

ỨNG DỤNG PHẦN MỀM MUESCORE, EARMASER VÀ SOLFEGGIO TRONG DẠY HỌC MÔN ĐỌC NHẠC (XƯỚNG ÂM) CHO SINH VIÊN NGÀNH GIÁO DỤC TIỂU HỌC, TRƯỜNG ĐẠI HỌC HỒNG ĐỨC

Đỗ Thị Thu Phương¹

TÓM TẮT

Trong bối cảnh đổi mới giáo dục phổ thông theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, việc đào tạo sinh viên ngành Giáo dục tiểu học - đặc biệt là năng lực dạy học âm nhạc - cần được chú trọng và đổi mới mạnh mẽ. Bằng các phương pháp nghiên cứu lý thuyết, khảo sát thực tiễn và thực nghiệm, bài báo trình bày việc ứng dụng một số phần mềm trong giảng dạy đọc nhạc, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học cho sinh viên ngành Giáo dục tiểu học tại Trường Đại học Hồng Đức. Một số phần mềm như Solfeggio, EarMaster, MuseScore... đã hỗ trợ tích cực trong rèn luyện đọc nhạc (xướng âm), cảm thụ âm nhạc, tạo điều kiện thuận lợi cho việc tự học, thực hành và giảng dạy theo hướng tích hợp.

Từ khóa: *Giáo dục tiểu học, dạy học âm nhạc, đọc nhạc (xướng âm), ứng dụng phần mềm, MuseScore, EarMaster, Solfeggio.*

DOI: <https://doi.org/10.70117/hdujs.85.3.2026.913>

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh giáo dục hiện đại, việc đổi mới phương pháp giảng dạy gắn liền với ứng dụng công nghệ thông tin là xu thế tất yếu nhằm nâng cao chất lượng và hiệu quả đào tạo. Đặc biệt, trong lĩnh vực giáo dục âm nhạc, công nghệ không chỉ là công cụ hỗ trợ mà còn mở ra nhiều phương pháp giảng dạy mới, trực quan, sinh động, góp phần nâng cao năng lực tiếp thu và thực hành của người học.

Việc học đọc nhạc (xướng âm) đóng vai trò quan trọng trong đào tạo kiến thức ngành giáo viên tiểu học, đặc biệt khi giáo viên phải hướng dẫn học sinh tiểu học đọc - hát đúng cao độ, trường độ, thể hiện được cảm xúc âm nhạc. Tuy nhiên, thực tế cho thấy nhiều sinh viên vẫn gặp khó khăn trong việc xướng âm và ghi nhớ ký hiệu âm nhạc. Do đó, việc ứng dụng công nghệ là một hướng đi tất yếu để đổi mới phương pháp giảng dạy, nâng cao chất lượng đầu ra của sinh viên.

Tại Trường Đại học Hồng Đức việc dạy và học đọc nhạc truyền thống vẫn còn gặp nhiều khó khăn: thời lượng học tập hạn chế, phương pháp giảng dạy còn nặng về lý thuyết, thiếu tính tương tác và thực hành. Điều này ảnh hưởng không nhỏ đến chất lượng đào tạo và khả năng vận dụng kỹ năng đọc nhạc của sinh viên sau khi tốt nghiệp.

¹ Khoa Giáo dục, Trường Đại học Hồng Đức; Email: dothithuphuong@hdu.edu.vn

Việc ứng dụng công nghệ trong giảng dạy đọc nhạc đóng vai trò quan trọng trong đổi mới phương pháp dạy học, giúp sinh viên học tập chủ động, linh hoạt và hiệu quả hơn. Các phần mềm dạy học âm nhạc, nền tảng trực tuyến và công cụ tương tác hiện đại đã góp phần khắc phục hạn chế của phương pháp truyền thống, đồng thời mở ra nhiều cơ hội đổi mới trong đào tạo giáo viên. Trong quá trình nghiên cứu, tác giả nhận thấy đã có nhiều công trình khoa học trong và ngoài nước đề cập đến vấn đề này.

Một số công trình nghiên cứu trong nước như của Đặng Văn Phúc (2024), đã khái quát hướng nghiên cứu về ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học âm nhạc [2]. Bên cạnh đó, Lương Minh Tân (2022) và Lương Minh Tân, Nguyễn Thị Tô Mai (2025) đã phân tích vai trò của phương tiện dạy học hiện đại và dạy học âm nhạc trực tuyến trong bối cảnh chuyển đổi số [3][4].

Ở phạm vi quốc tế, nghiên cứu Demirci và Senol (2013) đã chỉ ra những tác động tích cực của việc tích hợp công nghệ thông tin vào đào tạo âm nhạc đại học, đặc biệt trong việc nâng cao kỹ năng thực hành, năng lực tự học và mức độ tham gia của sinh viên [7]. Gần đây hơn là nghiên cứu của Zhao (2022) đã tiếp cận dạy học âm nhạc dưới góc độ tích hợp công nghệ số hiện đại, nhấn mạnh vai trò của các công cụ trực quan hóa và công nghệ âm nhạc máy tính trong việc hỗ trợ người học hình thành tư duy âm nhạc, nâng cao khả năng tương tác và hiệu quả tiếp thu kiến thức [12].

Tuy nhiên, qua tổng quan các công trình nghiên cứu cho thấy, đa số các nghiên cứu mới chỉ tập trung phân tích vai trò chung của công nghệ và ứng dụng công nghệ trong dạy học âm nhạc, chưa đi sâu nghiên cứu thực tiễn ứng dụng các phần mềm chuyên biệt trong dạy học đọc nhạc cho sinh viên ngành Giáo dục tiểu học tại các cơ sở đào tạo sư phạm. Đây chính là khoảng trống nghiên cứu mà bài báo này hướng tới làm rõ thông qua việc khảo sát và phân tích thực tiễn ứng dụng các phần mềm MuseScore, EarMaster và Solfeggio tại Trường Đại học Hồng Đức. Qua đó, đề xuất một số hướng tiếp cận phù hợp nhằm đổi mới phương pháp, nâng cao hiệu quả dạy học đọc nhạc, góp phần nâng cao chất lượng đào tạo giáo viên tiểu học trong thời kỳ chuyển đổi số giáo dục hiện nay.

2. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Bài báo sử dụng kết hợp các phương pháp nghiên cứu lý thuyết, trên cơ sở tìm hiểu, phân tích, tổng hợp về các công trình, tài liệu liên quan đến lĩnh vực nghiên cứu; phương pháp khảo sát thực tiễn thông qua quan sát quá trình dạy học đọc nhạc cho sinh viên tại Trường Đại học Hồng Đức; phương pháp thực nghiệm sư phạm để đánh giá hiệu quả của việc ứng dụng các phần mềm MuseScore, EarMaster, Solfeggio trong dạy học đọc nhạc. Kết quả thu được từ việc nghiên cứu thực trạng sẽ là cơ sở đề xuất các giải pháp ứng dụng một số phần mềm như Solfeggio, EarMaster, MuseScore trong dạy học môn đọc nhạc cho sinh viên ngành Giáo dục tiểu học, Trường Đại học Hồng Đức.

3. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

3.1. Vai trò của việc ứng dụng một số phần mềm như MuseScore, EarMaster, Solfeggio trong dạy học đọc nhạc cho sinh viên ngành Giáo dục tiểu học Trường Đại học Hồng Đức

3.1.1. Trực quan hóa kiến thức âm nhạc

Trong quá trình dạy đọc nhạc cho sinh viên ngành Giáo dục tiểu học, các phần mềm dạy học âm nhạc đóng vai trò quan trọng trong việc trực quan hóa các yếu tố âm nhạc trừu tượng, giúp người học dễ tiếp cận và hiểu sâu hơn bản chất của ngôn ngữ âm nhạc.

Thay vì chỉ dựa vào ký hiệu âm nhạc trên giấy, các phần mềm như MuseScore, EarMaster, Solfeggio cho phép sinh viên quan sát chuyển động của nốt nhạc trên khuôn nhạc khi phát âm thanh tương ứng; nghe và so sánh cao độ, trường độ, từ đó hình thành tư duy âm nhạc chính xác; tự luyện tập và kiểm tra kết quả học tập thông qua bài tập tương tác có phản hồi tự động; kết nối trực tiếp giữa hình ảnh - âm thanh - thao tác, giúp người học ghi nhớ lâu và hứng thú hơn trong quá trình học.

Nhiều nghiên cứu trong lĩnh vực giáo dục âm nhạc cho thấy trực quan hóa đóng vai trò quan trọng trong việc giúp người học hiểu các khái niệm âm nhạc trừu tượng. Theo Bauer (2014), công nghệ âm nhạc cho phép biểu diễn các yếu tố như cao độ, tiết tấu và cấu trúc giai điệu dưới dạng hình ảnh kết hợp âm thanh, giúp người học dễ dàng nhận biết và ghi nhớ [5]. Webster (2007) [11] cũng cho rằng môi trường học tập âm nhạc dựa trên công nghệ tạo điều kiện kết nối giữa hình ảnh, âm thanh và thao tác, từ đó nâng cao khả năng nhận thức và tư duy âm nhạc của người học. Điều này phù hợp với lý thuyết học tập đa phương tiện của Mayer (2009) [9], trong đó việc kết hợp kênh hình ảnh và âm thanh được chứng minh là giúp tăng hiệu quả tiếp thu và ghi nhớ kiến thức.

Như vậy, các phần mềm công nghệ như MuseScore giúp chuyển tải kiến thức âm nhạc trừu tượng như cao độ, trường độ, tiết tấu... thành hình ảnh và âm thanh dễ hiểu, hỗ trợ hiển thị ký hiệu âm nhạc động, cho phép sinh viên nghe lại từng câu nhạc, từng nốt nhạc. Nhờ đó, sinh viên có thể quan sát, nghe và tương tác trực tiếp với nội dung bài học, từ đó nâng cao khả năng cảm thụ và ghi nhớ. Công nghệ không chỉ hỗ trợ giảng viên minh họa bài giảng sinh động hơn mà còn mở ra không gian học tập linh hoạt, cá nhân hóa theo năng lực của từng sinh viên, giúp các em chủ động tiếp cận, khám phá và củng cố kiến thức âm nhạc một cách hiệu quả.

3.1.2. Tăng cường thực hành cá nhân và phát triển kỹ năng

Việc học đọc nhạc đòi hỏi sự rèn luyện đều đặn và liên tục để sinh viên có thể ghi nhớ ký hiệu, phát âm chính xác cao độ và trường độ, cũng như hình thành phản xạ âm nhạc. Công nghệ giúp mở rộng thời gian và không gian thực hành cá nhân cho sinh viên một cách hiệu quả, không giới hạn trong lớp học.

Một số lợi ích nổi bật của việc ứng dụng công nghệ nhằm tăng cường thực hành cá nhân và phát triển kỹ năng gồm:

Tự luyện tập mọi lúc, mọi nơi qua phần mềm hỗ trợ như MuseScore, EarMaster, Solfeggio. Hệ thống hóa bài tập đa dạng, phân chia theo mức độ từ cơ bản đến nâng cao;

Theo dõi tiến trình học tập, từ đó giúp người học điều chỉnh chiến lược luyện tập cá nhân; Cá nhân hóa nội dung học, phù hợp với nhịp độ và trình độ riêng của từng sinh viên.

Qua đó, công nghệ đóng vai trò như một trợ lý học tập cá nhân hóa, giúp sinh viên không chỉ luyện đọc nhạc mà còn phát triển tư duy âm nhạc và năng lực tự học.

Có thể thấy, thông qua các ứng dụng như MuseScore, EarMaster, Solfeggio, sinh viên có thể luyện đọc nhạc cá nhân một cách chủ động. Họ có thể điều chỉnh tốc độ luyện tập,

kiểm tra kết quả ngay lập tức và rèn luyện kỹ năng đọc nhạc một cách linh hoạt, cá nhân hóa. Với phần mềm Solfeggio hoặc EarMaster, sinh viên có thể luyện tập ở bất cứ đâu, tự kiểm tra kết quả, điều chỉnh cách đọc.

Ngoài ra, nhiều nghiên cứu giáo dục âm nhạc cũng chỉ ra rằng việc sử dụng công nghệ trong luyện đọc nhạc giúp nâng cao hiệu quả học tập cá nhân. Theo Bauer (2014) [5], các công cụ công nghệ âm nhạc cho phép người học luyện tập độc lập, nhận phản hồi ngay lập tức và điều chỉnh quá trình học tập theo nhu cầu cá nhân. Điều này đặc biệt hữu ích trong việc rèn luyện kỹ năng đọc nhạc và cảm âm, vốn đòi hỏi sự luyện tập thường xuyên và liên tục.

Bên cạnh đó, Webster (2002) [10] cho rằng công nghệ không chỉ hỗ trợ việc thực hành mà còn thúc đẩy khả năng tư duy âm nhạc, sáng tạo và tự học của sinh viên. Khi sử dụng các phần mềm như MuseScore, EarMaster hay các ứng dụng luyện Solfeggio, người học có thể chủ động luyện tập ở nhiều bối cảnh khác nhau, từ đó hình thành phản xạ âm nhạc tốt hơn và phát triển kỹ năng đọc nhạc một cách bền vững.

Như vậy, việc tích hợp công nghệ vào quá trình luyện đọc nhạc cá nhân không chỉ mở rộng môi trường học tập mà còn góp phần nâng cao hiệu quả rèn luyện kỹ năng, giúp sinh viên phát triển năng lực tự học và tư duy âm nhạc trong bối cảnh giáo dục hiện đại.

3.1.3. Tạo môi trường học tập linh hoạt, không giới hạn không gian

Trong bối cảnh đổi mới phương pháp giảng dạy hiện nay, việc tạo ra một môi trường học tập linh hoạt, không phụ thuộc vào lớp học truyền thống là yêu cầu thiết yếu. Các phần mềm âm nhạc đã trở thành công cụ then chốt giúp giáo viên và sinh viên kết nối, tương tác và duy trì hoạt động học tập hiệu quả, bất kể không gian và thời gian.

Cụ thể, việc ứng dụng các nền tảng học trực tuyến như Google Classroom, Zoom, Teams, kết hợp với các ứng dụng chuyên ngành âm nhạc như MuseScore, EarMaster, Solfeggio cho phép người học có thể tham gia lớp học từ xa nhưng vẫn tương tác trực tiếp với giảng viên và bạn học; sinh viên có thể gửi - nhận bài luyện đọc nhạc dạng video, âm thanh, có thể xem lại nhiều lần để tăng cường luyện tập; đồng thời có thể lưu trữ và chia sẻ tài liệu âm nhạc một cách thuận tiện, dễ dàng truy cập trên nhiều thiết bị. Ngoài ra, nhờ việc linh hoạt lựa chọn thời điểm học phù hợp với cá nhân sẽ góp phần tạo động lực tự học cho người học.

Công nghệ cho phép sinh viên học mọi lúc, mọi nơi thông qua các nền tảng học trực tuyến hoặc tài nguyên số. Việc này giúp mở rộng không gian học tập, hỗ trợ quá trình học kết hợp (blended learning), đặc biệt trong bối cảnh chuyển đổi số trong giáo dục. Đồng thời, tạo điều kiện dạy mô phỏng, sinh viên có thể sử dụng phần mềm trình chiếu, bảng tương tác để thử nghiệm dạy học trong môi trường giả lập.

Nhiều nghiên cứu trong lĩnh vực giáo dục đã khẳng định vai trò của công nghệ trong việc mở rộng không gian và thời gian học tập. Theo Graham (2006) [8], mô hình học kết hợp (blended learning) cho phép tích hợp hiệu quả giữa dạy học trực tiếp và dạy học trực tuyến, tạo điều kiện cho người học tiếp cận tài liệu học tập linh hoạt và tăng cường sự tương tác giữa người dạy và người học. Trong bối cảnh giáo dục hiện đại, các nền tảng trực tuyến như Google Classroom, Zoom hay Microsoft Teams đã trở thành công cụ quan trọng giúp duy trì hoạt động dạy và học ngoài phạm vi lớp học truyền thống.

Trong lĩnh vực giáo dục âm nhạc, Bauer (2014) cho rằng công nghệ số không chỉ hỗ trợ giảng dạy trên lớp mà còn tạo ra môi trường học tập mở, nơi người học có thể luyện tập, chia sẻ và nhận phản hồi từ giáo viên thông qua các nền tảng trực tuyến [5]. Nhờ đó, việc học âm nhạc không còn bị giới hạn bởi không gian lớp học mà có thể diễn ra ở nhiều bối cảnh khác nhau, từ đó nâng cao hiệu quả tiếp thu và phát triển kỹ năng cho sinh viên.

3.1.4. Tăng hứng thú học tập và khơi dậy sự sáng tạo

Học đọc nhạc thường được xem là nội dung khó tiếp cận đối với nhiều sinh viên, đặc biệt là những người chưa có nền tảng âm nhạc vững. Việc ứng dụng các phần mềm như MuseScore, EarMaster, Solfeggio góp phần làm cho quá trình học trở nên trực quan và hấp dẫn hơn, từ đó nâng cao hứng thú học tập và khuyến khích tư duy sáng tạo của người học.

Thông qua các công cụ công nghệ, giảng viên có thể tổ chức các hoạt động học tập tương tác như trò chơi âm nhạc (gamification), nhận diện cao độ, đoán giai điệu hoặc điền nốt nhạc, giúp sinh viên tiếp cận kiến thức một cách chủ động. Đồng thời, các phần mềm soạn nhạc như MuseScore hoặc Noteflight cũng tạo điều kiện để sinh viên thử nghiệm sáng tác, phối khí và xây dựng sản phẩm âm nhạc cá nhân.

Bên cạnh đó, việc tích hợp các yếu tố đa phương tiện như hình ảnh, âm thanh, MIDI và video minh họa giúp nội dung bài học trở nên sinh động và dễ hiểu hơn. Theo Bauer (2014), công nghệ âm nhạc tạo điều kiện cho người học tương tác trực tiếp với nội dung âm nhạc, qua đó nâng cao hiệu quả tiếp thu và phát triển tư duy âm nhạc [5]. Webster (2007) [11] cũng cho rằng môi trường học tập âm nhạc tích hợp công nghệ có khả năng thúc đẩy sự sáng tạo và sự tham gia tích cực của người học.

Như vậy, việc ứng dụng công nghệ và các yếu tố đa phương tiện trong dạy học đọc nhạc không chỉ góp phần làm phong phú phương pháp giảng dạy mà còn tạo động lực học tập, thúc đẩy tư duy sáng tạo và tăng cường sự tham gia tích cực của sinh viên trong quá trình học tập.

3.1.5. Hỗ trợ giảng viên trong thiết kế bài giảng và đánh giá

Bên cạnh việc hỗ trợ người học, công nghệ còn đóng vai trò quan trọng trong việc nâng cao hiệu quả giảng dạy và đánh giá của giảng viên. Nhờ các công cụ công nghệ, giảng viên có thể thiết kế bài giảng điện tử tích hợp đa phương tiện như âm thanh, hình ảnh, video hoặc hoạt hình minh họa, giúp nội dung giảng dạy trở nên trực quan và sinh động hơn. Đồng thời, các hệ thống quản lý học tập (LMS) và nền tảng trực tuyến cho phép xây dựng ngân hàng câu hỏi trắc nghiệm tự động chấm điểm, hỗ trợ đánh giá kiến thức nhạc lý và kỹ năng đọc nhạc của sinh viên một cách nhanh chóng và hiệu quả.

Ngoài ra, các công cụ như Google Forms, Classkick hoặc các phần mềm chuyên ngành như EarMaster, Auralia,... cho phép ghi nhận, theo dõi và phân tích tiến trình học tập của từng sinh viên. Thông qua các chức năng phản hồi và chấm điểm tự động, giảng viên có thể đánh giá chính xác các yếu tố như cao độ, tiết tấu và trường độ trong quá trình đọc nhạc của người học. Theo Bauer (2014), việc ứng dụng công nghệ trong giáo dục âm nhạc không chỉ hỗ trợ quá trình giảng dạy mà còn giúp cải thiện tính chính xác và hiệu quả của hoạt động đánh giá [5].

Bên cạnh đó, Bates (2019) [6] cho rằng các công cụ số và hệ thống học tập trực tuyến góp phần nâng cao tính khách quan, minh bạch và hiệu quả trong kiểm tra - đánh giá kết quả học tập của người học.

Như vậy, việc tích hợp công nghệ trong dạy học đọc nhạc không chỉ giúp giảng viên thiết kế bài giảng sinh động mà còn hỗ trợ quá trình kiểm tra - đánh giá kết quả học tập của sinh viên diễn ra nhanh chóng, chính xác và khách quan hơn.

3.2. Ứng dụng các phần mềm MuseScore, EarMaster, Solfeggio trong dạy đọc nhạc tại Trường Đại học Hồng Đức

Hiện nay, Trường Đại học Hồng Đức đã có những bước tiến tích cực trong việc ứng dụng công nghệ vào dạy học âm nhạc nói chung và đọc nhạc nói riêng cho sinh viên ngành Giáo dục tiểu học. Việc ứng dụng các phần mềm MuseScore, EarMaster và Solfeggio đã được Nhà trường triển khai một cách linh hoạt, phù hợp với mục tiêu, nội dung và đối tượng người học. Từ đó không chỉ hỗ trợ đổi mới phương pháp dạy học đọc nhạc mà còn góp phần nâng cao hiệu quả rèn luyện kỹ năng xướng âm, cảm thụ âm nhạc và năng lực tự học của sinh viên.

3.2.1. Ứng dụng phần mềm MuseScore trong dạy đọc nhạc

MuseScore được sử dụng như một công cụ hỗ trợ quan trọng trong thiết kế và tổ chức bài giảng đọc nhạc cho sinh viên ngành Giáo dục tiểu học tại Trường Đại học Hồng Đức. Giảng viên khai thác phần mềm để soạn thảo các bài đọc nhạc phù hợp với nội dung quy định trong đề cương chi tiết học phần, đảm bảo tính chính xác về cao độ, trường độ, nhịp điệu và các ký hiệu âm nhạc. Trong quá trình giảng dạy trên lớp, các bản nhạc được trình chiếu trực tiếp, kết hợp chức năng phát âm thanh giúp sinh viên vừa quan sát ký hiệu, vừa nghe mẫu chuẩn. Nhờ đó, sinh viên dễ dàng hình dung mối quan hệ giữa ký hiệu âm nhạc và âm thanh thực tế, nâng cao khả năng đọc nhạc chính xác.

Ngoài ra, MuseScore còn được sử dụng để điều chỉnh tốc độ, tách từng bè hoặc từng câu nhạc, hỗ trợ giảng viên hướng dẫn sinh viên luyện tập từng bước từ chậm đến nhanh, từ đơn giản đến phức tạp. Sinh viên cũng được khuyến khích sử dụng MuseScore trong quá trình tự học nhằm soạn thảo và nghe lại các bài tập đọc nhạc, góp phần hình thành thói quen học tập chủ động.

Ví dụ: Khi dạy bài đọc nhạc ở nhịp 2/4, giảng viên thiết kế bản nhạc trên MuseScore với giai điệu đơn giản, phạm vi âm vực hẹp, sau đó thực hiện trình chiếu bản nhạc mẫu, cho sinh viên nghe thông qua chức năng phát âm thanh của phần mềm, tiếp theo điều chỉnh tốc độ chậm để sinh viên đọc theo từng ô nhịp. Ở giai đoạn luyện tập, giảng viên sử dụng chức năng tách từng câu nhạc, giúp sinh viên luyện đọc chính xác từng đoạn trước khi ghép toàn bài.

Như vậy, việc ứng dụng MuseScore trong dạy học đọc nhạc góp phần tăng tính trực quan của bài giảng, hỗ trợ sinh viên hiểu rõ cấu trúc bài đọc và nâng cao độ chính xác trong quá trình luyện tập.

3.2.2. Ứng dụng phần mềm EarMaster trong rèn luyện kỹ năng đọc nhạc

EarMaster được ứng dụng chủ yếu trong việc rèn luyện tai nghe và kỹ năng đọc nhạc cho sinh viên. Thông qua hệ thống bài tập đa dạng như nhận biết cao độ, quãng, hợp âm, tiết

tấu và mô hình giai điệu, phần mềm giúp sinh viên phát triển khả năng cảm nhận và phân xạ âm nhạc một cách có hệ thống.

Trong các giờ học, giảng viên lựa chọn nội dung bài tập phù hợp với trình độ của sinh viên, tổ chức cho sinh viên luyện tập cá nhân hoặc theo nhóm. EarMaster cung cấp phản hồi tức thời về mức độ chính xác, giúp sinh viên tự điều chỉnh và hoàn thiện kỹ năng đọc nhạc.

Việc ứng dụng EarMaster góp phần khắc phục hạn chế của phương pháp luyện đọc nhạc truyền thống, đặc biệt trong điều kiện lớp học đông và thời lượng thực hành hạn chế, đồng thời nâng cao tính tự chủ và hiệu quả luyện tập của sinh viên.

Ví dụ: Trong nội dung luyện tập quãng, giảng viên yêu cầu sinh viên sử dụng EarMaster để nhận biết và xướng âm các quãng cơ bản (quãng 2, quãng 3, quãng 4). Sinh viên nghe âm thanh mẫu do phần mềm phát, sau đó hát lại theo cao độ yêu cầu. Phần mềm tự động đánh giá mức độ chính xác và hiển thị kết quả ngay sau mỗi lượt luyện tập.

Thông qua quá trình này, sinh viên dần hình thành phản xạ âm nhạc, cải thiện khả năng nghe - hát chính xác, góp phần nâng cao chất lượng xướng âm trong dạy học đọc nhạc.

3.2.3. Ứng dụng phần mềm Solfeggio trong luyện tập đọc nhạc

Phần mềm Solfeggio được sử dụng nhằm hỗ trợ sinh viên luyện tập đọc nhạc một cách thường xuyên và có hệ thống. Giảng viên hướng dẫn sinh viên sử dụng phần mềm để thực hành các bài tập đọc nhạc theo nhiều mức độ khác nhau, từ cơ bản đến nâng cao.

Solfeggio cho phép sinh viên luyện tập theo nhịp độ linh hoạt, lặp lại nhiều lần các đoạn nhạc khó, từ đó củng cố kiến thức về cao độ, trường độ và nhịp điệu. Việc luyện tập cá nhân với Solfeggio giúp sinh viên khắc phục tâm lý e ngại khi xướng âm trước lớp, đồng thời nâng cao sự tự tin và độ chính xác trong đọc nhạc. Bên cạnh đó, Solfeggio còn tạo điều kiện thuận lợi cho việc kết hợp giữa học trên lớp và tự học, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học đọc nhạc theo hướng tích hợp.

Ví dụ: Sau giờ học trên lớp, giảng viên giao cho sinh viên luyện tập bài đọc nhạc đã học bằng phần mềm Solfeggio. Sinh viên có thể bắt đầu luyện ở tốc độ chậm, đọc từng ô nhịp, sau đó tăng dần tốc độ cho đến khi đọc trôi chảy. Đối với những sinh viên còn yếu, việc luyện tập cá nhân với Solfeggio giúp giảm áp lực tâm lý, tăng sự tự tin khi đọc nhạc trước tập thể.

Việc sử dụng Solfeggio góp phần củng cố kiến thức và kỹ năng đọc nhạc, đồng thời nâng cao ý thức tự học của sinh viên.

3.4. Kết quả thực nghiệm

3.4.1. Minh họa việc sử dụng phần mềm trong dạy học đọc nhạc

Trước khi tiến hành thực nghiệm, giảng viên xây dựng các bài đọc nhạc phù hợp với nội dung của đề cương chi tiết học phần và thiết kế hoạt động dạy học có tích hợp các phần mềm MuseScore, EarMaster và Solfeggio. Trong quá trình giảng dạy, các phần mềm này được sử dụng để trình chiếu bản nhạc, phát âm thanh mẫu, điều chỉnh tốc độ luyện tập và hỗ trợ sinh viên luyện tập đọc nhạc theo từng câu hoặc từng đoạn. Đồng thời, sinh viên được hướng dẫn sử dụng phần mềm trong quá trình tự học nhằm luyện tập và kiểm tra kết quả thực hiện. Quá trình thực nghiệm được triển khai qua các bước sau:

Bước 1. Thiết kế nội dung dạy học

Giảng viên xây dựng các bài đọc nhạc phù hợp với nội dung của đề cương chi tiết học phần, đồng thời soạn thảo bản nhạc trên phần mềm MuseScore để đảm bảo tính chính xác về cao độ, trường độ và nhịp điệu.

Ví dụ, khi dạy bài đọc nhạc ở nhịp 2/4, giảng viên thiết kế một bản nhạc có giai điệu đơn giản, phạm vi âm vực hẹp (trong khoảng quãng 5) và tiết tấu cơ bản phù hợp với trình độ của sinh viên.

Bước 2. Tổ chức hoạt động dạy học trên lớp

Bản nhạc được trình chiếu trên màn hình và phát âm thanh mẫu thông qua chức năng phát âm thanh của MuseScore. Sinh viên vừa quan sát ký hiệu âm nhạc trên khuôn nhạc vừa nghe mẫu chuẩn về cao độ và tiết tấu.

Sau đó, giảng viên điều chỉnh tốc độ phát chậm để sinh viên luyện đọc theo từng ô nhịp, sử dụng chức năng tách từng câu nhạc để sinh viên luyện đọc riêng từng đoạn trước khi ghép hoàn chỉnh toàn bài.

Bước 3. Luyện tập và kiểm tra

Sinh viên thực hiện các bài luyện xướng âm và nhận diện cao độ trên phần mềm EarMaster hoặc Solfeggio. Hệ thống sẽ tự động ghi nhận kết quả và phản hồi về độ chính xác của cao độ và tiết tấu, giúp sinh viên nhận biết và điều chỉnh các lỗi trong quá trình luyện tập.

Bước 4. Luyện tập cá nhân

Ngoài giờ học, sinh viên được khuyến khích sử dụng các phần mềm trên để luyện tập. Sinh viên có thể mở lại bản nhạc đã học trên MuseScore, nghe lại âm thanh mẫu và luyện đọc nhiều lần để củng cố kỹ năng đọc nhạc. Việc kết hợp giữa luyện tập trên lớp và tự học với phần mềm giúp sinh viên hình thành thói quen luyện tập thường xuyên và nâng cao khả năng đọc nhạc.

3.4.2. So sánh kết quả học tập trước và sau thực nghiệm

Để đánh giá hiệu quả của việc ứng dụng các phần mềm trong dạy học đọc nhạc, nhóm nghiên cứu tiến hành so sánh kết quả học tập của sinh viên trước và sau thực nghiệm, thể hiện ở bảng 1.

Bảng 1. So sánh kết quả học tập của sinh viên trước và sau khi ứng dụng phần mềm

Tiêu chí đánh giá	Trước thực nghiệm	Sau thực nghiệm
Độ chính xác khi đọc nhạc	Chưa ổn định, sai cao độ và nhịp điệu còn nhiều	Đọc nhạc chính xác hơn, giảm rõ rệt lỗi
Khả năng xướng âm	Phản xạ chậm, thiếu tự tin	Phản xạ nhanh, tự tin hơn
Hứng thú học tập	Ít hứng thú, học tập thụ động	Hứng thú tăng, chủ động tham gia
Khả năng tự học	Chưa hình thành rõ nét	Có ý thức luyện tập thường xuyên
Mức độ tham gia trên lớp	Tham gia hạn chế	Tham gia tích cực

3.4.3. Nhận xét kết quả

Kết quả thực nghiệm cho thấy việc ứng dụng các phần mềm MuseScore, EarMaster và Solfeggio trong dạy học đọc nhạc đã mang lại những chuyển biến tích cực. Sau thực nghiệm, sinh viên có sự cải thiện rõ rệt về độ chính xác khi đọc nhạc, khả năng xướng âm và mức độ tham gia trong giờ học. Đồng thời, hứng thú học tập và ý thức tự luyện tập của sinh viên cũng được nâng cao.

Những kết quả này cho thấy việc tích hợp công nghệ trong dạy học đọc nhạc là một hướng tiếp cận khả thi, góp phần nâng cao hiệu quả giảng dạy âm nhạc và phát triển năng lực tự học của sinh viên tại Trường Đại học Hồng Đức.

4. THẢO LUẬN

Kết quả thực nghiệm cho thấy việc ứng dụng các phần mềm MuseScore, EarMaster và Solfeggio trong dạy học đọc nhạc đã mang lại những chuyển biến tích cực đối với sinh viên ngành Giáo dục tiểu học tại Trường Đại học Hồng Đức. Sau quá trình thực nghiệm, sinh viên có sự cải thiện rõ rệt về độ chính xác khi đọc nhạc, khả năng xướng âm cũng như mức độ tham gia trong các hoạt động học tập. Điều này cho thấy việc tích hợp các công cụ công nghệ vào dạy học đọc nhạc có thể hỗ trợ hiệu quả quá trình tiếp cận và luyện tập các yếu tố âm nhạc như cao độ, trường độ và tiết tấu.

Một trong những ưu điểm nổi bật của việc sử dụng các phần mềm âm nhạc là khả năng kết hợp giữa hình ảnh ký hiệu âm nhạc và âm thanh mẫu, giúp sinh viên dễ dàng hình dung mối quan hệ giữa ký hiệu và âm thanh thực tế. Đồng thời, chức năng điều chỉnh tốc độ, tách từng câu nhạc và phản hồi tự động của các phần mềm như MuseScore và EarMaster tạo điều kiện thuận lợi cho việc luyện tập theo tiến trình từ đơn giản đến phức tạp. Điều này góp phần nâng cao tính chủ động và khả năng tự học của sinh viên.

Bên cạnh những kết quả tích cực, việc ứng dụng công nghệ trong dạy học đọc nhạc cũng đặt ra một số thách thức nhất định. Khả năng ứng dụng công nghệ của giảng viên và sinh viên còn chưa đồng đều, trong khi cơ sở vật chất và trang thiết bị phục vụ dạy học âm nhạc ứng dụng công nghệ ở một số thời điểm vẫn còn hạn chế. Những yếu tố này có thể ảnh hưởng đến mức độ khai thác hiệu quả các phần mềm trong quá trình giảng dạy và học tập.

Ngoài ra, nghiên cứu mới chỉ được triển khai trong phạm vi một nhóm sinh viên và trong thời gian thực nghiệm tương đối ngắn, do đó kết quả nghiên cứu cần tiếp tục được kiểm chứng thông qua các nghiên cứu thực nghiệm với quy mô lớn hơn và thời gian dài hơn. Việc mở rộng nghiên cứu theo hướng so sánh giữa các phương pháp dạy học khác nhau hoặc tích hợp thêm các công cụ công nghệ mới có thể cung cấp thêm cơ sở khoa học cho việc đổi mới phương pháp dạy học âm nhạc trong đào tạo giáo viên tiểu học.

Nhìn chung, kết quả nghiên cứu cho thấy việc ứng dụng các phần mềm MuseScore, EarMaster và Solfeggio là một hướng tiếp cận phù hợp trong dạy học đọc nhạc, góp phần nâng cao hiệu quả học tập và phát triển năng lực âm nhạc cho sinh viên trong bối cảnh chuyển đổi số trong giáo dục.

5. KẾT LUẬN

Ứng dụng công nghệ, đặc biệt là các phần mềm Solfeggio, EarMaster, Musecore trong dạy đọc nhạc không chỉ giúp nâng cao chất lượng đào tạo mà còn góp phần hiện đại hóa phương pháp giảng dạy, đáp ứng yêu cầu của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Với sự đầu tư phù hợp, sinh viên ngành Giáo dục tiểu học sẽ có đầy đủ năng lực để dạy học âm nhạc hiệu quả, sáng tạo trong tương lai.

Việc tích hợp các công cụ số trong hoạt động giảng dạy đọc nhạc cho sinh viên ngành Giáo dục tiểu học, Trường Đại học Hồng Đức là một hướng đi phù hợp với xu thế đổi mới giáo dục và chuyển đổi số trong đào tạo giáo viên hiện nay. Qua quá trình khảo sát và phân tích thực tiễn, có thể khẳng định rằng công nghệ đóng vai trò tích cực trong việc nâng cao hiệu quả dạy học đọc nhạc, giúp bài học trở nên trực quan, sinh động, tăng tính tương tác và hỗ trợ sinh viên luyện tập một cách linh hoạt, cá nhân hóa.

Tuy nhiên, để việc ứng dụng các phần mềm đạt hiệu quả cao hơn, cần có sự đầu tư đồng bộ về cơ sở vật chất, thiết bị, đồng thời tăng cường bồi dưỡng năng lực công nghệ số cho giảng viên và sinh viên. Ngoài ra, việc xây dựng nguồn học liệu số hóa chuyên biệt cho giáo dục âm nhạc ở trình độ tiểu học cũng là một yêu cầu cấp thiết.

Trong thời gian tới, việc tiếp tục nghiên cứu, mở rộng phạm vi ứng dụng và đa dạng hóa các công cụ công nghệ trong dạy học âm nhạc sẽ góp phần nâng cao chất lượng đào tạo giáo viên tiểu học, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong bối cảnh hiện đại.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể*, Nxb. Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
- [2] Đặng Văn Phúc (2024), *Tổng quan nghiên cứu ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học âm nhạc*, Tạp chí Tâm lý Giáo dục, 30(4):19-23.
- [3] Lương Minh Tân (2022), *Phương tiện dạy học âm nhạc thời 4.0*, Tạp chí Giáo dục Nghệ thuật, (42):108-111.
- [4] Lương Minh Tân, Nguyễn Thị Tố Mai (2025), *Dạy học âm nhạc trực tuyến tại Trường Đại học Sư phạm Nghệ thuật Trung ương*, Tạp chí Khoa học Trường Đại học Sư phạm Hà Nội, 70(6):111-120.
- [5] Bauer, W. I. (2014), *Music Learning Today: Digital Pedagogy for Creating, Performing, and Responding to Music*, Oxford University Press.
- [6] Bates, A. W. (2019), *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning* (2nd ed.), BCCampus.
- [7] Demirci, S. A., Senol, A. (2013), *Usage of Information Technology in the Programs of Music Teaching, Example of Uludag University Turkey*, In Proceedings of the 2013 International Conference on Educational Research and Sports Education (ERSE 2013) (pp. 210-214), Atlantis Press. doi: 10.2991/erse.2013.60.

- [8] Graham, C. R. (2006), *Blended Learning Systems: Definition, Current Trends, and Future Directions*. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs* (pp. 3-21), Pfeiffer Publishing.
- [9] Mayer, R. E. (2009), *Multimedia Learning* (2nd ed.), Cambridge University Press.
- [10] Webster, P. R. (2004), *Computer-Based Technology and Music Teaching and Learning*, In R. Colwell & C. Richardson (Eds.), *The New Handbook of Research on Music Teaching and Learning* (pp. 416-439), Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780195138849.003.0027>.
- [11] Webster, P. R. (2007), *Computer-based Technology and Music Teaching and Learning: 2000-2005*. In L. Bresler (Ed.), *International Handbook of Research in Arts Education*, (1311-1330), Springer, Dordrecht, https://doi.org/10.1007/978-1-4020-3052-9_90.
- [12] Zhao, Y. (2022), *Analysis of Music Teaching in Basic Education Integrating Scientific Computing Visualization and Computer Music Technology*, *Mathematical Problems in Engineering*, 2022(1):1-12, <https://doi.org/10.1155/2022/3928889>.

APPLYING MUESCORE, EARMASER, AND SOLFEGGIO SOFTWARE IN TEACHING SIGHT-SINGING TO PRIMARY EDUCATION MAJORS AT HONG DUC UNIVERSITY

Do Thi Thu Phuong

ABSTRACT

In the context of general education reform under the 2018 General Education Curriculum, the training of students majoring in Primary Education, especially in music teaching competence - needs to be given greater emphasis and strong innovation. Using theoretical research methods, practical surveys, and experimental studies, this paper presents the application of several software tools in teaching music reading, thereby contributing to improving teaching effectiveness for Primary Education students at Hong Duc University. Softwares such as Solfeggio, EarMaster, MuseScore, and others have actively supported the training of sight-singing, music appreciation, and created favorable conditions for self-study, practice, and integrated teaching.

Keywords: *Primary Education, music teaching, sight-singing, software application, MuseScore, EarMaster, Solfeggio.*

* Ngày nộp bài: 6/5/2025; Ngày gửi phản biện: 15/5/2025; Ngày duyệt đăng: 30/3/2026