

ÁP DỤNG MÔ HÌNH LỚP HỌC ĐẢO NGƯỢC VÀO DẠY HỌC TRỰC TUYẾN CHO SINH VIÊN TRƯỜNG NGOẠI NGỮ - ĐẠI HỌC THÁI NGUYÊN

Phạm Thu Trang⁺,
Phạm Viết Ngọc

Trường Ngoại ngữ - Đại học Thái Nguyên
+ Tác giả liên hệ • Email: phamthutrang.sfl@tnu.edu.vn

Article history

Received: 20/12/2021

Accepted: 18/01/2022

Published: 20/3/2022

Keywords

Online teaching, flipped classrooms, information technology applications, Bloom's taxonomy

ABSTRACT

The outbreak of the Covid-19 pandemic has forced many schools to shift from traditional physical learning to online education. Such abrupt changes challenge most teachers due to the lack of online teaching experience, thorough preparation, or support from educational technology teams. This study shows that, with the flipped classroom model, teachers can maintain good control over the teaching and learning process, be aware of the general level of understanding of the class, and easily share and interact with students. At the same time, this model has helped to solve many issues in online teaching such as unfocused learners; control over students' active learning time in class; maintaining excitement and motivation for learners through games. The model proposed by the author is a suggestion for teachers not only at the higher education level but also at all levels of education from primary to high school in innovating online teaching methods.

1. Mở đầu

Kể từ khi dịch bệnh Covid-19 bùng phát và diễn biến phức tạp, dạy học trực tuyến đã trở thành một giải pháp hữu hiệu không chỉ ở Việt Nam mà trên toàn thế giới trong bối cảnh HS, sinh viên (SV) không thể tới trường (UNESCO, 2020). Dạy học trực tuyến chính là hình thức được sử dụng nhiều của ngành Giáo dục trong bối cảnh hiện tại, giúp bảo đảm quyền được học tập của con người cũng như kế hoạch giảng dạy của ngành. Song, chuyển sang hình thức dạy học này được triển khai quá nhanh chóng trong thời kỳ bùng phát dịch Covid-19 nên hầu hết GV đang phải đối mặt với những thách thức như thiếu kinh nghiệm giảng dạy trực tuyến, sự chuẩn bị từ sớm hoặc sự hỗ trợ từ các ứng dụng công nghệ nên thường giữ nguyên cách dạy của lớp học trực tiếp áp dụng vào cho lớp học trực tuyến khiến cho việc học của HS, SV trở nên nhàm chán, mất hứng thú và thiếu động lực học tập (nguồn: <https://laodong.vn/ban-doc/gio-hoc-online-dai-le-the-khien-hoc-sinh-met-moi-954847.ldo>).

Những lợi ích mà đào tạo trực tuyến mang lại là rất lớn khi giúp người học có thể chủ động trong việc học của mình, hướng tới một xã hội mà mọi người có thể học bất cứ thứ gì, bất cứ lúc nào và bất cứ nơi đâu. Khi chúng ta có thể xây dựng được các chiến lược giảng dạy để tăng tính tương tác của người học trong lớp học trực tuyến thì đã góp phần vào thành công chung của phương thức dạy học này (Mahmood, 2021).

Tuy nhiên, theo khảo sát của Hiệu trưởng Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh, có đến 76% người học làm việc khác trong lớp học trực tuyến (nguồn: <https://thanhnien.vn/bat-ngo-voi-khao-sat-hoc-sinh-lam-gi-trong-gio-hoc-truc-tuyen-post1397626.html>). Không ít những câu chuyện trong thời gian vừa qua khiến những người làm công tác giáo dục thật sự phải lo lắng về chất lượng, chưa kể có đến 61% người dạy dạy học trực tuyến giống như dạy học trực tiếp khiến cho những tiết học trở nên mệt mỏi, nhàm chán. Những số liệu thống kê này phần nào cho ta thấy, người học cũng thật sự gặp khó khăn với hình thức dạy học trực tuyến. Khi học trực tuyến tại nhà, người học dễ bị phân tâm bởi mạng xã hội như Facebook, Zalo..., ít sự tương tác với GV và bạn bè; thiếu kỹ năng sử dụng các phương tiện, thiết bị công nghệ; dễ nảy sinh tâm lý chán nản và không hứng thú với việc học.

Từ những thách thức của người dạy và khó khăn của người học trong dạy học trực tuyến như đã đề cập ở trên, bài báo đề xuất quy trình vận dụng mô hình Lớp học đảo ngược vào dạy học trực tuyến cho SV ở một số môn học tại Trường Ngoại ngữ - Đại học Thái Nguyên với mục tiêu khắc phục một số hạn chế thường gặp phải của các phương pháp dạy học trực tuyến thông thường.

2. Kết quả nghiên cứu

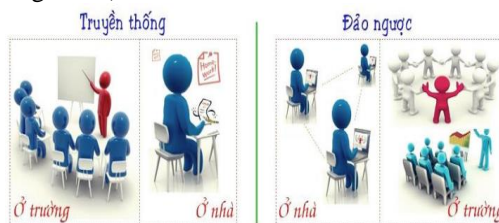
2.1. Mô hình Lớp học đảo ngược

Lớp học đảo ngược (Flipped Classroom - trong đó “Flip” có nghĩa là “lật”) là một mô hình mà trình tự giảng dạy sẽ bị “lật ngược” so với mô hình giảng dạy truyền thống. Theo đó, người học sẽ phải giành thời gian để xem trước các bài giảng mà giảng viên cung cấp thông qua các công cụ trực tuyến, thực hiện các bài tập, nghiên cứu tại nhà. Giờ học trên lớp sẽ dành cho các hoạt động học tập giúp người học nâng cao khả năng làm chủ các kỹ năng thông qua làm bài tập, làm việc nhóm với sự hỗ trợ, hướng dẫn của GV.

Bảng 1. Hoạt động của người dạy và người học trong “Lớp học đảo ngược” (Vũ Thế Dũng, 2018)

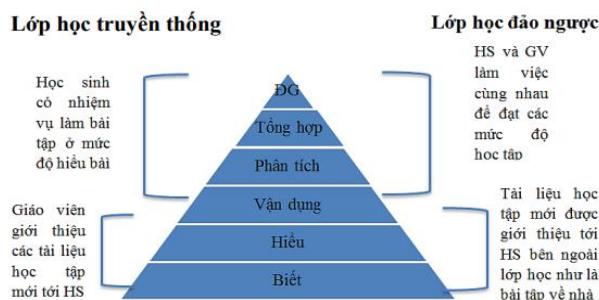
	Người dạy	Người học
Ngoài không gian lớp học	Soạn tài liệu giảng dạy, video bài giảng Chia sẻ với người học trên Hệ thống quản lý học tập	Tự học, xem, tìm hiểu bài giảng Ghi chú những điều chưa rõ, chưa hiểu, chuẩn bị các câu hỏi dành cho người dạy
Trong không gian lớp học	Điều phối lớp học Trả lời câu hỏi, tình huống thực tế của người học	Chủ động tham gia lớp học Đặt câu hỏi, thực hành, thảo luận, ứng dụng các kiến thức

Trong mô hình lớp học truyền thống, SV đến trường nghe giảng viên giảng bài rồi sau đó về nhà làm bài tập và quá trình làm bài tập sẽ khó khăn nếu SV không hiểu bài. Thực tế giảng dạy cho thấy, lượng thời gian ở trên lớp không đủ để GV vừa truyền đạt kiến thức mới vừa giúp SV giải quyết các bài tập liên quan, lại càng không thể sát sao tới tất cả các em. Và mô hình lớp học đảo ngược giải quyết các khó khăn đó bằng cách “lật ngược” quá trình dạy học truyền thống (Tiêu Thị Mỹ Hồng, 2021).



Hình 1. So sánh mô hình lớp học truyền thống và lớp học đảo ngược (Phan Đức Duy & Nguyễn Văn Nhật, 2018)

Theo Marks (2015), mô hình Lớp học đảo ngược được thiết kế dựa trên 6 bậc thang đo nhận thức của Bloom từ thấp đến cao là: nhớ, hiểu, áp dụng, phân tích, đánh giá và sáng tạo. Trong khi mô hình truyền thống người học chỉ có khả năng tiếp thu được nội dung bài học ở 3 mức đầu trên lớp, còn 3 mức sau người học phải nỗ lực học tập, nghiên cứu ở nhà thì với mô hình lớp học đảo ngược, 3 mức độ đầu được người học tự thực hiện ở nhà - chủ động sắp xếp thời gian biểu cá nhân để tiện cho việc học cũng như tùy vào trình độ hiểu biết của từng người mà số lần xem hoặc nghe bài giảng có thể nhiều hoặc ít, điều này giúp người học đạt được 3 mức độ đầu một cách dễ dàng, thời gian trên lớp học GV sẽ hỗ trợ người học nhằm đạt được 3 mức độ sau của nhận thức.



Hình 2. Mô hình lớp học truyền thống và đảo ngược theo thang đo Bloom (Võ Thị Thiên Nga, 2019)

Trong “Lớp học đảo ngược”, việc tìm hiểu kiến thức được định hướng bởi người dạy (thông qua các bài giảng, tài liệu điện tử được gửi trước cho SV), nhiệm vụ của SV là tự học kiến thức mới này và làm bài tập mức thấp tại nhà. Sau đó khi vào lớp học, giảng viên sẽ tổ chức các hoạt động để tương tác và chia sẻ giữa các thành viên trong lớp. Các bài tập nâng cao cũng được thực hiện tại lớp dưới sự hỗ trợ của giảng viên và các bạn trong nhóm. Cách học này sẽ đòi hỏi người học phải dùng nhiều đến hoạt động trí não nên được gọi là tư duy bậc cao (bao gồm áp dụng, phân tích, đánh giá và sáng tạo), trong khi với mô hình lớp học truyền thống, các hoạt động thuộc tư duy bậc cao này lại do SV tự giải quyết tại nhà. Đây chính là điểm khác biệt lớn nhất giữa mô hình lớp học truyền thống và hiện đại: nhiệm vụ tư duy bậc cao được thực hiện bởi cả người dạy và người học.

2.2. Một số tính năng cần thiết của các ứng dụng công nghệ thông tin trong triển khai dạy học trực tuyến

Trong dạy học trực tuyến, các ứng dụng công nghệ thông tin có vai trò như một trợ thủ đắc lực cho giảng viên, ảnh hưởng không nhỏ đến chất lượng và hiệu quả của buổi học. Có rất nhiều các ứng dụng công nghệ thông tin mà người dạy có thể sử dụng cho lớp học, thậm chí cùng một tính năng nhưng mỗi giảng viên sẽ lựa chọn những ứng dụng công nghệ khác nhau. Sau đây là một số tính năng cần thiết các ứng dụng công nghệ cần có trong triển khai lớp học trực tuyến từ nghiên cứu cùng kinh nghiệm thực tế giảng dạy của nhóm tác giả.

- Đầu tiên, để tổ chức dạy học trực tuyến, một phần mềm hội họp trên không gian mạng Internet giúp kết nối người dạy và người học như lớp học trực tiếp là không thể thiếu. Đây là phần mềm cho phép người học nhìn và nghe thấy hình ảnh, âm thanh và bài giảng của giảng viên cũng như trao đổi, thảo luận ý kiến trong lớp học.

- Một hệ thống quản lý học tập (LMS - Learning Management System) là ứng dụng công nghệ thứ hai cần có trong triển khai dạy học trực tuyến. Hệ thống này cho phép người dạy và người học trao đổi với nhau thông qua Bảng tin lớp học; gửi tài liệu, bài giảng môn học; Giao, nộp bài tập về nhà;...

- Việc đánh giá sự tham gia của SV trong lớp học trực tuyến cũng cần được quan tâm. Trong lớp học trên dưới 30 SV, giảng viên không thể vừa giảng dạy vừa theo dõi những SV nào vào/ ra trong lớp, đánh giá mức độ tham gia buổi học của SV. Chính vì vậy rất cần sự giám sát của ứng dụng công nghệ thông tin để người học có ý thức hơn khi tham gia học tập trên môi trường trực tuyến.

- Để đánh giá mức độ hiểu bài của người học nếu chỉ thông qua câu trả lời của một vài SV thì sẽ không có được bức tranh toàn cảnh về tất cả các SV trong lớp. Một ứng dụng giúp người dạy đánh giá mức độ hiểu bài của từng nội dung học sẽ là công cụ hữu ích để giảng viên linh hoạt nâng/hạ mức độ khó của các cấp độ tư duy trong nội dung giảng dạy cho phù hợp với khả năng tiếp thu của số đông SV trong lớp.

- Thảo luận nhóm, ghi nhận ý kiến, khảo sát,... là những hoạt động thường được tổ chức không chỉ trong lớp học trực tiếp mà cả lớp học trực tuyến. Những hoạt động này cần để tham gia và nhanh chóng thu thập thông tin theo thời gian thực để giảng viên thuận lợi triển khai ý đồ sư phạm của mình trên kết quả thu nhận được.

2.3. Đề xuất quy trình kết hợp mô hình Lớp học đảo ngược và các ứng dụng công nghệ thông tin cụ thể để nâng cao chất lượng và hiệu quả trong dạy học trực tuyến

Để có được một tiết học hiệu quả trên môi trường trực tuyến, GV phải đầu tư nhiều thời gian hơn trong khâu chuẩn bị so với dạy học trực tiếp. Sau đây, chúng tôi đề xuất quy trình kết hợp mô hình Lớp học đảo ngược và các ứng dụng công nghệ thông tin cụ thể (CFC&ITA - Combination of Flipped Classroom and Information Technology Applications) để nâng cao chất lượng và hiệu quả trong dạy học trực tuyến.

Bước 1: Gửi bài giảng, slide bài giảng trên hệ thống LMS

Đây là bước đầu tiên trong mô hình lớp học đảo ngược. Giảng viên sẽ gửi chi tiết những gì người học cần phải đọc và làm trước khi vào lớp học trực tuyến. Ở đây nhóm tác giả lựa chọn hệ thống LMS là Google Classroom bởi sự đơn giản, dễ sử dụng, tích hợp tự động với các ứng dụng khác của Google và hoàn toàn miễn phí cho người sử dụng. Ứng dụng này có cả phiên bản web và phiên bản trên iOS, Android nên cho phép người học truy cập vào lớp học nhanh hơn, cập nhật thông tin về lớp học mọi lúc, mọi nơi. Giảng viên dễ dàng đăng thông báo kèm tài liệu điện tử cho lớp học và SV có thể đăng các bình luận. Bên cạnh đó, giảng viên dễ dàng giao và nhận bài của SV, quản lý thời gian nộp bài, nhận xét và chấm điểm bài làm của SV.

Bước 2: Thiết kế câu hỏi theo các cấp độ tư duy

Như thang đo Bloom đã giới thiệu tại mục 2.1, chúng ta chia 6 cấp độ tư duy thành 2 nhóm chính đó là tư duy bậc thấp (Nhớ, Hiểu, Áp dụng) và tư duy bậc cao (Phân tích, Đánh giá, Sáng tạo). Mỗi nấc thang đều có tầm quan trọng và chúng ta chỉ tiến đến nấc thang trên khi đã đạt được nấc thang dưới. Chính vì vậy, giảng viên có thể thiết kế các câu hỏi nội dung bài học theo các mức như sau: - Mức 1: Câu hỏi thể hiện 3 mức độ tư duy đầu tiên; - Mức 2: Câu hỏi thể hiện khả năng Phân tích; - Mức 3: Câu hỏi thể hiện khả năng Đánh giá; - Mức 4: Câu hỏi thể hiện khả năng Sáng tạo.

Sau khi thiết kế xong nội dung câu hỏi, GV tiến hành soạn các câu hỏi này trên ứng dụng công nghệ thông tin để có thể tổ chức cho SV tham gia trả lời. Có rất nhiều ứng dụng giúp giảng viên làm được điều này như Google Forms, Kahoot, Quizizz, Gimkit, Blooket, Quizlet,... Tùy vào mỗi mức câu hỏi mà có thể lựa chọn các ứng dụng khác nhau. Chẳng hạn với mức 1 nhóm tác giả lựa chọn ứng dụng Quizizz vì các lợi ích như sau:

- Tài khoản miễn phí với nhiều tính năng: Chỉ cần tài khoản Quizizz miễn phí đã có thể thiết kế rất nhiều dạng câu hỏi như câu hỏi trắc nghiệm có một hoặc nhiều lựa chọn, câu hỏi tự luận điền vào chỗ trống, câu hỏi bình chọn lấy ý kiến, câu hỏi mở. Giảng viên cũng có thể thêm hình ảnh hoặc âm thanh vào phần nội dung câu hỏi hoặc có thể

chèn thêm các slide thông tin để giải thích, minh họa hay để xây dựng như một giáo án tương tác. Bên cạnh đó, số lượng người tham gia tối đa cũng lên đến 100 với phiên bản miễn phí.

- Tăng sự hứng thú cho người học: Dạy học qua trò chơi giúp cho quá trình học tập trở nên hứng thú và hiệu quả hơn. Trong Quizizz có nhiều chế độ chơi mà giảng viên có thể lựa chọn như Instructor-paced (giảng viên là người điều khiển tiến độ trò chơi, SV cùng nhau trả lời câu hỏi lần lượt theo thứ tự), Classic (SV tự chơi theo tiến độ riêng với các câu hỏi hiện trên thiết bị của mình, trên thiết bị của giảng viên sẽ hiển thị danh sách những SV đang tham gia chơi và thứ hạng tương ứng với điểm số của SV) và Assign homework (giảng viên sẽ ra trò chơi thành nhiệm vụ về nhà với thời hạn cụ thể và SV phải hoàn thành bài trước thời hạn đó). Kết thúc thời gian chơi, giảng viên sẽ nhận được bảng thống kê của hệ thống cho biết tỉ lệ trả lời đúng của cả lớp, câu nào SV trả lời đúng/ sai nhiều nhất, câu nào SV trả lời lâu nhất hay trung bình thời gian trả lời của mỗi câu hỏi.

- Liên kết với hệ thống LMS Google Classroom: Nhờ sự liên kết giữa Google Classroom và Quizizz mà giảng viên không mất thời gian phải nhập điểm thủ công của từng SV vào hệ thống LMS. Mỗi khi kết thúc trò chơi, hệ thống Quizizz sẽ tự động chấm, gửi điểm và gửi báo cáo về cho từng tài khoản của SV trên hệ thống của Google Classroom. Giảng viên dễ dàng theo dõi tất cả đầu điểm của SV (bao gồm điểm Quizizz, điểm chấm bài tập về nhà) trên hệ thống LMS của Google Classroom.

Với các mức câu hỏi ở 3 mức còn lại, nhóm tác giả linh động sử dụng nhiều ứng dụng khác bên cạnh Quizizz như Mentimeter, Padlet vì đây là những ứng dụng hỗ trợ mạnh mẽ trong việc triển khai lấy ý kiến, chia nhóm thảo luận, trình bày ý tưởng và đánh giá kết quả.

Một số loại câu hỏi trong Mentimeter có thể sử dụng cho mục đích đánh giá các cấp độ tư duy bậc cao:

- Word Clouds: Trình bày trực quan các cụm từ mà người chơi phản hồi trong đó sẽ làm nổi bật hơn những cụm từ xuất hiện thường xuyên hơn, điều này giúp giảng viên tìm ra được câu trả lời nào phổ biến nhất.

- Q&A: Cho phép SV gửi câu hỏi cho giảng viên một cách ẩn danh và giảng viên có thể trả lời trực tiếp từng câu hỏi của SV trong buổi học.

- Scales: Đánh giá mỗi câu hỏi trên thang điểm bằng thanh trượt từ trái sang phải, phù hợp với câu hỏi có câu trả lời bằng số hoặc muốn đánh giá hoặc tạo số liệu thống kê.

- Ranking: Sắp xếp các phương án theo trình tự dựa vào kết quả trả lời của SV.

- Multiple Choice: Một biểu đồ trực quan với mỗi cột/hàng/... là một đáp án cho biết số lượng SV, tỉ lệ phần trăm lựa chọn phương án trả lời.

Padlet - một ứng dụng bảng ảo tương tác trực tuyến mà mọi người có thể cùng ghim, lưu trữ và chia sẻ thông tin, ý tưởng với nhau. Có nhiều loại định dạng khác nhau trong Padlet nhưng chủ yếu khác nhau ở cách bố cục nội dung. Một số cài đặt cho bài đăng trong Padlet phù hợp hỗ trợ phát triển cấp độ tư duy bậc cao cho SV như:

- Comments: Tính năng này cho phép SV tương tác và thảo luận với các bài đăng trong Padlet.

- Reaction: Đây là hệ thống phản hồi cho các bài đăng trong Padlet, với các lựa chọn như Yêu thích, Đồng tình/ Không đồng tình, Đánh giá sao với 5 mức và Chấm điểm.

- Require Approval: Xét duyệt trước nội dung bài đăng. Nếu bật tính năng này thì khi SV đăng nội dung gì trên Padlet thì nội dung này sẽ chỉ hiển thị cho giảng viên xem và duyệt trước khi chấp nhận hiển thị với tất cả mọi người.

Bước 3: Tổ chức và giám sát trong lớp học trực tuyến

Ứng dụng họp trực tuyến mà nhóm tác giả lựa chọn là Google Meet - một ứng dụng miễn phí nữa của Google. SV sử dụng tài khoản mail của mình để tham gia vào lớp học trực tuyến do giảng viên tổ chức. Google Meet phiên bản miễn phí cho phép số lượng người tham gia tối đa là 100, không bị giới hạn thời gian cuộc họp; chất lượng video, hình ảnh cao với độ trễ thấp trong suốt quá trình diễn ra lớp học giúp cho người dạy và người học dễ dàng chia sẻ màn hình, tài liệu và theo dõi nội dung; tính năng bảo mật an toàn với dữ liệu cá nhân và tập thể; sử dụng trên đa nền tảng.

Sau khi chấp nhận cho người học tham gia vào lớp học, đến giờ học giảng viên bật tính năng Track attendance (một tiện ích bổ sung của Google Meet mà giảng viên cần cài đặt thêm cho trình duyệt web) - tính năng này cho phép theo dõi thời lượng tham gia lớp học của SV, điều này giúp giảng viên tập trung vào quá trình dạy của mình và khi kết thúc buổi học, hệ thống sẽ gửi báo cáo chi tiết thời lượng tham gia của từng SV cho giảng viên.

Bước 4: Dạy học trong khi trực tuyến

Đề áp dụng giai đoạn 2 của mô hình Lớp học đảo ngược thì trình tự trong bước này được triển khai như sau:

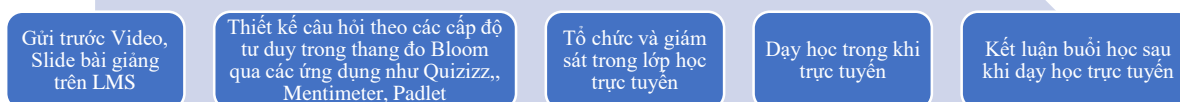
- Giảng viên tiến hành cho SV tham gia trò chơi học tập trên Quizizz để đánh giá việc đọc và chuẩn bị bài (tương ứng với 3 mức độ tư duy đầu tiên) ở nhà của SV. Căn cứ vào kết quả bài làm, giảng viên tiến hành trao đổi với lớp những câu hỏi mà SV trả lời sai nhiều hoặc mất nhiều thời gian để củng cố/ làm rõ nội dung kiến thức đó cho SV.

- Giảng viên sử dụng ứng dụng Mentimeter với thiết kế Q&A cho phép SV gửi câu hỏi trong suốt thời gian của buổi học và giảng viên cùng cả lớp sẽ trao đổi, trả lời các câu hỏi này ở cuối buổi học.

- Giảng viên luân lượt cho SV tham gia các trò chơi tương ứng với các cấp độ tư duy bậc cao đã chuẩn bị. Kết thúc mỗi trò chơi, giảng viên củng cố kiến thức cho SV.

Bước 5: Kết luận buổi học sau khi dạy học trực tuyến

Sau khi kết thúc buổi học trực tuyến, căn cứ vào kết quả gửi về từ hệ thống Track Attendance và các ứng dụng trò chơi học tập, giảng viên đăng lên hệ thống LMS Google Classroom nhận xét về buổi học với những ưu, nhược điểm mà lớp đã đạt được; Nhắc nhở những SV vắng không phép/ không tham gia đủ thời lượng buổi học/ không tham gia làm các bài tập trên lớp; Nội dung kiến thức cần trọng tâm cũng như giao bài tập về nhà.



Hình 3. Quy trình kết hợp mô hình lớp học đảo ngược và các ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học trực tuyến

2.4. Thực nghiệm và kết quả

Quy trình được đề xuất trong mục 2.3 được nhóm tác giả triển khai thực hiện trong học kì II, năm học 2020-2021 với 3 lớp học phần Tin học đại cương, 2 lớp học phần Tin học ứng dụng, 01 lớp học phần Đề án tạp chí tiếng Anh và 01 lớp học phần Đề án Truyền hình tiếng Anh của Trường Ngoại ngữ - Đại học Thái Nguyên.

Bảng 2. Số liệu SV tham gia thực nghiệm

Trình độ	Số lượng SV	Tỉ lệ (%)
SV năm I	56	25,7
SV năm II	100	45,9
SV năm III	21	9,6
SV năm IV	41	18,8
Tổng	218	100

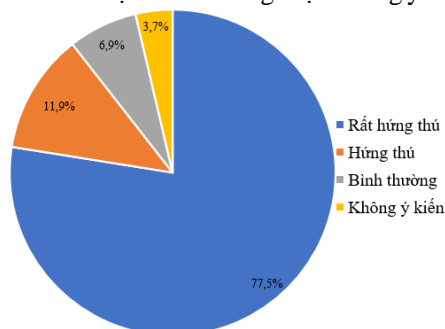
Qua thực nghiệm và lấy ý kiến của người học, nhóm tác giả thu được một số kết quả như sau:

- Về hoạt động trong lớp học: Kết quả khảo sát cho thấy, hầu hết SV cho rằng phải tự giác và tích cực hơn trong lớp học đảo ngược, điểm số được đánh giá nhanh chóng, chính xác và được theo dõi sát sao sự tham gia trong lớp học.

Bảng 3. Hoạt động của SV trong mô hình CFC&ITA

Nội dung	Đồng ý	Không đồng ý	Không có ý kiến
Phải tự giác đọc trước bài ở nhà và tích cực trong hoạt động ở lớp	215	0	3
Điểm số được đánh giá nhanh, chính xác	211	0	7
SV được theo dõi/giám sát sát sao trong lớp học	213	0	5

- Về cảm nhận của người học: Kết quả được chỉ ra trong hình 4 cho thấy, đa số SV thấy Rất hứng thú hoặc Hứng thú với phương pháp CFC&ITA. Số lượng SV cảm nhận Bình thường hoặc Không ý kiến là 23 SV, chiếm tỉ lệ 10,6%.



Hình 4. Cảm nhận của người học trong CFC&ITA

- Về kết quả điểm số của SV: Để so sánh điểm số của SV, nhóm tác giả sử dụng bài kiểm tra đầu vào được thực hiện vào buổi đầu tiên của lớp học phân và bài kiểm tra đầu ra được thực hiện vào cuối học kỳ. Các bài kiểm tra này được áp dụng cho nhóm SV học tập trong học kỳ II, năm học 2020-2021 theo phương pháp CFC&ITA và nhóm SV học tập trong học kỳ I, năm học 2020-2021 theo phương pháp truyền thống. Kết quả chỉ ra rằng không có sự chênh lệch đáng kể về kết quả bài kiểm tra đầu vào của SV.

Bảng 4. So sánh điểm bài kiểm tra đầu vào

Bài kiểm tra đầu vào	Điểm trung bình	
	Lớp học CFC&ITA	6,02
Lớp học truyền thống	6,01	

Tuy nhiên, sự khác biệt về chất lượng đào tạo giữa hai phương pháp CFC&ITA với phương pháp truyền thống sau một học kỳ dựa trên bài kiểm tra giống nhau được thể hiện rõ trong Bảng 4. Kết quả trong bảng cho ta thấy, cả hai nhóm SV đều có sự tiến bộ trong học tập nhưng sự ưu việt của phương pháp CFC&ITA đã thu được kết quả tốt hơn so với lớp học truyền thống.

Bảng 5. So sánh điểm bài kiểm tra đầu ra

Bài kiểm tra đầu ra	Điểm trung bình	
	Lớp học CFC&ITA	7,85
Lớp học truyền thống	7,03	

3. Kết luận

Kết quả triển khai mô hình CFC&ITA cho thấy, SV Trường Ngoại ngữ - Đại học Thái Nguyên rất hứng thú khi trải nghiệm cách học mới này. Với phương pháp này, SV luôn phải tích cực chủ động đọc trước bài ở nhà, được tham gia trả lời câu hỏi giống như chơi game trên các ứng dụng trò chơi khiến các em thấy hào hứng và biết ngay kết quả; biết mình đang bị hạn chế những chỗ kiến thức nào để kịp thời bổ sung. Đối với người dạy, mô hình CFC&ITA giúp giảng viên quản lý lớp học được dễ dàng, nắm bắt được sự tham gia của SV trong lớp học, biết được mức độ hiểu bài chung của lớp thông qua điểm trung bình và dễ dàng chia sẻ, tương tác với SV. Mô hình này đã giúp giải quyết rất nhiều những bất cập trong dạy học trực tuyến như người học không tập trung, sao nhãng khi học (bằng việc đưa ra các hoạt động tương tác liên tục trong buổi học); kiểm soát thời lượng tham gia buổi học; tạo hứng thú, động lực cho người học thông qua các trò chơi học tập;...

Các bước thực hiện cũng như các ứng dụng công nghệ thông tin mà chúng tôi trình bày như là một gợi ý cho các thầy, cô giáo không chỉ ở giáo dục đại học mà còn ở các cấp học từ tiểu học đến THPT trong việc đổi mới phương pháp dạy học trực tuyến.

Tài liệu tham khảo

- Huỳnh Văn Sơn (2021). *Bất ngờ với khảo sát “Học sinh làm gì trong giờ học trực tuyến”*. <https://thanhnien.vn/bat-ngo-voi-khao-sat-hoc-sinh-lam-gi-trong-gio-hoc-truc-tuyen-post1397626.html>
- Mahmood, S. (2021). Instructional Strategies for Online Teaching in COVID-19 Pandemic. *Human behavior and emerging technologies*, 3(1), 199-203. <https://doi.org/10.1002/hbe2.218>
- Marks, D. (2015). Flipping The Classroom: Turning An Instructional Methods Course Upside Down. *Journal of College Teaching and Learning*, 12(4), 241-248. <https://doi.org/10.19030/tlc.v12i4.9461>
- Phan Đức Duy, Nguyễn Văn Nhật (2018). Phối hợp phương pháp dạy học đảo ngược và dạy học trực tuyến trong phân Sinh thái học, Sinh học 12. *Tạp chí Giáo dục*, 435, 44-48.
- Phan Thế Hoài (2021). *Giờ học online dài lê thê khiến học sinh mệt mỏi*. <https://laodong.vn/ban-doc/gio-hoc-online-dai-le-the-khien-hoc-sinh-met-moi-954847.ldo>
- Tiêu Thị Mỹ Hồng (2021). Sử dụng mô hình “Lớp học đảo ngược” trong dạy học các môn Lí luận chính trị cho sinh viên đại học ở Việt Nam hiện nay. *Tạp chí Giáo dục*, 494, 44-48.
- UNESCO (2020). *Covid-19 Educational Disruption and Response*. <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>
- Võ Thị Thiên Nga (2019). Quy trình dạy học dự án theo mô hình “Lớp học đảo ngược” cho sinh viên khoa Sư phạm Tin học, Trường Đại học Phạm Văn Đồng. *Tạp chí Giáo dục*, 451, 24-27.
- Vũ Thế Dũng (2018). *Flipped Classroom - Lớp học đảo ngược*. <https://thinkingschool.vn/ky-nang-giang-day-online/flipped-classroom-lop-hoc-dao-nguoc/>