

BƯỚC ĐẦU XÂY DỰNG GIÁO TRÌNH ĐIỆN TỬ

ELECTRONIC BOOK: A SUGGESTED STARTING POINT

NGUYỄN VĂN LONG

Trường Đại học Ngoại ngữ, Đại học Đà Nẵng

TÓM TẮT

Thông qua bài viết này, tác giả thảo luận hai vấn đề liên quan đến công tác biên soạn giáo trình điện tử ở trường Đại học Ngoại ngữ - Đại học Đà Nẵng. Thứ nhất, tại sao cần phải áp dụng giáo trình điện tử trong giảng dạy ngoại ngữ trong giai đoạn hiện nay. Thứ hai, tác giả đề xuất một tiến trình biên soạn giáo trình điện tử có sử dụng công nghệ Multimedia mang tính chất tham khảo.

ABSTRACT

This paper discusses two major issues of the e-book construction at the College of Foreign Languages – University of Danang: First, the necessity of applying the e-books in foreign language learning and second, the suggested procedure for building such applicable materials online.

1. Đặt vấn đề

Tiếp bước xu thế phát triển của phong trào học hỏi và tìm hiểu về giáo trình điện tử đang diễn ra tích cực ở Đại học Đà Nẵng (ĐHĐN), trong đầu năm học 2004 - 2005 này, Trường Đại học Ngoại ngữ (ĐHNN) - một trường thành viên mới được thành lập của viện ĐHĐN – đã có một bước đột phá trong công cuộc nâng cấp và đổi mới phương pháp giảng dạy được bắt đầu bằng một seminar về tổ chức và quản lý đào tạo ngoại ngữ trên nền Moodle do thầy giáo Trần Mạnh Quang (Khoa Anh – ĐHNN) trình bày. Ngoài ra, Trường đã mạnh dạn đầu tư mua sắm hàng loạt các thiết bị giáo dục hiện đại phục vụ việc dạy học và xây dựng riêng một Website làm tiền đề cho sự nghiệp kiện toàn bộ giáo trình điện tử hầu hết các môn học đang được giảng dạy trong nhà trường.

Và kể từ đó các phần mềm Multimedia cùng với các công cụ hỗ trợ học tập với công nghệ cao đang chập chững những bước đi vững chắc tiến vào từng lớp học, làm phong phú thêm hiệu quả bài giảng của người thầy; tăng cường động cơ học tập của sinh viên các cấp học; với hy vọng dần dần nâng sự nghiệp giảng dạy và học tập ngoại ngữ lên một nấc thang mới – nấc thang của phát triển và tiến bộ.

Tuy nhiên, đó đây vẫn có khá nhiều băn khoăn về tính hiệu quả, phương thức cải tiến, tiến trình biên soạn và phương pháp ứng dụng giáo trình điện tử có sử dụng công nghệ Multimedia như là phương tiện truyền tải thông tin trong lớp học ngoại ngữ.

Qua bài viết này, tác giả xin được trình bày một số ý kiến giải quyết phần nào những băn khoăn trên được rút ra trong quá trình học tập và nghiên cứu lĩnh vực mới mẻ này của bản thân tại ĐH Queensland kết hợp với quá trình giảng dạy môn Đất nước học Mỹ cho sinh viên năm thứ ba hệ chính quy, trường ĐHNN.

2. Khái quát về “Giáo trình điện tử” và “Multimedia”

Nói đến giáo trình điện tử (ebooks, electronic books), chúng ta cần đề cập đến khái niệm “truyền thông đa phương tiện” (Multimedia). Đây là hai khái niệm luôn luôn đi kèm lẫn nhau, bổ sung biện chứng cho nhau. Hay nói đúng hơn, giáo trình điện tử là sự kết hợp một

cách logic các phương tiện truyền thông nhằm tạo ra hiệu quả tối đa cho việc dạy và học thông qua công cụ hỗ trợ đặc trưng: máy vi tính. Theo báo cáo của Trung tâm nghiên cứu kỹ thuật máy tính của Mỹ vào năm 1993, (tác giả tạm dịch) “Con người lưu lại trong bộ nhớ được 20% những gì họ thấy và 30% những gì họ nghe. Nhưng họ nhớ 50% những gì họ thấy và nghe; và con số này lên đến 80% nếu họ thấy và nghe sự vật, hiện tượng một cách đồng thời.” Rõ ràng, việc kết hợp cùng một lúc hai hay nhiều phương tiện truyền thông sẽ giúp cho người học tiếp thu thông tin nhanh, chính xác và nhớ lâu hơn.

Multimedia (truyền thông đa phương tiện) là thuật ngữ của thập niên gần đây. Theo Phạm Quang Huy (1996), giống như hầu hết các thuật ngữ có nghĩa rộng, Multimedia đã được sử dụng trong nhiều phạm vi. Chúng ta thấy nó trên các bìa ngoài của nhiều cuốn sách, tạp chí, đĩa CD-ROM, các trò chơi video và trong phim ảnh sử dụng hàng ngày. Multimedia được sử dụng trong việc quảng cáo xe hơi, máy tính, nước ngọt, bia, máy bay, truyền hình, điện thoại, mua bán nhà cửa trên báo chí, thương mại, công viên giải trí, các trò chơi trên máy tính. Một trong những điểm nổi bật nhất của Multimedia là tính chất tương tác giữa người và máy. Điểm này rất quan trọng trong giáo dục giả lập (virtual learning).

Đã có rất nhiều nghiên cứu về tác động của các ứng dụng Multimedia đến các lĩnh vực khác nhau trong việc dạy và học ngoại ngữ trên bình diện quốc tế. Hai nghiên cứu của Watts (1990) và Author (1996) đã chỉ ra rằng việc học ngoại ngữ dựa trên Multimedia rất được người học hoan nghênh. Johnstone và Milne (1995), trong một năm dài nghiên cứu, cũng chỉ ra được việc sử dụng các công cụ truyền thông đa phương tiện được điều khiển bởi người thầy có thể làm tăng thời lượng giao tiếp trong lớp học giữa người dạy và người học, cũng như giữa người học với nhau. Tuy nhiên, Englesberg (1997) lại cho rằng mặc dầu những động cơ ban đầu mà các ứng dụng Multimedia mang lại là rất cao, nhưng sau năm tuần động cơ học tập này giảm dần do người học dần dần mất đi những cảm hứng do Multimedia mang lại. Chính đây là điều chúng ta cần xem xét và đánh giá đúng mực. Ngược lại, Meskill (1996) thật sự thuyết phục giới nghiên cứu ngôn ngữ ứng dụng khi nêu lên được các thế mạnh của Multimedia trong việc phát triển các kỹ năng ngôn ngữ tổng hợp thông qua sự kết hợp nhuần nhuyễn các yếu tố âm thanh, hình ảnh và văn bản trong một bố cục tổng thể của một đơn vị bài học.

Tóm lại, Multimedia là việc sử dụng máy tính trong mối liên kết với các công cụ cho phép người sử dụng định hướng, tương tác, sáng tạo và liên lạc với nhau. Môi trường Multimedia mang trong mình nó những yếu tố đặc thù khiến các nhà giáo dục quan tâm. Nó cho phép thông tin được truyền tải thông qua cả hai phương tiện ngôn ngữ nói và viết, đồng thời với hình ảnh, biểu tượng, hoạt hình và phim video. Nó cho phép các thành tố này kết hợp với nhau, tương hỗ lẫn nhau tạo ra một khối sản phẩm thống nhất.

Điều đáng buồn là số lượng các nghiên cứu và sản phẩm ứng dụng Multimedia ở nước ta trong thời gian qua là hết sức khiêm tốn. Phần lớn các sản phẩm ứng dụng Multimedia (Web-based learning, đĩa CD-ROM học ngoại ngữ) chúng ta đang sử dụng đều được xuất bản từ nước ngoài. Hơn thế nữa, một điều rất “thú vị” là ở Việt Nam các sản phẩm giáo dục tiên tiến này lại do các công ty máy tính (FPT, VDC, Lạc Việt...) sản xuất và phân phối đến người học. Điều này có nghĩa là các cơ quan giáo dục của ta (các trường đại học, viện nghiên cứu, ...) đã bị tranh lấy mảnh đất màu mỡ vốn là của mình.

3. Giáo trình điện tử môn Đất nước học

Trong phần này, tác giả xin được mạnh dạn thảo luận hai câu hỏi. Đó là, tại sao chúng ta phải cần đến giáo trình điện tử (nói chung và giáo trình điện tử dành cho môn Đất nước học nói riêng); và tiến trình sản xuất loại giáo trình mới này sẽ diễn ra như thế nào.

3.1. Sự cần thiết của giáo trình điện tử

Những thuận lợi, những cái “được” mà Multimedia mang lại cho ngành giáo dục chúng ta là rất rõ ràng. Xin được trình bày một số lý do nổi bật cho việc sử dụng Multimedia hay giáo trình điện tử trong việc dạy và học ngoại ngữ (Brett, 1995):

- Khả năng kết hợp các phương tiện thành một thể thống nhất.
- Nâng cao động cơ học tập.
- Khả năng tương tác giữa người học và công cụ: Người học không thụ động, không chỉ ngồi xem mọi việc diễn ra trên màn hình mà có thể tác động đến đối tượng.
- Đáp ứng tính cá nhân của mỗi người học: Mỗi cá thể khác nhau thì có những khác nhau về sở thích, động cơ, sở trường, sở đoản, phương pháp học tập,
- Tăng cường tính tự chủ của người học: Người học có thể quyết định ở một thời điểm nào đó, họ sẽ học cái gì và học trong bao lâu.
- Tạo môi trường học tập riêng tư: người học không sợ phải xấu hổ trước thầy cô và bạn bè về những điểm yếu của họ. Môi trường làm việc trên máy tính là môi trường mang tính cá nhân.
- Với công cụ đặc trưng của Multimedia là siêu liên kết (hyperlink), tài liệu trên giáo trình điện tử giúp người học liên kết đến bất cứ nơi đâu mà công nghệ Internet cho phép.
- Vai trò người thầy trong môi trường Multimedia thay đổi theo xu hướng tích cực (Xem bài “Multimedia và Vai trò người thầy trong lớp học ngoại ngữ”, Nguyễn Văn Long, Tạp chí Khoa học và Công nghệ ĐHQĐN, Số 2, 2003).
- Tính chất lặp đi lặp lại của Multimedia khiến cho nó phần nào có thể thay thế người thầy trong một lượng thời gian nhất định. Các chương trình ứng dụng, các phần mềm có thể được chạy đi chạy lại không ngưng nghỉ.
- Yếu tố kinh tế mà giáo trình điện tử mang lại là rất đáng kể. Lớp học sẽ nhỏ hơn, giờ lên lớp của giáo viên sẽ ít hơn, thời gian nghiên cứu của giáo viên sẽ nhiều hơn, ...
-

Những đặc điểm trên của Multimedia hay giáo trình điện tử rõ ràng không chỉ có thể áp dụng cho môn Đất nước học mà có thể cho hầu hết các phân môn ngoại ngữ khác như thực hành tiếng, lý thuyết tiếng, biên phiên dịch, Tùy theo những phân môn khác nhau đó và các đặc trưng khác nhau của các ngôn ngữ: Anh, Nga, Pháp, Trung, Nhật, chúng ta lại có thể liệt kê ra nhiều hơn nữa các tính năng ưu việt của Multimedia và giáo trình điện tử.

Riêng bộ môn Đất nước học, do đặc thù môn học cần sự hỗ trợ rất nhiều của hình ảnh, âm thanh và siêu liên kết trong văn bản, nhu cầu sử dụng Multimedia trong giảng dạy và học tập là rất cao. Đất nước học là môn học về văn hóa. Văn hóa không chỉ là văn bản, là chữ viết. Văn hóa còn là hình, là ảnh, là lời ca, tiếng nhạc, là âm thanh, ... Dạy văn hóa với chỉ chút những dòng chữ đen trên nền giấy trắng; học văn với chỉ chút những dòng chữ đen trên nền giấy trắng, chúng ta vô tình làm giảm cảm hứng dạy học của chính chúng ta, làm giảm động cơ học tập của sinh viên chúng ta. Hơn thế, chúng ta lại vô tình bị bỏ lại đằng sau so với mặt bằng xã hội hiện nay – xã hội của truyền thông đa phương tiện.

Vậy, cần phải cùng nhau lập các kế hoạch vượt qua và vượt lên trên mặt bằng xã hội theo như phương châm của ngành giáo dục: Đi trước và đón đầu thời đại. Do các đặc tính khác nhau của các môn học và các đặc trưng khác nhau của các ngôn ngữ, các bước tiến hành xây dựng giáo trình điện tử cho từng bộ môn cũng có phần khác nhau. Bên cạnh đó, cần phải xác định ngay từ bước đầu, đây là công việc của cả một tập thể, một đội ngũ các thầy cô giáo.

Một vài cá nhân riêng lẻ nhất định sẽ không thể nào hoàn thiện được một sản phẩm cụ thể nào.

3.2. Quy trình xây dựng giáo trình điện tử

Xin được tiếp tục với câu hỏi thứ hai: Chúng ta sẽ tiến hành xây dựng như thế nào. Ở phần thảo luận này, tác giả sẽ tập trung hơn đến bộ môn Đất nước học đang được nghiên cứu ngầm và hy vọng sẽ cho ra mắt trong tương lai gần. Theo “Multimedia and Applications” (Nguyễn Thế Hùng dịch, 2002) Tiến trình xây dựng một bộ giáo trình điện tử có thể khái lược như sau:

- i. **Xác định đối tượng người học:** Do chương trình Multimedia có thể phát triển một nội dung bài học nhất định theo nhiều cách khác nhau, vì thế chúng ta – những nhà thiết kế giáo trình - cần hiểu đối tượng sẽ học giáo trình này là ai nhằm tạo ra phương pháp trình bày thích hợp. Ví dụ, đối tượng sẽ học môn Đất nước học Mỹ là sinh viên năm thứ ba chuyên ngành cử nhân và sư phạm tiếng Anh. Khả năng tiếng Anh là “trung bình cao” (Upper-intermediate), Khả năng tin học ứng dụng: ??? (chưa khảo sát), độ tuổi trung bình: 20-21, giới tính: 70-80% là nữ, Một bản câu hỏi khảo sát (questionnaire) có thể được sử dụng để hiểu rõ hơn về đối tượng người học; và công việc khảo sát này có thể được thực hiện ngay trên mạng máy tính của nhà trường thông qua nền giáo dục điện tử (e-education platform) Moodle (miễn phí) hay Blackboard (đang được sử dụng tại Đại học Queensland) với sự hỗ trợ của các phần mềm thống kê như là SPSS (Statistical Packages for Social Sciences). Như thế, tiến độ sẽ nhanh hơn, độ tin cậy sẽ lớn hơn, và tính hiệu quả sẽ cao hơn.
- ii. **Thiết kế và viết kịch bản:** Đây có lẽ là giai đoạn kéo dài nhất trong tiến trình xây dựng giáo trình điện tử. Phần lớn công việc trong giai đoạn này chưa liên quan gì đến máy tính. Đây là lúc người biên soạn giáo trình cần xem xét và quyết định khối lượng và loại thông tin cần nhập vào giáo trình của mình tùy theo từng bộ môn khác nhau. Ví dụ, cũng là môn Đất nước học nhưng Đất nước học Anh sẽ khác với Đất nước học Mỹ hay Văn minh Pháp cả về khối lượng và loại hình thông tin. Chúng ta không thể lấy khung chương trình môn này áp dụng triệt để cho môn kia và ngược lại. Ngoài ra, các thông tin trong bài học cần được chọn lọc cho phù hợp với khả năng, sở thích, thị hiếu, ... của người học. Sau đó, thông tin (dưới dạng văn bản, hình ảnh, phim, hay siêu liên kết) sẽ được trình bày một cách phù hợp trên mỗi màn hình vi tính.
- iii. **Chọn công cụ, trình bày nội dung và sáng tác:** Multimedia có khả năng dàn trải một nội dung theo nhiều kiểu khác nhau, cho nên việc trình bày nội dung cần phải sử dụng nhiều phần mềm khác nhau, đặc biệt là các phần mềm thân thiện với người dùng (user-friendly software) nên được khai thác triệt để. Ở đây xin được bổ sung là việc nghiên cứu và sử dụng một phần mềm hay một chương trình nào đấy để đưa bài giảng lên mạng hay vào đĩa CD-ROM là không quá khó như chúng ta vẫn tưởng. Tùy theo các bộ môn khác nhau, sẽ có các chương trình biên soạn khác nhau tương ứng. Thêm vào đó, một trong những xu hướng cạnh tranh chủ đạo của các công ty phần mềm ngày nay là sản xuất ra các chương trình ngày càng thân thiện với người dùng.
- iv. **Kiểm tra:** Đây là giai đoạn rất quan trọng mà chúng ta không thể bỏ qua. Chương trình được sản xuất ra cần được những đối tượng sẽ sử dụng nó (có thể là sinh viên của chúng ta) chạy và học thử nghiệm. Qua giai đoạn thử nghiệm này, chúng ta có thể phát hiện ra các lỗi nếu có và kịp thời điều chỉnh, sửa chữa trước khi cho xuất bản.

Ngoài ra, đối với các môn học ngoại ngữ nói chung và môn Đất nước học nói riêng, có lẽ cần có một kế hoạch cho sinh viên sử dụng máy vi tính trong việc phụ cùng các thầy cô soạn giáo trình. Như đã nêu trên, chúng ta đang sống trong thời đại của truyền thông đa phương tiện, của WWW. Việc có những sinh viên ngoại ngữ có trình độ tin học vững vàng là không hiếm. Chúng ta cần mạnh dạn khai thác điểm mạnh này. Đây có thể sẽ là một phong trào quy mô cần sự hỗ trợ từ các cấp lãnh đạo cao hơn. Với phong trào này, các thầy cô cùng sinh viên các cấp cộng tác trong việc tập hợp thông tin khoa học về chuyên môn hẹp của mình. Sinh viên sẽ tập hợp các tài liệu, xử lý hình ảnh qua mạng và đưa dữ liệu về một cơ sở dữ liệu trung tâm. Ở đó các thông tin sẽ được sử dụng để tạo các hình ảnh phức hợp chuyển động thông qua các chương trình làm hoạt cảnh và làm trang Web chuyên nghiệp và dễ dùng như Image Composer, GIF Animator, Animator Studio, Microsoft Frontpage, Macromedia Dreamweaver, Multimedia Builder, Các kết quả sau khi được sắp xếp dần dựng sẽ được chuyển về khoa. Các thầy cô và những ai quan tâm về bộ môn của mình hiệu đính và phản hồi trở lại cho sinh viên tiếp tục hoàn thiện. Có lẽ sinh viên sẽ tự đánh giá kiểm tra mình rõ nhất nếu có những phản hồi chi tiết. Theo kinh nghiệm, thường các kết quả do chính bản thân sinh viên tự làm ra sẽ giúp các em nhớ lâu hơn.

4. Kết luận

Trên đây là một vài suy nghĩ của tác giả về tác dụng, tính thiết thực và khái lược tiến trình xây dựng và phát triển giáo trình điện tử trong môi trường dạy và học ngoại ngữ nói chung và cụ thể là môn Đất nước học tại trường chúng ta. Nội dung này rất cần có thêm những góp ý, bổ sung và phê bình tích cực từ các thầy cô giáo, các nhà nghiên cứu khoa học nhằm đưa ra những giải pháp phù hợp trong tình hình cơ sở vật chất hiện nay của trường chúng ta.

Dù gì đi nữa, chúng ta khó có thể phủ nhận tính ưu việt của hệ thống giáo trình điện tử công nghệ Multimedia. Bởi, đặc điểm nổi bật nhất là khác với giáo trình truyền thống trong đó kiến thức được trình bày theo trật tự tuyến tính: từng dòng, từng mục, từng trang và từng chương (linear system), hệ thống giáo trình điện tử sử dụng công nghệ Multimedia cho phép người học tự tìm đường đến với kiến thức và được quyền tiếp cận mọi loại kiến thức theo khả năng và sở thích (adaptive system). Sinh viên sẽ có thể thực hiện việc học tập của mình theo tốc độ riêng phù hợp với bản thân.

Rõ ràng, xu thế hiện tại là phải đưa ngày càng nhiều các ứng dụng Multimedia vào trong phục vụ giảng dạy tại các khoa ngoại ngữ trong trường tương ứng với các bộ môn khác nhau. Nhưng không thể hô hào một sự nghiên cứu chung chung được. Thiết nghĩ, cần có kế hoạch và chỉ đạo cụ thể hơn nữa từ các cấp lãnh đạo nhà trường.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Brett, P. A., *Using multimedia:- an investigation of learners' attitudes*, Computer Assisted Language Learning Journal 9, 1996.
- [2] Brett, P. A., *A comparative study of the effects of the use of multimedia on listening comprehension*, System, 1997.
- [3] Gates, B., *Con Đường Phía Trước*, Viking, 1997.
- [4] Nguyễn Thế Hùng, *Multimedia và Ứng dụng*, NXB Thống kê, 2002.
- [5] Phạm Quang Huy, *Thực tại ảo thật giản dị*, NXB Thống kê, 1996.