

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG DẠY HỌC KỂ CHUYỆN Ở TIỂU HỌC

ThS. PHẠM THỊ PHƯƠNG LIÊN - ThS. PHÙNG THỊ THU THỦY
Trường Cao đẳng Sư phạm Hà Nội

1. Đặt vấn đề

Trong xã hội ngày nay, công nghệ thông tin (CNTT) chi phối mọi lĩnh vực của đời sống xã hội con người. Đối với giáo dục và đào tạo, CNTT là công cụ đắc lực, có tác động mạnh mẽ tới sự thay đổi căn bản, toàn diện. Kể chuyện là hình thức sinh hoạt văn hóa mang tính nghệ thuật có từ xa xưa trong đời sống của nhân loại, đồng thời cũng là môn học có sức lôi cuốn, hấp dẫn đối với trẻ thơ. Ứng dụng CNTT trong dạy học nói chung và dạy học Kể chuyện nói riêng là một trong những biện pháp dạy học đang được nhiều người quan tâm nhằm phát huy tính tích cực của người học, đạt hiệu quả của giờ dạy. Trong bài viết này, chúng tôi bước đầu xin đưa ra một số định hướng về cách ứng dụng CNTT trong dạy học Kể chuyện ở Tiểu học.

2. Vai trò của kể chuyện đối với sự phát triển của học sinh tiểu học

2.1. Quan niệm về kể chuyện

Kể chuyện là trình bày lại câu chuyện bằng lời kể sinh động, hấp dẫn kết hợp với điệu bộ, cử chỉ nhằm truyền cảm đến người nghe. Kể chuyện bao gồm cả hai lĩnh vực: nghe người khác kể và kể cho người khác nghe. Cả hai hoạt động này đều được trẻ em hào hứng tham gia và thể hiện. Khi nghe kể chuyện, trẻ em được rèn kỹ năng nghe, hiểu, ghi nhớ, trí tưởng tượng của trẻ được thỏa sức bay bổng theo những sự kiện, số phận nhân vật, tình cảm được trau dồi theo hướng tích cực. Khi kể lại câu chuyện đã nghe, đã đọc, đã chứng kiến, tham gia hoặc các câu chuyện do các em tưởng tượng ra, trẻ được rèn kỹ năng nói, kỹ năng giao tiếp, được thể hiện cái "tôi" của mình qua cách kể, cách biểu hiện tình cảm.

2.2. Kể chuyện với học sinh tiểu học

Trong chương trình Tiếng Việt ở Tiểu học, Kể chuyện là một phân môn được dạy từ lớp 1 đến lớp 5 với số lượng là 151 truyện, thuộc ba dạng bài khác nhau: kể chuyện được nghe thầy cô kể trên lớp, kể chuyện đã nghe, đã đọc, kể chuyện được chứng kiến hoặc tham gia. Ở giai đoạn Học văn, học sinh được làm quen với kỹ năng kể chuyện trong các bài Ôn tập; học sinh được học 1 tiết/1 tuần từ tuần 23 của lớp 1 đến hết lớp 5. Truyện được sắp xếp theo các chủ điểm và được dạy tích hợp với các phân môn: Tập đọc, Tập làm văn...

Với nội dung phong phú, đa dạng, các câu chuyện tác động toàn diện tới sự phát triển nhân cách của trẻ thơ. Trẻ em được mở rộng hiểu biết về cuộc sống, thiên nhiên, đất nước, con người... dần hình thành lòng yêu cái đẹp, điều thiện, muốn sống có ích cho xã hội. Kể chuyện là một

môn học có khả năng phát triển tư duy, rèn luyện ngôn ngữ, giúp trẻ tự tin trong giao tiếp.

Khi dạy học Kể chuyện, ngoài trực quan sinh động là lời kể, cử chỉ, điệu bộ của giáo viên, người dạy còn thường xuyên sử dụng vật thật, tranh tĩnh, tranh động, tranh không gian ba chiều, rối tay, rối que, rối bóng, sa bàn... hỗ trợ cho lời kể. Những đồ dùng này trong một thời gian dài trước đây cũng đã phát huy được tác dụng đáng kể trong việc cung cấp tri thức, rèn kỹ năng cho người học. Tuy vậy, cũng có một số bất cập: cách làm, cách sử dụng đồ dùng mất khá nhiều thời gian, kinh phí, phải có phòng ốc, kho, tủ... để cất giữ, bảo quản...

3. Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học môn Kể chuyện ở Tiểu học

3.1. Ưu điểm của việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học môn Kể chuyện ở Tiểu học

Trong thời đại bùng nổ thông tin, việc ứng dụng CNTT đúng hướng, phù hợp sẽ góp phần tạo ra sự đổi mới trong cách dạy, cách học, đem lại hiệu quả giáo dục cao. Khi ứng dụng CNTT trong dạy học môn Kể chuyện, giáo viên có điều kiện hình thành kho tư liệu giảng dạy phong phú qua việc khai thác Internet với các kênh thông tin đa dạng và các phần mềm chuyên môn. Qua đó, giáo viên có cơ hội hiểu biết sâu sắc hơn về tác giả, tác phẩm, các nền văn hóa, cách lựa chọn, thiết kế, ứng dụng các phần mềm vào giảng dạy. Giáo viên thuận lợi tạo ra những kho tư liệu riêng của mình, dễ dàng trong việc chỉnh sửa, bổ sung, sắp xếp, có thể chia sẻ, trao đổi với đồng nghiệp ở khắp mọi nơi. Ứng dụng CNTT sẽ tiết kiệm được thời gian, công sức, kinh phí trong quá trình giảng dạy. Đặc biệt, ứng dụng CNTT trong dạy học Kể chuyện sẽ tạo ra được những giờ học hứng thú đối với học sinh.

Học sinh tiểu học, với độ tuổi từ 6-10 tuổi, có đặc điểm tâm, sinh lý riêng. Các em có đời sống tâm hồn trong sáng, hay xúc động, dễ đồng cảm; luôn luôn khao khát tìm hiểu, khám phá thế giới xung quanh; tư duy thiên về trực quan sinh động, cụ thể; đang ở giai đoạn hình thành nhân cách. Với những đặc điểm tâm, sinh lý trên, Kể chuyện là phân môn đáp ứng được những nhu cầu thiết yếu trong đời sống tinh thần của trẻ thơ. Ứng dụng CNTT trong dạy học Kể chuyện khai thác những hình ảnh, âm thanh với màu sắc tươi sáng, sống động, tạo ra sự tương tác hoạt động giữa các nhân vật phù hợp với nhận thức của người học, thu hút sự tập trung chú ý, khơi gợi sự hào hứng trong học tập ở học sinh.



3.2. Một số hướng ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học môn Kể chuyện ở Tiểu học

Với kênh chữ, CNTT giúp giáo viên "tường minh hóa" nội dung bài dạy. Bằng phần mềm MS Powerpoint, các yếu tố của ngữ điệu kể được xuất hiện cùng với các hiệu ứng (tô đậm, đánh dấu bằng các màu sắc, kí hiệu khác nhau như ngắt giọng (//), ngân giọng (□), cao giọng (^), thấp giọng (^), nhấn giọng (...) giúp học sinh dễ dàng nhận biết cách kể sao cho đúng với ngữ điệu. Ví dụ, trong truyện "Bông hoa cúc trắng" (Tiếng Việt lớp 1), học sinh có thể tham khảo gợi ý ngữ điệu kể qua các kí hiệu thể hiện sự mệt mỏi của người mẹ ốm:

Bà mẹ nói:/

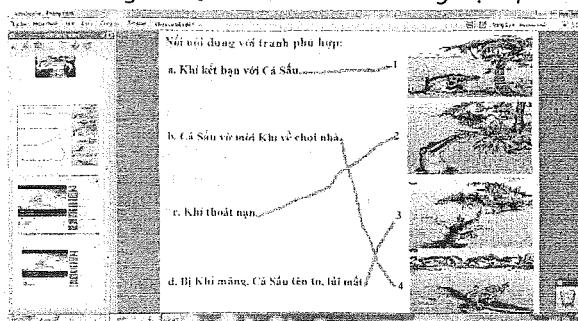
- Con qi! Con/đi tìm thầy thuốc về đây.//
- Mẹ/thấy trong người/mệt lảm...

(Bông hoa cúc trắng)

Nhờ kênh chữ, giáo viên có thể thiết kế các câu hỏi, đưa ra các tiêu chí đánh giá trong giờ Kể chuyện giúp học sinh nhận ra các từ ngữ quan trọng, biết định hướng trả lời, nhận xét chính xác. Giáo viên có những căn cứ đánh giá công khai và công bằng năng lực của từng học sinh.

Ứng dụng CNTT vào dạy học Kể chuyện ngoài kênh chữ còn rất nhiều thuận lợi khi khai thác kênh hình. Đó là những hình ảnh được minh họa theo nội dung diễn biến câu chuyện. Ứng dụng CNTT giúp việc đưa các tranh cho học sinh xem một cách nhanh chóng, không mất thời gian định, dán, học sinh thuận lợi khi quan sát diện mạo, hành động của các nhân vật, khung cảnh diễn ra câu chuyện, mạch truyện không bị ngắt quãng như cách sử dụng tranh ảnh truyền thống. Các hình ảnh khi giáo viên kể giúp học sinh dễ hình dung diễn biến của truyện; khi học sinh kể, tranh ảnh là những điểm tựa giúp học sinh tái hiện câu chuyện mạch lạc. Giáo viên có thể sử dụng các hình ảnh, yêu cầu sắp xếp theo đúng diễn biến của truyện, hoặc yêu cầu nối kênh hình với kênh chữ nhằm kiểm tra việc hiểu và nhớ truyện của học sinh.

Hình 1: Ứng dụng CNTT qua việc thiết kế hình ảnh minh họa trong bài "Quả tim Khi" – Sách Tiếng Việt lớp 2



Những hình ảnh động được khai thác trong dạy học Kể chuyện luôn tạo ra sự sinh động, hấp dẫn, lôi cuốn trẻ thơ. Thay vì chỉ sử dụng tranh tĩnh, giáo viên cho học sinh xem tranh động mô tả cử chỉ, hoạt động của các nhân vật, sự thay đổi của khung cảnh thiên nhiên... (thiết kế dựa trên các phần mềm Photoshop). Cách thức tiến hành: chọn một bức tranh bất kì đã được scan; khoanh vùng đối tượng (bộ phận của người, vật, phong cảnh...) muốn tạo ra hoạt động; tách đối tượng đó ra khỏi nền; kéo đối tượng đến các vị trí mong muốn; ghép vị trí đầu tiên với các vị trí sau khi kéo tạo ra hoạt động của đối tượng đó. Dạy Kể chuyện bằng sự chuyển động, qua sự chuyển động của các đối tượng tác động mạnh mẽ tới nhận thức và cảm xúc của học sinh. Ví dụ: Câu chuyện "Dê con nghe lời mẹ" (Tiếng Việt lớp 1), muốn thể hiện sự dặn dò ân cần của dê mẹ với đàn con, chọn đối tượng muốn tạo ra cử động (tay, đầu của dê mẹ), khoanh vùng, tách ra khỏi nền, mỗi vị trí cử động tạo ra một Layer khác nhau. Các Layer được đặt liên tiếp với thời gian chuyển tiếp ngắn, giúp học sinh tưởng tượng ra cử chỉ của dê mẹ.

Hình 2: Ứng dụng CNTT qua việc thiết kế hình ảnh động trong bài "Dê con nghe lời mẹ"



(Những chỗ khoanh tròn là vị trí tạo cử động)

Giáo viên còn có thể dùng kênh âm thanh mô phỏng tiếng kêu của các loài vật, tiếng động trong tự nhiên phối hợp với lời kể tạo cho học sinh cảm giác như đang được sống thật với câu chuyện. Kể câu chuyện "Sự tích hồ Ba Bể" (Tiếng Việt lớp 4), giáo viên có thể lồng âm thanh của tiếng mưa, tiếng sấm chớp giúp học sinh hình dung sự chuyển biến của trời đất.

Bên cạnh đó, giáo viên có thể tự tạo ra một số video phục vụ cho nội dung dạy học Kể chuyện (thiết kế dựa trên các phần mềm làm video như Proshow Gold). Các video này được làm từ các tranh vẽ của truyện. Các hình ảnh được chạy liên tiếp, mang đến "mạch chảy" liên tục, không bị ngắt quãng. Ưu thế của video là có thể thêm các dòng chữ nói về nội dung của truyện tương ứng với hình ảnh, có thể lồng âm thanh phụ trợ (như tiếng chim kêu, mưa rơi, gió thổi...) hoặc âm thanh của lời kể nhằm tác động vào các giác quan của người học, tăng khả năng hiểu và nhớ truyện.

Ứng dụng CNTT trong dạy học Kể chuyện giáo viên có thể sử dụng những phần mềm có tính tương tác cao như Active Inspire. Với phần mềm này, học sinh có thể dùng bút tương tác nối trực tiếp giữa một bên là tranh với một bên là nội dung tranh hoặc ghi tên nhân vật ngay trong các bức tranh đang được trình chiếu. Giáo viên dùng tính năng chụp ảnh của phần mềm để lấy một hành động của nhân vật, một phần của cảnh... thay vì lấy toàn bộ tranh, giúp khắc sâu những nhân vật hoặc sự kiện, chi tiết chính của truyện học sinh cần nhớ. Học sinh tương tác, kể lại theo tranh động hoặc video chính là bước đệm, cung cấp nội dung câu chuyện trước khi tự kể lại theo trí nhớ.

Khi ứng dụng CNTT trong dạy học Kể chuyện, giáo viên cần lựa chọn các chương trình, các phần mềm kể chuyện có nội dung phù hợp với học sinh tiểu học; lựa chọn các trang thiết bị thích hợp với điều kiện dạy và học của nhà trường; tổ chức các hoạt động ứng dụng CNTT sát hợp với mục tiêu, tiến trình của bài dạy.

4. Kết luận

Ứng dụng và khai thác CNTT hiệu quả là một trong những kỹ năng quan trọng của người giáo viên thế kỷ XXI. Những phần mềm như MSPowerpoint, Violet, Proshow Gold, Active Inspire, Photoshop... được sử dụng trong dạy học Kể chuyện sẽ giúp học sinh dễ hiểu, dễ nhớ, hứng thú với giờ học; học sinh được rèn luyện các kỹ năng nghe nói, phát triển tư duy logic và tưởng tượng; năng lực quan sát, giao tiếp của học sinh được nâng cao. Điều đó khẳng định CNTT là công cụ đắc lực hỗ trợ phương pháp giảng dạy, là một trong những yếu tố góp phần đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo hiện nay.

VĂN DỤNG NGUYÊN TẮC PHÂN NHỎ

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2008), *Chỉ thị 55/2008/CT-BGD&ĐT về ứng dụng công nghệ thông tin trong ngành Giáo dục giai đoạn 2008-2012*.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2010), *Thông tư 08/2010/TT-BGD&ĐT, Quy định về sử dụng phần mềm tự do mã nguồn mở trong các cơ sở giáo dục*.
3. Giáo trình *Tiếng Việt thực hành* (2007), NXB Đại học Sư phạm – NXB Giáo dục.
4. Giáo trình *Rèn luyện nghiệp vụ Sư phạm Tiểu học* (2001), NXB Đại học Sư phạm.
5. Chu Huy (1997), *Dạy Kể chuyện ở Tiểu học*, NXB Giáo dục.
6. Chu Huy (1997), *Sách giáo khoa Tiếng Việt lớp 1,2,3,4,5* (2002), NXB Giáo dục.

SUMMARY

Storytelling is a subject that provides rich insights about nature, society, people, improve listening, speaking and communication skills for elementary pupils. The application of information technology in teaching storytelling with software like MSPowerpoint, Violet, ProShow Gold, Active Inspire, Photoshop etc... creates innovation in teaching and learning, brings excitement for pupils. The images with bright colors, vivid sound used in teaching storytelling will help children to understand and remember the content of story, confidently retell it. The application of information technology in teaching in general and in particular teaching storytelling should stick to the goal of lessons, exploit relevant characteristics of subject.

phân tích một vài yếu tố trong bài toán để từ đó có thể phân nhỏ bài toán phức tạp thành những bài toán đơn giản hơn nhằm hình thành nhận cách sáng tạo cho học sinh, đồng thời góp phần nâng cao hiệu quả dạy học môn Toán.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Vũ Hữu Bình, *Một số vấn đề phát triển Toán 9*, NXB Giáo dục, 2002.
2. Phan Dũng, *Các thủ thuật (nguyên tắc) sáng tạo cơ bản*, NXB Trẻ, TP. Hồ Chí Minh, 2010.
3. Tôn Thân (Chủ biên), Bùi Văn Tuyên, Đặng Văn Quản, *Các chuyên đề chọn lọc Toán 6*, tập một, NXB Giáo dục, 2013.
4. Tôn Thân (Chủ biên), Bùi Văn Tuyên, *Các chuyên đề chọn lọc Toán 6*, tập hai, NXB Giáo dục, 2013.
5. Đỗ Đức Thái, *Những bài toán chọn lọc cho trường chuyên lớp chọn*, tập 1, NXB Giáo dục, 1996.

6. Vũ Dương Thuý, Nguyễn Ngọc Đạm, *Toán nâng cao và các chuyên đề hình học 8*, NXB Giáo dục, 2004.

SUMMARY

The article introduces the "division principle" belonged to the group of 40 basic principles of creation in innovative methods in the Theory of Invention Problem Solving (TRIZ) of Saulovich Genrikh Altshuller (1926-1998). Simultaneously, the author presents the application the "division principle" into teaching, solving several types of problems in Secondary school through examples, making contribution to formulate creative thinking for students. According to the author, in teaching & learning Maths in general schools, the "division principle" is shown by dividing a Maths problem into smaller problems. The important thing is how to divide a problem (making the problem becomes "removable") and synthesize (to be fitted) these small problems in order to solve the original problem.