

# THỰC TRẠNG KỸ NĂNG SỬ DỤNG MỘT SỐ PHẦN MỀM HỖ TRỢ THỰC HÀNH MÚA CỦA SINH VIÊN NGÀNH GIÁO DỤC MẦM NON TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÂY NGUYÊN

Đinh Thị Trang<sup>1</sup>, Nguyễn Thị Thủy Tiên<sup>1</sup>, Đỗ Thị Thùy Linh<sup>1</sup>

Ngày nhận bài: 19/07/2024; Ngày phản biện thông qua: 11/09/2024; Ngày duyệt đăng: 20/09/2024

## TÓM TẮT

Bài viết đề cập đến thực trạng kỹ năng sử dụng (KNSD) một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa cho sinh viên (SV) ngành Giáo dục Mầm non (GDMN), Trường Đại học Tây Nguyên. Thông qua việc khảo sát 373 SV ngành GDMN để tìm hiểu thực trạng KNSD một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa của SV được nhận diện dựa trên các chỉ báo về nhận thức và hành động. Kết quả cho thấy nhận thức và hành động của SV về KNSD một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa như: MRC, GoldWave, Choreo Master, Garage Band lần lượt ở mức trung bình, có biểu hiện không đồng đều trên tổng thể SV tham gia. Các yếu tố ảnh hưởng đến KNSD một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa của SV đều ở mức cao và rất cao (>3.4). Chủ yếu thuộc về chất lượng kết nối mạng (3,71), mức độ sử dụng công nghệ thông tin (CNTT) của giảng viên (GV) (3.58) và bản quyền của phần mềm (3,56).

**Từ khóa:** kỹ năng, sử dụng phần mềm hỗ trợ thực hành múa, sinh viên ngành Giáo dục Mầm non, Trường Đại học Tây Nguyên.

## 1. MỞ ĐẦU

Công văn 4771/BGDĐT-CNTT V/v hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng CNTT, CDS và thống kê giáo dục năm học 2023 – 2024 đã nêu: “Tiếp tục đẩy mạnh triển khai ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong quản lý, dạy học và kiểm tra đánh giá. Xây dựng hoàn thiện các cơ sở dữ liệu ngành Giáo dục, kết nối liên thông dữ liệu trong ngành Giáo dục và kết nối với các cơ sở dữ liệu quốc gia” (BGD&ĐT, 2023). Khi xác định nhiệm vụ của Giáo dục và Đào tạo đầy mạnh, tăng cường ứng dụng CNTT, CDS và thống kê giáo dục trong công tác quản lý vào các hoạt động của Nhà trường để đổi mới công tác sử dụng và quản lý CNTT trong dạy học. Đặc biệt ở bậc đại học, cần được tìm hiểu, nghiên cứu để đề ra phương pháp, chiến lược và lộ trình khai thác ứng dụng CNTT một cách hiệu quả, mang lại lợi ích tối đa cho người học.

Hiện nay, “Ứng dụng công nghệ thông tin trong thực hành múa là điều rất cần thiết đối với giảng viên” (Huỳnh Tấn Hội, 2018). Nghiên cứu khác cũng chỉ ra rằng: “Việc sử dụng phần mềm hỗ trợ công nghệ thông tin để chỉnh sửa, cắt ghép âm nhạc trên các phần mềm có sẵn, trong đó có các động tác chuyển động, lựa chọn trang phục theo phiên bản mới để được lồng ghép vào tiết dạy thực hành tác phẩm múa của giảng viên còn hạn chế” (Đinh Thị Trang, 2022). Trong dạy học, GV nên sử dụng các phần mềm như: Choreo Master năm 2022, Mobile Ringtone Converter năm 2022, ... nhằm phát triển âm nhạc truyền thống, hoạt

động vũ đạo và hỗ trợ biên đạo múa cho SV giúp SV chỉnh sửa động tác, xử lý nhạc nền, ... (Chen, 2021). Ngoài phương pháp đọc, chép và thực hành truyền thống mà GV đang sử dụng thì GV cần tiếp cận ứng dụng CNTT vào công tác giảng dạy thực hành múa để giúp sự tương tác giữa GV và SV tốt hơn. Điều đó có ảnh hưởng đáng kể đến SV vì giúp SV có nhiều cơ hội thực hành, trao đổi những phần mềm mới để thể hiện quan điểm, ý tưởng, yêu cầu cũng như chính kiến riêng của mình. Đặc biệt khi đưa ra những ý tưởng về sự đổi mới, sáng tạo biên đạo múa khi kết hợp với âm nhạc trong phần thực hành múa.

Ứng dụng CNTT trong thực hành múa cho SV ngành GDMN, Trường Đại học Tây Nguyên giúp SV sáng tạo, đổi mới nhưng vẫn đảm bảo được tinh thần của dân gian thuần túy và thuần phong mỹ tục của múa dân gian dân tộc Việt Nam. Việc sử dụng CNTT để đổi mới về tư duy biên đạo, cách điệu âm thanh trên phần mềm Choreo Master, Mobile Ringtone Converter, GoldWare, GarageBand,... rất phổ biến. Quá trình tìm nhạc cho thực hành múa dân gian dân tộc, đương đại, cổ điển Châu Âu,... ở trên các phần mềm âm nhạc đều không bị tấp âm, đánh bản quyền... hay việc chỉnh sửa cắt ghép âm nhạc sẽ dễ dàng hơn ...

Với mục đích tìm hiểu về thực trạng KNSD một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa cho SV nhằm làm cơ sở thực tiễn xây dựng biện pháp để nâng cao KNSD một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa cho SV ngành GDMN. Vì vậy, nghiên cứu “Thực trạng kỹ năng sử dụng một số

<sup>1</sup>Khoa Sư phạm, Trường Đại học Tây Nguyên;

Tác giả liên hệ: Đinh Thị Trang; ĐT: 0982067092; Email: dttrang@gmail.com.

phần mềm hỗ trợ thực hành múa cho sinh viên ngành Giáo dục Mầm non, Trường Đại học Tây Nguyên” là rất cần thiết.

## 2. VẬT LIỆU VÀ PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

### 2.1. Nội dung nghiên cứu

Bài viết có những nội dung nghiên cứu chính sau đây:

- Khảo sát thực trạng kỹ năng sử dụng một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa cho SV ngành GDMN, Trường Đại học Tây Nguyên.

- Một số yếu tố ảnh hưởng KNSD một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa vào học phần thực hành múa của SV.

### 2.2. Đối tượng nghiên cứu

Thực trạng kỹ năng sử dụng một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa cho SV ngành GDMN, Trường Đại học Tây Nguyên.

### 2.3. Vật liệu và khách thể nghiên cứu

#### 2.3.1. Vật liệu nghiên cứu

Các phần mềm hỗ trợ thực hành múa cho SV ngành GDMN: MRC, GoldWave, Choreo Master, Garage Band.

#### 2.3.2. Khách thể nghiên cứu

373 sinh viên lớp GDMN K20 (114 SV), GDMN K21 (76 SV), GDMN K22 (87 SV), GDMN K23 (96 SV), năm học 2023 – 2024. (Thời gian từ 01/2024 đến 04/2024) tại Trường Đại học Tây Nguyên.

### 2.4. Phương pháp nghiên cứu

#### 2.4.1. Phương pháp điều tra

Điều tra sinh viên ngành GDMN: Chúng tôi thiết kế mẫu phiếu điều tra (trên 30 tiêu chí) và tiến hành điều tra 373 sinh viên GDMN K20 (114 SV), GDMN K21 (76 SV), GDMN K22 (87 SV), GDMN K23 (96 SV), ngành GDMN khảo sát thực trạng KNSD một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa của SV. Phương pháp chính là phương pháp điều tra bằng bảng hỏi, phiếu điều tra được chia làm 5 phần:

A) Thông tin chung: (1) Giới tính, (2) Lớp, (3) Hoàn thành môn Tin học ở phổ thông mức, (4) Các học phần đã học.

B) Đánh giá tổng quan: (1) Kỹ năng sử dụng công nghệ thông tin ứng dụng vào các học phần múa là, (2) Việc học các phần mềm cắt, ghép nhạc, phối ảnh, video là, (3) Mức độ sử dụng các phần mềm hỗ trợ vào hoạt động biên đạo múa của bạn ở mức, (4) Các phần mềm hay sử dụng phục vụ cho hoạt động biên đạo, (5) Các trang web mà bạn hay truy cập phục vụ cho hoạt

động biên đạo múa, (6) Ứng dụng bạn sử dụng để truy cập web.

C) Kỹ năng sử dụng phần mềm âm nhạc: (1) Sử dụng nguyên bản âm nhạc làm nền cho biên đạo, (2) Tìm kiếm sự phù hợp giữa âm nhạc và nội dung biên đạo, (3) Tải các video có sẵn để làm biên đạo múa, (4) Tách nhạc ra khỏi video, (5) Sử dụng Cốc Cốc để tải định dạng mp3 từ Youtube, (6) Sử dụng phần mềm MRC để cắt và ghép audio.

D) Kỹ năng vận dụng các phần mềm hỗ trợ vào học phần thực hành múa: (1) Sử dụng nguyên bản âm nhạc làm nền cho biên đạo, (2) Luôn tìm kiếm sự phù hợp giữa âm nhạc và nội dung biên đạo, (3) Tải các video có sẵn để làm biên đạo múa (4) Tách nhạc ra khỏi video, (5) Sử dụng Cốc Cốc để tải định dạng mp3 từ Youtube.

E) Các yếu tố ảnh hưởng đến kỹ năng sử dụng một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa vào các học phần thực hành múa của sinh viên: (1) Thiết bị đang sử dụng, (2) Chất lượng kết nối mạng, (3) Nội dung lồng ghép các ứng dụng vào học phần, (4) Trình độ sử dụng CNTT của giảng viên, (5) Bản quyền của phần mềm.

#### 2.4.2. Phương pháp phỏng vấn

Để có cơ sở đề xuất các biện pháp nâng cao KNSD một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa cho SV chuyên ngành GDMN, chúng tôi đã phỏng vấn sâu 10 SV tham gia để làm sáng tỏ thực trạng. Ngoài ra, chúng tôi còn phỏng vấn (tham khảo ý kiến) 5 giảng viên dạy múa ở Trường Cao đẳng VHNT tỉnh Đắk Lắk nhằm tham khảo xây dựng các chỉ báo cho nghiên cứu.

#### 2.4.3. Phương pháp thống kê toán học:

Chúng tôi sẽ sử dụng phần mềm SPSS để thống kê và xử lý số liệu điều tra.

## 3. KẾT QUẢ VÀ THẢO LUẬN

### 3.1. Thông tin về đặc tính thành phần mẫu

Nghiên cứu này được thực hiện dựa trên việc khảo sát 373 SV chuyên ngành GDMN đang theo học tại Trường Đại học Tây Nguyên trong năm học 2023 - 2024. Đặc tính thành phần mẫu nghiên cứu ở Bảng 1 dưới đây.

**Bảng 1. Đặc tính thành phần mẫu nghiên cứu**

| Biến                    | Thuộc tính           | Tần số người | Tần suất % |
|-------------------------|----------------------|--------------|------------|
| Khóa                    | K23                  | 96           | 25,7       |
|                         | K22                  | 87           | 23,3       |
|                         | K21                  | 76           | 20,4       |
|                         | K20                  | 114          | 30,6       |
| Học lực Tin học THPT    | Trung bình           | 48           | 12,9       |
|                         | Khá                  | 249          | 66,8       |
|                         | Giỏi                 | 76           | 20,4       |
| Các HP đã học           | Múa CB               | 373          | 100,0      |
|                         | LLPP dạy múa cho trẻ | 190          | 50,9       |
|                         | PP dạy múa cho trẻ   | 190          | 50,9       |
| Học lực học kì gần nhất | Loại A, B            | 198          | 53,1       |

Như vậy, tổng số SV tham gia nghiên cứu là 373 (100%). Xét theo Khóa, có 4 khóa tương ứng với 4 năm học. Số lượng K23 có (96 SV), K22 có (87 SV), K21 có (76 SV) và K20 có (114 SV). Xét theo học lực Tin học THPT có 48 SV tham gia khảo sát có học lực tin học bậc phổ thông ở mức Trung bình (chiếm 12,9%). Ở mức Khá, có 249 SV tham gia (chiếm 66,8%). Còn lại 20% (76SV) có học lực tin học từng học ở Trung học Phổ thông mức Giỏi.

Xét theo các HP múa đã học, hầu hết 100% SV tham gia đã hoàn thành học phần Múa cơ bản. Chỉ có 50,9% (190 SV) đã hoàn tất hai học phần: Lí luận và phương pháp dạy múa cho trẻ, Phương pháp dạy múa cho trẻ. Xét theo học lực của học kì gần nhất, có 198 SV (chiếm 53,1%) có xếp loại học lực loại A, B. Đối với loại C, D có 175 SV (chiếm 46,9%).

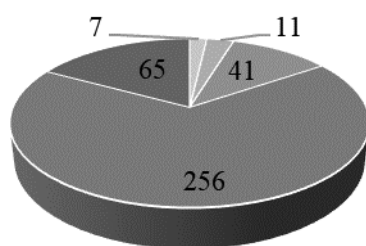
Độ tin cậy của bảng hỏi được đo bằng hệ số tin cậy Cronbach's Alpha. Với hệ số Cronbach's Alpha là 0,819.

**3.2. Thực trạng nhận thức về kỹ năng sử dụng một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa**

**3.2.1. Nhận thức về tầm quan trọng của kỹ năng một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa**

Để đánh giá về tầm quan trọng của KNSD một số phần mềm trong học phần thực hành múa, nhận thức về sự cần thiết của việc cắt ghép, chỉnh sửa các đoạn nhạc, clip phục vụ cho công tác biên đạo các học phần múa và tự đánh giá về mức độ sử dụng các phần mềm hỗ trợ thực hành. Các nội dung báo cáo sẽ được trình bày theo thứ tự nội dung vừa nêu.

*Nhận thức tầm quan trọng của KNSD một số phần mềm vào HP thực hành múa:*



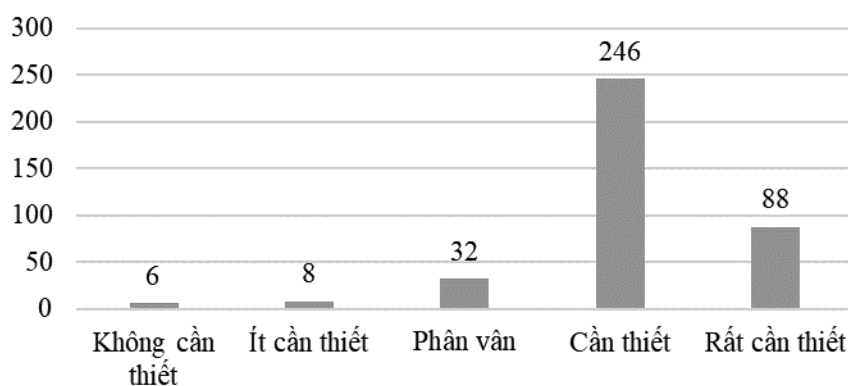
- Không quan trọng
- Ít quan trọng
- Phân vân
- Quan trọng
- Rất quan trọng

**Biểu đồ 1. Nhận thức tầm quan trọng của KNSD một số phần mềm vào HP thực hành múa.**

Dựa vào Biểu đồ 1, tần số SV tự đánh giá về mức độ quan trọng của KNSD một số phần mềm đối với việc học các học phần thực hành múa trải dài khắp các mức độ từ không quan trọng đến rất quan trọng. Có sự đa dạng trong việc đánh giá tầm quan trọng của KNSD một số phần mềm đối với HP thực hành múa. Tổng số SV đánh giá KNSD một số phần mềm là không quan

trọng và ít quan trọng là 18 SV (chiếm 4,7%). Số SV phân vân khi đánh giá là 41 SV (chiếm 10,8%). Có 84,5% (321 SV) đánh giá KNSD một số phần mềm có vai trò quan trọng đến rất quan trọng đối với việc hỗ trợ các học phần thực hành múa.

**3.2.2. Nhận thức về sự cần thiết của KNSD một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa**

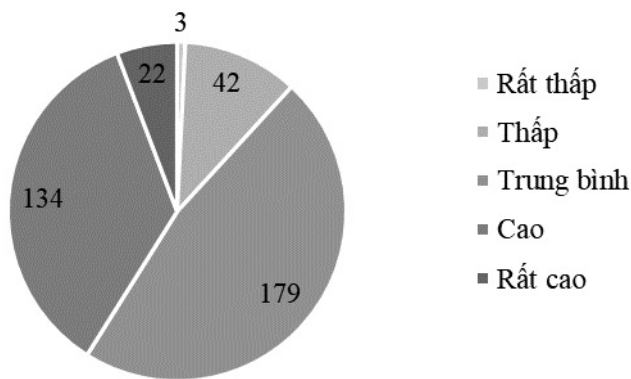


**Biểu đồ 2. Tần số đánh giá sự cần thiết của việc cắt ghép, chỉnh sửa các đoạn nhạc, clip phục vụ cho công tác biên đạo các học phần múa**

Dựa vào Biểu đồ 2, tần số SV tự đánh giá về mức độ cần thiết của việc học các phần mềm cắt, ghép nhạc, phối ảnh, video đối với việc học các học phần thực hành múa trải dài khắp các mức độ từ không cần thiết đến rất cần thiết. Có sự đa dạng trong việc đánh giá mức độ cần thiết của các thao

tác xử lý nhạc và video đối với HP thực hành múa. Có 87,9% (334 SV) đánh giá kỹ thuật là cần thiết đến rất cần thiết đối với việc hỗ trợ các học phần thực hành múa.

**3.2.3. Tự đánh giá về mức độ sử dụng các phần mềm hỗ trợ thực hành múa**



**Biểu đồ 3. Tần số tự đánh giá KNSD một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa**

Nhìn chung, đa phần SV tự đánh giá KNSD một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa tập trung ở mức trung bình (47,1%) và mức cao (35,5%). Các mức còn lại đều thấp không đáng kể.

**hỗ trợ thực hành múa**

Chúng tôi sử dụng thang đo Likert để đo nhận thức của SV về KNSD một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa và tần suất về các hành động luyện tập của SV khi học các học phần có nội dung về sử dụng CNTT vào các học phần múa.

**3.3.1. Thực trạng về việc sử dụng các ứng dụng và nguồn web**

\* Tần số sử dụng các ứng dụng hỗ trợ

Các ứng dụng hỗ trợ thực hành múa được chúng tôi điều tra gồm: Ứng dụng MRC, GoldWave, Choreo Master, GarageBand. Bên cạnh đó chúng tôi còn cho phép SV lựa chọn khác để nắm bắt thêm một số ứng dụng mới. Kết quả thu thập được trình bày trong Bảng 2.

**3.3. Thực trạng kỹ năng sử dụng các phần mềm**

**Bảng 2. Tần số sử dụng các phần mềm hỗ trợ học phần thực hành múa**

| Phần mềm      | Chỉ sử dụng 1 loại |            | Có sử dụng kết hợp |            | Tổng SV |
|---------------|--------------------|------------|--------------------|------------|---------|
|               | Tần số             | Tần suất % | Tần số             | Tần suất % |         |
| MRC           |                    |            | 57                 | 12,6       | 201     |
| GoldWave      |                    |            | 91                 | 20,2       | 91      |
| Choreo Master |                    |            | 110                | 24,4       | 110     |
| Garage Band   | 0                  | 0          | 51                 | 11,3       | 51      |
| Khác          |                    |            | 0                  | 0,0        | 0       |
| Total         |                    |            | 309                | 100%       | 309     |



Dựa vào Bảng 2, tất cả SV có sử dụng kết hợp các ứng dụng khảo sát. Không có SV nào sử dụng ứng dụng khác hoặc chỉ sử dụng duy nhất một ứng dụng. Ứng dụng được SV sử dụng nhiều nhất là Choreo Master (110 SV; 24,4%). Ứng dụng được SV sử dụng nhiều ở vị trí thứ hai đó là Gold Wave (91 SV; 20,2%). Hai ứng dụng Garage Band và MRC có không quá 13% SV sử dụng. Nhìn chung,

số lượng SV có sử dụng phần mềm biên đạo Choreo Master chỉ chiếm mức 24,4% trên tổng số tham gia khảo sát, điều này chưa đáp ứng mong đợi của nhóm tác giả. Số lượng SV sử dụng phần mềm chỉnh âm là Gold Wave nhiều hơn số lượng SV dùng phần mềm MRC.

\* Tần số truy cập các nguồn web hỗ trợ

**Bảng 3. Tần số truy cập các trang web nguồn**

| Trang web     | Chỉ sử dụng 1 loại |            | Có sử dụng kết hợp |            | Tổng |
|---------------|--------------------|------------|--------------------|------------|------|
|               | Tần số             | Tần suất % | Tần số             | Tần suất % |      |
| mp3.zing.vn   | 0                  | 0,0        | 91                 | 18,5       | 91   |
| nhaccuatui.vn | 0                  | 0,0        | 74                 | 15,0       | 74   |
| youtube.com   | 0                  | 0,0        | 318                | 64,5       | 318  |
| Khác          | 0                  | 0,0        | 0                  | 0          | 0    |
| Total         | 0                  | 0,0        | 373                | 100%       | 373  |

Dựa vào Bảng 3, tất cả SV đều truy cập kết hợp nhiều nguồn web khác nhau. Không có SV nào truy cập nguồn web khác hoặc chỉ truy cập duy nhất một địa chỉ web để tải nhạc hay video. Trang

web được SV truy cập nhiều nhất là youtube.com (318 SV; 64,5%). Trang web được SV sử dụng tải nhạc là mp3.zing.vn và nhaccuatui

\* Tần số các trình duyệt được SV sử dụng

**Bảng 4. Tần số các trình duyệt được SV sử dụng**

| Trang web | Chỉ sử dụng 1 loại |            | Có sử dụng kết hợp |            | Tổng |
|-----------|--------------------|------------|--------------------|------------|------|
|           | Tần số             | Tần suất % | Tần số             | Tần suất % |      |
| Edge      | 0                  | 0,0        | 16                 | 3,5        |      |
| Chorme    | 0                  | 0,0        | 289                | 63,5       |      |
| Firefox   | 0                  | 0,0        | 6                  | 1,3        |      |
| Cốc cốc   | 0                  | 0,0        | 126                | 27,7       |      |
| Khác      | 0                  | 0,0        | 18                 | 4,0        |      |
| Total     | 0                  | 0,0        | 455                | 100%       |      |

Dựa vào Bảng 4, tất cả SV luôn sử dụng kết hợp các trình duyệt web để sử dụng trong hoạt động học tập các học phần thực hành múa. Trình duyệt web được SV sử dụng nhiều nhất là Google Chorme (63,5%), tiếp đến là Cốc cốc (27,7%). Các trình duyệt web khác có số lượng SV sử dụng khá hạn chế.

### 3.3.2. Thực trạng hoạt động chuẩn bị biên đạo múa

Nghiên cứu này thăm dò hoạt động chuẩn bị biên đạo múa thông qua mười thao tác chuẩn bị âm nhạc, video và biên đạo cơ bản. Kết quả được báo cáo trong Bảng 5.

**Bảng 5. Thực trạng hoạt động chuẩn bị biên đạo múa**

| Nội dung  | ĐTB  | Mức độ     | ĐLC   | Tần suất theo mức độ lựa chọn |      |      |      |     |
|---|------|------------|-------|-------------------------------|------|------|------|-----|
|   |      |            |       | 1                             | 2    | 3    | 4    | 5   |
| Xuất hiện những ý tưởng để áp dụng bài hát vào trong bài múa vì đã có sự trải nghiệm và có cảm xúc về chúng | 3,26 | Trung bình | 0,829 | 2,6                           | 11,3 | 49,5 | 31,1 | 5,5 |
| Trước khi nghe lời bài hát, tôi thường nghe thăm trong đầu và đoán lời bài hát trước khi chúng xuất hiện    | 3,26 | Trung bình | 0,916 | 3,4                           | 14,7 | 41,1 | 33,7 | 7,1 |
| Cảm nhận một cách khá chính xác về âm điệu, nhờ đó mà tôi tái tạo những giai điệu mới                       | 3,09 | Trung bình | 0,958 | 4,5                           | 22,1 | 40,0 | 27,1 | 6,3 |

| Nội dung   | ĐTB  | Mức độ     | ĐLC   | Tần suất theo mức độ lựa chọn |      |                   |      |      |
|--|------|------------|-------|-------------------------------|------|-------------------|------|------|
|  |      |            |       | 1                             | 2    | 3                 | 4    | 5    |
| Nhớ lại hầu hết các giai điệu và lời bài hát.  | 3,24 | Trung bình | 0,838 | 3,2                           | 12,1 | 46,1              | 34,5 | 4,2  |
| Chia sẻ với bạn bè và giảng viên đang dạy các học phần múa về ý tưởng phối nhạc cho một bài múa cụ thể | 2,98 | Trung bình | 1,031 | 9,5                           | 21,1 | 36,6              | 28,2 | 4,7  |
| Tìm cách để tải âm thanh   | 3,61 | Cao        | 0,890 | 0,5                           | 8,7  | 37,1              | 36,3 | 17,4 |
| Nhờ bạn bè giúp đỡ những thao tác xử lý âm thanh   | 3,25 | Trung bình | 0,917 | 4,5                           | 12,9 | 39,5              | 30,3 | 12,9 |
| Tự xử lý mọi thứ liên quan đến âm nhạc   | 3,12 | Trung bình | 0,955 | 3,7                           | 22,4 | 39,2              | 27,9 | 6,8  |
| Tái hiện lại bài hát bằng cách hát lại   | 3,61 | Cao        | 0,926 | 2,1                           | 9,2  | 30,0              | 43,4 | 15,3 |
| Chỉnh lại tone, cường độ và nhịp điệu cho phù hợp  | 3,34 | Trung bình | 1,006 | 4,5                           | 12,9 | 39,5              | 30,3 | 12,9 |
| <b>ĐTB chung</b>   |      |            | 3,270 | <b>Mức độ</b>                 |      | <b>Trung bình</b> |      |      |

*Ghi chú: 1 Không bao giờ. 2 Hiếm khi. 3 Thỉnh thoảng. 4 Thường xuyên. 5 Rất thường xuyên*

Dựa vào Bảng 5, mức độ thực hiện hành động chuẩn bị cho các học phần thực hành múa của SV ở mức trung bình (ĐTB = 3,27). Với độ lệch chuẩn chung (ĐLC = 0,9 > 0,8) cho thấy, có sự không đồng đều về biểu hiện chung về mức độ thực hiện hành động chuẩn bị cho các học phần thực hành múa của SV.

Xét về độ phân tán mức độ của mười nội dung thăm dò, có hai hành động được thực hiện ở mức cao gồm: Tìm cách để tải âm thanh; và tái hiện lại bài hát bằng cách hát lại bài hát vừa tải. Các nội dung còn lại đều được thực hiện ở mức trung bình. Các nội dung ở mức trung bình cận mức cao gồm có các nội dung: Chỉnh lại tone, cường độ và nhịp điệu cho phù hợp (ĐTB = 3,34); Xuất hiện những ý tưởng để áp dụng bài hát vào trong bài múa vì đã có sự trải nghiệm và có cảm xúc về chúng (ĐTB = 3,26); Trước khi nghe lời bài hát, tôi thường nghe thầm trong đầu và đoán lời bài hát trước khi chúng xuất hiện (ĐTB = 3,26); Nhờ bạn bè giúp đỡ những thao tác xử lý âm thanh (ĐTB = 3,25); Nhớ lại hầu hết các giai điệu và lời bài hát (ĐTB = 3,24). Xét về ĐLC của các nội dung thành phần, các nội dung đều có ĐLC nằm trong khoảng [0,8; 1,1] chưa lệch quá hai lần khoảng cách thang đo (0,8). Điều này cho thấy rằng, độ phân tán dữ liệu về biểu hiện các mức độ hành động ở các nội dung điều tra đều xoay quanh ở mức trung bình.

Xét về độ phân tán tần suất theo các mức độ lựa chọn, các lựa chọn của người tham gia

trải khắp các mức độ nhưng chủ yếu tập trung ở mức thỉnh thoảng. Đỉnh tập đồ thị của các nội dung lựa chọn tập trung cao nhất ở mức thỉnh thoảng là 49,5% ở nội dung: Khi nghe một bài hát, tôi luôn có những ý tưởng để áp dụng bài hát vào trong bài múa vì tôi đã có sự trải nghiệm và có cảm xúc về chúng. Nội dung có tần suất lựa chọn thấp nhất ở mức thỉnh thoảng là 30% là: Tôi tái hiện lại bài hát bằng cách hát lại. Bên cạnh đó, tần suất ở mức lựa chọn rất thường xuyên, có giới hạn tần suất nằm trong khoảng [27,1; 43,4%]. Điều này cho thấy, những hành động chuẩn bị cho các học phần thực hành múa của SV có biểu hiện không đồng đều trên tổng thể SV tham gia.

Kết quả phỏng vấn sâu: Nhìn chung, hành động chuẩn bị cho các học phần thực hành múa của SV ở mức trung bình và có biểu hiện không đồng đều trên tổng thể SV tham gia. Sự không đồng đều được giải thích dựa trên mức độ phân tán của ĐLC và mức độ biểu hiện tần suất thực hiện hành động của người tham gia.

### 3.3.3. Kỹ năng sử dụng một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa

Kỹ năng sử dụng một số phần mềm hỗ trợ vào các môn học thực hành múa được chúng tôi thăm dò thông qua 15 nội dung và thu được kết quả được trình bày trong Bảng 5.

**Bảng 5. Kỹ năng sử dụng một số phần mềm hỗ trợ thực hành múa**

| Nội dung  | ĐTB  | Mức độ     | ĐLC   | Tần suất theo mức độ lựa chọn |      |            |      |      |
|---|------|------------|-------|-------------------------------|------|------------|------|------|
|   |      |            |       | 1                             | 2    | 3          | 4    | 5    |
| Sử dụng nguyên bản âm nhạc làm nền cho biên đạo                       | 3,29 | Trung bình | 0,867 | 1,8                           | 14,5 | 43,4       | 33,2 | 7,1  |
| Tìm kiếm sự phù hợp giữa âm nhạc và nội dung biên đạo                 | 3,42 | Cao        | 0,881 | 1,6                           | 11,3 | 41,3       | 35,3 | 10,5 |
| Tải các video có sẵn để làm biên đạo múa                              | 3,33 | Trung bình | 0,898 | 2,1                           | 13,9 | 42,1       | 32,9 | 8,9  |
| Tách nhạc ra khỏi video   | 3,22 | Trung bình | 0,936 | 3,4                           | 17,1 | 41,8       | 29,7 | 7,9  |
| Sử dụng Cốc Cốc để tải định dạng mp3 từ Youtube                       | 3,28 | Trung bình | 0,967 | 4,2                           | 15,0 | 38,4       | 33,4 | 8,9  |
| Sử dụng phần mềm MRC để cắt và ghép audio                             | 3,01 | Trung bình | 1,027 | 8,4                           | 19,7 | 41,3       | 23,4 | 7,1  |
| Dùng Goldwave để nối 2 Mono audio và ghép hiệu ứng                    | 2,94 | Trung bình | 1,065 | 11,3                          | 18,4 | 41,8       | 21,3 | 7,1  |
| Sử dụng thành thạo các thao tác trong phần mềm MRC                    | 2,93 | Trung bình | 1,063 | 11,3                          | 20,0 | 38,9       | 23,7 | 6,1  |
| Sử dụng thành thạo các thao tác trong phần mềm Goldwave               | 2,96 | Trung bình | 1,080 | 11,6                          | 17,9 | 41,1       | 21,8 | 7,6  |
| Tự học cách ứng dụng các phần mềm phục vụ các học phần múa            | 3,17 | Trung bình | 0,921 | 3,2                           | 19,5 | 41,1       | 30,0 | 6,3  |
| Tự tìm tài liệu hướng dẫn cách sử dụng các phần mềm hỗ trợ            | 3,23 | Trung bình | 0,982 | 3,4                           | 19,5 | 37,1       | 30,5 | 9,5  |
| Được cung cấp thông tin về các ứng dụng hỗ trợ từ GV                  | 3,20 | Trung bình | 0,936 | 3,4                           | 17,9 | 41,8       | 29,2 | 7,6  |
| Sử dụng nhiều phần mềm để đa dạng sản phẩm biên đạo                   | 3,17 | Trung bình | 0,968 | 4,2                           | 18,9 | 40,8       | 27,9 | 8,2  |
| Tìm trợ giúp khi gặp khó khăn trong ứng dụng các phần mềm             | 3,26 | Trung bình | 0,882 | 2,9                           | 14,5 | 42,6       | 33,9 | 6,1  |
| Tự ghi chép các kỹ thuật cần thiết của phần mềm mà tôi thường sử dụng | 3,19 | Trung bình | 0,966 | 4,2                           | 18,2 | 39,5       | 30,3 | 7,9  |
| ĐTB chung   |      |            | 3,170 | Mức độ                        |      | Trung bình |      |      |

*Ghi chú: 1 Không bao giờ. 2 Hiếm khi. 3 Thỉnh thoảng. 4 Thường xuyên. 5 Rất thường xuyên*

Nhìn chung, ĐTB về KNSD các phần mềm hỗ trợ vào học phần thực hành múa là 3,170. Dựa theo bảng điểm quy đổi, ĐTB ở mức trung bình.

Cụ thể ở các nội dung thành phần, chỉ có duy nhất nội dung: SV luôn tìm kiếm sự phù hợp giữa âm nhạc và nội dung biên đạo ở mức cao (ĐTB = 3,42; ĐLC = 0,881). Tất cả các nội dung còn lại đều ở mức trung bình với ĐTB thuộc khoảng [2,93; 3,33]. Các nội dung có ĐTB ở mức trung bình cận cao gồm: SV được cung cấp thông tin về các ứng dụng hỗ trợ từ giảng viên (ĐTB = 3,20); SV tách nhạc ra khỏi video (ĐTB = 3,22); SV tự tìm tài liệu hướng dẫn cách sử dụng các phần mềm hỗ trợ (ĐTB = 3,23); SV tìm trợ giúp khi gặp

khó khăn trong ứng dụng các phần mềm (ĐTB = 3,26); SV sử dụng Cốc Cốc để tải định dạng mp3 từ Youtube (ĐTB = 3,28); SV sử dụng nguyên bản âm nhạc làm nền cho biên đạo (ĐTB = 3,29); SV tải các video có sẵn để làm biên đạo múa (ĐTB = 3,33).

Xét về ĐLC, các thông số về ĐLC của các nội dung trải dài trong khoảng [0,8; 1,1]. Điều này cho thấy độ phân tán ĐTB không lệch quá hai lần khoảng cách của thang đo (0,8). Khi sắp xếp theo thứ tự tăng dần của ĐTB, chúng tôi phát hiện ra đặc tính phân phối trên dãy số liệu ĐLC có tính nghịch biến so với ĐTB. Đây là một tín hiệu giúp chúng tôi khẳng định về độ hiệu lực của thang đo.

Các vấn đề có ĐTB ở mức cao nhất lại có ĐLC ở mức thấp nhất và ngược lại.

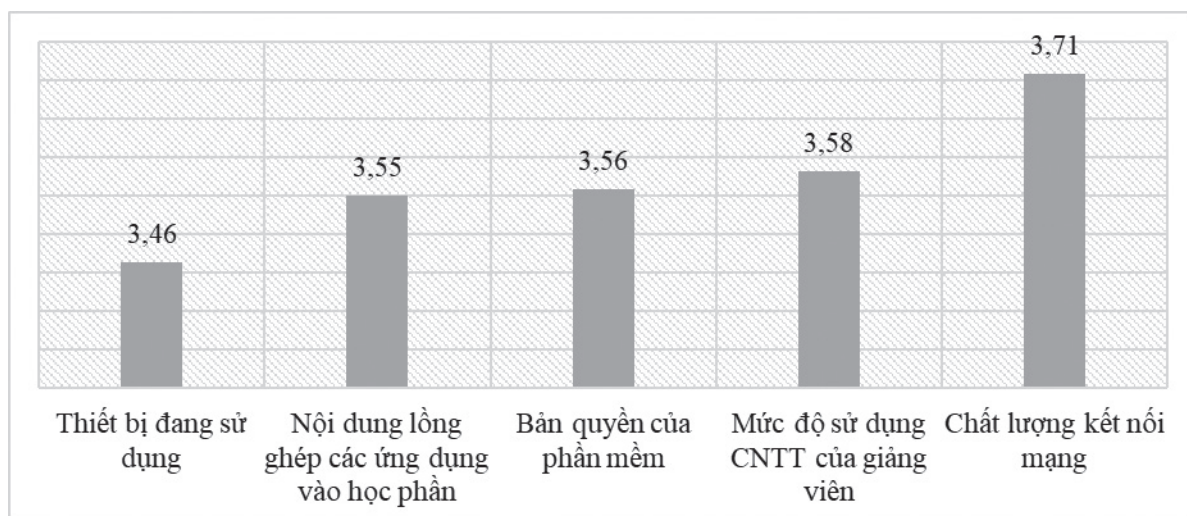
Xét các mức độ biểu hiện tần suất thực hiện các hoạt động vận dụng các phần mềm hỗ trợ vào các môn học thực hành mùa, các mức độ lựa chọn của người tham gia trải dài khắp các mức độ từ mức không bao giờ đến mức luôn luôn. Tất cả các nội dung đều có mức biểu hiện có đỉnh đồ thị tập trung ở mức thỉnh thoảng. Điều này cho thấy có sự tập trung về mức trung bình rất cao.

Dựa trên kết quả phỏng vấn sâu: Nhìn chung, hành động vận dụng phần mềm hỗ trợ vào các môn học thực hành mùa của SV ở mức trung bình (ĐTB = 3,17) và có biểu hiện đồng đều trên tổng thể SV tham gia. Sự đồng đều được giải thích dựa trên

sự thống nhất về mức độ phân tán của ĐLC và mức độ biểu hiện tần suất thực hiện hành động của người tham gia.

### 3.4. Các yếu tố ảnh hưởng đến kỹ năng sử dụng một số phần mềm hỗ trợ thực hành mùa vào các học phần thực hành mùa của sinh viên

Các yếu tố ảnh hưởng đến KNSD một số phần mềm hỗ trợ vào các môn học thực hành mùa của SV được chúng tôi điều tra bằng hình thức tự đánh giá của SV thông qua các nội dung: Thiết bị đang sử dụng; Chất lượng kết nối mạng; Nội dung lồng ghép các ứng dụng vào học phần; Mức độ sử dụng CNTT của giảng viên; Bản quyền của phần mềm. Kết quả về ĐTB được chúng tôi báo cáo trong Biểu đồ 3.



**Biểu đồ 3. Các yếu tố ảnh hưởng đến kỹ năng sử dụng một số phần mềm hỗ trợ thực hành mùa vào các học phần thực hành mùa của sinh viên**

Dựa vào Biểu đồ 3. Các yếu tố ảnh hưởng đến KNSD một số phần mềm hỗ trợ vào các học phần thực hành mùa của SV đều ở mức cao và rất cao (>3,4). Trong đó, yếu tố có ảnh hưởng cao nhất là chất lượng kết nối mạng (ĐTB = 3,71). Ở các thứ hạng tiếp theo lần lượt là: Mức độ sử dụng CNTT của giảng viên (ĐTB = 3,58; hạng 2); Bản quyền của phần mềm (ĐTB = 3,56; hạng 3); Nội dung lồng ghép các ứng dụng vào học phần (ĐTB = 3,55; hạng 4); Thiết bị đang sử dụng (ĐTB = 3,46; hạng 5).

Nhìn chung, các yếu tố ảnh hưởng đến KNSD một số phần mềm hỗ trợ vào các học phần thực hành mùa của SV đều ở mức cao và rất cao.

## 4. KẾT LUẬN

Từ kết quả khảo sát thực trạng KNSD một số phần mềm hỗ trợ thực hành mùa của 373 SV ngành GDMN, Trường Đại học Tây Nguyên cho thấy. Phần lớn SV có nhận thức tốt về tầm quan trọng của KNSD một số phần mềm vào HP mùa mà cụ thể là: Cắt ghép, chỉnh sửa các đoạn nhạc,

clip phục vụ cho công tác biên đạo mùa và đánh giá mức độ cần thiết đến rất cần thiết đối với việc hỗ trợ các học phần thực hành mùa. Như vậy, khi SV có nhận thức tốt, kết hợp với kỹ năng vận dụng các ứng dụng hỗ trợ, nguồn web vào biên đạo mùa trong các học phần thực hành thì việc biên đạo tạo ra các tác phẩm có tính nghệ thuật và sáng tạo cao. Tuy nhiên, các mức độ lựa chọn của người tham gia trải dài khắp các mức độ từ mức không bao giờ đến mức rất thường xuyên. Tất cả các nội dung đều có mức biểu hiện có đỉnh đồ thị tập trung ở mức thỉnh thoảng, điều này cho thấy chỉ tập trung ở mức trung bình. Quá trình ứng dụng các phần mềm hỗ trợ thực hành mùa của mỗi SV chưa cao nên cần phải biết cách tự tìm kiếm, lựa chọn, tiếp thu những tri thức, KNSD một số phần mềm hỗ trợ cho hoạt động biên đạo mùa trong các học phần mùa. Ngoài ra, có nhiều yếu tố ảnh hưởng đến KNSD một số phần mềm hỗ trợ thực hành mùa của SV, trong đó ba yếu tố ảnh hưởng cao nhất là: Chất lượng kết nối mạng, mức độ sử



dụng CNTT của GV và bản quyền của phần mềm. Vì vậy, nghiên cứu này mong muốn Nhà trường, Khoa, Bộ môn tăng số lượng tín chỉ HP thực hành múa, thường xuyên mở những khóa tập huấn hoặc những chuyên đề bồi dưỡng kỹ năng sử dụng các

phần về hỗ trợ thực hành múa cho GV và SV để nâng cao nhận thức và ý thức vận dụng các kiến thức, kỹ năng sử dụng các phần mềm hỗ trợ vào học phần thực hành múa của SV ngành GDMN một cách sáng tạo và hiệu quả.

## THE CURRENT SITUATION OF SKILLS IN USING SOFTWARES TO SUPPORT DANCE PRACTICE OF STUDENTS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION AT TAY NGUYEN UNIVERSITY

Dinh Thi Trang<sup>1</sup>, Nguyen Thi Thuy Tien<sup>1</sup>, Do Thi Thuy Linh<sup>1</sup>

Received Date: 19/07/2024; Revised Date: 11/09/2024; Accepted for Publication: 20/09/2024

### ABSTRACT

The article mentions the current situation of using skills (KNSD) of some dance practice support software for students of Early Childhood Education (ECCE), Central Highlands University. Through a survey of 373 students in the field of ECCE to find out the current situation of KNSD, some software to support students' dance practice was identified based on indicators of awareness and action. The results showed that students' awareness and actions about KNSD of some dance practice support software such as MRC, GoldWave, Choreo Master, and Garage Band were average, respectively, with uneven manifestations on the overall participation of students. The factors affecting KNSD and some software to support students' dance practice are all high and very high (>3.4). It mainly belongs to the quality of network connection (3.71), the level of use of information technology (IT) by lecturers (teachers) (3.58) and software copyright (3.56).

**Keywords:** *skills, using software to support dance practice, students of Early Childhood Education, Central Highlands University.*

### TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2023). *Công văn 4771/BGDĐT-CNTT V/v hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng CNTT, CDS và thống kê giáo dục năm học 2023 – 2024.*
- Huỳnh Tấn Hội (2018). *Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy và học tiếng Anh ở bậc đại học.* Tạp chí Khoa học Đại học Đồng Tháp. Số 34, Tr81-87.
- Quang Hùng, Phi Khứ & Minh Nguyệt. (2007). *Từ điển Tin học và Công nghệ thông tin.* Hà Nội: NXB Từ điển Bách Khoa.
- Đinh Thị Trang, Phạm Nguyễn Quỳnh Trang, Phạm Diệp Thu Hà & Vũ Thị Vân (2022). *Biện pháp nâng cao năng lực biên đạo chất liệu múa dân gian dân tộc Việt cho sinh viên ngành Giáo dục Mầm non trường Đại học Tây Nguyên,* Đề tài Khoa học cấp cơ sở Trường Đại học Tây Nguyên.
- Trần Trọng Thủy (2009). *Tâm lý học lao động.* NXB Hà Nội.
- Chen, K., Tan, Z., Lei, J., Zhang, S. H., Guo, Y. C., Zhang, W., & Hu, S. M. (2021). *Choreomaster: choreography-oriented music-driven dance synthesis.* ACM Transactions on Graphics (TOG), 40(4), 1-13.

<sup>1</sup>Faculty of Education, Tay Nguyen University;

Corresponding author: Dinh Thi Trang; Tel: 0982067092; Email: dttrang@gmail.com.