

## CÁC NGUYÊN TẮC ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ MULTIMEDIA TRONG DẠY-HỌC NGOẠI NGỮ

Bùi Ngọc Oánh<sup>(\*)</sup>

Bùi Thu Giang<sup>(\*\*)</sup>

### 1. Đặt vấn đề

Công nghệ thông tin trong vài thập niên qua, với những khả năng kỳ diệu của nó, đã tác động sâu sắc đến mọi lĩnh vực xã hội trong đó có giáo dục. Tốc độ xử lý thông tin của các máy tính ngày một tăng, khả năng thực hiện các tác vụ ngày càng phức tạp và đa dạng trong khi đó kỹ thuật sử dụng các thiết bị tin học ngày một đơn giản hơn, ít đòi hỏi các kiến thức chuyên sâu tin học hơn đã làm cho máy tính trở thành một công cụ hữu hiệu và ngày càng thâm nhập rộng rãi trong đời sống xã hội.

Không phải chỉ ở các nước công nghiệp phát triển mà ngay cả ở những nước đang phát triển việc ứng dụng công nghệ thông tin vào trong giáo dục đều luôn được nhìn nhận từ những năm 80 như một hiện tượng không thể không tiến hành. Thực tế các cơ sở đào tạo đặc biệt là đào tạo ở bậc đại học buộc phải quan tâm khai thác những khả năng hỗ trợ của công nghệ thông tin trong hoạt động giảng dạy của mình vì 3 lý do:

❖ Do nhu cầu phát triển của chính hệ thống giáo dục. Giáo dục và đào tạo không thể bỏ qua những đổi thay lớn lao

của các công nghệ trong thời đại chúng ta. Bởi vì nếu không, khoảng cách giữa nội dung giảng dạy và thực tế vốn đã lớn nay sẽ càng lớn thêm.

❖ Lý do thứ hai là giáo dục, đào tạo đang lo lắng đáp ứng những đòi hỏi cấp thiết của xã hội, đang tìm cách xác định cho rõ những năng lực, những kiến thức cần thiết cho việc xử lý các thông tin và đào tạo cũng như bồi dưỡng thêm cho lớp trẻ những phẩm chất tương xứng với phương thức sản xuất mới.

❖ Lý do thứ ba là việc phát triển giáo dục, đào tạo cần phải ngày một mở rộng đến mọi đối tượng trong xã hội. Mô hình các lớp học sinh có trình độ đồng đều như thường có trước đây nay đang dần chuyển thành tình trạng trình độ học sinh trong lớp thường không còn đồng đều nữa. Trước tình trạng đó, để có thể vẫn đảm bảo được chất lượng đào tạo, người giáo viên đang có một đòi hỏi những hỗ trợ hữu hiệu cho phép tiến hành quá trình giáo dục, đào tạo mang tính cá thể hoá.

Công nghệ thông tin với tất cả những tính năng kỳ diệu của nó được coi như là một hỗ trợ quan trọng đáp

<sup>(\*)</sup> Th.S., Trung tâm Nghiên cứu & ứng dụng Công nghệ thông tin vào dạy-học ngoại ngữ (Multimedia), Trường Đại học Ngoại ngữ, ĐHQG Hà Nội

<sup>(\*\*)</sup> Khoa Ngôn ngữ & Văn hoá Pháp, Trường Đại học Ngoại ngữ, ĐHQG Hà Nội

ứng thoả đáng đòi hỏi cấp thiết của giáo dục, đào tạo nói chung, dạy-học ngoại ngữ nói riêng.

Trong thập niên gần đây, mỗi khi đề cập đến công nghệ thông tin người ta thường nói tới công nghệ multimedia như là sự kết hợp trên cùng một phương tiện một hoặc nhiều yếu tố: chữ viết, âm thanh, hình ảnh tĩnh, hình ảnh động, các chương trình tin học mà cấu trúc cũng như sự vận hành được điều khiển bằng một phần mềm cho phép tạo nên sự tương tác. Với những yếu tố kết hợp phong phú cộng với những hỗ trợ của khả năng tương tác, công nghệ multimedia đã trở thành một vấn đề thu hút sự quan tâm của nhiều chuyên gia giáo học pháp.

Vấn đề đặt ra là ứng dụng công nghệ multimedia như thế nào vào dạy-học ngoại ngữ để có được một chất lượng đào tạo như mong muốn?

## **2. Các tiêu chí phân loại phần mềm dạy-học ngoại ngữ sử dụng công nghệ multimedia**

### **2.1. Những vấn đề chung**

Công nghệ multimedia thâm nhập vào đất nước ta tuy chưa lâu nhưng trên thị trường đã thấy một số các chương trình dạy-học ngoại ngữ. Hầu hết các phần mềm này đều được biên soạn ở nước ngoài. Trung tâm Nghiên cứu và ứng dụng Công nghệ thông tin vào dạy-học ngoại ngữ trường Đại học Ngoại ngữ, Đại học Quốc gia Hà Nội đã bước đầu sưu tầm được một số phần mềm dạy-học ngoại ngữ: trên một trăm chương trình dạy học tiếng Anh, tiếng Pháp, tiếng Nga, tiếng Trung Quốc, tiếng Tây Ban Nha, tiếng Nhật.

Qua tìm hiểu, chúng tôi thấy hầu hết các phần mềm chỉ chú tâm giới thiệu cách sử dụng chương trình ở góc độ kỹ thuật, còn phần phương pháp dạy-học với những nguyên tắc giáo học pháp thì gần như bị bỏ qua, để mặc cho người dạy, người học tự mày mò xây dựng cho mình phương pháp dạy, phương pháp học.

Nguyên nhân của tình trạng này là do chúng ta đang thiếu những công trình nghiên cứu, phân tích, đánh giá, phân loại các phần mềm dạy-học ngoại ngữ có sử dụng công nghệ multimedia. Những phân tích, đánh giá các phần mềm này chỉ ra cho chúng ta những khả năng đáp ứng, các yêu cầu cụ thể cho từng đối tượng của từng phần mềm. Nó cũng cảnh báo cho người sử dụng những mặt hạn chế của một phần mềm cụ thể, giúp cho người học chủ động tìm các phần mềm khác bổ trợ nhằm đạt được yêu cầu đề ra.

Một vai trò không kém phần quan trọng của việc phân tích, đánh giá, phân loại các phần mềm dạy-học ngoại ngữ là cung cấp cho những nhà biên soạn các phần mềm những kinh nghiệm nhờ đó họ có thể biên soạn được những hoạt động phát huy mạnh mẽ các ưu thế của công nghệ multimedia và hạn chế tối đa các yếu điểm của công nghệ này.

Để có thể tiến hành phân tích, đánh giá, phân loại các phần mềm dạy-học ngoại ngữ sử dụng công nghệ multimedia chúng ta cần phải xây dựng được hệ thống tiêu chí đánh giá, phân loại.

Sau khi tham khảo các công trình nghiên cứu của các nhà chuyên gia giáo học pháp trong lĩnh vực này ở khu vực châu Âu và châu Á kết hợp với những nghiên cứu ban đầu của Trung tâm Nghiên cứu và ứng dụng Công nghệ thông tin vào dạy-học ngoại ngữ trường Đại học Ngoại ngữ, Đại học Quốc gia Hà

Nội, chúng tôi xin mạnh dạn bước đầu nêu ra những cơ sở để xây dựng hệ thống tiêu chí và một số phương pháp phân loại phần mềm dạy-học ngoại ngữ sử dụng công nghệ multimedia.

## 2.2. Các tham số để phân loại các phần mềm dạy-học ngoại ngữ sử dụng công nghệ multimedia

Có thể phân loại các phần mềm theo nhiều góc độ khác nhau: dựa trên những đặc tính của công nghệ multimedia hoặc có thể phân loại dựa trên tính mục đích của các phần mềm.

### 2.2.1. Phân loại phần mềm dạy-học ngoại ngữ sử dụng công nghệ multimedia trên cơ sở những tham số đặc trưng của công nghệ multimedia

a) *Tính siêu văn bản*: Một đặc tính kỹ thuật cho phép liên kết một nội dung của văn bản này với nội dung của một văn bản khác. Đặc tính này cho phép người học có thể dễ dàng tìm được những kiến thức lý thuyết, những phân tích trợ giúp giải thích các lỗi mắc phải hoặc mở rộng kiến thức về một vấn đề đang được đề cập trong văn bản.

b) *Tính đa kênh*: Đây là một tham số phản ánh sâu sắc mức độ sử dụng multimedia trong phần mềm. Nội dung truyền tải cũng như các hoạt động được thể hiện qua các kênh chữ viết, âm thanh, hình ảnh v.v... Sự huy động một cách phong phú cũng như sự kết hợp một cách hợp lý các kênh này sẽ tạo ra những hiệu ứng đặc biệt trong giảng dạy.

c) *Tính đa quỹ chiếu*: Gắn liền với hai đặc tính siêu văn bản và đa kênh giúp cho việc đa dạng hóa các nguồn thông tin về một chủ điểm đang cần nghiên cứu, đặc tính này xác định mức độ quan hệ giữa một tài liệu với những

nguồn gốc, những phiên bản khác và cả những tài liệu khác có cùng chủ điểm.

d) *Tính tương tác*: Đây là đặc tính quyết định khi đề cập đến công nghệ thông tin. Khả năng tương tác chính là khả năng phản ứng của máy bằng cách đưa ra những trả lời hoặc phát vấn khác nhau trước một tình huống do người sử dụng tạo ra. Ví như khi người học đưa ra một câu trả lời, phần mềm lập tức đánh giá câu trả lời, đưa ra kết luận đồng thời có thể cho biết đúng hay sai, sai ở đâu, tại sao sai và muốn khắc phục thì phải tham khảo tài liệu gì, ở đâu, v.v...

### 2.2.2. Phân loại các phần mềm dạy-học ngoại ngữ sử dụng công nghệ multimedia dựa theo mục đích của các phần mềm.

Nếu lấy mục đích của các phần mềm làm cơ sở phân loại ta có thể chia các phần mềm thành ba nhóm chính:

*Phần mềm dạy-học ngoại ngữ*: Đó là những chương trình hoàn chỉnh nhằm dạy - học ngoại ngữ.

*Phần mềm tham khảo-bổ trợ* hoặc còn được gọi là *phần mềm đại chúng*: Đây là những chương trình cung cấp người học những kiến thức văn hóa, đất nước học, khoa học kỹ thuật, các từ điển bách khoa, các từ điển ngôn ngữ, v.v... Thông qua việc tìm hiểu kiến thức các lĩnh vực này người học được củng cố, mở rộng kiến thức ngoại ngữ. Do các mục đích của các phần mềm này có thể đáp ứng được một số lượng công chúng to lớn nên người ta còn gọi các phần mềm này là phần mềm đại chúng.

*Phần mềm giải trí, giáo dục*: Đây là những phần mềm dạy-học ngoại ngữ thông qua các trò chơi giải trí. Các phần mềm này rất phát huy tác dụng với đối tượng trẻ em.

Tham số làm cơ sở phân tích phần mềm dạy ngoại ngữ

Bên cạnh những tiêu chí dựa trên tính đặc thù của multimedia, chúng ta có thể phân tích các phần mềm dạy tiếng dưới góc độ dạy-học ngoại ngữ hoặc dưới góc độ của những thành tố cấu tạo nên chúng

*a) Phân tích dưới góc độ dạy-học ngoại ngữ*

Người ta có thể phân tích để phân loại các chương trình dựa theo nội dung. Có những phần mềm là những chương trình hoàn chỉnh, song cũng có những chương trình chỉ ở mức độ hỗ trợ cho các chương trình khác.

Cơ sở ngôn ngữ học, phương pháp luận dạy học cũng là cơ sở để phân loại các chương trình dạy-học ngoại ngữ. Có những chương trình được xây dựng dựa trên thuyết hành vi, của ngữ pháp cấu trúc, nhưng cũng có những chương trình được xây dựng dựa trên các nguyên tắc của ngữ pháp chức năng, v.v...

Dưới góc độ giáo học pháp ngoại ngữ người ta có thể phân định ra được các phần mềm chú trọng đến việc cung cấp và phát triển các kiến thức ngôn ngữ, trong khi đó thì lại có những phần mềm tìm cách phát triển các kỹ năng giao tiếp.

Dưới góc độ các kỹ năng thì có những phần mềm chỉ ưu tiên phát triển một kỹ năng, ngược lại có những phần mềm lại đưa ra các hoạt động học tập cho phép phát triển đồng thời nhiều kỹ năng giao tiếp.

Sự khác biệt giữa các phần mềm còn thể hiện ở chỗ có chương trình việc đánh giá kết quả được tiến hành ngay sau từng hoạt động hoặc sau từng bài. Nhưng cũng có những chương trình không có chương trình kiểm tra đánh giá.

Một tiêu chí nữa cho phép phân loại được các phần mềm dạy-học ngoại ngữ đó là có chương trình đòi hỏi có sự can thiệp, trợ giúp thường xuyên của giáo

viên. Song cũng có phần mềm cho phép người học tiến hành các hoạt động với một khả năng độc lập, tự chủ rất cao.

Dưới góc độ thiết chế để phân tích thì có thể có những phần mềm hướng tới những mục tiêu của những chương trình học tập chính thống. Bên cạnh đó có những chương trình nằm ngoài chương trình học tập chính thống.

*b) Phân loại dưới góc độ các thành tố cấu tạo nên các chương trình dạy - học ngoại ngữ*

Để cập đến phần nội dung mang tính hình thức của các phần mềm người ta rất chú ý đến những kỹ thuật hỗ trợ của nó. Kỹ thuật hỗ trợ có thể là: *phim video, truyện tranh liên hoàn hoặc hoạt hình, ảnh chụp, hình vẽ.*

Một thành tố đáng được quan tâm nữa đó là những phần trợ giúp. Đây là một thể mạnh của các chương trình dạy-học ngoại ngữ có sử dụng công nghệ multimedia. Các nội dung trợ giúp luôn ẩn nhưng lại rất thường trực, sẵn sàng xuất hiện khi nhận được lệnh. Phần trợ giúp có thể là chữ viết (bằng ngoại ngữ hay tiếng mẹ đẻ), dưới dạng phụ đề hoặc các từ chú chốt thể hiện nội dung. Phần trợ giúp có thể là âm thanh: lời dịch từ vựng hoặc lời bình luận. Các loại hình bài tập hoặc nhiệm vụ được tổ chức trong các phần mềm là một tiêu chí cần chú ý đối với người dạy cũng như người học ngoại ngữ.

*Tham số lam cơ sở phân tích phần mềm tham khảo-bổ trợ (Phần mềm đại chúng)*

- *Tài liệu thật:* Trong một số chương trình dạy-học ngoại ngữ, do chú trọng vào việc cung cấp các kiến thức ngôn ngữ và phát triển các kỹ năng giao tiếp nên nhiều tài liệu, bài học mang tính giả tạo

không gần thực tế. Ngược lại, vẫn bản trong các phần mềm đại chúng luôn luôn mang tính thật. Bởi lẽ các tài liệu được sử dụng nhằm cung cấp các kiến thức khoa học kỹ thuật, văn hóa xã hội chủ không phải được biên soạn vì một mục tiêu cụ thể.

- *Tính đa qui chiếu*: Các phần mềm đại chúng có những mức độ rất khác nhau khi đề cập đến mối liên hệ đa chiều của một vấn đề. Đây cũng là một tiêu chí cho phép phân biệt các phần mềm đại chúng với các phần mềm học ngoại ngữ.

- *Mức độ siêu văn bản*: Khả năng kết nối nhiều lớp thông tin phục vụ phổ biến các kiến thức khoa học kỹ thuật chính xác cũng như khoa học xã hội nhân văn là một tiêu chí cần được xem xét khi phân loại một phần mềm đại chúng.

- *Tính đa kênh*: Mức độ huy động các kênh thông tin cho phép đánh giá chất lượng và mức độ hữu hiệu của phần mềm đại chúng.

- *Khả năng "giao thông" trong chương trình*: Kỹ thuật lập trình sao cho việc chuyển từ một hoạt động này sang một hoạt động khác trong chương trình một cách dễ dàng cũng được coi là một tiêu chí để đánh giá phần mềm multimedia đại chúng. Kỹ thuật này giúp cho người sử dụng nắm bắt được cơ cấu tổ chức của chương trình, dễ dàng khai thác triệt để mọi nội dung của chương trình.

*Tham số làm cơ sở phân tích các phần mềm giải trí-giáo dục*

Thực ra các phân tích sâu sắc cận kề sẽ phải xếp các phần mềm giải trí-giáo dục là một bộ phận của phần mềm tham khảo-bổ trợ-đại chúng, nhưng chúng tôi muốn xếp các phần mềm giải trí-giáo

dục thành một loại riêng vì đây là những phần mềm có đồng thời cả hai đặc tính: giải trí phục vụ đại chúng và giáo dục học tập. Phương thức thu nhận và mở rộng kiến thức thông qua các trò chơi, các hoạt động giải trí đang được chú trọng phát triển trong các chương trình sử dụng công nghệ multimedia

Các chương trình phần mềm giải trí-giáo dục nhằm chủ yếu vào các đối tượng trẻ em, thanh niên. Tuy vậy, càng ngày các chương trình này càng thu hút sự quan tâm chú ý của người lớn. Đó là những từ điển, những bách khoa toàn thư, những truyện tranh, truyện cổ tích thông qua đó giới thiệu lịch sử, địa lý, v.v...

Ngoài việc áp dụng các tham số được sử dụng làm cơ sở phân tích các phần mềm tham khảo-bổ trợ như: tính đa qui chiếu, mức độ đa kênh, mức độ siêu văn bản, khả năng "giao thông" trong chương trình... thì còn cần phải chú ý thêm một số tham số khác như: mức độ phù hợp với tâm lý người sử dụng, từ đó tạo nên mức độ hấp dẫn, khả năng giải trí; kỹ thuật cung cấp kiến thức thông qua các hoạt động trò chơi, giải trí.

### **2.3. Phân loại các phần mềm dạy-học ngoại ngữ có sử dụng công nghệ multimedia dưới góc độ các đặc tính sư phạm**

Dưới góc độ dạy-học ngoại ngữ, các chương trình được chia làm hai nhóm:

Nhóm 1: Các chương trình ưu tiên cung cấp các kiến thức ngôn ngữ (từ vựng, ngữ âm, ngữ pháp) và kiến thức đất nước học.

Nhóm 2: Các chương trình ưu tiên phát triển các kỹ năng giao tiếp: nghe hiểu, đọc hiểu, diễn đạt nói, diễn đạt viết.

### 2.3.1. Các phần mềm ưu tiên cung cấp kiến thức ngôn ngữ và đất nước học

#### a) Phần mềm dạy-học từ vựng:

Các phần mềm này có số lượng rất lớn. Công nghệ multimedia có ưu thế đặc biệt trong hoạt động này. Hình ảnh tĩnh cũng như hình ảnh động rất phát huy tác dụng trong hoạt động này, nó giúp người học tiếp thu, ghi nhớ dễ dàng nhanh chóng các đơn vị từ vựng. Có nhiều bài tập luyện trí nhớ và nhận biết từ vựng. Có chương trình đưa ra những bài tập hình thái chữ viết của từ. Hoạt động dạy từ vựng rất hiệu quả vì chương trình hoạt động rất chính xác, đánh giá nhanh chóng giúp người học tự điều chỉnh được ngay.

#### b) Phần mềm dạy-học ngữ âm

Trong hầu hết các chương trình, người học có thể nghe được phát âm không những của các từ, các ngữ mà còn cả các câu thậm chí cả đoạn hoặc toàn bộ tài liệu. Việc nghe đi nghe lại nhiều lần phát âm của từ hoặc ngữ không hề có gì khó khăn đối với máy tính multimedia. Thậm chí có một số phần mềm tác giả còn cho người học khả năng nghe phát âm với nhiều tốc độ khác nhau: tốc độ bình thường, hơi chậm, rất chậm để giúp khả năng nhận biết âm được dễ dàng, chính xác hơn như ở phần mềm *Apprenez en jouant français, Triple Play Plus...*

#### c) Phần mềm dạy-học ngữ pháp

Một số phần mềm chú trọng dạy ngữ pháp tương minh: giới thiệu lý thuyết cùng với hàng loạt bài tập luyện. Phần lớn các bài tập dựa trên ngữ pháp cấu trúc phát huy được khả năng hỗ trợ của công nghệ multimedia. Khi làm bài tập người học có thể tìm kiếm kiến thức trợ giúp để có thể giải quyết được khó khăn.

#### d) Phần mềm cung cấp kiến thức đất nước học

Ngôn ngữ và văn hóa vốn luôn luôn gắn bó mật thiết. Nhiều khái niệm từ vựng, ngữ pháp luôn gắn liền với những khái niệm đất nước học. Khi phân tích các phần mềm chúng tôi nhận thấy số lượng các phần mềm cung cấp kiến thức đất nước học không nhiều tuy nhiên cũng vẫn có thể kể ra một số như *Learn to Speak English, Learn to Speak French, Tell Me More...*

### 2.3.2. Các phần mềm ưu tiên phát triển các kỹ năng giao tiếp

Số lượng các chương trình phát triển các kỹ năng giao tiếp tương đối lớn. Tuy nhiên có thể có nhận xét bước đầu là các kỹ năng giao tiếp không được phát triển một cách đồng đều.

#### a) Các phần mềm phát triển kỹ năng đọc hiểu

Kỹ năng đọc hiểu rất được chú trọng phát triển. Có thể kể ra một bộ 8 phần mềm có tên là *STUDIO CLASSROOM* được biên soạn ở Mỹ dạy tiếng Anh cho người Trung Quốc. Mỗi đĩa chứa đựng từ 20 đến 30 bài với một hệ thống bài tập luyện đọc hiểu dưới dạng câu hỏi có nhiều đáp án lựa chọn hoặc bài tập điền từ... Ngoài ra còn phải kể đến bộ phần mềm "*Itinéraire des métiers*" có thể sử dụng dạy-học đọc hiểu tiếng Pháp.

Để hỗ trợ người học trong việc khám phá nội dung tài liệu, các tác giả thường đưa vào các chương trình trợ giúp như từ điển, giải thích từ chủ chốt, giải thích nội dung có liên quan đến lĩnh vực đất nước học v.v...

Bên cạnh đó, ở nhiều phần mềm còn thấy các chương trình đánh giá kết quả, giúp cho người học nhận rõ được những tiến bộ của mình hoặc hiểu được những

phần kiến thức còn chưa chắc chắn cũng có thêm, mở rộng thêm. Thậm chí có những phần mềm bắt buộc người học phải tham khảo những kiến thức rồi làm lại nhưng bài tập chưa đạt yêu cầu.

*b) Các phần mềm phát triển kỹ năng nghe hiểu*

Một trong những thế mạnh của công nghệ multimedia là có khả năng hỗ trợ đặc lực cho việc phát triển kỹ năng nghe hiểu. Thường tài liệu âm thanh được sử dụng kèm với những hình ảnh tĩnh, hoạt hình, hình ảnh video. Phần mềm có được kết quả khả quan trong việc phát triển nghe hiểu tiếng Anh là "Longman interactive english dictionary". Tác giả đã đưa vào 8 hội thoại của 8 tình huống giao tiếp hàng ngày. Người học có thể vừa nghe hội thoại vừa quan sát hình ảnh để khám phá nội dung. Phần mềm cũng cho người học khả năng, trong trường hợp không thể khám phá được tất cả những nội dung, có thể vừa nghe vừa đọc được văn bản của hội thoại.

Trong tiếng Pháp, phần mềm "LTV français" là một phần mềm được biên soạn công phu bao gồm 12 giao tiếp với hai chủ điểm: du lịch và xí nghiệp. Quá trình phát triển kỹ năng nghe hiểu được tiến hành với nhiều cấp độ: nhận dạng hình thái chữ viết tương ứng với hình thái âm thanh của từ vựng được máy phát âm, chính tả, tìm hiểu nội dung hội thoại với những trình trợ giúp: từ chú chốt, phụ đề, diễn đạt lại bằng câu đơn giản hơn, bảng từ vựng tham khảo v.v...

Viết chính tả đòi hỏi không những khả năng nghe hiểu mà còn năng lực ghi nhớ dạng viết của từ. Người ta có thể thấy hoạt động này trong những phần mềm: Disco đối với tiếng Pháp, bộ 8 đĩa Studio Classroom đối với tiếng Anh.

*c) Các phần mềm phát triển kỹ năng diễn đạt nói*

Trong số hơn một trăm phần mềm được phân tích của cả 6 thứ tiếng, chưa thấy có được một phần mềm nào luyện cho người học sản sinh ra nhiều phát ngôn cho nhiều nhân vật trong một tình huống giao tiếp cụ thể. Do có thể có nhiều phát ngôn được chấp nhận và mỗi phát ngôn lại có thể hướng nội dung hội thoại theo một hướng khác nên việc lập trình để luyện cho người học có thể sản sinh ra các phát ngôn ít nhiều mang tính tự do là rất khó khăn. Thường thì một số phần mềm chỉ có thể tạo điều kiện cho người học ứng xử khẩu ngữ với một phát ngôn cho một tình huống giao tiếp cụ thể như các phần mềm: Learn to Speak French v 4.5, Learn to Speak English v 6.0.

Thậm chí do chưa có khả năng xây dựng được phần mềm nhận biết tiếng nói nên đã có phần mềm khiến cường hy vọng phát triển khẩu ngữ thông qua dạng viết như phần mềm Learn to Speak French v 4.5.

Cho đến nay chúng tôi mới chỉ có thấy phần mềm "Tell Me More" dạy-học tiếng Anh và tiếng Pháp là có những bước tiến mới trong phát triển khẩu ngữ. Ở đây tác giả đã dự kiến được nhiều khả năng phát triển nội dung hội thoại theo nhiều hướng khác nhau và đặc biệt là máy đã có khả năng nhận biết được tiếng nói.

*d) Các phần mềm phát triển kỹ năng diễn đạt viết*

Trong số những phần mềm phân tích thì cũng chưa thấy được những phần mềm có thể phát triển năng lực diễn đạt viết tự do trước một tình huống giao tiếp cụ thể. Chúng tôi có phần mềm "Writing and reading" luyện viết tiếng Anh. Nhưng thật ra thì đó vẫn chưa phải là

một phần mềm thực sự dạy-học diễn đạt viết một cách hữu hiệu.

Diễn đạt viết thường được tiến hành qua những bước sau: Xác định nhu cầu thông tin viết trong một tình huống cụ thể, tìm kiếm những nội dung đáp ứng những nhu cầu này, sắp xếp, tổ chức nội dung, tìm kiếm, lựa chọn những thông tin phù hợp nội dung, lựa chọn những phương tiện ngôn ngữ viết thích hợp diễn tả những nội dung theo cấu trúc đã xác định.

Dựa theo những phân tích trên, chúng tôi thấy rằng trong một chừng mực nào đó các phần mềm cũng có thể giúp đỡ người học luyện tập một số bước. Thí dụ như trong tiếng Pháp có phần mềm "Games d'écriture" có thể đưa ra những bài tập luyện cách lập luận có sử dụng những từ lập luận logic hoặc những bài tập diễn đạt một nội dung theo nhiều cách khác nhau. Ngoài ra còn có những phần mềm chủ trương dạy viết dựa theo những văn bản viết mẫu được sắp theo những chủ đề, mục đích, tình huống khác nhau có kèm theo những cách diễn đạt khác nhau để người học lựa chọn lắp ghép tạo nên một văn bản mới phù hợp với nhu cầu mới, tình huống mới như phần mềm "1000 courriers types" hay "CV et Lettres de motivation" dùng để dạy viết tiếng Pháp.

#### **2.4. Phân loại các phần mềm dạy-học ngoại ngữ có sử dụng công nghệ multimedia dưới góc độ các đặc tính tin học**

*2.4.1. Phần mềm dạy-học ngoại ngữ chỉ sử dụng kỹ thuật xử lý chữ viết và kỹ thuật xử lý thông tin có tương tác giữa người sử dụng và máy tính*

Do chỉ huy động kênh chữ viết nên những phần mềm này có nhiều ưu điểm:

Về mặt lập trình chúng không phức tạp lắm, chúng cũng không có dung lượng lớn và vì vậy chúng cũng không đòi hỏi những máy tính có cấu hình mạnh. Như vậy những phần mềm này rất kinh tế: một chương trình có độ dài khoảng hai nghìn trang khi được biên soạn trên máy tính sẽ chỉ cần đến một đĩa CD ROM đây là chưa kể còn có cả những chương trình đánh giá và chữa lỗi. Thường các phần mềm loại này được sử dụng nhiều trong các bài tập từ vựng, ngữ pháp. Loại bài tập chỉ sử dụng những kỹ thuật này có thể còn được biên soạn trên những ngôn ngữ lập trình đơn giản mà người giáo viên chỉ cần một thời gian đào tạo rất ngắn là đã có thể tự lập trình được.

*2.4.2. Phần mềm dạy-học ngoại ngữ sử dụng kỹ thuật xử lý chữ viết, kỹ thuật xử lý hình ảnh tĩnh và kỹ thuật xử lý thông tin có tương tác giữa người sử dụng và máy tính*

Hình ảnh trong các phần mềm dạy-học ngoại ngữ tạo nên những hứng thú cho người học và nó còn được sử dụng hữu hiệu trong việc giới thiệu nghĩa, giới thiệu tình huống giao tiếp mà không nhất thiết cần phải sử dụng đến tiếng mẹ đẻ, nhờ vậy có thể tránh cho người học được những chuyển di tiêu cực của tiếng mẹ đẻ. Các hình ảnh còn giúp cho người học dễ dàng hiểu được những khái niệm mới mang tính chất văn hóa đất nước học.

Về mặt kỹ thuật tin học, thì những hình ảnh tĩnh ở dạng GIF hay JPG không có dung lượng lớn nên nó cũng không gây trở ngại lớn trong lập trình và tốc độ sử dụng.



*2.4.3. Phần mềm dạy - học ngoại ngữ sử dụng kỹ thuật xử lý chữ viết, kỹ thuật xử lý âm thanh, kỹ thuật xử lý hình ảnh tĩnh và kỹ thuật xử lý thông tin có tương tác giữa người sử dụng và máy tính*

Hai loại phần mềm nêu trên không thể hỗ trợ được các chương trình có liên quan đến âm thanh. Người học không thể phát triển được năng lực nghe hiểu cũng như diễn đạt nói với những kỹ thuật đó. Trong khi đó nhu cầu của người học thì hầu như luôn muốn phát triển không những bút ngữ mà còn cả khẩu ngữ. Chính vì lẽ đó mà các phần mềm luôn tìm cách đưa kỹ thuật xử lý âm thanh vào. Thực chất kỹ thuật xử lý âm thanh không phức tạp, vấn đề là các tài liệu âm thanh thường có dung lượng lớn nên đòi hỏi máy phải có ổ cứng dung lượng lớn v.v...

*2.4.4. Phần mềm dạy-học ngoại ngữ sử dụng tất cả bốn kỹ thuật của multimedia: kỹ thuật xử lý chữ viết, kỹ thuật xử lý âm thanh, kỹ thuật xử lý hình ảnh tĩnh, hình ảnh động và kỹ thuật xử lý thông tin có tương tác giữa người sử dụng và máy tính*

Số lượng các phần mềm loại này chưa thật nhiều, tuy vậy ta có thể kể ra được một số chương trình như: TOM ET TIM, ADIBOU, Lear to speak French, Encyclopédie des sciences, Tell me more, ... trong tiếng Pháp, Lear to speak English, Encata, Compton's interactive encyclopedia, ... trong tiếng Anh. Các kỹ thuật multimedia tỏ ra hiệu quả. Người học được tâm mình trong môi trường ngoại ngữ nhờ những tác dụng của các kênh nghe nhìn.

Cũng cần phải nói thêm rằng khi sử dụng tất cả các kỹ thuật multimedia thì

chương trình sẽ rất phức tạp, đòi hỏi thiết bị kỹ thuật cao đối lại chất lượng dạy-học ngoại ngữ được cải thiện rõ rệt.

### **3. Các nguyên tắc ứng dụng công nghệ multimedia trong dạy-học ngoại ngữ**

#### *3.1. Các nguyên tắc xây dựng và sử dụng phần cứng*

Cùng như mọi chương trình dạy-học ngoại ngữ hiện đại luôn đòi hỏi các trang thiết bị cần thiết như: máy chiếu hình, máy nghe băng, đầu chạy băng hình video, v.v... các chương trình dạy-học ngoại ngữ với sự hỗ trợ của công nghệ multimedia đòi hỏi các máy tính multimedia. Quá trình dạy-học ngoại ngữ có hai giai đoạn phân lập: giáo viên giới thiệu kiến thức, hướng dẫn, tổ chức các hoạt động luyện tập, ứng dụng và người học tự luyện tập, ứng dụng để rèn luyện các kỹ năng. Nguyên tắc xây dựng và sử dụng thiết bị multimedia tại hai khu vực hoạt động này có những đặc thù khác nhau.

*3.1.1. Khu vực phòng dạy-học ngoại ngữ có sử dụng công nghệ multimedia dưới sự điều khiển của giáo viên.* Đó chính là phòng học multimedia. Loại phòng học multimedia bao gồm hai khối thiết bị:

Khối thiết bị dành cho giáo viên bao gồm các thiết bị cho phép người giáo viên cung cấp cho người học các dạng tài liệu khác nhau: bài viết, tài liệu âm thanh, tranh, ảnh, phim, chương trình vô tuyến, các trang web... Giáo viên cũng có thể giám sát các hoạt động của người học và can thiệp giúp đỡ từng học viên khi họ có yêu cầu.

Khối thiết bị thứ hai dành cho người học. Những máy tính này có thể chạy các chương trình dạy-học ngoại ngữ

multimédia, nhận được các tài liệu của giáo viên gửi tới: bài viết, tài liệu âm thanh, tranh, ảnh, phim, chương trình vô tuyến, có thể truy cập được các trang web,... Người học hoàn toàn có thể tiến hành các hoạt động học tập với máy tính này.

Cả hai khối thiết bị này phải đảm bảo được nhu cầu trao đổi, thông thoại giữa người học và giáo viên cũng như giữa các học viên với nhau. Nó được liên kết với nhau bằng hệ thống mạng sao cho mỗi máy trò đều có thể khai thác tài nguyên của toàn mạng.

**3.1.2.** Khu vực phòng tự học của học viên. Khu vực này được trang bị các máy tính multimedia dành cho người học tự luyện tập, ứng dụng để rèn luyện các kỹ năng. Nếu điều kiện cho phép, các máy này nên được kết nối với mạng. Nếu không có điều kiện thì có thể chỉ là những máy tính độc lập, tất nhiên mức độ tác dụng sẽ bị hạn chế hơn. Khu vực này có vai trò rất quan trọng, nó giúp biến quá trình đào tạo thành quá trình tự đào tạo ở người học.

**3.1.3.** Việc trang bị các thiết bị tin học cho cả hai loại hình hoạt động học tập trên đều đòi hỏi phải tuân thủ các nguyên tắc:

Các thiết bị phải có cấu hình đủ mạnh để phục vụ các hoạt động dạy-học ngoại ngữ với những hỗ trợ của công nghệ multimedia. Cần chú trọng đến những tiêu chí kỹ thuật liên quan đến các chức năng:

- Loa, tai nghe, micro, các âm thanh phải cho âm thanh chuẩn, rõ ràng.

- Các màn hình cần có bộ nhớ, độ phân giải thích ứng có thể chạy được các chương trình không để hình ảnh bị rung, giật, co, méo,...

- Đầu đọc đĩa CDROM, DVD cần có tốc độ đọc dữ liệu không để chương trình vận hành đứt quãng.

- Ổ cứng có dung lượng chứa đựng được hoàn chỉnh các chương trình mà vẫn đủ phần trống để chạy các chương trình.

- Bộ nhớ hệ thống có dung lượng đáp ứng cho việc truy xuất và vận hành nhanh các chương trình.

- Bộ vi xử lý có tốc độ xử lý đáp ứng yêu cầu của toàn hệ thống.

- Tốc độ trao đổi dữ liệu của hệ thống cần được chú ý để toàn bộ hệ thống vận hành đồng bộ.

- Băng thông mạng phải được đảm bảo để mọi người có thể sử dụng triệt để tài nguyên mạng cũng như truy cập nhanh chóng các trang web.

Các thiết bị tin học phải được thiết kế lắp đặt dựa trên ý đồ sư phạm. Nếu bị chi phối bởi khả năng kinh phí thì phải trang bị các thiết bị nhằm đáp ứng những mục tiêu dạy-học ngoại ngữ cụ thể như chỉ ưu tiên dạy nghe hiểu, đọc hiểu, dạy diễn đạt nói, dạy diễn đạt viết,...

### **3.2. Các nguyên tắc xây dựng và khai thác phần mềm dạy-học ngoại ngữ sử dụng công nghệ multimedia**

Khi tiến hành xây dựng phần mềm dạy-học ngoại ngữ cần xác định rõ phần mềm sẽ được sử dụng trên mạng hay ngoài mạng.

Phần mềm phục vụ cho hoạt động dạy-học ngoại ngữ trên lớp có hướng dẫn của giáo viên hay phục vụ tự học, tự luyện tập.

Đối tượng sử dụng phần mềm thuộc loại đối tượng nào? độ tuổi của người sử dụng đòi hỏi người biên soạn chương trình phải lưu ý đặc biệt ở góc độ tâm lý.

Do hạn chế khả năng thể hiện các bài giảng, bài minh họa của màn hình, cần

phải bố trí sao cho tài liệu chỉ nên được thể hiện trên một màn hình hoàn chỉnh.

Cần tận dụng tối đa khả năng thể hiện màu sắc để thu hút sự chú ý của người học và tạo hứng thú trong học tập.

Cờ chữ cần được sử dụng hợp lý để người học không chóng bị mỏi mắt khi tìm hiểu cũng như tìm kiếm thông tin.

Cần cân nhắc khi lựa chọn hình ảnh đặc biệt là hình ảnh động sao cho không làm mệt người học do có quá nhiều chuyển động.

Cần tạo hệ thống nút hợp lý để cho người học có thể truy cập nhanh chóng những nội dung cần tìm.

Hệ thống nút điều khiển trong chương trình cần được nghiên cứu sao cho người học sử dụng dễ dàng nhất là đối với những người không có kiến thức tin học chuyên sâu.

Phát huy tối đa kỹ thuật multimedia để có thể tác động đến nhiều giác quan của người học nhờ đó có thể nâng cao chất lượng học tập.

Mọi khả năng công nghệ được sử dụng đều phải dựa trên các nhu cầu của giáo học pháp ngoại ngữ. Tránh lạm dụng khả năng của công nghệ dẫn đến tác dụng ngược trong giáo học pháp ngoại ngữ.

Trong các phần mềm nên chú ý biên soạn các hoạt động khích lệ, danh giá, khen, khuyến cáo để người học hưng phấn mỗi khi đạt được những tiến bộ.

Cần tận dụng khả năng liên kết, truy cập thông tin nhanh của máy tính mà đưa vào những thông tin trợ giúp, những lời khuyên, lời giải thích hoặc những tài liệu tham khảo để người học nhanh chóng tìm được kiến thức cần bổ trợ nhằm giải quyết nhanh chóng nhiệm vụ trong học tập.

### **3.3. Các nguyên tắc tương tác trong lớp học ngoại ngữ có sử dụng công nghệ multimedia**

Tương tác là một hoạt động có vai trò rất quan trọng trong quá trình dạy-học ngoại ngữ. Trong lớp học ngoại ngữ có sử dụng công nghệ multimedia có các loại hình tương tác như sau: tương tác giữa thầy giáo với người học, giữa người học với người học, giữa người học với chương trình thông qua máy tính, giữa thầy với chương trình thông qua máy tính. Hai hình thái tương tác đầu tiên (thầy-người học và người học-người học) là hai hình thái tương tác vốn không thể thiếu trong các lớp học ngoại ngữ truyền thống. Hai hình thái tương tác sau (người học- chương trình, thầy-chương trình) chỉ có trong các lớp học ngoại ngữ có sử dụng công nghệ multimedia. Các chương trình dạy-học ngoại ngữ được biên soạn có chất lượng đều tìm cách đưa vai trò của người thầy vào trong chương trình. Trên thực tế, người giáo viên không thể luôn túc trực, hiện diện bên người học mỗi khi họ học tập hay luyện tập. Trong khi đó, trong quá trình học tập thì người học lại thường xuyên cần đến sự trợ giúp của người giáo viên. Các phần mềm cần tận dụng khả năng tạo được những tương tác để trong những trường hợp cụ thể hoặc trong chừng mực nào đó, chương trình có thể đảm đương được vai trò của người giáo viên. Những hoạt động trợ giúp, một số hoạt động đánh giá, nhận xét, đưa ra các lời khuyên, chỉ dẫn có thể được tiến hành rất có hiệu quả nhờ khả năng phán đoán, lường trước những khó khăn của người trong kịch bản chương trình. Đôi khi nhờ khả năng trợ giúp của chương trình mà người học có thể tránh không phải đối diện với người thầy, phải bộc lộ những sai sót hoặc yếu kém của mình.

điều này rất có giá trị đối với những học viên còn rụt rè, chưa mạnh dạn trong lớp học, trong hoạt động tập thể.

### **3.4. Nhận thức tâm lý mới đối với việc sử dụng các thiết bị multimedia vào dạy-học ngoại ngữ**

Việc áp dụng một công nghệ mới luôn đòi hỏi những quan niệm mới, hiểu biết mới và thái độ mới. Mức độ hiệu quả của việc áp dụng công nghệ mới phụ thuộc một phần rất lớn vào việc đổi mới nhận thức, tâm lý này. Một khi người sử dụng hiểu rõ được bản chất, những thành tố của công nghệ mới, họ sẽ khai thác có hiệu quả những khả năng hỗ trợ của công nghệ này. Ngược lại, những quan niệm sai lầm, những thái độ không đúng mức thường trở thành những cản trở, kìm hãm quá trình phát triển khoa học trong đó có cả giáo học pháp ngoại ngữ.

Trong những phần nêu trên, chúng ta đã có dịp đề cập đến những ưu điểm của công nghệ multimedia đối với việc dạy-học ngoại ngữ. Nhưng điều đó không có nghĩa là người giáo viên cũng như học viên có thể ứng dụng công nghệ multimedia bất cứ như thế nào. Cần xây dựng những quan niệm đúng đắn và đồng thời tìm cách tránh những quan niệm sai lầm. Trong quá trình nghiên cứu ứng dụng công nghệ mới này chúng tôi đã tổng kết được một số các quan niệm cũng như thái độ không đúng thường xảy ra đối với giáo viên cũng như học viên.

**3.4.1. Quan niệm sai lầm thứ nhất:**  
*"Học sử dụng máy tính rất khô, rất phức tạp, trong khi đó nó cũng chẳng mang lại được nhiều lợi ích cho công việc. Xem ra máy tính chẳng qua cũng chỉ là một máy chữ có thêm màn hình và băng tính."*  
 Quan niệm sai lầm này bắt nguồn từ

việc quan sát thấy hiện nay trong rất nhiều các văn phòng, máy tính mới chỉ được sử dụng chủ yếu để soạn thảo văn bản. Còn ít các văn phòng sử dụng máy tính với những chức năng khác ngoài việc soạn thảo văn bản mặc dù trên sách báo, đài phát thanh cũng như vô tuyến truyền hình vẫn thường nói máy tính có thể làm được nhiều công việc. Nhưng để có thể sử dụng được máy tính làm được những nhiệm vụ khác nhau thì cần phải được đào tạo sử dụng. Việc học sử dụng máy tính đúng là có những khó khăn bởi những lý do sau:

Thứ nhất, máy tính phức tạp hơn nhiều so với những thiết bị điện tử thường dùng. Chiếc máy thu hình, một bộ dàn âm thanh vốn đã là một hệ thống điện tử phức tạp, nhưng hầu hết hệ thống phức tạp này được giấu sau vỏ máy. Phần hiện diện trên mặt máy chỉ còn là một vài phím điều khiển mà mỗi phím thường chỉ đảm nhiệm một chức năng. Các thiết bị này không có khả năng tương tác với người sử dụng mà chỉ biết thực hiện mệnh lệnh một chiều. Trong khi đó, máy tính cho người ta thấy mọi sự phức tạp ngay trên mặt máy. Mỗi phím hoặc mỗi tổ hợp phím sẽ đưa ra một lệnh khác nhau và nhất là người sử dụng cần phải thường xuyên đối thoại với máy, phải chỉ ra những nhiệm vụ khác nhau ứng với mỗi tình huống khác nhau cho máy thực hiện. Đây là chưa nói thêm việc người sử dụng còn cần phải trau dồi thêm nhiều kiến thức cũng như thuật ngữ mang tính chuyên ngành tin học như ổ cứng, phần mềm, tệp tin v.v...

Thứ hai, việc đào tạo sử dụng máy tính hiện nay trên thị trường trong thời gian qua đã mang tính thương mại quá cao. Nhiều chương trình đào tạo do để

thu được học phí cao đã bị phức tạp hoá trở thành khó hiểu cho người học thậm chí làm nản lòng nhiều người muốn học.

Thực tế trên dễ dẫn đến thái độ lảng tránh việc áp dụng công nghệ mới này trong đội ngũ cán bộ giảng dạy. Họ sẽ tự cho rằng từ trước đến nay họ có cần sử dụng máy tính multimedia đâu mà công việc giảng dạy vẫn "tốt". (Tất nhiên khái niệm "tốt" ở đây cũng còn phải xem lại). Và để khỏi bị người khác cho mình là lạc hậu, thủ cựu, những người này miệng thì rất hoan nghênh áp dụng công nghệ mới nhưng trong thâm tâm thì luôn tìm cách lảng tránh hoặc nếu phải sử dụng máy tính thì sẽ luôn kêu ca là máy hoạt động hay trục trặc.

**3.4.2. Quan niệm sai lầm thứ hai: "Máy tính có thể làm được tất cả, nó điều khiển mọi thứ, thậm chí nó có thể sáng tạo được mọi cái."** Quan niệm này thường thấy ở những người quá choáng ngợp trước những khả năng của máy tính. Do chưa có đủ những kiến thức về tin học nên họ quan niệm rằng đã là máy tính thì có thể làm được tất cả mọi thứ. Khi người ta có bất cứ một yêu cầu nào đó, nghiêm nhiên máy tính thực hiện được ngay. Thực tế không thể như thế được. Máy tính chỉ có thể thực hiện được những nhiệm vụ mà người lập trình đã xây dựng được chương trình giải quyết việc đó đặt trên máy và như vậy máy tính không thể làm được những gì mà con người chưa xác định được hoặc chưa lập trình giải quyết việc đó. Quan niệm này sẽ dẫn đến hậu quả là người giáo viên sẽ thần thánh hoá, tuyệt đối hoá mọi khả năng của máy tính, từ đó xây dựng những chương trình dạy-học thực tế không khả thi trên máy tính. Mặt khác vì cho rằng máy tính làm được tất

cả nên họ nghĩ rằng chẳng cần phải được đào tạo, đến khi vào việc họ sẽ dễ thất vọng vì không phải cái gì yêu cầu máy cũng có thể thoả mãn được. Quan niệm này thậm chí còn dẫn đến suy nghĩ sai lầm cho rằng máy tính làm được tất cả, nó có thể thay thế được cả giáo viên trong hoạt động dạy-học.

**3.4.3. Quan niệm sai lầm thứ ba: "Mọi sai lầm đều do máy tính."** Rất nhiều người sử dụng máy tính mỗi khi thấy máy không thực hiện được các yêu cầu đòi hỏi là luôn vội vã đổ lỗi cho máy tính. Thực ra máy tính chỉ thực hiện những lệnh do chính người sử dụng yêu cầu. Hầu hết các sai lầm xảy ra đều do chính những người sử dụng nhầm lẫn khi ra lệnh. Rất hiếm khi nào máy tính tự gây ra lỗi. Chính vì vậy người sử dụng máy tính cần hiểu bản chất cũng như hậu quả của mỗi lệnh đưa ra cho máy và tránh luôn tìm cách đổ lỗi cho máy. Mỗi khi có sai lầm cần phân tích kỹ sẽ tìm ra được nguyên nhân và khắc phục được những lỗi này.

**3.4.4. Quan niệm sai lầm thứ tư: "áp dụng công nghệ mới sẽ làm tăng thất nghiệp."** Quan niệm sai lầm này là một trở ngại thường gặp phải mỗi khi áp dụng một công nghệ mới. Quả là ở một số cơ sở, ứng dụng công nghệ mới đã dẫn đến việc sa thải một số người lao động. Thực ra vấn đề là ở chỗ cần phải dự kiến đào tạo những người lao động có những năng lực mới để có thể đảm nhiệm được công việc đã có sự hỗ trợ của thiết bị tin học. Trong lĩnh vực dạy-học ngoại ngữ, máy tính không bao giờ có thể thay thế được hoàn toàn người giáo viên mà chỉ ở một số hoạt động thôi, tuy vậy lúc này người giáo viên lại có những vai trò mới như tổ chức hoạt động dạy-học, xây dựng

chương trình v.v... Công nghệ mới không làm mất đi công ăn việc làm mà chỉ biến nó thành những công việc được thực hiện dưới dạng khác mà thôi.

3.4.5. Quan niệm sai lầm thứ năm: *"Muốn sử dụng máy tính cần phải rất giỏi toán và phải biết lập trình."* Vào những năm 80 của thế kỷ trước, khi mà các chương trình được biên soạn còn phải sử dụng những ngôn ngữ lập trình sơ đẳng, bậc thấp chưa được hoàn hảo, thiết bị lúc đó chưa đủ phát triển để có thể thực hiện dễ dàng các yêu cầu của người lập trình, thì người sử dụng còn cần phải đưa ra những câu lệnh có cú pháp gắn với cú pháp lập trình. Người sử dụng phải học thuộc rất nhiều quy tắc cú pháp gắn giống với các quy tắc toán học. Điều đó làm nhiều người sử dụng rất lúng túng đặc biệt đối với những người có tuổi. Nhưng hiện nay, với những thiết bị ngày một hoàn hảo, kỹ thuật lập trình ngày một phát triển, ngôn ngữ lập trình ngày càng hoàn thiện, hầu hết các mệnh lệnh được biểu tượng hoá đã giúp cho người sử dụng dễ dàng ra lệnh cho máy tính thì hành các nhiệm vụ được yêu cầu.

Tóm lại, năm quan niệm sai lầm thường gặp nêu trên đã tạo nên những trở ngại đôi khi rất khó vượt qua. Trong hai loại khó khăn gặp phải khi áp dụng một công nghệ mới là những khó khăn về vật chất, kinh phí và những khó khăn về tâm lý thì phải nói rằng những khó khăn về tâm lý thường gây nhiều trở ngại hơn. Đối với việc dạy-học ngoại ngữ, điều vô cùng quan trọng là rất cần sự thay đổi về nhận thức của các nhà quản lý, giáo viên, học viên cũng như của các bộ phận phục vụ giảng dạy.

#### 4. Kết luận

Công nghệ multimedia cho thấy khả năng hỗ trợ mạnh mẽ trong dạy-học ngoại ngữ. Việc xây dựng hệ các nguyên tắc ứng dụng công nghệ này đòi hỏi nhiều công trình nghiên cứu chuyên sâu của các nhà giáo học pháp ngoại ngữ. Các tiêu chí phân loại các phần mềm dạy-học ngoại ngữ và các nguyên tắc ứng dụng trình bày trên đây mới chỉ là những nghiên cứu ban đầu trong lĩnh vực ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục.

#### TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Agnola, M., *Passeport pour multimedia*, Paris, CFPJ Édition, 1996.
2. Anderron, J., *"Apprentissage des langues et ordinateur"*, in "Nouvelles technologies et apprentissage des langues", Le Français dans le monde, n° spécial, Recherches et Applications, juillet, 1998.
3. Bunge, G. de, Demassieux, N., Engelhard, J.-M., *Multimedia et enseignement supérieur*, Paris, Les Éditions du Go, 1996.
4. Denis, B., Leclercq, D., *"Apprentissages et multimedia"*, In multimedia, Actes de la journée d'information sur le multimedia, Namur, Presses universitaires de Namur, 1995.
5. *"Des outils pour les langues"*, Les Dossiers de l'ingénierie éducative, n°15, CNDP, février, 1994.
6. Duquette, L., Desmarais, L., *"L'évaluation des produits multimedia"*, in "Outils multimédias et stratégies d'apprentissage du FLE", Cahier de la maison de la recherche, Lille, université Charles-de-Gaulle, Lille-III, 1996.
7. Furstemberg, G., *"Scenarios d'exploitation pédagogique"*, in "Multimedia, réseaux et formations", Le Français dans le monde, Recherches et Applications, juillet, 1997.
8. Lancien, Th., *Le multimedia*, CLÉ International, Edition: Marie-Christine Couet-Lannes, 1998.

9. Lancien, Th., "Réseau et formation", in "Multimédia, réseau et formation", Le Français dans le monde, Recherches et Applications, juillet, 1997.
10. "Le multimedia dans tous ses états", Les Langues modernes, n°1, Paris, Association des professeurs de langues vivantes, 1996.
11. Mangenot, F., "Le multimedia dans l'enseignement des langues" in Apprendre avec le multimedia, Paris, Céméa/Retz, 1997.
12. Mangenot, F., "Multimédia et activités langagières", in "Multimédia, réseaux et formation", Le Français dans le monde, Recherches et Applications, juillet, 1997.
13. Martel, A., "L'apprentissage du français sur Internet: du montage de spectacles à une pensée éducative sur le web", in "Multimédia et français langue étrangère", Les Cahiers de l'Asdifle, 1998.
14. Monet, D., *Le multimedia*, Paris, Flammarion, 1995.
15. "Multimédia, reseaux et formation", Le Français dans le monde, Recherches et Applications, juillet, 1997.
16. "Outils multimédias et stratégies d'apprentissage du français langue étrangère", Cahiers de la Maison de la recherche, Lille, université Charles-de-Gaulle, Lille-III, 1996.
17. Rouet, J.-F., "Le lecteur face à l'hypertexte", In apprendre avec le multimedia, Céméa/Retz, Paris, 1997.
18. Touchard, J., *Multimedia interactif, édition et production*, Microsoft Press Eyrolles, Paris, 1993.

VNU JOURNAL OF SCIENCE, Foreign Languages, T XIX, N.4, 2003

## PRINCIPLES OF APPLYING MULTIMEDIA TECHNOLOGY TO FOREIGN LANGUAGE TEACHING - LEARNING

**MA. Bui Ngoc Oanh**

*Centre for Information Researchs and Application  
into Foreign Language Teaching & Learning  
College of Foreign Languages - VNU*

**Bui Thu Giang**

*Department of French Language and Culture  
College of Foreign Languages - VNU*

Multimédia technology can strongly promote foreign language teaching and learning. The trend of applying multimedia technology in education and training in general as well as in foreign language teaching and learning in particular has gained a lot of attention from methodologists. The special research works by methodologists arise from the need to build up the system of principles for applying multimedia technology in foreign language teaching and learning in terms of both methodology and information technology. The criteria of classifying foreign language teaching and learning softwares and the applying principles presented in this article are just the initial studies on the application of information technology to the foreign language teaching and learning at Center for Research and Application of Information Technology Assisted Language Teaching and Learning, College of Foreign Languages, Vietnam National University, Hanoi.