

ỨNG DỤNG PHẦN MỀM CHESS TACTICS FOR INTERMEDIATE NÂNG CAO NĂNG LỰC CHIẾN THUẬT THI ĐẤU CỜ VUA CỦA SINH VIÊN CHUYÊN NGÀNH CỜ VUA NGÀNH GIÁO DỤC THỂ CHẤT TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỂ DỤC THỂ THAO BẮC NINH

Trần Văn Trường* Bùi Ngọc**

Tóm tắt:

Quá trình nghiên cứu đã thiết lập được quy trình ứng dụng phần mềm Chess Tactics For intermediate vào giảng dạy, đồng thời xác định tính hiệu quả của phần mềm trong việc nâng cao năng lực chiến thuật thi đấu cờ vua của sinh viên chuyên ngành Cờ vua Ngành Giáo dục thể chất Trường Đại học TDTT Bắc Ninh.

Từ khóa: Quy trình, Chess tactics for intermediate, chiến thuật, Trường Đại học TDTT Bắc Ninh.

Application of Chess Tactics for Intermediate software to enhance tactical skill for Chess major students in Physical Education Branch at Bac Ninh Sports University

Summary:

The study has established the process of applying Chess Tactics for Intermediate software to teaching, at the same time determined the effectiveness of the software in enhancing tactical skills for Chess major students in Physical Education Branch at Bac Ninh Sports University

Keywords: Process, Chess Tactics for Intermediate, tactic, Chess, Bac Ninh Sports University.

ĐẶT VẤN ĐỀ

Các phần mềm Cờ vua có thể được xem như “trợ lý giảng dạy nhân đạo” của các giáo viên trong quá trình đào tạo sinh viên chuyên ngành Cờ vua hiện nay, giúp nâng cao được mật độ động của các giờ giảng dạy trên lớp cũng như các giờ học tự nghiên cứu.

Với đặc điểm, cấu trúc của môn học Cờ vua hiện nay, chúng tôi nhận thấy phần mềm Chess Tactics For intermediate là phần mềm giảng dạy chiến thuật có hiệu quả nhất. Phần mềm này có tính năng thuận tiện trong việc tra cứu các thế cờ, còn đôn chiến thuật từ các ván đấu của các nhà vô địch cờ vua trên thế giới, trở thành một phương tiện hữu ích để nâng cao năng lực chiến thuật thi đấu Cờ vua của sinh viên chuyên ngành Cờ vua Ngành GDTC các Trường Đại học TDTT nói chung và Trường Đại học TDTT Bắc Ninh nói riêng.

PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Quá trình nghiên cứu đã sử dụng các phương pháp sau: Phương pháp phân tích và tổng hợp tài liệu; Phương pháp phỏng vấn, tọa đàm; Phương pháp quan sát sự phạm; Phương pháp thực nghiệm sự phạm; Phương pháp toán học thống kê.

KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ BÀN LUẬN

1. Quy trình khai thác phần mềm Chess Tactics For intermediate trong giảng dạy chiến thuật thi đấu Cờ vua của sinh viên chuyên ngành Cờ vua Ngành Giáo dục thể chất Trường Đại học TDTT Bắc Ninh

Quy trình khai thác được thực hiện theo các bước sau:

Bước 1: Vào cửa sổ Navigator: Để tra cứu các nội dung cần tìm theo các chủ đề chiến thuật phù hợp với người học (hình 1).



Hình 1

Bước 2: Vào các phân nhánh nhỏ: Ta được danh sách các chủ đề chiến thuật cần nghiên cứu. Tại đây sẽ xuất hiện toàn bộ thế cờ điển hình, những đòn chiến thuật khác nhau, người tra cứu sẽ có thể khai thác nhằm nâng cao trình độ chiến thuật cho bản thân mình (hình 2).

Bước 3: Vào các chủ đề: Để lựa chọn đòn chiến thuật theo ý muốn người khai thác cần phải kích vào danh mục (Navigator) thì sẽ được

*ThS, Trường Đại học TDTT Bắc Ninh
TS, Trường Đại học TDTT Bắc Ninh



Hình 2

chọn chủ đề đòn chiến thuật để phân tích thông qua bàn cờ minh họa như hình 3.



Hình 3

một tập từ điển sắp xếp theo từng chủ đề của đòn chiến thuật cần tìm và ta

2. Xây dựng quy trình ứng dụng phần mềm Chess Tactics For intermediate

trong việc chuẩn bị giáo án giảng dạy chiến thuật cho sinh viên chuyên ngành Cờ vua Ngành Giáo dục thể chất Trường Đại học Thể dục thể thao Bắc Ninh

Từ thực tế dạy học, kết quả phân tích và tổng hợp các nguồn tài liệu chung và chuyên môn, luận án tổng kết thành quy trình chuẩn bị một giờ học sử dụng công nghệ với các bước thiết kế một giáo án và khung cấu trúc của một giáo án cụ thể như sơ đồ 1.

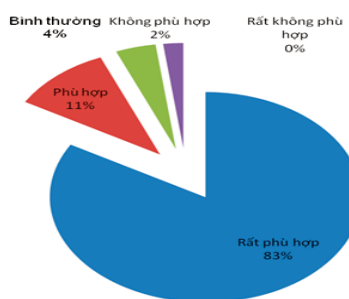


Sơ đồ 1. Quy trình xây dựng giáo án ứng dụng các phần mềm Chess Tactics For intermediate trong giảng dạy chiến thuật cho sinh viên chuyên ngành Cờ vua Ngành GDTC Trường Đại học TDTT Bắc Ninh

3. Xác định mức độ phù hợp của quy trình ứng dụng phần mềm Chess tactics for intermediate trong việc xây dựng giáo án giảng dạy chiến thuật cho sinh viên chuyên ngành Cờ vua Ngành GDTC Trường Đại học TDTT Bắc Ninh

Sau khi xác định được quy trình ứng dụng phần mềm cờ vua trong việc xây dựng giáo án giảng dạy sinh viên chuyên ngành Cờ vua Ngành GDTC Trường Đại học TDTT Bắc Ninh, đề tài tiến hành xác định mức độ phù hợp của quy trình đã xây dựng trong giảng dạy cho sinh viên chuyên ngành cờ vua thông qua phỏng vấn bằng phiếu hỏi đối với các chuyên gia, các nhà khoa

học và các giảng viên. Kết quả phỏng vấn được trình bày tại biểu đồ 1.



Biểu đồ 1. Kết quả xác định mức độ phù hợp của mô hình ứng dụng phần mềm Chess Tactics For intermediate trong giảng dạy chiến thuật cho sinh viên chuyên ngành Cờ vua Ngành GDTC Trường Đại học TDTT Bắc Ninh

Qua biểu đồ 1 cho thấy, các ý kiến của chuyên gia, các nhà khoa học và các giảng viên đánh giá cao mức độ phù hợp của quy trình ứng dụng phần mềm Chess Tactics For intermediate trong giảng dạy chiến thuật cho sinh viên chuyên ngành Cờ vua với ý kiến trên 90% ở mức phù hợp đến rất phù hợp.

4. Ứng dụng phần mềm Chess Tactics For intermediate trong giảng dạy chiến thuật cho sinh viên chuyên ngành Cờ vua Ngành GDTC Trường Đại học TDTT Bắc Ninh

4.1. Xác định test đánh giá năng lực chiến thuật của sinh viên chuyên ngành Cờ vua.

Với mục đích đánh giá năng lực chiến thuật của đối tượng nghiên cứu, luận án đã tiến hành phân tích và tổng hợp tài liệu về vấn đề sử dụng các test đánh giá năng lực chiến thuật của sinh viên chuyên ngành Cờ vua từ kết quả nghiên cứu của tác giả Bùi Ngọc (2008) [4] và tác giả Nguyễn Hồng Dương xây dựng năm 2012 [2]. Đây đều là các công trình khoa học đã tiến hành nghiên cứu đánh giá năng lực chiến thuật của SV chuyên ngành Cờ vua. Các công trình nghiên cứu đã chứng minh tính thông báo và độ tin cậy cần thiết của các test, vì vậy chúng tôi đã sử dụng các test này để kiểm tra đánh giá năng lực chiến thuật của sinh viên. Các test được trình bày tại bảng 1.

Bảng 1. Các test đánh giá năng lực chiến thuật của sinh viên chuyên ngành Cờ vua Ngành GDTC

Năng lực	Test đánh giá
Tính toán	1. Cờ thế chiếu hết trong 2 nước đi (điểm)
	2. ĐPH chiếu hết trong 3 nước đi (điểm)
Chiến thuật	3. Thu hút (điểm)
	4. Đánh lạc hướng (điểm)

4.2. Tổ chức ứng dụng phần mềm Chess Tactics For intermediate trong thực tiễn giảng dạy

Để xác định hiệu quả ứng dụng phần mềm Chess Tactics For intermediate, luận án đã tiến hành thực nghiệm trong học kỳ 1 năm học 2013-2014 (với 60 giờ, trong đó có 42 giờ trên lớp học và 18 giờ tự học) tương ứng với học phần 3 năm thứ 2 (khóa 48). Trong giai đoạn này luận án tiến hành ứng dụng phần mềm Chess Tactics For intermediate trong giảng dạy chiến thuật.

Tham gia quá trình thực nghiệm là 16 sinh viên năm thứ 2 (khóa 48) và được chia thành 2 nhóm, nhóm thực nghiệm và đối chứng. Cả hai nhóm đều học tập theo lịch trình chung của Bộ môn. Nhóm đối chứng sử dụng các phương tiện dạy học mà bộ môn sử dụng, còn nhóm thực nghiệm được sử dụng phần mềm Chess Tactics For intermediate đã lựa chọn được.

Cả 2 nhóm đều được tiến hành kiểm tra ở

Bảng 2. So sánh kết quả kiểm tra sau thực nghiệm giữa nhóm đối chứng và nhóm thực nghiệm sinh viên năm thứ hai (khóa 48) - kết thúc học phần 3

Năng lực	Test	Đối chứng (n=8)		Thực nghiệm (n=8)		t	p
		$\bar{x}$	$\pm\delta$	$\bar{x}$	$\pm\delta$		
Tính toán	1. Cờ thế chiếu hết trong 2 nước đi (điểm)	6,68	0,28	7,31	0,28	2,38	<0.05
	2. ĐPH chiếu hết trong 3 nước đi (điểm)	6,52	0,33	7,26	0,33	2,58	<0.05
Chiến thuật	3. Thu hút (điểm)	7,12	0,35	7,98	0,36	2,89	<0.05
	4. Đánh lạc hướng (điểm)	6,93	0,36	7,86	0,38	3,06	<0.05

($t_{05} = 2.145$)

Qua bảng 2 cho thấy: Các chỉ số năng lực chiến thuật của nhóm thực nghiệm đều có sự gia tăng và cao hơn nhóm đối chứng với $p < 0.05$. Bởi lẽ trong học phần này thời lượng và nội dung được tập trung phát triển năng lực chiến thuật và trình độ thi đấu. Vì vậy mà năng lực chiến thuật thể hiện trên nhóm thực nghiệm cao hơn nhóm đối chứng đã giải quyết tốt mục tiêu của học kỳ này. Kết quả đã chứng minh hiệu quả ứng dụng phần mềm Chess Tactics For intermediate trên đối tượng nghiên cứu đã có hiệu quả.

KẾT LUẬN

1. Qua nghiên cứu đã xây dựng được quy trình ứng dụng phần mềm Chess Tactics For intermediate gồm 6 bước trong giảng dạy chiến thuật cho SV chuyên ngành Cờ vua Ngành GDTC Trường Đại học TDTT Bắc Ninh.

2. Sau 60 giáo án ứng dụng phần mềm Chess Tactics for intermediate đã chứng minh tính hiệu

các thời điểm: Trước thực nghiệm và kết thúc thực nghiệm (sau 60 giờ).

4.3. Kết quả kiểm tra đánh giá hiệu quả thực nghiệm học kỳ 1 năm học 2013-2014

Kết quả trước thực nghiệm:

Để đảm bảo tính khoa học, trước khi thực nghiệm sư phạm chúng tôi đã tiến hành phân nhóm và so sánh năng lực chiến thuật của 2 nhóm thông qua kết quả kiểm tra.

Qua kết quả kiểm tra cho thấy, trình độ thực hành của nhóm đối chứng và thực nghiệm là tương đương nhau.

Kết quả sau thực nghiệm;

Sau khi tiến hành phân nhóm, chúng tôi tổ chức thực nghiệm sư phạm ở học kỳ 1 năm học 2013 -2014, học phần 3 (khóa 48). Kết thúc thực nghiệm luận án tiến hành kiểm tra trình độ chiến thuật của sinh viên. Kết quả kiểm tra được trình bày tại bảng 2.

quả của qui trình ứng dụng phần mềm trong việc nâng cao năng lực chiến thuật thi đấu Cờ vua của sinh viên chuyên ngành Cờ vua Ngành GDTC Trường Đại học TDTT Bắc Ninh.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Phần mềm Chess Tactics For intermediate.
2. Nguyễn Hồng Dương (2014), *Nghiên cứu xác định yếu tố thành phần ảnh hưởng đến hoạt động nâng cao chất lượng đào tạo sinh viên chuyên ngành cờ vua hệ đại học trường Đại học TDTT Bắc Ninh*, Tạp chí Khoa học Thể thao số 5, trang 13.
3. Đàm Quốc Chính (1999), *Giáo trình giảng dạy môn học Cờ Vua*, Nxb TDTT, Hà Nội.
4. Nguyễn Đức Văn (1987), *Phương pháp thống kê trong TDTT*, Nxb TDTT.

(Bài nộp ngày 20/8/2017, Phản biện ngày 22/8/2017, duyệt in ngày 25/8/2017)

Chịu trách nhiệm chính: ThS. Trần Văn Trường; Email: truong.cv29@gmail.com