

Biện pháp bồi dưỡng kĩ năng ứng dụng công nghệ thông tin của giáo viên mầm non trong thiết kế và triển khai hoạt động giáo dục cho trẻ mẫu giáo

Trần Thị Tâm Minh

Email: tamminhtran.gdmn@gmail.com
Trường Đại học Sài Gòn
Số 273 An Dương Vương, Phường 3,
Quận 5, Thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam

TÓM TẮT: *Ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế và triển khai hoạt động giáo dục cho trẻ mẫu giáo có những lợi ích nhất định đối với công tác chuyên môn của giáo viên mầm non, nhằm hỗ trợ cho việc tổ chức các hoạt động giáo dục trẻ mẫu giáo. Tuy nhiên, kĩ năng này của giáo viên mầm non vẫn còn một số hạn chế nhất định. Bên cạnh đó, các chương trình bồi dưỡng về ứng dụng công nghệ thông tin còn tập trung vào mục đích quản lí lớp học, lập kế hoạch giáo dục... chưa chuyên sâu vào ứng dụng công nghệ thông tin để thiết kế và triển khai các hoạt động giáo dục cho trẻ. Do đó, giáo viên mầm non vẫn có nhu cầu được bồi dưỡng thêm về nội dung này. Bài viết trình bày các biện pháp bồi dưỡng kĩ năng này cho giáo viên mầm non nhằm đảm bảo khắc phục hạn chế trong thực tiễn cũng như tạo điều kiện để giáo viên có thể tự học ở mọi lúc, mọi nơi.*

TỪ KHÓA: Bồi dưỡng, kĩ năng, ứng dụng công nghệ thông tin, hoạt động giáo dục, giáo viên mầm non.

→ Nhận bài 23/9/2021 → Nhận bài đã chỉnh sửa 18/10/2021 → Duyệt đăng 15/01/2022.

DOI: <https://doi.org/10.15625/2615-8957/12210109>

1. Đặt vấn đề

Ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) để thiết kế và triển khai các hoạt động giáo dục (GD) cho trẻ MN mang lại lợi ích đối với giáo viên (GV) trong việc tổ chức các HĐ GD cho trẻ mẫu giáo như: sinh động, hấp dẫn, phù hợp đặc điểm tư duy của trẻ, giúp trẻ mở rộng cơ hội trải nghiệm thế giới xung quanh vì được tiếp cận với nhiều đối tượng mà cách thức tương tác truyền thống không thực hiện được do thiếu an toàn, tốn kém, mất thời gian... Bên cạnh đó, nếu thiết kế đúng cách, biểu tượng cung cấp cho trẻ cũng đầy đủ, chính xác, giúp trẻ nhận diện được những nét đặc trưng của đối tượng, rèn luyện khả năng quan sát, tư duy... Tuy nhiên, dù đã đạt trình độ tin học cơ bản theo yêu cầu của chuẩn nghề nghiệp dành cho giáo viên MN (GVMN) nhưng kĩ năng (KN) thiết kế và triển khai hoạt động GD (HĐGD) của GVMN vẫn còn một số hạn chế nhất định như: lạm dụng hiệu ứng, sử dụng hiệu ứng nhằm mục đích trang trí mà không có mục đích sư phạm cụ thể, chưa khai thác hiệu quả tính đa giác quan của CNTT (nghe - nhìn), hoạt động chưa sinh động và chưa đảm bảo cơ hội vận động - tương tác của trẻ... Ngoài ra, các chương trình bồi dưỡng về ứng dụng CNTT trong GD MN hiện nay chủ yếu tập trung hướng dẫn sử dụng các phần mềm trong quản lí (thực đơn, sĩ số trẻ, thu học phí...) và lập kế hoạch GD hoặc hướng dẫn sử dụng phần mềm đơn thuần, chưa tập trung nhiều vào KN thiết kế và triển khai HĐGD nên GV vẫn có nhu cầu được bồi dưỡng

thêm. Vì vậy, tiếp tục bồi dưỡng KN này cho GVMN là cần thiết, góp phần nâng cao hiệu quả GD trẻ mẫu giáo, tránh những hậu quả do thiết kế hay tiến hành không đúng phương pháp sư phạm trong các hoạt động có ứng dụng CNTT.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Một số vấn đề trong kĩ năng thiết kế và triển khai hoạt động giáo dục có ứng dụng công nghệ thông tin của giáo viên mầm non

KN thiết kế HĐGD có ứng dụng CNTT có thể hiểu là năng lực vận dụng hiệu quả các thiết bị điện tử hoặc các sản phẩm ứng dụng của máy tính vào việc tạo ra các sản phẩm phục vụ hoạt động GD trẻ như trò chơi học tập, bài trình chiếu đa phương tiện cho hoạt động làm quen môi trường xung quanh hoặc GD KN sống, truyện kể ... KN triển khai HĐGD có ứng dụng CNTT là năng lực tổ chức hoạt động GD cho trẻ với phương tiện CNTT và các sản phẩm được thiết kế bằng các phần mềm, ứng dụng máy tính. Thông qua việc khảo sát 727 GVMN của 24 quận/huyện tại Thành phố Hồ Chí Minh cho thấy, hầu hết GVMN đã ứng dụng CNTT để thiết kế và triển khai trong các hoạt động GD nhưng vẫn còn tồn tại một số vấn đề nhất định. Thông qua việc phân tích các sản phẩm có ứng dụng CNTT của GVMN đã cho thấy các hạn chế phổ biến như sau:

- GV có xu hướng thường xuyên sử dụng những sản phẩm và phần mềm trò chơi lập trình có sẵn hơn các sản

phẩm tự thiết kế, những sản phẩm này đôi khi không thực sự phù hợp với đặc điểm của trẻ trong lớp hay mục đích GD được đề ra trong kế hoạch và dùng nhiều sẽ gây nhàm chán. Đồng thời, đa số các trò chơi được lập trình sẵn phục vụ cho hoạt động độc lập, tức mỗi trẻ một máy nên không thực sự phù hợp để triển khai trong các giờ học trên lớp của trẻ vì hạn chế cơ hội tương tác và vận động thể chất.

- GV lựa chọn nội dung - chủ đề chưa phù hợp với mục đích GD trẻ, thiếu tính mới lạ, sáng tạo nên chưa thực sự phát huy thế mạnh của CNTT. GV còn lựa chọn các hoạt động chưa phù hợp như: đếm số, nhận biết rau củ quả hoặc đồ vật gần gũi...

- Ít chú trọng việc lựa chọn phim ảnh phù hợp để GD cho trẻ. Sự phù hợp này có thể kể đến về nội dung (phản ánh được đặc trưng của đối tượng), chất lượng âm thanh, độ sắc nét của hình ảnh, thời lượng của đoạn phim.

- Các thiết kế chưa khai thác tối đa hoạt động kết hợp nghe - nhìn - vận động, tương tác nhóm và tích hợp rèn luyện các mặt phát triển khác; chưa đảm bảo cơ hội hoạt động cho mọi trẻ trong lớp vì lạm dụng hình thức chiếu và đàm thoại trò chuyện, với trò chơi thì ít lượt chơi.

- Đa số các hoạt động mà GV thiết kế đều khai thác yếu tố hình ảnh là chủ yếu, rất ít sản phẩm khai thác yếu tố âm thanh nhằm mục đích rèn giác quan cho trẻ.

- GV còn chưa chú tâm nhiều tới yếu tố thẩm mỹ nên tình trạng hình có độ phân giải thấp nên mờ hoặc nổ khá phổ biến, hình ảnh không loại bỏ nền gây rối mắt hoặc cắt nền nham nhở, không đồng bộ về loại hình hoặc kích thước nên nhìn không hài hòa.

- GVMN có thể khắc phục các sự cố đơn giản trong quá trình thiết kế và triển khai hoạt động GD có ứng dụng CNTT như điều khiển thiết bị, lỏng cáp, lệch màn hình, lỗi kết nối... Tuy nhiên, khi gặp sự cố mất điện trong quá trình triển khai hoạt động GD có ứng dụng CNTT thì GV còn hơi lúng túng trong việc chuyển đổi sang phương án dự phòng.

- Trong quá trình triển khai hoạt động GD có ứng dụng CNTT, nhiều GVMN nhưng chưa lựa chọn được phương án tổ chức tối ưu. Cụ thể, GV thường nêu ra câu hỏi, trẻ trả lời và GV bấm chọn kết quả trên màn hình hoặc đặt câu hỏi, trẻ lần lượt lên bấm câu trả lời. Điều này không đảm bảo cơ hội chơi cho cả lớp, hạn chế cơ hội vận động cũng như làm việc nhóm của trẻ.

- Một số GV có quan tâm đến việc tương tác của trẻ nhưng phải chuẩn bị thêm nhiều phương tiện kết hợp, điều này góp phần tăng gánh nặng chuẩn bị giờ học cũng như áp lực vận hành thiết bị.

Nguyên nhân chính của các vấn đề trên bao gồm: do chưa nắm rõ các nguyên tắc ứng dụng CNTT, thiếu ý tưởng thiết kế, khả năng liên kết ý tưởng với kỹ thuật

thiết kế bằng phần mềm máy tính chưa cao. Tiếp đến là do áp lực công việc thiếu thông tin - kiến thức liên quan, KN sử dụng phần mềm hạn chế và thiếu cơ sở dữ liệu điện tử (để tham khảo và sử dụng). Các chương trình đào tạo chưa kịp thời cập nhật nội dung này hoặc có bổ sung nhưng chưa chuyên sâu. Các chương trình bồi dưỡng chưa nhiều, hoặc chưa tập trung vào nội dung thiết kế và triển khai HĐGD có ứng dụng CNTT, chỉ chủ yếu xoay quanh việc ứng dụng CNTT trong công tác quản lý trường lớp (xây dựng khẩu phần, thu học phí, lập kế hoạch GD hoặc hướng dẫn sử dụng phần mềm đơn thuần không tạo kết nối với các HĐGD trẻ mẫu giáo.

2.2. Biện pháp bồi dưỡng kĩ năng ứng dụng công nghệ thông tin của giáo viên mầm non trong thiết kế và triển khai hoạt động giáo dục cho trẻ mẫu giáo

Xuất phát từ thực trạng trên cho thấy, việc bồi dưỡng KN này cần tập trung vào giải quyết những vấn đề sau: cung cấp thông tin nền tảng trong thiết kế và triển khai HĐGD cho trẻ mẫu giáo, cải thiện KN thiết kế hoạt động bằng phần mềm máy tính, mở rộng ý tưởng thiết kế cũng như triển khai giờ học có ứng dụng CNTT. Với nhiệm vụ “cung cấp thông tin nền tảng trong thiết kế và triển khai HĐGD cho trẻ mẫu giáo”, GV cần xây dựng và cung cấp cơ sở lý luận liên quan đến thiết kế và triển khai HĐGD cho trẻ mẫu giáo để “cải thiện KN thiết kế hoạt động bằng phần mềm máy tính” thì nội dung bồi dưỡng cần hướng dẫn tập trung luyện tập một số kĩ thuật thiết kế phù hợp với đặc trưng trong GD MN và nâng cao dần các kĩ thuật này theo hướng kết hợp thêm kĩ thuật mới, không đi theo hướng cung cấp quá nhiều kĩ thuật mà không có sự kết nối. Cuối cùng, để “mở rộng ý tưởng thiết kế cũng như triển khai giờ học có ứng dụng CNTT” thì việc nâng cao dần các kĩ thuật thiết kế sẽ kèm theo việc mở rộng các ý tưởng thiết kế tương tự với ý tưởng gốc ban đầu (của kĩ thuật gốc ban đầu), phương pháp bồi dưỡng tạo cơ hội trải nghiệm các ý tưởng thiết kế và sử dụng nhiều sản phẩm minh họa dưới nhiều hình thức, xây dựng và phổ biến cơ sở dữ liệu tham khảo. Các biện pháp cụ thể như sau:

2.2.1. Xây dựng và phổ biến cơ sở lý luận liên quan đến thiết kế và triển khai hoạt động giáo dục cho trẻ mẫu giáo

- Cơ sở lý luận bao gồm: Các nội dung liên quan đến hình thức, nguyên tắc ứng dụng CNTT trong thiết kế và triển khai HĐGD cho trẻ mẫu giáo, các tiêu chí đánh giá sản phẩm có ứng dụng CNTT như trò chơi học tập - bài trình chiếu đa phương tiện - phim ảnh..., hướng dẫn thực hiện kĩ thuật phù hợp thiết kế các hoạt động đặc thù của trẻ mẫu giáo, bài tập đi kèm phù hợp với nhiệm vụ mở rộng ý tưởng như đã nêu ở trên. Đồng thời, hướng dẫn cách thức triển khai các HĐGD có ứng

dụng CNTT đảm bảo thể hiện được mục đích của thiết kế cũng như cơ hội vận động, tương tác và phát triển toàn diện của trẻ. *Nội dung này GVMN có thể tự học và rèn luyện trong quá trình tìm tư liệu làm bài tập của các phần sau.*

- Hình thức tài liệu theo dạng module để GV và trường MN linh hoạt lựa chọn theo nhu cầu của mình. Đề xuất xây dựng các module như sau: Module 1: Cung cấp cơ sở lí luận chung, hướng dẫn ứng dụng phần mềm Powerpoint để thiết kế hình động, minh họa thơ truyện; hoạt động nhận diện hình dạng. Module 2: Hướng dẫn ứng dụng phần mềm Powerpoint thiết kế HĐGD theo mục tiêu GD hoặc theo chủ đề GD. Module 3: Hướng dẫn ứng dụng phần mềm Powerpoint thiết kế bài trình chiếu đa phương tiện chuyên sâu theo từng lĩnh vực phát triển. Module 4: Hướng dẫn ứng dụng phần mềm Activ Inspire dùng cho bảng tương tác để thiết kế trò chơi và bài trình chiếu đa phương tiện chuyên sâu theo lĩnh vực phát triển. Module 5: Hướng dẫn ứng dụng một số phần mềm khác hoặc các trang web lập trình - trò chơi để thiết kế trò chơi và bài trình chiếu đa phương tiện cho trẻ MN (Scratch, lightbox, Geogra, Educandy, Quizizz, Biteable.com...). Lựa chọn phần mềm nào tùy vào giai đoạn cũng như nhu cầu thực tiễn của đối tượng được bồi dưỡng nhưng với những học viên có KN ứng dụng CNTT trong tổ chức HĐGD dưới mức 3 nên chọn nội dung về Powerpoint trước, tuy phần mềm này không phải phần mềm mới mang tính thời đại hay đột phá nhưng có nhiều tính năng phù hợp để thiết kế hoạt động cho trẻ MN, phần mềm phổ biến, dễ cài đặt và sử dụng hơn các phần mềm khác, thiết kế bằng phần mềm này đều có thể sử dụng trên bảng tương tác.

- Cách thiết kế một số HĐGD cho trẻ bằng phần mềm máy tính như: nhận biết phân biệt, phân nhóm phân loại, khái quát hóa, quan sát hiện tượng, thí nghiệm, hiểu nghĩa của từ, mở rộng vốn từ, nghe đọc thơ, nghe kể truyện có minh họa bằng hình ảnh - phim, nghe và vận động theo phim ca nhạc, rèn quan sát, rèn ghi nhớ, rèn phát âm, các trò chơi GD cảm xúc... Ngoài ra, còn có nội dung hướng dẫn thiết kế các HĐGD theo chủ đề hoặc theo lĩnh vực phát triển (Tập trung vào hướng dẫn các kĩ thuật đơn giản, dễ làm; phù hợp để thiết kế HĐGD cho trẻ mẫu giáo, không yêu cầu người học phải thành thạo tất cả kĩ thuật của phần mềm. Lựa chọn kĩ thuật thiết kế nào tùy vào mức độ cũng như nhu cầu của học viên, tuy nhiên, ưu tiên vẫn là căn cứ theo khả năng, vì nếu chọn kĩ thuật khó sẽ khiến các học viên có KN ở mức thấp mất tự tin, căng thẳng, học tập kém hiệu quả).

- Thiết kế các trò chơi và bài trình chiếu đa phương tiện theo từng loại hoạt động trong GDMN như: làm quen môi trường xung quanh, phát triển ngôn ngữ, làm quen tác phẩm văn học, làm quen biểu tượng Toán, GD

âm nhạc... bằng cách bố trí, phối hợp các HĐGD đã thiết kế riêng rẽ ở trên một các logic, hài hòa, phù hợp với mục tiêu của bài dạy. Ngoài ra, việc hướng dẫn thiết kế trò chơi và bài trình chiếu đa phương tiện theo từng loại hoạt động cũng giúp GVMN dễ nắm bắt các đặc điểm, yêu cầu chung khi thiết kế, sản phẩm làm ra vừa phong phú, đa dạng về ý tưởng cũng như hình thức vừa đảm bảo các yêu cầu sư phạm, phù hợp với trẻ. Các bài này có thể đi theo hướng kết hợp dần các kĩ thuật thiết kế đã học theo kiểu cuốn chiếu để khắc sâu hơn về mặt ý tưởng.

KN triển khai HĐGD có ứng dụng CNTT: cách thức triển khai các trò chơi - bài trình chiếu đa phương tiện có ứng dụng CNTT và cách xử lí tình huống thường xảy ra. Nội dung này vừa giúp GV tự tin khi triển khai hoạt động, vừa giúp GV hình dung rõ hơn tính khả thi và sinh động trong các thiết kế của mình. Vì có bài thiết kế tốt nhưng khi tổ chức trẻ lại thiếu sinh động do hình thức tương tác hay cách điều động chưa phù hợp, thụ động và lệ thuộc vào thiết bị.

- Hình thức phổ biến tài liệu: trực tiếp hoặc trực tuyến theo chương trình bồi dưỡng thường xuyên dành cho GVMN hằng năm.

2.2.2. Cải tiến nội dung bồi dưỡng theo hướng tập trung rèn luyện một số kĩ thuật thiết kế phù hợp với đặc trưng trong giáo dục mầm non

- Mỗi phần mềm chỉ chọn một vài kĩ thuật phù hợp để thiết kế hoạt động cho trẻ mẫu giáo (sử dụng hình ảnh, âm thanh, có tương tác, ít sử dụng chữ viết) vì đa số các phần mềm thiết kế bài trình chiếu cho người đã biết đọc và tư duy trừu tượng nên cần phải chọn lọc kĩ thuật phù hợp nhất. Ví dụ, với phần mềm Powerpoint có kĩ thuật trigger kết hợp với hiệu ứng xuất hiện - biến mất - di chuyển; phần mềm Activ Inspire có hiệu ứng thùng chứa, tầng trên cùng và kính lúp phù hợp thiết kế các dạng hoạt động phân nhóm phân loại, rèn quan sát, rèn ghi nhớ, củng cố và mở rộng biểu tượng...

- Khởi đầu mỗi bài, GV sẽ làm quen với một kĩ thuật, thao tác thực hiện kĩ thuật đó để thiết kế một ý tưởng hoạt động cụ thể. Sau khi GV thực hiện được sẽ tiếp tục lặp lại kĩ thuật này để thiết kế hoạt động phát triển nhận thức, GD âm nhạc, phát triển ngôn ngữ... theo chủ đề, lứa tuổi cụ thể.

- Tiếp theo, GV sẽ tiếp tục áp dụng kĩ thuật này vào thiết kế một sản phẩm hoàn chỉnh về cấu trúc, hình thức, logic trong nội dung (trò chơi hoặc chuỗi trò chơi học tập, bài trình chiếu đa phương tiện cho giờ quan sát, giờ nghe kể chuyện, giờ luyện phát âm hoặc rèn luyện giác quan...).

- Sau đó, GV sẽ tiến hành triển khai sản phẩm đã thiết kế để mọi người quan sát và đóng góp ý kiến, rút kinh nghiệm về cách thức cho trẻ hoạt động, làm sao để tạo

ơ hội cho trẻ vận động hoặc tương tác tốt nhất với hoạt động đã thiết kế. Điều này vừa giúp GVMN cải thiện KN triển khai giờ hoạt động có ứng dụng CNTT, đồng thời góp phần định hướng tốt hơn khi thiết kế hoạt động, vì gắn kết cách thức trẻ tương tác với ý tưởng xây dựng hoạt động.

Việc dùng thao tác đã học (thao tác cũ) để thiết kế một nội dung hoặc chủ đề tương tự nhiều lần không khiến GV rập khuôn mà giúp họ thao tác tốt hơn, liên kết thao tác với loại hoạt động phù hợp, đồng thời có thêm nhiều ý tưởng liên quan. Ví dụ: Khi học viên đang thiết kế hoạt động “Hoa nào quả đó” để củng cố biểu tượng cho trẻ về thực vật có thể sẽ nghĩ tới hoạt động tương tự để sử dụng trong các chủ đề khác như “Áo nào quần đó”, “Giày nào vớ đó”, “Nồi nào vung đó”, “Nguyên vật liệu nào sản phẩm đó”.... Cứ như vậy, ý tưởng của GV mỗi ngày sẽ phong phú, tăng hứng thú vì tự nghĩ ra nhiều điều mới. Điều này rất quan trọng, nó gián tiếp nuôi dưỡng sự quan tâm và động cơ ứng dụng CNTT của GV, đồng thời giúp họ định hướng được những hoạt động cần ứng dụng CNTT để tránh tình trạng lạm dụng hoặc dùng không đúng cách làm lãng phí thiết bị. Hơn nữa, việc sử dụng một kiểu kỹ thuật thiết kế cho nhiều ý tưởng tương tự cũng giúp thao tác của GV nhuần nhuyễn, thành thục hơn.

2.2.3. Xây dựng và phổ biến cơ sở dữ liệu tham khảo

- *Tính hệ thống*: Sản phẩm tham khảo được sắp xếp từ hoạt động có kỹ thuật thiết kế đơn giản đến hoạt động có kỹ thuật thiết kế phức tạp, khó. Cấu trúc của sản phẩm cũng được sắp xếp từ dễ đến khó.

- *Tính phong phú, đa dạng*: Sản phẩm tham khảo thuộc nhiều lĩnh vực phát triển (nhận thức, thể chất, thẩm mỹ, tình cảm, KN xã hội, ngôn ngữ) và nhiều dạng hoạt động cho trẻ MN (tạo hình, âm nhạc, biểu tượng toán, ngôn ngữ, thể chất, môi trường xung quanh, KN sống...). Ngoài ra, sản phẩm tham khảo cũng được sắp xếp theo nhiều chủ đề khác nhau, phù hợp với trẻ và phù hợp với việc ứng dụng CNTT.

- *Tạo cơ hội tự học*: Ngoài các sản phẩm tham khảo hoàn chỉnh, cần có những sản phẩm tham khảo gặp những lỗi thường gặp về kỹ thuật thiết kế hoặc ý tưởng hoạt động. Ngay sau các lỗi này sẽ có nội dung phân tích lỗi, hướng điều chỉnh. Sau phần hướng dẫn sửa bài sẽ là sản phẩm đã được chỉnh sửa lại theo gợi ý để GV hiểu rõ hơn vấn đề, Hình thức này sẽ tạo điều kiện cho việc tự bồi dưỡng, nhất là với những người không có điều kiện đi tham gia bồi dưỡng trực tiếp.

Việc tạo dựng cơ sở dữ liệu tham khảo cần có sự tham gia của giới chuyên môn để đảm bảo chất lượng sản phẩm. Việc phổ biến cơ sở dữ liệu tham khảo có thể thông qua hệ thống bồi dưỡng thường xuyên dành cho GVMN hoặc phát hành dưới dạng sản phẩm đi kèm tài

liệu module.

2.2.4. Chú trọng thực hành, trải nghiệm trên máy tính

Trong hoạt động bồi dưỡng GV nói chung, ngoài tổ chức nghe giảng và thuyết trình cần phát triển các phương pháp như: nói chuyện với chuyên gia, thảo luận chuyên đề, thảo luận nhóm, thuyết trình sử dụng công nghệ hoặc phần mềm chuyên dụng minh họa, bài tập tình huống, giải quyết vấn đề, đóng vai, phương pháp mô phỏng, phương pháp thực tế [1], [2].

Riêng với việc bồi dưỡng KN thiết kế và triển khai HĐGD có ứng dụng CNTT của GVMN, cần tổ chức theo hướng tiếp cận tích hợp “Nội dung dạy học - phương pháp sư phạm - công nghệ”: bao gồm việc người hướng dẫn sử dụng CNTT trong bài giảng của mình và khai thác song song cùng lúc hai khía cạnh: kỹ thuật và sư phạm; nghĩa là khi hướng dẫn về kỹ thuật hay tính năng của công nghệ, người hướng dẫn cần liên hệ đến việc vận dụng trong những hoạt động cụ thể, thay vì chỉ tập trung khai thác sâu vào công nghệ như một tiết học về tin học đơn thuần. Tương tự như vậy, việc người hướng dẫn sử dụng CNTT để giảng dạy sẽ đem lại cho người học những trải nghiệm thực tế, tự ghi nhận và rút kinh nghiệm về kỹ thuật lẫn phương pháp mà người hướng dẫn thể hiện, vì đó là minh họa sống động nhất và thuyết phục nhất. Nếu người hướng dẫn sử dụng CNTT trong quá trình giảng dạy một cách hiệu quả, gây hứng thú, người học sẽ nhận thức đúng đắn vai trò của CNTT, không còn e dè, lo âu hay thiếu tự tin về máy tính nữa. Nhờ đó, học viên ít lúng túng đồng thời tự tin hơn khi triển khai trong thực tế [3].

Ngoài ra, cần tạo cơ hội “Trải nghiệm - thực hành - trao đổi” cho người học thông qua việc cho người học hoạt động theo nhóm để thực hiện một sản phẩm (bài trình chiếu đa phương tiện, trò chơi học tập trên máy tính, truyện kể có minh họa bằng âm thanh hình ảnh...), mỗi nhóm làm một đề tài hoặc cả lớp cùng làm một bộ sản phẩm, trong đó mỗi nhóm sẽ phụ trách một khâu theo thế mạnh của mình. Để tăng thêm hiệu quả và kinh nghiệm, các hình thức trên sẽ được phối hợp với việc tham dự các hội thảo (trực tiếp hoặc trực tuyến) về các vấn đề liên quan đến ứng dụng CNTT trong tổ chức HĐGD [4], [5], triển khai thử sản phẩm trên lớp bồi dưỡng...

Các nội dung bồi dưỡng về “Cải thiện KN thiết kế hoạt động bằng phần mềm máy tính, mở rộng ý tưởng thiết kế” có thể được triển khai theo hình thức tập trung, bán tập trung (truyền thống hoặc B-learning (Blended Learning hay Hybric Learning): hình thức học tập theo mô hình kết hợp giữa học trực tiếp với học trực tuyến, phát huy được thế mạnh của E-learning và dạy học truyền thống) nếu đảm bảo được các yêu cầu về hệ thống - thiết bị - đường truyền), từ xa. Tùy loại hình

học viên lựa chọn, phương tiện hỗ trợ sẽ được trang bị tương ứng (tài liệu, nguồn tài nguyên tham khảo, trình duyệt tương tác).

Đối với nội dung bồi dưỡng KN “Triển khai giờ học có ứng dụng CNTT”, học viên có thể tiến hành tại đơn vị hoặc theo nhóm chuyên môn, nhóm đồng nghiệp (nhóm GV thường tương tác, GV đạt mức độ KN cao để việc chia sẻ chuyên môn đạt hiệu quả nếu không có sự hỗ trợ của chuyên gia) theo hình thức “Nghiên cứu bài học” trong sinh hoạt chuyên môn.

3. Kết luận

Các biện pháp bồi dưỡng KN thiết kế và triển khai HĐGD có ứng dụng CNTT của GVMN vừa nêu đảm bảo khắc phục những hạn chế đã nêu ở trên thông qua việc cung cấp thông tin cần thiết cho GV, tạo nhiều cơ hội luyện tập để KN thuần thục hơn, mở rộng ý tưởng thiết kế mới cũng như triển khai giờ hoạt động có ứng dụng CNTT thông qua trải nghiệm, tham khảo sản phẩm, học hỏi lẫn nhau. Bên cạnh đó, các biện pháp này không tạo nhiều áp lực như việc bồi dưỡng cho GVMN cách sử dụng trọn vẹn các chức năng của một

phần mềm hay ứng dụng nào đó. Ngoài ra, những biện pháp này cũng tạo cơ hội cho GV, các trường MN linh hoạt lựa chọn nội dung bồi dưỡng đáp ứng nhu cầu thực tiễn vì mỗi đơn vị có thể có những nhu cầu riêng gắn liền với thực tiễn của địa phương. Không những vậy, các biện pháp trên cũng tạo thuận lợi hơn cho việc tự bồi dưỡng tại nhà của GV vì đảm bảo cung cấp đầy đủ thông tin hướng dẫn, phương tiện hỗ trợ. Tuy nhiên, để các biện pháp đề xuất đạt hiệu quả, cần có sự tham gia của các chuyên gia về GD MN và CNTT trong khâu xây dựng học liệu, cơ sở dữ liệu tham khảo và hướng dẫn chuyên môn, giải đáp thắc mắc hoặc đánh giá kết quả bồi dưỡng. Với những nơi có điều kiện tổ chức bồi dưỡng theo hình thức B-learning, cần đảm bảo các điều kiện về hệ thống cơ sở dữ liệu của máy chủ; thiết bị, đường truyền của đơn vị tổ chức cũng như của người học. Sau khi hoàn tất chương trình bồi dưỡng, GV nên tiếp tục việc thực hành thiết kế và triển khai HĐGD có ứng dụng CNTT theo hình thức “nghiên cứu bài học” trong sinh hoạt chuyên môn ở phạm vi tổ bộ môn hoặc các nhóm đồng nghiệp có nhiều trình độ để đảm bảo duy trì và phát triển kết quả đã đạt được.

Tài liệu tham khảo

- [1] Hồ Lam Hồng, (2004), *Nghiên cứu phương thức bồi dưỡng và hình thức đánh giá kết quả bồi dưỡng thường xuyên cho giáo viên mầm non đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục mầm non*, Đề tài cấp bộ mã số B2002-49-36.
- [2] Hoàng Đức Minh - Nguyễn Thị Mỹ Trinh, (2018), *Tài liệu bồi dưỡng theo tiêu chuẩn chức danh nghề nghiệp giáo viên mầm non hạng II*, NXB Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
- [3] Anjali Khirwadkar, (2007), *Integration of Ict in Education: Pedagogical Issues*, AU Journal, 1 (1), pp. 87-104.
- [4] Chia Fen Lin, (2011), *Application of Ebook Teaching Plans to Improve the Preschool Teacher's Capacity of Education Sciences and Technology*, Storage Management Solutions, No 5, pp.14-26.
- [5] Karl F. Wheatley, (2003), *Increasing Computer Use in Early Childhood Teacher Education: The Case of A "Computer Mullder"*, Contemporary Issue in Technology and Teacher Education (Online Serial), 2 (4).

SOME MEASURES TO IMPROVE PRESCHOOL TEACHERS' INFORMATION TECHNOLOGY APPLICATION SKILLS IN DESIGNING AND IMPLEMENTING EDUCATIONAL ACTIVITIES FOR PRESCHOOL CHILDREN

Tran Thi Tam Minh

Email: tamminhtran.gdmn@gmail.com
Saigon University
273 An Duong Vuong, Ward 3, District 5,
Ho Chi Minh City, Vietnam

ABSTRACT: *Applying information technology (IT) in the design and implementation of educational activities for preschool children brings many benefits to the professional development of preschool teachers in supporting the organization of teaching activity for preschool children. However, these skills still have certain limitations. In addition, the training programs on IT application also focus on classroom management and educational planning, but have not yet specialized in applying IT to providing educational activities for children. Therefore, teachers still need more training on this content. The article presents measures to improve these skills for preschool teachers so that they can overcome limitations in practice as well as create conditions for teachers to self-study anytime and anywhere.*

KEYWORDS: Improve, skills, IT application, educational activities, preschool teachers.