

BÁO CÁO BIỆN PHÁP NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG CHĂM SÓC, GIÁO DỤC TRẺ MẦM NON

Tên biện pháp: “Ứng dụng công nghệ thông tin nhằm nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ 5-6 tuổi thông qua tổ chức một số hoạt động trong ngày”.

*(Tham gia Hội thi giáo viên dạy giỏi cơ sở giáo dục Mầm non cấp huyện
Năm học 2024-2025)*

I. MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài

Công nghệ thông tin (CNTT) đã và đang trở thành một phần quan trọng trong giáo dục, đặc biệt trong bối cảnh phát triển nhanh chóng của công nghệ số, xã hội ngày càng phát triển, việc trẻ em nắm bắt và làm chủ công nghệ trở thành một yêu cầu thiết yếu. Do vậy việc ứng dụng CNTT trong giáo dục mầm non giúp trẻ phát triển các kỹ năng công nghệ cơ bản, từ việc sử dụng máy tính, ứng dụng di động đến việc tạo ra nội dung số, từ đó chuẩn bị tốt hơn cho tương lai. Đối với trẻ em mầm non, việc ứng dụng CNTT không chỉ giúp nâng cao chất lượng giáo dục mà còn tạo ra môi trường học tập thú vị và sáng tạo cho trẻ. Trẻ mầm non đang trong giai đoạn phát triển mạnh về thể chất và tinh thần, trí tuệ. Lúc này trẻ rất tò mò, thích tìm tòi khám phá mọi thứ xung quanh. Nhưng cũng chính thời điểm này, trẻ chưa thể tự mình tìm hiểu vấn đề mà chưa có sự hướng dẫn của người lớn, nên việc ứng dụng CNTT sẽ giúp tạo ra cầu nối giữa giáo viên, trẻ và phụ huynh một cách nhanh chóng và hiệu quả từ đó có thể hỗ trợ vào quá trình giáo dục, tạo sự gắn kết giữa gia đình và nhà trường. Ứng dụng CNTT giúp cải thiện chất lượng giáo dục thông qua việc tạo ra các phương pháp giảng dạy mới, hấp dẫn hơn, nó không chỉ giúp trẻ tiếp thu kiến thức một cách sinh động mà còn kích thích sự tò mò và hứng thú trong học tập.

Hiện nay đại đa số các trường mầm non đều đầu tư, trang bị ti vi, máy vi tính và nối mạng internet, ... tạo điều kiện cho giáo viên ứng dụng công nghệ thông tin vào trong giảng dạy. Nhằm đáp ứng được những yêu cầu trên, đòi hỏi mỗi giáo viên không ngừng học hỏi để nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ đặc biệt là kiến thức về các phần mềm ứng dụng, từ đó áp dụng vào việc giảng dạy, để tạo sự hứng thú, kích thích được sự tò mò khám phá của trẻ .. Là giáo viên mầm non tôi nhận thấy việc tiếp cận với công nghệ và ứng dụng CNTT vào trong giảng dạy có ý nghĩa và có tác dụng to lớn trong việc giúp trẻ phát triển toàn diện như: trí tuệ, đạo đức, thẩm mỹ... Mặt khác, ứng dụng công nghệ thông tin còn giúp trẻ hứng thú trong học tập, vui chơi và vận dụng sự hiểu biết và khả năng của trẻ vào hoạt động hằng ngày và giúp trẻ tự nguyện tham gia vào hoạt động một cách tích cực, nhẹ nhàng thoải mái. Chính vì vậy tôi đã chọn đề tài “*Ứng dụng công nghệ thông tin nhằm nâng cao chất lượng chăm*

sóc, giáo dục trẻ 5-6 tuổi thông qua tổ chức một số hoạt động trong ngày” với mong muốn đưa những hình thức mới lạ, hấp dẫn tới trẻ, để giúp trẻ tiếp thu kiến thức một cách dễ dàng nhưng đạt hiệu quả tốt và đảm bảo lấy trẻ làm trung tâm.

2. Đối tượng nghiên cứu:

Trẻ lớp 5A2 trường mầm non Trường Thọ, huyện An Lão, Hải phòng.

3. Mục tiêu của biện pháp

Giúp trẻ thích ứng dần với xu hướng phát triển công nghệ

Tạo ra các hoạt động học tập sáng tạo, hấp dẫn, phù hợp với khả năng nhận thức và tâm lý của trẻ 5 tuổi, từ đó thúc đẩy sự phát triển toàn diện của trẻ trong quá học tập.

Giúp giảm tải công việc cho giáo viên và giúp giáo viên thiết kế các hoạt động học tập một cách dễ dàng và hiệu quả hơn.

Góp phần đổi mới phương pháp giảng dạy, tạo bước tiến trong việc đưa công nghệ vào giáo dục trẻ tại trường Mầm non Trường Thọ.

II. NỘI DUNG

1. Thực trạng

Năm học này tôi được nhà trường phân công chủ nhiệm lớp 5 tuổi A2, trong quá trình tổ chức các hoạt động giáo dục trẻ tại lớp tôi thấy có một số thuận lợi và khó khăn sau:

1.1. Thuận lợi

Lớp được trang bị đầy đủ các trang thiết bị đồ dùng, đồ chơi, tạo môi trường học tập an toàn và thân thiện cho trẻ.

Giáo viên có trình độ chuyên môn nghiệp vụ, yêu nghề, tâm huyết, sáng tạo trong việc tổ chức các hoạt động chăm sóc giáo dục trẻ, có khả năng sử dụng giáo án điện tử và sử dụng các công nghệ giảng dạy.

Giáo viên đã áp dụng phương pháp giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, khuyến khích trẻ tham gia vào các hoạt động nhóm, khám phá và học hỏi qua thực hành.

Trẻ ngoan, thích tham gia vào các hoạt động cùng cô và các bạn

Phụ huynh quan tâm, phối hợp tốt với giáo viên trong quá trình chăm sóc, giáo dục trẻ.

Bên cạnh những thuận lợi trên, tôi gặp phải một số khó khăn như sau

1.2 Khó khăn

Cơ sở vật chất, đồ dùng đồ chơi tuy đã được đầu tư mua sắm nhưng các đồ dùng dạy học hiện đại còn hạn chế chưa đáp ứng được yêu cầu để thực hiện ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy.

Kiến thức và kỹ năng về công nghệ thông tin của giáo viên vẫn còn hạn chế. Nên chưa khai thác và sử dụng phần mềm 1 cách hiệu quả

Một số phụ huynh đi làm ăn xa gửi con lại cho ông bà nên việc quan tâm đến việc học tập của con có phần hạn chế.

Một số trẻ chưa mạnh dạn tự tin trong giao tiếp. Trẻ chưa có kỹ năng trong sử dụng máy tính, vì vậy việc ứng dụng công nghệ thông tin trong tổ chức hoạt động cho trẻ đạt kết quả chưa cao.

Bảng 1 khảo sát trên trẻ đầu năm. (Phụ lục đính kèm)

Từ những thuận lợi và khó khăn trên, tôi đã mạnh dạn áp dụng “*Ứng dụng công nghệ thông tin nhằm nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ 5-6 tuổi thông qua tổ chức một số hoạt động trong ngày*”.

2. Cơ sở lý luận

Việc đầu tiên ta nhận thấy việc ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy trong trường mầm non hoàn toàn có ích và mang lại không ít những hiệu quả thiết thực trong việc phát triển tư duy, kỹ năng sống và nhiều mặt khác ở trẻ. Một giáo án sử dụng công nghệ thông tin như: máy chiếu, các chương trình hỗ trợ như power point, flash, có thể giúp trẻ có cái nhìn trực quan, sinh động hơn về bài học. Ví dụ trẻ có thể xem hình vẽ, đoạn phim mô tả hiện tượng, hay có thể xem các video nói về chủ đề đang học...điều này một giáo án thông thường không thể có. Hơn nữa ngày nay ứng dụng CNTT vào đời sống ngày càng rộng rãi nên việc ứng dụng tin học vào giảng dạy là rất cần thiết và được khuyến khích rất nhiều. Phương pháp dạy học bằng ứng dụng công nghệ thông tin trong trường mầm non tạo ra một môi trường dạy học tương tác cao, sống động, giúp trẻ hứng thú và đạt hiệu quả cao của quá trình dạy học đa giác quan cho trẻ. Ngoài ra việc UDNCNTT giúp giáo viên có thể chủ động khai thác, tìm kiếm nguồn tài nguyên giáo dục qua mạng thông tin truyền thông, Internet... Nguồn tài nguyên vô cùng phong phú với hình ảnh, âm thanh...sống động tự nhiên tác động tích cực đến sự phát triển trí tuệ của trẻ mầm non cũng như ảnh hưởng đến quá trình hình thành nhân cách toàn diện ở trẻ.

3. Áp dụng biện pháp

Từ những thực trạng trên tôi đã mạnh dạn đưa ra biện pháp “*Ứng dụng công nghệ thông tin nhằm nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ 5-6 tuổi thông qua tổ chức một số hoạt động trong ngày*” gồm những biện pháp sau:

3.1. Biện pháp 1: Chủ động học tập, bồi dưỡng nâng cao về trình độ tin học

Xác định vai trò, mục tiêu rõ ràng về những kỹ năng tin học và ứng dụng CNTT trong giảng dạy cần học tập và cải thiện. Tôi đã chủ động từng bước: Từ học hỏi đồng nghiệp, bồi dưỡng về tin học của trường, học nghiên cứu trên mạng internet, tham gia các cộng đồng công nghệ. Bản thân không ngừng tìm tòi học hỏi, khai thác thông tin. Lập danh sách các kỹ năng cụ thể mà mình muốn nắm vững, chẳng hạn như sử dụng phần mềm thiết kế đồ họa, làm giáo án điện tử, các trò chơi có tính thương tác thảo luận theo nhóm.... Xác định thời gian cụ thể để đạt được từng mục tiêu. Tận dụng các tài nguyên học tập trực tuyến để trao đổi và học hỏi kinh nghiệm từ người khác giúp nâng cao kiến thức tin học. Sử dụng các phần mềm và ứng dụng hỗ trợ học tập

để nâng cao kỹ năng như: Scratch, Code.org, hoặc Codecademy hay hỗ trợ từ các công cụ AI.

Từ chỗ không biết làm giáo án điện tử hay trò chơi tương tác cho trẻ, thì giờ đây tôi đã biết khai thác thông tin, soạn thảo giáo án điện tử. Không những vậy bản thân tôi còn có vai trò nòng cốt hỗ trợ nhiều đồng nghiệp khác trong trường trong lĩnh vực ứng dụng công nghệ thông tin. Tuy nhiên, soạn một giáo án điện tử cũng đòi hỏi những quy tắc nhất định nhằm tạo nên hiệu quả khi soạn và dạy trẻ. Nên thận trọng trong việc sử dụng các kỹ xảo, hiệu ứng. Vì nếu dùng không hợp lý sẽ gây phản tác dụng. Nếu dùng nhiều hiệu ứng, kỹ xảo không cần thiết sẽ gây mất tập trung, trẻ sẽ chẳng quan tâm đến nội dung mà cô cần chuyển tải nữa. Các phong nền cũng nên chọn đơn giản, phù hợp với nội dung bài giảng, tránh dùng nhiều màu sắc, hình ảnh lòe loẹt, không cần thiết. Ngoài ra, khi soạn thảo tôi cũng lưu ý việc chọn size chữ, màu chữ cho phù hợp. Nhận thức được điều đó, tôi phải chủ động học tập, tự rèn luyện, bồi dưỡng chuyên môn, nâng cao trình độ CNTT để luôn đáp ứng được yêu cầu của bậc học đề ra. Đầu năm học tôi xây dựng kế hoạch tự bồi dưỡng về ứng dụng công nghệ thông tin vào trong giảng dạy cho trẻ. Tôi xác định lịch trình học tập hàng ngày, hàng tuần hoặc hàng tháng để đảm bảo thời gian cho việc học. Quan điểm của tôi, khi người giáo viên có vốn kiến thức cũng như trình độ CNTT vững vàng, có kỹ năng sư phạm tốt, nhiệt tình tâm huyết với nghề, gần gũi yêu thương trẻ thì chắc chắn sẽ thành công cao khi tổ chức các hoạt động cho trẻ (*Minh chứng đính kèm ở phần phụ lục*)

3.2. Biện pháp 2: Cho trẻ làm quen với thiết bị công nghệ thông tin (máy tính, Ipat...)

Để ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức các hoạt động đạt kết quả cao cũng như giúp trẻ làm quen với công nghệ thông tin một cách phù hợp tôi đã tiến hành tìm hiểu về đặc điểm tâm sinh lý của trẻ, phiếu khảo sát từ phụ huynh cho thấy ở lớp tôi đa số trẻ ít được tiếp xúc với máy tính, công nghệ thông tin.... Bên cạnh đó do cơ tay của trẻ còn yếu nên việc gõ bàn phím còn gặp nhiều khó khăn, cách sử dụng chuột và thực hiện một số câu lệnh đơn giản như nhấp chuột 2 lần trẻ chưa thực hiện được. Do trẻ còn nhỏ nên thời gian tiếp xúc với máy tính không được quá 30 phút đồng thời giáo viên phải nhắc trẻ khoảng cách cũng như tư thế khi ngồi trước máy tính. Dựa vào những đặc điểm của trẻ, hứng thú khi được học, chơi trên máy tính, giáo viên cần phải chọn lọc những tài liệu cũng như trò chơi sao cho phù hợp để kích thích trẻ hoạt động hơn. Tôi sử dụng các ứng dụng học tập dành cho trẻ để giới thiệu kiến thức mới thông qua trò chơi. Các phần mềm giáo dục giúp trẻ học về số học, ngôn ngữ, màu sắc, hình dạng, động vật và thiên nhiên một cách sinh động và trực quan.

Vào những giờ hoạt động góc, hoạt động chiều..., tôi cùng với giáo viên trong lớp tổ chức khám phá công nghệ dành riêng cho trẻ, như học cách sử dụng chuột máy tính, thao tác cảm ứng trên màn hình, hoặc đơn giản là hiểu cách vận hành của một số thiết bị quen thuộc trong gia đình như tivi. Sau đó tôi thực hiện chậm một số thao tác

cho trẻ quan sát như: khởi động máy, cách rê chuột, nhấp chuột chọn biểu tượng, thoát chương trình... sau đó tôi cho trẻ thực hiện. Để đảm bảo việc cho trẻ sử dụng thiết bị công nghệ hợp lý để tránh các tác động tiêu cực đến sức khỏe (như ảnh hưởng đến mắt), thì việc quy định thời gian sử dụng vô cùng quan trọng giáo viên cần cho trẻ thực hiện trong thời gian phù hợp với lứa tuổi là không quá 30 phút, đồng thời giáo viên cũng cần giới hạn nội dung truy cập dưới sự giám sát của giáo viên để đảm bảo trẻ chỉ tiếp cận với các nội dung an toàn, lành mạnh và phù hợp với lứa tuổi. *(Minh chứng đính kèm ở phần phụ lục)*

3.3. Biện pháp 3: Ứng dụng công nghệ thông tin trong tổ chức các hoạt động trong ngày

*** Qua giờ hoạt động chung**

Thời gian của hoạt động chung của trẻ thường từ 30-35phút, có thể kéo dài thêm 5 phút. Vì vậy giờ hoạt động này tôi ứng dụng CNTT vào tổ chức hoạt động cho trẻ với nhiều hình thức khác nhau để gây hứng thú cho trẻ, giúp trẻ tiếp thu bài một cách hiệu quả.

- Giờ học khám phá khoa học:

Môi trường xung quanh 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 những hình ảnh sắc sảo, rõ nét âm thanh “thật” thì sẽ giúp trẻ lĩnh hội kiến thức một cách nhẹ nhàng, trẻ thỏa mãn thắc mắc của mình.

Trên thực tế có nhiều giờ khám phá khoa học, giáo viên không thể có đồ dùng trực quan, cho trẻ được cầm, nắm, hay quan sát trực tiếp... Ví dụ: Khi dạy trẻ tìm hiểu một số con vật sống trong rừng, trẻ cần phải biết tên gọi, hình dáng, các bộ phận, thức ăn, nơi sống, tiếng kêu, thói quen của các con thú. Nếu sử dụng tranh, ảnh sẽ rất hạn chế và không mang lại hiệu quả, trẻ hoạt động không tích cực. Hiểu được điều này tôi đã tìm tư liệu và xây dựng tiết dạy trên Powerpoint, Canva... Trẻ rất hứng thú khi được quan sát con vật đặc biệt trẻ tập trung chú ý khi được xem con hổ chạy đuổi bắt con nai, con hổ gầm.... Để trẻ không thụ động trong học tập chỉ ngồi xem và nghe, tôi thường gọi trẻ, dùng những câu hỏi kích thích tư duy trẻ phát triển và cho trẻ lên sử dụng máy như nhấp chuột để tìm hiểu các con vật khác, hay lên chơi trò chơi “Tìm thức ăn cho tôi”, trẻ phải nhấp chuột vào những thức ăn mà các con vật thường ăn. *(Minh chứng đính kèm ở phần phụ lục)*

- Giờ làm quen văn học:

Ngoài việc cho trẻ được làm quen với các con rối như rối tay, rối que, rối dẹt...và các sa bàn về các nhân vật trong các câu chuyện. Tôi còn thiết kế sử dụng một số giáo án điện tử. Sử dụng phần mềm power point, canva.. tạo các hiệu ứng cho các nhân vật cử động, chèn các âm thanh, lời kể của các nhân vật và trình chiếu trên máy chiếu khiến trẻ rất hứng thú. Như các câu chuyện: Qua đường, Chú dê đen, Cáo

và Thỏ, giọt nước tí xiu, sự tích hồ gươm.... Ngoài ra tôi còn thiết kế sách điện tử Ebook để sử dụng trong giờ kể chuyện khiến trẻ rất hứng thú tích cực tham gia vào các hoạt động, giờ học đạt kết quả cao hơn. *(Minh chứng đính kèm ở phần phụ lục)*

- Giờ làm quen với chữ cái:

Với những năm học trước khi chưa công nghệ thông tin chưa phát triển thì việc cho trẻ làm quen với chữ cái khiến giáo viên mất rất nhiều thời gian cho việc chuẩn các thẻ chữ, các đồ dùng để cho trẻ học. Mà không gây được hứng thú cho trẻ cũng như kết quả không cao trong việc giảng dạy. Để tạo cho trẻ thích thú dễ học và dễ nhớ trong khi làm quen chữ cái tôi đã sử dụng và thiết kế một số bài giảng cho trẻ làm quen chữ cái có ứng dụng công nghệ thông tin như: Thiết kế các trò chơi chữ cái như trò chơi: Bánh xe chữ cái

Cách chơi: Trẻ chia thành hai đội chơi, mỗi đội cử lần lượt từng thành viên lên vượt trường ngại vật, sau đó ngồi thật nhanh vào ghế dành quyền kích chuột để quay bánh xe chữ cái, khi bánh xe dừng ở chữ cái nào thành viên đó phải đọc to, nếu đọc sai nhường phần trả lời lại cho đội còn lại.

Hay trò chơi: Ô chữ bí mật

Cách chơi: Trẻ lần lượt lật các ô số. Sau mỗi ô số sẽ có hình ảnh trẻ phải trả lời đó là hình ảnh gì và có chứa chữ cái nào đã học. *(Minh chứng đính kèm ở phần phụ lục)*

Kết quả trẻ rất hứng thú và tích cực tham gia vào các hoạt động.

Việc giảng dạy và ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy, sử dụng đồ dùng trực quan trên máy vi tính không chỉ mang lại cho trẻ hứng thú và kích thích trẻ tham gia vào hoạt động mà trên máy vi tính các hình ảnh xuất hiện và mất đi hay kèm theo các hiệu ứng mới và hấp dẫn theo ý muốn của giáo viên, trẻ sẽ tập trung sự chú ý trước những điều mới lạ, tiết học sẽ càng đạt hiệu quả hơn.

Qua những ví dụ minh họa ở trên, tôi thấy việc ứng dụng công nghệ thông tin vào trong giờ hoạt động chung là hình thức rất cơ bản giúp giáo viên đạt được mục đích của giờ hoạt động. Ngoài ra tùy theo nội dung và chủ đề mà giáo viên có thể lựa chọn hình thức tổ chức giờ hoạt động phù hợp nhằm tạo ra cho trẻ một trạng thái thật thoải mái, gần gũi với cuộc sống thực, “học bằng chơi, chơi mà học” điều này đã mang lại cho trẻ sức hấp dẫn mới lạ, làm trẻ hứng thú và tiếp thu được bài học tốt nhanh. Trẻ tích cực hoạt động hơn không còn nói chuyện trong giờ học, cũng như kích thích được tư duy trẻ phát triển.

Việc cho trẻ tiếp cận với công nghệ thông tin không chỉ được tiến hành qua các bài thơ, truyện mà còn được dạy thông qua các giờ hoạt động chung khác như: Tạo hình, Âm nhạc, môn Khám phá khoa học ...giúp trẻ nắm được những kỹ năng cần thiết khi bước vào trường Tiểu học. 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 vui chơi,

hoạt động chiều... cũng giúp trẻ ngày càng tự tin, mạnh dạn tìm hiểu khám phá cũng không kém phần quan trọng

*** Qua giờ hoạt động vui chơi**

Vào mỗi giờ hoạt động vui chơi góc máy tính tôi hướng dẫn trẻ cũng như cho trẻ chơi các trò chơi phát triển trí tuệ. Để kích thích sự hứng thú của trẻ, thu hút trẻ. Tôi cài đặt phần mềm Bút chì thông minh để cho trẻ chơi, thông qua các chức năng quan sát đồng hồ, nhận biết các hình, làm quen các con số, bảng chữ cái tiếng việt và nhận biết đồ vật, thì các cháu phải sử dụng những lệnh cơ bản và biết cách sử dụng chuột thành thạo hơn, qua trò chơi nhỏ tôi còn hướng dẫn các bé thêm một số lệnh như: back (trở về), xóa hay lưu các kết quả sau khi chơi...). Qua trò chơi các cháu biết cách rê chuột nhanh, chính xác hơn, thậm chí có cháu đã biết nhấp chuột được 2 cái liên tục. Ngoài ra, qua trò chơi còn phát triển về nhận thức cho trẻ. Tôi luôn chú ý đến trẻ yếu cho trẻ chơi với trẻ đã biết, đã nắm vững để trẻ tự học lẫn nhau. Hoặc thay đổi trẻ chơi ở góc máy tính để đảm bảo trẻ nào cũng được tham gia chơi và có kỹ năng, thao tác sử dụng máy tính. Sau khoảng vài tuần lớp tôi đã tương đối biết thực hiện một số lệnh cơ bản và mạnh dạn hơn khi sử dụng máy.

Sau một thời gian cho các bé làm quen với máy vi tính, tôi thấy các bé rất mạnh dạn thích thú hơn. *(Minh chứng đính kèm ở phần phụ lục)*

*** Qua giờ hoạt động chiều**

Theo lịch sinh hoạt hằng ngày của trẻ trẻ sẽ được ra hoạt động chiều, ngoài việc dạy trẻ theo kế hoạch chương trình phân phối, tôi còn hướng dẫn trẻ các thao tác cơ bản khi sử dụng máy vi tính như: nhấp chuột, mở loa, xóa (delete), quay lại (Back), nhấp đôi chuột...hay chơi các trò chơi có tính tương tác, thảo luận theo nhóm để tìm ra đáp án chính xác nhất, trên máy vi tính và ipat qua các phần mềm Kahoot, Quizi, Wordwall...trẻ rất thích. *(Minh chứng đính kèm ở phần phụ lục)*

3.4. Biện pháp 4: Ứng dụng công nghệ thông tin qua việc tuyên truyền phối hợp với phụ huynh.

Biện pháp ứng dụng công nghệ thông tin vào tuyên truyền phối hợp với phụ huynh trở nên hiệu quả hơn nhờ sự kết nối liên tục giữa nhà trường và gia đình, ngoài việc tạo các mã QR code ở trang tuyên truyền của lớp, tôi sử dụng các ứng dụng nhắn tin, nhóm chat như Zalo, Facerbook, Massenger hay trang Padlet của lớp.. để liên lạc và chia sẻ tài liệu học tập của trẻ.... giúp phụ huynh cập nhật thông tin nhanh chóng và học cùng con khi ở nhà. Đồng thời, qua đó, phụ huynh cũng có thể phản hồi nhanh chóng những vấn đề liên quan đến con em mình.

Việc sử dụng công nghệ thông tin giúp tạo điều kiện để phụ huynh và giáo viên giao tiếp thuận lợi hơn, từ đó thúc đẩy sự thấu hiểu lẫn nhau và nâng cao hiệu quả giáo dục trẻ.

Các tài liệu giáo dục và thông tin chia sẻ cho phụ huynh trên trang Padlet giúp phụ huynh có cái nhìn sâu sắc hơn về vai trò của họ trong quá trình phát triển của trẻ, đồng thời giúp họ áp dụng những biện pháp giáo dục phù hợp.

Qua các kênh thông tin trực tuyến, phụ huynh có thể tham gia tích cực vào các hoạt động của lớp và trường, cảm nhận sự gần gũi, từ đó tạo sự đồng thuận cao hơn trong việc chăm sóc và giáo dục trẻ. *(Minh chứng đính kèm ở phần phụ lục)*

4. Ưu điểm và hạn chế của biện pháp

Sau khi áp dụng: “*Ứng dụng công nghệ thông tin nhằm nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ 5-6 tuổi thông qua tổ chức một số hoạt động trong ngày*” vào thực tế thì tôi thấy có những ưu điểm và hạn chế như sau:

- *Ưu điểm:*

- + Giúp cho giáo viên, phụ huynh và nhà trường có sự gắn kết và chia sẻ
- + Tạo điều kiện cho sự kết nối liên tục giữa giáo viên, phụ huynh và trẻ, nâng cao sự hợp tác và trao đổi thông tin kịp thời.
- + Giáo viên có thể chia sẻ các nội dung giảng dạy, video, và hoạt động học tập của trẻ một cách dễ dàng, nhanh chóng
- + Giúp trẻ tiếp thu kiến thức một cách sinh động, hấp dẫn và thú vị hơn và kích thích sự sáng tạo, phát triển tư duy logic, giúp trẻ học tập một cách chủ động
- + Trẻ có cơ hội tiếp cận với các thiết bị công nghệ, giúp phát triển kỹ năng sử dụng máy tính, phần mềm học tập và làm quen với thế giới kỹ thuật số. Việc này không chỉ giúp trẻ thích nghi tốt hơn với môi trường học tập hiện đại mà còn hỗ trợ trẻ phát triển các kỹ năng cần thiết cho tương lai.

- *Hạn chế:*

- + Mặc dù việc sử dụng công nghệ mang lại nhiều lợi ích, nhưng nếu không có sự kiểm soát chặt chẽ từ phía giáo viên và phụ huynh, trẻ có thể dễ dàng tiếp cận với các nội dung không phù hợp trên internet hoặc qua các ứng dụng không được kiểm duyệt.
- + Việc sử dụng quá nhiều công nghệ trong giảng dạy có thể khiến trẻ lệ thuộc vào các thiết bị điện tử, giảm bớt các hoạt động tương tác thực tế và làm suy giảm khả năng giao tiếp trực tiếp. Đặc biệt, việc sử dụng màn hình quá nhiều có thể ảnh hưởng đến sức khỏe thị giác và sự phát triển thể chất của trẻ.

5. Kết quả đạt được sau khi thực hiện biện pháp

Sau một thời gian áp dụng “*Ứng dụng công nghệ thông tin nhằm nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ 5-6 tuổi thông qua tổ chức một số hoạt động trong ngày*” tại lớp tôi đạt được một số kết quả trên trẻ như sau:

Nâng cao sự hứng thú và khả năng tiếp thu kiến thức và tiếp thu kiến thức một cách chủ động và dễ dàng hơn.

Phát triển tư duy và kỹ năng sáng tạo khi trẻ được tiếp xúc với nhiều loại công cụ và phần mềm hỗ trợ học tập, từ đó phát triển tư duy logic và kỹ năng giải quyết vấn đề.

Trẻ được làm quen với các thiết bị công nghệ, giúp phát triển các kỹ năng số và làm quen với công nghệ hiện đại. Đây là kỹ năng cần thiết trong thời đại số, giúp trẻ tự tin hơn khi sử dụng các công cụ học tập kỹ thuật số trong tương lai.

Tăng cường kỹ năng giao tiếp và hợp tác, các phần mềm học tập có thể khuyến khích trẻ làm việc theo nhóm, học cách chia sẻ và hợp tác với bạn bè trong các hoạt động học tập trực tuyến, từ đó phát triển kỹ năng giao tiếp xã hội và tinh thần làm việc nhóm.

Bảng 2 khảo sát trên trẻ đầu năm. (Phụ lục đính kèm)

III. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Đánh giá khả năng triển khai rộng rãi của biện pháp

Các biện pháp trên khi áp dụng tại lớp 5A2 - Trường mầm non Trường Thọ nơi tôi công tác tôi thấy rất hiệu quả và có thể triển khai áp dụng tại các trường mầm non trong toàn huyện và thành phố

2. Bài học kinh nghiệm

Trong quá trình thực hiện đề tài “*Ứng dụng công nghệ thông tin nhằm nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ 5-6 tuổi thông qua tổ chức một số hoạt động trong ngày*” tôi đã rút ra được những bài học kinh nghiệm quan trọng như sau:

Khi sử dụng các phần mềm đừng nên quá lạm dụng vì nếu không sẽ làm mất đi tính thẩm mỹ của bài giảng. Ví dụ như lựa chọn phong chữ, màu chữ, hiệu ứng hình ảnh...bạn nên chọn màu chữ và màu nền không quá tương phản, hiệu ứng hình ảnh không quá rối nếu không học sinh của bạn sẽ nhức mắt và không thể chú ý vào bài giảng được gây tác dụng ngược.

Khi sắp xếp các Slide hãy sắp xếp đơn giản, hợp lý và luôn lưu ý đến mối liên kết giữa chúng vì đôi khi một trục trặc nhỏ trong quá trình tiến hành bài giảng cũng có thể làm cho bạn lúng túng, mất bình tĩnh.

Việc ứng dụng công nghệ thông tin đòi hỏi cơ sở vật chất phải đảm bảo như: máy tính, máy chiếu và các phần mềm giáo dục phù hợp với lứa tuổi của trẻ. Thiếu trang thiết bị hiện đại sẽ ảnh hưởng lớn đến hiệu quả của việc giảng dạy và trải nghiệm của trẻ. Do đó, cần có sự đầu tư đúng mức từ nhà trường và các cấp quản lý.

Trong quá trình triển khai, việc lựa chọn phần mềm và công cụ phải phù hợp với đặc điểm tâm lý và phát triển của trẻ 5-6 tuổi. Các phần mềm cần sinh động, dễ sử dụng, thân thiện với trẻ, và phù hợp với các hoạt động học tập theo chương trình giáo dục mầm non. Điều này giúp trẻ vừa học vừa chơi một cách hiệu quả, đồng thời khơi dậy sự tò mò và ham học hỏi ở trẻ.

Phải đảm bảo an toàn cho trẻ khi tiếp cận với công nghệ, nhất là trong môi trường số. Việc kiểm soát thời gian sử dụng thiết bị điện tử, đồng thời hạn chế việc lạm dụng, giúp trẻ có thể phát triển toàn diện cả về thể chất lẫn trí tuệ. Điều này yêu cầu sự kết hợp giữa kỹ năng sư phạm của giáo viên và nhận thức của phụ huynh trong việc giám sát trẻ.

Sau một thời gian triển khai, giáo viên cần đánh giá hiệu quả của các biện pháp ứng dụng công nghệ thông tin để điều chỉnh kịp thời. Kinh nghiệm cho thấy, việc đánh giá liên tục và dựa trên phản hồi từ cả giáo viên, phụ huynh và trẻ giúp nhà trường cải thiện được phương pháp và cách thức tổ chức giảng dạy phù hợp với từng lớp học.

3. Đề xuất - kiến nghị:

*** Đối với nhà trường**

Nhà trường trang bị các thiết bị công nghệ đồng bộ giữa máy tính, máy chiếu cho các khối lớp, mua các phần mềm trò chơi học tập và hướng dẫn chi tiết cho giáo viên sử dụng.

Nhà trường bổ sung thêm mạng internet, tạo điều kiện cho giáo viên học hỏi. Cần tổ chức nhiều tiết dạy mẫu có ứng dụng công nghệ thông tin và các phần mềm trò chơi học tập để giáo viên học tập và trao đổi.

***Đối với phòng giáo dục và đào tạo**

Tổ chức tập huấn và mời chuyên gia hướng dẫn giáo viên sử dụng các phần mềm hỗ trợ để giáo viên học hỏi kinh nghiệm về chuyên môn cũng như kinh nghiệm về ứng dụng CNTT.

Hãy cùng chúng tôi chuẩn bị hành trang cho thế hệ mầm non với những kỹ năng cần thiết để thích nghi và phát triển trong tương lai số hóa, nhưng vẫn giữ trọn những giá trị nhân văn và sự quan tâm chân thành.

Trên đây là bài thuyết trình “Ứng dụng công nghệ thông tin nhằm nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ 5-6 tuổi thông qua tổ chức một số hoạt động trong ngày” của tôi. Rất mong nhận được sự nhận xét, góp ý của Ban giám khảo để bài thuyết trình của tôi được hoàn thiện hơn.

Xin trân trọng cảm ơn!

Trường Thọ, ngày 06 tháng 11 năm 2024

NGƯỜI DUYỆT

TÁC GIẢ

Nguyễn Thị Lan Hương

Phạm Thị Hải Yến

IV. Phụ lục

BẢNG 1 KHẢO SÁT ĐẦU NĂM

TT	Tiêu chí quan sát đánh giá	Thời gian áp dụng: tháng 9/2024			
		Số trẻ đạt	%	Trẻ chưa đạt	%
1	Trẻ tích cực tự giác trong giờ học	14/33	42%	19	58%
2	Tính tò mò, thích khám phá, ham học hỏi của trẻ	14/33	42%	19	58%
3	Kỹ năng thao tác sử dụng máy tính	10/33	30%	23	70%
4	Khả năng phối hợp nhóm và chia sẻ	15/33	45%	18	55%

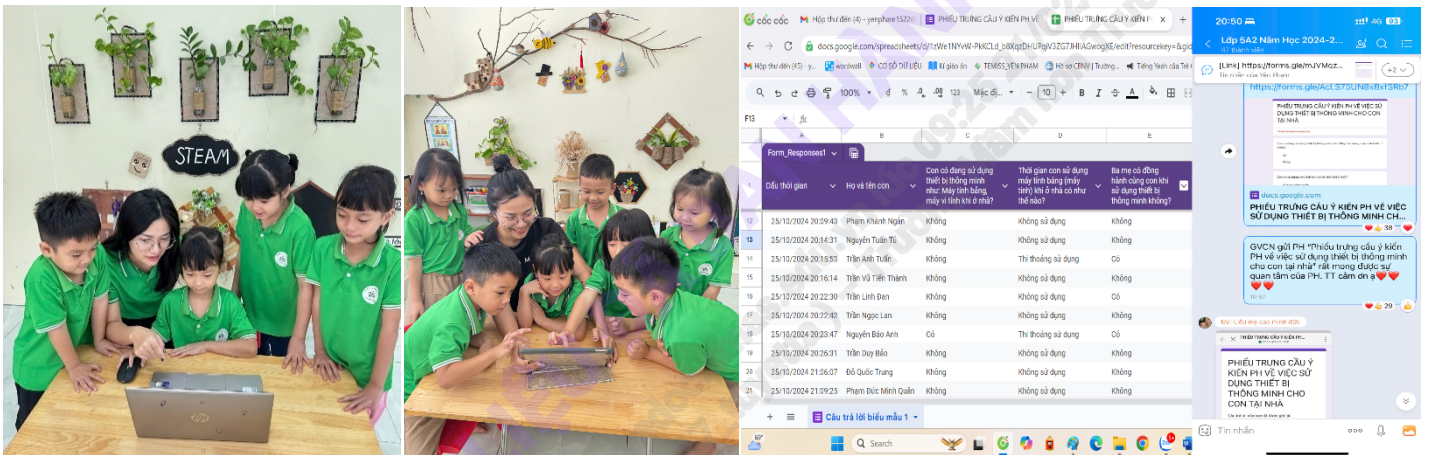
BẢNG 2 KHẢO SÁT SAU KHI ÁP DỤNG BIỆN PHÁP

TT	Tiêu chí quan sát đánh giá	Thời gian áp dụng: tháng 11/2024				Đối chiếu KQ sau khi áp dụng
		Số trẻ đạt	%	Trẻ chưa đạt	%	
1	Trẻ tích cực tự giác trong giờ học	33/33	100%	0	0%	Tăng 58%
2	Tính tò mò, thích khám phá, ham học hỏi của trẻ	33/33	100%	0	0%	Tăng 58%
3	Kỹ năng thao tác sử dụng máy tính	20/33	60%	13	40%	Tăng 30%
4	Khả năng phối hợp nhóm và chia sẻ	30/33	90%	3	10%	Tăng 45%

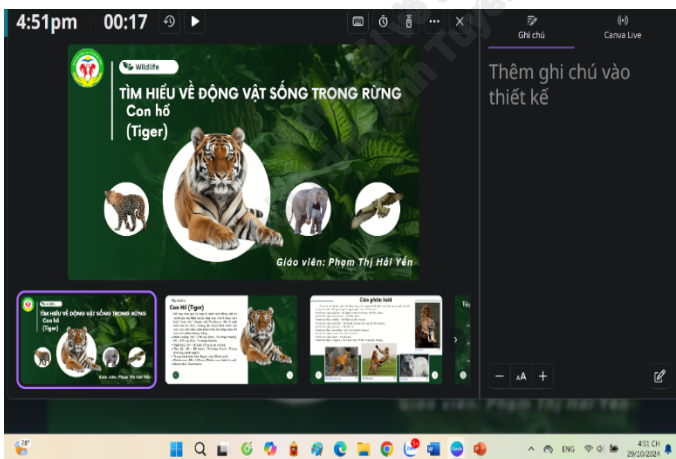
MỘT SỐ HÌNH ẢNH KHI ÁP DỤNG BIỆN PHÁP



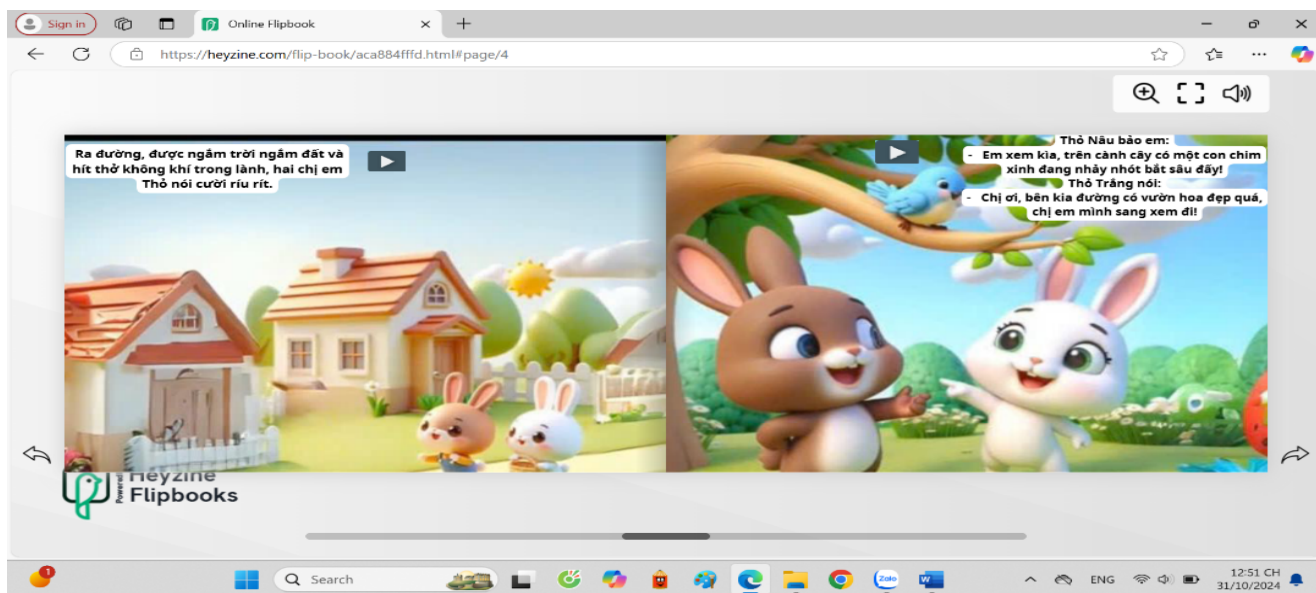
(Hình ảnh: Học tập và bồi dưỡng thông tin ...)



(Hình ảnh: Cô hướng dẫn trẻ sử dụng máy vi tính, Ipat, phiếu trưng cầu phụ huynh)



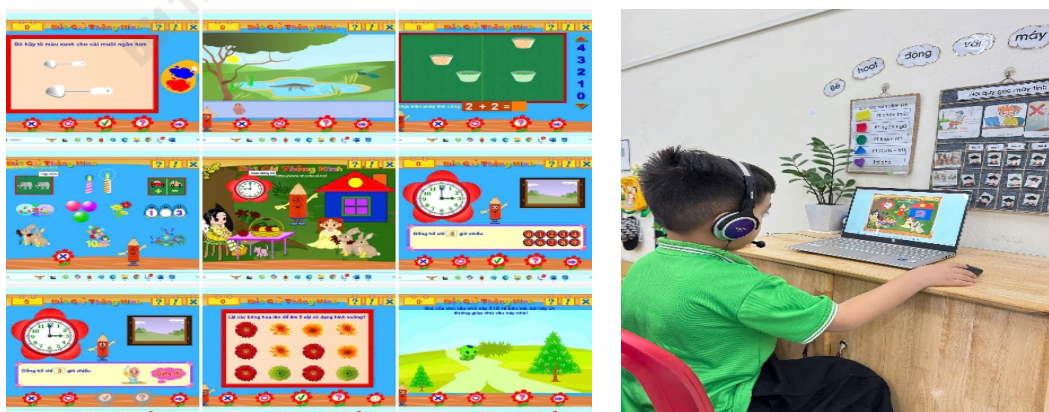
(Hình ảnh bài giảng điện tử về tìm hiểu một số con vật sống trong rừng, hình ảnh trẻ nên kích chuột chơi trò chơi)



(Hình ảnh giáo án đt chuyện, sách Ebook)



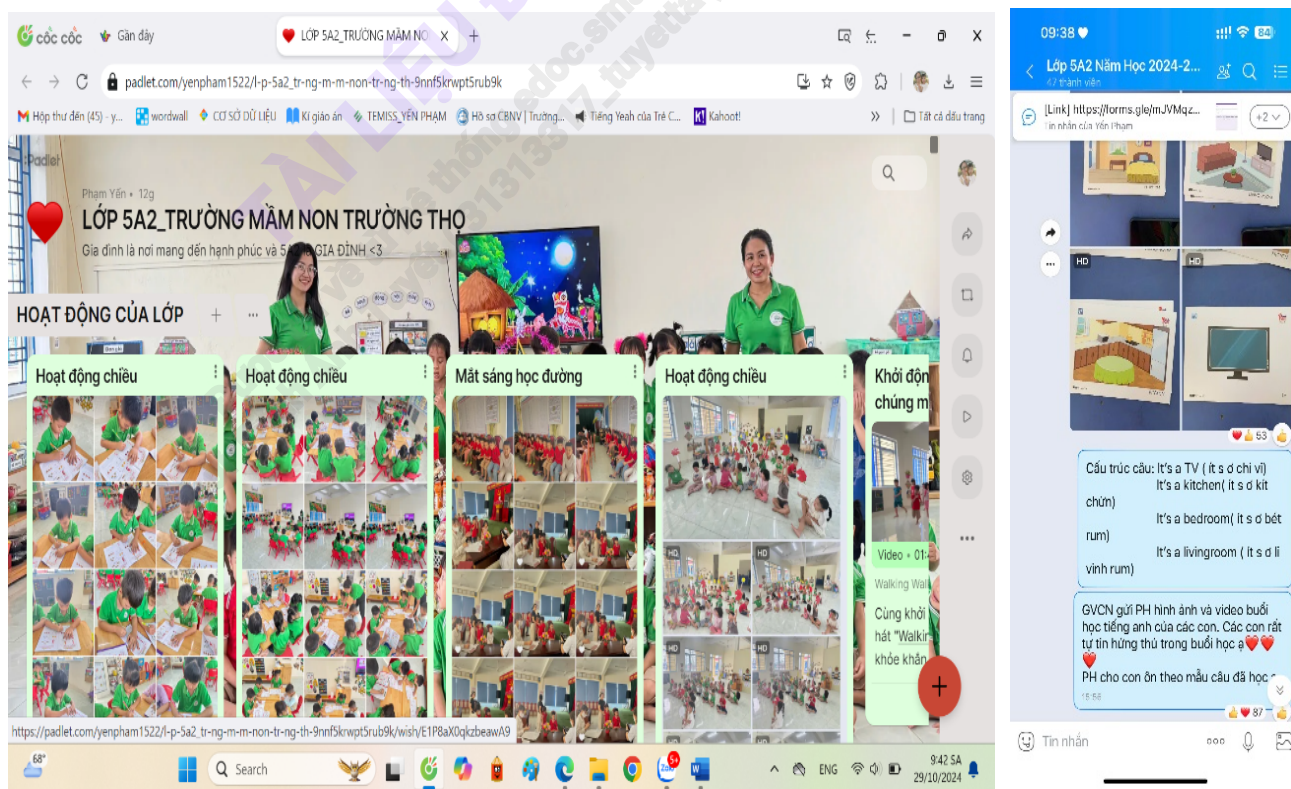
(Hình ảnh trò chơi: Bánh xe chữ cái và Ô chữ bí mật)



(Hình ảnh các trò chơi từ phần mềm Bút chì thông minh)



(Hình ảnh: Trẻ chơi trò chơi Kahoot!, Quizi, Wordwall ...)



(Hình ảnh: trang Padlet của lớp, Zalo nhóm lớp...)