

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN ĐỂ NÂNG CAO TƯƠNG TÁC TRONG LỚP HỌC NGOẠI NGỮ

Nguyễn Võ Phương Thanh

Khoa Ngôn Ngữ và Văn Hóa Phương Đông, Trường Đại học Ngoại ngữ - Tin học TP.HCM

thanh.nvp@hufit.edu.vn

TÓM TẮT– Đối với các lớp học ngoại ngữ, các hoạt động tương tác là một phần thiết yếu và có tác động đến năng lực sử dụng ngoại ngữ của người học. Sự tích cực tham gia tương tác của người học không chỉ là điều kiện cần thiết để tạo nên một buổi học chất lượng, có hiệu quả mà còn mang đến nhiều lợi ích đảm bảo sự thành công của người học trong việc phát triển năng lực ngoại ngữ. Vì vậy, người dạy ngoại ngữ cần sáng tạo trong thiết kế bài giảng và tạo nên những tiết học sinh động, lôi cuốn để khơi dậy sự hăng say học tập, khuyến khích và nâng cao sự tương tác của người học trong suốt quá trình học tập trên lớp. Ứng dụng công nghệ thông tin vào đổi mới phương pháp giảng dạy đang là xu hướng trong bối cảnh hiện nay. “Học mà chơi, chơi mà học”, với những ưu điểm nhất định, Wooclap, Kahoot, Powtoon là những công cụ công nghệ thông tin hữu ích và phù hợp mà người dạy có thể ứng dụng trong đổi mới phương pháp giảng dạy để góp phần nâng cao tương tác trong lớp học ngoại ngữ.

Từ khóa– tương tác, kahoot, wooclap, powtoon, dạy và học ngoại ngữ

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

“Một trong những đặc điểm hoạt động nghề nghiệp của người cán bộ giảng dạy đại học chính là đòi hỏi tính sáng tạo và tính khoa học, người giảng viên còn phải tham gia nghiên cứu khoa học với tư cách như một nhà khoa học thực thụ, giảng viên còn cần sáng tạo trong cách chế biến tài liệu học tập, sáng tạo trong phương pháp giảng dạy” [1, tr.221]. Thêm nữa, đào tạo theo hệ thống tín chỉ lấy người học làm trung tâm, người dạy đóng vai trò chỉ đạo, hướng dẫn. Người dạy phải có phương pháp phù hợp để vừa truyền đạt những kiến thức cốt lõi của môn học vừa hướng tập trung vào người học và khuyến khích người học tích cực tham gia vào hoạt động học tập. Chính vì vậy, bên cạnh việc thường xuyên học tập nâng cao trình độ chuyên môn, sáng tạo và đổi mới trong phương pháp giảng dạy và kiểm tra đánh giá nhằm kích thích sự tích cực chủ động trong học tập của người học cũng là một nhiệm vụ tối quan trọng đối với người dạy.

Tương tác giữa người dạy và người học ở trên lớp là hoạt động quan trọng và tất yếu có ảnh hưởng không nhỏ đến chất lượng giảng dạy. Vì thế, đổi mới phương pháp giảng dạy và kiểm tra đánh giá nên được thực hiện trên nền tảng xây dựng và phát triển quan hệ tương tác giữa người dạy và người học. Ứng dụng công nghệ thông tin vào công tác soạn giáo án và tổ chức tiết học chắc chắn sẽ là phương pháp dạy học tiên tiến và mang lại hiệu quả cao. Một trong những hình thức ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy là sử dụng các ứng dụng trên nền web để làm công cụ thiết kế bài giảng video hay biến việc truyền tải nội dung bài học thành trò chơi tương tác mang tính tập thể nhằm thu hút sự tập trung chú ý của người học và giúp họ ghi nhớ sâu kiến thức. Có một số công cụ có thể áp dụng vào giảng dạy ngoại ngữ như là Quizizz, Kahoot, Mentimeter, Wooclap, Powtoon... Bài viết này, chúng tôi xin giới thiệu các công cụ Wooclap, Kahoot, Powtoon. Để sử dụng, có đặc trưng và ưu điểm riêng, Wooclap, Kahoot, Powtoon sẽ đem lại hiệu quả tích cực tùy theo tình huống ứng dụng cụ thể. Wooclap là công cụ có thể ứng dụng để hỗ trợ thiết kế bài giảng kết hợp hoạt động kiểm tra đánh giá kết quả học tập. Kahoot là công cụ hỗ trợ giảng dạy – học tập dựa trên nền tảng trò chơi. Powtoon là công cụ thiết kế video bài giảng mang yếu tố hoạt hình tạo nên những bài giảng trực quan sinh động, gây ấn tượng và thu hút sự chú ý của người học.

II. TẦM QUAN TRỌNG CỦA TƯƠNG TÁC TRONG LỚP HỌC NGOẠI NGỮ

Phương pháp giảng dạy của người dạy cần phải “đảm bảo sự thống nhất giữa vai trò tự giác, tích cực, độc lập của sinh viên với vai trò chủ đạo của giáo viên trong quá trình dạy học ở đại học” [2, tr.81]. Điều này đã khẳng định rằng người dạy có vai trò chủ đạo trong mọi hoạt động thuộc quá trình dạy học đại học. Đặc biệt, đối với các lớp học ngoại ngữ thì sự tương tác là một phần thiết yếu và có tác động to lớn quyết định năng lực sử dụng ngoại ngữ của người học. Vậy người dạy phải làm gì để kích thích sự tích cực chủ động trong học tập và giúp người học phát huy được hết năng lực của mình để thành công? Với vai trò chủ đạo, người dạy cần có những đổi mới trong việc điều khiển và tổ chức lớp học sao cho những tiết học ngoại ngữ trở nên sinh động, thú vị và cuốn hút hơn để kích thích, thúc đẩy người học tham gia tương tác, qua đó giúp họ phát huy cao độ tinh thần tự giác, tích cực, chủ động để mang lại hiệu quả cao nhất trong học tập.

“Học mà chơi, chơi mà học” là một khẩu hiệu khá quen thuộc đã được nhắc đến từ khá lâu trong dạy học, nhưng có lẽ nó được nhắc đến nhiều hơn trong định hướng giảng dạy tại các trường mầm non hay tiểu học; ở cấp cao đẳng – đại học thì gần như mất tích. Càng lên cấp bậc cao hơn, việc học dường như càng bị nghiêm túc hóa trở thành những quy phạm, chuẩn mực đối với người học. Chính vì thế mà đôi khi tiết học trở nên khô khan, thiếu đi sự thoải mái và trở thành áp lực của người học. Từ đó gây ra tác dụng ngược, khiến người học không còn hứng thú, trở nên thụ động, nhút nhát. Điều này là không nên đối với người học ngoại ngữ. Do đó, nhiệm vụ của người dạy không chỉ đơn thuần là truyền đạt kiến thức mà còn là biến những áp lực thành động lực giúp người học phát huy năng lực tiềm ẩn bên trong và bồi dưỡng các kỹ năng cần thiết trong việc học ngoại ngữ. Khuyến khích và nâng cao sự tương

tác của người học trong quá trình dạy và học là định hướng đúng đắn giúp người dạy thực hiện nhiệm vụ này. Cụ thể, nâng cao tương tác giữa người dạy và người học trong hoạt động học tập sẽ tạo nên bầu không khí thân thiện, thoải mái trong lớp học và mang lại nhiều lợi ích cho người học như:

- Thu thập, xử lý và phản hồi thông tin
- Đam mê và hăng say trong học tập
- Phát huy tính tích cực chủ động, tự tin và cởi mở hơn trong giao tiếp.
- Rèn luyện sự nhanh nhẹn, phát triển tư duy và phản xạ ngôn ngữ.
- Có nhiều cơ hội luyện tập và hoàn thiện các kỹ năng ngoại ngữ.

Có thể nói rằng nhân tố người học có thể được xem là quan trọng nhất của quá trình dạy và học: “Kết quả quá trình học tập của sinh viên phản ánh kết quả vận động và phát triển tổng hợp của các nhân tố, đặc biệt là nhân tố người sinh viên đối với hoạt động học tập” [2, tr.30]. Sự tích cực, đam mê và hăng say trong học tập được xem là yếu tố quan trọng quyết định thái độ của người học đối với tiết học nói riêng và môn học nói chung. Sự tích cực đó có thể được thể hiện qua các hoạt động tương tác với người dạy ở trên lớp. Vậy người dạy cần phải làm như thế nào để tạo nên sự thú vị và sinh động trong quá trình tương tác với người học nhằm góp phần nâng cao chất lượng giảng dạy? Ứng dụng các công cụ công nghệ thông tin phù hợp sẽ là một giải pháp hoàn hảo để thực hiện mục tiêu này.

III. ỨNG DỤNG WOOLAP

A. Giới thiệu Wooclap

Wooclap là công cụ hỗ trợ tương tác theo thời gian thực. Được ra mắt vào năm 2015, Wooclap đã có hơn 80.000 người dùng trong mọi ngành nghề và lĩnh vực khác nhau ở hơn 100 quốc gia. Wooclap được thiết kế với tiêu chí đơn giản và dễ sử dụng với 3 bước:

- Tạo câu hỏi
- Người dùng kết nối bằng URL
- Người dùng phản hồi theo thời gian thực

Trong lĩnh vực giáo dục, Wooclap được xem là một hệ thống phản hồi trong lớp học mang tính cách mạng được thiết kế để thúc đẩy sự tham gia của người học bằng cách biến điện thoại thông minh thành một công cụ học tập toàn diện. Người sáng lập Wooclap, là người rất đam mê công nghệ và có tham vọng làm cho trải nghiệm học và dạy trở nên đặc biệt. Từ đó, Wooclap ra đời và đã tạo ra nền tảng dựa trên web để tăng cường tương tác trong lớp học và đo lường mức độ hiểu biết của người học theo thời gian thực, thông qua việc sử dụng điện thoại thông minh. Nền tảng này đã kết hợp các nghiên cứu khoa học tư duy mới nhất và được xây dựng sau khi tiến hành phân tích các thực tiễn sự phạm khác nhau. Kết quả là, Wooclap có thể giúp người học ghi nhớ nhiều nhất thông tin và nâng cao tương tác trong lớp học trực tiếp.

Người dạy sẽ tạo ra sự kiện với các tình huống đã được chuẩn bị trước trên Wooclap. Người học sẽ tham gia sự kiện bằng cách vào đường dẫn do người dạy cung cấp hoặc vào nhanh bằng cách quét mã QR. Từ đây, người dạy và người học sẽ tương tác được với nhau.

B. Ứng dụng Wooclap trong dạy và học ngoại ngữ

Giáo dục hiện đại định hướng lấy người học làm trung tâm trong quá trình giảng dạy nên sự tương tác giữa người dạy và người học là rất cần thiết. Từ đó phát sinh ra nhiều trường hợp cần sự phản hồi của người học để có các thống kê và thảo luận dựa trên những phản hồi đó. Tuy nhiên, điều này gây mất nhiều thời gian, thậm chí có thể làm loãng bầu không khí của lớp học. Vì thế, việc ứng dụng công nghệ thông tin để rút ngắn thời gian lấy phản hồi là vô cùng cần thiết, đồng thời cũng tạo thêm sự hứng thú cho người học. Wooclap là giải pháp hiệu quả để giải quyết vấn đề này.

Việc cả lớp cùng tham gia vào một hoạt động, ví dụ như làm bài tập, trả lời câu hỏi, lấy ý kiến,... thường sẽ khó khăn vì người học e ngại, không tự tin. Với Wooclap, việc tham gia vào hoạt động sẽ là ẩn danh. Vì thế, đây có thể được xem như là một ưu điểm giúp cho người học tự tin hơn và tích cực tham gia vào hoạt động học tập trên lớp.

Mục tiêu của Wooclap là hỗ trợ các hoạt động tập thể theo thời gian thực nên Wooclap cung cấp nhiều giải pháp cho các tình huống khác nhau, cụ thể Wooclap cung cấp hơn 20 dạng câu hỏi như: trắc nhiệm (multiple choice), đánh giá (rating), bình chọn (poll), tìm trên ảnh (find on image), độ ưu tiên (prioritisation), sắp xếp (sorting), liên kết (matching), điền vào chỗ trống (fill in the blanks), âm thanh và phim,... Sau đây là một số dạng câu hỏi và tình huống có thể ứng dụng vào việc dạy và học ngoại ngữ.

1. Dạng tìm trên ảnh (find on image)

Với dạng câu hỏi này, người dạy sẽ cung cấp một câu hỏi và một hình ảnh, đáp án của câu hỏi (người, vật,...) sẽ được người dạy đánh dấu trên ảnh. Người học sẽ trả lời câu hỏi bằng cách chọn vị trí trên ảnh.

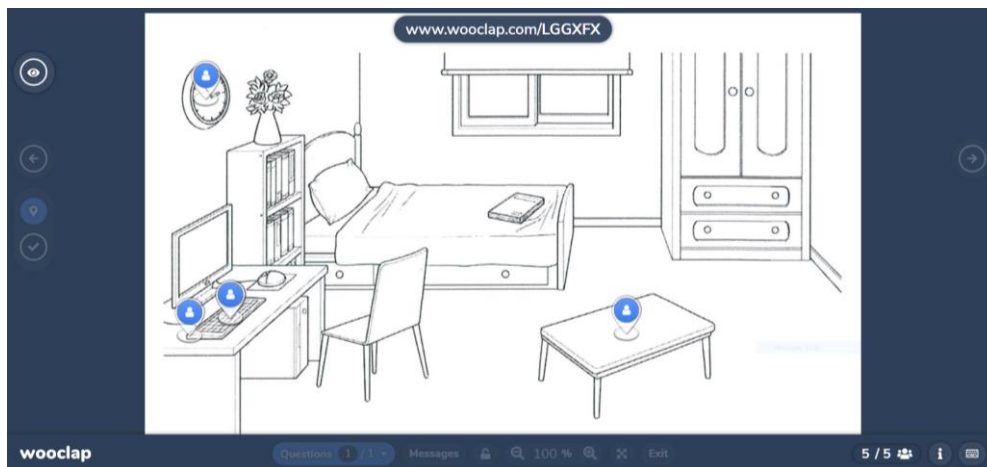
- Tình huống 1: Ứng dụng trong môn nghe, người học nghe và trả lời câu hỏi bằng cách chọn vị trí trên ảnh thay vì ghi câu trả lời bằng chữ. Ví dụ, sinh viên được nghe đoạn hội thoại sau:

빌리: 여보세요, 빌리에요. 제 컴퓨터 키보드가 고장났어요. 새로운 키보드를 사고 싶은데 어디에서 살 수 있나요?

리사: 그래요? 그럼 우리 학교 근처 이마트에 가 보세요.

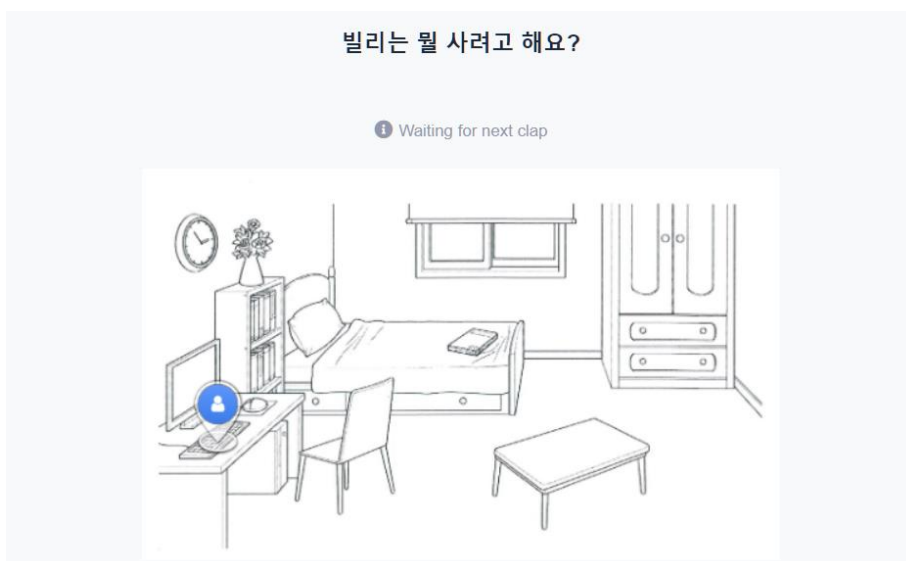
Billy: Alô, mình là Billy đây. Bàn phím máy tính của mình hư rồi. Mình muốn mua cái mới thì mua ở đâu nhỉ?

Lisa: Vậy hả? Vậy bạn đến siêu thị Emart ở gần trường mình thử xem sao.



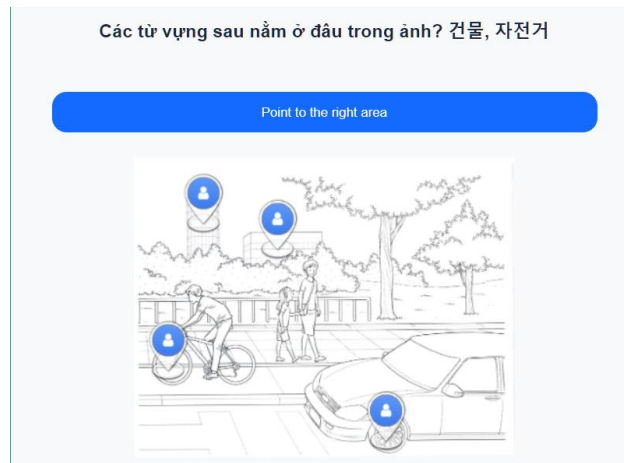
Hình 1. Màn hình của người dạy ở câu hỏi chọn trên ảnh

Với ảnh trên, hiện đang có 5 người tham gia và 5 người đã phản hồi, các phản hồi của người học được đánh dấu trực tiếp trên ảnh theo thời gian thực



Hình 2. Người học khi đã phản hồi ở câu hỏi chọn trên ảnh

- Tình huống 2: Ứng dụng trong kiểm tra từ vựng, người học sẽ tìm vị trí trên ảnh tương ứng với từ vựng mà người dạy cung cấp.



Hình 3. Người học có thể chọn nhiều vị trí trên ảnh

2. Dạng liên kết (matching)

Với dạng câu hỏi này, người dạy sẽ cung cấp hai danh sách. Mỗi phần tử của danh sách này sẽ phù hợp với duy nhất một phần tử của danh sách kia. Mỗi phần tử có thể là chữ hoặc hình ảnh. Người học sẽ tìm và liên kết hai phần tử phù hợp lại với nhau.

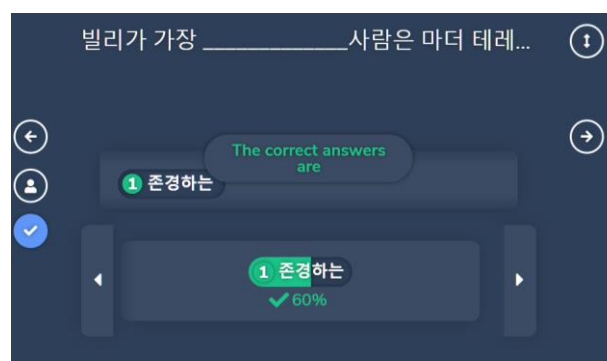
Dạng này có thể áp dụng vào nhiều tình huống. Ví dụ như ôn tập, kiểm tra từ vựng, một danh sách là các từ vựng, một danh sách là các câu giải thích. Ví dụ khác, luyện tập ngữ pháp bằng cách liên kết hai mệnh đề phù hợp với nhau. Ngoài ra, còn có thể ứng dụng vào môn đọc hiểu, người dạy cung cấp danh sách các ảnh và danh sách các câu mô tả. Người học sẽ tìm câu mô tả ảnh phù hợp.



Hình 4. Màn hình lớn của người dạy ở câu hỏi liên kết

3. Dạng điền vào chỗ trống (fill in the blanks)

Với dạng câu hỏi này, người học sẽ phản hồi các câu trả lời phù hợp với đề bài mà người dạy cung cấp. Dạng này có thể phù hợp để luyện tập nghe, đọc, ngữ pháp.



Hình 5. Màn hình kết quả khi người học phản hồi xong ở câu hỏi điền vào chỗ trống

4. Dạng trắc nghiệm (multiple choice)

Với dạng câu hỏi này, Wooclap cung cấp hai loại trắc nghiệm là trắc nghiệm một lựa chọn đúng và trắc nghiệm nhiều lựa chọn đúng. Dạng câu hỏi này phù hợp để luyện tập dạng bài trắc nghiệm cho hầu hết các môn học

với tiêu chí là tất cả người học cùng tham gia trả lời trước khi người dạy cho biết đáp án đúng. Đặc biệt, khi luyện tập giải đề thi TOPIK (bài thi năng lực tiếng Hàn) sẽ rất áp lực và nhàm chán nếu như thực hiện theo cách mỗi câu sẽ do một sinh viên làm rồi giáo viên cho biết đáp án và giải thích.



Hình 6. Màn hình thống kê phản hồi từ người học theo thời gian thực trong câu hỏi trắc nghiệm

5. Dạng câu hỏi mở (open questions)

Với dạng câu hỏi này, người dạy sẽ đưa ra vấn đề và người học phản hồi tự do. Các phản hồi của người học sẽ được liệt kê trên màn hình lớn. Có thể ứng dụng dạng câu hỏi mở vào môn viết, thực hành tiếng. Người dạy yêu cầu người học đặt câu với ngữ pháp mới học.



Hình 7. Màn hình liệt kê các phản hồi từ người học theo thời gian thực trong câu hỏi mở

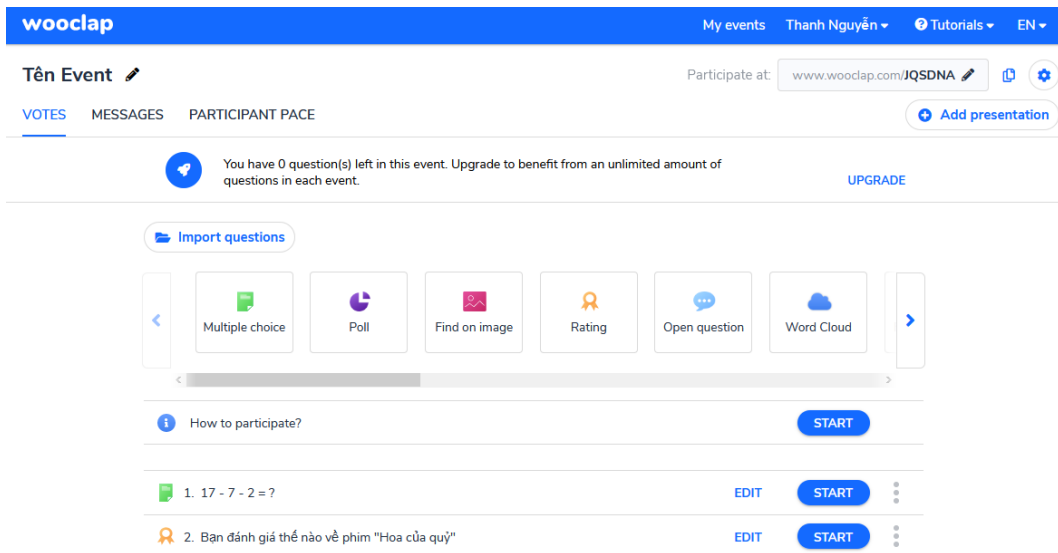
6. Các dạng câu hỏi khác

Ngoài ra, Wooclap còn cung cấp nhiều dạng câu hỏi khác như bình chọn, đánh giá sẽ phù hợp với nhiều hoạt động tập thể khác nhau trong lớp học như giải trí, lấy ý kiến và đánh giá của người học về một hoạt động nào đó. Một dạng khác là Wooclap cho phép xem đoạn video từ Youtube đồng thời sẽ đặt câu hỏi về đoạn video vừa xem.

C. Hướng dẫn sử dụng cơ bản Wooclap

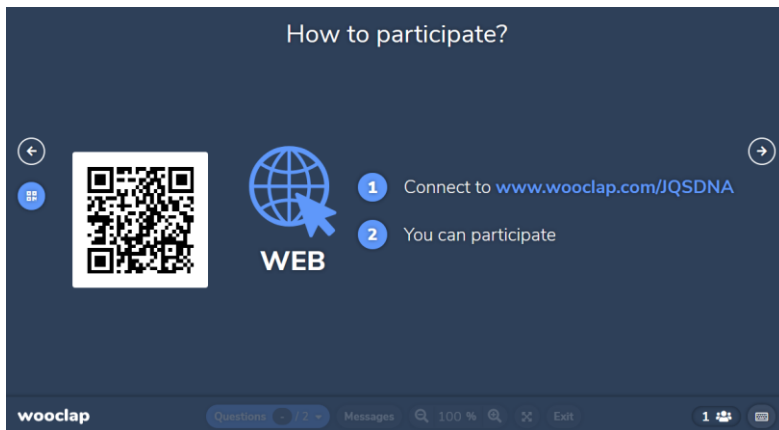
Người dạy có thể tạo tài khoản Wooclap bằng cách Truy cập vào link: <https://app.wooclap.com/auth/register> hoặc vào <https://app.wooclap.com/auth/login> để đăng nhập nhanh bằng tài khoản Google, Facebook, Microsoft, LinkedIn.

Wooclap quản lý bằng các sự kiện (event). Mỗi sự kiện gồm nhiều câu hỏi. Sẽ có hơn 20 loại câu hỏi mà người dùng có thể tạo (trắc nghiệm, thăm dò ý kiến, đánh giá, đoán số, kết hợp, ...)



Hình 8. Màn hình quản lý câu hỏi trong sự kiện và cho phép tạo mới câu hỏi khác

Người dạy bắt đầu sự kiện và người học tham gia bằng cách truy cập vào đường dẫn trên màn hình; hoặc quét mã QR để truy cập nhanh hơn.



Hình 9. Màn hình chờ người học tham gia vào sự kiện

Người dạy sẽ lần lượt trình chiếu từng câu hỏi; người học phản hồi thông qua điện thoại thông minh. Kết quả sẽ được cập nhật theo thời gian thực, từ đó sẽ người dạy và người học sẽ tương tác và thảo luận vấn đề đang đặt ra một cách hiệu quả.

IV. ỨNG DỤNG KAHOOT

A. Giới thiệu Kahoot

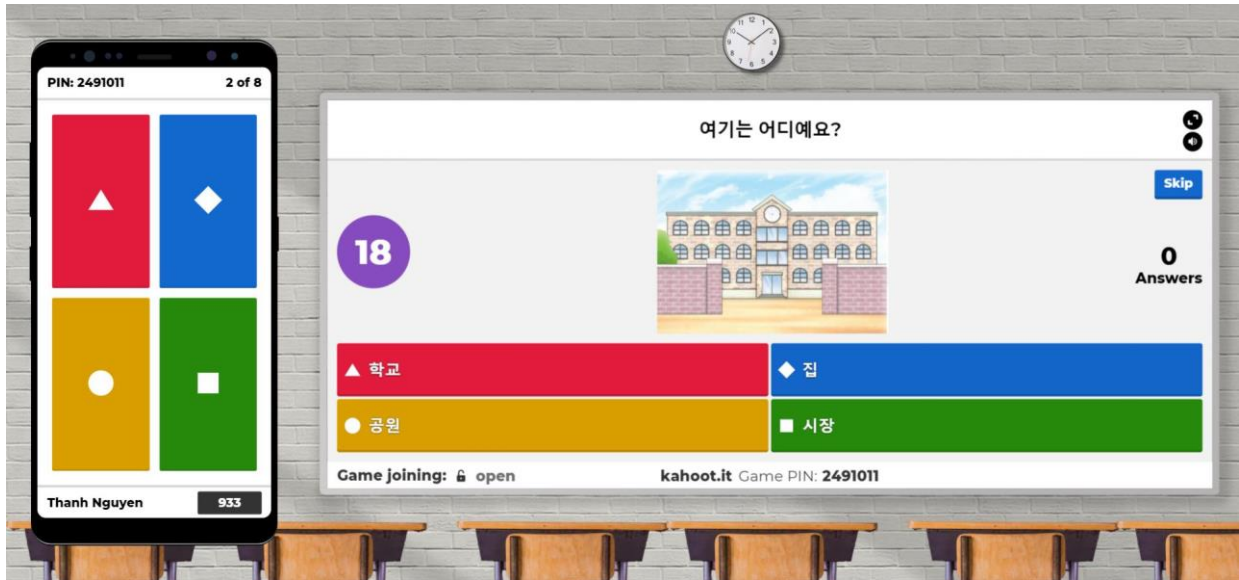
Kahoot là công cụ hỗ trợ giảng dạy – học tập dựa trên nền tảng trò chơi. Kahoot hỗ trợ người dùng tạo trò chơi là bài kiểm tra trắc nghiệm nhiều lựa chọn với màu sắc sinh động cùng tính năng có thể tích hợp hình ảnh và video một cách dễ dàng và nhanh chóng. Hình ảnh và video liên quan đến bài học được trình chiếu sẽ kích thích thị giác giúp người học nhớ bài lâu hơn. Ngoài ra, chế độ điểm thưởng dành cho người chơi có câu trả lời nhanh nhất không những kích thích tâm lý mong chiến thắng, góp phần tạo nên sự hứng thú trong học tập mà còn giúp người học phát huy sự năng động, nhạy bén trong việc áp dụng kiến thức đã học.

Kahoot có 2 chế độ chơi để chọn: “Classic” (chơi cá nhân, mỗi cá nhân sử dụng thiết bị riêng) và “Team mode” (chơi đồng đội, có nhập tên từng thành viên, mỗi đội sử dụng một thiết bị), thích hợp để thực hiện hoạt động nhóm. Với Kahoot, dù chơi theo chế độ cá nhân hay nhóm cũng đều đơn giản, dễ chơi và mang lại hiệu quả tích cực. Ứng dụng trò chơi (các bài trắc nghiệm) một cách thú vị vào giảng dạy thu hút tất cả người học tự nguyện chú tâm vào nội dung bài học với tâm trạng thoải mái và hứng thú bởi vì tâm lý thoải mái khi học tập đặc biệt quan trọng và cần thiết. Ngoài ra, thực hiện trò chơi theo chế độ nhóm cũng là hoạt động học nhóm mang lại hiệu quả, bởi vì sinh viên sẽ phát huy tinh thần đoàn kết, chia sẻ kiến thức, hỗ trợ và cùng giúp đỡ nhau tiến bộ. Hoạt động nhóm với Kahoot vì lẽ đó cũng sẽ góp phần làm cho buổi học trở nên sinh động và hiệu quả hơn.

B. Ứng dụng Kahoot trong dạy và học ngoại ngữ

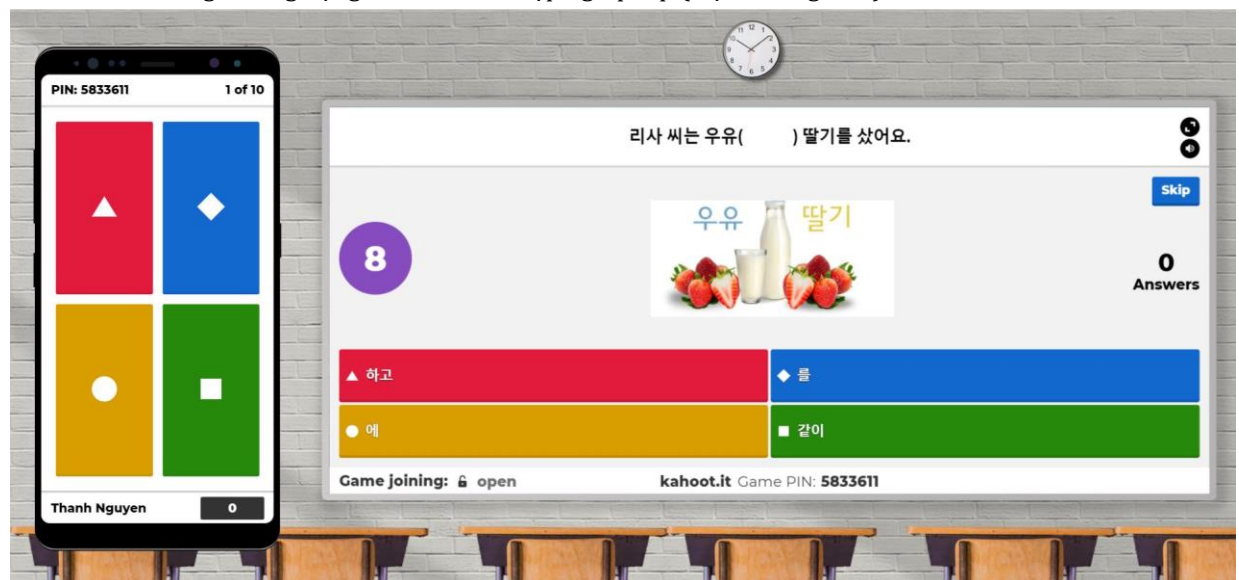
Thông qua các trò chơi (các bài trắc nghiệm) Kahoot, người dạy có thể ôn tập và lưu ý những nội dung trọng tâm của bài giảng cho người học. Và với những ưu điểm kể trên, Kahoot có thể giúp người học ngoại ngữ ôn tập từ vựng, ngữ pháp thông qua các trò chơi trắc nghiệm sinh động được lặp đi lặp lại nhiều lần. Ngoài ra, Kahoot cũng phù hợp để hỗ trợ người dạy trong giảng dạy môn nghe hiểu và đọc hiểu. Sau khi hướng dẫn người học nghe và đọc một nội dung nào đó, người dạy có thể ứng dụng Kahoot và đưa ra những câu hỏi kiểm tra để giúp người học hệ thống và củng cố kiến thức. Bên cạnh đó, hiểu biết về văn hóa cũng giúp người học tiếp thu ngoại ngữ một cách hiệu quả. Vì vậy, sử dụng Kahoot để lồng ghép các kiến thức văn hóa vào bài giảng cũng là một phương pháp hay có thể giúp người học mở rộng vốn kiến thức ngôn ngữ và văn hóa.

- Tình huống 1: Ứng dụng Kahoot để ôn tập từ vựng (chủ đề nơi chốn)



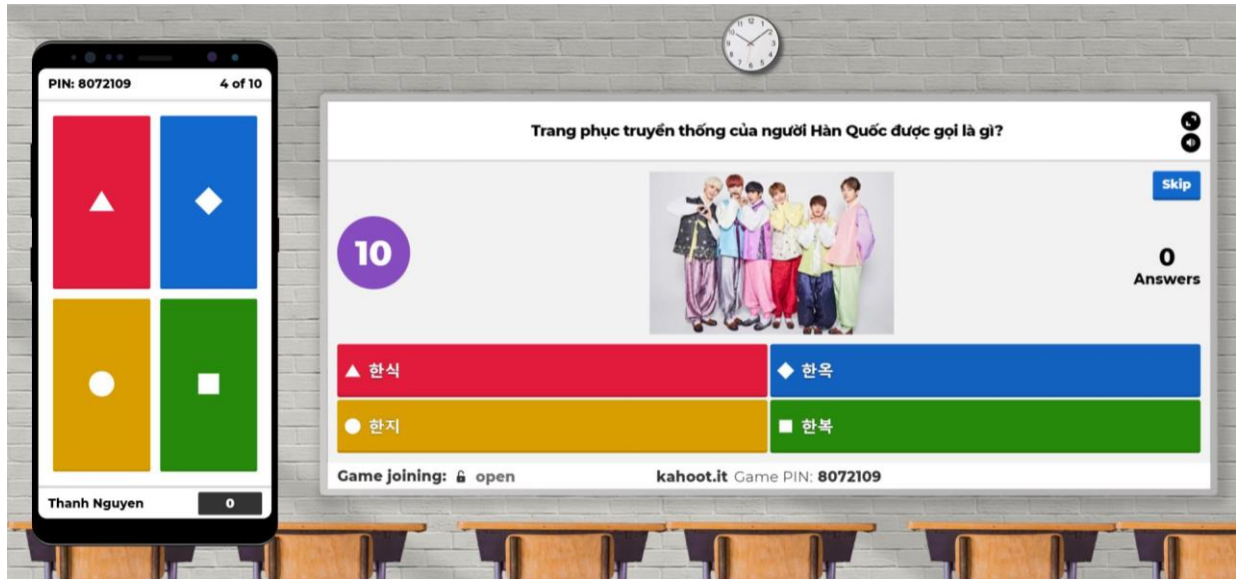
Hình 10. Màn hình người chơi và màn hình lớn ở câu hỏi trắc nghiệm từ vựng

- Tình huống 2: Ứng dụng Kahoot để ôn tập ngữ pháp (trợ từ tiếng Hàn)



Hình 11. Màn hình người chơi và màn hình lớn ở câu hỏi trắc nghiệm ngữ pháp

- Tình huống 3: Ứng dụng Kahoot để cung cấp kiến thức về văn hóa.

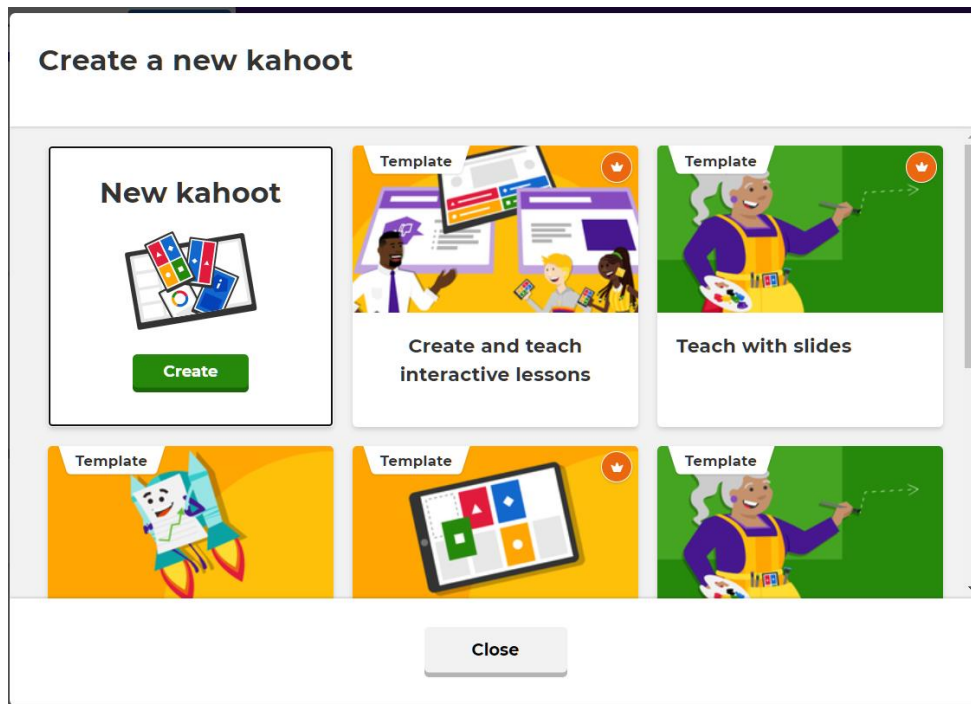


Hình 12. Màn hình người chơi và màn hình lớn ở câu hỏi trắc nghiệm kiến thức về văn hóa

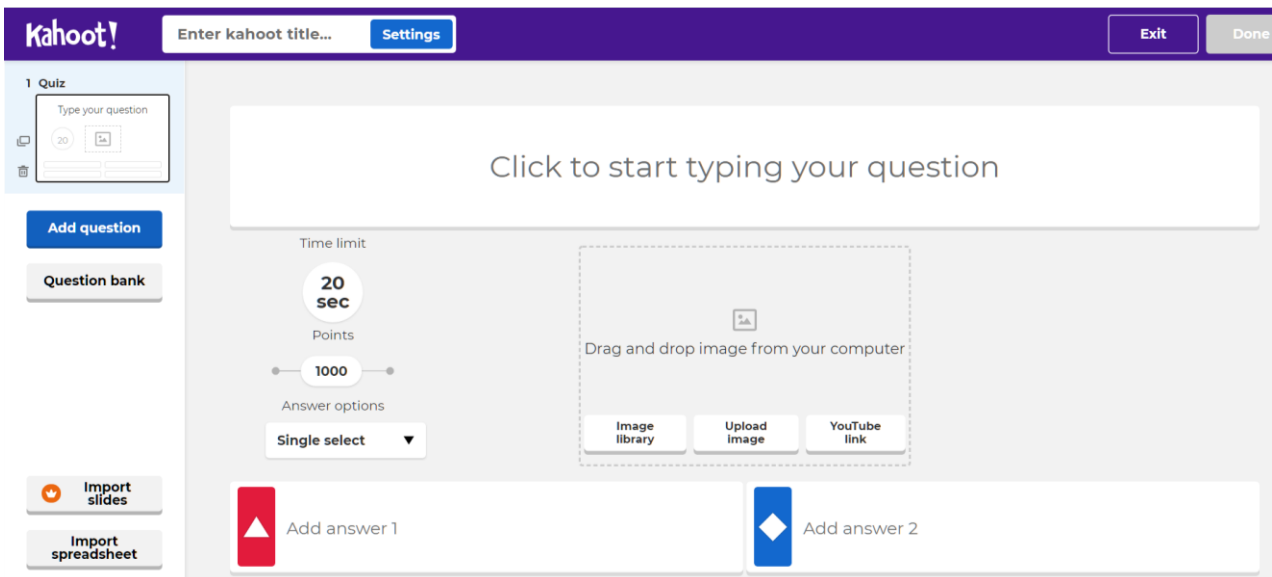
Với phương pháp giảng dạy bằng ứng dụng Kahoot, người dạy không những có thể thu hút sự tương tác của người học ở trên lớp mà hoàn toàn có thể thúc đẩy tinh thần chủ động trong học tập và nâng cao tinh thần làm việc nhóm của người học. Để tham gia vào các trò chơi, người học buộc phải chuẩn bị bài mới và thường xuyên ôn tập kiến thức bài cũ, cũng như thường xuyên tổ chức học nhóm để củng cố kiến thức và giúp đỡ nhau học tập. Ngoài ra, Kahoot còn hỗ trợ người dạy trong việc kiểm tra đánh giá kết quả học tập của người học. Người dạy có thể lấy kết quả kết quả cụ thể của từng người chơi thông qua file excel để tính điểm quá trình: điểm phát biểu, điểm các bài kiểm tra nhỏ...Dựa theo kết quả này, người dạy cũng có thể nắm bắt tình hình học tập của người học để kịp thời điều chỉnh phương pháp giảng dạy và có biện pháp giúp đỡ cần thiết.

C. Hướng dẫn sử dụng cơ bản Kahoot

Người dùng có thể tạo tài khoản Kahoot bằng cách truy cập vào link: <https://create.kahoot.it/register> hoặc đăng ký nhanh bằng tài khoản Google, Microsoft. Sau đó tiến hành tạo bài trắc nghiệm và tạo câu hỏi.



Hình 13. Tạo trò chơi mới từ đầu hoặc từ mẫu sẵn có



Hình 14. Màn hình tạo câu hỏi trắc nghiệm

Người dạy trình chiếu câu hỏi trên màn hình máy chiếu, trên thiết bị của người chơi các đáp án (theo màu và ký hiệu hình học). Sau khi người dạy chọn chế độ chơi thì sẽ hiển thị “Game Pin” trên màn hình lớn, người chơi nhập “Game Pin” để vào trò chơi, tạo nickname và chuẩn bị bắt đầu chơi. Người chơi phải theo dõi câu hỏi được chiếu trên màn hình lớn và chọn đáp án được hiển thị theo màu trên thiết bị cá nhân của mình. Mỗi câu hỏi sẽ kết thúc khi hết thời gian hoặc tất cả người chơi đã chọn xong.

V. ỨNG DỤNG POWTOON

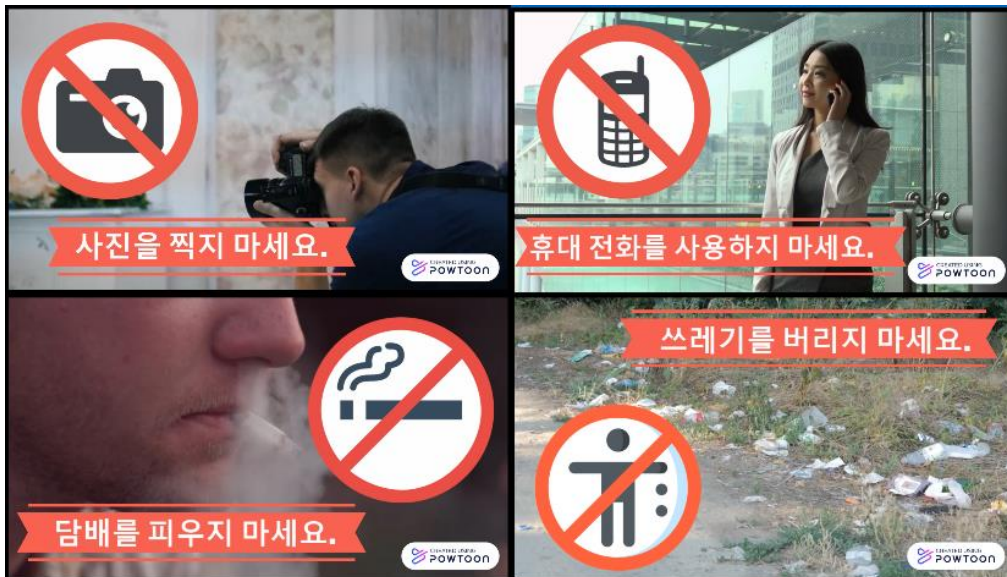
A. Giới thiệu Powtoon

Giao tiếp trực quan giúp doanh nghiệp nổi bật hơn khi thu hút nhân tài, giới thiệu nhân viên mới một cách hiệu quả và giữ chân họ trong thời gian dài. Hay tiếp thị trực quan sẽ giúp khách hàng có ấn tượng sâu sắc hơn về sản phẩm của công ty. Cũng tương tự như thế, trong lĩnh vực giáo dục, giảng dạy trực quan sẽ giúp người dạy có thể nhấn mạnh các điểm trọng tâm bằng hình ảnh, âm thanh, kết hợp các hiệu ứng. Điều này giúp người học tiếp thu kiến thức một cách hiệu quả, nhất là sẽ ăn sâu vào tâm trí người học điều mà người dạy muốn truyền đạt. Powtoon là một công cụ giúp người dạy có thể làm được điều này. Powtoon kích thích sự sáng tạo của người dạy, cho phép thực hiện và tùy chỉnh các video ngắn một cách chuyên nghiệp, kết hợp âm thanh, hình động và các nhân vật hoạt hình giúp người dạy có thể tạo nên những bài giảng thật trực quan và sinh động trong nhiều tình huống. Qua đó, sẽ giúp người học tiếp thu kiến thức một cách chủ động, không gượng ép và hiệu quả. Đây cũng là một công cụ hữu ích để khuyến khích sự tham gia tương tác của người học.

B. Ứng dụng Powtoon trong giảng dạy và học ngoại ngữ

Ưu điểm của Powtoon là thông qua những video có thể kích thích thị giác, tạo hiệu ứng sống động, thu hút sự chú ý của người học vào bài giảng. Với chức năng hỗ trợ thiết kế video bài giảng mang yếu tố hoạt hình, Powtoon là công cụ hiệu quả có thể giúp người học tiếp thu nhanh và nhớ tốt các kiến thức trọng điểm như từ vựng, ngữ pháp. Đặc biệt, với những người học mới bắt đầu học một ngôn ngữ, hình ảnh trực quan sinh động của Powtoon có thể giúp họ dễ dàng làm quen và ghi nhớ bảng chữ cái, đồng thời cũng tạo nên sự hứng thú và đam mê với ngôn ngữ đó. Với môn đọc và môn nói, Powtoon có thể được ứng dụng để tạo các video cho người học luyện tập phát âm, ngữ điệu, thực hành các biểu hiện thông dụng và thực hành phản xạ nghe nói một cách tự nhiên.

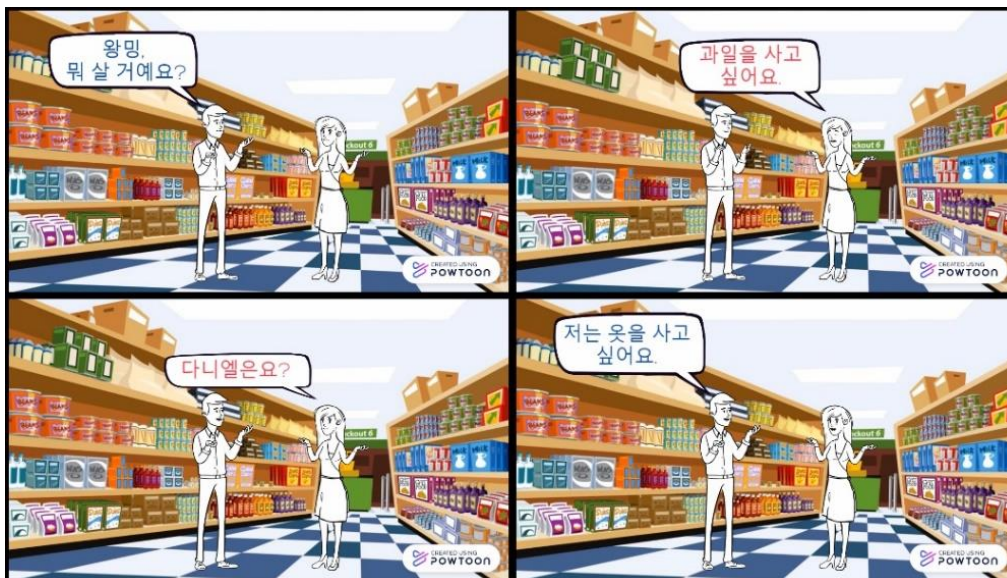
- Tình huống 1: Ứng dụng Powtoon để ôn tập ngữ pháp (ngữ pháp “-지 마세요”) kết hợp luyện tập nghe và đọc phát âm.



Hình 15. Ảnh tổng hợp từ video thiết kế bằng Powtoon (youtu.be/oOkQgKtSsuo)

Với môn nghe, một số học giả người Hàn Quốc đã nêu ra quan điểm về đánh giá đối với môn nghe như sau: Đánh giá năng lực nghe được thực hiện chủ yếu qua đánh giá năng lực nghe hiểu. Hình thức câu hỏi đánh giá năng lực nghe dựa hiểu trên một số vấn đề sau: nghe từ vựng, nghe phát âm, nghe ngữ pháp, nghe thông tin, nghe và tìm lời đối đáp cho hội thoại, nghe và tìm nội dung trọng tâm, nghe và hiểu toàn bộ nội dung, nghe và nắm bắt ý chính, nghe và tóm tắt, nghe và tìm tiêu đề, nghe và phát biểu ý kiến [3, tr.326 – 331]. Vì đây là môn học yêu cầu phải có kiến thức tổng hợp về ngữ pháp, từ vựng và đọc hiểu, vì vậy để có thể học tốt môn nghe, người học cần phải nắm vững các kiến thức nền tảng và luyện tập nghe thường xuyên. Tuy nhiên, đa số người học còn chưa có ý thức học tập cao đối với môn nghe do có xu hướng dễ bị chán nản vì không thể nghe hiểu được nội dung bài nghe, dẫn đến tình trạng chỉ nghe vài lần rồi cho qua mà không cố gắng nghe tới cùng. Để khắc phục điều này, người dạy có thể ứng dụng Powtoon để thiết kế nội dung bài giảng môn nghe sinh động, hấp dẫn và thú vị hơn. Từ đó sẽ khuyến khích sự tham gia tương tác của người học vào bài giảng và góp phần hình thành niềm hứng say, hứng thú đối với môn học.

- Tình huống 2: Ứng dụng Powtoon để thực hành nghe và nói (chủ đề mua sắm).

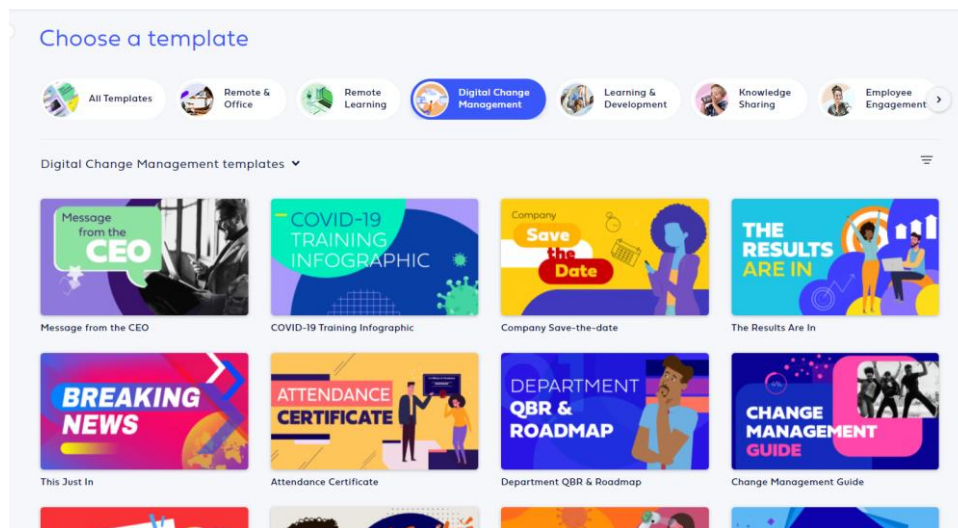


Hình 16. Ảnh tổng hợp từ video thiết kế bằng Powtoon (youtu.be/Dad5ZzMyu44)

C. Hướng dẫn sử dụng cơ bản Powtoon

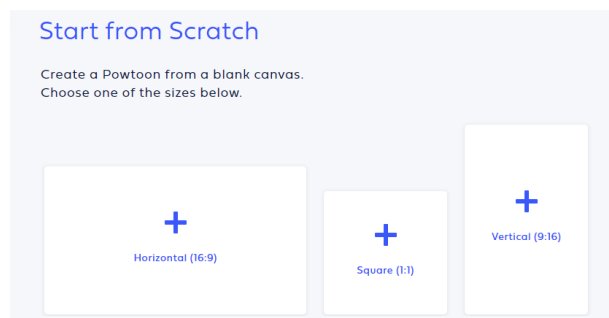
Powtoon cho phép đăng nhập thông qua xác thực bên thứ 3 như Google, Facebook, LinkedIn, Office 365; hoặc có thể tự đăng ký tài khoản như cách thông thường với link <https://www.powtoon.com/account/signup/>

Để tạo video nhanh, Powtoon cung cấp rất nhiều mẫu video thuộc nhiều chủ đề khác nhau.



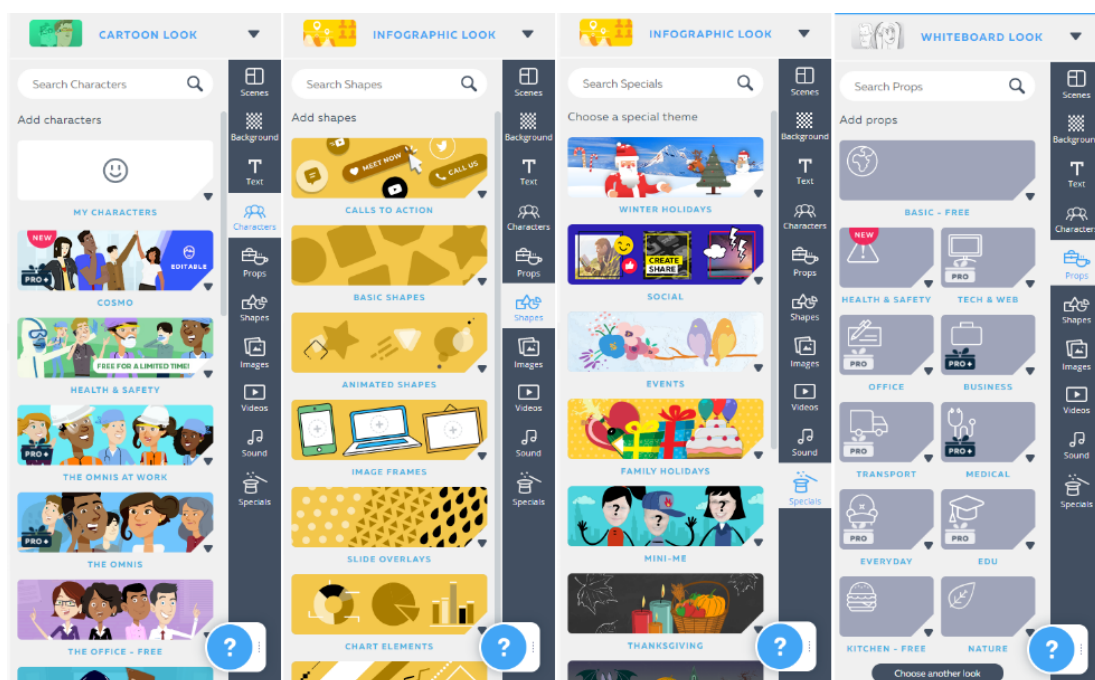
Hình 17. Các mẫu video có sẵn từ Powtoon

Chúng ta có thể bắt đầu từ một mẫu và chỉnh sửa nó theo ý của mình. Hoặc chúng ta làm video hoàn toàn từ đầu



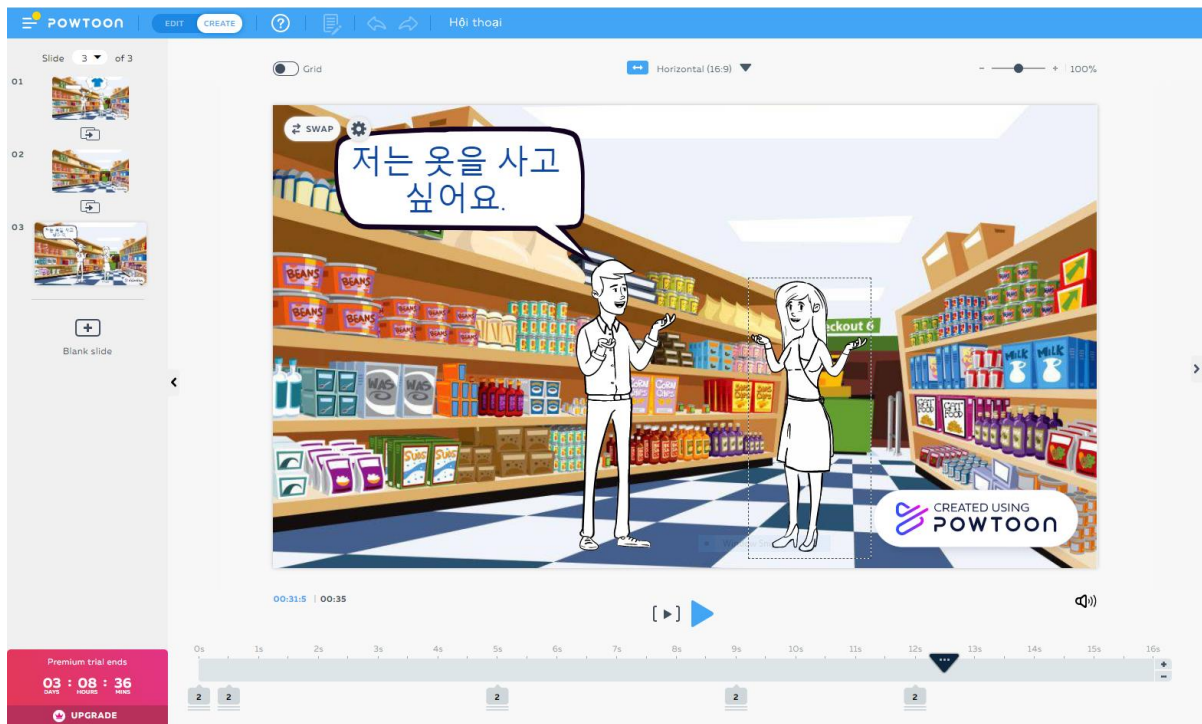
Hình 18. Tạo video mới từ đầu

Powtoon cung cấp sẵn cho người dùng thư viện tài nguyên khổng lồ như: nhân vật, khối hình, biểu tượng, hình ảnh, hình nền, video, ảnh, ...



Hình 19. Các tài nguyên Powtoon cung cấp sẵn vô cùng đa dạng

Powtoon cung cấp giao diện khá tương đồng với Microsoft Powerpoint nên giúp cho người dùng dễ dàng tiếp cận và sử dụng thành thạo. Ví dụ như: giao diện dạng thiết kế từng slide, sử dụng kéo thả để chèn và chỉnh sửa các đối tượng, thêm các hiệu ứng vào-ra cho các đối tượng, ...



Hình 20. Giao diện dạng slide của Powtoon

Powtoon hỗ trợ người dùng rất nhiều cách xuất video. Chúng ta có thể đăng trực tiếp lên các mạng xã hội như Youtube, Facebook, Twitter, LinkedIn, Vimeo, ... hoặc tải về máy dạng Microsoft Powerpoint, PDF, MP4. Hoặc chia sẻ trực tiếp liên kết cho người khác xem. Ngoài ra, trước khi xuất, người dùng có thể dùng chức năng Preview để xem trước video.

VI. KẾT LUẬN

Luật Giáo dục cũng đã quy định “Phương pháp giáo dục phải phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động, tư duy sáng tạo của người học; bồi dưỡng cho người học năng lực tự học và hợp tác, khả năng thực hành, lòng say mê học tập và ý chí vươn lên” [4, điều 6]. Có thể khẳng định rằng, để nâng cao chất lượng giáo dục đại học thì không chỉ nội dung dạy học mà phương pháp giảng dạy và kiểm tra đánh giá kết quả học tập cũng cần được quan tâm đổi mới. Và để thực hiện việc truyền tải nội dung bài giảng một cách thú vị và thu hút, từ đó góp phần nâng cao chất lượng giảng dạy, người dạy cần thường xuyên cải tiến phương pháp giảng dạy hướng đến mục tiêu thu hút và nâng cao sự tương tác của người học vào các hoạt động học tập trên lớp. Bởi vì sự tích cực tham gia tương tác của người học không chỉ là điều kiện cần thiết để tạo nên một buổi học chất lượng, có hiệu quả mà còn mang đến những lợi ích đảm bảo sự thành công của người học trong việc nâng cao năng lực sử dụng ngoại ngữ.

Có thể nói Wooclap, Kahoot, Powtoon là những công cụ hữu ích hỗ trợ cho hoạt động dạy và học. Khi ứng dụng vào các môn học ngoại ngữ, mỗi công cụ đều mang những ưu điểm nhất định và đem lại hiệu quả cao tùy theo từng tình huống ứng dụng cụ thể. Ưu điểm chung của ba công cụ này nói riêng và các công cụ công nghệ thông tin nói chung chính là góp phần tạo nên một môi trường học tập lành mạnh, thân thiện, năng động và hiện đại. Thông qua đó, người dạy giúp khơi dậy niềm đam mê học tập cho người học, đồng thời tạo điều kiện giúp người học lĩnh hội kiến thức một cách dễ dàng và phát triển, hoàn thiện các kỹ năng cần thiết đối với ngành học của mình.

Không thể phủ nhận rằng công nghệ thông tin chính là công cụ đắc lực trong việc nâng cao tương tác trong lớp học ngoại ngữ. Ứng dụng các công cụ công nghệ thông tin giúp cho việc giảng dạy và học tập ngoại ngữ trở nên sinh động và mang lại nhiều hiệu quả tích cực. Tuy nhiên, để ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy và tạo nên những bài giảng lôi cuốn, hấp dẫn thật sự là một thách thức đối với người dạy. Bởi vì bên cạnh trình độ chuyên môn vững vàng, người dạy cần có kiến thức về công nghệ thông tin và trau dồi khả năng ứng dụng công nghệ thông tin vào việc thiết kế bài giảng sao cho phong phú, sinh động. Để làm được điều này, người dạy cần không ngừng học hỏi, nghiên cứu, tự bồi dưỡng nâng cao trình độ công nghệ thông tin, tâm huyết và nỗ lực, sáng tạo trong công tác giảng dạy.

VII. TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Huỳnh Văn Sơn (chủ biên). Giáo trình Tâm lý học Giáo dục Đại học, NXB ĐH Sư Phạm TPHCM, 104 trang, 2012.
- [2] Đặng Vũ Hoạt (chủ biên). Lý luận dạy học Đại học, NXB Đại học Sư phạm Hà Nội, 200 trang, 2008.
- [3] Kwak Ji Yeong. 한국어 교수법의 실제, NXB Trường Đại học Yonsei, Hàn Quốc, 425 trang, 2009.
- [4] Quốc hội. Luật Giáo dục, CHXHCN Việt Nam, Hà Nội, 115 điều, 2019.

- [5] Nguyễn Võ Phương Thanh. Ứng dụng Kahoot vào giảng dạy ngoại ngữ, Kỷ yếu Hội thảo khoa học giảng viên Khoa Đông Phương - HUFLIT, tr. 85-91, TPHCM, 2019.
- [6] Kim Jung Sub, Lee Jeong Hee, Jo Hyeon Yong, Danielle O. Pyun, Yun Se Yun, An Do Yeon, Lee Ju Hee. 경희 한국어 쓰기 1, NXB Hawoo, Hàn Quốc, 119 trang, 2015.
- [7] Nguyễn Văn Cường, Nguyễn Cẩm Thanh. Tương tác trong dạy học và dạy học tương tác, Tạp chí khoa học số 2 ĐHSP Hà Nội, tr. 3-9, Hà Nội, 2015.

APPLYING INFORMATION TECHNOLOGY TO ENHANCING INTERACTION IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Nguyen Vo Phuong Thanh

Faculty of Oriental Languages and Cultures, HUFLIT

thanh.nvp@hufit.edu.vn

ABSTRACT— For foreign languages classes, interactive activities are an essential part and have an impact on learners' ability to use foreign languages. The active participation of learners is not only a necessary condition to create a quality and effective lesson, but also brings many benefits to ensure the success of learners in capacity development with foreign language. Therefore, foreign language teachers need to be creative in syllabus design and create lively and attractive lessons to arouse enthusiasm for learning, encourage and enhance student interaction all time in class. Applying information technology to innovative teaching methods is a trend in the current context. "Learn but play, play but learn" - with certain advantages, Wooclap, Kahoot, Powtoon are useful and suitable information technology tools that teachers can apply in teaching innovation to contribute to improving interaction in classes.

Keyword - Interaction, kahoot, wooclap, powtoon, teach and learn foreign language



Nguyễn Võ Phương Thanh

Thạc sĩ chuyên ngành Văn hóa học

Giảng viên bộ môn tiếng Hàn, Khoa Đông Phương,
Trường Đại học Ngoại ngữ - Tin học TP.HCM (HUFLIT)

Chuyên ngành nghiên cứu: Ngôn ngữ và văn hóa Hàn
Quốc, Ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy