

BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

I. THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN

1. Tên sáng kiến: “Ứng dụng công nghệ thông tin trong việc tổ chức hoạt động cho trẻ cho trẻ 5-6 tuổi theo quan điểm lấy trẻ làm trung tâm”

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giáo dục mầm non

3. Tác giả:

Họ và tên: **Phạm Thị Thịnh**

Ngày/tháng/năm sinh: **01/10/1981**

Chức vụ, đơn vị công tác: **Giáo viên - Tổ trưởng chuyên môn 5 tuổi**

Điện thoại: **0904403115**

4. Đơn vị áp dụng sáng kiến

Tên đơn vị: **Trường mầm non Thái Sơn**

Địa chỉ: **Thái Sơn - An Lão - Hải Phòng**

Điện thoại: **02253697426**

II. MÔ TẢ GIẢI PHÁP ĐÃ BIẾT

Như chúng ta đã biết: Công nghệ thông tin là công cụ đắc lực hỗ trợ đổi mới phương pháp giảng dạy, học tập và hỗ trợ đổi mới quản lý giáo dục, góp phần nâng cao hiệu quả và chất lượng giáo dục. Việc ứng dụng công nghệ thông tin là rất cần thiết, nhằm tạo cơ hội cho trẻ chủ động tương tác với các bài giảng điện tử, các trò chơi trên máy tính, thu hút trẻ tham gia vào các hoạt động, giúp trẻ phát triển toàn diện cả về thể lực lẫn trí tuệ. Bước đầu tạo cơ sở vững chắc cho tương lai của trẻ.

“Trẻ em hôm nay thế giới ngày mai”.

Mỗi trẻ em hôm nay là một chủ nhân tương lai của đất nước. Nhận thức được tầm quan trọng của ứng dụng công nghệ thông tin trong đổi mới giáo dục hiện nay, tôi đã đi sâu nghiên cứu việc nâng cao hiệu quả ứng dụng công nghệ thông tin vào công tác chăm sóc giáo dục trẻ. Với đề tài này thì đã có không ít tác giả các trường mầm non trong và ngoài thành phố đã nghiên cứu, đưa ra những sáng kiến trong việc phát triển cho trẻ ở lĩnh vực như:

Sáng kiến: “Một số biện pháp ứng dụng công nghệ thông tin trong công tác dạy và học tại trường mầm non”. Của cô giáo Nguyễn Thị Tâm trường mầm non Hoa Sen

Sáng kiến: “Một số biện pháp ứng dụng công nghệ thông tin trong việc xây dựng giáo án điện tử dạy trẻ ở lứa tuổi mầm non” của cô giáo Trần Thu Lan

Qua quá trình tìm hiểu tôi nhận thấy các sáng kiến trên có một số ưu điểm và hạn chế sau:

*** Ưu điểm:**

- Sáng kiến đã chú trọng vào việc bồi dưỡng nâng cao về trình độ tin học và kỹ năng ứng dụng CNTT cho giáo viên mầm non. Đầu tư mua sắm trang thiết bị phục vụ cho nhu cầu ứng dụng CNTT trong hoạt động dạy học.

- Sử dụng các phần mềm hỗ trợ để xây dựng giáo án điện tử và thiết kế các bài tập thực hành cho trẻ. Đã có biện pháp xây dựng được thư viện giáo án điện tử cho bản thân và cho mọi người. Khai thác nguồn tài nguyên mọi lúc mọi nơi. Chú ý đến việc phát triển kỹ năng ứng dụng CNTT cho trẻ.

*** Hạn chế:**

- Trong các bài viết tác giả chưa đề cập nhiều đến một số vấn đề rất cần thiết để nâng cao hiệu quả ứng dụng công nghệ thông tin trong công tác nâng cao chất lượng chăm sóc giáo dục cho trẻ cụ thể như:

+ Chưa chú trọng nhiều đến cách giúp trẻ tiếp cận ứng dụng CNTT sao cho có kỹ năng và hiệu quả.

+ Các phần mềm hỗ trợ để thiết kế các bài tập thực hành, trò chơi cho trẻ còn ít, nghèo nàn. Giáo viên chưa mạnh dạn, tự tin tìm hiểu và khai thác các phần mềm ứng dụng CNTT mới. Hiệu quả ứng dụng các phần mềm trong quá trình sử dụng và thiết kế bài giảng điện tử chưa cao và khả năng tương tác trong quá trình sử dụng còn hạn chế

+ Việc ứng dụng CNTT trong công tác phối hợp với phụ huynh chưa hiệu quả

Chính vì vậy tôi đã suy nghĩ và tìm tòi đưa ra giải pháp “**Ứng dụng công nghệ thông tin trong việc tổ chức hoạt động cho trẻ cho trẻ 5-6 tuổi theo quan điểm lấy trẻ làm trung tâm**” để thực hiện.

III. NỘI DUNG GIẢI PHÁP ĐỀ NGHỊ CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

III.1. Nội dung giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến

Giải pháp 1: Tự học tự bồi dưỡng, tích cực nâng cao nhận thức cho bản thân về tầm quan trọng của việc ứng dụng CNTT và kỹ năng ứng dụng CNTT.

- Trong môi trường giáo dục người giáo viên chính là nhân tố quan trọng và cốt lõi của mọi sự thành công. Hơn ai hết, người giáo viên cần phải rèn luyện, trau dồi kiến thức chuyên môn và khả năng thực hành công nghệ thông tin. Điều này sẽ giúp giáo viên tự tin vào năng lực của bản thân, từ đó sáng tạo không ngừng nghỉ để tạo ra những bài giảng hay, thú vị, khơi gợi hứng thú học tập cho các con.

- Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy đã góp phần làm thay đổi phương pháp, hình thức dạy và học truyền thống. Việc phối hợp các phương pháp truyền thống có sử dụng CNTT vào giảng dạy đã mang lại hiệu quả nhất định. Giáo viên có cơ hội làm quen, tiếp cận và phát huy khả năng công nghệ thông tin của mình, giúp nội dung bài giảng thêm sinh động, hấp dẫn, trực

quan. Năm học 2023 - 2024 trường mầm non Thái Sơn tiếp tục chỉ đạo cùng cố thực hiện chuyên đề “Xây dựng trường mầm non lấy trẻ làm trung tâm”. Thực hiện giải pháp sáng tạo “Ứng dụng công nghệ thông tin, đẩy mạnh chuyển đổi số nâng cao chất lượng quản lý, chăm sóc, nuôi dưỡng, giáo dục trẻ tại các cơ sở GDMN”. Tuy nhiên đối với việc ứng dụng công nghệ thông tin trong công tác chăm sóc giáo dục và tổ chức hoạt động cho trẻ còn gặp nhiều khó khăn khi kinh phí đầu tư các thiết bị CNTT trong trường mầm non là rất lớn. Đa số máy vi tính trong trường hiện nay đã xuống cấp, không đảm bảo khi cài đặt các phần mềm nặng. Vì thế nhà trường đã có kế hoạch đầu tư dần và vận động giáo viên tự trang bị máy tính cho bản thân để phục vụ tốt có hiệu quả trong việc ứng dụng CNTT.

- Bên cạnh đó kiến thức và kỹ năng về CNTT của một số giáo viên còn hạn chế. Việc khai thác và sử dụng tiện ích của công nghệ mạng máy tính và mạng internet chưa được thực hiện một cách hiệu quả và có chiều sâu. Thực hiện sự chỉ đạo, hướng dẫn ứng dụng của các cấp lãnh đạo. Nhà trường đã kiểm tra, rà soát khả năng ứng dụng CNTT trong xây dựng kế hoạch, thiết kế bài giảng điện tử tới 100% cán bộ giáo viên

(Phục lục 1: BGH - Kiểm tra, rà soát khả năng UDCNTT của GV)

Việc ứng dụng CNTT trong công tác chăm sóc giáo dục trẻ và tổ chức hoạt động cho trẻ đã đem lại kết quả đáng kể trong quá trình thực hiện chương trình. Tuy nhiên, khi thực hiện bản thân tôi nhận thấy bên cạnh những kết quả đạt được vẫn còn nhiều khó khăn, thách thức mà người giáo viên cần phải khắc phục và nỗ lực hơn nữa để việc ứng dụng CNTT trong công tác chăm sóc giáo dục và tổ chức hoạt động cho trẻ đạt kết quả được tốt hơn. Ngay từ đầu năm học Ban giám hiệu nhà trường cũng đã kịp thời cử các giáo viên cốt cán đi tập huấn ứng dụng CNTT và về triển khai cho toàn bộ giáo viên trong toàn trường.

(Phục lục 2: Giáo viên cốt cán hướng dẫn UDCNTT cho GV)

- Ngoài các buổi tập huấn do trường, cấp trên tổ chức, bản thân tôi cũng tự học trên mạng, tự tìm tòi, nghiên cứu các phần mềm mới và ứng dụng các phần mềm đó cho việc thiết kế bài giảng ứng dụng cho hoạt động giáo dục trẻ.

- Hiện nay đã có một số phần mềm vô cùng hữu ích cho việc xây dựng kế hoạch, thiết kế bài giảng điện tử và tổ chức hoạt động cho trẻ như: Excel, PowerPoint, Photoshop, iSpring Suite9... Phần mềm cắt ghép video: Filmora.... Giáo viên học tập, nghiên cứu việc ứng dụng CNTT bằng cách:

+ Tự học tập, bồi dưỡng thông qua tài liệu hướng dẫn, các đoạn video hướng dẫn sử dụng các phần mềm trên Internet.

+ Tham gia các lớp bồi dưỡng của Sở, Phòng GD&ĐT và nhà trường tổ chức để nâng cao trình độ tin học của mình.

+ Tích cực học hỏi, trao đổi kiến thức, kỹ năng ứng dụng CNTT trong xây dựng kế hoạch, thiết kế bài giảng điện tử và tổ chức hoạt động với đồng nghiệp.

- Với sự cố gắng tìm tòi, khám phá của bản thân trên mạng internet và qua học tập, dự giờ các bạn đồng nghiệp tôi nhận thấy việc ứng dụng CNTT trong xây dựng kế hoạch, thiết kế bài giảng điện tử và tổ chức hoạt động cho trẻ không còn là một khó khăn nữa. Giáo viên trong trường nói chung và bản thân tôi nói riêng đã tự tin hơn khi ứng dụng CNTT trong xây dựng kế hoạch, thiết kế bài giảng điện tử và tổ chức hoạt động cho trẻ.

Trên thực tế việc tự học tập, tự bồi dưỡng của mỗi cá nhân luôn là một trong những biện pháp quan trọng trong mọi lĩnh vực công tác và là biện pháp cơ bản để biến những khiến thức chung thành hiểu biết của cá nhân.

Giải pháp 2: Xây dựng kho học liệu của lớp, của khối, lựa chọn đề tài để thiết kế các bài giảng điện tử cho trẻ phù hợp với khả năng của trẻ, phù hợp với chủ đề

Bên cạnh việc học tập bồi dưỡng về trình độ tin học, thiết bị, thì kho “học liệu điện tử” là rất cần thiết, nó sẽ là phương tiện quan trọng để nâng cao chất lượng giáo dục và đào tạo. Vì vậy tôi đã xây dựng kho tư liệu dưới nhiều hình thức. Ngay từ đầu năm học là một khối trưởng tôi tổ chức cho các đồng chí giáo viên trong khối họp và thống nhất xây dựng kho học liệu của lớp, của khối lựa chọn đề tài để thiết kế các bài giảng điện tử cho trẻ phù hợp với chủ đề.

(Phụ lục 3: Kế hoạch xây dựng kho học liệu của chủ đề)

Bản thân tôi luôn có kho “học liệu điện tử” riêng của lớp mình. Ngoài ra, còn tích cực khai thác tư liệu trên các trang thông tin điện tử của trường như “Đường link dạy học số Mầm non Thái Sơn”, của PGD, kho tư liệu của sở giáo dục như “Đường link tải video trong kho học liệu GDMN năm 2021”; trang thông tin điện tử của các trường bạn. Trên internet còn rất nhiều trang khác: Violet, Vndoc, baigiang.com... và đặc biệt là luôn học tập từ các giáo viên trong ngành để tạo thêm tư liệu phong phú trong việc thiết kế bài giảng điện tử hoặc ứng dụng công nghệ thông tin trong các hoạt động giáo dục cho trẻ.

Việc xây dựng kho “học liệu điện tử” là rất quan trọng nhưng việc lựa chọn đề tài ứng dụng công nghệ thông tin trong bài giảng cũng quan trọng không kém. Không phải bất kỳ đề tài nào cũng có thể ứng dụng công nghệ thông tin trong bài giảng... Vì thế việc lựa chọn đề tài và phương tiện ứng dụng công nghệ thông tin trong bài giảng cũng vô cùng phong phú và đa dạng. Tuy nhiên việc lựa chọn đề tài ứng dụng công nghệ thông tin vào bài giảng cũng phải theo một số những tiêu chí nhất định để tránh việc lựa chọn đề tài không phù hợp hoặc không mang lại hiệu quả như:

+ Khi lựa chọn đề tài ứng dụng CNTT trong bài giảng cần tuân thủ như chọn đề tài mà mục đích cho trẻ nhận ra sự thay đổi của sự vật hiện tượng, nhận biết các hiện tượng trong thiên nhiên.

+ Chọn đề tài mà hoạt động chủ yếu là các trò chơi, bài tập nhằm kích thích hứng thú ôn luyện kiến thức cho trẻ.

+ Các đề tài cần có nhiều âm thanh đi kèm hình ảnh cho trẻ trực quan sinh động. Hạn chế chọn các đề tài khó tìm tư liệu hình ảnh, video, nhạc.

Tóm lại kho học liệu số cung cấp cho giáo viên các tài liệu giảng dạy đa dạng và mới nhất. Để giúp giáo viên ứng dụng CNTT vào thiết kế bài giảng cũng như các video thì bắt buộc phải sử dụng thành thạo một số phần mềm. Sau đây là một số phần mềm mà tôi và đồng nghiệp đã sử dụng để thiết kế bài giảng điện tử nhằm tổ chức tốt các hoạt động cho trẻ

* **Phần mềm Microsoft PowerPoint:** Phần mềm cho phép soạn các bài trình chiếu hấp dẫn. PowerPoint có thể sử dụng được các tư liệu ảnh phim, cho phép tạo được các hiệu ứng chuyển động khá hấp dẫn và chọn các mẫu giao diện đẹp. Hiện nay, phần lớn các bài giảng của giáo viên đều sử dụng phần mềm Powerpoint, tuy nhiên, xu hướng đang chuyển dần sang các phần mềm khác hiện đại hơn, dễ dùng hơn và không gặp phải vấn đề bản quyền. PowerPoint có nhiều tính năng mạnh giúp một bài giảng bình thường trở thành một bài giảng tương tác hấp dẫn, ấn tượng bằng cách sử dụng tính năng phần mềm

(Phụ lục 4: thiết kế bài giảng điện tử trên phần mềm Microsoft PowerPoint)

* **Phần mềm Filmora:** Là một phần mềm chỉnh sửa video chuyên nghiệp hiện đang đang được rất nhiều giáo viên sử dụng và yêu thích. Phần mềm này khá đa năng và tiện ích, sử dụng lại đơn giản. Giáo viên có thể dùng phần mềm để quay phim, chỉnh sửa, cắt ghép video hoặc chèn bản quyền. Nói chung Filmora là một phần mềm dùng để biên tập phim khá chuyên nghiệp. Giao diện Filmora thân thiện, dễ dùng và có thể học cách làm rất nhanh đối với giáo viên.

(Phụ lục 5: chỉnh sửa cắt ghép trên phần mềm Filmora)

* **Phần mềm iSpring Suite 9.0:** iSpring Suite 9.0 là một phần mềm công cụ soạn bài giảng điện tử giúp giáo viên có thể dễ dàng tạo ra các bài giảng điện tử. Bộ sản phẩm iSpring Suite 9.0 được tích hợp 3 phần mềm gồm iSpring Pro- tích hợp nhiều công cụ hỗ trợ soạn bài giảng theo chuẩn E-Learning, iSpring QuizMaker- phần mềm chuyên dùng soạn bài thi trắc nghiệm và khảo sát trực tuyến, và iSpring Kinetics- phần mềm chuyên dùng biên tập sách điện tử. Sau khi cài đặt lên máy tính, iSpring Suite 9.0 sẽ được gắn vào phần mềm Microsoft Powerpoint và bổ trợ cho Powerpoint các tính năng biên soạn bài giảng nâng cao để tạo ra các bài giảng điện tử tuân thủ các chuẩn về E-Learning

(Phụ lục 6: Phần mềm iSpring Suite 9.0)

*** Phần mềm Quizizz:** Phần mềm Quizizz tạo ra sản phẩm dự thi nhằm mục đích hỗ trợ 1 phần cho công tác giảng dạy trực tiếp của giáo viên hoặc có thể giao bài về nhà, ôn tập bài cũ để phụ huynh hiểu và nắm bắt được chương trình giáo dục học mầm non. Đây là thiết bị dạy học được xây dựng/ thiết kế/ số hóa để sử dụng một phần trên môi trường số. Tạo ra bài giảng và hệ thống trắc nghiệm thiết kế dạng câu hỏi, hỗ trợ kiểm tra, đánh giá, cung cấp kiến thức mới và ôn tập bài cũ, giúp trẻ hào hứng chinh phục mọi kiến thức, được tham gia các trò chơi nhằm phát triển tư duy cho trẻ.

Sau khi áp dụng biện pháp tôi và giáo viên trong trường đã thấy được phần ưu điểm các phần mềm rất hay và ứng dụng được nhiều cách để thiết kế bài giảng điện tử của giáo viên và kết quả đạt được trên trẻ rất hiệu quả qua các công tác phối kết hợp với phụ huynh để chăm sóc, giáo dục trẻ tại gia đình qua các nhóm lớp tại trường.

Giải pháp 3: Giúp trẻ tiếp cận với công nghệ thông tin

Trong thời đại công nghệ thông tin đang bùng nổ và phát triển mạnh mẽ, việc cho trẻ bước đầu làm quen với tin học để củng cố kiến thức của các hoạt động học tập đồng thời tạo tiền đề và kỹ năng sử dụng thiết bị điện tử là rất cần thiết để từ đó hướng tới mục tiêu trẻ trở thành những công dân toàn cầu ưu tú thích nghi với sự thay đổi của toàn cầu hóa.

**** Hướng dẫn kỹ năng cho trẻ khi sử dụng máy tính....***

- Giáo viên hướng dẫn trẻ các thao tác đơn giản bằng biện pháp sử dụng lời nói kết hợp làm mẫu khi mà trẻ mới được tiếp xúc với máy vi tính.

- Trẻ mầm non vốn tò mò, thích tự khám phá khi được tiếp xúc với máy vi tính vì vậy tôi thường định hướng cho trẻ tự khám phá từng nội dung giáo dục theo một chủ đề đã gợi ý. Lúc này giáo viên có vai trò chủ yếu là bao quát, hướng dẫn, giúp đỡ khi trẻ gặp khó khăn. Mỗi buổi học sẽ là những giờ phút khám phá đầy thú vị của cả cô và trò, giúp trẻ càng thêm yêu mến cô giáo, bạn bè và thích thú mỗi khi đến trường.

- Như vậy việc để trẻ tiếp xúc với máy vi tính, làm quen dần với cách sử dụng máy. Đồng thời qua các trò chơi học tập giúp trẻ phát huy sự sáng tạo, nhanh trí, nhanh tay, sự phối hợp các vận động tinh của trẻ có cơ hội được luyện tập và củng cố một số kiến thức, kỹ năng đã được học trong chương trình giáo dục mầm non.

- Bên cạnh đó, cần lưu ý việc tiếp xúc với công nghệ như tivi, điện thoại thông minh, mạng xã hội quá nhiều khiến trẻ có thể tự thu mình lại, không có nhu cầu trò chuyện với người xung quanh, không chịu vận động. Từ đó dẫn đến các hệ lụy như chứng tự kỷ, chậm nói, béo phì ... Vì vậy mà tôi luôn quan tâm tuyên truyền, trao đổi với phụ huynh về các bài học tin học các con được học ở lớp và việc trẻ học như thế nào mới đúng để phụ huynh có thêm kiến thức trong

việc cho trẻ tiếp cận với thiết bị công nghệ hiện đại thông qua hình thức tuyên truyền trực tiếp hoặc qua zalo, tin nhắn...

** Nâng cao kiến thức, kỹ năng tương tác cho trẻ khi làm quen với công nghệ thông tin trong các hoạt động*

- UDCNTT trong các giờ hoạt động chung là hình thức cơ bản ở trường mầm non.

+ Phát triển nhận thức: Hoạt động khám phá đối với trẻ vô cùng rộng lớn, khó hiểu, trẻ lại rất tò mò hiếu động, trẻ luôn đặt ra vô vàn câu hỏi: Nó là cái gì? Nó như thế nào? Vì sao nó lại như vậy?... Do vậy việc tổ chức cho trẻ khám phá môi trường xung quanh cần được linh hoạt, hệ thống, khoa học với những màu sắc sặc sỡ, hình ảnh rõ nét, âm thanh “thật” thì sẽ giúp trẻ lĩnh hội kiến thức một cách nhẹ nhàng, trẻ thoải mái được thắc mắc của mình.

Ví dụ: Với hoạt động cho trẻ “Tìm hiểu về con ếch” Cô cho trẻ xem video về đặc điểm, sự phát triển của con ếch, qua các hình ảnh video thực tế trẻ sẽ được tìm hiểu con ếch một cách cụ thể sinh động hơn. Qua đó khắc sâu làm giàu thêm vốn hiểu biết cho trẻ.

(Phụ lục 7: Giáo viên cho trẻ tìm hiểu khám phá về con ếch)

Hoạt động làm quen với toán: Đây là một trong những hoạt động khá trừu tượng và khô khan với trẻ vì vậy tôi luôn lựa chọn linh hoạt các nội dung, trò chơi mà có thể ứng dụng CNTT vào bài cho trẻ một cách hợp lý để trẻ lĩnh hội được kiến thức nhưng không bị nhàm chán.

Ví dụ: Đề tài: Tách, gộp nhóm có 10 đối tượng thành 2 phần theo các cách khác nhau. Tôi đã sử dụng phần mềm powerpoint để đưa các hình ảnh với số lượng tương ứng vào bài giảng cho trẻ chia tách thay bằng cách dùng bảng từ hay lô tô như trước.

(Phụ lục 8: Giáo viên cho trẻ thao tác chia tách trên máy tính)

+ Phát triển ngôn ngữ: Với mỗi câu chuyện, bài thơ, ca dao, đồng dao là một nội dung khác nhau và trẻ luôn được nghe cô giáo kể qua tranh vẽ, qua kết hợp với rối nhưng khi tôi thay đổi hình thức bằng cách tạo hình ảnh, video trên máy tính kèm theo lời đọc của cô, những hình ảnh chuyển động đã làm cho trẻ hứng thú và say mê vào bài học hơn rất nhiều.

Và đặc biệt chữ cái là hoạt động rất quan trọng làm tăng vốn từ cho trẻ là tiền đề giúp cho trẻ học tốt môn “Tiếng Việt” sau này. Vì vậy việc tổ chức cho trẻ làm quen với chữ cái dưới nhiều hình thức và giúp trẻ nhận biết, phát âm được 29 chữ cái tiếng việt để trẻ tự tin hơn, chuẩn bị tâm thế bước vào lớp 1, là hành trang cho trẻ bước vào trường phổ thông. Vì vậy tôi thiết kế các trò chơi ứng dụng công nghệ thông tin vào các tiết học như:

Ví dụ : Làm quen chữ cái a, ă, â. Chủ đề bản thân. Với tiết học này tôi cho trẻ xem tranh có hình ảnh “đôi mắt” có chứa từ “đôi mắt” cho trẻ đọc từ và ghép

từ đôi mắt bằng các chữ rời trên máy tính tôi hướng dẫn trẻ tìm và phát âm chữ cái đã học và sẽ giới thiệu chữ mới để dạy trẻ. Hay với trò chơi để trẻ so sánh được cấu tạo chữ như chữ cái e, ê. Tôi sẽ thiết kế chữ e, ê bằng các nét chữ rời, các nét chữ đó khác màu nhau để trẻ dễ xác định đặc điểm giống và khác nhau của hai chữ đó. Qua các trò chơi trên máy vi tính giúp trẻ học hứng thú, say mê. Giúp trẻ được ôn luyện, khắc sâu, ghi nhớ các chữ cái vừa được làm quen.

Như vậy, cho trẻ tiếp cận và ứng dụng công nghệ thông tin qua giờ hoạt động chung cũng là hình thức rất cơ bản để giúp trẻ nắm được những kỹ năng cần thiết khi thực hiện nhiệm vụ. Bên cạnh đó thì việc tạo môi trường cho trẻ làm quen cũng giúp trẻ ngày càng tự tin, mạnh dạn tìm hiểu khám phá cũng không kém phần quan trọng.

- Ứng dụng CNTT qua các hoạt động khác: Thẻ dực sáng, hoạt động ngoài trời, hoạt động vui chơi... Thẻ dực buổi sáng là hoạt động tập thể của nhà trường làm thường xuyên rất nhiều năm, các bài nhạc được cắt ghép phù hợp với từng chủ đề trong năm học. Tôi đã sử dụng phần mềm Wondershare Filmora để cắt ghép các bài nhạc như: Chủ đề Tết nguyên đán thì bài khởi động cho trẻ là bài "Xúc xắc xúc xê", nhạc bài tập phát triển chung là bài "Bé chúc tết", trò chơi vận động nhẹ nhàng cho trẻ là trò chơi "Dung dăng dung dè" chỉ cần nghe nhạc là trẻ có thể tập luyện các động tác theo lời bài hát. Trong các giờ hoạt động vui chơi tôi hướng dẫn trẻ cũng như cho trẻ chơi các trò chơi từ phần mềm kristmart, một số trò chơi phát triển trí tuệ. Qua trò chơi các trẻ biết cách dùng chuột nhanh, chính xác, thậm chí có trẻ còn biết nhấp chuột được 2 cái liên tục.

Khi thực hiện ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động cho trẻ tôi thấy trẻ nhanh nhẹn, linh hoạt, sáng tạo và đặc biệt là công nghệ thông tin rất lôi cuốn sự hứng thú tích cực của trẻ.

Giải pháp 4: Tuyên truyền, phối kết hợp với các bậc phụ huynh cùng ứng dụng công nghệ thông tin cho trẻ.

Hiện nay trước tình hình trẻ em quá ham chơi game đã làm cho phụ huynh rất e ngại trong việc cho trẻ tiếp xúc với máy vi tính sớm. Vì vậy tôi đã thường xuyên trao đổi với phụ huynh về lợi ích của việc cho trẻ tiếp cận CNTT và cách cho trẻ tiếp cận như thế nào là tốt và khoa học để không ảnh hưởng đến khả năng phát triển của trẻ. Và khi các bậc phụ huynh thấy được lợi ích của CNTT đối với trẻ thì đã rất tích cực kết hợp cùng giáo viên trong các hoạt động.

Tôi đã gửi một số trang web để phụ huynh chơi, học cùng con. Điều ý nghĩa hơn là chính cha mẹ trẻ cũng có thể tham gia học tập cùng với con em mình ở nhà, rèn kỹ năng sử dụng máy tính mà không cần cô giáo hướng dẫn tạo sự yêu thương gắn bó quan tâm với trẻ ở gia đình, trẻ được rèn luyện ở trường

và củng cố kiến thức học ở nhà cùng cha mẹ. Trẻ được ôn luyện kiến thức qua các trò chơi để củng cố kiến thức về tự nhiên, xã hội, giải trí...

III.2. Tính mới, tính sáng tạo:

- Đề tài “**Ứng dụng công nghệ thông tin trong việc tổ chức hoạt động cho trẻ cho trẻ 5-6 tuổi theo quan điểm lấy trẻ làm trung tâm**”. Tính mới ở các biện pháp là nhờ ứng dụng công nghệ thông tin mà chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ em ở Trường Mầm non ngày càng được nâng cao; góp phần quan trọng trong việc tạo ra giá trị thương hiệu của nhà trường và thực sự là địa chỉ tin cậy của các bậc phụ huynh vì trẻ em được chăm sóc, giáo dục một cách khoa học, chuyên nghiệp, hiện đại, xuất phát từ lòng đam mê nghề nghiệp của giáo viên với một mục tiêu duy nhất “Tất cả vì học sinh thân yêu” và “Mỗi ngày đến trường là một ngày vui”.

- Việc ứng dụng CNTT trong dạy học tạo nên môi trường phát triển toàn diện cho trẻ. Trẻ được tiếp cận với CNTT từ sớm giúp trẻ có kỹ năng sử dụng, thực hành máy tính thuần thục.

- Công nghệ thông tin giúp giáo viên thiết kế ra những bài giảng trực quan, sinh động, tạo nên môi trường học tập thân thiện, học sinh tích cực. Không chỉ nghe, nhìn, trẻ còn được thực hành nội dung bài học một cách bài bản thông qua các đoạn video sinh động, hấp dẫn. Từ đó, giúp các em phát triển toàn diện về cả giác quan lẫn nhân cách.

- Tuyên truyền được với các bậc phụ huynh về tầm quan trọng của ứng dụng CNTT trong việc dạy và học của các con ở trường.

- Tính sáng tạo của sáng kiến là tìm kiếm được nhiều phần mềm hữu ích cho việc xây dựng kế hoạch, thiết kế bài giảng điện tử. Xây dựng được kho học liệu cho lớp, cho khối và các video, bài giảng hấp dẫn đáp ứng được các yêu cầu đổi mới hiện nay đồng thời ứng dụng hướng dẫn phụ huynh chăm sóc, giáo dục trẻ.

III.3. Phạm vi ảnh hưởng, khả năng áp dụng của sáng kiến:

1. Phạm vi ảnh hưởng

Giải pháp đã được áp dụng thực hiện có hiệu quả tại lớp, trường mầm non Thái Sơn, huyện An Lão thành phố Hải Phòng.

2. Khả năng áp dụng nhân rộng

Những biện pháp trên có khả năng áp dụng và nhân rộng rất cao trong các trường mầm non. Bởi mỗi nhà trường thực sự lớn mạnh, thực hiện tốt nhiệm vụ trong tâm của nhà trường đó là phải thực hiện tốt chương trình giáo dục mầm non, thực hiện tốt mọi mục tiêu mà trong chương trình đề ra.

III.4. Hiệu quả, lợi ích thu được từ sáng kiến

1. Hiệu quả kinh tế

- Khi áp dụng những biện pháp nhà trường và giáo viên sẽ không phải lo lắng tìm nguồn kinh phí để tạo ra quá nhiều các sản phẩm, nguyên học liệu phục vụ cho việc chăm sóc, giáo dục trẻ. Với sự phối kết hợp của phụ huynh học sinh, các ban ngành đoàn thể, với sự tận tình của cán bộ giáo viên sẽ đem lại hiệu quả cao nhất với mức chi phí thấp nhất và cũng tiết kiệm được về mặt thời gian và sức lực cho công tác xây dựng kế hoạch, thiết kế bài giảng điện tử và tổ chức hoạt động cho trẻ.

2. Hiệu quả về mặt xã hội

- *Đối với giáo viên:* Được mở rộng kiến thức, có thêm các kỹ năng về ứng dụng công nghệ thông tin, biết thiết kế và vận dụng công nghệ thông tin một cách dễ dàng và phù hợp với bài giảng, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ

- *Đối với trẻ:* Sau khi áp dụng các biện pháp tôi thấy rất hứng thú khi được học qua các tiết học có công nghệ thông tin. Trẻ hào hứng, chủ động và sáng tạo trong giờ học, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ. Trẻ được mở rộng hiểu biết, nhận thức về thế giới xung quanh

- *Đối với phụ huynh và nhà trường:* Qua việc ứng dụng CNTT phụ huynh và giáo viên cũng có thể trao đổi với nhau nhiều hơn về tình hình của trẻ trên lớp cũng như ở nhà. Bên cạnh đó thì việc cho trẻ ứng dụng công nghệ thông tin ở mọi lúc mọi nơi thông qua các hoạt động khác như hoạt động chiều, hoạt động vui chơi... tạo môi trường cho trẻ làm quen cũng giúp trẻ ngày càng tự tin, mạnh dạn tìm hiểu khám phá cũng không kém phần quan trọng

3. Giá trị làm lợi khác

- Nâng cao nhận thức của giáo viên về vai trò của ứng dụng công nghệ thông tin trong xây dựng kế hoạch, thiết kế bài giảng điện tử và tổ chức hoạt động cho trẻ. Góp phần làm phong phú thêm kho dữ liệu nguồn của bản thân và các đồng nghiệp trong thiết kế và tổ chức các hoạt động giáo dục trẻ.

Trên đây là một số kinh nghiệm về một số biện pháp "Ứng dụng công nghệ thông tin trong việc tổ chức hoạt động cho trẻ cho trẻ 5-6 tuổi theo quan điểm lấy trẻ làm trung tâm" Rất mong được sự tham gia góp ý của các cấp lãnh đạo và các bạn đồng nghiệp để sáng kiến của tôi hoàn thiện hơn.

Trân trọng cảm ơn!

**CƠ QUAN ĐƠN VỊ
ÁP DỤNG SÁNG KIẾN**



HIỆU TRƯỞNG
Nguyễn Thị Thanh

TÁC GIẢ SÁNG KIẾN

ghe
Phạm Thị Thịnh