

TẠO BẢN ĐỒ TƯ DUY BẰNG FREE MIND GIÚP HỌC SINH Củng Cố VÀ GHI NHỚ BÀI HỌC HIỆU QUẢ

Nguyễn Khắc Quốc^(*)

TÓM TẮT

Bản đồ tư duy là một biểu đồ được sử dụng để thể hiện ý tưởng, nhiệm vụ, hay những nội dung có một mối quan hệ chặt chẽ. Bản đồ tư duy còn có thể được sử dụng để phác họa, hình dung, cấu trúc hoá và phân loại ý tưởng. Các ý tưởng này được thể hiện xung quanh một nút trung tâm chứa từ khóa chính của lĩnh vực nghiên cứu. Bản đồ tư duy cũng là một công cụ trợ giúp trong nghiên cứu, tổ chức, giải quyết vấn đề, ra quyết định và viết văn bản.

ABSTRACT

Mind map is a diagram used to represent words, ideas, tasks or other items which are closely linked together. Mind maps are used to outline, visualize, structure, and classify ideas. These ideas are shown around the central button containing key words of the research area. Mind map is a supportive tool in research, organization, problem solving, decision making and writing.

1. GIỚI THIỆU

Trong dạy học, bản đồ tư duy là một trong những phương pháp giúp giáo viên thể hiện ý tưởng của bài dạy hoặc củng cố lại bài dạy cho học sinh một cách hiệu quả. Không những thế, bản đồ tư duy còn giúp cho học sinh tổng hợp, khái quát hóa bài học một cách cụ thể; nó còn giúp cho học sinh ghi nhớ bài học, hoặc tự học. Học sinh có thể thể hiện các ý tưởng và tạo ra những mối quan hệ giữa các ý tưởng này.

2. THỰC TRẠNG

Đã từ lâu, việc đổi mới phương pháp dạy học là một việc làm hết sức cần thiết. Tuy nhiên, việc này hầu như là một chiều, chủ yếu là từ phía giáo viên. Giáo viên luôn cố gắng tìm tòi, nghiên cứu để đưa ra một phương pháp giảng dạy hiệu quả, nhưng chưa quan tâm nhiều đến việc hướng dẫn cho học sinh sinh viên cách học, cách tự lập dần ý, cách tự ôn tập... dẫn đến học sinh ghi nhớ bài giảng của giáo viên không lâu, phải ghi chép nhiều.

Việc sử dụng bản đồ tư duy đã được giáo viên quan tâm, nhưng còn rất hạn chế bởi nhiều lý do: làm bằng thủ công mất nhiều thời gian khi soạn giảng và cả khi ở trên lớp, tốn kém nhiều do phải mua dụng cụ... nên rất ít giáo viên sử dụng.

Từ những vấn đề trên, tôi xin giới thiệu một phương pháp lập bản đồ tư duy với sự hỗ trợ của phần mềm FreeMind nhằm giúp học sinh nắm vững và ghi nhớ bài học một cách tốt nhất mà không cần phải tốn kém nhiều thời gian chuẩn bị cũng như kinh phí.

3. NỘI DUNG

3.1 Phương pháp lập một bản đồ tư duy hiệu quả

Đầu tiên, chúng ta ghi tiêu đề của một bài học hay một chủ đề mà chúng ta cần thể hiện trong vòng tròn ở vị trí trung tâm của trang giấy. Tạo cho trung tâm nó một hình ảnh rõ ràng nhằm thể hiện được nội dung tổng quát của bản đồ;

Bước tiếp theo chúng ta bắt đầu đi từ những ý chính của bài học hay chủ đề mình thể hiện, vẽ tiếp những đường (cong hoặc thẳng) xuất phát từ vòng tròn trung tâm. Chúng ta ghi các ý chính trên các đường này theo trình tự logic.

Sau đó ta sẽ vẽ một đường phân nhánh xuất phát từ những ý chính vừa tạo để thể hiện tiếp các ý phụ; (chúng ta nên dùng đường vẽ cong, vì đường cong sẽ thu hút sự quan tâm của người đọc).

^(*) Thạc Sĩ, Khoa Kỹ thuật Công nghệ - Trường DHTV

Và cứ tiếp tục vẽ các ý phụ kế tiếp cho đến khi hoàn tất.

Một số lưu ý khi tạo bản đồ tư duy:

Nên kết hợp màu sắc khi tạo các đường cong hay nền nhằm gây sự chú ý của người học, làm nổi bật vấn đề giúp học sinh ghi nhớ lâu hơn;

Chỉ ghi những ý thật sự cần thiết; tốt nhất là dùng các từ khóa. Các ý phải cô đọng, ngắn gọn, súc tích nhưng phải đảm bảo đầy đủ ý nghĩa.

Có thể kết hợp hình ảnh, mũi tên hoặc biểu tượng chỉ sự liên kết;

Trong quá trình lập bản đồ, nếu ở một nhánh nào đó ta không còn ý tưởng thì nên chuyển sang nhánh khác và sau đó quay lại.

Ở đây tôi xin giới thiệu phần mềm tạo bản đồ tư duy FreeMind phiên bản 0.9.0. Lý do vì FreeMind rất thân thiện với người dùng, dễ sử dụng không đòi hỏi người dùng có nhiều kỹ năng về sử dụng máy tính. (có thể tải phần mềm tại địa chỉ: <http://sourceforge.net/projects/freemind/files/freemind/0.9.0/FreeMind-Windows-Installer-0.9.0-max.exe/download>). Một ưu điểm của FreeMind là nó có thể xuất bản ra các khuôn dạng dữ liệu khác nhau phụ thuộc vào mục đích của người sử dụng (Images, PDF, HTML...).

Phần mềm FreeMind được viết trên ngôn ngữ lập trình Java, vì vậy để sử dụng được phần mềm FreeMind, máy tính cần phải được cài đặt Java Runtime Environment phiên bản 1.4 trở lên. (có thể tải phần mềm tại địa chỉ: http://java.com/en/download/inc/windows_upgrade_ie.jsp)

3.2. Hướng dẫn cài đặt FreeMind

Sau khi đã tải FreeMind về máy tính, ta chạy file Setup: FreeMind-Windows-Installer-0.9.0-max.exe, chọn ngôn ngữ English, chọn Next để tiếp tục quá trình cài đặt.



- Chọn I accept the agreement và chọn nút Next để tiếp tục.
- Phần mềm yêu cầu chúng ta cài đặt Java Runtime Environment trước. Nếu máy tính đã có Java Runtime Environment thì chọn Next để tiếp tục.
- Chúng ta chọn đường dẫn chứa thư mục cài đặt phần mềm. Nếu không cần thay đổi, chọn Next để bắt đầu cài đặt. Cuối cùng chọn nút Finish để kết thúc quá trình cài đặt.

3.3. Những thao tác cơ bản trên FreeMind

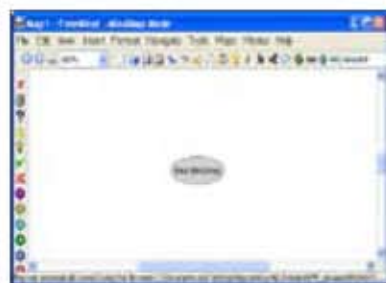
3.3.1 Tạo mới một bản đồ tư duy

Khởi động FreeMind bằng một trong hai cách:

- Vào Start chọn All Programs chọn tiếp FreeMind, FreeMind

- Nhấp đúp biểu tượng FreeMind trên màn hình nền.

Khi FreeMind khởi động xong, ở giữa là một vùng trống - vùng tạo bản đồ có một nút (gọi là node) với tên là New MindMap. Đây chính là nút trung tâm của bản đồ tư duy.





* Các thao tác cơ bản:

- Tạo mới một bản đồ tư duy, vào File chọn New
- Lưu bản đồ tư duy, vào menu File chọn Save hoặc Save As (lưu và đổi tên hay lưu đến vị trí khác).
- Mở trang bản đồ đã có, vào menu File chọn Open
- Thoát khỏi FreeMind, vào menu File chọn Quit



3.3.2 Xây dựng nội dung cho bản đồ tư duy

- Nhấp đúp vào nút trung tâm để thay đổi nội dung của nút.
- Nhấp phải chuột vào nút trung tâm chọn New Child Node để tạo ra các nút con.
- Muốn tạo ra các nút con ngang cấp, chúng ta có thể sử dụng một trong hai cách sau:
 - + Nhấp phải vào nút cha và chọn chức năng New Child Node (như bước trên).
 - + Nhấp phải vào nút con và chọn chức năng

New Sibling Node

- Hoặc thao tác bằng phím tắt:

- + Di chuyển đến nút cha và nhấn phím Insert để tạo nút con,
- + Để tạo nút anh em, di chuyển đến nút cùng cấp và nhấn phím Enter,
- + Xóa một nút, di chuyển đến nút đó và nhấn phím Delete,
- + Dùng các phím ← → ↑ ↓ để di chuyển lên, xuống, qua trái, qua phải.



3.3.3 Chèn biểu tượng vào bản đồ tư duy

Để tạo cho bản đồ tư duy thêm sinh động giúp sinh viên ghi nhớ lâu hơn chúng ta có thể sử dụng màu sắc cho các nút hoặc chèn thêm hình ảnh và các liên kết vào bản đồ.

Để chèn một biểu tượng vào bản đồ, chúng ta di chuyển đến nút cần chèn và chọn biểu tượng cần chèn trên thanh công cụ.

Để xóa biểu tượng khỏi một nút, chúng ta chọn nút đó và click chọn biểu tượng (x) trên thanh công cụ.

3.3.4 Định dạng Font chữ, màu sắc và màu nền cho mỗi nút

Chọn nút cần định dạng, nhấp chuột phải và chọn menu Format

- Node Color: Màu chữ của nút
- Node Background Color: Màu nền của nút
- Edge Color: Màu liên kết của nút
- Edge Style: Kiểu đường liên kết

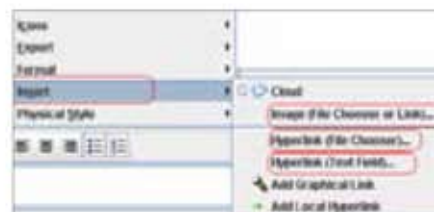
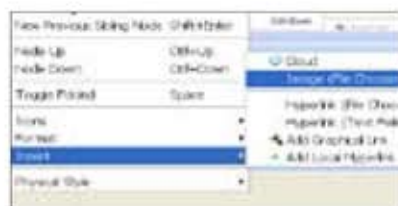
Tùy chọn màu bằng cách chọn vào các ô màu trong hộp thoại.

3.3.5 Chèn hình ảnh bên ngoài vào nút

Nhấp phải chuột vào nút cần chèn ảnh, vào menu Insert chọn Images.

Hộp thoại chọn ảnh hiện ra, cho phép chúng ta chọn ảnh cần thiết ở nhiều vị trí khác nhau nhưng phải đảm bảo đúng định dạng mà FreeMind chấp nhận (jpg, png, gif, jpeg).

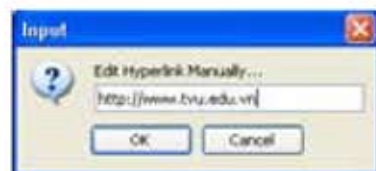
3.3.6 Chèn liên kết cho các nút



Nhấp chuột phải lên nút cần chèn, và chọn Insert

- HyperLink (File chooser): Chọn liên kết tới một file đã được lưu trên đĩa.

- HyperLink (Text Field): Chọn liên kết đến một địa chỉ Website.



Chọn liên kết đến một Website, chương trình sẽ yêu cầu nhập địa chỉ Website và chọn OK.

3.3.7 Xuất bản bản đồ tư duy

Sau khi hoàn tất bản đồ, chúng ta có thể xuất bản bản đồ tư duy ở nhiều khuôn dạng dữ liệu khác nhau theo từng mục đích sử dụng.

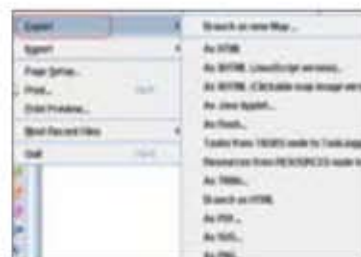
Vào menu File chọn Export:

- As HTML: Xuất bản ra file HTML dùng để chạy trên các Browse.

- As PDF: Xuất bản ra file định dạng PDF

- As PNG: Xuất bản ra file ảnh ở dạng PNG...

Ngoài ra chúng ta còn có thể xuất ra nhiều định dạng khác nữa.



4. KẾT LUẬN

Như vậy, khi giáo viên sử dụng bản đồ tư duy trong dạy học sẽ cung cấp cho học sinh một cái nhìn tổng quát về một vấn đề mới. Giúp giáo viên đánh giá sự hiểu biết kiến thức của học sinh về môn học mình đang dạy. Có thể sử dụng như một công cụ trình bày/trình chiếu.

Đối với học sinh khi dùng bản đồ tư duy các em có thể tổ chức ý tưởng và lập kế hoạch, điều chỉnh và lập lại cấu trúc, đưa ra các ý tưởng một cách có hiệu quả. Thúc đẩy quá trình nhớ lại đồng thời tương tác với nội dung và quá trình mà các em đã học. Nó còn giúp cho các em củng cố lại kiến thức trong quá trình tự học ở nhà thông qua bản đồ tư duy.

FreeMind là một công cụ hỗ trợ đắc lực cho giáo viên cũng như học sinh trong quá trình dạy và học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. <http://java.sun.com/javase/downloads/index.jsp>
2. <http://en.wikhttp://prdownloads.sourceforge.net/freemind/FreeMind-Windows>
3. http://ipedia.org/wiki/Mind_map.
4. <http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Download>
5. <http://en.wikipedia.org/wiki/Mind-map>.
6. <http://www.globaledu.com.vn>.