Journal of educational equipment: Education management, Volume 1, Issue 314(June 2024)
ISSN 1859 - 0810

Ứng dụng bánh xe sư phạm vào thiết kế bài giảng trong các giờ học tiếng Anh

Nguyễn Thị Thương*

** Học viện An ninh nhân dân*

Received: 16/04/2024; Accepted: 26/04/2024; Published: 15/5/2024

Abstract: *With recent advances in technology, the new generation of students are able to process information at a rapid pace, prefer graphics to traditional text, and enjoy using technology and social networking. As educators, we can equip students with necessary academic skills delivered via the avenue of technology. Padagogy Wheel serves as an efficient tool to help teachers integrate technology in their pedagogical practice. This article provides readers with deeper insight into the Padagogy Wheel and ways to effectively apply the Padagogy Wheel in the ELT classroom.*

Keywords**:** *Padagogy Wheel, teaching English, ELT classroom*

1. Đặt vấn đề

"Luôn có sẵn một ứng dụng nào đó cho bất cứ nhiệm vụ nào" là một tuyên bố của tập đoàn nổi tiếng Apple khiến chúng ta biết rằng có vô số ứng dụng dành cho máy tính và thiết bị di động người dùng có thể tiếp cận được thông qua các cửa hàng trực tuyến. Đối với giảng dạy cũng vậy, có rất nhiều ứng dụng có sẵn khiến cho giảng viên đôi lúc sẽ băn khoăn liệu họ đã chọn ứng dụng phù hợp cho bài học của mình hay không (Andrade, 2014).

Do vậy, bánh xe sư phạm (Padagogy Wheel) được thiết kế để giúp các nhà giáo dục xem xét cách sinh viên có thể sử dụng các ứng dụng di động cũng như hướng dẫn giảng viên lựa chọn một nhóm các công cụ khả thi phù hợp với yêu cầu giảng dạy. Bánh xe sư phạm khuyến khích giảng viên bắt đầu với kết quả khóa học, tự đặt câu hỏi dựa trên kết quả đó và đưa ra các lựa chọn ứng dụng để giảng viên cân nhắc sử dụng.

2. Nội dung nghiên cứu

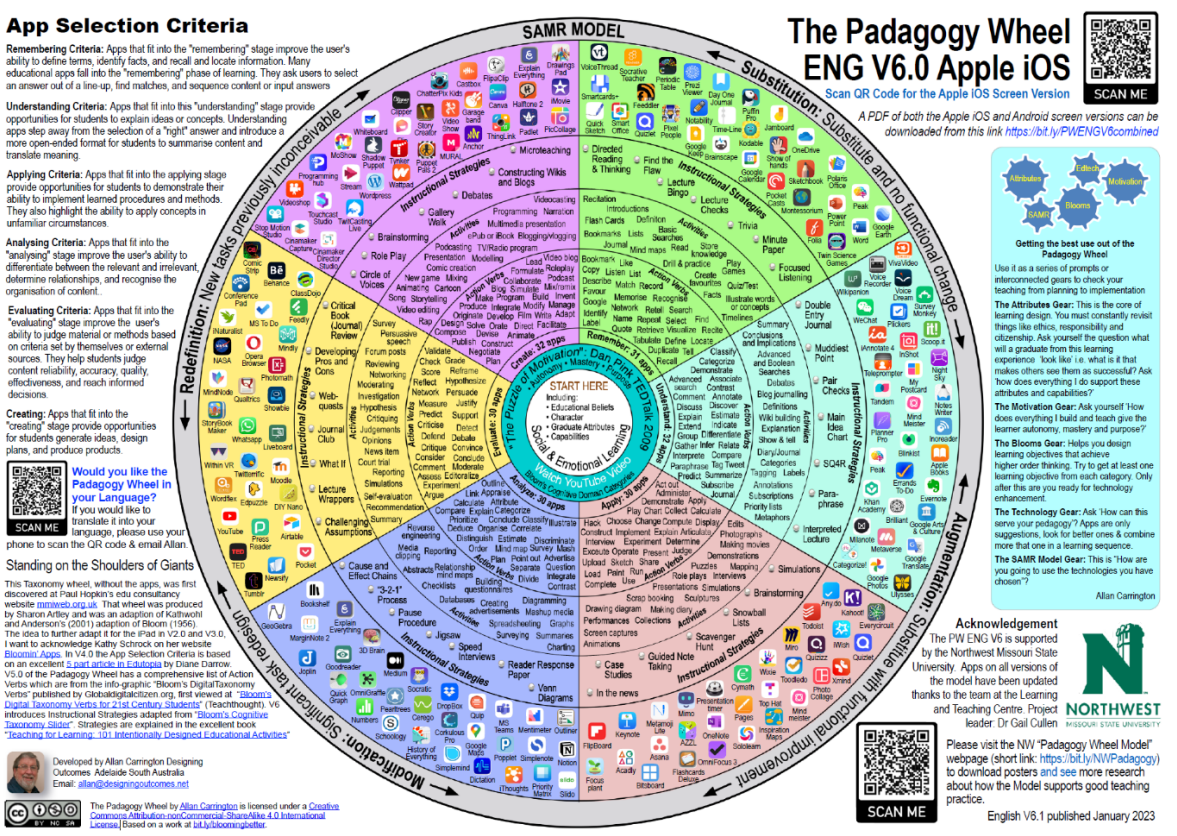
2.1. Bánh xe sư phạm

Bánh xe sư phạm là ý tưởng của tác giả Allan Carington. Ông đã có 10 năm kinh nghiệm làm việc tại Đại học Adelaide và có xuất phát điểm từ ngành in ấn, xuất bản và tiếp thị. Bánh xe sư phạm được thiết kế giúp giảng viên hoặc chuyên gia thiết kế khóa học vạch ra lộ trình sử dụng các ứng dụng với mục đích rõ ràng, có hệ thống và đạt hiệu quả cao. Trong kỷ nguyên giáo dục 4.0, việc ứng dụng bánh xe sư phạm là một quá trình, bao gồm sự kết hợp các tính năng của ứng dụng song song với quá trình chuyển đổi phương thức học tập từ truyền thống sang hiện đại, tạo động lực học tập, phát triển tư duy và đạt hiệu quả học tập lâu dài.

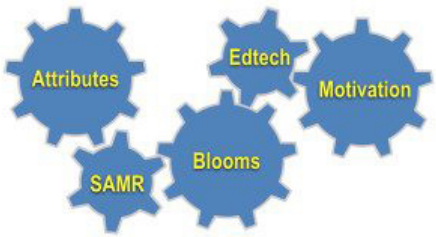
Bánh xe sư phạm không phải là một khái niệm hoàn toàn mới, mà là sự tổng hợp của nhiều ứng dụng nhằm hỗ trợ cho hoạt động thiết kế bài giảng và triển khai bài giảng của giáo viên ở trên lớp như xây dựng và phát triển chương trình đào tạo, viết mục tiêu khóa học và thiết kế các hoạt động học tập trên lớp. Nguyên tắc khi sử dụng bánh xe sư phạm đó là chương trình giảng dạy định hướng cho việc sử dụng các ứng dụng học tập, tùy từng chương trình và mục tiêu giảng dạy mà giảng viên sử dụng ứng dụng cho phù hợp và hiệu quả. Bánh xe sư phạm gồm 5 thành phần được tổng hợp thành một sơ đồ đầy đủ và có hệ thống. Trong bánh xe này, các ứng dụng được kết hợp chặt chẽ với các mục tiêu của học phần khóa học đề ra.

Nhìn vào hình ảnh bánh xe sư phạm phía dưới có thể thấy trung tâm vòng tròn là phần Năng lực cần đạt của sinh viên tốt nghiệp (Graduates Attributes and Capabilities), tiếp đến là động lực học tập (Motivation) với ba cấp độ khác nhau: Tính tự chủ (Autonomy), Sự làm chủ bản thân (Mastery) và Mục đích (Purpose).

Sáu cấp độ theo thang tư duy Bloom được trình bày ở vòng tiếp theo cùng các động từ mô tả năng lực và các hoạt động tương ứng. Vòng ngoài cùng là ví dụ về các công cụ và ứng dụng công nghệ có thể được sử dụng cho từng cấp độ tích hợp nhận thức và công nghệ theo bốn cấp độ tích hợp công nghệ theo mô hình SAMR.



Hình 2.1: Bánh xe sư phạm phiên bản V6.0



Hình 2.2: Các thành phần của Bánh xe sư phạm

2.2. Cách khai thác bánh xe sư phạm hiệu quả

Bánh xe sư phạm được thiết kế nhằm hỗ trợ giảng viên cân nhắc việc sử dụng các ứng dụng nhằm hỗ trợ quá trình giảng dạy. Giảng viên có thể bắt đầu bằng việc xác định mục tiêu khóa học và từ mục tiêu đó vận dụng cùng lúc nhiều ứng dụng khác nhau cho cùng một hoạt động.

Bước 1: Xác định mục tiêu khóa học

Bước 2: Đối chiếu mục tiêu khóa học với thang đo Bloom, từ đó biết được mục tiêu của khóa học là sinh viên có thể:

- ghi nhớ kiến thức
- cố để hiểu nội dung kiến thức
- áp dụng những kiến thức đã học để tái xây dựng và biểu đạt kiến thức
- phân tích kiến thức để rút ra kết luận
- đánh giá kiến thức
- sáng tạo một dự án từ kiến thức thu nhận được

Bước 3: Lựa chọn một hoặc hai thuật ngữ từ phần các động từ nhận thức tương ứng với thuật ngữ của thang đo Bloom

Bước 4: Lựa chọn một hoạt động trong phần Activity

Bước 5: Lựa chọn một ứng dụng trong ô tương ứng

Bước 6: Nghiên cứu cách sử dụng ứng dụng. Sau khi sử dụng ứng dụng điện thoại đó trên lớp, giảng viên tiến hành đánh giá xem liệu việc áp dụng ứng dụng trong bánh xe sư phạm có hiệu quả hay không? Nếu có, giảng viên cần điều chỉnh các hoạt động trên lớp như thế nào để bài giảng hấp dẫn và đạt hiệu quả cao hơn. Ngoài ra, giảng viên có thể cân nhắc việc chia sẻ ứng dụng này với đồng nghiệp trong đơn vị giảng dạy để nhận được cái nhìn tổng thể hơn. Khi sinh viên đã sử dụng nhuần nhuyễn ứng dụng điện thoại này, giảng viên có thể cân nhắc việc vận dụng

nó cho các học phần khác nhau trong năm học.

Dưới đây là một ví dụ cho việc áp dụng ứng dụng vào lớp học tiếng Anh. Trình tự thực hiện như sau:

- Xác định mục tiêu giờ học: tìm ra một cách khác thường (find an unusual way) để dạy các khái niệm khoa học cho sinh viên
- Tham khảo miền "Tạo" (Create) của bánh xe sư phạm
- Chọn một hoạt động đi kèm "kể chuyện" (storytelling)
- Hướng dẫn học sinh sử dụng một ứng dụng để đạt được mục tiêu này (Toontastic)
- Chọn các ứng dụng bổ sung để thực hành thêm (Screenchomp, Aurasma, v.v.)

Hình 2.3. Ví dụ ứng dụng bánh xe sư phạm vào thiết kế bài giảng

2.3. Một số lưu ý khi ứng dụng bánh xe sư phạm vào thiết kế bài giảng trong các giờ học tiếng Anh

Sử dụng công cụ số trong giảng dạy không có nghĩa là quá trình dạy học luôn suôn sẻ. (Karsenti & Fievez, 2013). Khi sử dụng các ứng dụng trong quá trình giảng dạy, một vấn đề giảng viên thường gặp đó là Internet có thể làm mất tập trung và ảnh hưởng đến hiệu suất học tập của học sinh, sinh viên. Điều này dẫn đến việc học sinh, sinh viên gặp khó khăn trong việc hoàn thành bài tập, nắm bắt kiến thức, và đạt được kết quả học tập tốt. Do đó, trong quá trình thiết kế bài giảng, giảng viên cần ưu hóa việc sử dụng các ứng dụng và giảm thiểu sự xao nhãng của sinh viên khi sử dụng Internet.

Hơn nữa, giảng viên cần cải tiến công nghệ phục vụ cho phương pháp sư phạm của mình bằng cách áp dụng các tiêu chí lựa chọn ứng dụng. Bánh xe sư phạm chỉ đề xuất các ứng dụng có thể hỗ trợ mục tiêu và hoạt động học tập tại một thời điểm nhất định và liên tục cần được liên tục cập nhật. Giảng viên cũng nên nghĩ đến việc tùy chỉnh trong khi soạn giáo án để cân nhắc xem có ứng dụng hoặc công cụ nào tốt hơn cho công việc nâng cao phương pháp sư phạm đã đặt ra từ đầu khóa học hay không.

3. Kết luận

Ứng dụng bánh xe sư phạm là một bước tiến mới nhằm chuyển sự tập trung từ các ứng dụng riêng lẻ sang cách có thể tích hợp chúng một cách hiệu quả vào phương pháp giảng dạy tiếng Anh. Việc áp dụng bánh xe sư phạm không chỉ đơn thuần là sử dụng các ứng dụng mà còn là năng lực của giảng viên khi nắm được cách sử dụng các ứng dụng và tối ưu hóa các ứng dụng đó cho từng bài học cụ thể, từng lớp học cụ thể. Khi giảng viên đã nắm được các nguyên tắc cốt lõi của bánh xe sư phạm và tìm hiểu các phương pháp thực tế để tích hợp các ứng dụng phù hợp, đây sẽ là một công cụ hữu ích, giúp giảm bớt thời gian soạn giáo án, tạo hứng thú cho sinh viên trong mỗi giờ học cũng như khơi dậy sự sáng tạo và trang bị cho giảng viên những chiến lược thực tế để cải thiện chất lượng bài giảng trong từng tiết học.

Tài liệu tham khảo

1. Andrade, M. d. (2014). Role of Technology in Supporting English Language Learners in Today's Classrooms. Ontario: Department of Curriculum, Teaching and Learning, Ontario Institute for Studies in Education of the University of Toronto.

2. Cairns, L. and Malloch, M. (2011), "Theories of work, place and learning: new directions", in Malloch, M., Cairns, L., Evans, K. and O'Connor, B.N. (Eds), The Sage Handbook of Workplace Learning, Sage Publications Ltd, Los Angeles, CA, pp. 3-16.

3. Carrington, A. (2016). Professional development: The pedagogy wheel: It is not about the apps, it is about the pedagogy. *Education Technology Solutions*. https://educationtechnologysolutions.com/2016/06/padagogy-wheel/

4. Pink, D. H. (2010). Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us. United Kingdom: Canongate Books.