

ĐÁNH GIÁ HIỆU QUẢ CÁC PHẦN MỀM ỨNG DỤNG TRONG GIẢNG DẠY MÔN CỜ VUA CHO SINH VIÊN ĐẠI HỌC HUẾ

Hoàng Hải⁽¹⁾

Nguyễn Văn Lợi⁽²⁾; Phạm Việt Đức⁽²⁾

Tóm tắt:

Sử dụng các phương pháp nghiên cứu khoa học TDDT thường được sử dụng trong lĩnh vực TDDT, chúng tôi đã lựa chọn và ứng dụng được các phần mềm chuyên môn và phần mềm hỗ trợ giảng dạy môn Cờ vua góp phần nâng cao hiệu quả giảng dạy môn Cờ vua cho sinh viên Đại học Huế.

Từ khóa: Phần mềm; giảng dạy Cờ vua; Đại học Huế.

Evaluating the effectiveness of software applied in teaching chess for students at the Hue University

Summary:

Using regular scientific research methods, the authors selected and applied the specialized supplementary software in teaching chess for students at the Hue University. Since then, the project has contributed to improving the effectiveness of teaching chess for students at the Hue University.

Keywords: Software; teaching chess; student; Hue University.

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 giảng dạy 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 giảng dạy 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 giảng dạy, 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 giảng dạy môn cờ vua cho sinh viên Đại học Huế”.

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 tư phạm, phương pháp thực nghiệm tư phạm và phương pháp toán học thống kê.

KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ BÀN LUẬN

1. Lựa chọn các phần mềm giảng dạy môn Cờ vua cho sinh viên Khoa GDTC - Đại học Huế

Sau khi xác định được các phần mềm chúng tôi tiến hành phỏng vấn các nhà khoa học, các giảng viên, các HLV về việc lựa chọn các phần mềm chuyên môn Cờ Vua và phần mềm hỗ trợ giảng dạy. Kết quả phỏng vấn lựa chọn được các phần mềm sau:

- Các phần mềm chuyên môn Cờ vua:

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

Phần mềm Khai cuộc: Chessbase và Lichess.org

⁽¹⁾TS, ⁽²⁾ThS, Khoa GDTC – Đại học Huế

Phần mềm Chiến thuật: CT – art, Lichess.org và Chess.com.

Phần mềm Phân tích đánh giá và lập kế hoạch chơi: Strategy Mildegame và Chessking-training.

Phần mềm Tàn cuộc: Chess Endgame và Chesskingtraining.

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

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

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 giảng dạy Cờ vua cho sinh viên Đại học Huế

2.1. Tổ chức nghiên cứu.

Đối tượng tham gia thực nghiệm là 157 SV năm thứ 3 của Trường Đại học Ngoại ngữ, các SV này hiện 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 SV. Nhóm đối tượng nghiên cứu này, ngoài các hình thức tổ chức giảng dạy 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 và cụ thể hoá.

- Nhóm đối chứng: gồm 76 SV. Nhóm này được áp dụng các hình thức tổ chức giảng dạy truyền thống trong môn học Cờ Vua vẫn được áp dụng hiện nay tại Khoa.

Các đối tượng tham gia thực nghiệm đều được thực hiện theo chương trình môn học Cờ Vua thuộc môn học GDTC của Đại học Huế quy định. 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 2022 - 2023.

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 giảng dạy 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.

a. 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 số 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:

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

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

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

Kết quả kiểm tra được trình bày ở bảng 1.

Từ kết quả thu được ở bảng 1 cho thấy:

Các nội dung kiểm tra đánh giá (các test) của 2 nhóm thực nghiệm và đối chứng không có sự khác biệt ($P > 0.05$), hay nói một cách khác trước khi tiến hành thực nghiệm, trình độ của 2 nhóm là đồng đều nhau.

b. 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 thu được như trình bày ở bảng 2.

Từ kết quả thu được ở bảng 2 ta 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 do chúng tôi xây dựng đã tỏ rõ tính hiệu quả trong việc nâng cao hiệu quả giảng dạy môn học Cờ Vua cho sinh viên Đại học Huế.

Để làm rõ hơn, chúng tôi tiến hành đánh giá kết quả thi kết thúc môn học Cờ Vua, theo đó

Bảng 1. Kết quả kiểm tra trước 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)	5.14 ± 0.34	5.22 ± 0.36	0.25	>0.05
2	Chiều hết trong 1 nước (điểm)	4.84 ± 0.25	4.75 ± 0.29	0.32	>0.05
3	Chiều hết trong 2 nước (điểm)	4.62 ± 0.28	4.71 ± 0.31	0.31	>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)	6.88 ± 0.35	7.93 ± 0.34	3.34	<0.05
2	Chiều hết trong 1 nước (điểm)	6.75 ± 0.38	7.58 ± 0.38	2.52	<0.05
3	Chiều hết trong 2 nước (điểm)	6.68 ± 0.32	7.56 ± 0.37	2.8	<0.05

Bảng 3. Đánh giá kết quả thi học phần 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	
		n	%	n	%	n	%
1	Thực nghiệm (n = 81)	64	79.01	16	19.75	1	1.23
2	Đối chứng (n = 76)	28	36.84	43	56.57	5	6.57

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.

Từ kết quả thu được ở bảng 3 cho thấy, tỷ lệ SV có kết quả học môn Cờ Vua xếp loại khá và giỏi của nhóm thực nghiệm cao hơn hẳn so với nhóm đối chứng (79.01% xếp loại khá và giỏi ở nhóm thực nghiệm, 36,84% 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).

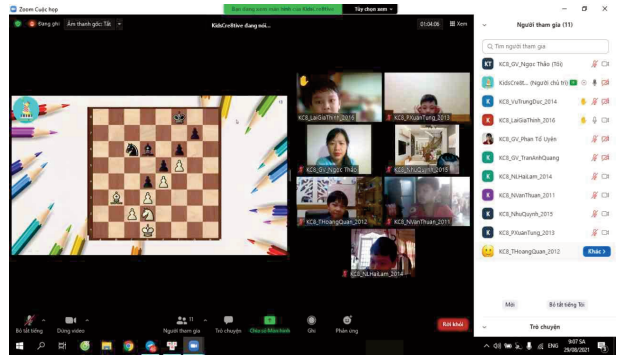
Từ đó cho thấy có sự khác biệt về phương pháp giảng dạy môn học Cờ Vua được áp dụng trên 2 nhóm đối chứng và thực nghiệm, hay nói một cách khác, việc áp dụng các phần mềm môn Cờ Vua cho sinh viên Đại học Huế đã đem lại hiệu quả rõ rệt so với các phương pháp giảng dạy truyền thống được áp dụng cho nhóm đối chứng. Điều này cũng đã được khẳng định qua kết quả kiểm tra các test của 2 nhóm, cũng như



Phong trào tập luyện Cờ vua đang phát triển mạnh mẽ trong trường học các cấp tại Việt Nam

Bảng 4. Kết quả phỏng vấn sinh viên sau thời gian tham gia ứng dụng các phần mềm vào học môn Cờ Vua (n=81)

TT	Nội dung phỏng vấn	Kết quả	
		n	%
Sau thời gian học tập các phần mềm bạn thấy thế nào?			
1	- Rất thích	74	91.35
	- Thích	7	8.64
	- Bình thường	0	0
	- Không thích	0	0
Bạn thấy việc sử dụng các phần mềm dễ hay khó?			
2	- Rất Dễ	63	77.78
	- Dễ	18	22.22
	- Rất khó	0	0
	- Khó	0	0
Theo bạn có cần thiết sử dụng các phần mềm trong việc học môn Cờ Vua không?			
3	- 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 giảng dạy		
	- Thu hút, hấp dẫn người học	81	100
	- Bình thường	0	0
	- Không hấp người học	0	0



Việc áp dụng các phần mềm trong giảng dạy cờ vua trên thực tế đã được triển khai và thu được rất nhiều hiệu quả tích cực

kết quả kiểm tra đánh giá các nội dung thi kiểm tra kết thúc môn học của cả 2 nhóm đối chứng và thực nghiệm.

c. Kết quả phỏng vấn SV về hiệu quả ứng dụng phần mềm Cờ Vua.

Sau thời gian kết thúc chương trình chúng tôi tiến hành phỏng vấn sinh viên về việc áp dụng các phần mềm vào phục vụ cho việc học tập môn Cờ Vua. Qua kết quả bảng 4 cho thấy các bạn rất thích và thích sử dụng các phần mềm vào quá trình học tập, việc sử dụng các phần mềm trên các bạn cũng cho rằng rất dễ và dễ sử dụng, và 100% các bạn 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

Từ việc ứng dụng các phần mềm Cờ Vua và các phần mềm hỗ trợ để giảng dạy môn Cờ Vua vào quá trình giảng dạy cho SV Đại học Huế 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 giảng dạy môn học Cờ Vua cho SV Đại học Huế.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2021), *Tài liệu hướng dẫn bồi dưỡng GVPT cốt cán mô đun 9*

Ứng dụng CNTT, khai thác và sử dụng thiết bị công nghệ trong dạy học, giáo dục học sinh THPT môn GDTC.

2. Hà Xuân Bình (2010), “Ứng dụng các chương trình Cờ vua và hệ thống internet trong huấn luyện Nam VĐV Cờ vua lứa tuổi 15 - 16 tỉnh Thừa Thiên Huế”, *Luận văn cao học, Trường Đại học TDTT Bắc Ninh.*

3. Nguyễn Văn Hải (2014), “Ứng dụng 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.*

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

5. 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.*

6. 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.*