

ĐÁNH GIÁ HIỆU QUẢ CÁC PHẦN MỀM TRONG THỰC TIỄN DẠY HỌC MÔN CỜ VUA CHO SINH VIÊN TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐIỆN LỰC

Trần Khánh Duy⁽¹⁾

Tóm tắt:

Sử dụng các phương pháp nghiên cứu khoa học thường quy trong lĩnh vực Thể dục thể thao, chúng tôi đã lựa chọn và ứng dụng được các phần mềm Cờ vua trong dạy học môn Cờ vua cho sinh viên Trường Đại học Điện lực, góp phần nâng cao chất lượng đào tạo sinh viên của nhà trường.

Từ khóa: Phần mềm, dạy học Cờ vua, sinh viên.

Evaluation of the effectiveness of software in teaching Chess to students at the University of Electricity

Summary:

History use scientific research methods routine in the field Sports, topic Satisfied choose select and application use got the part soft Chess in teach subject Chess for students of the University of Electricity. From there, contribute part lift High the quality of student training of the school.

Keywords: Part soft, teach Chess, student.

ĐẶT VẤN ĐỀ

Với sự phát triển không ngừng của khoa học kỹ thuật, các phương tiện kỹ thuật như máy vi tính, phần mềm hỗ trợ học tập, cũng như mạng Internet đã trở thành phương tiện quan trọng để sinh viên khám phá khoa học kỹ thuật và kho tàng tri thức nhân loại. Thực tiễn công tác dạy học Cờ vua hiện nay đã cho thấy không thể tách rời các phần mềm chuyên dụng và đặc biệt là những cơ sở dữ liệu điện tử hệ thống mạng Internet. Tuy nhiên, việc triển khai vào thực tiễn dạy học không thường xuyên và có hệ thống do điều kiện cơ sở vật chất, trang thiết bị còn hạn chế, đã dẫn tới hiệu quả khai thác các phần mềm Cờ vua chưa cao và thiếu tính hệ thống. Chính vì vậy, vấn đề đặt ra là cần thiết phải nghiên cứu ứng dụng các sản phẩm phần mềm Cờ vua nhằm nâng cao hiệu quả dạy học, góp phần đáp ứng tốt yêu cầu đào tạo trong giai đoạn hiện nay. Xuất phát từ những lý do nêu trên, Chúng tôi tiến hành nghiên cứu “Đánh giá hiệu quả các phần mềm áp dụng cho quá trình dạy học môn Cờ vua cho sinh viên Trường Đại học Điện lực”.

PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Trong quá trình nghiên cứu chúng tôi đã sử dụng các phương pháp sau: Phương pháp phân tích và tổng hợp tài liệu, phương pháp phỏng

vấn, phương pháp kiểm tra sự phạm, phương pháp thực nghiệm sự phạm và phương pháp toán học thống kê.

KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ BÀN LUẬN

1. Lựa chọn các phần mềm dạy học môn Cờ vua cho sinh viên Trường Đại học Điện lực

Chúng tôi căn cứ vào nội dung học phần cờ vua để xác định được các phần mềm phù hợp, kết quả phỏng vấn lựa chọn đã được các phần mềm sau:

- Các phần mềm chuyên môn Cờ vua:

Phần mềm sử dụng trong tập luyện, thi đấu: Chess.com, Lichess.org, Playchess.com, Chessmaster 9000 và Ứng dụng chơi cờ trên facebook Play.

Phần mềm sử dụng trong dạy học Khai cuộc: Chessbase và Lichess.org

Phần mềm sử dụng trong dạy học Chiến thuật: CT – art, Lichess.org và Chess.com

Phần mềm sử dụng trong dạy học Phân tích đánh giá và lập kế hoạch chơi: Strategy Mildegame và Chessking- training.

Phần mềm sử dụng trong dạy học Tàn cuộc: Chess Endgame và Chesskingtraining.

- Các phần mềm hỗ trợ dạy học môn Cờ vua sau:

Phần mềm Tổ chức hoạt động dạy học MS-PowerPoint, Zalo, Quizzz, Kahoot và Youtube.

⁽¹⁾ThS, Trường Đại học Điện lực; Email: Duytk@epu.edu.vn



Việc ứng dụng các phần mềm trong thực tiễn dạy học môn Cờ vua đã hỗ trợ và tạo hứng thú tích cực cho học sinh, sinh viên

Phần mềm Tổ chức kiểm tra đánh giá: các phần mềm MS-Word, Google Forms, Chess.com và Lichess.org.

2. Đánh giá hiệu quả các phần mềm áp dụng trong dạy học Cờ vua cho sinh viên Trường Đại học Điện lực

2.1. Tổ chức nghiên cứu

Đối tượng tham gia thực nghiệm là 157 sinh viên năm thứ 2 của Trường Đại học Điện lực đang tham gia học Cờ vua theo hình thức tín chỉ nên việc đăng ký học mang tính ngẫu nhiên, trong đó được chia làm hai nhóm:

- Nhóm thực nghiệm: gồm 81 sinh viên. Với nhóm thực nghiệm, ngoài các hình thức tổ chức dạy học trong môn Cờ vua vẫn được áp dụng hiện nay tại Nhà trường, còn được hỗ trợ thêm các phần mềm Cờ vua được chúng tôi đã xây dựng.

- Nhóm đối chứng: gồm 76 sinh viên. Nhóm này được áp dụng các hình thức tổ chức dạy học truyền thống trong môn học Cờ vua vẫn được áp dụng.

Các đối tượng tham gia thực nghiệm đều thực hiện chương trình môn học Cờ vua thuộc môn học GDTC của Trường Đại học Điện lực quy định dưới hình thức tín chỉ. Trong đó 1 tuần 2 tiết học (theo thời khoá biểu học tập của Nhà trường), mỗi buổi kéo dài 100 phút. Thời gian thực nghiệm được tiến hành trong 15 tuần tương ứng với 30 tiết.

- Quá trình thực nghiệm sư phạm được tiến hành trong học kỳ 1, năm học 2021 - 2022.

Kết thúc quá trình thực nghiệm, chúng tôi tiến hành kiểm tra, đánh giá kết quả học tập môn học Cờ vua

của cả hai nhóm đối tượng nghiên cứu thông qua kết quả kiểm tra các test chuyên môn và kết quả thi kiểm tra kết thúc môn học Cờ vua. Trên cơ sở đó, tiến hành so sánh kết quả học tập của 2 nhóm đối chứng và thực nghiệm nhằm xác định hiệu quả của hình thức tổ chức dạy học môn học Cờ vua mà quá trình nghiên cứu của đề tài đã lựa chọn. Hình thức thi kiểm tra kết thúc môn học Cờ vua được chúng tôi áp dụng bằng hình thức thi tự luận (bao gồm trắc nghiệm về lý thuyết và giải bài tập).

2.2. Kết quả thực nghiệm sư phạm:

- Kết quả kiểm tra trước thực nghiệm.

Trước khi tiến hành thực nghiệm sư phạm, do phần nhiều sinh viên của cả 2 nhóm đều chưa được học môn học Cờ vua hoặc chỉ mới biết chơi, chỉ có rất ít là đã biết chơi. Để đảm bảo khách quan trong quá trình thực nghiệm chúng tôi tiến hành kiểm tra sơ bộ trên đối tượng nghiên cứu với các nội dung kiểm tra được xác định sau đây (bảng 1):

Bảng 1. Kết quả kiểm tra trước thực nghiệm của nhóm đối chứng và thực nghiệm

TT	Nội dung kiểm tra	Kết quả kiểm tra ($\bar{x} \pm \delta$)		t	p
		Nhóm đối chứng (n= 76)	Nhóm thực nghiệm (n= 81)		
1	Những tri thức, kiến thức cơ bản (điểm)	5.13 ± 0.34	5.21 ± 0.36	0.26	>0.05
2	Chiếu hết trong 1 nước (điểm)	4.83 ± 0.25	4.74 ± 0.29	0.33	>0.05
3	Chiếu hết trong 2 nước (điểm)	4.61 ± 0.28	4.71 ± 0.31	0.32	>0.05

Bảng 2. Kết quả kiểm tra sau thực nghiệm của 2 nhóm đối chứng và thực nghiệm

TT	Nội dung kiểm tra	Kết quả kiểm tra ($\bar{x} \pm \delta$)		t	p
		Nhóm đối chứng (n= 76)	Nhóm thực nghiệm (n= 81)		
1	Những tri thức, kiến thức cơ bản (điểm)	6.87 ± 0.35	7.92 ± 0.34	3.35	<0.05
2	Chiều hết trong 1 nước (điểm)	6.74 ± 0.38	7.57 ± 0.38	2.53	<0.05
3	Chiều hết trong 2 nước (điểm)	6.67 ± 0.32	7.55 ± 0.37	2.9	<0.05

Bảng 3. Đánh giá kết quả thi tín chỉ Cờ vua của 2 nhóm đối chứng và thực nghiệm sau thực nghiệm

TT	Nhóm	Kết quả đánh giá, xếp loại					
		Giỏi - Khá		Trung bình		Yếu - Kém	
		m _i	%	m _i	%	m _i	%
1	Thực nghiệm (n = 81)	63	77.77	17	20.98	1	1.23
2	Đối chứng (n = 76)	27	35.52	44	57.89	5	6.57
	χ^2, p	28.89, p<0.01					

+ Nội dung những tri thức, kiến thức cơ bản (điểm).

+ Nội dung chiều hết trong 1 nước (điểm).

+ Nội dung chiều hết trong 2 nước (điểm).

Từ kết quả thu được ở bảng 1 cho thấy: Các nội dung kiểm tra đánh giá thông qua các test của nhóm thực nghiệm và đối chứng không có sự khác biệt ($P > 0.05$), hay nói cách khác, trước khi tiến hành thực nghiệm trình độ của 2 nhóm là đồng đều nhau.

- Kết quả kiểm tra sau thực nghiệm.

Sau thời gian thực nghiệm 01 học kỳ, các đối tượng nghiên cứu đã được trang bị một cách tương đối đầy đủ về tri thức, kiến thức môn Cờ vua, đồng thời đối tượng nghiên cứu cũng đã được ứng dụng các phần mềm tập luyện trong suốt thời gian 30 tiết của môn học, chúng tôi tiến hành kiểm tra thông qua các test đánh giá và kết quả học tập môn học Cờ vua. Kết quả được trình bày ở bảng 2.

Kết quả bảng 2 cho thấy: Ở tất cả các nội dung kiểm tra đánh giá của 2 nhóm thực nghiệm và đối chứng đã có sự khác biệt rõ rệt ($P < 0.05$). Hay nói một cách khác, việc ứng dụng các phần mềm Cờ vua đã tỏ rõ tính hiệu quả trong việc nâng cao hiệu quả dạy học môn học Cờ vua cho sinh viên Trường Đại học Điện lực.

Để làm rõ hơn, chúng tôi tiến hành đánh giá kết quả thi kết thúc tín chỉ Cờ vua, theo đó tiến

hành đánh giá xếp loại kết quả học tập của 2 nhóm đối chứng và thực nghiệm (theo thang điểm 10, và xếp loại theo tiêu chuẩn được quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo). Kết quả thu được như trình bày ở bảng 3.

Bảng 3 cho thấy: Tỷ lệ sinh viên có kết quả học tập môn Cờ vua xếp loại khá và giỏi của nhóm thực nghiệm cao hơn hẳn so với nhóm đối chứng (77.77% xếp loại khá và giỏi ở nhóm thực nghiệm, 35.52% xếp loại khá và giỏi ở nhóm đối chứng). Mặt khác, số sinh viên không đạt yêu cầu (xếp loại yếu và kém) ở môn học Cờ vua của nhóm thực nghiệm ít hơn so với nhóm đối chứng (1,23% của nhóm thực nghiệm so với 6,57% của nhóm đối chứng).

Từ đó cho thấy có sự khác biệt về phương pháp dạy học môn học Cờ vua được áp dụng trên 2 nhóm đối chứng và thực nghiệm. Kết quả chỉ rõ việc áp dụng các phần mềm môn Cờ vua cho sinh viên Trường Đại học Điện lực đã đem lại hiệu quả tốt so với các phương pháp dạy học truyền thống được áp dụng cho nhóm đối chứng.

- Kết quả phỏng vấn sinh viên về hiệu quả ứng dụng phần mềm Cờ vua.

Sau khi kết thúc chương trình thực nghiệm chúng tôi tiến hành phỏng vấn sinh viên về hiệu quả áp dụng các phần mềm vào phục vụ cho việc học tập môn Cờ vua (xem bảng 4).

Bảng 4. Kết quả phỏng vấn sinh viên đánh giá hiệu quả ứng dụng các phần mềm vào học môn Cờ Vua (n=81)

TT	Nội dung phỏng vấn	Kết quả	
		m _i	%
1	Sự hứng thú khi học tập các phần mềm		
	- Rất thích	74	91.35
	- Thích	7	8.64
	- Bình thường	0	0
	- Không thích	0	0
2	Mức độ sử dụng dễ hay khó của các phần mềm		
	- Rất Dễ	63	77.78
	- Dễ	18	22.22
	- Rất khó	0	0
	- Khó	0	0
3	Sự cần thiết sử dụng các phần mềm trong việc học môn Cờ Vua		
	- Rất Cần thiết	81	100
	- Cần thiết	0	0
	- Không cần thiết	0	0
4	Hiệu quả sử dụng phần mềm Cờ Vua phục vụ dạy học		
	- Thu hút, hấp dẫn người học	81	100
	- Bình thường	0	0
	- Không hấp dẫn người học	0	0

Qua kết quả bảng 4 cho thấy: Sinh viên rất thích và thích sử dụng các phần mềm vào quá trình học tập; Các phần mềm được sử dụng cho rằng rất dễ và dễ sử dụng; 100% cho rằng sử dụng các phần mềm này trong quá trình học của các bạn là rất cần thiết và thu hút, hấp dẫn người học.

KẾT LUẬN

Thông qua ứng dụng các phần mềm Cờ vua và các phần mềm hỗ trợ để dạy học môn Cờ vua vào quá trình dạy học cho sinh viên Trường Đại học Điện lực đã mang lại nhiều hiệu quả trong học tập của sinh viên, giúp các em phát triển được các kỹ năng về môn học cũng như các kỹ năng về tính toán trong việc giải các bài tập thực hành nhằm nâng cao hiệu quả dạy học môn học Cờ vua cho sinh viên Trường Đại học Điện lực.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Nguyễn Văn Hải (2014), “Ứng dụng công nghệ trong xây dựng băng đĩa hình giảng dạy

phổ cập Cờ vua ở Việt Nam”, *Đề tài nghiên cứu khoa học cấp cơ sở của sinh viên Trường Đại học TDTT Bắc Ninh*.

2. Bùi Ngọc (2017), *Rèn luyện kỹ năng chiếu hết (tập 1,2,3)*, Nxb TDTT, Hà Nội

3. Trần Văn Trường (2018), “Ứng dụng các phần mềm Cờ vua và hệ thống Internet trong giảng dạy Cờ vua cho sinh viên chuyên ngành Cờ vua ngành GDTC Trường Đại học TDTT Bắc Ninh”, *Luận án Tiến sĩ giáo dục học, Trường Đại học TDTT Bắc Ninh*.

4. Đàm Công Tùng (2015), “Xây dựng hệ thống câu hỏi trắc nghiệm kiến thức chuyên môn trên phần mềm powerpoint cho sinh viên chuyên ngành Cờ vua ngành GDTC Trường Đại học TDTT Bắc Ninh”, *Luận văn cao học, Trường Đại học TDTT Bắc Ninh*.

(Bài nộp ngày 16/8/2024, Phản biện ngày 8/10/2024, duyệt in ngày 28/11/2024)