

ĐỀ XUẤT BIỆN PHÁP SỬ DỤNG HIỆU ỨNG SLOW MOTION VIDEO VÀO GIẢNG DẠY CHO HỌC SINH CÂU LẠC BỘ BÓNG RỔ TRƯỜNG TRUNG HỌC PHỔ THÔNG TRẦN QUANG KHẢI, QUẬN 11, THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

Ngô Kiên Trung⁽¹⁾

Lê Vũ Kiều Hoa⁽¹⁾; Phan Xuân Anh⁽¹⁾

Tóm tắt:

Sử dụng các phương pháp nghiên cứu khoa học thường thường được sử dụng trong lĩnh vực TĐTT, các tác giả tiến hành đánh giá thực trạng các yếu tố ảnh hưởng đến việc sử dụng hiệu ứng Slow motion video trong giảng dạy Bóng rổ cho học sinh Câu lạc bộ (CLB) Bóng rổ Trường THPT Trần Quang Khải, Quận 1, TP. Hồ Chí Minh, trên cơ sở đó đề xuất biện pháp sử dụng hiệu ứng Slow motion video trong giảng dạy Bóng rổ cho khách thể nghiên cứu.

Từ khóa: Bóng rổ, sử dụng hiệu ứng Slow motion video, CLB Bóng rổ.

Proposing to integrate slow-motion video effects in lectures to teach students of the Basketball Club at Tran Quang Khai High School, District 11, Ho Chi Minh City

Summary:

Through regular scientific research methods, the authors evaluated the current status of factors affecting the integration of slow-motion video effects in teaching basketball for students in the basketball club at the Tran Quang Khai High School, District 1, Ho Chi Minh City. On that basis, the authors proposed measures to integrate slow-motion video effects in teaching basketball to research subjects.

Keywords: Basketball, slow-motion video effects, Basketball Club.

ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong giai đoạn hiện nay, sự phát triển mạnh mẽ của khoa học công nghệ (KH-CN) đã cho phép sử dụng những phương tiện kỹ thuật hiện đại vào dạy học, đặc biệt vào quá trình phân tích các kỹ thuật - động tác trong dạy học môn Giáo dục thể chất (GDTC).

Trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018, rất nhiều môn thể thao mới được đưa vào dạy học, trong đó có Bóng rổ. Tuy nhiên, không phải tất cả các giáo viên đều có thể thị phạm động tác các môn thể thao một cách chuẩn xác. Vì thế, sử dụng phương tiện kỹ thuật, công nghệ thông tin vào giảng dạy, phân tích các kỹ thuật - động tác là biện pháp hữu hiệu hỗ trợ giáo viên trong những tình huống này. Bộ Giáo dục và Đào tạo đã ra yêu cầu chuẩn nghề nghiệp giáo viên phổ thông (trong mô đun GV THPT 09) là Ứng dụng công nghệ thông tin, khai thác và sử dụng thiết bị công nghệ trong dạy học, giáo dục (theo Quyết định số 4660/QĐ-BGDĐT, ngày 04/12/2019).

Xuất phát từ yêu cầu đổi mới của giáo dục, cũng như những lợi ích và hiệu quả trong công tác giảng dạy mà cuộc cách mạng KH-CN mang lại, chúng tôi tiến hành nghiên cứu “Đề xuất biện pháp sử dụng hiệu ứng Slow motion video vào giảng dạy cho học sinh Câu lạc bộ Bóng rổ Trường THPT Trần Quang Khải, Quận 11, TP. Hồ Chí Minh”.

PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

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 quan sát sự phạm; Phương pháp toán thống kê.

Nghiên cứu được thực hiện từ 8/2020 đến 05/2021. Khảo sát tiến hành trên 4 giáo viên GDTC Trường THPT Trần Quang Khải, 3 GV GDTC thuộc các trường THPT khác và 77 học sinh CLB Bóng rổ Trường THPT Trần Quang Khải, Quận 11, TP. Hồ Chí Minh.

⁽¹⁾TS, Trường Đại học Sư Phạm Thành phố Hồ Chí Minh

BÀI BÁO KHOA HỌC

KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ BÀN LUẬN

1. Yếu tố ảnh hưởng tới việc sử dụng hiệu ứng Slow motion video trong giảng dạy môn Bóng rổ cho học sinh CLB Bóng rổ Trường THPT Trần Quang Khải, quận 11, TP Hồ Chí Minh

Quá trình nghiên cứu đã tiến hành phỏng vấn bằng phiếu hỏi giáo viên và trực tuyến qua Google Forms học sinh về thực trạng các yếu tố ảnh hưởng đến việc sử dụng hiệu ứng Slow motion video trong giảng dạy. Kết quả phỏng vấn được trình bày tại bảng 1, 2 và 3.

Bảng 1. Kết quả phỏng vấn giáo viên bộ môn GDTC về cơ sở vật chất sử dụng hiệu ứng Slow Motion Video vào giảng dạy (n=4)

TT	Nội dung	Kết quả phỏng vấn	
		m _i	Tỷ lệ %
1	Thực trạng thiết bị công nghệ phục vụ giảng dạy và học tập		
	Bảng tương tác	2	50
	Laptop, tablet	4	100
	Tivi	1	25
	Máy chiếu	4	100
2	Địa điểm sử dụng thiết bị công nghệ phục vụ dạy và học		
	Phòng hội thảo, Hội trường	1	25
	Phòng thư viện	2	50
	Sân tập	0	0
	Lớp học	4	100
	Phòng nghe nhìn (Phòng học chuyên dụng)	2	50
3	Mức độ sử dụng công nghệ của giáo viên GDTC		
	Có sử dụng	0	0
	Chưa sử dụng	4	100
4	Mức độ phù hợp của các thiết bị công nghệ được sử dụng trong môn GDTC nói chung và Bóng rổ nói riêng		
	Phù hợp	1	25
	Chưa phù hợp	3	75
5	Điện thoại	4	100
	Laptop	1	25
	Tablet	4	100
	Tivi	0	0
	Máy chiếu	3	75
6	Đề xuất bổ sung phương tiện dạy học		
	Máy tính xách tay cài đặt ứng dụng cắt, ghép, chiếu chậm hỗ trợ giảng dạy	1	25
	Điện thoại, máy tính, máy tính bảng, máy chiếu	1	25
	Không đề xuất	2	50

Kết quả ở bảng 1 cho thấy, điện thoại, laptop và tablet hiện là những thiết bị phù hợp để phục vụ công tác giảng dạy môn Bóng rổ cho học sinh CLB của Trường THPT Trần Quang Khải ở các mức độ khác nhau. Vì các thiết bị này có sẵn, đồng thời giáo viên cũng có thể dễ dàng tự trang bị được trong trường hợp Nhà trường chưa kịp hỗ trợ trang thiết bị.

Kết quả ở bảng 2 cho thấy, việc ứng dụng hiệu ứng Slow motion video này vào dạy học

môn Bóng rổ cho học sinh CLB của Trường là rất khả thi (75% giáo viên đã biết hiệu ứng Slow motion video). Vì phần lớn giáo viên đều công nhận hiệu quả của việc ứng dụng hiệu ứng Slow motion video này vào dạy học môn Bóng rổ trong CLB nhằm nâng cao kỹ năng thực hành Bóng rổ cho học sinh. Hầu hết giáo viên đều sẵn sàng ứng dụng hiệu ứng này trong việc dạy học (có đến 75% tỷ lệ giáo viên sẵn sàng ứng dụng hiệu ứng Slow motion video).

Bảng 2. Kết quả phỏng vấn giáo viên bộ môn GDTC về việc sử dụng Slow motion video (n=4)

TT	Nội dung	Kết quả phỏng vấn	
		m _i	Tỷ lệ %
1	Thực trạng về hiểu biết và sử dụng hiệu ứng Slow motion video của giáo viên GDTC		
	Biết và đã từng sử dụng	2	50.00
	Biết nhưng chưa từng sử dụng	1	25.00
	Chưa biết	1	25.00
2	Mức độ hiệu quả nếu ứng dụng hiệu ứng Slow motion video này vào phân tích giảng dạy các kỹ thuật động tác nhằm nâng cao kỹ năng thực hành cho học sinh		
	Có	2	50.00
	Không	1	25.00
	Mới nên chưa biết sử dụng như thế nào	1	25.00
3	Mức độ sẵn sàng ứng dụng hiệu ứng này trong việc dạy học môn GDTC nếu cơ sở vật chất đáp ứng tốt		
	Có	3	75.00
	Không	0	0.00
	Có thể nếu chương trình bắt buộc và phải biết sử dụng	1	25.00
4	Những khó khăn và thách thức khi ứng dụng hiệu ứng Slow motion video vào dạy học môn Bóng rổ cho CLB nói riêng và GDTC nói chung		
	Phải có đồng bộ về video tiêu chuẩn kỹ thuật, GV trực tiếp hướng dẫn Bóng rổ phải có chuyên môn, học sinh thực sự có đam mê bộ môn này, giáo viên phải có thời gian đầu tư vào bài giảng.	1	25.00
	Trang thiết bị không đảm bảo tại nhà thi đấu hoặc ngoài trời	1	25.00
	Không biết sử dụng, lớn tuổi	1	25.00
	Phải biết cách sử dụng ứng dụng hiệu ứng để quay lại đúng động tác mà mình muốn.	1	25.00

Bảng 3. Kết quả phỏng vấn học sinh về việc sử dụng Slow motion video (n=77)

TT	Nội dung	Kết quả phỏng vấn	
		m _i	Tỷ lệ %
1	Thực trạng về hiểu biết và sử dụng hiệu ứng Slow motion video của học sinh		
	Biết và đã từng sử dụng	26	33.80
	Biết nhưng chưa từng sử dụng	12	15.60
	Chưa biết	39	50.60
2	Thực trạng học sinh học tập những môn học khác bằng hiệu ứng Slow motion video		
	Có	17	22.10
	Chưa	60	77.90
3	Thực trạng học sinh được học các kỹ thuật động tác bằng hiệu ứng Slow motion video khi học môn GDTC		
	Có	11	14.30
	Chưa	66	85.70
4	Mức độ học sinh thấy dễ thực hành hơn nếu ứng dụng hiệu ứng này vào phân tích giảng dạy các kỹ thuật động tác		
	Có	50	64.90
	Không	1	1.30
	Bình thường	26	33.80
5	Mức độ học sinh thích và muốn thử được học kỹ năng thực hành môn Bóng rổ nói riêng và GDTC nói chung bằng hiệu ứng Slow motion video		
	Có	59	77.60
	Không	18	33.40
6	Mong muốn học tập bằng hiệu ứng này qua những thiết bị công nghệ		
	Khác	1	0.00
	Điện thoại	37	48.10
	Tablet	18	23.40
	Laptop	27	35.10
	Tivi	32	41.60
Máy chiếu	54	70.10	
7	Mong muốn những địa điểm để học tập bằng hiệu ứng này		
	Khác	1	1.30
	Tại nhà	23	22.90
	Tại sân tập	51	66.20
	Lớp học	36	46.80
8	Mức độ sẵn sàng học môn Bóng rổ qua ứng dụng hiệu ứng Slow motion video		
	Có	66	85.70
	Chưa	11	14.30
9	Đề xuất những hiệu ứng hay phần mềm khác có thể sử dụng cho dạy và học		
	Không có	44	88.00
	Phần mềm slowmotion, bởi vì nó quen thuộc hơn so với các phần mềm ứng dụng khác	1	2.00
	Time – lapse	1	2.00
	Homecour, Keemotion, My Jump 2, Burst Mode, Gym Aware.	1	2.00
	Youtube	1	2.00
Các ứng dụng trực tuyến hoặc các phần mềm phát video.	1	2.00	

Bảng 4. Kết quả phỏng vấn lựa chọn các biện pháp sử dụng hiệu ứng Slow Motion Video vào giảng dạy môn Bóng rổ (n=7)

Trường hợp sử dụng hiệu ứng	Nội dung biện pháp và mức độ đánh giá	Kết quả phỏng vấn	
		m _i	%
Trường hợp 1: Dùng điện thoại quay video kỹ thuật Euro Step do giáo viên thực hiện. Sau đó dùng phần mềm FilmoraGo để chỉnh hiệu ứng Slowmotion vào video.	Biện pháp 1: Sử dụng Laptop hoặc Tablet mang xuống sân tập, phát video kỹ thuật Euro Step để phân tích giảng dạy		
	Phù hợp	5	71.40
	Chưa phù hợp	1	14.30
	Ý kiến khác: Điện thoại chưa có phần mềm này nên chưa thể thực hiện được	1	14.30
	Biện pháp 2: Gửi video kỹ thuật Euro Step lên nhóm (drive, zalo, messenger) cho học sinh nghiên cứu, xem trước ở nhà. Lên lớp giáo viên hỏi bài, phân tích lại những chỗ các em chưa hiểu và lưu ý các lỗi sai		
	Phù hợp	7	100.00
	Chưa phù hợp	0	0.00
Trường hợp 2: Dùng hiệu ứng Slowmotion có sẵn trên điện thoại hoặc Tablet để quay video kỹ thuật Euro Step do giáo viên hoặc học sinh thực hiện.	Biện pháp 3: Dùng Laptop hoặc Tablet mang xuống sân, phát video kỹ thuật Euro Step do giáo viên thực hiện để phân tích giảng dạy. Chỉnh tốc độ tua (nhANH, chậm, dừng lại) những đoạn cần phân tích		
	Phù hợp	5	71.40
	Chưa phù hợp	1	14.30
	Ý kiến khác: Lớp 40 học sinh thì không thể dùng Laptop trình chiếu.	1	14.30
	Biện pháp 4: Dùng điện thoại hoặc Tablet quay lại kỹ thuật Euro Step do học sinh thực hiện rồi phát lại video kỹ thuật đó để phân tích và nhận xét kỹ thuật hoặc các lỗi sai. Chỉnh tốc độ tua (nhANH, chậm, dừng lại) những đoạn cần phân tích		
	Phù hợp	6	85.70
	Chưa phù hợp	1	14.30
Trường hợp 3: Sử dụng video và hiệu ứng Slowmotion có sẵn trên Youtube.	Biện pháp 5: Chọn video kỹ thuật Euro Step của các huấn luyện viên hoặc các vận động viên thực hiện trên Youtube. Dùng Laptop hoặc Tablet phát video đó để phân tích giảng dạy. Chỉnh tốc độ tua (nhANH, chậm, dừng lại) những đoạn cần phân tích		
	Phù hợp	6	85.70
	Chưa phù hợp	1	14.30
	Ý kiến khác	0	0.00

Kết quả ở bảng 3 cho thấy, việc ứng dụng hiệu ứng Slow Motion video này vào dạy học môn Bóng rổ cho học sinh CLB Bóng rổ của Trường THPT Trần Quang Khải là có thể khả thi vì phần lớn học sinh có kiến thức về hiệu ứng Slow motion video (84.4% học sinh đã biết hiệu ứng Slow motion video), chưa kể các hiệu ứng và phần mềm trình chiếu khác. 64.9% tỷ lệ học sinh nhận thấy, dễ thực hành hơn khi giáo viên ứng dụng hiệu ứng này vào phân tích giảng dạy các kỹ thuật động tác. Quan trọng nhất là có đến 85.7% tỷ lệ học sinh sẵn sàng học kỹ thuật môn Bóng rổ bằng hiệu ứng Slow motion video. Bên cạnh đó, máy chiếu và điện thoại là 2 thiết bị có tỷ lệ học sinh lựa chọn sử dụng trong học tập nhiều nhất.

2. Đề xuất các biện pháp sử dụng hiệu ứng Slow Motion Video vào giảng dạy môn Bóng rổ, nhằm nâng cao hiệu quả kỹ năng thực hành cho học sinh ở CLB Bóng rổ Trường THPT Trần Quang Khải, quận 11, TP Hồ Chí Minh

Trên cơ sở thực trạng các yếu tố ảnh hưởng đến việc sử dụng hiệu ứng Slow motion video trong giảng dạy, đề tài tiến hành phỏng vấn các giáo viên nhằm lựa chọn các biện pháp sử dụng hiệu ứng Slow motion video vào giảng dạy môn Bóng rổ, với quy ước những biện pháp được đánh giá ở mức phù hợp đạt tỷ lệ 85% trở lên sẽ được lựa chọn. Kết quả được trình bày ở 4.

Qua bảng 4 cho thấy, chỉ có 3/7 biện pháp phù hợp với quy ước lựa chọn đã đề ra, đó là biện pháp 2 (100%), 4 và 5 (85,7%). Đây là những biện pháp sẽ được đề tài lựa chọn sử dụng cho khách thể nghiên cứu.

KẾT LUẬN

Quá trình nghiên cứu đã khẳng định, việc sử dụng hiệu ứng Slow motion video trong giảng dạy cho học sinh CLB Bóng rổ của Trường THPT Trần Quang Khải hoàn toàn mang tính khả thi, thông qua các thiết bị chủ đạo là điện thoại, laptop và tablet. Đồng thời, đã lựa chọn được 3 biện pháp sử dụng hiệu ứng Slow motion video trong giảng dạy môn Bóng rổ cho học sinh CLB Bóng rổ Trường THPT Trần Quang Khải, quận 11, TP Hồ Chí Minh.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Nguyễn Ngọc Hải, Lê Minh Chí, Nguyễn Thị Minh Cẩm (2016), *Giáo trình Bóng rổ*, Nxb Đại học Quốc gia TP. Hồ Chí Minh.
2. Phạm Thị Lệ Hằng, Lê Vũ Kiều Hoa, Nguyễn Văn Hùng (2017), *Lý luận và Phương pháp Thể dục thể thao Trường học*, Nxb Đại học Sư Phạm TP Hồ Chí Minh.
3. Đậu Hoa (2018), *Những điều cần biết cơ bản về Slow motion* (<https://tinhte.vn/>).
4. Huỳnh Nguyễn Thanh Liêm (2011), “Ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy môn Thể dục (khối 10)”, *Sáng kiến kinh nghiệm* (<http://sangkienkinhnghiem.org/ung-dung-cong-nghe-thong-tin-va-giang-day-mon-the-d-uc-3443/>).
5. *Quyết định Số: 4660/QĐ-BGDĐT ngày 04/12/2019, Về việc ban hành danh mục các mô đun bồi dưỡng giáo viên cốt cán và cán bộ quản lý cơ sở giáo dục phổ thông cốt cán để thực hiện công tác bồi dưỡng thường xuyên giáo viên, cán bộ quản lý cơ sở giáo dục phổ thông.*
6. Nông Văn Sinh (2012), “Thực trạng ứng dụng CNTT trong nhà trường Phổ thông hiện nay”, (<https://tailieu.vn/doc/de-tai-thuc-trang-ung-dung-cntt-trong-nha-truong-pho-thong-hien-nay--1224307.html>).

(Bài nộp ngày 3/10/2023, Phản biện ngày 21/11/2023, duyệt in ngày 30/11/2023
Chịu trách nhiệm chính: Ngô Kiên Trung
Email: kientrung@gmail.com)