

# Vận dụng phần mềm ActivInspire vào thiết kế trò chơi nâng cao hiệu quả giảng dạy mô đun “kỹ năng giao tiếp”

Phan Hoài Loan\*; Lê Thị Thơ\*\*; Đào Minh Mẫn\*, Nguyễn Thị Trúc Linh\*

\*ThS. Trường Cao đẳng nghề Cần Thơ

\*\*TS. Trường Cao đẳng nghề Cần Thơ;

**Abstract:** *Innovating teaching methods is one of the criteria to improve the quality of training in general and improve teaching effectiveness for each module and subject in particular. With the current scientific, technical and technological development, the application of information technology software in teaching is one of the necessary factors to achieve the desired training effectiveness; at the same time, it also meets the requirements for evaluating training quality according to the output standards of the educational facilities. “Communication skills” is one of the modules that helps students gain knowledge, skills and attitudes about the content and aspects of communication in social life in general and the future working environment in particular for students. To help students absorb lessons more easily, increase attraction, and promote dynamism and creative intelligence for students in this module, combining teaching and games in the teaching process has become very necessary points nowadays. In this article, the authors analyze and include a number of games designed with ActivInspire software, to create excitement and develop creative thinking for learners.*

**Keywords:** *Teaching methods; IT applications; creative thinking.*

## 1. Đặt vấn đề

Với sự phát triển nhanh và mạnh mẽ trong các lĩnh vực khoa học và công nghệ của thế kỷ XXI nước ta đang đứng trước những cơ hội và thách thức to lớn để thực hiện thành công sự nghiệp công nghiệp hóa, hiện đại hóa đất nước. Đảng và Nhà nước đã khẳng định “Giáo dục, đào tạo là quốc sách hàng đầu”, là sự nghiệp của Đảng, Nhà nước và toàn dân. Việc nâng cao chất lượng trong đào tạo, đặc biệt là đào tạo nghề nghiệp có tầm quan trọng rất lớn trong giai đoạn phát triển hiện nay. Các phương pháp dạy học mới lấy người học làm trung tâm đang được đầu tư phát triển trong các cơ sở giáo dục nghề nghiệp, trong đó ứng dụng công nghệ thông tin, vận dụng các phần mềm hỗ trợ trong giảng dạy, tăng cường khả năng tư duy sáng tạo, tạo hứng thú cho người học được các GV áp dụng vào quá trình giảng dạy của cá nhân. Trong các phần mềm ứng dụng, phần mềm ActivInspire là một phần mềm hỗ trợ dạy học tương tác, góp phần nâng cao hiệu quả giảng dạy, đặc biệt đối tượng là HSSV (học sinh sinh viên) các cơ sở giáo dục nghề nghiệp.

## 2. Nội dung nghiên cứu

### 2.1. Giới thiệu tổng quan về phần mềm activInspire

Phần mềm ActivInspire là một phần mềm hỗ trợ dạy học tương tác của tập đoàn Giáo dục quốc tế Promethean (Vương quốc Anh). Phần mềm ActivInspire đã đạt 2 giải thưởng Worlddidac cho sản

phẩm giáo dục tốt nhất. Đặc biệt, chương trình đã được Việt hóa hoàn toàn giúp giáo viên Việt Nam có thể dễ dàng tiếp cận công nghệ giáo dục này. Nó tích hợp toàn diện những tính năng cộng gộp mà những phần mềm trước đó chưa có như thiết bị ghi âm thanh, ghi màn hình, máy ảnh, bộ hiển thị, đèn chiếu điểm,..., có các trình duyệt linh hoạt như trình duyệt trang, tài nguyên, đối tượng, ghi chú, thuộc tính,...

Phần mềm ActivInspire hỗ trợ:

- Chế độ người dùng đôi và cảm ứng đa khả năng cùng với các công cụ tương tác thúc đẩy sự hợp tác và tham gia vào bài học của cả lớp hoặc nhóm nhỏ.

- Tích hợp gần 90,000 tài nguyên và bài học trên Promethean Planet giúp GV khởi đầu tốt đẹp vào việc tạo ra các ý tưởng sư phạm hay về bài giảng tương tác (người học tham gia bài học).

- Tích hợp với các hệ thống phản hồi của Promethean tạo điều kiện cho người học tham gia liên tục và đánh giá trong thời gian thực.

Phần mềm ActivInspire có nhiều tính năng hay, giúp GV chủ động và linh hoạt hơn trong quá trình giảng dạy, giúp tạo thêm nhiều hoạt động cho người học một cách dễ dàng, làm khơi dậy niềm đam mê và sáng tạo cho giáo viên và HSSV.

### 2.2. Thiết kế kịch bản sư phạm

- Lựa chọn bài dạy phù hợp với các hoạt động tương tác. Bài dạy tương tác tốt nhất nhất thiết phải là bài dạy với thật nhiều hình ảnh, âm thanh và hoạt

động tương tác, mà là những bài dạy với các hoạt động dạy học đáp ứng tốt nhất mục tiêu được đề ra.

- Tìm kiếm và tận dụng các nguồn tài nguyên liên quan đến bài dạy trên Promethean Planet hay mạng internet.

- Phác thảo ý tưởng thiết kế ra giấy.

- Tìm kiếm và tập hợp các nguồn tài nguyên liên quan chuẩn bị cho hoạt động thiết kế.

### 2.3. Cách thực hiện bài giảng và một số trò chơi

#### 2.3.1. Trò chơi lật tìm hình đúng:

- *Kịch bản sư phạm:* Giáo viên sử dụng trò chơi này nhằm mục đích giảng dạy và cho HSSV nắm vững hơn về tháp nhu cầu của Maslow: bao gồm lật tìm các cặp hình giống nhau, các định nghĩa cơ bản về các nhu cầu theo Maslow.

- *Hiệu ứng sử dụng:* chức năng design, hidden và các chức năng cơ bản như: chèn hình ảnh, chèn âm thanh, cắt dán hình ảnh, sắp xếp các lớp hình ảnh, tạo nhóm...



- *Giao diện chương trình:*

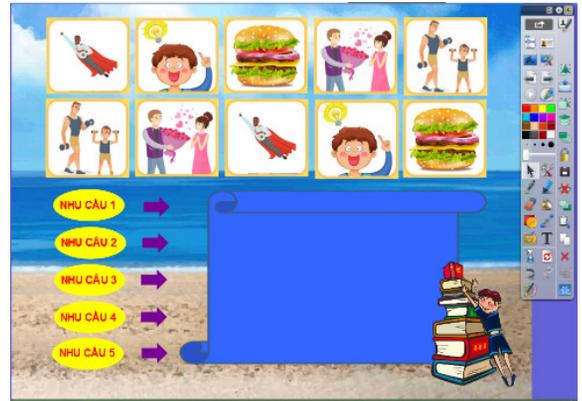
- *Tóm tắt cách thực hiện:* Tạo trang nền, kẻ khung bằng công cụ Shape (Insert – Shape) kẻ tổng cộng 10 ô vuông và thêm số từ 1 -10.



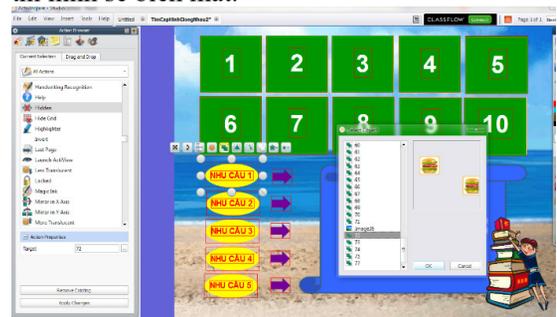
Chèn các cặp hình vào các ô màu xanh lá.



Tiếp theo chèn hình và chữ cho mục bài giảng chi tiết phía bên dưới



Sử dụng công cụ Hidden trên thanh công cụ Action Browser để thực hiện chức năng ẩn hiện cho từng ô. Khi nhấn vào ô màu xanh lá hay màu vàng hình hay chữ sẽ xuất hiện. Khi nhấn vào ô màu vàng thì hình sẽ biến mất.



#### 2.3.2 Trò chơi ô chữ

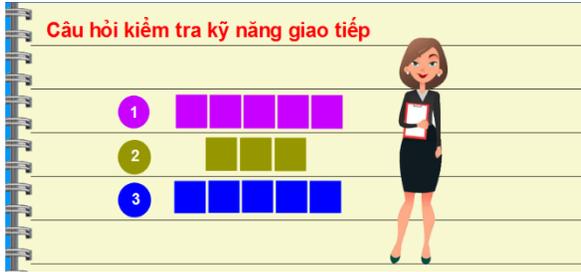
- *Kịch bản sư phạm:* Sử dụng trò chơi này nhằm mục đích giảng dạy và cho HSSV kiểm tra trắc nghiệm các câu hỏi về kỹ năng giao tiếp.

- *Hiệu ứng sử dụng:* chức năng design, hidden và các chức năng cơ bản như: chèn hình ảnh, chèn âm thanh, cắt dán hình ảnh, sắp xếp các lớp hình ảnh, tạo nhóm...



*Giao diện chương trình:*

- *Tóm tắt cách thực hiện:* Tạo trang nền, kẻ khung bằng công cụ Shape (Insert – Shape) kẻ hình tròn, và các ô vuông và chèn hình nền, như ảnh sau:



Tiếp theo chèn chữ và sử dụng công cụ Hidden trên thanh công cụ Action Browser để thực hiện chức năng ẩn hiện cho từng ô vuông và hình tròn. Khi nhấp vào hình tròn sẽ hiện ra các câu hỏi và nhấp vào các ô vuông sẽ hiện ra câu trả lời



### 2.3.3 Bài giảng hộp quà và trò chơi kéo thả:

- **Kịch bản sư phạm:** Sử dụng công cụ thùng chứa để thực hiện soạn bài giảng và trò chơi dạng chọn các đối tượng phù hợp với yêu cầu giáo viên có thể tự thiết kế những bức tranh, khung, hay các thùng chứa để học sinh chọn các đáp án thích hợp kéo thả vào đúng nơi yêu cầu. Nếu đáp án nào đúng lời chú thích, hình ảnh sẽ được giữ lại, nếu đáp án nào sai thì lời chú thích, hình ảnh đó sẽ tự trở lại vị trí ban đầu.

- **Hiệu ứng sử dụng:** chức năng design, grid, hidden, lock, container và các chức năng cơ bản như: chèn hình ảnh, chèn âm thanh, cắt dán hình ảnh, sắp xếp các lớp hình ảnh, tạo nhóm...

- **Giao diện chương trình:**

➤ **Bài giảng**

#### CÁC YẾU TỐ TÂM LÝ

- Tinh cảm**
- Tri thức**
- Nhu cầu**
- Niềm tin**



### ➤ **Trò chơi**

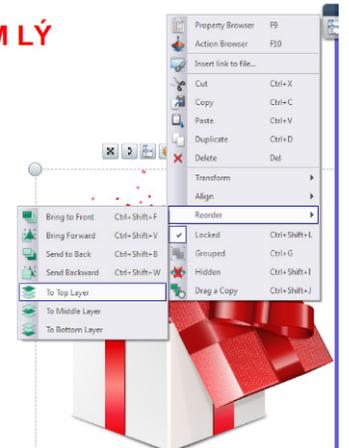


❖ **Tóm tắt cách thực hiện:**

Lựa chọn hình từ internet và thực hiện chèn hình, kẻ các ô vuông, chèn chữ...

#### CÁC YẾU TỐ TÂM LÝ

- Tinh cảm**
- Tri thức**
- Nhu cầu**
- Niềm tin**



☞ **Đối với bài giảng:**

Sử dụng chức năng Reorder – To top layer và chức năng lock cho hình hộp quà. Sử dụng chức năng group đối với các hình icon và chữ. Sau đó đưa các hình này giấu vào phía sau hình hộp quà. Khi giảng bài GV sẽ bấm vào hình hộp quà và kéo thả các group chữ đã được giấu phía sau hộp quà.

☞ **Đối với trò chơi:**

Sau khi chèn hình, chữ và thực hiện group các nhóm đối tượng và sử dụng chuột phải kéo chọn tất cả các đối tượng. Chọn True tại mục Property Browser – Container – Return if not contained.

Chúng ta thực hiện tạo 2 nhóm gồm:

Đối tượng chứa: là 4 thùng chứa hình chữ nhật. Nhấp chuột vào từng thùng chứa chọn key words tại mục Property Browser – Container – Can Contain, nhập key word vào ô Contain word.

(Xem tiếp trang 45)

b. *Tìm hiểu kỹ các bài hội thoại mẫu*: GV có thể giúp SV phát triển kỹ năng nói của SV thông qua việc làm cho SV để ý tới các bài hội thoại mẫu liên quan đến các tình huống giao tiếp khác nhau. Vì thế, khi gặp các tình huống tương tự SV có thể đoán được nội dung sẽ nghe và cách đáp lại như thế nào.

2.4.4. *Tổ chức thường xuyên các hoạt động ngoài lớp học nhằm nâng cao KNGT TA cho SV.*

Thành lập và tăng cường hoạt động của câu lạc bộ tiếng Anh trong nhà trường nhằm giúp SV có cơ hội thực hành kỹ năng giao tiếp, có thêm cơ hội mở rộng các mối quan hệ, gặp gỡ, trao đổi và học hỏi kinh nghiệm từ những thành viên khác thông qua việc trao đổi ý kiến về một đề tài được thiết kế với nội dung linh hoạt và gần gũi với thực tế.

### 3. Kết luận

Việc nâng cao năng lực tiếng Anh cho SV nhằm tăng cường khả năng sử dụng ngoại ngữ trong giao tiếp, trong thực tiễn công tác sau này là hết sức cần thiết. Điều này đòi hỏi sự nỗ lực không ngừng từ chính bản thân SV cùng sự hỗ trợ, hướng dẫn chu đáo, tận tình của cán bộ giảng viên. Hi vọng với

những cố gắng đồng hành của SV và GV, năng lực giao tiếp tiếng Anh của SV sẽ ngày được cải thiện để SV ra trường sẽ gây ấn tượng với nhà tuyển dụng không chỉ bởi những kiến thức chuyên môn vững vàng mà còn bởi khả năng giao tiếp tiếng Anh thông thạo.

### Tài liệu tham khảo

[1]. Anh, L. M. (2017). *Một số chiến lược nâng cao kỹ năng nói cho sinh viên không chuyên tiếng Anh*. <http://huc.edu.vn/mot-so-chien-luoc-nang-cao-ky-nang-noi-cho-sinh-vien-khong-chuyen-tieng-anh-5023-vi.htm>

[2]. Khai, Đ & Minh, P. (2017). *Kỹ năng nói, giao tiếp tiếng Anh: Nỗi lo và yêu cầu bức thiết*. <https://giaoducthoidai.vn/giao-duc/nang-cao-ky-nang-noi-giao-tiep-tieng-anh-noi-lo-va-yeu-cau-buc-thiet-3664857-b.html>

[3]. Littlewood, W. (2007). *Communicative Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

[4]. Rickheit, G., & Strohner, H. (2008). *Handbook of Communication Competence*. Germany.

## Vận dụng phần mềm ActivInspire..... (tiếp theo trang 10)

Đối tượng được chứa: nhấp chuột vào từng đối tượng được chứa trong thùng chứa thứ nhất, chọn Property Browsers, Identification, đánh key words tương ứng với số đã chọn ở thùng chứa trên. Ví dụ, key words của thùng chứa thứ nhất là số “tt”, thì đánh key words cho các đối tượng được chứa là số “tt”. Thiết lập thuộc tính trong bảng theo hình dưới đây:

### 3. Kết luận

Việc ứng dụng bảng tương tác vào giảng dạy thực sự mang lại những hiệu quả nhất định. Những bài giảng bằng phần mềm ActivInspire trên bảng tương tác đã mang lại một môi trường học tập năng động với những hình ảnh, đoạn phim minh họa sống động... giúp lớp học sôi nổi hơn, HSSV tập trung hơn vào bài giảng và giúp gia tăng động cơ học tập của người học. Mỗi bài giảng trên bảng tương tác đem đến cho HSSV những kiến thức hết sức sinh động, trực quan, dễ hiểu, nhớ lâu, tạo ấn tượng mạnh, làm cho HSSV hào hứng hơn khi tham gia học tập bởi nó tạo ra sự tương tác đa chiều, chặt chẽ giữa người dạy, người học và bài giảng, đồng thời tạo ra môi trường học tập thân thiện, tích cực, phát huy tối đa sự sáng tạo của GV và HSSV, giúp các em chủ động, tích cực hơn

trong việc tiếp nhận kiến thức, qua đó yêu thích bộ môn hơn.

Việc ứng dụng phần mềm ActivInspire vào công tác giảng dạy ban đầu là một bài toán khó với các GV, để ứng dụng thành thạo vào công tác giảng dạy, bản thân người giáo viên phải có một số vốn kỹ năng về vi tính giúp cho việc soạn thảo, lấy tư liệu, hoặc thiết kế được dễ dàng. Để ứng dụng phần mềm ActivInspire được hiệu quả chúng tôi xin đề xuất: Các cấp lãnh đạo nhà trường tạo điều kiện để cán bộ, GV được bồi dưỡng tập huấn kiến thức về ứng dụng phần mềm ActivInspire, khuyến khích GV thiết kế bài giảng và trò chơi để tăng tính hấp dẫn, tư duy sáng tạo cho HSSV nhà trường.

### Tài liệu tham khảo

1. Vun đắp nhân tài Việt (2010), *Giáo trình hướng dẫn phần mềm Activinspire*, TP.HCM.

2. Vun đắp nhân tài Việt (2010), *Giáo trình hướng dẫn sử dụng bảng tương tác activboard phần mềm Activinspire*, TP.HCM.

3. <https://nslide.com/giao-an/giao-trinh-activinspirestudio.ykbsvq.html#Download>

<http://baigiangtuongtac.com/phan-mem-activinspire/>