

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Tên học phần: Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học Ngữ văn
(*ICT in teaching Vietnamese Literature and Linguistics*)

- Mã số học phần: SG 208
- Số tín chỉ học phần: 02
- Số tiết học phần: 15 tiết lý thuyết, 30 tiết thực hành và 60 tiết tự học

2. Đơn vị phụ trách học phần:

- Bộ môn: Sư phạm Ngữ văn
- Khoa: Sư phạm

3. Học phần tiên quyết: TN 034, SG 112, SG 139

4. Mục tiêu của học phần:

4.1. Kiến thức: Sau khi hoàn thành học phần này, người học sẽ:

- 4.1.1. Biết được cấu trúc của một giáo án điện tử.
- 4.1.2. Biết được các thao tác kỹ thuật trên chương trình PowerPoint và các phần mềm hỗ trợ.
- 4.1.3. Hiểu được những ưu điểm và nhược điểm khi sử dụng công nghệ thông tin vào dạy học Ngữ văn.
- 4.1.4. Trình bày và phân tích được những yêu cầu sư phạm của giáo án điện tử.
- 4.1.5. Lí giải được cơ sở để lựa chọn bài thiết kế giáo án điện tử và cách thức ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học môn Ngữ văn.

4.2. Kỹ năng: Sau khi hoàn thành học phần này, người học sẽ:

- 4.2.1. Ứng dụng được các chức năng của chương trình PowerPoint và các phần mềm hỗ trợ để thiết kế một giáo án điện tử dạy học Ngữ văn.
- 4.2.2. Vận dụng được những hiểu biết chung về giáo án điện tử và yêu cầu sư phạm vào việc thiết kế giáo án điện tử để dạy học Ngữ văn có hiệu quả.
- 4.2.3. Lựa chọn được hình thức ứng dụng công nghệ thông tin phù hợp để hỗ trợ dạy học từng phân môn của môn Ngữ văn.
- 4.2.4. Đánh giá được chất lượng của giáo án điện tử trong dạy học môn Ngữ văn.
- 4.2.5. Có kỹ năng thu thập và xử lý thông tin (văn bản, hình ảnh, âm thanh...), kỹ năng hợp tác nhóm, lập kế hoạch thiết kế giáo án điện tử và xử lý các sự cố kỹ thuật, phối hợp năng lực ngôn ngữ với việc sử dụng công nghệ thông tin.

4.3. Thái độ:

- 4.3.1. Có tính sáng tạo trong khi tham khảo tài liệu và thiết kế giáo án điện tử.

4.3.2. Tích cực thực hành để hoàn thiện kỹ năng của cá nhân; tinh thần trách nhiệm và thái độ hợp tác trong nhóm.

4.3.3. Say mê tìm tòi để nâng cao hiệu quả sử dụng công nghệ thông tin vào dạy học Ngữ văn.

5. Mô tả tóm tắt nội dung học phần:

Học phần này được thiết kế và giảng dạy nhằm trang bị cho người học những hiểu biết và kỹ năng cơ bản và hệ thống về việc sử dụng công nghệ thông tin (chủ yếu là chương trình PowerPoint và một số phần mềm hỗ trợ) vào dạy học môn Ngữ văn. Đi đôi với phần kỹ thuật, học phần này bước đầu hình thành ý thức và phát triển năng lực sử dụng công nghệ thông tin vào dạy học môn Ngữ văn một cách có hiệu quả, phù hợp với đặc trưng yêu cầu của môn học, đồng thời hướng người học đạt đến trình độ nghệ thuật sư phạm khi ứng dụng công nghệ thông tin vào việc giảng dạy.

6. Cấu trúc nội dung học phần:

6.1. Lý thuyết

	Nội dung	Số tiết	Mục tiêu
Chương 1.	Khái quát về giáo án điện tử và kỹ thuật thiết kế trên chương trình PowerPoint		
1.1.	Giới thiệu về giáo án điện tử	2	4.1.1, 4.1.2; 4.2.1; 4.3
1.2.	Quy trình thiết kế một giáo án điện tử	1	4.1.1; 4.2.2; 4.2.5
1.3.	Tiếp xúc với chương trình PowerPoint	1	4.1.3; 4.2.1
1.4.	Tạo một slide trình chiếu	2	4.1.3; 4.2.1
1.5.	Thao tác với các đối tượng trực quan	1	4.1.3; 4.2.1
1.6.	Tạo các loại hiệu ứng		
1.7.	Một số chức năng khác của chương trình PowerPoint	1	4.1.3; 4.2.1
Chương 2.	Yêu cầu sư phạm và cách thức ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học Ngữ văn		
2.1.	Yêu cầu sư phạm của một giáo án điện tử	2	4.1.2; 4.1.4; 4.2.2; 4.3; 4.2.4
2.2.	Cách thức ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học Ngữ văn	3	4.1.5; 4.2.4; 4.3
Chương 3.	Một số phần mềm hỗ trợ dạy học Ngữ văn		
3.1.	Phần mềm Violet	1	4.1.3; 4.2.1; 4.3.2; 4.3.3
3.2.	Phần mềm trộn đề trắc nghiệm MCMIX	1	4.1.3; 4.2.1; 4.3.2; 4.3.3

6.2. Thực hành

	Nội dung	Số tiết	Mục tiêu
Bài 1. Các thao tác cơ bản trên chương trình PowerPoint			
1.1.	Khởi động chương trình	1	4.1.3; 4.2.1
1.2.	Các thao tác cắt dán, sao chép, di chuyển, thêm, bớt một slide		4.1.3; 4.2.1
Bài 2. Tạo một slide trình chiếu			
2.1.	Chọn mẫu bố cục trình bày (Slide Layout)	2	4.1.3; 4.2.1
2.2.	Chọn mẫu thiết kế (Slide Design)	2	4.1.3; 4.2.1
2.3.	Nhập nội dung cho Slide	2	4.1.3; 4.2.1
2.4.	Định dạng Slide Master	1	4.1.3; 4.2.1
Bài 3. Thao tác với các đối tượng trực quan			
3.1.	Tạo biểu bảng	1	4.1.3; 4.2.1-4.2.3
3.2.	Tạo sơ đồ trực quan	2	4.1.3; 4.2.1-4.2.3
3.3.	Tạo siêu liên kết Hyperlink	2	4.1.3; 4.2.1-4.2.5
3.4.	Chèn hình ảnh, âm thanh, video	2	4.1.3; 4.2.1-4.2.5
Bài 4. Xử lý âm thanh, video bằng phần mềm Xilisoft			
4.1.	Chuyển đổi định dạng âm thanh, video	2	4.1.3; 4.2.1-4.2.5; 4.3.3
4.2.	Cắt đoạn video	3	4.1.3; 4.2.1-4.2.5; 4.3.3
4.3.	Nối đoạn video	2	4.1.3; 4.2.1-4.2.5; 4.3.3
Bài 5. Tạo các loại hiệu ứng		2	4.1.3; 4.2.1-4.2.5
Bài 6. Tạo trò chơi ô chữ bằng phần mềm Violet		3	4.1.3; 4.2.1-4.2.3; 4.3.3
Bài 7. Trộn đề thi trắc nghiệm bằng phần mềm MCMIX		3	4.1.3; 4.2.1-4.2.3; 4.3.3

7. Phương pháp giảng dạy:

- Diễn giảng kết hợp đàm thoại đa chiều.
- Làm mẫu hướng dẫn.
- Thực hành cá nhân và theo nhóm

8. Nhiệm vụ của sinh viên:

Sinh viên phải thực hiện các nhiệm vụ như sau:

- Tham dự tối thiểu 80% số tiết học lý thuyết.
- Tham gia đầy đủ 100% giờ thực hành tại phòng máy tính.

- Thực hiện đầy đủ các bài tập được yêu cầu ở mỗi buổi thực hành.
- Tham dự và đóng góp ý kiến nhận xét trong buổi báo cáo giáo án điện tử của tất cả các nhóm trong lớp học phần.
- Tham dự thi kết thúc học phần.
- Chủ động tổ chức thực hiện giờ tự học.

9. Đánh giá kết quả học tập của sinh viên:

9.1. Cách đánh giá

Sinh viên được đánh giá tích lũy học phần như sau:

TT	Điểm thành phần	Quy định	Trọng số	Mục tiêu
1	Điểm chuyên cần	- Tham dự tối thiểu 80% số tiết học lý thuyết. - Tham gia đầy đủ 100% giờ thực hành tại phòng máy tính.	10%	4.3
3	Điểm giáo án nhóm	- Mỗi nhóm thiết kế một giáo án điện tử. - Chọn một phần nội dung giáo án điện tử của nhóm đã thiết kế để dạy trong khoảng thời gian từ 15 – 20 phút. - Các thành viên trong nhóm đánh giá lẫn nhau về thái độ tích cực và hiệu quả phối hợp hoạt động nhóm.	40%	4.2; 4.3
4	Điểm thi kết thúc học phần	- Thi viết (60 phút). - Tham dự đủ 80% tiết lý thuyết và 100% giờ thực hành. - Bắt buộc dự thi.	50%	4.1; 4.2

9.2. Cách tính điểm

- Điểm đánh giá thành phần và điểm thi kết thúc học phần được chấm theo thang điểm 10 (từ 0 đến 10), làm tròn đến một chữ số thập phân.
- Điểm học phần là tổng điểm của tất cả các điểm đánh giá thành phần của học phần nhân với trọng số tương ứng. Điểm học phần theo thang điểm 10 làm tròn đến một chữ số thập phân, sau đó được quy đổi sang điểm chữ và điểm số theo thang điểm 4 theo quy định về công tác học vụ của Trường.

10. Tài liệu học tập:

Thông tin về tài liệu

1. *Giáo trình ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học*, Đỗ Mạnh Cường, Nxb Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh, 2008.- 150 tr., 21 cm.- 371.90433/ C561
2. *Tự học thiết kế trình diễn bằng Microsoft PowerPoint 2003* - (Dùng cho học sinh, kỹ thuật viên, sinh viên và giáo viên), Đậu Quang Tuấn, Nxb Tổng hợp Thành phố Hồ Chí Minh, 2005- 326p, 20cm- 005.3/ T502

Số đăng ký cá biệt

- MOL.052534,
MOL.052532
MOL.038970,
MOL.038969

3. *Hướng dẫn thiết kế giáo án điện tử môn Ngữ văn trên PowerPoint*, Nguyễn Tiến Mâu, Nxb Đại học Sư phạm Hà Nội, 2008- 147 tr - 495.9220285/ M125

SP.018880,
MOL.056577

4. *Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học Tiếng Việt*, Nguyễn Thị Ban, Trần Hoài Phương – Tạp chí Giáo dục số 202 (kỳ 2-11/2008)

5. *Một số giải pháp đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học ở trường phổ thông*, Nguyễn Duy Bình - Tạp chí Giáo dục số 223 (kỳ 1-10/2009)

6. *Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học Ngữ văn ở trung học phổ thông*, Ngô Thị Thu Hà - Tạp chí Giáo dục số 252 (kỳ 2-12/2010)

7. Bài giảng *Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học Ngữ văn*, Võ Huy Bình – Khoa Sư phạm, Đại học Cần Thơ.

11. Hướng dẫn sinh viên tự học:

Tuần	Nội dung	Lý thuyết (tiết)	Thực hành (tiết)	Nhiệm vụ của sinh viên
1	Chương 1: Khái quát về giáo án điện tử và kỹ thuật thiết kế trên chương trình PowerPoint 1.1. Giới thiệu về giáo án điện tử 1.2. Quy trình thiết kế một giáo án điện tử	6	0	Nghiên cứu trước: -Tài liệu [3]: nội dung mục 1, phần I -Tài liệu [7]: nội dung mục 1.1. Chương 1.
2	1.3. Tiếp xúc với chương trình PowerPoint Bài thực hành số 1. Các thao tác cơ bản trên chương trình PowerPoint Lý thuyết chương 1: (tiếp theo) 1.4. Tạo một Slide trình chiếu	4	1	- Nghiên cứu trước: +Tài liệu [7]: nội dung mục 1.2. +Sách giáo khoa Ngữ văn 10 hoặc 11 (Bộ cơ bản). -Về nhà: +Thực hành các thao tác đơn giản với chương trình PowerPoint trên máy. +Chọn bài để thiết kế giáo án điện tử và phân tích khả năng ứng dụng công nghệ thông tin trong bài vừa chọn. +Xác định mục tiêu cần đạt của giáo án nhóm sẽ soạn: kiến thức, kỹ năng, thái độ.
3	Bài thực hành số 2. Tạo một slide trình chiếu: 2.1. Chọn mẫu bố cục trình bày (Slide Layout) Lý thuyết chương 1: (tiếp theo) 1.4. Tạo một Slide trình chiếu	2	2	-Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [7]. -Về nhà: +Thực hành cá nhân chọn mẫu bố cục Slide Layout trên máy, +Lập kế hoạch chi tiết các bước thực hiện để thiết kế giáo án điện

	(tiếp theo)			tử của nhóm.
4	Bài thực hành số 2. Tạo một slide trình chiếu: 2.2. Chọn mẫu thiết kế (Slide Design) 2.3. Nhập nội dung cho Slide	0	3	-Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [7]. -Về nhà: +Thực hành tạo mẫu bố cục trình bày (Slide Layout) và chọn mẫu thiết kế (Slide Design) cho các Slide chính. +Sưu tầm hoặc tự tạo mẫu thiết kế (Slide Design) cho giáo án điện tử của nhóm.
5	Bài thực hành số 2. Tạo một slide trình chiếu: 2.3. Nhập nội dung cho Slide 2.4. Định dạng Slide Master Lý thuyết chương 1: (tiếp theo) 1.5. Thao tác với các đối tượng trực quan: tạo biểu bảng và sơ đồ.	2	2	-Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [7]. -Về nhà thực hành nhập nội dung chính của giáo án và sử dụng định dạng trên Slide Master (nếu được). -Thiết kế các hình thức trực quan để tích hợp vào phần nội dung chính của giáo án.
6	Bài thực hành số 3: Thao tác với các đối tượng trực quan 3.1. Tạo biểu bảng 3.2. Tạo sơ đồ trực quan	0	3	-Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [7]. -Về nhà: thiết kế sơ đồ/ biểu bảng phù hợp để trình chiếu trong giáo án điện tử của nhóm.
7	Bài thực hành số 3: Thao tác với các đối tượng trực quan 3.3. Chèn siêu liên kết Hyperlink 3.4. Chèn hình ảnh, âm thanh, video	0	3	-Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [7]. -Về nhà: +Thiết lập siêu liên kết Hyperlink giữa Slide chính và các Slide phụ. +Tìm kiếm các hình ảnh, đoạn âm thanh/ video phù hợp với nội dung bài dạy.
8	Bài thực hành số 3: Thao tác với các đối tượng trực quan 3.4. Chèn âm thanh, video Bài thực hành số 4: Xử lý âm thanh, video bằng phần mềm Xilisoft 4.1. Chuyển đổi định dạng âm thanh, video	0	3	-Trước tiết học: +Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [7]. +Tìm kiếm và download trên mạng các đoạn âm thanh/ video phù hợp với nội dung của bài dạy. -Sau tiết học: xử lý đoạn âm thanh/ video dự để chèn vào giáo án điện tử của nhóm (nếu đoạn âm thanh/ video gốc ban đầu chưa tương thích).
9	Bài thực hành số 4: Xử lý âm thanh, video bằng phần mềm Xilisoft 4.2. Cắt đoạn video	0	3	-Trước tiết học: +Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [7]. +Tìm kiếm và download trên mạng các đoạn âm thanh/ video phù hợp với nội dung của bài dạy. -Sau tiết học: xử lý đoạn âm thanh/ video dự để chèn vào giáo án điện

				tử của nhóm (nếu đoạn âm thanh/video gốc ban đầu chưa tương thích).
10	Bài thực hành số 4: Xử lý âm thanh, video bằng phần mềm Xilisoft 4.3. Nối đoạn video Lý thuyết chương 1: (tiếp theo) 1.6. Tạo các loại hiệu ứng 1.7. Một số chức năng khác của chương trình PowerPoint	2	2	-Trước tiết học: nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [7]. -Sau tiết học: Hoàn chỉnh các kỹ thuật liên quan đến việc xử lý đoạn âm thanh/ video để chèn vào giáo án.
11	Bài thực hành số 5: Tạo các loại hiệu ứng Lý thuyết chương 2 (tiếp theo) 2.1. Yêu cầu sự phạm của một giáo án điện tử	2	2	-Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [7]. -Sau tiết học: +Tạo hiệu ứng cho giáo án điện tử của nhóm. +Điều chỉnh lại những điểm chưa hợp lý trong giáo án điện tử của nhóm theo những yêu cầu sự phạm vừa học.
12	Lý thuyết chương 2 (tiếp theo) 2.1. Yêu cầu sự phạm của một giáo án điện tử 2.2. Cách thức ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học Ngữ văn	6	0	-Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [7]. -Tiếp tục điều chỉnh lại những điểm chưa hợp lý trong giáo án điện tử của nhóm theo những yêu cầu sự phạm vừa học.
13	Lý thuyết chương 2 (tiếp theo) 2.2. Cách thức ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học Ngữ văn Chương 3: Một số phần mềm hỗ trợ dạy học Ngữ văn 3.1. Phần mềm Violet Bài thực hành số 6: Tạo trò chơi ô chữ bằng phần mềm Violet	4	1	-Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [7]. -Về nhà: +Thực hành lại bài tập tạo trò chơi ô chữ trên lớp bằng phần mềm Violet. +Phác thảo trò chơi ô chữ cho giáo án của nhóm (nếu được).
14	Bài thực hành số 6: Tạo trò chơi ô chữ bằng phần mềm Violet Lý thuyết chương 3: Một số phần mềm hỗ trợ dạy học Ngữ văn 3.2. Phần mềm trộn đề trắc nghiệm MCMIX	2	2	-Nghiên cứu trước tài liệu [1], [2], [7]. -Về nhà: thiết kế hoàn chỉnh trò chơi ô chữ, trình chiếu thử để điều chỉnh.
15	Bài thực hành số 7: Trộn đề thi trắc nghiệm bằng phần mềm MCMIX	0	3	-Nghiên cứu trước tài liệu [7], sưu tầm ít nhất 10 câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn ở dạng file Word.

				-Về nhà thực hành trên phần mềm trộn đề trắc nghiệm MCMIX.
--	--	--	--	---

Cần Thơ, ngày 25 tháng 4 năm 2014

TL. HIỆU TRƯỞNG
P. TRƯỞNG KHOA



Nguyễn Văn Nở

TRƯỞNG BỘ MÔN

TRẦN VĂN MINH