

Vận dụng một số phần mềm công nghệ trong dạy học Học phần Mỹ thuật cho sinh viên Khoa Giáo dục Mầm non Trường Cao đẳng Sư phạm Điện Biên

Lê Thị Thuý Hằng*

*Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Cao đẳng Sư phạm Điện Biên

Received: 6/11/2023; Accepted: 16/12/2023; Published: 5/2/2024

Abstract: The rapid development of technology domestically and internationally up to this point has had a direct and strong impact, changing almost all operating methods of every profession in society. With the changing trends of the times, with the Education sector in general and Art teaching in particular, teachers also need to have adaptive teaching methods while enhancing their own values to fulfill the mission of educating and training people to meet the increasing demands of society. and create favorable conditions for students to acquire knowledge and skills of Fine Arts in the direction of harmoniously combining hand drawing with technology application while still retaining the value of Fine Arts activities as a form of art, reflecting the reality of life with artistic images containing the thoughts, emotions and soul of people.

The article introduces a number of software Graphics which can be applied in teaching and learning the Fine Arts module at Dien Bien College of Education. It also outlines the advantages and limitations, and propose some measures for teaching and learning the Fine Arts module in accordance with current reality.

Keywords: Technology software, Fine Arts module, Department of Early Childhood Education

1. Đặt vấn đề

Trong suốt nhiều năm qua, phương thức sáng tác các tác phẩm Mỹ thuật với các thể loại và chất liệu phong phú khác nhau (Hội họa: sơn dầu, sơn mài, lụa, bột màu, phấn màu, thuốc nước, mực nho...; điêu khắc: tượng tròn, phù điêu; đồ họa: tranh khắc gỗ, sơn khắc; hội họa hoành tráng...vv) đều hoàn toàn được thực hiện bằng tay; hầu như không có tác động của máy móc hoặc chậm tiếp nhận những ảnh hưởng công nghệ hiện đại. Phương thức thực hiện trong dạy và học Mỹ thuật cũng chủ yếu là kỹ năng vẽ bằng tay. Người thầy luôn quan tâm trang bị cho học trò những cảm quan, tư duy thẩm mỹ, kỹ năng quan sát và dùng lối vẽ tay để thể hiện cảm xúc của mình về thế giới quan bằng ngôn ngữ tạo hình.

Từ thế kỉ XX, trước tình hình phát triển mạnh của máy móc công nghiệp đã từng bước làm thay đổi mọi hoạt động trong xã hội. Sự ra đời của các thế hệ máy tính, máy ảnh, điện thoại thông minh với nhiều chủng loại được cài đặt tích hợp nhiều phần mềm ứng dụng. Đặc biệt với sự ra đời của công nghệ AI hiện nay, trí tuệ nhân tạo có thể thay thế con người gần như hoàn toàn trong thiết kế và in ấn. Có thể nói công nghệ đã trở thành đối thủ nặng kí của kỹ năng truyền thống “thao tác bằng tay” lâu đời trong các hoạt động sáng tạo Mỹ thuật.

Với ưu điểm vượt trội, chúng ta không thể phủ nhận những lợi ích lớn lao do công nghệ mang lại như thực hiện công việc với tốc độ nhanh, chính xác, mang lại lợi nhuận cao, tiết kiệm tối đa thời gian, tài chính và sức lao động của con người. Tuy nhiên, nếu quá lệ thuộc vào công nghệ mà không quan tâm đến việc trang bị những cảm quan, tư duy thẩm mỹ, kỹ năng quan sát thực tế chắc hẳn các sản phẩm mỹ thuật sẽ thiếu đi dấu ấn hơi thở của cuộc sống, việc dạy học học phần Mỹ thuật là học phần cơ sở trong hệ thống các môn học về Mỹ thuật để SV có thể tổ chức các hoạt động tạo hình cho trẻ Mầm non khi ra trường cũng sẽ dần mất đi chức năng giáo dục thẩm mỹ cho người học.

Chính vì vậy để thích nghi với bối cảnh bùng nổ công nghệ như hiện nay, hoạt động sáng tạo Mỹ thuật nói chung và phương thức dạy học học phần Mỹ thuật nói riêng bên cạnh việc tìm tòi, sáng tạo, đội ngũ nhân lực cũng cần học hỏi để biết cách tận dụng tính năng của máy móc để hoàn thiện, nâng cao giá trị thẩm mỹ cho những sản phẩm mỹ thuật phù hợp với xu thế phát triển của thời đại. Khi đội ngũ nhân lực đạt chuẩn trình độ kiến thức trong chương trình học và được trang bị đủ năng lực sử dụng công nghệ mới có thể buộc máy móc thiết bị trở thành phương tiện phục vụ cho những ý tưởng sáng tạo của mình.

Để góp phần đáp ứng được yêu cầu của vị trí việc làm trong xã hội hiện đại, trong quá trình học Mỹ thuật SV ngành Giáo dục Mầm non cũng cần nghiêm túc rèn luyện, bồi dưỡng những cảm quan, tư duy thẩm mỹ, xúc cảm thẩm mỹ, kỹ năng quan sát thực tế để nâng cao năng lực sáng tạo và cảm thụ nghệ thuật của bản thân, học cách sử dụng công nghệ như một phương tiện phục vụ cho mục đích đúng đắn trong học tập và nghiên cứu.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Giới thiệu một số phần mềm đồ họa có thể ứng dụng trong dạy và học Mỹ thuật tại trường CĐSP Điện Biên

2.1.1. Phần mềm CorelDraw

CorelDraw là phần mềm đồ họa vector được sử dụng phổ biến trong thiết kế đồ họa cho phép sử dụng các công cụ có sẵn để sáng tạo nên những đối tượng vector khác nhau, tạo thành sản phẩm thiết kế. Trong đồ họa vector là việc sử dụng các thuật toán tô màu dựa trên phần giới hạn các đường line để thiết kế hình ảnh, hình vẽ. So với ảnh bitmap thì ảnh hay hình vẽ được tạo nên bởi đồ họa vector cho phép thu phóng dễ dàng mà không làm bị mất đi chất lượng. Các yếu tố này giúp người dùng tạo nên các bản vẽ 2D, 3D ứng dụng trong nhiều lĩnh vực khác nhau như xây dựng, kiến trúc, mỹ thuật, trang trí,...

Ứng dụng phần mềm này để vẽ họa tiết vector cơ bản, tạo ra một kho tư liệu các họa tiết, hình ảnh và lưu theo định dạng PNG phục vụ cho dạy và học học phần Mỹ thuật. Sau khi tạo ra kho dữ liệu họa tiết, hình ảnh lưu bằng đuôi .PNG ta có thể sử dụng để sắp xếp bố cục, thu, phóng... một cách nhanh chóng thành các sản phẩm thiết kế vẽ tranh, vẽ trang trí, vẽ tranh tường... trong chương trình học theo cảm nhận riêng của mỗi người.

2.1.2. Phần mềm Adobe Photoshop

Adobe Photoshop là phần mềm đồ họa làm việc với ảnh bitmap (là dạng hình có màu liên tiếp đã được chuyển thành một loạt những ô vuông nhỏ được gọi là đơn vị pixel). Hiện nay, phần mềm này được các nhà thiết kế, nhiếp ảnh gia chuyên nghiệp cũng như nghiệp dư sử dụng nhiều nhất. Ngoài các tính năng nổi bật như chỉnh sửa đồ họa, biên tập ảnh chuyên nghiệp, Photoshop còn được sử dụng trong các hoạt động như thiết kế trang web, thiết kế bao bì, sản phẩm, vẽ các loại tranh (matte painting và nhiều thể loại khác), vẽ texture cho các chương trình 3D,...

Trong dạy và học học phần Mỹ thuật cũng có thể sử dụng phần mềm này cắt ảnh, phối hình, sửa hình, vẽ màu...nhanh chóng tạo ra nhiều cách bố cục trong, họa tiết, mảng miếng, màu sắc, đường nét

theo từng chủ đề, nội dung khác nhau trong quá trình thực hiện ý tưởng của các bài tập thực hành.

2.2. Biện pháp dạy học Mỹ thuật trong bối cảnh bùng nổ cách mạng công nghệ cho SV hệ Cao đẳng Sư phạm ngành Giáo dục Mầm non trường CĐSP Điện Biên

2.2.1. Tăng cường biện pháp nâng cao thị hiếu thẩm mỹ thông qua phát triển năng lực sáng tạo và khả năng cảm thụ nghệ thuật.

* Đa dạng hoá các phương thức hoạt động sáng tạo.

- Đổi mới trong bài vẽ trang trí: Phát triển các bài trang trí cơ bản thành những sản phẩm trang trí ứng dụng với mục đích làm đẹp đồ dùng, không gian học tập và sinh sống...Hình thức này giúp SV hiểu rõ hơn về vai trò của nghệ thuật trang trí trong cuộc sống, hình thành ý thức và nhu cầu về cái đẹp trong đời sống.

Từ những các bài tập về vẽ trang trí hình vuông, trang trí hình tròn, trang trí đường điem...của cá nhân. Các họa tiết sẽ được sắp xếp theo hệ thống cá nhân lựa chọn, tìm kiếm và sắp xếp một cách nhanh chóng theo chủ đề về thế giới động vật, hoa lá cách điệu, họa tiết vốn cổ dân tộc..., lên đậm nhạt theo tông màu, gam màu theo ý thích rồi lựa chọn phương án tốt nhất để thực hiện mà không mất nhiều thời gian...Hình thức này giúp cho SV rút ngắn được thời gian làm việc mà vẫn được trải nghiệm được nhiều phương án làm bài, lựa chọn phương thức thể hiện.

- Đổi mới hoạt động vẽ tranh: Có thể vận dụng hình thức vẽ theo âm nhạc, vẽ cùng nhau và sáng tác câu chuyện, vẽ biểu cảm bằng cách không nhìn giấy...khơi dậy hứng thú và cảm giác mới lạ trong quá trình học.

- Đổi mới hoạt động xé, cắt dán theo phương pháp xây dựng câu chuyện: Tạo hình các nhân vật, sự vật dạng 2D, mỗi nhân vật, sự vật đều có tên gọi, có tính cách riêng. Sau đó được ghép dán thành bức tranh 2D hoặc sắp đặt trong một không gian có tầng, lớp. Mỗi sản phẩm hoàn thành phải có nội dung hoàn chỉnh về một câu chuyện.

- Đổi mới hoạt động nặn tạo dáng: Có thể tận dụng việc quan sát, tìm hiểu, nghiên cứu các thể, dáng, cử chỉ, điệu bộ và tâm trạng của những con vật, con người khi không có nhiều thời gian trải nghiệm thực tế để khơi dậy hứng thú, cảm nhận và thể hiện sáng tạo trong quá trình học tập.

* Nâng cao khả năng cảm thụ nghệ thuật thông qua tổ chức các chuyên đề trải nghiệm hoạt động mỹ thuật.

- Chuyên đề sáng tạo từ các vật liệu tại địa

phương: Mời nghệ nhân đến nói chuyện, hướng dẫn làm sản phẩm của địa phương. Sau đó lựa chọn các vật liệu có thể sử dụng tại địa phương: Các miếng gỗ, cành cây, lá, hoa khô, quả thông, lõi ống giấy, nắp chai, que đẽ lưỡi, kẹp gỗ, vỏ sò, trai, ốc, đá, sỏi, cát, đất sét... để thực hành, trải nghiệm.

- *Tổ chức hoạt động ngoại khóa quan sát thực tế*: Lựa chọn một số địa điểm tham quan tại địa phương (có các công trình mỹ thuật, có hoạt động sinh hoạt và lao động của con người, phong cảnh...). Trong quá trình quan sát, định hướng quan sát có trọng tâm cho các em (địa điểm ở đâu, có con người hay động vật không? Họ đang làm gì? Như thế nào? Cảnh vật xung quanh có gì? Có nhóm gần nhóm xa không...). Sau mỗi buổi thực tế yêu cầu SV báo cáo thu hoạch bằng hình thức viết hoặc vẽ tùy thuộc vào yêu cầu mỗi lần thực tế.

- *Chuyên đề khám phá tác phẩm mỹ thuật bằng nhiều giác quan*: Quan sát, ghi nhớ các tác phẩm tranh, tượng của các nghệ sĩ và mô tả lại những cảm nhận và liên tưởng của mình về hình ảnh, màu sắc... Sau đó vẽ lại hoặc hóa trang tạo hình thành các nhân vật trong các tác phẩm.

**Xây dựng môi trường hoạt động giàu tính nghệ thuật*: Tạo không gian học tập theo hướng mở: Không gian phòng học, phòng thực hành cần có cách sắp xếp đồ đạc, lựa chọn màu sắc, sạch sẽ, trật tự, được chú ý đến từng chi tiết tạo ra không gian điển hình của hoạt động tạo hình với nhiều vật liệu đa dạng, phong phú kích thích hứng thú sáng tạo khi ở đó. Kết hợp với môi trường giáo dục thẩm mỹ khác như: Câu lạc bộ, xưởng nghệ thuật, ngoài trời, làng nghề, triển lãm, gặp gỡ nghệ sĩ, nghệ nhân, bảo tàng, danh lam thắng cảnh địa phương,...

2.2.2. Ứng dụng công nghệ trong quá trình thu thập dữ liệu hình ảnh và xây dựng ý tưởng thiết kế.

Hiện nay, SV hệ Cao đẳng ngành Giáo dục Mầm non tại trường CĐSP Điện Biên được học học phần cơ sở của Mỹ thuật với tổng thời lượng là 60 tiết với các nhóm kiến thức, kỹ năng khác nhau như: Vẽ hình hoa, vẽ tranh, vẽ trang trí, xé cắt dán và nặn cơ bản. Vì thời gian học khá ít, SV phải hoàn thành tất cả các bài tập trong chương trình hầu như ít được quan sát thực tế và kí họa. Do đó, các em đã gặp không ít khó khăn trong quá trình thực hành bởi sự hạn chế tư duy hình ảnh, vốn biểu tượng nghèo nàn. Đôi khi xảy ra hiện tượng không trả đủ bài hoặc không hoàn thành bài hoặc bài trả đủ nhưng chất lượng chưa được như kì vọng.

Xuất phát từ hiện trạng này, trong quá trình học Mỹ thuật cho phép các em được ứng dụng công nghệ vào giai đoạn thu thập dữ liệu hình ảnh và làm phác thảo nét để rút ngắn thời gian của quá trình thực hành.

Đối với hoạt động quan sát thực tế, do các em ít có thời gian rèn luyện vẽ nên rất khó có khả năng bắt kịp các khoảnh khắc để kí họa nét, kí họa màu. Lúc này máy ảnh và điện thoại thông minh có thể trở thành những trợ thủ hữu hiệu nhất cho các em trong hoạt động này. Sau khi có kho dữ liệu ảnh chụp, yêu cầu các em chép lại (có chọn lọc) để rèn luyện kỹ năng vẽ và tự bồi dưỡng xúc cảm thẩm mỹ đồng thời tạo ra kho học liệu riêng.

Trong quá trình làm phác thảo, cho phép các em ứng dụng một số phần mềm đồ họa (**CorelDraw**, Adobe Photoshop) để hỗ trợ việc xây dựng ý tưởng bằng phác thảo nét. Sử dụng hình ảnh trong kho học liệu cá nhân, bằng các hiệu ứng trong phần mềm chuyên hình ảnh về dạng nét; cắt, ghép các hình ảnh dạng nét thành nhiều bộ cục có nội dung khác nhau theo yêu cầu của chủ đề. Khi đạt được bộ cục như mong muốn, SV thực hiện tìm đậm nhạt và vẽ màu bằng tay. Cách làm này tuy SV không được rèn luyện nhiều về kỹ năng vẽ tay nhưng có thể bù đắp một phần hạn chế vốn biểu tượng, tìm được nhiều hướng giải quyết khác nhau trong xây dựng bộ cục trong thời gian ngắn để có lựa chọn tốt nhất. Trường hợp các em làm phác thảo (kích cỡ nhỏ) bằng cách vẽ tay cũng có thể cho phép các em scan phác thảo phóng hình bằng máy in ra kích cỡ theo yêu cầu của bài tập.

Quá trình này đòi hỏi người thầy phải phải theo sát, định hướng cho SV để các em không đi lệch mục đích là sử dụng công nghệ để hỗ trợ chứ không thay thế hoàn toàn quá trình thực hành.

3. Kết luận

Mỹ thuật được hiểu là hoạt động nhận thức đặc biệt, tạo nên những sản phẩm độc đáo có ý nghĩa xã hội. Đó là những tác phẩm phản ánh hiện thực cuộc sống bằng những hình tượng nghệ thuật. Sự phản ánh này không chỉ đơn giản là sự “sao chụp” một cách máy móc các sự vật; hiện tượng mà được chắt lọc, nhào nặn lại những gì mà người nghệ sĩ cảm thụ được trong nhận thức của mình, chọn ra những gì cơ bản, đặc sắc nhất; tổng hợp lại xây dựng nên hình tượng nghệ thuật. Để thực hiện được quá trình sáng tạo này đòi hỏi người nghệ sĩ phải có khả năng cảm thụ một cách nhạy bén, nhận thức sâu sắc về sự vật; hiện tượng xung quanh, biết chọn lọc một cách tinh tế những gì tinh hoa nhất trong vô vàn biểu tượng để xây dựng nên hình tượng nghệ thuật. Phải nắm được các kỹ năng; kĩ xảo trong hoạt động mỹ thuật để đưa hình tượng trong suy nghĩ của mình vào một dạng thực và phải có một tình yêu lao động để biến những ý đồ tốt đẹp trở thành thực tế.

(Xem tiếp trang 370)

của chatbot, cụ thể hơn là thuật toán xây dựng của Chatbot có ảnh hưởng lớn đến độ chính xác của Chatbot được xây dựng. Từ phân tích, đánh giá về độ chính xác, tốc độ phản hồi của chatbot cho thấy chatbot được xây dựng có hiệu quả cao, độ chính xác hơn 90%. Tuy nhiên, chatbot được xây dựng để hoạt động trong lượng cơ sở dữ liệu nhất định và phản hồi theo dữ liệu đã được xây dựng từ trước, khả năng tự sinh văn bản bị hạn chế. Do đó, Chatbot vẫn được tiếp tục cập nhật, cải thiện.

3. Kết luận

Bài báo đã trình bày một nghiên cứu xây dựng công cụ Chatbot hướng dẫn thủ tục hành chính Khoa học & Công nghệ có khả năng giao tiếp, giải đáp thắc mắc của người hỏi về các thủ tục hành chính Khoa học & Công nghệ. Kết quả nghiên cứu đã xây dựng được Chatbot có hiệu suất cao và có khả năng ứng dụng được trong thực tế nhằm nâng cao hiệu quả công tác Khoa học & Công nghệ. Trong tương lai chatbot có thể phát triển thành trợ lý ảo, có khả năng giao tiếp tự nhiên với con người và thay thế hoàn toàn con người trong việc hướng dẫn các loại thủ tục hành chính, cung cấp thông tin cho người dùng về các công trình nghiên cứu khoa học.

Tài liệu tham khảo

1. O. Trofymenko , Y. Prokop , N. Loginova and A. Zadereyko, Taxonomy of Chatbots, International Scientific And Practical conference, Odesa, Ukraine 09/2021.

2. Cigdem Akkays, Helmut Kremer, Potential Use of Digital Assistants by Governments for Citizen Services: The Case of Germany.

3. Mgr. Tomáš ZEMČÍK, A Brief History of Chatbots, Department of Social Sciences, VŠB - Technical University of Ostrava, Czech republic (2019)

4. Richard Michael Dreyling III, Tanel Tammet and Ingrid Pappel, Artificial Intelligence Use in e-Government Services: A Systematic Interdisciplinary Literature Review (2022), https://doi.org/10.1007/978-981-19-8069-5_37

5. Vu-Thuan Doan, Quoc-Truong Truong, Duc-Vu Nguyen, Vinh-Tiep Nguyen, and Thuy-Ngan Nguyen Luu, Efficient Finetuning Large Language Models For Vietnamese Chatbot, arXiv:2309.04646 [cs.CL] 09 September 2023, <https://doi.org/10.48550/arXiv.2309.04646>.

6. Edward Hu*, Yelong Shen*, Phillip Wallis, Zeyuan Allen-Zhu, Yuanzhi Li, Shean Wang, Lu Wang, Weizhu Chen, LORA: LOW-RANK ADAPTATION OF LARGE LANGUAGE MODELS, arXiv:2106.09685v2 [cs.CL] 16 Oct 2021;

7. DopikAI Joint Stock Company, ViGPT™: Large Language Model for Vietnamese Chatbot;

8. Nguyễn Thiện Nhơn, Phạm Văn Hiến, Nghiên cứu sự phát triển của Chatbot 10 năm trở lại đây, Tạp chí Khoa học và kinh tế phát triển số 12 – 2021.

Vận dụng một số phần mềm công nghệ... (tiếp theo trang 243)

Chính vì thế các tác phẩm của người nghệ sĩ luôn thấm đẫm cảm xúc, có thể làm lay động trái tim của con người.

Với SV chuyên ngành Giáo dục Mầm non thì học phần Mĩ thuật còn là học phần cơ sở để bồi đắp kiến thức cho các em bước vào những học phần tiếp theo để sau khi hoàn thành chương trình các em có thể hướng dẫn, tổ chức các hoạt động tạo hình cho trẻ ở trường Mầm non, là những người sẽ bồi đắp kiến thức, phát triển quá trình cảm thụ và sáng tạo nghệ thuật cho trẻ Mầm non sau khi ra trường.

Hiện nay với xu thế phát triển của thời đại, người ta đã thay thế một số công đoạn, hoặc hoàn toàn trong quá trình sáng tạo mĩ thuật bằng máy móc công nghệ bởi tính năng vượt trội: Nhanh, chính xác, kinh tế. Nhưng những sản phẩm do công nghệ thực hiện theo phương thức mô phỏng, sao chép chính xác từ: bố cục, hình hài, đường nét, hình khối, màu sắc,

ánh sáng, nhịp điệu, bút pháp... hết như những tác phẩm đã có hoặc đúng như hiện thực khách quan. Đó cũng chỉ là những sản phẩm của công nghệ, máy móc thiếu vắng hoàn toàn cảm xúc của con người, và chắc chắn không thể so sánh được với những giá trị độc đáo từ xúc cảm thẩm mĩ do chính con người thể hiện.

Tài liệu tham khảo

1. Đỗ Mạnh Cường, “Giáo trình ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học”, Nxb Đại học Quốc gia thành phố Hồ Chí Minh; 2007

2. Ngô Bá Công, “Giáo trình Mĩ thuật cơ bản”; Nxb Đại học Sư phạm; 2011

3. Triệu Thế Hùng, “Ứng dụng tin học trong dạy học trang trí Mĩ thuật”, Nxb Đại học Sư phạm Hà Nội; 2013

4. Lê Thanh Thủy, “Phương pháp tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ mầm non”; Nxb Đại học Sư phạm; 2008