

Ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế một số trò chơi cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái

Nguyễn Thị Nga*¹, Bùi Thị Thanh Trúc²

* Tác giả liên hệ

¹ Email: nguyennga.vnies@gmail.com

Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam
Số 4 Trịnh Hoài Đức, Đống Đa,
Hà Nội, Việt Nam

² Email: thanhtructgb@gmail.com

Lớp mẫu giáo độc lập Làng Năng
115/4 Lê Đức Thọ, Quận Gò Vấp,
Thành phố Hồ Chí Minh, Việt Nam

TÓM TẮT: Cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái có ý nghĩa rất quan trọng trong việc phát triển các kĩ năng ngôn ngữ, chuẩn bị cho trẻ vào lớp 1. Sử dụng trò chơi có ứng dụng công nghệ thông tin để trẻ làm quen với chữ cái sẽ hấp dẫn trẻ hơn các trò chơi truyền thống. Trong bối cảnh của cuộc Cách mạng công nghiệp 4.0, trò chơi được thiết kế theo hướng này không chỉ thúc đẩy sự phát triển toàn diện, đáp ứng được nhu cầu học qua chơi của trẻ mà còn góp phần nâng cao hơn năng lực chuyên môn của đội ngũ giáo viên mầm non. Trong bài viết này, tác giả phân tích một số vấn đề lí luận chung và khảo sát thực trạng ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái ở một số cơ sở giáo dục mầm non trên địa bàn Thành phố Hồ Chí Minh. Kết quả nghiên cứu cho thấy, thiết kế trò chơi cho trẻ làm quen với chữ cái là cần thiết và nên được xem là một trong những con đường bảo đảm công bằng giáo dục, góp phần thực hiện Quyền trẻ em. Tuy nhiên, thực tiễn việc ứng dụng, lựa chọn, thiết kế trò chơi cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái vẫn còn những bất cập. Dựa trên kết quả khảo sát, nghiên cứu đã thiết kế một số trò chơi ứng dụng công nghệ thông tin cho trẻ làm quen với chữ cái theo quy trình các bước cụ thể với các hướng dẫn chi tiết, giúp giáo viên dễ thực hiện. Qua các trò chơi cụ thể, trẻ được tương tác với nhau, với phương tiện công nghệ để làm quen với chữ cái như: ghép hình với chữ, nghe và nhận diện âm thanh của chữ cái... Điều này tạo động lực và sự tự tin, kích thích sự phát triển ngôn ngữ ở trẻ, tạo nền tảng vững chắc chuẩn bị cho việc học đọc và viết ở lớp 1.

TỪ KHÓA: Ứng dụng công nghệ thông tin, trò chơi, thiết kế trò chơi, làm quen chữ cái, trẻ 5 - 6 tuổi.

→ Nhận bài 24/01/2024 → Nhận bài đã chỉnh sửa 01/3/2024 → Duyệt đăng 15/4/2024.

DOI: <https://doi.org/10.15625/2615-8957/12410409>

1. Đặt vấn đề

Hiện nay, con người nói chung và trẻ mầm non nói riêng đang sống trong một môi trường bao quanh bởi các thiết bị công nghệ, việc cho trẻ mầm non 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái là một trong những nhiệm vụ quan trọng, giúp trẻ cải thiện khả năng phát âm, khả năng phân biệt âm vị và âm thanh khác nhau trong ngôn ngữ; giúp trẻ hiểu, nhớ chữ cái và các quy tắc về chữ cái; kích thích sự phát triển ở trẻ khả năng tư duy logic, giúp trẻ tự tin hơn trong giao tiếp, mở ra những cơ hội kiến tạo kiến thức qua trải nghiệm và khám phá thế giới xung quanh. Định hướng ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục đã được đặt ra ngay từ bậc học Mầm non qua Quyết định 622/QĐ-TT ngày 10 tháng 5 năm 2017, Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25 tháng 01 năm 2022 của Thủ tướng Chính phủ... Tuy nhiên, ở bậc học Mầm non, các nghiên cứu về vấn đề này còn hạn chế, thực tiễn còn khá “dè dặt” về ứng dụng công nghệ thông tin hoặc xem xét việc ứng dụng công nghệ thông tin trong từng thành tố tách rời như: Ứng dụng trong quản lí, điều hành cơ sở giáo dục,

thiết kế và tổ chức các hoạt động học tập, vui chơi cho trẻ, bồi dưỡng chuyên môn cho giáo viên, hỗ trợ giáo viên mầm non lập kế hoạch, tổ chức thực hiện các hoạt động làm quen với chữ cái hiệu quả. Trong thực tiễn vẫn còn rào cản về tiếp cận, công bằng và chất lượng giáo dục mầm non cho trẻ trong các cơ sở giáo dục mầm non... Theo đó, việc triển khai ứng dụng công nghệ thông tin vào thiết kế trò chơi làm quen với chữ cái cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi một cách phù hợp, góp phần giúp trẻ nhận biết, ghi nhớ chữ cái sâu sắc hơn. Các trò chơi có ứng dụng công nghệ thông tin tích hợp được âm thanh, hình ảnh với nhiều hoạt động tương tác sẽ hấp dẫn trẻ làm quen chữ cái, giúp trẻ khắc sâu, ghi nhớ chữ cái tốt hơn, khơi dậy ở trẻ khả năng sẵn sàng tiếp cận với việc học và thích ứng với môi trường số trong bối cảnh mới.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Phương pháp nghiên cứu

Sử dụng các phương pháp nghiên cứu lí luận: Thu

thập tư liệu, phân tích, tổng hợp, hệ thống hoá thông tin có liên quan; phương pháp nghiên cứu thực tiễn qua điều tra bằng phiếu hỏi trên 40 giáo viên, 14 cán bộ quản lý và quan sát 198 trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi ở các cơ sở giáo dục mầm non công lập, ngoài công lập trên địa bàn Thành phố Hồ Chí Minh.

2.2. Một số vấn đề chung về làm quen với chữ cái và việc ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái

2.2.1. Khái niệm

a. Ứng dụng công nghệ thông tin

Theo Từ điển Cambridge, công nghệ thông tin là khoa học, hoạt động sử dụng máy tính và các thiết bị điện tử để lưu trữ và gửi thông tin [1]. Theo Giáo dục học, công nghệ thông tin là nghiên cứu về máy tính, vi điện tử nhằm lưu trữ và truyền dữ liệu [2].

Tổ chức UNESCO đề cập đến công nghệ thông tin như là “Thuật ngữ được sử dụng để mô tả các hạng mục thiết bị (phần cứng) và chương trình máy tính (phần mềm) cho phép chúng ta truy cập, truy xuất, lưu trữ, tổ chức, thao tác và trình bày thông tin bằng phương tiện điện tử” [3].

Từ những phân tích trên, có thể hiểu ứng dụng công nghệ thông tin là việc sử dụng các thiết bị công nghệ và các chương trình vào một hoạt động cụ thể (truy cập, tìm thông tin, gửi thông tin, tổ chức, thao tác) nhằm đạt mục đích cụ thể.

b. Ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái

Theo Từ điển Cambridge, chữ cái là bất kỳ tập hợp kí hiệu nào được sử dụng để viết một ngôn ngữ hoặc trong nhiều ngôn ngữ, đại diện cho một âm thanh trong ngôn ngữ [4].

Theo Trung tâm Nghiên cứu trẻ mầm non tại Mỹ, việc chuyển từ những hình ảnh chữ cái cụ thể đến sự kết hợp cho trẻ nghe ngữ âm và hình ảnh sẽ giúp trẻ làm quen với chữ cái tốt hơn; trẻ độ tuổi mẫu giáo bắt đầu nhận ra những chữ cái và học tên và âm của các chữ cái đó [5].

Chữ cái tiếng Việt là chữ viết ghi âm vị, được xây dựng trên hệ thống chữ cái La tinh, là đơn vị chữ viết nhỏ nhất. Chữ cái còn được gọi là kí tự, con chữ. Bảng chữ cái tiếng Việt gồm 29 chữ cái, được sắp xếp theo thứ tự: a, ă, â, b, c, d, đ, e, ê, g, h, i, k, l, m, n, o, ô, ơ, p, q, r, s, t, u, ư, v, x, y. Khả năng nhận biết chữ cái của mỗi trẻ, với mỗi chữ cái có sự khác nhau [6].

Từ những phân tích trên, có thể hiểu cho trẻ làm quen với chữ cái là quá trình cho trẻ tiếp xúc các hình ảnh, âm thanh được dựa trên cơ sở đã tác động đến giác quan trước đó, được giữ lại trong ý thức. Trẻ mẫu giáo làm quen với chữ cái cần phải trải qua một quá trình, các giai đoạn từ tiếp xúc đến thu nhận và khôi phục lại các

hình ảnh chữ cái, âm thanh của chữ cái và nhận biết ý nghĩa của chúng trong cuộc sống. Ứng dụng công nghệ thông tin để thiết kế trò chơi làm quen với chữ cái là quá trình sử dụng một cách khoa học các thiết bị công nghệ, các chương trình, ứng dụng/phần mềm tạo nên trò chơi nhằm hỗ trợ trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái.

2.2.2. Vai trò của việc ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái

a. Đối với trẻ

Hiện nay, công nghệ và máy tính là một phần không thể thiếu trong cuộc sống hiện tại. Chính vì vậy, việc giáo dục trẻ độ tuổi mầm non với sự hỗ trợ của công nghệ ngày càng được chú trọng. Công nghệ thông tin được sử dụng phù hợp sẽ tăng cường hứng thú nhận thức ở trẻ. Việc ứng dụng công nghệ thông tin vào giáo dục trẻ có thể hỗ trợ các kĩ năng ở trẻ cũng như có thể tạo ra môi trường học tập phát triển phù hợp với nhu cầu của trẻ; cung cấp cho trẻ cơ hội bổ sung các hoạt động học tập phong phú phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ; công nghệ thông tin tạo cho trẻ cơ hội được trải nghiệm, khám phá thế giới xung quanh qua các thiết bị công nghệ hiện đại, giúp trẻ phát triển tâm lí, nhận thức. Đồng thời, các kĩ năng mềm của trẻ được phát triển như tư duy logic, sự kiên nhẫn và tinh thần làm việc nhóm thông qua các hoạt động tương tác, thúc đẩy sự sáng tạo khi trẻ được khuyến khích tìm hiểu và khám phá thông qua các trò chơi đa dạng; giúp trẻ hòa nhập và tiếp cận với cuộc sống có công nghệ, tạo điều kiện để trẻ tương tác, học hỏi và trải nghiệm an toàn, phù hợp với các ứng dụng/phần mềm công nghệ và thiết bị điện tử.

Ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi làm quen với chữ cái cho trẻ chính là tạo cơ hội cho trẻ được tiếp cận giáo dục công bằng, có chất lượng và cập nhật xu hướng giáo dục theo hướng chuyển đổi số, góp phần thực hiện Quyền trẻ em, giúp trẻ phát triển toàn diện. Việc làm quen chữ cái còn khơi dậy hứng thú và lòng ham mê với việc học đọc, học viết sau này, qua đó hình thành và khơi gợi ở trẻ ý thức và giá trị của chữ viết trong cuộc sống hằng ngày [6], [7].

b. Đối với giáo viên mầm non

Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi cho trẻ làm quen chữ cái giúp giáo viên mầm non nâng cao năng lực chuyên môn, cập nhật phương pháp, hình thức mới trong giáo dục mầm non thông qua việc bằng công nghệ thông tin; đáp ứng chuẩn nghề nghiệp giáo viên mầm non [7], [8]. Ứng dụng công nghệ thông tin trong quá trình giáo dục mầm non nhằm nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ. Khi ứng dụng công nghệ thông tin còn giúp giáo viên mầm non tăng sự kết nối giữa gia đình và nhà trường để nhiệm vụ chăm sóc, giáo dục trẻ có tính thống nhất và hiệu quả.

Bên cạnh đó, ứng dụng công nghệ thông tin tạo ra các cơ hội để giáo viên mầm non dễ dàng kết nối với trẻ bởi những hoạt động, trò chơi mới lạ, sinh động. Điều này giúp cho trẻ có sự phấn khởi khi tham gia các hoạt động.

Ngoài ra, việc ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục mầm non giúp giáo viên mầm non tạo kho dữ liệu, ngân hàng trò chơi nhằm sử dụng tích hợp trong các hoạt động khác nhau tại trường mầm non. Đặc biệt, công nghệ thông tin giúp giáo viên mầm non tiếp cận được các xu hướng giáo dục trên thế giới, mở ra cơ hội tự học hỏi, nâng cao kiến thức, trau dồi kinh nghiệm và suy nghĩ sáng tạo. Xu hướng hiện đại hóa giúp giáo viên mầm non được tiếp cận nhiều với công nghệ thông tin, tiết kiệm thời gian, công sức cũng như chi phí cho giáo viên, nâng cao kỹ năng chuyên môn, khuyến khích giáo viên tự tìm hiểu, tự học [9].

2.2.3. Đặc điểm làm quen với chữ cái ở trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi

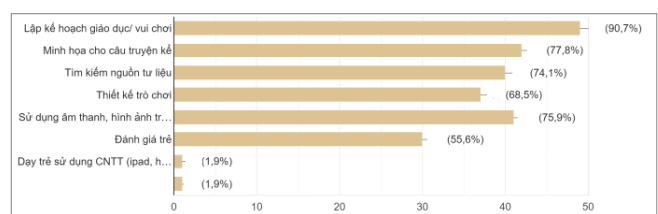
Kiến thức về chữ cái khi ở độ tuổi mẫu giáo là một trong hai yếu tố dự đoán tốt nhất về khả năng đọc và đánh vần, bao gồm cả khả năng hiểu ngôn ngữ của trẻ. Ở giai đoạn 5 - 6 tuổi, trẻ đã sự có phát triển ngôn ngữ vượt trội hơn so với các độ tuổi trước đó, song trẻ cần được sự hỗ trợ và khích lệ để làm quen với chữ cái một cách hiệu quả. Trẻ đã có khả năng nhận biết ban đầu và đọc một số chữ cái cơ bản, nhận biết cấu tạo của chữ cái, tiếp xúc và tương tác với môi trường chữ cái, hình ảnh chữ cái. Trẻ thích thú và tích cực tham gia vào các hoạt động học tập liên quan đến chữ cái như đọc sách, trò chơi từ vựng và các hoạt động nhóm. Trẻ dễ dàng nhận biết tên gọi của chữ cái và nhận diện chữ cái, đặc điểm của chữ cái khi được chơi và trải nghiệm trong các hoạt động gần gũi; tích lũy và kiến tạo kiến thức về chữ cái, nhớ được mặt chữ, nhận biết và sử dụng chữ cái trong các tình huống hằng ngày. Khi ứng dụng công nghệ thông tin (sử dụng máy tính và phần mềm để thiết kế trò chơi làm quen với chữ cái với sự tích hợp phù hợp về âm thanh, tương tác nhanh chóng, màu sắc và đa dạng) trong trò chơi thì sẽ tạo được sự mới mẻ của trò chơi. Trẻ càng hứng thú thì sự củng cố chữ cái sẽ nhanh chóng và hiệu quả, giúp trẻ hứng thú với việc học chữ sau này. Đặc biệt, những trò chơi làm quen với chữ cái có ứng dụng công nghệ thông tin vào thiết kế với các yếu tố vẽ, thêm nét, đoán nét, đoán chữ cái thì trò chơi trở nên sinh động, chất lượng và hiệu quả hơn [9], [10].

2.3. Thực tiễn của việc ứng dụng công nghệ thông tin để thiết kế trò chơi cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái

Nghiên cứu sử dụng phương pháp điều tra bằng bảng hỏi, phỏng vấn và quan sát các hoạt động của 14 cán

bộ quản lý, 40 giáo viên mầm non và 198 trẻ mầm non của một số cơ sở giáo dục mầm non trong và ngoài công lập trên địa bàn Thành phố Hồ Chí Minh: Lớp Mẫu giáo Làng Năng và Trường Mầm non Ánh Dương - quận Tân Phú, Trường Mầm non 12 - quận Tân Bình và Nhóm trẻ Cầu Kho - Quận 1 với bốn nội dung: 1) Nhận thức của cán bộ quản lý và giáo viên mầm non về ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi cho trẻ 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái: Vai trò của công nghệ thông tin trong thực hiện cho trẻ mẫu giáo làm quen với chữ cái, quá trình cho trẻ làm quen với chữ cái, những yếu tố ảnh hưởng; 2) Thực tiễn ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi cho trẻ 5 - 6 tuổi làm quen chữ cái: Những hoạt động, các biện pháp đã sử dụng để trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen chữ cái; 3) Những thuận lợi, khó khăn giáo viên mầm non gặp phải khi cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen chữ cái; 4) Biểu hiện làm quen chữ cái trên trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi.

Có 59.3% cán bộ quản lý, 37% giáo viên mầm non cho rằng, trong bối cảnh công nghệ 4.0 hiện nay, việc thiết kế trò chơi cho trẻ 5 - 6 tuổi làm quen chữ cái là cần thiết với các mục đích: Tạo hứng thú làm quen với chữ cái cho trẻ mẫu giáo (chiếm 12%), hình thành biểu tượng chữ cái (chiếm 33%) và củng cố chữ cái đã được làm quen (chiếm 55%). Điều này cho thấy, giáo viên mầm non quan tâm đến việc sử dụng trò chơi có ứng dụng công nghệ thông tin để củng cố, khắc sâu khả năng ghi nhớ các chữ cái hơn là hình thành biểu tượng chữ cái mới cho trẻ. Việc tạo ra các cơ hội cho trẻ làm quen với chữ cái thông qua các hoạt động trải nghiệm, tương tác với nhau, tương tác với thiết bị công nghệ còn có những bất cập. Kết quả khảo sát cho thấy tỉ lệ ứng dụng công nghệ thông tin trong các hoạt động tại cơ sở giáo dục mầm non hiện nay rất khác nhau và được biểu thị qua Biểu đồ 1.



Biểu đồ 1: Các hoạt động được giáo viên ứng dụng công nghệ thông tin

Biểu đồ 1 cho thấy việc giáo viên mầm non ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi cho trẻ 5 - 6 tuổi làm quen chữ cái chưa nhiều. Việc lập kế hoạch cho hoạt động này chưa thống nhất. Một bộ phận giáo viên khi thiết kế có sự lạm dụng công nghệ thông tin, do đó kết quả đạt trên trẻ còn chưa cao: Trò chơi làm quen với chữ cái có ứng dụng công nghệ thông tin trong

sinh hoạt hằng ngày chiếm 5.5%, hoạt động vui chơi chiếm 70.3%, hoạt động học tập chiếm 96.2%, hoạt động lao động chiếm 3.7% và hoạt động có sản phẩm chiếm 9.2%. Giáo viên mầm non lựa chọn sử dụng trò chơi có ứng dụng công nghệ thông tin cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen chữ cái trong hoạt động học tập là chủ yếu. Ở hoạt động học tập, giáo viên mầm non chủ yếu tổ chức trò chơi có ứng dụng công nghệ thông tin vào hoạt động cùng cố.

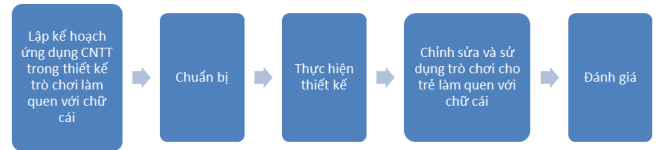
Đa số giáo viên mầm non, cán bộ quản lý cho rằng, việc chuẩn bị các điều kiện ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi cho trẻ 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái được cụ thể dựa trên việc sử dụng nguồn tư liệu, môi trường (máy tính, loa, chuột, Internet, phòng học), làm quen với các thiết bị công nghệ trước khi tổ chức trò chơi làm quen với chữ cái có ứng dụng công nghệ thông tin. Mức độ ứng dụng các phần mềm công nghệ trong thiết kế trò chơi cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen chữ cái chưa thường xuyên, liên tục và chủ yếu tập trung vào phần mềm Microsoft Word, phần mềm Microsoft Power Point hoặc với một số trình duyệt quen thuộc như: www.Wordwall.net, www.Bamboozle.com... ít được ứng dụng trong thiết kế các trò chơi. Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế các trò chơi cho trẻ làm quen với chữ cái hiện nay còn có nhiều bất cập như: Sự hạn chế về cơ sở vật chất, thiếu máy tính và máy chiếu/ti vi; ứng dụng công nghệ thông tin là thách thức và ngại ngần đối với một bộ phận cán bộ quản lý, giáo viên mầm non có khả năng ứng dụng công nghệ thông tin hạn chế, giáo viên mầm non lớn tuổi cũng như một bộ phận đội ngũ ngại tìm tòi, đổi mới trong thiết kế và sử dụng các trò chơi cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen chữ cái một cách hiệu quả.

Kết quả khảo sát cho thấy, khi sử dụng các hoạt động có ứng dụng công nghệ thông tin cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái, tuy khả năng hứng thú của trẻ tăng lên nhưng nội dung, hình thức và việc thực hiện vẫn còn nhiều bất cập. Do đó, cán bộ quản lý, giáo viên mầm non luôn mong muốn có được những tài liệu về các trò chơi có hướng dẫn cho trẻ mẫu giáo làm quen với chữ cái theo quy trình, hướng dẫn cụ thể để giáo viên mầm non dễ dàng thực hiện nhiệm vụ giáo dục này.

2.4. Quy trình thiết kế một số trò chơi cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái có ứng dụng công nghệ thông tin

2.4.1. Quy trình ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái (xem Hình 1)

Bước 1: Lập kế hoạch ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi làm quen với chữ cái cho trẻ



Hình 1: Quy trình ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi

trong đó xác định mục tiêu cụ thể cần cho trẻ làm quen với chữ cái thông qua trò chơi có ứng dụng công nghệ thông tin. Để xác định được mục tiêu cụ thể, giáo viên mầm non cần dựa vào đặc điểm, hứng thú của trẻ đối với việc làm quen với chữ cái, xác định những loại trò chơi làm quen với chữ cái, trẻ hứng thú để lên ý tưởng trò chơi, xác định thời lượng đảm bảo nội dung phù hợp với độ tuổi và mức độ phát triển làm quen với chữ cái mức độ tham gia các trò chơi khác nhau của nhóm trẻ và cá nhân trẻ.

Bước 2: Chuẩn bị:

Chuẩn bị về mặt nội dung: Tạo nội dung chữ cái phù hợp với khả năng hiểu và quan sát của trẻ, tìm kiếm những tư liệu, hình ảnh, âm thanh và màu sắc liên quan chữ cái trẻ làm quen để tăng cường trải nghiệm.

Chuẩn bị về mặt kỹ thuật theo kế hoạch đã xây dựng: Giáo viên tìm kiếm thông tin, ý tưởng cũng như hình ảnh, video trên Internet; sử dụng các thiết bị cần thiết: máy tính, phần mềm chỉnh sửa để tiến hành thiết kế trò chơi; tìm kiếm phần mềm và sử dụng các dữ liệu đã có để thiết kế trò chơi cho trẻ làm quen với chữ cái theo đúng kế hoạch.

Bước 3: Thực hiện thiết kế: Dựa trên mục tiêu đã xác định đưa ra các ý tưởng cho trò chơi dựa trên mục tiêu giáo dục; xem xét sử dụng các yếu tố hình ảnh, âm thanh, video và giao diện đồ họa phù hợp với độ tuổi của trẻ. Trò chơi làm quen với chữ cái được thiết kế để kích thích sự tương tác của trẻ với chữ cái thông qua các hoạt động như: nhấn, kéo, thả, giữ và kéo... Lựa chọn các phần mềm để thiết kế: Power Point, trình duyệt Bamboozle.

Tạo tương tác với trẻ thông qua câu hỏi giữa trẻ với trẻ, trẻ với thiết bị thông qua câu hỏi, thảo luận hoặc mô phỏng tình huống. Thiết kế giao diện trò chơi đơn giản, trực quan và dễ sử dụng cho trẻ. Sử dụng màu sắc, âm thanh và hình ảnh sinh động để làm cho chữ cái trở nên quen thuộc và thú vị, thu hút trẻ với các nút và biểu tượng dễ nhìn và dễ nhận biết, có thể bao gồm âm thanh phát ra khi chữ cái được chạm vào hoặc hiển thị hình ảnh liên quan.

Tạo nội dung cho trò chơi dựa trên mục tiêu giáo dục và độ tuổi của trẻ. Nội dung bao gồm việc hiển thị chữ cái, cung cấp âm thanh phát âm chữ cái, yêu cầu trẻ

nhận diện và chọn đúng chữ cái tương ứng. Xây dựng các tính năng chơi trong trò chơi để giữ trẻ quan tâm và tạo thêm yếu tố học tập. Ví dụ, trò chơi có thể yêu cầu trẻ tìm và chọn chữ cái theo thứ tự...

Bước 4: Điều chỉnh: Thu thập phản hồi và điều chỉnh nội dung, giao diện hoặc tính năng của trò chơi cho trẻ làm quen với chữ cái dựa trên kết quả kiểm thử; quan sát và đóng góp ý kiến, rút kinh nghiệm về cách thức cho trẻ chơi, tạo cơ hội cho trẻ tương tác tốt nhất với trò chơi. Sau đó dẫn dắt trẻ vào hoạt động học có chủ đích, hoạt động này thường được tổ chức trong lớp học với cả lớp và có sự hướng dẫn của giáo viên mầm non. Đây là giai đoạn ứng dụng công nghệ thông tin như một phương tiện trực quan. Giáo viên đưa ra yêu cầu phù hợp với khả năng của từng trẻ, nâng cao độ khó của trò chơi để kích thích trẻ tương tác.

Bước 5: Đánh giá: Dựa trên kết quả của trẻ, giáo viên phân hóa được trẻ từ mức thấp đến cao. Nếu trẻ đã chơi tốt trò chơi mức thấp hơn thì chuyển lên trò chơi với mức độ cao hơn. Khi đưa trẻ chơi làm quen với chữ cái vào sử dụng, giáo viên tiếp tục thu thập phản hồi từ trẻ và sửa đổi thiết kế từ nội dung đến hình thức trình bày....

Với mỗi hoạt động làm quen với chữ cái có thể linh hoạt vận dụng quy trình thiết kế trò chơi làm quen chữ cái một cách phù hợp dựa trên khả năng thực tiễn của trẻ và các yếu tố khác nhau như nguồn lực và công nghệ thông tin được sử dụng. Đặc biệt, tránh việc lạm dụng công nghệ thông tin gây ảnh hưởng đến sức khỏe của trẻ.

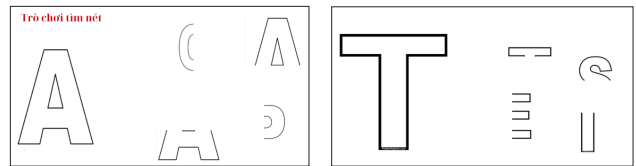
2.4.2. Thiết kế các trò chơi theo nét chữ cái

Trò chơi 1: Trò chơi ghép nét

Mục đích: Giúp trẻ củng cố về cấu tạo nét của chữ cái thông qua việc lựa chọn các nét phù hợp để tạo thành chữ cái hoàn thiện.

Chuẩn bị: Giáo viên mầm non rà soát tình hình nhận biết chữ cái của trẻ để có kế hoạch thực hiện: Sự hứng thú của trẻ với các dạng trò chơi ghép, nối, các nét vẽ... Thông qua các phiếu bài tập ở những hoạt động trước đồng thời nắm rõ về khả năng nhận biết chữ cái của từng trẻ trong lớp, giáo viên có hỗ trợ phù hợp. Giáo viên ghi chú điểm mạnh, điểm yếu về chữ cái của trẻ để nhấn mạnh trong thiết kế trò chơi.

Tiến hành: Trước hết, giáo viên mở phần mềm Powerpoint, click chuột phải, chọn background để chỉnh nền hoặc sử dụng các dạng nền có sẵn từ mục Design. Giáo viên chọn Insert và chèn ảnh chữ cái hoàn chỉnh vào trang chiếu. Tiếp đến, giáo viên click chuột phải chọn copy và chọn lệnh chữ cái vào trang chiếu. Sau đó, giáo viên chọn mục Picture Format và Remove



Hình 2: Trò chơi tìm nét

Background để xóa nền ảnh, tiếp theo chọn Cut và cắt ảnh làm đôi và thực hiện tương tự với nét còn lại của chữ cái. Thực hiện thêm 1 - 2 nét để cho trẻ lựa chọn nét đúng của chữ cái. Sau đó chọn Animations cho các ảnh, với ảnh có nét đúng thì sẽ chuyển lại gần nhau và tạo ra một hình hoàn chỉnh. Còn các nét sai nếu bấm vào sẽ biến mất, để biến mất những hình ảnh sai, giáo viên chọn hình sau đó bấm Animations, chọn tiếp Triggers (xem Hình 2).

Dựa vào kết quả trên trẻ, giáo viên phân hóa được trẻ từ mức thấp đến cao. Nếu trẻ đạt ở trò chơi mức 1 thì chuyển sang trò chơi với mức độ cao hơn. Với trò chơi mức độ cao hơn, giáo viên cần đưa ra nhiều hình ảnh, cũng như nhiều chữ hơn trong một slide để tăng độ khó cho trẻ.

2.4.3. Các trò chơi theo hình dạng chữ cái

Trò chơi 2: Trò chơi viết chữ cái

Mục đích: Giúp trẻ ghi nhớ chữ cái và thực hành cách viết chữ cái theo đúng chiều.

Chuẩn bị: Giáo viên rà soát tình hình thực tế ở trẻ lớp mình về những hứng thú với các dạng trò chơi nhận dạng chữ thông qua các phiếu bài tập ở những hoạt động trước đồng thời cần nắm tình hình trẻ lớp mình có mặt bằng chung về nhận biết chữ cái. Giáo viên cần ghi chú điểm mạnh, điểm yếu về chữ cái của trẻ để lưu ý trong thiết kế trò chơi.

Tiến hành: Giáo viên lập kế hoạch giáo dục và tiến hành tìm kiếm hình ảnh động để thiết kế trò chơi. Giáo viên gõ vào thanh tìm kiếm cách viết chữ cái mà mình muốn và thêm chữ GIF, sẽ có những kết quả về hình ảnh động. Giáo viên sử dụng phần mềm Powerpoint, với phiên bản từ năm 2016 trở về sau, phần mềm hỗ trợ chức năng Draw. Điều này giúp giáo viên tạo hoạt động sử dụng chuột để trẻ trực tiếp vào trang chiếu kèm theo chức năng phát lại thao tác khi sử dụng Draw, giúp trẻ so sánh cách viết của trẻ với cách viết của hình ảnh động cùng lúc.

Giáo viên click chuột phải, chọn background để chỉnh nền hoặc sử dụng các dạng nền có sẵn từ mục Design. Sau đó chọn Insert và chèn ảnh động chữ cái hoàn chỉnh vào trang chiếu. Giáo viên chọn Insert và Shape chọn hình vuông, chọn tiếp Picture Format, click vào mục Fill chọn No fill để tạo thành 1 hình trắng. Khi trẻ chơi, giáo viên mở sẵn mục Draw trên thanh công



Hình 3: Trò chơi viết chữ cái

cụ để trẻ chọn loại bút và hướng dẫn trẻ chọn màu trẻ thích, hướng dẫn trẻ nhấn giữ chuột trái để viết. Khi trẻ viết xong, giáo viên bấm Ink Replay để trẻ xem thao tác viết và chiều trẻ viết chữ cái có giống với ảnh động hay chưa. Nếu chưa giống thì trẻ sử dụng biểu tượng Eraser để xóa (xem Hình 3).

Dựa vào kết quả trên trẻ, giáo viên phân hóa được trẻ từ mức thấp đến cao, nếu trẻ đạt ở trò chơi mức 1 thì chuyển sang trò chơi với mức độ cao hơn. Với mức độ cao hơn, giáo viên sử dụng các từ có chứa các chữ cái trẻ đã làm quen.

Trò chơi 3: Trò chơi tìm bóng chữ cái

Mục đích: Giúp trẻ ghi nhớ chữ cái.

Chuẩn bị: Giáo viên rà soát tình hình trẻ có hứng thú với các dạng trò chơi nhận dạng chữ thông qua các phiếu bài tập ở những hoạt động trước đồng thời cần nắm tình hình trẻ lớp mình để có được thông tin về khả năng nhận biết chữ cái của từng trẻ. Giáo viên cần ghi chú dấu hiệu, đặc điểm khả năng nhận biết chữ cái của trẻ lớp mình: Những điểm mạnh, điểm yếu trong gọi tên, phân biệt... chữ cái mà giáo viên thực hiện thiết kế trong trò chơi.

Tiến hành: Trước hết, giáo viên mở phần mềm Powerpoint. Giáo viên click chuột phải chọn background để chỉnh nền hoặc sử dụng các dạng nền có sẵn từ mục Design. Sau đó, chọn Insert và chèn ảnh chữ cái hoàn chỉnh vào trang chiếu, chọn Picture Format và chọn Remove Background, giáo viên chỉnh hình to nhỏ theo kích thước mong muốn sau đó Copy và Paste. Tiếp đến, giáo viên click chọn 1 hình và chọn Picture Format chọn Color và chọn màu đen để làm bóng chữ cái. Giáo viên làm vài bóng của các chữ cái khác để trẻ lựa chọn. Giáo viên chọn Triggers ở mục Animations để khi trẻ bấm vào đáp án đúng chữ cái chạy về đúng bóng. Thực hiện kế hoạch sử dụng phương tiện chủ yếu là máy tính, sau đó phân hóa trẻ theo các mức độ từ thấp đến cao. Dựa trên kết quả trên trẻ, giáo viên phân hóa được trẻ từ mức thấp đến cao, nếu trẻ đạt ở trò chơi mức 1 thì chuyển sang trò chơi với mức độ cao hơn. Với trò chơi mức độ cao hơn, giáo viên cần đưa ra những chữ cái có bóng gần giống nhau để trẻ lựa chọn. Giáo viên có thể đặt các chữ cái vào bức tranh, trẻ dựa vào bóng chữ cái và tìm (xem Hình 4).



Hình 4: Trò chơi tìm bóng chữ cái

2.4.4. Các trò chơi theo phát âm chữ cái

Trò chơi 4: Trò chơi tìm chữ cái

Mục đích: Giúp trẻ nhận diện được chữ cái thông qua âm thanh và từ chữ cái trẻ tìm ra được âm thanh phù hợp. Từ đó, trẻ nhớ được cách phát âm của chữ cái.

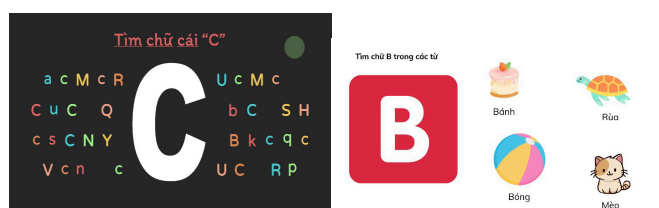
Chuẩn bị: Giáo viên rà soát tình hình trẻ lớp mình có hứng thú với các dạng trò chơi nhận dạng chữ thông qua âm thanh những hoạt động trước đồng thời cần nắm tình hình trẻ lớp mình có mặt bằng chung về nhận biết chữ cái như thế nào. Ghi chú nhận biết của trẻ: Điềm mạnh, điểm yếu về phát âm chữ cái cần chú ý trong thiết kế trò chơi.

Tiến hành: Lập kế hoạch giáo dục và tiến hành tìm kiếm hình ảnh chữ cái, tìm kiếm âm thanh của các chữ cái để thiết kế trò chơi.

Giáo viên mở phần mềm Powerpoint, click chuột phải chọn background để chỉnh nền hoặc sử dụng các dạng nền có sẵn từ mục Design. Tiếp đến, giáo viên click chọn Insert chọn Sound và chèn âm thanh giáo viên muốn sử dụng. Sau đó, giáo viên đưa ra biểu tượng, bằng cách vào Insert chèn hình ảnh và sử dụng text box để ghi tên của từ đó, sử dụng Remove Background ở Picture Format để xóa nền và sắp xếp các từ theo biểu tượng, biểu tượng âm thanh ở trên.

Trẻ sẽ nhìn biểu tượng và phát âm ra thành từ, sau đó giáo viên yêu cầu trẻ tìm trong từ đó có chứa chữ cái theo yêu cầu. Sau khi trẻ chọn xong, giáo viên mở Appear để xuất hiện các thẻ từ kèm biểu tượng. Tiếp theo, giáo viên chọn Triggers ở Animations để điều chỉnh, nếu đáp án đúng, giáo viên chọn Add ở Animations chọn tiếp Pulse để nhấp nháy khi trẻ chọn đáp án, nếu đáp án sai, giáo viên chọn Add Animations chọn tiếp Disappear để biến mất đáp án.

Giáo viên thực hiện kế hoạch sử dụng phương tiện chủ yếu là máy tính, sau đó phân hóa trẻ theo các mức



Hình 5: Trò chơi tìm chữ cái



Hình 6: Trò chơi phát âm chữ cái

độ từ thấp đến cao. Đánh giá dựa trên kết quả trên trẻ và so với chính trẻ. Nếu trẻ đạt ở trò chơi mức thấp thì chuyển sang trò chơi với mức độ cao hơn. Với trò chơi mức độ cao hơn, giáo viên cần đưa ra những chữ cái có cách phát âm gần giống nhau để trẻ suy nghĩ kĩ trước khi chọn (xem Hình 5).

Trò chơi 5: Trò chơi phát âm chữ cái

Mục đích: Giúp trẻ nhận diện được chữ cái thông qua âm thanh và từ chữ cái trẻ tìm ra được âm thanh phù hợp, từ đó nhớ được cách phát âm của chữ cái.

Chuẩn bị: Giáo viên cần rà soát trẻ lớp mình (có bao nhiêu trẻ có hứng thú với các dạng trò chơi nhận dạng chữ thông qua âm thanh những hoạt động trước) đồng thời cần lựa chọn các chữ cái, hoạt động phù hợp với hứng thú, khả năng của trẻ. Ghi chú nhận biết của trẻ với những điểm mạnh, điểm yếu về chữ cái cần lưu ý trong thiết kế trò chơi.

Tiến hành: Lập kế hoạch giáo dục và tiến hành tìm kiếm hình ảnh chữ cái, tìm kiếm âm thanh của các chữ cái để thiết kế trò chơi.

Trước hết, giáo viên mở phần mềm Powerpoint, trò chơi này giáo viên click chuột phải chọn background để chỉnh nền hoặc sử dụng các dạng nền có sẵn từ mục Design. Sau đó, chọn Insert và chèn ảnh chữ cái hoàn chỉnh vào trang chiếu. Khi xuất hiện các chữ cái, trẻ có 5 giây để phát âm chữ cái đó, sau đó giáo viên chọn biểu tượng Sound cho phù hợp với chữ cái và trẻ bấm vào để nghe phát âm đúng.

Đánh giá dựa trên kết quả trên trẻ so với chính trẻ,

giáo viên phân hóa được trẻ từ mức thấp đến cao, nếu trẻ đạt ở trò chơi mức thấp thì chuyển sang trò chơi với mức độ cao hơn. Với trò chơi mức độ cao hơn, giáo viên cần đưa ra những chữ cái có cách phát âm gần giống nhau để trẻ suy nghĩ kĩ trước khi chọn.

3. Kết luận

Việc tạo cơ hội cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái là một trong những nhiệm vụ quan trọng của giáo viên mầm non và rất cần thiết cần có sự đổi mới trong bối cảnh số hiện nay góp phần trang bị cho trẻ kĩ năng tiền đọc - viết để chuẩn bị vào lớp 1. Bên cạnh đó, làm quen với chữ cái giúp trẻ phát âm, phân biệt các chữ cái, hình thành biểu tượng ban đầu cho trẻ về chữ cái tiếng Việt, khơi dậy cho trẻ hứng thú với việc đọc - viết ở cấp học tiếp theo. Để cho trẻ làm quen với chữ cái, trẻ phải nghe được âm thanh của chữ cái, nhận dạng được chữ cái và điều này cần một quá trình chuẩn bị cho trẻ làm quen phù hợp. Theo đó, các cơ sở giáo dục mầm non cần có sự chuẩn bị từ tổ chức hoạt động cũng như chuẩn bị môi trường (thiết bị công nghệ, phần mềm công nghệ, Internet...) cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái là một trong những yếu tố cần thiết để có thể tổ chức trò chơi có ứng dụng công nghệ thông tin hiệu quả. Ngoài ra, để sử dụng được các trò chơi có ứng dụng công nghệ thông tin cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi làm quen với chữ cái, đòi hỏi giáo viên cần có một số kĩ năng phù hợp trong bối cảnh số như: Kĩ năng sử dụng thiết bị công nghệ, quan sát, điều chỉnh, thay đổi hoạt động phù hợp với khả năng, hứng thú của trẻ... và linh hoạt trong các hoạt động theo chế độ sinh hoạt hằng ngày tại cơ sở giáo dục mầm non nhằm tạo điều kiện cho trẻ làm quen, trải nghiệm với chữ cái trong các trò chơi, giờ chơi, kích thích trẻ tìm tòi, khám phá con chữ. Từ đó, việc làm quen với chữ cái trở nên nhẹ nhàng và dễ dàng, tạo cơ hội cho trẻ hòa nhập với thời đại công nghệ và sử dụng thiết bị công nghệ an toàn ngay từ bậc học mầm non.

Tài liệu tham khảo

- [1] Bộ Giáo dục và Đào tạo, (08/10/2018), *Thông tư số 26/2018/TTBGDDT ban hành quy định Chuẩn nghề nghiệp giáo viên mầm non*.
- [2] Bộ Giáo dục và Đào tạo, (2021), *Chương trình Giáo dục mầm non*, NXB Giáo dục Việt Nam.
- [3] Cambridge Dictionary (n.d.), Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/letter>.
- [4] Cambridge Dictionary (n.d.), *Information technology*, Retrieved 02 27, 2023, <https://dictionary.cambridge.org/vi/dictionary/english/information-technology>.
- [5] Center for early literacy learning (n.d), Retrieved from http://earlyliteracylearning.org/cellpract_parent/toddler/collections/CELL_Todd_Symb_Let.pdf.
- [6] Đinh Hồng Thái (chủ biên) - Trần Thị Mai, (2008), *Phương pháp phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non*, tr.146.
- [7] Đinh Hồng Thái, (2010), *Giáo trình Phát triển ngôn ngữ tuổi mầm non*, NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- [8] Đinh Hồng Thái - Trần Thị Mai, (2008), *Giáo trình Phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non*, NXB Giáo dục, tr.29-30.
- [9] Lê Bích Ngọc, (2015), *135 Trò chơi giúp trẻ mẫu giáo làm quen với chữ cái*, NXB Giáo dục Việt Nam.
- [10] Early Childhood National centers, (2017), *Head Start*, Retrieved from <https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/sites/default/files/pdf/no-search/pla-alphabet-knowledge->

early-writing.pdf.

- [11] UNESCO, (2003), *Developing and using indicators of ICT use in education*, Retrieved from UNESCO Digital Library: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf00010131124?posInSet=1&queryId=ba768db8-47ed-4e4d->

a2ec-fc4364ff02df.

- [12] Wallace, S, (2009), *A Dictionary of Education*, Oxford University Press, doi:10.1093/acref/9780199212064.001.0001.

APPLICATION OF INFORMATION TECHNOLOGY INTO DESIGNING SOME GAMES TO FAMILIARIZE PRESCHOOLERS 5-6 YEARS OLD WITH LETTERS

Nguyen Thi Nga*¹, Bui Thi Thanh Truc²

* Corresponding Author

¹ Email: nguyennga.vnies@gmail.com

The Vietnam National Institute of Educational Sciences
No.4 Trinh Hoai Duc street, Dong Da district,
Hanoi, Vietnam

² Email: thanhtructgb@gmail.com

Sunshine Village School
115/4 Le Duc Tho street, Go Vap district,
Ho Chi Minh City, Vietnam

ABSTRACT: *Familiarizing preschoolers 5-6 years old with letters is crucial in developing their language skills to prepare to enter grade 1. Information technology-applied games to familiarize children with letters will be more attractive to them than traditional games. In the context of the 4.0 Industrial Revolution, games using information technology not only promote their comprehensive development and meet their needs for learning through play but also contribute to improving the professional competence of preschool teachers. This article analyzes some general theoretical issues and the current status of information technology applications in designing games for familiarizing preschoolers 5-6 years old with letters in several preschools in Ho Chi Minh City. Research results show that designing games to familiarize children with letters is necessary and should be considered one of the ways to ensure educational equity, contributing to the implementation of Children's Rights. However, there are still shortcomings in practice, application, selection, and design of games for children 5-6 years old to get acquainted with letters. Based on the survey results, the research designed various information technology-applied games towards a specific step-by-step process with detailed instructions, making it easy for teachers to implement. Through these games, children can interact with each other and with technological means to become familiar with letters, such as matching pictures with letters, listening, and recognizing the sounds of letters, etc. It creates their motivation and confidence and stimulates their language development, building a solid foundation to prepare for learning to read and write in grade 1.*

KEYWORDS: Information technology, games, game design, get familiar with letters, 5-6 years old.