

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ TRONG GIẢNG DẠY TRỰC TUYẾN CÁC MÔN HỌC THUỘC KHỐI KIẾN THỨC NGÀNH QUẢN LÝ THỂ DỤC THỂ THAO (DẪN CHỨNG MÔN KHOA HỌC QUẢN LÝ) TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỂ DỤC THỂ THAO BẮC NINH

PGS.TS. Phạm Việt Hùng¹; ThS. Phạm Việt Đức²

Tóm tắt: Trên cơ sở đánh giá thực trạng ứng dụng công nghệ trong giảng dạy trực tuyến các môn học thuộc khối kiến thức ngành quản lý thể dục thể thao (TDDT) - dẫn chứng môn Khoa học quản lý - tại trường Đại học TDDT Bắc Ninh, chúng tôi tiến hành lựa chọn, ứng dụng và đánh giá hiệu quả một số thiết bị công nghệ phục vụ công tác giảng dạy trực tuyến các môn học thuộc khối kiến thức ngành quản lý TDDT tại trường Đại học TDDT Bắc Ninh.

Từ khóa: Ứng dụng công nghệ, giảng dạy trực tuyến, quản lý thể dục thể thao; trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh..

Summary: Based on an assessment of the current state of technology integration in online teaching for subjects related to sports management knowledge, particularly the Management Science discipline, at Bac Ninh University of Physical Education and Sports, we conducted the selection, application, and evaluation of the effectiveness of various technological tools to support online teaching for subjects within the sports management knowledge domain at Bac Ninh University of Physical Education and Sports.

Keywords: Technology integration, Online teaching, Sports management, Bac Ninh University of Physical Education and Sports.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Qua đánh giá thực trạng sử dụng công nghệ trong dạy học trực tuyến các môn học thuộc khối kiến thức ngành quản lý TDDT cho thấy: các phần mềm và công cụ hỗ trợ dạy học trực tuyến đã phần nào đáp ứng được nhu cầu đặt ra trong bối cảnh dịch Covid19 diễn biến ngày càng phức tạp, song còn hạn chế về chất lượng và sự đa dạng trong hình thức truyền tải dẫn đến học sinh dù hiểu được tầm quan trọng của dạy học trực tuyến nhưng không hứng thú đối với loại hình học tập mới mẻ này. Do đó, việc lựa chọn và ứng dụng một số công nghệ mới trong dạy học trực tuyến sẽ góp phần khắc phục những hạn chế nói trên, đồng thời tạo hứng thú cho người học, nâng cao hiệu quả giờ học online cho sinh viên tham gia học trực tuyến các môn học thuộc khối kiến thức ngành quản lý TDDT tại trường Đại học TDDT Bắc Ninh.

Quá trình nghiên cứu sử dụng các phương pháp sau: Phân tích và tổng hợp tài liệu, phỏng

vấn tọa đàm, quan sát sư phạm, kiểm tra sư phạm và toán học thống kê.

2. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ BÀN LUẬN

2.1. Lựa chọn công nghệ trong giảng dạy trực tuyến.

Trên cơ sở đánh giá thực trạng sử dụng công nghệ trong dạy học trực tuyến các môn thuộc khối kiến thức ngành quản lý TDDT, chúng tôi tiến hành lựa chọn một số trang thiết bị công nghệ phục vụ công tác dạy và học trực tuyến. Để đảm bảo tính khách quan, khoa học và thực tiễn trong quá trình lựa chọn, chúng tôi tiến hành phỏng vấn chuyên gia, giáo viên và sinh viên về mức độ cần thiết các thiết bị được lựa chọn. Nguyên tắc lựa chọn là các phần mềm và thiết bị đạt từ 80% ở mức rất cần thiết và cần thiết. Kết quả được trình bày tại bảng 1.

Qua bảng 1 cho thấy: Đã lựa chọn được các phần mềm và thiết bị công nghệ được sử dụng trong dạy học trực tuyến như: phần mềm Zoom, Microsoft teams, Kahoot; các trang thiết bị hỗ

1. Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh

2. Đại học Huế

Bảng 1. Mức độ cần thiết các thiết bị công nghệ phục vụ giảng dạy trực tuyến (n=35)

TT	Nội dung phỏng vấn	Rất tốt		Tốt		Chưa tốt	
		n	%	n	%	n	%
1	Nội dung môn học GDTC theo nhu cầu	225	93	15	7	0	0
2	Phương pháp giảng dạy của GV	228	95,4	13	5,6	0	0
3	Chất lượng cơ sở vật chất	55	22,9	117	48,8	68	28,3
4	Tự đánh giá mức độ hoàn thành các nhiệm vụ trong giờ học GDTC	198	82,5	31	12,9	11	4,6
5	Tự đánh giá mức độ hoàn thiện các bài tập về nhà (tự tập luyện sau giờ học)	195	81,2	26	10,9	19	7,9

trợ như: thiết bị phát wifi, tai nghe, microphones, webcam...

2.2. Mô tả về phần mềm dạy học trực tuyến Microsoft Teams, Kahoot

Trong giới hạn của đề tài, chúng tôi xin giới thiệu khái quát về phần mềm Microsoft Teams và Kahoot, là hai trong những công cụ hỗ trợ dạy học trực tuyến đặc biệt hiệu quả hiện nay.

2.2.1. Khái quát về Microsoft Teams.

Phần mềm Microsoft teams là một phần của “hệ sinh thái” Microsoft 365, bao gồm Microsoft Word, Excel, Outlook... Microsoft Teams mang đến trải nghiệm học tập và làm việc tại nhà bằng cách xây dựng một văn phòng ảo. Ban đầu, đây là một phần mềm dành riêng cho doanh nghiệp nhưng sau đó, Microsoft đã mang đến phiên bản miễn phí cho tất cả mọi người.

Vậy cụ thể Microsoft team dùng để làm gì? Trên thực tế, người dùng có thể sử dụng phần mềm để gọi video, nhắn tin, tạo phòng họp, chia sẻ dữ liệu... Do tác động của dịch Covid 19, công ty Microsoft đã tiến hành nâng cấp số lượng người tham gia cuộc họp từ 100 lên đến 300 người và gia tăng thời gian sử dụng từ 60 phút thành 24 giờ.

B. Cách sử dụng MS team trên điện thoại và máy tính.

- Thiết lập và tùy chỉnh nhóm của bạn:

Để tạo nhóm, bạn cần chọn Join or create a team. Nơi này sẽ giúp bạn xây dựng nhóm của

mình hoặc khám phá các nhóm khác hiện có. Tiếp theo, bạn phải thực hiện những bước dưới đây:

- Bấm vào Create a team để tạo ra nhóm mới.
- Bạn có thể tự do đặt tên nhóm và bổ sung

thông tin mô tả.

- Nhóm của bạn mặc định là sẽ ở dạng là Private. Do đó, bạn cần thực hiện thao tác thêm người hoặc nhóm mà bạn muốn tham gia.

- Bạn chọn Public để mọi người đều có thể tìm thấy và join vào nhóm.

- Microsoft team cho phép bạn bổ sung người hoặc nhóm. Nếu bạn muốn thêm người từ bên ngoài thì hãy sử dụng địa chỉ email của họ để mời tham gia.

- Sau khi đã thêm thành viên, bạn hãy chọn Add rồi sau đó bấm vào Close để hoàn tất.

C. Quản lý nhóm của bạn.

Hướng dẫn quản lý nhóm: 1. Bên cạnh tên nhóm, bạn chọn vào More options. 2. Chọn vào Manager team để quản lý các thông tin của nhóm. 3. Bạn có thể vào phần Cài đặt và thêm hình ảnh nhóm.

D. Hướng dẫn cộng tác trong các kênh, nhóm.

Nhóm trong MS Teams được thành lập nhằm phục vụ cho dự án, công việc của một số người. Mỗi kênh trong nhóm có thể đại diện cho từng chủ đề. Bạn có thể tiến hành thêm tab ở đầu mỗi liên kết kênh đến các ứng dụng hoặc tệp thông tin mà bạn yêu thích. Để thêm tab, bạn chỉ cần chọn vào dấu cộng (+) bên cạnh những tab có sẵn.

2.2.2. Khái quát về Kahoot

Kahoot – (<https://kahoot.com>) là công cụ hỗ trợ dạy học miễn phí, dùng để thiết kế những bài trắc nghiệm trực tuyến và được sử dụng như một Hệ thống lớp học tương tác. Về bản chất Kahoot là một website ứng dụng trực tuyến, vì vậy nó có thể sử dụng trên mọi thiết bị: laptop, smart-phone, máy tính có kết nối mạng.

Hướng dẫn sử dụng Kahoot! Tạo trắc nghiệm vui

Kahoot là một công cụ dùng để thiết kế những bài trắc nghiệm trực tuyến và có thể hỗ trợ nhiều người chơi một lúc. Trong quá trình sử dụng Kahoot để tổ chức trò chơi, Kahoot sẽ thông báo kết quả trực tuyến để tăng độ hấp dẫn cho phần thi trắc nghiệm.

Tạo lập phòng chơi trắc nghiệm

Bước 1: Truy cập vào trang <https://create.kahoot.it/login>. Tạo tài khoản bằng cách chọn GET MY FREE ACCOUNT hoặc đăng nhập qua Microsoft và Google.

Bước 2: Sau khi đăng nhập xong, màn hình chính sẽ hiện ra. Chọn NewK! Để tạo một bài trắc nghiệm.

Bước 3: Chọn thể loại Kahoot mà bạn muốn tạo. Tại bài hướng dẫn này chúng ta chọn Quiz

- Quiz câu hỏi dạng trắc nghiệm
- Discussion: Thảo luận
- Jumble: Sắp xếp vị trí
- Survey: Khảo sát, thu thập ý kiến

Bước 4: Điền những thông tin cơ bản về bộ trắc nghiệm. Sau đó chọn Ok,Go

Bước 5: Bây giờ chúng ta bắt đầu thêm những câu hỏi. Chọn Add Question.

Bước 6: Điền thông tin của câu hỏi → chọn đáp án đúng

- Question: Nội dung câu hỏi
- Time limit: Giới hạn thời gian
- Answer 1,2,3...: Các phương án trả lời

Bước 7: Chọn Save để lưu phần trắc nghiệm

Bước 8: Chọn Play it để bắt đầu trắc nghiệm

Màn hình sau đó sẽ hiện ra như sau, chọn chế độ chơi mà bạn mong muốn, ở đây chúng ta chọn 1:1 – Classic

- Classic: Kiểu trắc nghiệm 1:1 truyền thống.
- Team mode: Chơi đội nhóm

Bước 9: Website sẽ chuyển hướng đến trang chờ người chơi. Đợi số người chơi đủ, các bạn nhấn START để bắt đầu

Sử dụng Kahoot tham gia phòng chơi trắc nghiệm

Bước 1: Truy cập <https://kahoot.it/>. Nhập mã số phòng chơi

Bước 2: Chọn nick name cho mình rồi nhấn OK,GO!

2.2.3. Ứng dụng và đánh giá hiệu quả công nghệ trong dạy học trực tuyến các môn học thuộc khối kiến thức ngành quản lý TDTT (dẫn chứng môn KHQL).

Nhằm đánh giá hiệu quả ứng dụng công nghệ trong dạy học trực tuyến các môn chuyên ngành quản lý TDTT (dẫn chứng môn KHQL), chúng tôi tiến hành phỏng vấn sinh viên ngành quản lý TDTT về mức độ hài lòng đối với giờ học trực tuyến (môn KHQL). Kết quả được trình bày tại bảng 2.

Qua bảng 2 cho thấy: Hầu hết sinh viên đều hài lòng với các phần mềm và thiết bị hỗ trợ dạy học trực tuyến, đặc biệt có một số công cụ tạo hứng thú cho người học như trò chơi ứng dụng trên Kahoot. Tuy nhiên cũng có một số công cụ còn chưa làm thỏa mãn nhu cầu của người học như thiết bị phát wifi, phần mềm Zoom (do hay bị đẩy ra ngoài phòng học khi đang học), webcam, microphones (tín hiệu truyền tải âm thanh kém). Đây chính là thực tiễn đặt ra để chúng tôi làm căn cứ cải thiện chất lượng dạy học trực tuyến trong thời gian tới.

Nhằm đánh giá khách quan hơn nữa về vai trò của công nghệ trong giảng dạy trực tuyến, chúng tôi tiến hành đánh giá kết quả học tập môn KHQL của sinh viên khóa 57 ngành quản lý TDTT tại trường Đại học TDTT Bắc Ninh. Kết quả được trình bày tại bảng 3.

Qua bảng 3 cho thấy: Tuy số lượng sinh viên khóa 57 không nhiều nhưng kết quả học tập môn KHQL đã phần nào phản ánh được chất lượng giờ học trực tuyến cũng như vai trò của công cụ hỗ trợ giúp (bên cạnh sự nỗ lực của người học trong điều kiện không được học trực tiếp). Đây chính là tiền đề quan trọng để chúng tôi có thể triển khai áp dụng công

Bảng 2. Kết quả đánh giá mức độ hài lòng đối với giờ dạy trực tuyến và các thiết bị công nghệ hỗ trợ (n=13)

STT	Phần mềm, trang thiết bị công nghệ	Mức độ đánh giá					
		Rất hài lòng		Hài lòng		Không hài lòng	
		n	%	n	%	n	%
1	Máy tính PC hoặc Laptop	8	61.54	3	20.08	2	15.38
2	Thiết bị phát WIFI	2	15.38	6	46.15	5	38.46
3	Webcam hoặc camera	3	20.08	5	38.46	5	38.46
4	Zoom cloud Meetings	2	15.38	5	38.46	6	46.15
5	Microsoft Teams	2	15.38	8	61.54	3	20.08
6	Kahoot	3	20.08	6	46.15	4	30.77
7	Tai nghe	2	15.38	8	61.54	3	20.08
8	Microfones	1	7.7	7	53.85	5	38.46

Bảng 3. Kết quả học tập môn KHQL của sinh viên khóa 57 ngành quản lý TDDT (n=5)

Khoa	Kết quả xếp loại									
	Xuất sắc		Giỏi		Khá		Trung bình khá		Trung bình	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Đại học 57 (n=5)	2	40	2	40	1	20	0	0	0	0

nghe nhiều hơn nữa trong dạy học trực tuyến, khắc phục điều kiện học tập khó khăn do dịch bệnh, góp phần nâng cao chất lượng đào tạo của nhà trường.

3. KẾT LUẬN

Trên cơ sở đánh giá thực trạng ứng dụng công nghệ trong dạy và học trực tuyến các môn học thuộc khối kiến thức ngành quản lý TDDT tại trường Đại học TDDT Bắc Ninh (dẫn chứng môn KHQL), chúng tôi lựa chọn và ứng dụng một số phần mềm và thiết bị hỗ trợ dạy học trực tuyến. Bước đầu đánh giá cho thấy sự hài lòng và hứng thú của người học đối với giờ học trực tuyến.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Đỗ Quang Hưng (2020), *Chia sẻ kinh nghiệm ứng dụng công nghệ vào giảng dạy trực tuyến từ thầy cô Hanoi Academy*.
2. Nghị quyết 29 - NQ/TW (2013), *Về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp*

ứng yêu cầu công nghiệp hóa – hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế.

3. Nguyễn Xuân Sinh (1999), *Giáo trình phương pháp NCKH TDDT*, Nxb TDDT, Hà Nội.
4. Thủ tướng Chính phủ (2021), *Chỉ thị số 05/CT-TTg ngày 28/01/2021 về một số biện pháp cấp bách phòng, chống dịch COVID-19*.
5. Nguyễn Đức Văn (2001), *Phương pháp thống kê trong thể dục thể thao*, Nxb TDDT, Hà Nội.

Nguồn bài báo: Bài báo được trích dẫn từ kết quả nghiên cứu đề tài cấp cơ sở: “Ứng dụng công nghệ trong giảng dạy trực tuyến các môn kiến thức ngành quản lý TDDT, trường Đại học TDDT Bắc Ninh (dẫn chứng môn Khoa học quản lý”, bảo vệ năm 2022, chủ nhiệm: PGS.TS. Phạm Việt Hùng

Ngày nhận bài: 26/8/2023; **Ngày duyệt đăng:** 20/9/2023.