

# Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng cho học sinh lớp 7

Lã Phương Thúy\*<sup>1</sup>, Trần Khánh Hà<sup>2</sup>

\* Tác giả liên hệ

<sup>1</sup> Email: laphuongthuy@vnu.edu.vn

<sup>2</sup> Email: ha.tran@ngs.edu.vn

Trường Đại học Giáo dục - Đại học Quốc gia Hà Nội  
144 Xuân Thủy, quận Cầu Giấy, Hà Nội, Việt Nam

**TÓM TẮT:** Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học nói chung và dạy học môn Ngữ văn nói riêng là xu hướng và cũng là nhu cầu cấp thiết hiện nay. Việc ứng dụng công nghệ thông tin mở ra những cách tiếp cận dạy học mới, phát huy sự sáng tạo của giáo viên và kích thích hứng thú, tư duy đa chiều, năng lực sử dụng công nghệ của học sinh. Truyện khoa học viễn tưởng là thể loại lần đầu tiên được đưa vào giảng dạy trong Chương trình Giáo dục phổ thông môn Ngữ văn. Đây là thể loại có nhiều đặc trưng riêng biệt, hấp dẫn học sinh, đòi hỏi giáo viên cần có phương pháp dạy học đổi mới, hấp dẫn, trong đó việc ứng dụng công nghệ thông tin là một trong những giải pháp hữu hiệu. Bài báo đề xuất một số định hướng ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng nhằm tăng cường tính chủ động, phát huy khả năng sáng tạo của người học cũng như nâng cao hiệu quả giảng dạy môn Ngữ văn hiện nay.

**TỪ KHÓA:** Ứng dụng, công nghệ thông tin, dạy học đọc hiểu, truyện khoa học viễn tưởng, học sinh lớp 7.

→ Nhận bài 04/3/2024 → Nhận bài đã chỉnh sửa 10/4/2024 → Duyệt đăng 25/5/2024.

DOI: <https://doi.org/10.15625/2615-8957/12420118>

## 1. Đặt vấn đề

Ứng dụng Công nghệ thông tin trong dạy học nói chung, dạy học Ngữ văn nói riêng đang trở thành yêu cầu, xu hướng tất yếu của giáo dục. Chương trình Giáo dục phổ thông môn Ngữ văn 2018 tập trung rèn luyện các kỹ năng đọc, viết, nói và nghe. Trong đó, kỹ năng đọc (đọc hiểu văn bản) là kỹ năng tạo tiền đề cho việc rèn luyện và thực hiện tốt các kỹ năng viết, nói và nghe. Trong Chương trình Giáo dục phổ thông môn Ngữ văn 2018, truyện khoa học viễn tưởng lần đầu tiên được đưa vào giảng dạy. Đây là thể loại có nhiều đặc trưng riêng biệt, hấp dẫn học sinh bởi nhiều yếu tố. Giáo viên cần có phương pháp dạy học hấp dẫn, phát triển năng lực đọc hiểu thể loại này cho học sinh, trong đó việc ứng dụng công nghệ thông tin là một trong những giải pháp hữu hiệu. Với những ưu thế về tính trực quan, sinh động; tăng cường khả năng tương tác, chủ động, sáng tạo của người học; cung cấp nguồn thông tin đa dạng... ứng dụng công nghệ thông tin có thể trở thành một giải pháp tăng cường tính hiệu quả của việc dạy học đọc hiểu văn bản truyện khoa học viễn tưởng – một thể loại mang nhiều đặc trưng gắn liền với mục tiêu phát huy trí tưởng tượng của học sinh.

Bài viết đề xuất một số định hướng ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng nhằm nâng cao hiệu quả giảng dạy, tăng cường tính chủ động, phát huy khả năng sáng tạo của người học trong đọc hiểu văn bản khoa học viễn tưởng nói riêng, trong đọc hiểu văn bản nói chung.

## 2. Nội dung nghiên cứu

**2.1. Khái niệm truyện khoa học viễn tưởng và mục tiêu của việc dạy học đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng trong Chương trình Giáo dục phổ thông năm 2018**

### 2.1.1. Khái niệm

Truyện khoa học viễn tưởng (sci-fi - viết tắt của science fiction) là một thể loại văn học tập trung vào việc miêu tả và khám phá các tình huống, sự kiện hoặc thế giới không tồn tại trong hiện thực, thường dựa trên các khái niệm khoa học hoặc công nghệ phức tạp. Thể loại này thường tạo ra những bản dự đoán tương tượng về tương lai, không gian, thời gian hoặc các thế giới song song [1]. Trong nhà trường, khái niệm truyện khoa học viễn tưởng được định nghĩa theo một cách dễ hiểu hơn.

Theo sách giáo khoa Ngữ văn 7 (Tập 2, bộ Kết nối tri thức với cuộc sống): “Truyện khoa học viễn tưởng là loại tác phẩm viết về thế giới tương lai dựa trên sự phát triển của khoa học dự án, thường có tính chất kì. Truyện khoa học viễn tưởng thường sử dụng cách viết logic nhằm triển khai những ý tưởng về viễn cảnh hay công nghệ tương lai. Vì có nền tảng là các nguyên lí khoa học mới của thời hiện tại nên cũng có những giả tưởng trong truyện khoa học viễn tưởng có thể trở thành sự thật. Truyện khoa học viễn tưởng xuất hiện đầu tiên ở Pháp vào khoảng nửa sau thế kỉ XIX, sau đó nhanh chóng lan rộng các nước như Mĩ, Anh, Ca-na-đa, Nga và phổ biến trên toàn thế giới.” [2].

Theo sách giáo khoa Ngữ văn 7 (tập 1, bộ Cánh diều):

“Truyện khoa học viễn tưởng là những tác phẩm văn học mà ở đó tác giả tưởng tượng, hư cấu dựa trên thành tựu của khoa học và công nghệ. Truyện khoa học viễn tưởng rất ít khi chứa các yếu tố thần kì, siêu nhiên mà luôn dựa trên những kiến thức hoặc lí thuyết khoa học tại thời điểm tác phẩm ra đời.” [3].

### 2.1.2. Dạy học đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng trong Chương trình Giáo dục phổ thông Ngữ văn 2018

Chương trình Đánh giá học sinh quốc tế PISA (The Programme for International Student Assessment) được xây dựng và điều phối bởi tổ chức hợp tác và phát triển kinh tế (OECD) đã đề cập đến quan niệm về đọc hiểu như sau: Đọc hiểu là sự hiểu biết, sử dụng, phản hồi và chiếm lĩnh các văn bản viết nhằm đạt được những mục đích, phát triển tri thức và tiềm năng cũng như tham gia vào đời sống xã hội của mỗi cá nhân.

Ở Việt Nam, một số tác giả cũng đưa ra quan niệm về đọc hiểu văn bản. Một số tác giả cho rằng, đọc hiểu bao gồm hai mức độ, đó là: Đọc thông thạo văn bản và hiểu được nội dung (nghĩa của văn bản), giá trị tác phẩm. Mức độ thứ nhất đòi hỏi người đọc phải vượt qua rào cản về ngôn ngữ và nắm được đặc điểm về thể loại của văn bản. Mức độ thứ hai đòi hỏi người đọc có khả năng phân tích, phán đoán. Trong nhà trường, đọc là một hành động của người học nhưng đọc hiểu là yêu cầu của việc dạy học đọc mà trong đó giáo viên có vai trò rất lớn.

Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 là chương trình theo định hướng phát triển năng lực người học. Chương trình đã đưa ra yêu cầu cần đạt đối với đọc hiểu thể loại truyện khoa học viễn tưởng cụ thể như sau:

**Đọc hiểu nội dung:** “*Nêu được ấn tượng chung về văn bản; nhận biết được các chi tiết tiêu biểu, đề tài, câu chuyện, nhân vật trong tính chỉnh thể của tác phẩm. Nhận biết được chủ đề, thông điệp mà văn bản muốn gửi đến người đọc*”.

**Đọc hiểu hình thức:** “*Nhận biết được một số yếu tố của truyện ngụ ngôn và truyện khoa học viễn tưởng như: Đề tài, sự kiện, tình huống, cốt truyện, nhân vật không gian, thời gian*” [4].

Truyện khoa học viễn tưởng là thể loại lần đầu tiên được dạy trong nhà trường phổ thông Việt Nam trong Chương trình Giáo dục phổ thông môn Ngữ văn 2018. Hiện nay, truyện khoa học viễn tưởng đã được đưa vào giảng dạy trong Chương trình Ngữ văn 7. Đây là một thể loại rất hấp dẫn học sinh bởi hình thức nghệ thuật cũng như nội dung phong phú, đầy tính nhân văn. Truyện khoa học viễn tưởng là những câu chuyện do tác giả tưởng tượng nhưng luôn dựa trên thành tựu của khoa học và công nghệ, truyện khoa học viễn tưởng hấp dẫn học sinh bằng các sự việc giàu kịch tính, tình huống bất ngờ; kích thích trí tưởng tượng, qua đó giáo dục các em biết trân trọng những ý tưởng khoa học; lòng dũng

cảm, tình yêu thiên nhiên, thích khám phá, thích tưởng tượng và sáng tạo.

Mặt khác, đặc điểm của truyện khoa học viễn tưởng là rất ít khi chứa các yếu tố thần kì, siêu nhiên mà luôn dựa trên những kiến thức hoặc lí thuyết khoa học tại thời điểm tác phẩm ra đời. Đề tài của truyện thường gắn với các lĩnh vực khoa học như công nghệ tương lai, du hành vũ trụ, người ngoài hành tinh, khám phá đại dương và lòng Trái Đất... Sự kiện trong truyện có thể bắt đầu từ sự kiện có thật, từ đó nhà văn hình dung, tưởng tượng ra câu chuyện. Tình huống trong truyện thường đột ngột, có phần lí kì, mạo hiểm... Cốt truyện trong tác phẩm khoa học viễn tưởng thường gắn với các sự kiện khoa học và công nghệ; với những sự kiện “đi trước thời gian”, những tình huống độc đáo, táo bạo, bất ngờ. Đây là những đặc điểm rất phù hợp với việc sử dụng công nghệ thông tin trong dạy học thể loại này bởi công nghệ thông tin có thể hỗ trợ giáo viên hướng dẫn học sinh đọc hiểu văn bản, phát huy trí tưởng tượng, sáng tạo ra những sản phẩm học tập phong phú, sinh động, tiết kiệm thời gian. Internet với nguồn tài nguyên phong phú cũng sẽ mang đến cho học sinh nhiều hơn những gợi ý về sản phẩm. Học sinh có thể thỏa sức tham khảo, sáng tạo, sử dụng nguồn tài nguyên sẵn có, đa dạng.

## 2.2. Một số định hướng ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng cho học sinh lớp 7

### 2.2.1. Các nguyên tắc khi ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học đọc hiểu văn bản truyện khoa học viễn tưởng cho học sinh lớp 7

#### a. Đảm bảo mục tiêu dạy học

Ứng dụng công nghệ thông tin giúp cho quá trình dạy học trở nên hiệu quả, tiết kiệm thời gian, tăng tính trực quan, sinh động, hấp dẫn; phát huy được vai trò chủ động và sáng tạo của học sinh. Tuy nhiên, với yêu cầu phát triển năng lực người học, giáo viên cần bám sát vào những yêu cầu cần đạt của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 và mục tiêu chung của việc dạy học đọc hiểu thể loại truyện khoa học viễn tưởng. Giáo viên cần lưu ý lựa chọn những phần mềm công nghệ thuận tiện để phát huy tính chủ động, năng lực tự học của học sinh. Giáo viên có thể khuyến khích học sinh thực hiện các dự án sáng tạo dựa trên nội dung văn bản, có thể là viết truyện mới, tạo phim mô phỏng từ truyện đã học.

#### b. Phát huy tính chủ động, tích cực của học sinh

Yêu cầu về việc phát huy tính chủ động, tích cực của người học không chỉ là định hướng chủ yếu của giáo dục thời đại 4.0, mà cụ thể hơn, đó còn là một yêu cầu của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Vì vậy, khi sử dụng các ứng dụng công nghệ thông tin, giáo viên cần chú trọng vào việc lấy người học làm trung tâm. Giáo viên cần lựa chọn những ứng dụng công nghệ ưu tiên phát huy khả năng tương tác giữa người dạy -

người học, ưu tiên phát huy tính chủ động trong học tập của học sinh. Giáo viên có thể thiết kế nhiệm vụ và dự án thực tế, đòi hỏi học sinh sử dụng công nghệ thông tin để nghiên cứu, sáng tác và chia sẻ kiến thức về văn học. Giáo viên cần tổ chức các hoạt động chia sẻ ý kiến, so sánh quan điểm và làm việc nhóm, tạo ra một môi trường học tập tích cực, khuyến khích sự chủ động và sáng tạo của học sinh trong môn Ngữ văn.

### c. Tích hợp nội dung đa phương tiện

Thể loại truyện khoa học viễn tưởng gắn liền với những tình tiết mang tính giả định, chẳng hạn thời gian lẫn lộn từ quá khứ, hiện tại và tương lai, không gian vũ trụ, lòng đất, đáy biển... Vì vậy, yếu tố trực quan, sinh động là điều không thể thiếu trong quá trình ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học đọc hiểu. Giáo viên cần lưu ý lựa chọn những ứng dụng công nghệ thông tin có sử dụng hình ảnh, video, âm thanh để hỗ trợ mô tả về thế giới và cốt truyện trong văn bản khoa học viễn tưởng. Giáo viên cần chú ý tích hợp các ứng dụng hoặc trang web có thể tạo ra mô phỏng và trải nghiệm 3D để giúp học sinh hình dung môi trường và sự kiện trong truyện.

## 2.2.2. Đề xuất một số định hướng ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng cho học sinh lớp 7

### a. Thiết kế học liệu điện tử

Học liệu được hiểu là những tài liệu phục vụ cho mục đích dạy học và các hoạt động học tập của người học và người dạy. Học liệu có thể được thiết kế dưới nhiều hình thức khác nhau như bài giảng điện tử, video, sơ đồ... Ngày nay, khi công nghệ phát triển, giáo viên thường lựa chọn sử dụng học liệu điện tử. Học liệu điện tử được hiểu là tài liệu học tập được cung cấp dưới dạng điện tử, tích hợp của các dạng thức đa phương tiện được số hóa khác nhau như văn bản, âm thanh, hoạt hình... [5]. Trong phạm vi nghiên cứu này, chúng tôi đề xuất quy trình thiết kế học liệu điện tử trong dạy học đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng như sau:

#### Bước 1: Phân tích mục tiêu bài học.

Mục tiêu của bài học là căn cứ để đánh giá chất lượng học tập của học sinh và hiệu quả thực hiện bài dạy của giáo viên. Theo yêu cầu của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, mục tiêu của giáo dục phổ thông là hình thành và rèn luyện ở học sinh những năng lực và phẩm chất đáp ứng yêu cầu của xã hội hiện nay. Vì vậy, bước đầu tiên khi xây dựng quy trình dạy học cần xác định mục tiêu dạy học hay mục tiêu bài học cụ thể.

- Mục tiêu chung: Mục tiêu phải nêu cụ thể những năng lực và phẩm chất mà học sinh cần đạt được sau tiết học, đặc biệt chỉ rõ mức độ, yêu cầu. Mục tiêu phải được viết rất cụ thể sao cho có thể quan sát, đánh giá hoặc lượng hóa được. Để đạt được yêu cầu này,

người ta thường lượng hóa mục tiêu bằng các động từ hành động, một động từ có thể dùng ở các nhóm mục tiêu khác nhau. Mỗi động từ thể hiện mức độ, yêu cầu nhất định. Ví dụ, nhóm mục tiêu kiến thức có thể sử dụng những cụm từ như: “Nêu lên được”, “Trình bày được”, “Phát biểu được”, “Phân tích được”, “Đánh giá được”, “So sánh được”...; nhóm mục tiêu kỹ năng có thể sử dụng: “Sử dụng được”, “Vẽ được”, “Thực hiện được”...; nhóm mục tiêu thái độ có thể sử dụng: “Có ý thức, ủng hộ, bảo vệ”...

- Đối với việc dạy học đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng, Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 môn Ngữ văn đã nêu rõ: Học sinh cần nêu được ấn tượng chung về văn bản; nhận biết được các chi tiết tiêu biểu, đề tài, câu chuyện, nhân vật trong tính chỉnh thể của tác phẩm; Nhận biết được chủ đề, thông điệp mà văn bản muốn gửi đến người đọc; Nhận biết được một số yếu tố của truyện khoa học viễn tưởng như: Đề tài, sự kiện, tình huống, cốt truyện, nhân vật không gian, thời gian; Nhận biết được tính cách nhân vật thể hiện qua cử chỉ, hành động, lời thoại qua ý nghĩ của các nhân vật khác trong truyện, qua lời người kể chuyện.

#### Bước 2: Phân tích nội dung dạy học

Nội dung dạy học là một thành tố quan trọng của quá trình dạy học, là nội dung hoạt động của giáo viên và học sinh trong suốt quá trình dạy học - là tập hợp, hệ thống các tri thức, kiến thức của môn học, các kỹ năng chung và kỹ năng chuyên biệt cần thiết để hình thành và phát triển phẩm chất, năng lực của người học. Đối với việc dạy học đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng, nội dung dạy học tập trung vào các đặc điểm thể loại, phân tích ngữ liệu mẫu và rút ra cách đọc hiểu văn bản truyện khoa học viễn tưởng.

#### Bước 3: Lựa chọn loại học liệu phù hợp với bài học

Với thể loại truyện khoa học viễn tưởng, một số loại học liệu có thể sử dụng hiệu quả như bài giảng điện tử, phiếu bài tập, video hoạt hình mô phỏng... Những loại học liệu điện tử này phù hợp với đặc trưng cơ bản của truyện khoa học viễn tưởng như: Cốt truyện phong phú, hấp dẫn, thường liên quan tới những câu chuyện khoa học trong những không gian rộng lớn như vũ trụ, đại dương, chứa nhiều tình tiết li kì, hấp dẫn... Đây là những công cụ hỗ trợ đắc lực cho giáo viên thực hiện mục tiêu đọc hiểu nhanh chóng, tiện lợi, tiết kiệm thời gian hơn so với phương pháp sử dụng học liệu truyền thống. Bởi đặc trưng riêng của thể loại truyện khoa học viễn tưởng nên giáo viên cần lưu ý lựa chọn những loại học liệu tích hợp đa phương tiện như phim, video, hình ảnh 3D... Đây là những loại học liệu phát huy, khơi gợi được trí tưởng tượng, sáng tạo của học sinh.

Ví dụ: Khi dạy học đọc hiểu văn bản “Xưởng Sô-cô-la (Chocolate)” - Rô-a Đan (Bộ “Chân trời sáng tạo”, Ngữ văn 7), giáo viên có thể nghiên cứu và lựa chọn

các loại học liệu như phim, video. Vì đây là một văn bản có xuất xứ từ cuốn tiểu thuyết nổi tiếng “Charlie and the Chocolate Factory” (Roald Dahl), đã được đạo diễn Tim Burton chuyển thể thành một bộ phim thiếu nhi cùng tên. Giáo viên có thể dựa vào cốt truyện để thiết kế những video phim hoạt hình 2D, 3D hoặc tìm kiếm trích đoạn của bộ phim trên Internet và sử dụng chúng như một loại học liệu điện tử. Sử dụng học liệu video đối với bài học này là một trong những giải pháp giúp giáo viên tăng tính trực quan của bài học, học sinh không chỉ được đọc văn bản và hình dung, tưởng tượng mà còn trực tiếp nghe, nhìn, cảm nhận câu chuyện thông qua một đoạn phim. Ngoài ra, giáo viên có thể sử dụng chính những video này như một cách để gợi ý, hướng dẫn cho học sinh tự tạo ra những video hoạt hình tóm tắt một truyện khoa học viễn tưởng ở phần *Vận dụng*.

*Bước 4: Thiết kế các loại học liệu điện tử trên các công cụ, ứng dụng công nghệ phù hợp*

Thiết kế học liệu điện tử là quá trình tạo ra và tổ chức các tài nguyên học tập trong môi trường Internet. Việc thiết kế đòi hỏi sự chú ý đặc biệt đến nhu cầu của đối tượng học và mục tiêu giáo dục. Đây là bước đòi hỏi giáo viên cần có kỹ năng sử dụng công nghệ tốt. Trên cơ sở xác định các loại học liệu điện tử sẽ sử dụng trong bài học, giáo viên sẽ lập kế hoạch thiết kế học liệu điện tử trên các ứng dụng công nghệ phù hợp.

Đối với thể loại truyện khoa học viễn tưởng, chúng tôi đề xuất sử dụng một số công cụ như: Canva, Microsoft

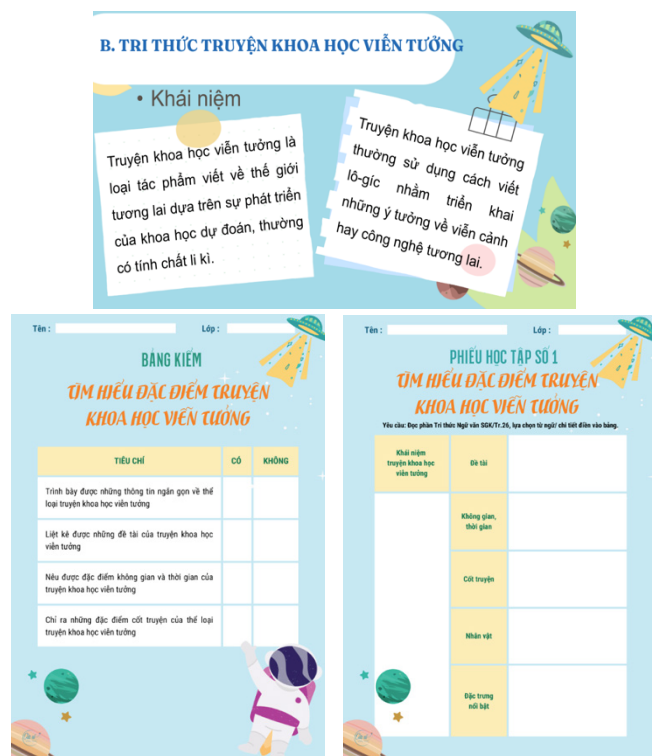
PowerPoint để thiết kế bài giảng điện tử. Đây là những công cụ có tính sinh động về hình ảnh, dễ dàng tạo những bài giảng với những thiết kế có sẵn, tìm kiếm thiết kế theo chủ đề. Canva chứa một kho tư liệu về hình ảnh và âm thanh liên quan đến những không gian như vũ trụ, biển cả; những nhân vật như nhà thám hiểm, du hành vũ trụ,...

Ngoài bài giảng điện tử, giáo viên cũng có thể sử dụng Canva để thiết kế phiếu học tập trong quá trình dạy học truyện khoa học viễn tưởng. Phiếu học tập là một loại học liệu mà giáo viên hoặc người hướng dẫn có thể cung cấp cho học sinh. Phiếu bài tập thường chứa các câu hỏi, vấn đề hoặc nhiệm vụ cụ thể mà học viên cần hoàn thành, nghiên cứu hoặc giải quyết. Mục tiêu của phiếu bài tập là tạo cơ hội cho học sinh chủ động tham gia tìm hiểu nội dung kiến thức, khám phá nội dung văn bản hay áp dụng; thực hành kiến thức đọc hiểu đã học trong một bối cảnh cụ thể (xem Hình 1).

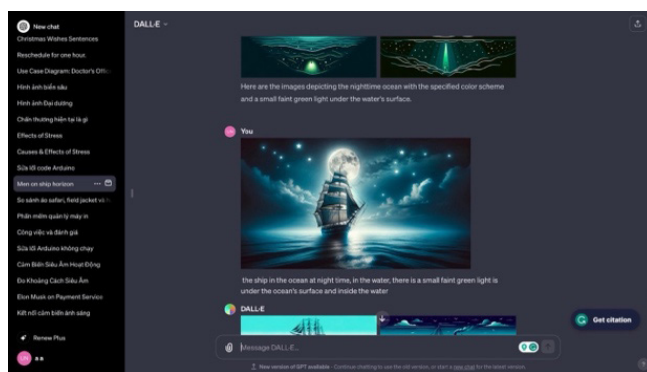
Giáo viên cũng có thể trực tiếp tạo nhiều video hoạt hình trên một số nền tảng công nghệ như: Runway, Chat GPT, I-ID, Powtoon, Vyond, Animaker, Unity, Blender,... Đây là những công cụ giúp giáo viên tạo ra những video mô phỏng 3D, hoạt hình,... phù hợp với đặc trưng cơ bản của thể loại truyện khoa học viễn tưởng.

Ví dụ: Quá trình sử dụng AI để thiết kế video 3D sử dụng trong bài giảng “Cuộc chạm trán trên đại dương” (Bộ “Kết nối tri thức với cuộc sống”, Ngữ văn 7) bao gồm các bước sau:

1) Sử dụng trí tuệ nhân tạo - chức năng vẽ hình ảnh bằng AI của công cụ ChatGPT để yêu cầu AI vẽ ra những hình ảnh 3D phù hợp. Ở bước này, người dùng cần sử dụng những miêu tả cụ thể và chính xác để cung cấp dữ liệu vẽ cho AI (xem Hình 2).



Hình 1: Hình minh họa bài giảng điện tử, phiếu học tập thiết kế trên Canva



Hình 2: Hình minh họa video thiết kế bằng công cụ AI

2) Sử dụng công cụ trực tuyến app.runwayml.com để tạo hình ảnh chuyển động từ hình ảnh 3D có sẵn. Giáo viên sẽ sử dụng hình ảnh 3D mà AI vừa vẽ để tạo video chuyển động. Sau đó ghép nối các chi tiết nhỏ thành video kể câu chuyện hoàn chỉnh.

3) Sử dụng công cụ chỉnh sửa video để hoàn tất việc ghép các hình ảnh 3D chuyển động. Ở bước này, giáo

viên cần sử dụng thêm một số công cụ khác như công cụ hỗ trợ giọng đọc AI, âm nhạc, hiệu ứng phù hợp. Giáo viên có thể sử dụng một số ứng dụng như Capcut, trình ghép video trực tuyến... để thực hiện bước này.

*Sản phẩm minh họa:* QR Video AI do giáo viên thiết kế (xem Hình 3):



Hình 3: Video giáo viên thiết kế sử dụng trong bài giảng “Cuộc chạm trán trên đại dương” (Bộ Kết nối tri thức với cuộc sống, Ngữ văn 7)

#### *Bước 5: Thực nghiệm học liệu và bổ sung, chỉnh sửa*

Đây là bước quan trọng, quyết định tính hiệu quả và mức độ ứng dụng trong thực tiễn của các loại học liệu điện tử. Giáo viên cần chú trọng thực nghiệm để đánh giá mức độ phù hợp của loại học liệu đó đối với từng đối tượng học sinh, từng môi trường giáo dục khác nhau. Tiếp đó là thực hiện đánh giá cải tiến để có định hướng thay đổi các loại học liệu phù hợp. Quá trình thực nghiệm và đánh giá cải tiến không chỉ diễn ra một lần mà cần phải thường xuyên, liên tục để nâng cao hiệu quả của việc sử dụng học liệu điện tử.

#### *b. Thiết kế lớp học trực tuyến.*

Để xây dựng một lớp học trực tuyến trong dạy học đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng, giáo viên có thể thực hiện theo các bước sau:

#### *Bước 1: Xác định mục tiêu và đối tượng học sinh*

Trước khi tiến hành xây dựng một lớp học trực tuyến, việc phân tích mục tiêu dạy học giúp cho lớp học được đảm bảo những định hướng giáo dục chính xác, hiệu quả. Mục tiêu xây dựng lớp học trực tuyến sẽ giúp cho việc lựa chọn học liệu, xây dựng các nội dung nhiệm vụ học tập và công cụ kiểm tra đánh giá hiệu quả. Chẳng hạn như: Khi xây dựng lớp học trực tuyến cho chủ đề “Thế giới viễn tưởng” (Sách giáo khoa Ngữ văn 7 – Bộ Kết nối tri thức với cuộc sống), giáo viên cần xác định rõ mục tiêu chính là hình thành năng lực đọc hiểu văn bản truyện khoa học viễn tưởng cho học sinh. Các yêu cầu cần đạt cụ thể bao gồm: Học sinh nhận biết một số yếu tố của truyện khoa học viễn tưởng: Đề tài, sự kiện, tình huống, cốt truyện, nhân vật, không gian, thời gian; tóm tắt được văn bản một cách ngắn gọn. Trên cơ sở xác định được những mục tiêu đó, giáo viên trong quá trình xây dựng lớp học trực tuyến sẽ lựa chọn các nền tảng học phù hợp với mục tiêu; xây dựng các hoạt động học tập sao cho đáp ứng được mục tiêu đã đề ra.

Đối với việc xác định đối tượng học sinh, giáo viên cần lưu ý lựa chọn những phần mềm phù hợp với tâm lý, kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin của học sinh. Với

những đối tượng học sinh ở khu vực thành phố, các em có cơ hội tiếp xúc với công nghệ thông tin nhiều, có kỹ năng sử dụng công nghệ nhanh nhạy, giáo viên có thể sử dụng một số nền tảng học trực tuyến có tích hợp đa dạng các chức năng như: Moodle, Canvas, Blackboard... Với đối tượng học sinh có kỹ năng sử dụng công nghệ ở mức trung bình, giáo viên có thể sử dụng những phần mềm phổ biến, có giao diện dễ sử dụng, dễ thao tác như: Google Classroom, Classkick, Microsoft Teams, Zoom...

#### *Bước 2: Thiết kế giao diện lớp học trực tuyến*

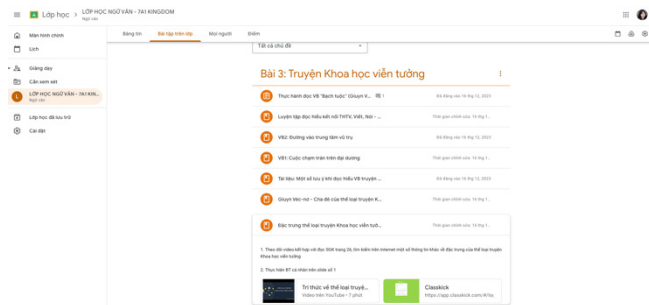
Ở bước này, giáo viên cần đưa ra một kế hoạch giảng dạy bao gồm nội dung dạy học và thời gian triển khai, kèm theo đó là những hoạt động và nhiệm vụ học tập để hướng dẫn học sinh đạt được mục tiêu đã đề ra. Trên cơ sở đó, giáo viên lựa chọn nền tảng công nghệ để thiết kế lớp học trực tuyến phù hợp với nội dung và đối tượng học sinh. Giáo viên lên ý tưởng thiết kế giao diện lớp học và lựa chọn các loại học liệu điện tử tương ứng với mục tiêu, nội dung dạy học đã xác định. Giáo viên cần lưu ý xác định cách trình bày, sắp xếp các học liệu điện tử trên nền tảng lớp học: Bài giảng video, bài giảng điện tử, hình ảnh, bài giảng trực tuyến... theo các hoạt động học tập khác nhau như hướng dẫn đọc hiểu văn bản, thảo luận, kiểm tra - đánh giá, tài liệu tham khảo, thực hành đọc hiểu văn bản truyện khoa học viễn tưởng...

Dạy học đọc hiểu thể loại truyện khoa học viễn tưởng, giáo viên cần cung cấp nhiều học liệu đa phương tiện như video, bài báo, phim... Vì vậy, giáo viên có thể thiết kế giao diện lớp học đi từ kiến thức về đặc trưng thể loại đến bài đọc hiểu và thực hành đọc hiểu. Trong đó, giáo viên nên lựa chọn nhiều video, hình ảnh và bài báo có liên quan đến thể loại, một số lưu ý về cách thức đọc truyện khoa học viễn tưởng...; thiết kế các bài tập mang tính chất tương tác, trao đổi như giao phiếu bài tập trên Classkick, bài kiểm tra đọc hiểu trên Google Form... (xem Hình 4).

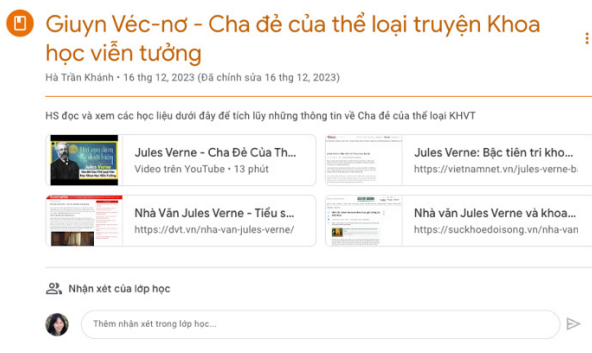
#### *Bước 3: Tổ chức các hoạt động học tập trên nền tảng học trực tuyến và chỉnh sửa, bổ sung*

Ở bước này, giáo viên cần hướng dẫn học sinh đăng nhập vào lớp học, chủ động theo sát các hoạt động và tiến trình hoàn thành nhiệm vụ của học sinh để đảm bảo hiệu quả của lớp học trực tuyến. Giáo viên có thể đẩy mạnh tương tác với học sinh bằng cách xây dựng các phương tiện tương tác như diễn đàn, buổi hướng dẫn trực tuyến các bài thảo luận trên lớp học để khuyến khích sự tương tác giữa học viên và giáo viên cũng như giữa học viên với nhau.

Ví dụ: Khi dạy học văn bản “Đường vào trung tâm vũ trụ” (Sách giáo khoa Ngữ văn 7, Bộ Kết nối tri thức với cuộc sống), giáo viên có thể triển khai một bài tập dưới dạng thảo luận cá nhân. Trong đó có những câu hỏi gợi mở, ấn tượng về tác phẩm. Từ đó khuyến khích học sinh tham gia tương tác, đọc hiểu văn bản cẩn thận hơn, tăng cường vai trò chủ động của người học (xem Hình 5).



Hình 4: Hình ảnh minh họa lớp học trực tuyến về chủ đề Truyện khoa học viễn tưởng



việc đánh giá năng lực đọc hiểu văn bản truyện khoa học viễn tưởng, giáo viên cần tập trung vào các yêu cầu cần đạt trong chương trình. Từ đó, giáo viên sẽ lựa chọn và thiết kế các công cụ kiểm tra đánh giá phù hợp.

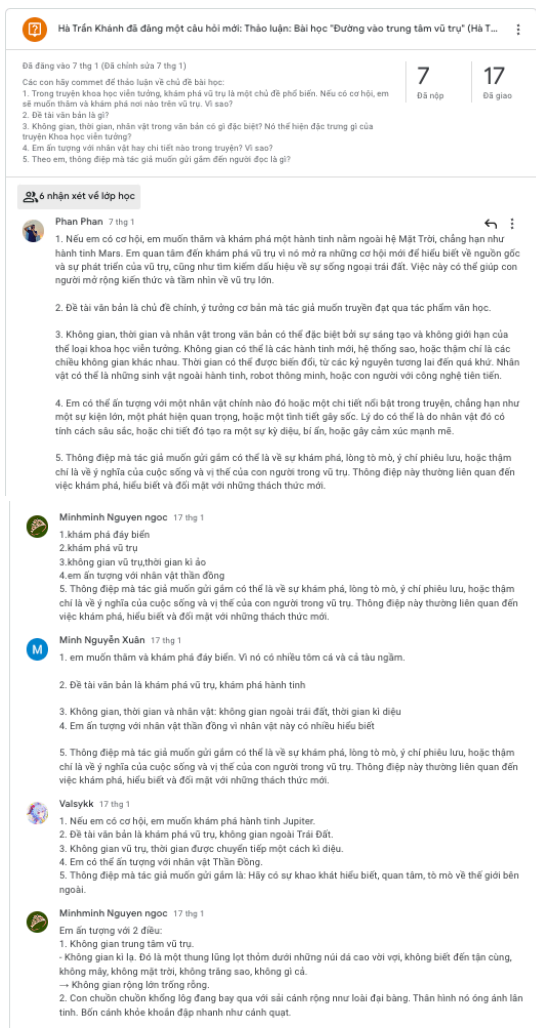
**Bước 2: Thiết kế công cụ kiểm tra đánh giá**

Trong quá trình dạy học, giáo viên có thể lựa chọn kiểm tra đánh giá theo phương pháp truyền thống (kiểm tra trên giấy, kiểm tra vấn đáp, quan sát...) hoặc ứng dụng công nghệ thông tin vào kiểm tra đánh giá. Hiện nay, có rất nhiều ứng dụng và công cụ để giáo viên tổ chức kiểm tra đánh giá như: Google Forms, Kahoot, Quizizz, Socrative, Mentimeter, Socrative, Padlet, Quizlet, Padlet... Chẳng hạn, để kiểm tra kỹ năng tóm tắt một văn bản truyện khoa học viễn tưởng, giáo viên có thể sử dụng một số phần mềm công nghệ như: Wordwall, Classkick, Padlet, Google Forms,... để linh hoạt thay đổi các dạng câu hỏi, bài tập phong phú thay vì chỉ đọc – viết trên giấy.

Đối với học sinh lớp 7, giáo viên cần nhắc lựa chọn những công cụ, phần mềm kiểm tra đánh giá phù hợp với tâm lý lứa tuổi. Đa phần học sinh sẽ hứng thú với những phần mềm có nhiều hình ảnh, màu sắc phong phú, phù hợp với chủ đề đọc hiểu. Bên cạnh đó, học sinh lớp 7 là lứa tuổi có kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin tương đối tốt, tiếp thu nhanh nhạy và thích được chinh phục thử thách. Giáo viên có thể ưu tiên một số công cụ kiểm tra đánh giá trực tuyến có khả năng tương tác, mang tính chất thi đua và có ghi nhận thành tích như: Classkick, Quizizz, Blooket,... Điều này sẽ giúp cho học sinh hứng thú hơn với việc kiểm tra đánh giá, cải thiện hiệu quả của việc dạy và học.

**Bước 3: Thực hiện kiểm tra đánh giá và thu thập kết quả để đánh giá cải tiến**

Sau khi thực hiện kiểm tra - đánh giá và thu thập kết quả kiểm tra đánh giá, giáo viên có thể thực hiện một số điều chỉnh theo kết quả thu được. Trước tiên, giáo viên có thể đánh giá mức độ tiếp thu kiến thức của học sinh/ lớp học. Trên cơ sở đánh giá mức độ tiếp thu kiến thức của học sinh, giáo viên cần xem xét lại mức độ phù hợp của ứng dụng công nghệ đã sử dụng làm công cụ kiểm



Hình 5: Hình minh họa giáo viên tổ chức cho học sinh thảo luận về văn bản trên lớp học trực tuyến

**c. Thiết kế công cụ kiểm tra đánh giá**

Để thực hiện thiết kế công cụ kiểm tra đánh giá quá trình đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng, giáo viên có thể thực hiện theo quy trình sau:

**Bước 1: Phân tích mục tiêu đánh giá**

Mục tiêu đánh giá là bước quan trọng, quyết định hiệu quả của cả quá trình kiểm tra đánh giá. Đối với

tra đánh giá. Giáo viên cần đặt ra các câu hỏi về mức độ phù hợp của ứng dụng đó với đối tượng học sinh và mục tiêu về kiến thức cần đạt trong bài kiểm tra. Ngoài ra, sau khi kiểm tra đánh giá, giáo viên có thể lựa chọn định hướng xây dựng, tổ chức thêm các diễn đàn trực tuyến để thu nhận các nhận xét, phản hồi của học sinh trong quá trình học tập. Định hướng này không chỉ tiết kiệm thời gian, giúp học sinh học tập mọi lúc, mọi nơi mà còn giúp tăng sự tương tác giữa giáo viên và học sinh. Để thực hiện ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng cho học sinh lớp 7, giáo viên cần lưu ý đảm bảo một số điều kiện sau:

- Đảm bảo điều kiện về cơ sở vật chất: Giáo viên cần trang bị thiết bị điện tử, kết nối Internet. Nhà trường hay cơ sở giáo dục cũng cần đảm bảo việc học sinh được phép sử dụng các thiết bị điện tử trong sự kiểm soát của giáo viên.

- Giáo viên cần có sự tìm tòi, không ngừng đổi mới và luôn sẵn sàng tìm kiếm thêm những ứng dụng hỗ trợ dạy học đọc hiểu hiệu quả, phù hợp.

- Học sinh cần được hướng dẫn, tạo thói quen sử dụng các ứng dụng công nghệ thành thạo, linh hoạt; có khả

năng tự học, thực hành trên nền tảng Internet hiệu quả, nhanh chóng, mọi lúc mọi nơi.

### 3. Kết luận

Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng là một định hướng cần thiết trong dạy học Ngữ văn hiện nay. Nó mang lại nhiều thuận tiện, ưu điểm so với các phương pháp dạy học truyền thống. Việc ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học đọc hiểu văn bản truyện khoa học viễn tưởng không chỉ là một yêu cầu tất yếu của giáo dục thời đại 4.0 mà còn là một giải pháp hợp lý, hiệu quả, phù hợp với đặc trưng thể loại. Các ứng dụng công nghệ sẽ hỗ trợ giáo viên trong việc dạy học đọc hiểu văn bản hiệu quả, mở ra một cách tiếp cận mới, những phương pháp, hình thức tổ chức dạy mới, không chỉ kích thích sự hứng thú của học sinh mà còn khơi gợi, phát triển ở các em sự chủ động trong hoạt động đọc hiểu văn bản nhằm hình thành những năng lực và phẩm chất mà Chương trình Giáo dục phổ thông môn Ngữ văn 2018 hướng tới.

#### Tài liệu tham khảo

- [1] Bộ Giáo dục và Đào tạo, (26/12/2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông môn Ngữ văn*, ban hành theo Thông tư số 32.
- [2] Lê Bá Hán - Trần Đình Sử - Nguyễn Khắc Phi (đồng chủ biên), (2013), *Từ điển thuật ngữ Văn học*, NXB Giáo dục.
- [3] Bùi Mạnh Hùng (Tổng Chủ biên) - Phan Huy Dũng - Nguyễn Thị Ngân Hoa - Nguyễn Thị Mai Liên - Lê Trà My - Lê Thị Minh Nguyệt - Nguyễn Thị Nương - Nguyễn Thị Hải Phương, (2022), *Sách giáo khoa Ngữ văn 7 (tập 1)*, bộ Kết nối tri thức với cuộc sống, NXB Giáo dục Việt Nam.
- [4] Nguyễn Minh Thuyết (Tổng Chủ biên) - Đỗ Ngọc Thống (Chủ biên) - Lê Thị Tuyết Hạnh - Phạm Thị Thu Huyền - Nguyễn Văn Lộc, (2022), *Sách giáo khoa Ngữ văn 7 (Tập 1)*, NXB Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh.
- [5] Lã Phương Thúy, (11/2023), *Quy trình thiết kế học liệu điện tử trong dạy học đọc hiểu Tiếng Việt lớp 3 theo định hướng Chương trình Giáo dục phổ thông Ngữ văn 2018*, Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt.

## APPLICATION OF INFORMATION TECHNOLOGY IN TEACHING READING COMPREHENSION OF SCIENCE FICTION STORIES FOR 7<sup>TH</sup> GRADE STUDENTS

La Phuong Thuy\*<sup>1</sup>, Tran Khanh Ha<sup>2</sup>

\* Corresponding author

<sup>1</sup> Email: laphuongthuy@vnu.edu.vn

<sup>2</sup> Email: Ha.tran@ngs.edu.vn

VNU University of Education - Vietnam National University Hanoi  
144 Xuan Thuy street, Cau Giay district, Hanoi, Vietnam

**ABSTRACT:** *Applying information technology in teaching Literature is a trend and an urgent need today. The application of information technology opens up new teaching approaches, promoting teachers' creativity and stimulating students' interest, multidimensional thinking, and ability to use technology. Science fiction stories are the first genre in the general education curriculum in Literature. This genre has many unique characteristics that attract students, requiring teachers to have innovative and attractive teaching methods, in which the application of information technology is one of the effective solutions. The article proposes several directions for applying information technology in teaching reading comprehension of science fiction stories to increase initiative, promote learners' creativity, and improve the effectiveness of teaching Literature.*

**KEYWORDS:** Applications, information technology, teaching reading comprehension, science fiction stories, 7<sup>th</sup> grade students.