: thuộc chủ đề, người dự thi, số lượt xem.
3		Bấm chọn để đánh giá sản phẩm đang xem
4		Hiện thị điểm đánh giá của chuyên gia
5		Nơi nhập nội dung bình luận
6		Bấm chọn để gửi bình luận lên hệ thống.
7		Hiện thị các sản phẩm cùng chủ đề

❖ **Sơ đồ mô tả các tình huống sử dụng**



3.3.1.4. Màn hình Tham gia thi

❖ Hình thức thể hiện

Gửi bài dự thi

Chủ đề: Bảo vệ tổ quốc
Nội dung và yêu cầu: Trong chủ đề lần này, các bé sẽ tham gia tạo ra các câu chuyện về chủ đề bảo vệ Tổ quốc, với các hình ảnh do hệ thống cung cấp các bé có thể tạo cho mình 1 câu chuyện về tinh thần bảo vệ tổ quốc dựa trên câu chuyện "ở lại chiến khu" với âm thanh và hiệu ứng có trong photo story
Hướng dẫn: Hãy điền đầy đủ thông tin sau đó nhấn nút Gửi bài dự thi để gửi phim của mình lên nhé!
Bé chú ý: các ô có dấu * là bắt buộc nhập!

Đơn vị tổ chức cuộc thi



Thông tin bài dự thi

Tên truyện: *

Ảnh đại diện: *

Lưu ý: Chấp nhận các định dạng ảnh sau: gif, png, jpg, jpeg

Phim của bé: *

Các định dạng phim được hỗ trợ

Các quy định về vấn đề đăng bài dự thi:

Bạn cần đọc và chấp nhận đồng ý theo Quy định trang web khi đăng bài dự thi

Xin hãy dành vài phút để đọc các nội quy và các quy định của trang web.

- Đoạn phim của các bạn phải có dung lượng nhỏ hơn 4 MB.
- Nội dung của các video phải là lành mạnh, phù hợp với lứa tuổi.
- Đoạn phim phải do các bạn tự làm.

Nếu vi phạm một trong các điều khoản trên thì bài dự thi của các bé sẽ không bị xóa khỏi hệ thống

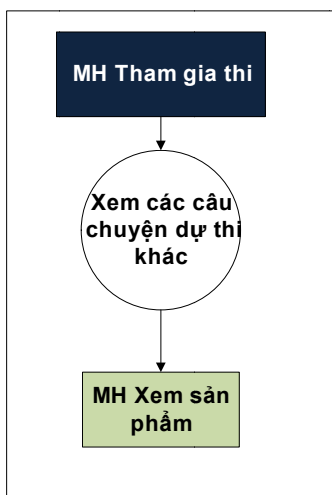
Tôi đã đọc, và đồng ý tuân theo quy định đăng bài dự thi của Tellingforme - Học tập tiếng việt và chia sẻ các đoạn phim

Hình 3.7 Màn hình tham gia thi

- ❖ **Ý nghĩa:** Màn hình này xuất hiện khi học sinh muốn tham gia thi
- ❖ **Ý nghĩa các control**

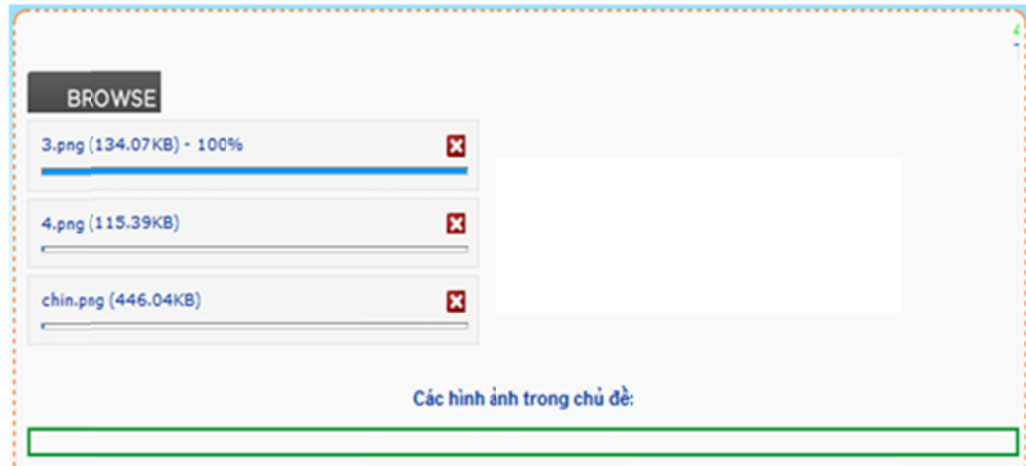
Stt	Hình ảnh	Ý nghĩa
1	<p>Chú đề báo về tổ quốc Nội dung về yêu cầu: Trong chủ đề lần này các bé sẽ tham gia tạo ra các câu chuyện về chủ đề báo về tổ quốc với các hình ảnh do hệ thống cung cấp các bé có thể tạo cho mình 1 câu chuyện về tình thân báo về tổ quốc dựa trên câu chuyện "Lại chiến khu" với âm thanh và hiệu ứng có trong photo story Hướng dẫn: Hãy điền đầy đủ thông tin sau đó nhấn nút Gửi bài dự thi để gửi phim của mình lên nhé!</p>	Hiện thị thông tin chủ đề.
2	Tên truyện: <input type="text"/>	Nhập tên sản phẩm dự thi.
3	Ảnh đại diện: <input type="text"/> <input type="button" value="Duyệt.."/>	Nhập link ảnh đại diện của sản phẩm.
4	Phím của bé: <input type="text"/> <input type="button" value="Duyệt.."/>	Nhập link sản phẩm dự thi.
5	<p>Xin hãy dành vài phút để đọc các nội quy và các quy định của trang web.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Đoạn phim của các bạn phải có dung lượng nhỏ hơn 4 MB. 2. Nội dung của các video phải là lành mạnh, phù hợp với lứa tuổi. 3. Đoạn phim phải do các bạn tự làm. <p>Nếu vi phạm một trong các điều khoản trên thì bài dự thi của các bé sẽ không bị xóa khỏi hệ thống</p>	Hiện thị các điều khoản khi tham gia thi.
6	<input type="checkbox"/> Tôi đã đọc, và đồng ý tuân theo quy định đăng bài dự thi của Tellingforme - Học tập tiếng Việt và chia sẻ các đoạn phim	Bấm chọn để chấp nhận các điều khoản
7	<input type="button" value="Gửi bài"/>	Bấm chọn để gửi bài dự thi.

- ❖ **Sơ đồ mô tả các tình huống sử dụng**



3.3.1.5. Màn hình Upload hình ảnh



❖ Hình thức thể hiện



Hình 3.8: Màn hình Upload hình ảnh

❖ Ý nghĩa: Là màn hình khi người dùng chọn Upload hình ảnh

❖ Ý nghĩa các control , Sơ đồ mô tả các tình huống sử dụng

STT	Hình	Mô tả các chức năng	
1		Bấm chọn để xem dẫn đến nơi lưu trữ hình ảnh trên máy tính, tải hình ảnh lên hệ thống.	 <pre> graph TD A[MH Upload] --> B((Quay lại)) B --> C[MH Chi tiết chủ đề] </pre>

3.3.1.6. Màn hình tạo chủ đề

❖ Hình thức thể hiện

Tạo chủ đề mới

Thầy cô hãy điền đầy đủ thông tin vào và tạo chủ đề

Thông tin chi đề của bạn:

Tên chủ đề:

Ngày bắt đầu:

Ngày kết thúc:

Quyền được chấm điểm: *Chọn người được đánh giá cho sản phẩm thi trong chủ đề của thầy/cô*

Ảnh đại diện cho chủ đề:
Lưu ý: Chấp nhận các định dạng ảnh sau: gif, png, jpg, jpeg

Yêu cầu của chủ đề: 

Thầy/cô hãy điền vào những yêu cầu của sản phẩm dự thi cho chủ đề

Đoạn phim mẫu:
Lưu ý: Thầy/cô phải tạo ra một đoạn phim mẫu và Upload phim của mình lên trang <http://www.youtube.com/> và sau đó copy link dán vào đây!

Các quy định về vấn đề đăng bài dự thi:

Bạn cần đọc và chấp nhận đồng ý theo Quy định trang web khi đăng bài dự thi

Xin hãy dành vài phút để đọc các nội quy và các quy định của trang web.

1. Chủ đề của bạn sẽ được admin kiểm tra và xác nhận trong vòng 24h
2. Ở mỗi chủ đề do bạn tạo ra bạn sẽ có quyền được chấm điểm cho các sản phẩm trong chủ đề đó như một chuyên gia!
3. Các sản phẩm tham gia thi sẽ được đánh giá dựa trên sự phân quyền của bạn.
4. Chủ đề không đáp ứng yêu cầu của admin thì sẽ được admin xóa khỏi hệ thống


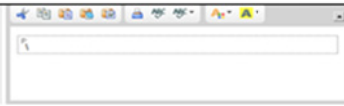
Nếu vi phạm một trong các điều khoản trên thì chủ đề sẽ xóa được khỏi hệ thống!

Tôi đã đọc, và đồng ý tuân theo quy định tạo chủ đề mới của Tellingforme - Học tập tiếng việt và chia sẻ các đoạn phim

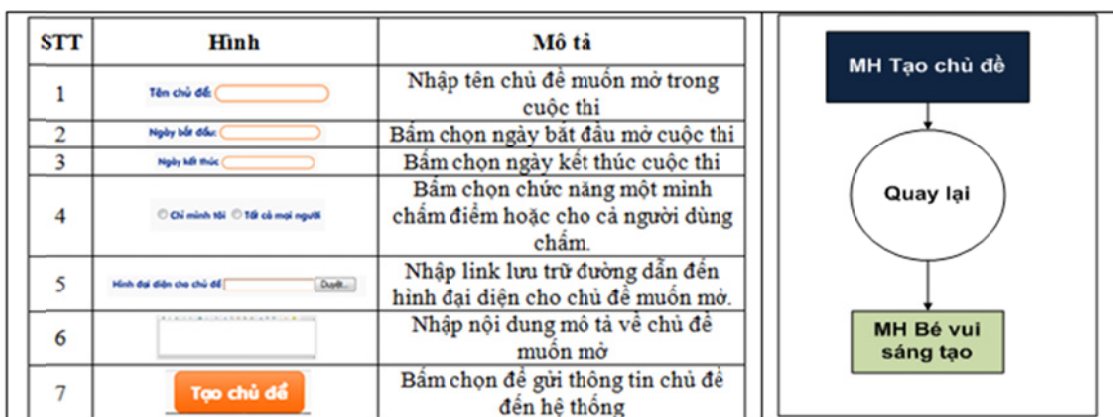
Hình 3.9 Màn hình tạo chủ đề

❖ **Ý nghĩa:** Màn hình này xuất hiện khi người dùng chọn chức năng tạo chủ đề. Cho phép người dùng (admin, giáo viên) mở ra các cuộc thi với những chủ đề tương ứng.

❖ **Ý nghĩa các control**

Stt	Hình ảnh	Mô tả ý nghĩa
1	Tên chủ đề <input type="text"/>	Nhập tên chủ đề muốn tạo.
2	Ngày bắt đầu: <input type="text"/> Ngày kết thúc: <input type="text"/> 	Bấm chọn để chọn ngày bắt đầu và ngày kết thúc
3	Ảnh đại diện cho chủ đề <input type="text"/> <input type="button" value="Duyệt"/>	Nhập đường dẫn ảnh đại diện của chủ đề
4		Nhập những yêu cầu của chủ đề.
5	<p><small>Hãy đọc kỹ phần để đạt các nội quy và các quy định của trang web.</small></p> <p>1. Chủ đề của bạn sẽ được admin kiểm tra và xác nhận trong vòng 24h.</p> <p>2. Chỉ chủ đề được đăng tải lên hệ thống sẽ có quyền được chấm điểm cho các sản phẩm trong chủ đề đó như một chuyên gia!</p> <p>3. Các sản phẩm tham gia thi sẽ được đánh giá dựa trên sự phân quyền của bạn.</p> <p>4. Chỉ để không đáp ứng yêu cầu của admin thì sẽ được admin xóa bài hệ thống nếu vi phạm một trong các điều khoản trên thì chủ đề sẽ xóa được hệ thống!</p>	Hiện thị các điều khoản của hệ thống khi tạo chủ đề
6	<input type="checkbox"/> Tôi đã đọc, và đồng ý hoàn toàn theo quy định tạo chủ đề mới của Tellingform	Bấm chọn để đồng ý với các điều khoản
7	<input type="button" value="Tạo chủ đề mới"/>	Bấm chọn để gửi thông tin chủ đề.

❖ **Sơ đồ mô tả các tình huống sử dụng**

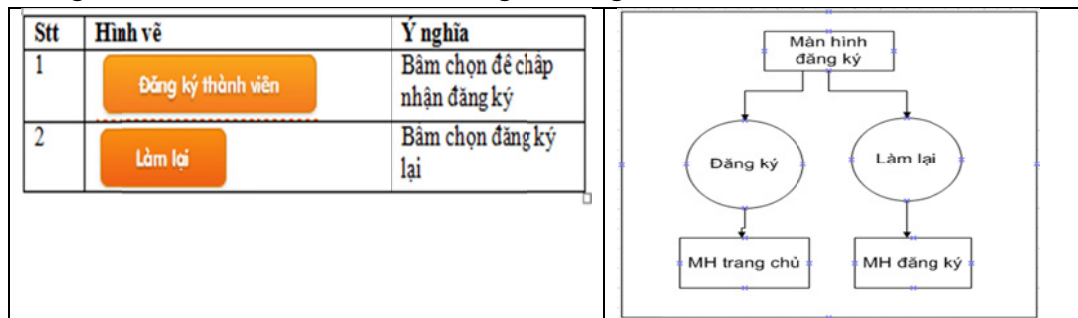


3.3.1.7. Màn hình trang Đăng ký

❖ Hình thức thể hiện

Hình 3.10 Màn hình trang đăng ký

- ❖ Ý nghĩa: khi người dùng muốn tham gia vào các cuộc thi của hệ thống
- ❖ Ý nghĩa các control, sơ đồ tình huống sử dụng



Chương 4

KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

NỘI DUNG CHÍNH

- 4.1 Kết quả đạt được
- 4.2 Khả năng ứng dụng đề tài vào thực tiễn
- 4.3 Hướng phát triển của đề tài

CHƯƠNG 4: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

4.1. Kết quả đạt được

Thông qua quá trình làm khóa luận tốt nghiệp, chúng em đã phần nào nâng cao tinh thần trách nhiệm và những kỹ năng còn thiếu sót, cụ thể như: kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng tự nghiên cứu nhất là tài liệu bằng tiếng Anh, kỹ năng tổng hợp, phân tích và đánh giá v.v..và kỹ năng chuyên môn như kỹ năng lập trình web với asp.net, lập trình ứng dụng với ngôn ngữ AS3, kỹ năng áp dụng phương pháp dạy học tích cực,... Ngoài ra, em còn có cơ hội củng cố kiến thức mà mình học được trong 4 năm qua như: kỹ năng lập trình, cách phân tích và thiết kế hệ thống thông tin, đặc biệt là kiến thức môn Phương pháp dạy học và Công nghệ dạy học đã giúp em áp dụng được công nghệ thông tin và các phương pháp dạy học tích cực vào giảng dạy một cách hiệu quả, phục vụ cho ngành nghề sau này của mình.

Khóa luận đã thực hiện các mục tiêu ban đầu đề ra:

- Xây dựng hệ thống website hỗ trợ dạy, học Tiếng Việt thông qua truyện kể.
- Xây dựng được các chức năng hỗ trợ học tập Tiếng Việt thông qua câu chuyện, chủ điểm.
- Phát triển ba trò chơi giáo dục cho học sinh vừa chơi vừa học.
- Tạo ra sân chơi cho trẻ phát huy tính sáng tạo và rèn luyện kỹ năng sử dụng CNTT.

4.2. Khả năng ứng dụng vào thực tiễn của đề tài

Cùng với sự phát triển của ICT kéo theo nó là sự phát triển của giáo dục. Các phần mềm giáo dục ra đời phần nào đã tác động tích cực đến phương pháp giảng dạy của giáo viên. Tuy nhiên các phần mềm giáo dục đó vẫn còn nhiều hạn chế như giá thành cao và hệ thống câu hỏi chưa phong phú, đa dạng. Trong đó phần mềm giáo dục ở bậc Tiểu học vẫn còn tập trung vào môn Toán. Môn Tiếng Việt, đặc biệt là phân môn kể chuyện chưa được chú trọng. Do đó việc phát triển hệ thống này đã phần nào giải quyết được những vướng mắc, khó khăn mà các giáo viên, phụ huynh và các em học sinh gặp phải khi tiếp cận các phần mềm ở trên.

Vì vậy khả năng ứng dụng của đề tài vào thực tiễn là hoàn toàn khả thi và phù hợp với xu thế mới của giáo dục.

4.3. Hướng phát triển của đề tài

Với mong muốn xây dựng hoàn chỉnh hệ thống học tập Tiếng Việt cho học sinh Tiểu học từ lớp 1 cho tới lớp 5 và lớn hơn nữa cho toàn bộ chương trình bậc Tiểu học, nhóm em xin đưa ra một số hướng phát triển để những ai quan tâm có thể dễ dàng phát triển, bổ sung cho đề tài nghiên cứu:

- Xây dựng thêm nhiều câu chuyện với nhiều chi tiết động hơn
- Xây dựng thêm các dạng câu hỏi khác
- Phát triển thêm phân môn tập làm văn
- Phát triển hệ thống hơn nữa để hỗ trợ các môn Toán, Tiếng Việt,... cho các lớp từ 1-5
- Phát triển thêm hệ thống các trò chơi
- Xây dựng thêm bộ công cụ vẽ hình trực tuyến trên hệ thống.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Anh

[1] Rosenzweig (2011), ActionScript 3.0 Trò chơi Programming University 2nd Edition.

[2] Greenberg (2009), The Essential Guide to Processing for Flash Developers.

[3] Matthew MacDonald & Mario Szpuszta (2010), Apress Pro ASP.NET 4 in CSharp 2010 4th Edition.

[4] Stephen Walther & Kevin Hoffman & Nate Dudek (2010), ASP.NET4 Unleashed

[5] Margaret D. Roblyer & Aaron H.Doering (2009), Integrating Educational Technology into Teaching, Chapter 3.

[6] Dr. Alaa Sadik (2008), Types of Instructional Software - <http://www.slideshare.net/alaasadik/types-of-instructional-software-presentation>

[7] Modern Systems Analysis and Design (Hoffer, Joey, & Valacich, 2009)

[8] Salah Alkhafaji & B. Sriram (2012), Educational Software Development Life Cycle Stages

[9] Ivan Kalaš & Haif E. Bannayan & Leslie Conery & Ernesto Laval (Chile) & Diana Laurillard & Cher Ping Lim & Saretjie Musgrave & Alexei Semenov & Márta Turcsányi-Szabó (2012), ICT in Primary Education Analytical survey, UNESCO Institute for Information Technologies in Education

Tiếng Việt

[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>.

[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>

[12] Nguyễn Minh Thuyết chủ biên, (2011) Sách giáo viên Tiếng Việt lớp 1,2,3,4,5 – Nhà xuất bản giáo dục

[13] Nguyễn Minh Thuyết chủ biên, (2011) Sách giáo khoa Tiếng Việt lớp 1,2,3,4,5 – Nhà xuất bản giáo dục 2011

[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>

[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.

[16] Lê Tiến Thành (2011), Giáo dục Tiểu học Việt Nam, Vụ trưởng vụ giáo dục Tiểu học

[17] TS. Huỳnh Công Minh (2012), Đổi mới căn bản và toàn diện giáo dục, nguyên Giám đốc Sở GD-ĐT TP.HCM

Website

[18] <http://foldoc.org/Information+and+Communication+Technology>

[19] Trang chủ <http://socnhi.com/>

[20] Trang chủ <http://vnschool.net/>

[21] Trang chủ <http://www.learninggamesforkids.com/>

[22] Trang chủ <http://www.greensock.com/>

[23] Trang chủ <http://gcompris.net/-en->

[24] Trang chủ <http://cdn.jsdelivr.net/>

PHỤ LỤC

1. Giới thiệu chung

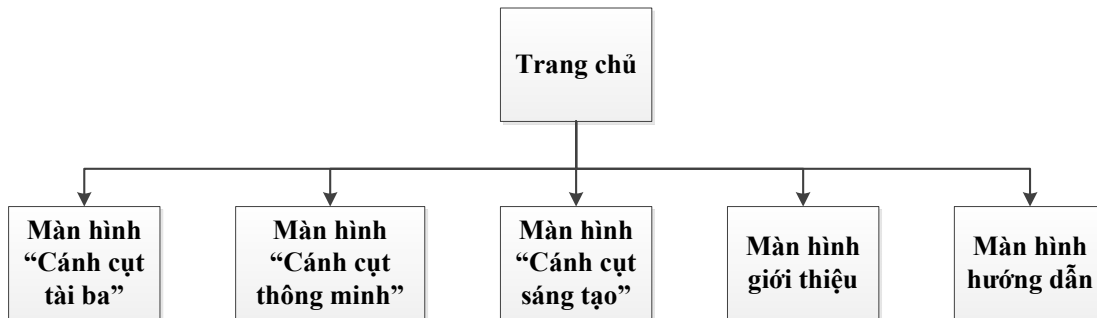
Trong xã hội hiện đại, việc ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động đời sống ngày càng nhiều. Vấn đề đổi mới phương pháp giảng dạy, áp dụng công nghệ thông tin vào dạy và học sao cho hiệu quả là vấn đề đang được các nhà Giáo dục đặc biệt quan tâm. Hướng đến xây dựng một sản phẩm hoàn chỉnh để có thể ứng dụng trong thực tế và thúc đẩy đổi mới cách dạy, học chương trình Tiếng Việt ở bậc Tiểu học. Từ đó nhóm chúng em xây dựng hệ thống hoàn toàn miễn phí phục vụ cho học sinh bậc Tiểu học học tập, ôn luyện Tiếng Việt thông qua truyện kể với mục tiêu:

- Giúp các em học kể chuyện thông qua các Clip trực quan sinh động.
- Hỗ trợ giáo viên - học sinh trong việc dạy và học tiếng Việt. Thông qua các bài học trực quan, đa dạng, Các trò chơi thú vị kích thích sự hứng thú học tập của học sinh.
- 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 của học sinh thông qua các câu chuyện dự thi do chính các em tự tạo ra.

Nhằm nâng cao khả năng làm việc nhóm, cộng tác với nhau và từ những mục tiêu nêu trên nhóm quyết định tạo ra một hệ thống hoàn chỉnh với 3 phân hệ như sau:

2. Các phân hệ của hệ thống

Sơ đồ màn hình tổng quát



Hình 4.1 Sơ đồ màn hình tổng quát phân hệ

a. Phân hệ 1: Bé nghe kể chuyện

Nhằm giúp các em cảm thấy hứng thú khi học phân môn kể chuyện, không chỉ đơn thuần theo cách dạy truyền thống là giáo viên kể cho học sinh nghe. Module **Bé nghe kể chuyện** sẽ giúp các em học kể chuyện thông qua các VideoClip sinh động, trực quan.

📌 Mục tiêu

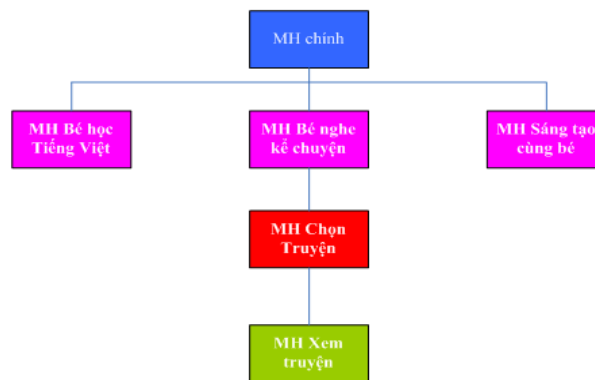
Xây dựng các VideoClip truyện kể, tập trung vào các chủ điểm của khối lớp 3.
Yêu cầu của một VideoClip:

- Có hình ảnh động
- Âm thanh nền
- Giọng của người kể chuyện
- Chữ chạy theo giọng kể (karaoke text)
- Có hiển thị bài học ghi nhớ và những ý chính của câu chuyện

Ngoài ra, còn có một số chức năng hỗ trợ khi xem truyện như: xem lại từ đầu, chuyển trang, bật tắt âm thanh, capture hình ảnh, hiển thị thông tin câu chuyện... Bé sẽ được ghi nhớ câu chuyện thông qua các ý chính và bài học ghi nhớ.

📌 Kịch bản

Sơ đồ màn hình phân hệ 1: “Bé nghe kể chuyện”



Hình 4.2 Sơ đồ màn hình phân hệ 1

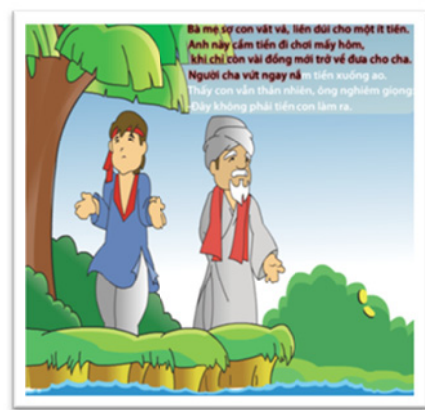
○ Input:

- Từ các chức năng của phân hệ, để xây dựng được một VideoClip cần có hình ảnh và âm thanh.

- Hình ảnh được vẽ dựa vào các hình ảnh tham khảo trong sách giáo khoa, các nguồn tìm kiếm trên mạng.

- Âm thanh: giọng đọc được thu âm, tìm kiếm âm thanh nền cho mỗi trang truyện.

So sánh hình ảnh trong sách giáo khoa và hình ảnh thiết kế mới



sgk

mới

○ **Output**

- Xây dựng được các trang truyện => Từ đó xây dựng một câu chuyện hoàn chỉnh. Kết quả: chúng em đã xây dựng được 10 VideoClip truyện kể nằm xuyên suốt trong 8 chủ điểm trong chương trình Tiếng Việt lớp 3, đảm bảo các yêu cầu của một VideoClip và các chức năng đưa ra.

✚ **Màn hình Bé nghe kể chuyện**

Màn hình chính



Hình 4.3 Màn hình chính

Màn hình hướng dẫn



Hình 4.4 Màn hình hướng dẫn

Màn hình chọn truyện



Hình 4.5 Màn hình chọn truyện

Màn hình xem truyện



Học theo câu chuyện - chủ điểm Xem phim hỗ trợ Tải truyện về máy Chơi game giải trí

Hình 4.6 Màn hình xem truyện
chuyện

Thông tin câu chuyện	
Tên:	Ở lại với chiến khu
Số tiết:	2
Tuần:	10
Lớp:	Ba
Loại:	Kể chuyện
Chủ điểm:	Bảo vệ tổ quốc
Các từ cần nhớ	
- Chiến khu	
- Mừng	
- Lượm	
- Trung đoàn trưởng	

Hình 4.0.7 Thông tin câu
chuyện

Sau đó, các em sẽ được xem Intro truyện trước khi xem nội dung câu chuyện. Trong quá trình xem truyện, các em được hỗ trợ một số chức năng như bật tắt âm thanh, xem lại từ đầu, chuyển trang, xem toàn màn hình, capture... Bên phải màn hình xem truyện là thông tin của câu chuyện.

Ngoài ra, còn liên kết đến những chức năng khác như học theo câu chuyện, chủ điểm, xem phim bổ trợ, tải truyện về máy, chơi game giải trí.

Nội dung chính của câu chuyện, bài học ghi nhớ

Sau khi xem xong câu chuyện, các em sẽ nhìn thấy nội dung chính của câu chuyện, bài học ghi nhớ.

Nội dung chính của truyện	Các bé cần nhớ
<ul style="list-style-type: none">- Trung đoàn trưởng đến thông báo cho các chiến sĩ nhỏ tuổi về hoàn cảnh của chiến khu hiện tại- Lượm, Mừng và cả đội kiên quyết ở lại với chiến khu- Trung đoàn trưởng cảm động rơi nước mắt và hứa sẽ về báo cáo với ban chỉ huy- Cả đội đồng thanh hát bài "Vệ Quốc Quân" thể hiện tinh thần yêu nước	<ul style="list-style-type: none">- Truyện đề cao lòng yêu nước, sẵn sàng hi sinh vì tổ quốc- Tinh thần chịu khó, không ngại khó khăn, gian khổ.

✚ Kết luận

- **Kết quả đạt được:**
 - Thiết kế được trên 10 VideoClip truyện kể nằm xuyên suốt các chủ điểm trong chương trình Tiếng Việt lớp 3.
 - Xây dựng chức năng xem truyện và tích hợp vào hệ thống cùng một số chức năng hỗ trợ xem truyện.
- **Hướng phát triển:** Mở rộng thêm nhiều VideoClip truyện kể cho tất cả các chủ điểm trong chương trình Tiểu học (lớp 4, 5)

b. Phân hệ 2: Bé học Tiếng Việt

Để các câu chuyện kể các em đã xem không chỉ là giải trí. Sau mỗi câu chuyện có các bài tập củng cố, cũng như học kiến thức mới. Các em có thể chọn phân môn để học theo ý muốn của mình.

Ngoài ra, đây cũng chính là nơi các em có thể ôn lại các kiến thức được học ở trường khi về nhà. Các bài học được thiết kế với nhiều dạng câu hỏi, nhiều các thức làm bài khác nhau giúp các em không còn cảm thấy chán nản với các bài tập khô cứng.

Bên cạnh đó, các em còn có thể tham gia các trò chơi mang tính giáo dục nhưng không kém phần thú vị. Những giờ chơi của các em không chỉ còn giải trí đơn thuần mà các em có thể vừa chơi mà lại vừa học.

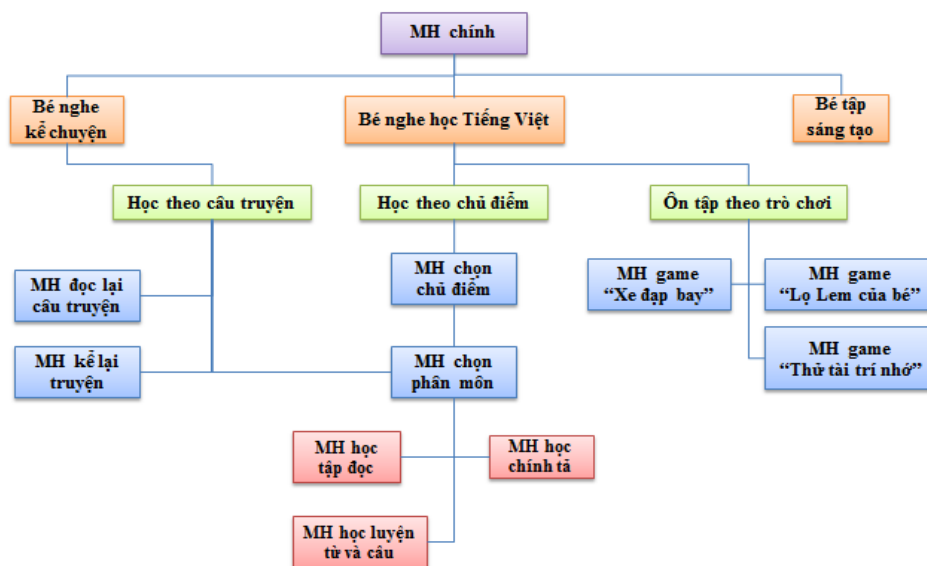
✚ Mục tiêu phân hệ 2

Nhằm hỗ trợ giáo viên - học sinh trong việc dạy và học tiếng Việt ở bậc Tiểu học hay giúp các bậc phụ huynh có thể ôn luyện cho con em tại nhà có hệ thống, nội dung chính xác hơn thông qua việc học theo chủ điểm và ôn tập qua trò chơi.

Các bài học được thiết kế sinh động trực quan với các dạng câu hỏi, các hình thức thể hiện khác nhau cũng như các ví dụ minh họa trực quan nhằm gây sự hứng học tập của các em.

🚩 Kịch bản

Sơ đồ màn hình phân hệ 2: “Bé học Tiếng Việt”



Hình 4.8 Sơ đồ màn hình phân hệ 2

- Bé có thể học Tiếng Việt theo từng chủ điểm hoặc là theo từng câu chuyện.
- **Học Tiếng Việt theo từng chủ điểm**
- **Học Tiếng Việt theo từng câu chuyện.**

- + Input – Đầu vào:
 - Kiến thức: Câu chuyện bé vừa xem.
 - Hình thức: Học từ, Tập đọc, Chính tả, luyện từ và câu, kể chuyện.
- + Output – Đầu ra:
 - Vượt qua được các bài học, câu hỏi

Có 3 “chức năng” để học là **Bé đọc lại truyện, Bé học các phân môn và Bé kể lại truyện**. Kịch bản chi tiết cho mỗi chức năng:

- **Bé đọc lại truyện**

Với mục tiêu giúp các em có thể tập đọc lại câu chuyện vừa học một cách diễn cảm và tránh được các lỗi không cần thiết song song đó để nâng cao vốn từ thì các em có thể học các từ khó, từ dễ sai trong truyện với giải thích, ví dụ, hình ảnh minh họa của từ một cách trực quan, sinh động. Từ đó, chúng em xây dựng chức năng “Bé đọc lại truyện”.

- + Input – Đầu vào
 - Các đoạn văn trong câu chuyện.
- + Output – Đầu ra
 - Danh sách các từ khó.
 - Danh sách từ dễ sai.
 - Nghĩa, ví dụ, hình ảnh minh họa của từ.
- + Thao tác màn hình.

Để có thể đọc lại truyện vừa xem, chọn vào “Bé đọc lại truyện cùng khấn siêu xanh”.



Hình 4.9 Màn hình học theo câu chuyện

Màn hình khi bấm chọn “từ khó”



Hình 4.10 Màn hình từ khó

Màn hình khi bấm chọn “Từ dễ sai”



Hình 4.11 Màn hình danh sách từ dễ sai

Màn hình khi bấm chọn “Danh sách từ”



Hình 4.12 Màn hình danh sách từ và giải nghĩa từ

○ Bé học các phân môn

Với chức năng này bé có thể học các phân môn như **tập đọc, luyện từ và câu, chính tả** thông qua các dạng câu hỏi **điền khuyết và trắc nghiệm, lắp ghép**. Kịch bản chi tiết cho từng phân môn như sau:

Phân môn tập đọc

- + Input – Đầu vào
 - Kiến thức: Các câu hỏi xung quanh truyện bé vừa xem.
 - Hình thức: Câu hỏi dạng trắc nghiệm
- + Output – Đầu ra
 - Vượt qua được 3 câu hỏi ôn tập.
- + Thao tác màn hình.

Màn hình học theo phân môn



Hình 4.13 Màn hình học theo phân môn

Bấm chọn phân môn tập đọc vào “Màn hình phân môn tập đọc”



Hình 4.14 Màn hình phân môn tập đọc

Màn hình thông báo kết quả khi bé chọn câu trả lời và muốn qua câu tiếp theo



Hình 4.15 Hai màn hình thông báo khi trả lời

Bé kể lại chuyện

Kể lại câu chuyện thông qua việc sắp xếp các hình ảnh để hoàn thành câu chuyện.

- + Input – Đầu vào
 - Kiến thức:
 - Các đoạn truyện được sắp xếp ngẫu nhiên
 - Các hình ảnh tương ứng được sắp xếp ngẫu nhiên
 - Hình thức: Bài tập dạng lắp ghép
- + Output – Đầu ra
 - Ghép đúng 4 bức hình với 4 đoạn truyện tương ứng.

Thao tác màn hình.

Màn hình bé kể lại truyện thông qua lắp ghép hình ảnh.



Hình 4.16 Bé kể lại truyện thông qua lắp ghép hình ảnh

Màn hình kết quả số lượng bức ảnh bé ghép đúng.



Hình 4.17 Màn hình kết quả bé kể lại chuyện

Ôn tập và vận dụng kiến thức – thông qua các trò chơi

- *Mục tiêu:* Ôn tập tổng quát các kiến thức đã học. Dựa vào ý tưởng vui học thông qua các trò chơi vui nhộn. Mỗi trò chơi tập trung vào 1 loại câu hỏi.
- *Hình thức:* các trò chơi giáo dục:
 - Xe đạp bay – dạng câu hỏi điền khuyết.
 - Lọ lem của bé – dạng câu hỏi trắc nghiệm.
 - Thử tài trí nhớ - dạng câu hỏi lắp ghép hình ảnh.

3. Kết quả đạt được

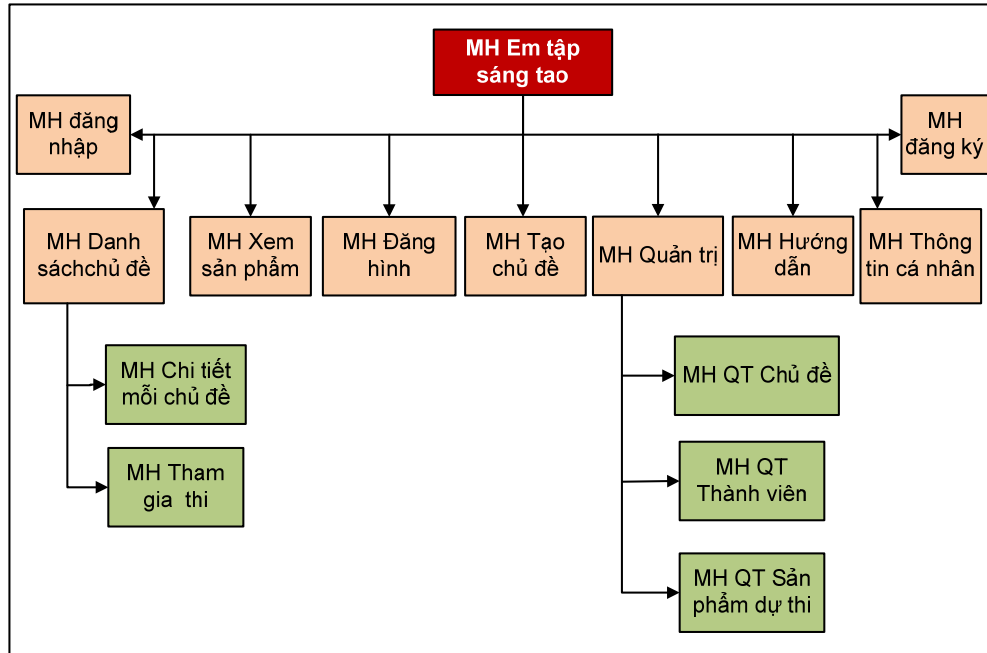
- Xây dựng được hệ thống 200 câu hỏi cho 3 dạng điền khuyết, trắc nghiệm, lắp ghép xuyên suốt cho 15 chủ đề và 10 câu chuyện.
- Xây dựng hệ thống
- Xây dựng được Module học theo chủ điểm với các chức năng sau:
 - Học câu chuyện:
 - Tập đọc lại câu chuyện vừa học
 - Tự đọc
 - Nghe đọc lại
 - Xem nội dung chi tiết của các từ khó, từ dễ sai của đoạn văn bao gồm: giải thích, ví dụ, hình ảnh minh họa và các từ đồng nghĩa.
 - Lắp ghép lại câu chuyện.
 - Học theo chủ điểm với các phân môn sau:
 - Tập đọc
 - Luyện từ và câu
 - Chính tả
 - Hoàn thành 3 trò chơi, mỗi trò chơi là một dạng câu hỏi khác nhau và cách chơi khác nhau.

4. Hướng phát triển

- Xây dựng thêm hệ thống câu hỏi và thêm mới dạng câu hỏi
- Xây dựng thêm chức năng học cho các phân môn còn lại.
- Tăng tính hấp dẫn cho các trò chơi.
- Xây dựng thêm các game bổ trợ khác.

c. Phân hệ 3: Em tập sáng tạo

Sơ đồ màn hình phân hệ 3: Em tập sáng tạo”



Hình 4.18 Sơ đồ màn hình phân hệ 3

Màn hình trang

- ❖ Ý nghĩa: Hiện thị một số thông tin chính của hệ thống
- ❖ Mô tả: Màn hình trang chủ hiện ra
 - Hiện ra danh sách các chủ đề đang được mở bao gồm các thông tin: tên chủ đề, người tạo chủ đề, ngày bắt đầu, ngày kết thúc. Bấm vào MORE để xem các chủ đề cũ hơn. Và người dùng bấm để chọn chủ đề mình muốn xem, hệ thống hiển thị ra trang CHI TIẾT CHỦ ĐỀ đó.
 - Hệ thống load CSDL và hiển thị danh sách các truyện mới nhất (lọc theo ngày gửi gần đây nhất, nếu cùng ngày thì sẽ lọc theo giờ mới nhất, theo mỗi chủ đề) bao gồm: tên câu chuyện, câu chuyện thuộc chủ đề nào, ngày gửi bài. Người dùng bấm vào câu chuyện mình muốn xem, hệ thống hiển thị trang XEM CHUYỆN.



Hình 4.19: Trang chủ Bé vui sáng tạo

Chi tiết chủ đề

- ❖ Ý nghĩa: màn hình hiển thị chi tiết về các chủ đề.
- ❖ Mô tả: Màn hình chi tiết chủ đề hiện ra
 - Hệ thống load CSDL và hiện ra các thông tin của chủ đề: tên chủ đề, nội dung chủ đề, người tạo chủ đề, thời gian bắt đầu, thời gian kết thúc
 - Nếu chủ đề đã hết thời gian thi thì sẽ có thông báo “Chủ đề này đã được đóng”.
 - + Hệ thống load CSDL và hiển thị thông tin về các sản phẩm dự thi của chủ đề đó: tên tác giả, những đánh giá, xếp hạng của sản phẩm đó.



Hình 4.20: Màn hình chi tiết chủ đề

- Nếu chủ đề đang trong còn đang trong thời gian mở. Hiện ra 2 chức năng :

- + Chức năng THAM GIA THI. Các em sẽ chọn chức năng này, hệ thống sẽ hiển thị trang tham gia thi, các em sẽ gửi bài dự thi.
- + Chức năng ĐĂNG ẢNH, hệ thống hiển thị màn hình Upload hình ảnh.



Hình 4.21: Màn hình chức năng ĐĂNG ẢNH

Tham gia thi

- ❖ Ý nghĩa: màn hình hiển thị các thông tin để gửi sản phẩm dự thi sau khi các em chọn chức năng THAM GIA THI ở trong Chi tiết chủ đề
- ❖ Mô tả: Màn hình tham gia thi hiện ra,
 - Hiện ra các thông tin của cuộc thi: tên sản phẩm, yêu cầu cuộc thi
 - Bé có thể chọn KHO HÌNH ẢNH THAM KHẢO, hiện ra màn hình gồm các hình ảnh hệ thống hỗ trợ cho chủ đề đó. Các em xem và tải về những tấm hình yêu thích để làm sản phẩm dự thi.
 - Hiện ra các mục để bé nhập thông tin bao gồm: tên sản phẩm, ảnh đại diện cho sản phẩm, sản phẩm
 - Hoàn tất: các em nhấn nút Hoàn tất để gửi sản phẩm. Hệ thống sẽ kiểm tra các mục thông tin đã đầy đủ hay chưa.
 - + Nếu thiếu thông tin sẽ có những thông báo: “Bé chưa đặt tên cho sản phẩm nhé”, “Bé chưa chọn ảnh đại diện nhé”... và hiển thị lại màn hình tham gia thi cho người dùng làm lại
 - + Nếu đã đầy đủ thông tin hệ thống thông báo “Bé đã gửi bài thành công!”

- Hệ thống sẽ tự động kiểm tra về dung lượng, đuôi file.
 - + Nếu sai, hệ thống sẽ có thông báo cho người dùng.
 - + Nếu đúng thì lưu CSDL tạm thời, admin sẽ tiếp tục kiểm tra về nội dung, để xác nhận và lưu vào CSDL, hoặc là không xác nhận và gửi phản hồi về người dùng.

Chủ đề đang mở
Thường người như thế thương thân Lễ hội Ngôi nhà chung Thành thị và nông thôn

Đăng bài dự thi

Chủ đề: Lễ hội

Nội dung và yêu cầu: Trong chủ đề lần này, các bé sẽ tham gia tạo ra các câu chuyện về chủ đề bảo vệ Tổ quốc, với các hình ảnh do hệ thống cung cấp các bé có thể tạo cho mình 1 câu chuyện về tinh thần bảo vệ tổ quốc dựa trên câu chuyện "ở lại chiến khu" với âm thanh và hiệu ứng có trong photo story

Hướng dẫn: Bé hãy điền đầy đủ thông tin sau đó nhấn nút hoàn tất để đăng bài dự thi nhé

Chú ý: các ô có dấu * là bắt buộc nhập!

Kho hình tham khảo

Tên truyện: *

Ảnh đại diện: Duyệt... *

Lưu ý: Chấp nhận các định dạng ảnh sau: gif, png, jpg, jpeg

Phím của bé: Duyệt... *

Các định dạng phim được hỗ trợ

Hoàn tất

Các truyện cùng chủ đề

Hãy chia sẻ với mọi người nhé

[Facebook](#) [Twitter](#) [Email](#) [Share](#) 0

Hình 4.22: Màn hình kho hình ảnh tham khảo

Xem sản phẩm dự thi

- ❖ Ý nghĩa: Hiện thị câu chuyện muốn xem
- ❖ Mô tả: Màn hình xem chuyện hiện ra.
 - Hiện ra khung xem chuyện, hệ thống load câu chuyện lên khung xem, các em xem sản phẩm.



Hình 4.23: Một sản phẩm dự thi

Đánh giá, bình luận

- ❖ Ý nghĩa: Cho phép người dùng đánh giá và nhận xét cho sản phẩm dự thi
- ❖ Mô tả: Màn hình xem sản phẩm hiện ra,
 - Hiện ra 5 sao để cho người dùng đánh giá. Người dùng rê chuột qua các sao và bấm vào vị trí các ngôi sao 1, 2, 3, 4 hoặc 5. Hệ thống sẽ tự động cập nhật vào CSDL, 1 sao tương ứng 10 điểm, 2 sao = 20 điểm...và load lại CSDL
 - Hiện thị thông tin: liệt kê ra số lượng người đánh giá tương ứng với 1 sao, 2 sao,
 - Người dùng có chức năng bình luận cho sản phẩm. Người dùng nhập nội dung đánh giá vào khung text.
 - Chọn GỬI BÌNH LUẬN. Hệ thống sẽ cập nhật CSDL tạm thời và có thông báo cho người dùng “Bạn đã gửi thành công, đang chờ admin xác nhận”. Admin sẽ kiểm tra nội dung bình luận có đúng ngôn ngữ và phù hợp với lứa tuổi học sinh hay không.
 - + Nếu đúng thì xác nhận, gửi phản hồi lại cho người dùng “Bình luận đã được xác nhận” và hiển thị bình luận đó lên

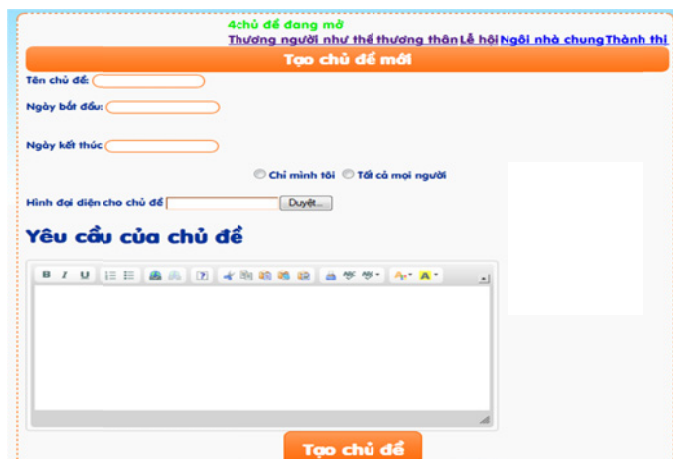
- + Nếu sai thì gửi phản hồi lại cho người dùng thông qua tin nhắn ”Bình luận của bạn không được chấp nhận”, khi người dùng đăng nhập lại lần sau.



Hình 4.24: Màn hình bình luận - Bình chọn

Tạo chủ đề

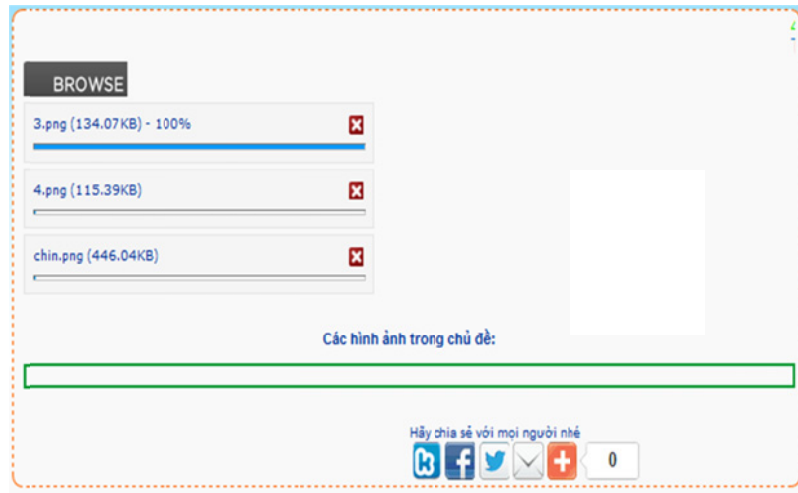
- ❖ Ý nghĩa: Cho phép admin hoặc giáo viên mở ra các cuộc thi kể chuyện.
- ❖ Mô tả: Màn hình tạo chủ đề hiện ra,
 - Hiện ra các khung để người người mở cuộc thi nhập thông tin: tên chủ đề, ngày bắt đầu mở cuộc thi, ngày kết thúc cuộc thi, hình đại diện cho chủ đề, và các yêu cầu cho chủ đề đó,
 - Chỉ mình tôi hoặc tất cả mọi người (thành viên chấm điểm)
 - Chọn TẠO CHỦ ĐỀ. Hệ thống sẽ cập nhật CSDL tạm thời và thông báo “Bạn đã gửi thành công”. Admin sẽ kiểm tra nội dung của cuộc thi đó về chủ đề đó đã được mở hay chưa, thời gian có hợp lý....
 - + Nếu các thông tin hợp lý, admin xác nhận và có phản hồi lại cho người dùng “Cuộc thi đã được chấp nhận”. Hệ thống sẽ tự động mở cuộc thi vào ngày mở
 - + Nếu các thông tin không hợp lý, hệ thống sẽ có phản hồi lại cho người dùng



Hình 4.25: Màn hình tạo chủ đề mới

Tải hình ảnh lên

- ❖ Ý nghĩa: màn hình hiển thị trang để người dùng upload hình ảnh, đóng góp vào kho ảnh của hệ thống.
- ❖ Mô tả: Màn hình upload hiện ra,
 - Người dùng chọn chức năng BROWSE, hiện ra đường dẫn tới máy tính cá nhân.
 - Người dùng chọn đến nơi lưu trữ hình ảnh trong máy tính cá nhân của mình
 - Chọn hình muốn upload và upload
 - Sau khi upload thành công, hệ thống cập nhật và lưu vào trong CSDL luôn.
 - Hiển thị các hình ảnh đã upload trong hệ thống ứng với chủ đề đó.



Hình 4.26: Màn hình upload ảnh

Kết quả đạt được

- Xây dựng được hệ thống thi kể chuyện với đầy đủ các chức năng:
 - + Tạo ra các cuộc thi ứng với mỗi chủ đề: nội dung, quy định, thời gian, cho phép đánh giá, bình luận, xếp hạng các sản phẩm dự thi.....
 - + Cho phép người dùng đóng góp hình ảnh, video vào kho hình ảnh, kho video của hệ thống theo từng chủ đề.