

Một số nghiên cứu về ứng dụng công nghệ thông tin trong tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ mầm non

Trần Thị Tâm Minh

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

TÓM TẮT: Bài viết tổng hợp những kinh nghiệm có liên quan đến việc ứng dụng công nghệ thông tin trong tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ mầm non từ những nghiên cứu của các tác giả ở một số quốc gia trên thế giới. Trên cơ sở đó, kết hợp với thực tiễn giáo dục mầm non tại Việt Nam, bài báo đề xuất một số biện pháp ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế và triển khai các hoạt động giáo dục nhằm phát huy ưu thế của công nghệ thông tin, góp phần giúp trẻ phát triển toàn diện, đồng thời đảm bảo cơ hội tiếp cận công nghệ hiện đại cho trẻ trong kỉ nguyên số này.

TỪ KHÓA: Nghiên cứu; ứng dụng công nghệ thông tin; tổ chức; hoạt động giáo dục; trẻ mầm non.

→ Nhận bài 14/4/2020 → Nhận bài đã chỉnh sửa 24/4/2020 → Duyệt đăng 15/5/2020.

1. Đặt vấn đề

Việc ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) trong tổ chức hoạt động giáo dục (GD) đối với trẻ mẫu giáo 3 - 6 tuổi sẽ đem lại rất nhiều tác động tích cực như: thúc đẩy phát triển nhận thức, phát triển ngôn ngữ, nuôi dưỡng cảm xúc, tăng tương tác xã hội... Nhưng để đạt được những hiệu quả này, nhà GD cần tổ chức đúng phương pháp sư phạm, phù hợp với đặc điểm tâm lí của trẻ và đảm bảo các yêu cầu vật lí trong bố trí lớp học (khoảng cách từ màn hình tới vị trí của trẻ, kích thước màn hình, độ sáng của màn hình, thời gian truy cập máy tính, tần suất sử dụng). Nếu không đảm bảo về phương pháp, nguyên tắc ứng dụng CNTT trong hoạt động GD trẻ, những nguy cơ về chứng béo phì, sự thụ động trong tư duy, chậm nói hoặc các rối loạn về vận động hay những tổn thương về tâm sinh lí cho trẻ do tiếp xúc với máy tính và các thiết bị công nghệ khác hoàn toàn có thể xảy ra (Judy Van Scoter, 2001, tr.11). Tuy nhiên, trong thực tiễn, việc ứng dụng CNTT trong tổ chức hoạt động GD cho trẻ mầm non (MN) của nhiều giáo viên (GV) MN vẫn còn gặp một số hạn chế nhất định, một trong các nguyên nhân ảnh hưởng chính đó là thiếu những thông tin, hình mẫu về cách thức tổ chức hoạt động có ứng dụng CNTT cũng như chưa nhận thức rõ tầm quan trọng của việc ứng dụng CNTT đối với sự phát triển của trẻ. Từ đó, dẫn đến việc GV chưa tích cực trong việc thiết kế các hoạt động dạy học có ứng dụng CNTT hoặc có ứng dụng nhưng khâu thiết kế, tổ chức lại không phù hợp. Chính vì vậy, việc tìm hiểu và học hỏi những kinh nghiệm từ các nước trên thế giới để tìm ra những biện pháp mới về ứng dụng CNTT trong tổ chức hoạt động GD cho trẻ là cần thiết.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Khái niệm và cơ sở lí luận

Theo tài liệu của Unesco (2003, tr.22) và Luật CNTT của Quốc hội nước Cộng hoà Xã hội chủ nghĩa Việt Nam năm 2006 thì CNTT là thuật ngữ chỉ các thiết bị điện tử đặc biệt là máy tính và các sản phẩm ứng dụng của máy tính như cơ sở dữ liệu điện tử, phần mềm máy tính, các thiết bị ngoại vi... cho phép chúng ta khai thác và sử dụng có hiệu quả nguồn tài nguyên thông tin.

Theo Từ điển tiếng Việt, ứng dụng được định nghĩa là đem lí thuyết dùng vào trong thực tiễn (Hoàng Phê, 2006, tr.1090). Theo Hán Việt từ điển, ứng dụng nghĩa là đem ra dùng thực sự (Đào Duy Anh, 2010).

Kết hợp với khái niệm CNTT ở trên, có thể hiểu khái niệm ứng dụng CNTT là việc GV sử dụng các thiết bị điện tử, đặc biệt là máy tính (phần cứng) và các chương trình máy tính (phần mềm) vào tổ chức quá trình tác động sư phạm để khai thác và sử dụng có hiệu quả nguồn tài nguyên thông tin nhằm thực hiện mục tiêu và nhiệm vụ GD trẻ MN. Nói cách khác, ứng dụng CNTT trong tổ chức hoạt động GD cho trẻ MN là việc GV sử dụng máy tính, phần mềm, các thiết bị điện tử như máy ảnh, máy ghi âm, điện thoại... để tìm kiếm thông tin phục vụ hoạt động chuyên môn, lập kế hoạch chăm sóc, GD trẻ, thiết kế và tổ chức các hoạt động GD có sử dụng thiết bị nêu trên để thực hiện mục tiêu và nhiệm vụ GD trẻ MN.

Ứng dụng CNTT vào tổ chức hoạt động GD có hai xu hướng chính: CNTT là một nội dung học và CNTT là phương tiện dạy học (Đỗ Mạnh Cường, 2008), Nguyễn Văn Hiền (2012), (Garry R.Morrison, Deborah L.Lowther, 2005). Bài báo này tiếp cận theo xu hướng xem CNTT là phương tiện dạy học trong quá trình tổ chức hoạt động GD cho trẻ MN. Với hướng tiếp cận này, các hình thức ứng dụng CNTT trong tổ chức hoạt động GD bao gồm: Sử dụng máy tính để lập kế hoạch học tập, vui chơi, lao động, lễ hội... cho trẻ MN; Sử dụng

các phần mềm máy tính và các thiết bị điện tử khác thiết kế hoạt động GD như trò chơi, bài dạy điện tử; Sử dụng máy tính và nhiều thiết bị điện tử khác trong quá trình triển khai các hoạt động GD cho trẻ tại trường MN.

Để việc ứng dụng CNTT vào hoạt động GD đạt hiệu quả, GV cần nhận thức đúng về vai trò, ưu điểm và hạn chế của việc ứng dụng CNTT để sẵn sàng đưa CNTT vào hoạt động chuyên môn của mình, đồng thời ứng dụng phù hợp để phát huy thế mạnh và khắc phục hạn chế của nó. Tiếp đó, GV cần nắm bắt các nguyên tắc, lưu ý riêng khi tổ chức hoạt động GD có ứng dụng CNTT để tiến hành đúng phương pháp và đạt hiệu quả cao. Cuối cùng, GV cần có nhiều ý tưởng về những hình thức thiết kế và triển khai hoạt động. Tuy nhiên, các buổi tập huấn thường tập trung hướng dẫn kỹ thuật thiết kế, sử dụng phần mềm nhưng ít đề cập đến ý tưởng thiết kế cũng như cách thức tổ chức hoạt động với CNTT. Do đó, việc tìm hiểu kinh nghiệm ứng dụng CNTT trong tổ chức hoạt động GD MN sẽ tiếp cận theo ba hướng vừa nêu: Vai trò, ưu - khuyết điểm của CNTT trong tổ chức hoạt động GD cho trẻ, nguyên tắc thực hiện, ý tưởng thiết kế và tổ chức hoạt động GD có ứng dụng CNTT.

2.2. Một số nghiên cứu trên thế giới

** Về vai trò, ưu và khuyết điểm của việc ứng dụng CNTT trong tổ chức hoạt động GD cho trẻ*

Thông qua nghiên cứu lý luận và thực tiễn, I. SirajBlatchford và J. Siraj Blatchford (nước Anh, 2000) đã cho thấy vai trò của CNTT đối với sự phát triển của trẻ MN, cụ thể là CNTT đem lại thế giới ảo với nhiều môi trường và sự vật hiện tượng phong phú mà trường học hoặc gia đình không thể có, từ đó trẻ có cơ hội phát triển nhận thức tốt hơn nhờ tích lũy được nhiều biểu tượng một cách nhẹ nhàng. Ngoài ra, CNTT còn góp phần thúc đẩy phát triển tư duy trừu tượng, kỹ năng giải quyết vấn đề, ngôn ngữ và hợp tác. I. Siraj Blatchford và J. Siraj Blatchford đã chỉ ra để đạt được những lợi ích trên, GV và cha mẹ trẻ phải có sự cân nhắc, lựa chọn phần mềm hợp lý, giám sát nhưng vẫn cho trẻ tự do hoạt động trong giới hạn cho phép.

Bên cạnh đó, cần đảm bảo sự phối hợp với các hoạt động khác như vận động, âm nhạc, tương tác với môi trường..., không tập trung hoàn toàn vào hoạt động với máy tính. Nghiên cứu cũng gợi ý rằng, các trò chơi mô phỏng hay đóng vai theo nhân vật trên màn ảnh là một trong những hình thức tổ chức hoạt động có ứng dụng CNTT hiệu quả và thú vị với trẻ, cần được ưu tiên triển khai.

Năm 2010, Ivan Kalas (Đại học Comenius, Cộng hòa Slovakia) cùng các cộng sự đã nghiên cứu nhiều khía cạnh liên quan đến ứng dụng CNTT trong GD MN như vai trò, ý nghĩa của CNTT đối với sự phát triển của trẻ em bình thường và trẻ em có nhu cầu đặc biệt, cách thức

ứng dụng CNTT để phát huy hiệu quả GD, ngăn ngừa các nguy cơ tác động đến tinh thần lẫn thể chất, yêu cầu mà GV MN và cả phụ huynh cần phải có khi tổ chức các hoạt động GD thông qua máy tính hoặc các thiết bị điện tử với trẻ. Báo cáo tổng kết chỉ rõ vai trò của CNTT trong GD trẻ 3-7 tuổi, đồng thời cũng nêu ra những yêu cầu để CNTT có thể phát huy vai trò đối với hoạt động GD trẻ MN như kết hợp trò chơi vận động, có sự kiểm soát và tham gia của phụ huynh, không tạo những cảm xúc tiêu cực, tránh bạo lực và rập khuôn, ứng dụng CNTT trong GD MN không chỉ chú trọng vào trò chơi điện tử mà còn có phần mềm dạy học kết hợp với các thiết bị ghi âm, ghi hình trong hoạt động khám phá khoa học và môi trường xung quanh...

** Nguyên tắc khi tổ chức hoạt động GD có ứng dụng CNTT*

Một nghiên cứu của Judy Van Scoter (Na Uy, 2001) đã tổng kết các kết quả của nhiều nghiên cứu trước đó để chứng minh việc ứng dụng CNTT có tác động nhất định đối với sự phát triển nhận thức, ngôn ngữ, tương tác xã hội, sáng tạo của trẻ MN 3 - 6 tuổi, đồng thời báo cáo cũng đưa ra các nguyên tắc ứng dụng CNTT trong tổ chức hoạt động GD cho trẻ MN:

- Thời gian tiếp xúc với màn hình (bao gồm cả tivi, máy tính, trò chơi video) hợp lý cho trẻ em 2-7 tuổi nên được giới hạn tối đa từ một đến hai giờ mỗi ngày.

- Hoạt động thể chất mạnh mẽ và vui chơi cần được khuyến khích khi tổ chức các hoạt động với máy tính.

- Máy tính nên đặt ở góc rộng rãi trong lớp học thay vì đặt ở phòng máy vì sẽ thu hút trẻ, tăng tính tương tác hơn so với khi ngồi ở phòng máy (vì khi ở phòng máy, trẻ có xu hướng hoạt động cá nhân nhiều hơn). Khi bố trí máy ở lớp học, chỉ cần bố trí 2-3 ghế ngồi, trẻ sẽ hiểu mình nên hoặc được quyền tham gia chung với các bạn khác. Bố trí theo cách này mới tăng cơ hội tương tác cho trẻ.

- Trong lúc hoạt động, trẻ có xu hướng nói lại điều mình đang làm và cố để người khác hiểu nên khả năng ngôn ngữ mạch lạc sẽ được trau dồi. Ngoài ra, công cụ ngôn ngữ trên máy tính giúp trẻ dễ dàng “viết ra được điều mình nói” dù không biết viết, điều này vừa thú vị, vừa giúp trẻ tiếp cận với chữ cái hiệu quả hơn. Bên cạnh đó, trẻ có thể nhập chữ sai hoặc nói sai mà vẫn hoàn toàn có thể điều chỉnh lại nên giảm đi lo lắng khi hoạt động.

- Không nên cho trẻ sử dụng nhiều với phần mềm dạng bài tập có phản hồi được lập trình sẵn vì chúng thường theo một kiểu, ít lựa chọn, giảm cơ hội thử sai cho trẻ. Các phần mềm linh hoạt giữa câu hỏi hoặc những vấn đề theo hướng đóng và mở, hoặc phần mềm cho trẻ được lựa chọn các phương án của mình và xem thấy diễn biến kết quả dù chọn lựa sai được khuyến khích vì gia tăng sự hiểu biết cho trẻ, hoạt động cũng trở nên hấp dẫn và hồi hộp hơn.

- Phần mềm hoặc trò chơi cần đưa ra phương án giải

quyết vấn đề trên cơ sở những điều trẻ đã biết và kết hợp với những điều trẻ cần biết thêm, càng gần gũi với cuộc sống càng tốt.

- Yếu tố sinh động, ngôn ngữ linh hoạt và sự lôi cuốn kích thích luôn được ưu tiên vì phù hợp với đặc điểm tâm sinh lí của trẻ.

- Máy tính nên chứa nhiều ứng dụng để trẻ tự do lựa chọn theo hứng thú, nhu cầu của mình.

- Cuối cùng, việc sử dụng máy tính cần đảm bảo tính bình đẳng, tức mọi trẻ đều có quyền truy cập như nhau, sử dụng máy như nhau và tự do lựa chọn phần mềm.

** Về ý tưởng thiết kế và tổ chức hoạt động GD có ứng dụng CNTT*

Ở “Dự án 100 ngày ở trường học” tổ chức ở New York, Hoa Kỳ, Chrystalla Mouza (2003) cùng cộng sự đã giới thiệu về một ý tưởng tổ chức hoạt động với máy tính như sau: Trẻ MN và trẻ tiểu học được giao lưu hợp tác với nhau, trẻ tiểu học có nhiệm vụ viết ra công thức nấu ăn gồm 100 thành phần nguyên vật liệu, trẻ MN có nhiệm vụ diễn đạt lại công thức nấu ăn này bằng hình vẽ bởi phần mềm vẽ Kidpix. Trẻ thảo luận và cùng nhau thực hiện, sau đó cùng nếm sản phẩm đã hoàn tất và có thể Email cho ba mẹ hoặc bạn bè một cách đầy tự hào. Hoạt động này vừa giúp trẻ tiếp cận máy tính, vừa giúp rèn luyện khả năng kí mã và cho trẻ học cách làm việc hợp tác. Từ ý tưởng này, GV có thể cho trẻ dùng máy tính ký mã bài thơ ngắn, bài hát hoặc câu chuyện sáng tạo của trẻ, in ra và giới thiệu hoặc kể cho mọi người cùng nghe.

Năm 2004, trong báo cáo của mình, Belinda Gimbert và Dean Cristol (Hoa Kỳ) đưa ra 5 trường hợp cho thấy, công nghệ mang đến cho trẻ nhỏ cơ hội phát triển và thể hiện năng lực công nghệ: Sử dụng công nghệ thích hợp tạo cơ hội cho trẻ nhỏ phát triển xã hội và phát triển ngôn ngữ; Phần mềm phù hợp với sự phát triển khuyến khích trẻ khám phá, sử dụng trí tưởng tượng và giải quyết các vấn đề; Công cụ công nghệ tăng cường sự phát triển, sự chú ý ở trẻ nhỏ, trẻ em dành thời gian tập trung vào máy tính lâu hơn và tập trung hơn so với các hoạt động không liên quan đến máy tính khác; Trẻ em khuyết tật ngôn ngữ và tự kỉ đã có cơ hội nâng cao khả năng tương tác bằng lời nói, không lời nói và giao tiếp xã hội. Những khuyến cáo dành cho người lớn nếu muốn tổ chức hoạt động GD cho trẻ đạt hiệu quả vừa nêu là phần mềm trò chơi hay tương tác phải cho phép trẻ không gian quyết định và những gợi ý định hướng, chứa âm thanh, giọng nói và âm nhạc, sinh động. Hoạt động trong phần mềm phải có các nhiệm vụ học tập đóng và mở, thân thiện, có hoạt hình, có thể được tạm dừng hoặc tiếp tục và phản hồi nhanh chóng cho trẻ em để nuôi dưỡng sự quan tâm của chúng. Khi sử dụng phần mềm trò chơi hay chuyên kể, GV cần áp dụng các hoạt động thực hành sự phạm, giám sát chặt chẽ trẻ em sử dụng phần mềm và đưa ra

hướng dẫn thực chất (Belinda Gimbert và Dean Cristol, 2004, tr. 207). Ví dụ:

- *Hoạt động một*: Phát triển ngôn ngữ và tương tác xã hội: Phụ huynh hoặc GV cùng hoạt động với trẻ. Người lớn sẽ giải thích và hướng dẫn cho trẻ trong quá trình hoạt động. Người lớn chỉ ra cách tìm hình ảnh các con vật để làm một bộ sưu tập. Sau khi làm xong, trẻ sẽ kể câu chuyện về con vật và người lớn đánh máy lại ngay dưới các bức hình. Ngoài ra, trẻ có thể tạo ra các bản ghi âm về âm thanh của động vật (tiếng kêu, tiếng chân). Sau đó, trẻ có thể cùng người lớn mở rộng đề tài về nơi sống, thức ăn, vai trò của các con vật trong bộ sưu tập. Trẻ thực hành kĩ năng nghe bằng cách tham gia các cuộc thảo luận trong lớp kích thích suy nghĩ về khoa học và các vấn đề xã hội liên quan đến những con vật này.

- *Hoạt động hai*: Dùng phần mềm Kidpix vẽ lại những cây mà trẻ đã được học, dán nhãn các bộ phận của cây. Người lớn giúp trẻ ghi nhận lại những tuyên bố liên quan về những cây này, sau đó trẻ có thể in các sản phẩm đó, chia sẻ cho bạn bè và cùng khám phá những phần còn lại.

Một nghiên cứu khác của I Chen Hsu (Hoa Kỳ, 2007) cho thấy, tương tác đồng đẳng giữa trẻ với trẻ, giữa trẻ với GV trong quá trình hoạt động trên máy tính và chọn lựa phần mềm máy tính phù hợp sẽ giúp trẻ phát triển ngôn ngữ, phát triển nhận thức, quản lí xung đột và hợp tác. Cụ thể, với hoạt động trên máy tính, mỗi máy tính nên bố trí từ 2-3 trẻ, khuyến khích bố trí trẻ không cùng giới tính vì các xung đột thường xảy ra ở nhóm cùng giới tính nhiều hơn, trong đó trẻ trai dễ gây hấn với nhau hơn trẻ gái. GV phải hỗ trợ hoặc để mắt đến trẻ trong suốt quá trình hoạt động. Các phần mềm cho trẻ phản ánh suy nghĩ, ý tưởng cá nhân cần ưu tiên hơn những phần mềm trò chơi luyện tập, có sẵn đáp án nhất định, trẻ không có nhiều lựa chọn khác nên giảm cơ hội thử sai, khám phá.

Năm 2013, trong một báo cáo Pasnik & Lonrente (New York, Hoa Kỳ) đã chứng minh hiệu quả khi kết hợp cho trẻ xem các video và trò chơi được với sự hướng dẫn từ phụ huynh và GV thì nó có thể trở thành công cụ mạnh mẽ để thúc đẩy việc học tập theo phương pháp STEM.

Năm 2017, trong quyển sách của mình, Clark (New York, Hoa Kỳ) đã gợi ý cho GV cách chọn lựa nội dung, hình thức tổ chức GD thông qua CNTT phù hợp hợp đối với trẻ. Bản thân trẻ được khuyến khích tham gia vào việc tạo ra các nội dung này, CNTT có thể giúp trẻ tạo ra các tài liệu và câu chuyện của riêng trẻ, đồng thời, trẻ có thể chia sẻ kinh nghiệm thực tế với bạn bè.

2.3. Định hướng ứng dụng vào thực tiễn giáo dục mầm non tại Việt Nam

Từ một số nghiên cứu vừa trình bày có thể thấy, ứng dụng CNTT trong tổ chức hoạt động GD cho trẻ MN ở nhiều nước trên thế giới đang được triển khai chủ yếu ở trò chơi góc, tương tác cá nhân hoặc nhóm nhỏ ngoài giờ

học. Việc tiếp thu và vận dụng những ý tưởng trên cùng những lưu ý về nguyên tắc tổ chức vào hoạt động vui chơi góc hoàn toàn khả thi. Việc lựa chọn các ý tưởng để triển khai tùy thuộc vào điều kiện hiện có tại địa phương, với những nơi có nhiều máy tính có thể áp dụng theo nguyên mẫu. Những nơi chỉ có một máy tính, GV nên lựa chọn dạng hoạt động trò chơi tập thể phối hợp vận động - âm nhạc hoặc trò chơi đóng vai nếu muốn đưa CNTT vào hoạt động góc.

Ngoài ra, chúng ta còn có thể vận dụng những kinh nghiệm trên theo những hướng sau đây:

- Với hoạt động vui chơi góc, GV có thể sử dụng các phần mềm vẽ tranh như Paint, trò chơi tư duy (tự thiết kế hoặc ứng dụng có sẵn), với cách tổ chức như các nghiên cứu ở nước ngoài được trình bày ở phần 2.2. Các trò chơi như tìm điểm khác nhau, tìm cặp hình giống nhau, tìm nguồn gốc của sự vật, hiện tượng, tìm mẹ cho con vật nhỏ, tìm con vật bị lẫn, tìm nguyên nhân của tình huống cho sẵn hoặc ngược lại, giải câu đố... rất thú vị và phù hợp để phát triển các thao tác tư duy cho trẻ.

- Nếu cho trẻ chơi trò chơi học tập trực tuyến sẽ gia tăng sự hấp dẫn khi GV và trẻ cùng hồi hộp chờ đợi đáp án, cùng bộc lộ cảm xúc vui mừng hay ngạc nhiên hoặc thất vọng khi biết câu trả lời. Hiện nay, có một số trang web vừa là ứng dụng trò chơi cho trẻ, vừa là công cụ để trẻ có thể tạo ra trò chơi như scratch.mit.edu, studio.code.org, lightbot.com... Ứng dụng này cũng có nguồn tài nguyên phong phú, có thể điều chỉnh theo nhu cầu nên rất tiện dụng.

- Ngoài ra, sử dụng trò chơi phát triển khả năng dự đoán thông qua các hoạt động thí nghiệm cũng là một hoạt động thú vị. Bằng cách thông thường, trẻ sẽ mất nhiều thời gian để quan sát hiện tượng và ghi nhận kết quả, nhưng với CNTT, trẻ sẽ có thể quan sát nhiều hơn trong thời gian ngắn hơn. Việc thiết kế các trò chơi dạng này khá đơn giản.

- Với hoạt động vui chơi trong các giờ sinh hoạt, GV cần ưu tiên tổ chức hoạt động vui chơi ngoài trời với vận động thể chất là chủ đạo. Song thỉnh thoảng vẫn có thể tổ chức hoạt động vui chơi kết hợp với vận động và âm nhạc dựa trên những clip nhạc GD có trên máy tính hoặc trên trang Youtube hoặc tích hợp các yếu tố trên ngay trong trò chơi máy tính do GV thiết kế. Ví dụ: Trẻ có thể nghe câu hỏi trên nền nhạc về định hướng không gian: Con Khi ở đâu vậy? Trẻ hát và lắc lư theo nhịp của câu hỏi, đồng thời nhìn các đáp án trên màn hình (con Gà đứng trước cái hộp, con Khi đứng trên ngọn cây, con Chó đứng dưới cây dù) và trẻ vừa hát, trả lời lại, đồng thời tay hoặc cơ thể của trẻ cũng làm kí hiệu diễn tả đáp án đó (trên cây thì đưa tay lên đầu).

- Ở hoạt động học, sử dụng bài dạy điện tử sẽ hiệu quả với những nội dung gặp cản trở về mặt địa lí, không gian và thời gian cũng như sự an toàn cho trẻ: núi lửa, sấm sét,

vòng tuần hoàn của mưa, sự biến đổi của sự vật, vòng đời của sinh vật, thời kì tiền sử, kỉ khủng long, ve sầu, sự phát triển của cây đậu phộng, phân hủy rác thải...

Ngoài ra, ngoài việc tuân thủ các lưu ý ở trên về thời gian tiếp xúc, tần suất sử dụng... việc ứng dụng CNTT trong tổ chức hoạt động GD cho trẻ vẫn cần đảm bảo các nguyên tắc GD MN. Trong đó:

- Ứng dụng CNTT cần được lựa chọn phù hợp với mục đích GD, không lạm dụng, ưu tiên những hoạt động với máy tính có sự tác động toàn diện các mặt phát triển của trẻ như trò chơi vận động kết hợp với nghe - nhìn trên màn hình và kĩ năng tư duy để giải quyết vấn đề.

- Khi tổ chức hoạt động có ứng dụng CNTT, cần bố trí chỗ ngồi phù hợp về mặt vật lí (nếu máy có màn hình 14 inch, bạn nên ngồi cách 1,6m; với máy 22 inch, cự li thích hợp là 2,4m. Khoảng cách cần thiết là 1,8m với màn hình 16 inch, 2m với màn hình 18 inch và 2,2m với màn hình 20 inch), chú ý thời gian vừa đủ, ánh sáng đủ để đảm bảo sự phát triển thể chất cho trẻ, GV luôn bao quát trẻ dù là hoạt động góc hay hoạt động chung trên lớp.

- Việc tương tác giữa trẻ với nhau hoặc với GV khi tham gia hoạt động với máy tính cần được bố trí xen kẽ, đồng đều; tránh việc cho trẻ học bài dạy điện tử nhiều nhưng lại hạn chế tương tác nhóm nhỏ hoặc tương tác giữa cá nhân với GV trong hoạt động góc với máy tính và ngược lại.

- GV lựa chọn các phần mềm hoặc sản phẩm phù hợp với đặc điểm, nhu cầu và khả năng của trẻ. Nếu GV có khả năng thiết kế (trò chơi học tập, bài dạy điện tử) sẽ càng hiệu quả hơn nếu kĩ năng CNTT của GV tốt. Vì như vậy, GV sẽ chủ động chọn lựa các nội dung, thao tác phù hợp với trẻ và mục đích GD đề ra hơn khi sử dụng sản phẩm có sẵn.

3. Kết luận

CNTT tuy hiện đại, có nhiều tính năng vượt trội nhưng bản chất nó vẫn là một thiết bị, phương tiện dạy học. Do đó, việc ứng dụng CNTT trong tổ chức hoạt động GD cho trẻ MN sẽ phát huy hiệu quả hay gây tổn hại cho sự phát triển của trẻ đều tùy thuộc vào quan điểm và cách thực hiện của GV MN, không phải do thiết bị công nghệ. Chính vì vậy, tiếp cận các quan điểm tích cực và có nhận thức đúng về vai trò của CNTT là việc rất cần thiết. Bên cạnh đó, dù sử dụng phương tiện dạy học hiện đại nào thì chúng ta cũng phải bám sát các nguyên tắc GDMN, nguyên tắc dạy học cho trẻ MN, nguyên tắc sử dụng thiết bị và nhất là nguyên tắc lấy trẻ làm trung tâm, cho trẻ cơ hội làm chủ hoạt động và tham gia những hoạt động yêu thích. Có như vậy, ứng dụng CNTT trong tổ chức hoạt động GD cho trẻ mới đạt hiệu quả cao, thúc đẩy sự phát triển toàn diện của trẻ.

Tài liệu tham khảo

- [1] Alex Morgan - J. Siraj-Blatchford, (2009), *Using ICT in the Early Years*, Practical Pre-School Books, A Division of MA Education Ltd, London.
- [2] Belinda Gimbert - Dean Cristol, (2004), *Teaching Curriculum with Technology Enhancing Children's Technological Competence During Early Childhood*, Early Childhood Education Journal, 31 (3), pp.207-216.
- [3] Clark, K., (2017), *Family engagement in the digital age early childhood educators as media mentors*, Donohue, C. (ed.). New York: NY, Routledge.
- [4] Chrystalla Mouza - Richard Parsons - Virginia Liz-Ferreira, (2003), *Using Technology in Early Childhood Education the 100 Days of School Project*, Proceeding of Sixth International Conference on Computer Based Learning in Science, pp.586-595.
- [5] Đào Duy Anh, (2010), *Hán Việt Từ điển*, NXB Văn hóa Thông tin, Hà Nội.
- [6] Đỗ Mạnh Cường, (2008), *Giáo trình Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học*, NXB Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh.
- [7] Garry R.Morrison - Deborah L.Lowther, (2005), *Intergrating Computer Technology into The Classroom*, Publisher Jeffery W.Johnston, USA.
- [8] Hoàng Phê, (2006), *Từ điển tiếng Việt*, Trung tâm Từ điển học, Hà Nội.
- [9] I Chen Hsu, (2007), *Peer Interaction Associated with Computer use of Preschool Children, A thesis Master of Science*, The College of Health and Human Services of Ohio University.
- [10] Ivan Kalas, (2010), *Recognizing the Potential of ICT in Early Childhood Education*, Unesco IITE, Russian.
- [11] Judy Van Scoter - Debbie Ellis - Jennifer Railsback, (2001), *Technology in Early Childhood Education: Finding the Balance*, Northwest Regional Educational Laboratory.
- [12] Konstantinos Petrogiannis, (2010), *The Relationship Between Perceived Preparedness for Computer Use and Other Psychological Constructs among Kindergarten Teachers with and without Computer Experience in Greece*, Journal of Information Technology Impact, 10, p.99-110.
- [13] Nguyễn Văn Hiền, (2012), *Các xu hướng ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy - học: mô hình và ứng dụng trong đào tạo giáo viên*, Kỷ yếu hội thảo Công nghệ thông tin trong giáo dục Việt Nam: Tích hợp hay chuyển đổi, tr.233-243.
- [14] Pasnik, S., & Llorente, C., (2013), *Preschool teachers can use a PBS KIDS transmedia curriculum supplement to support young children's mathematics learning: results of a randomized controlled trial*, A report to the CPB-PBS Ready to Learn initiative. New York, NY and Menlo Park, CA: Education Development Center and SRI International.
- [15] Siraj Blatchford, (2000), *The children using ICT: the seven principles for good practice*, Developmentally Appropriate Technology in Early Childhood (DATEC) Final.
- [16] Unesco, (2003), *Developing and Using Indicators of ICT Use in Education*, Unesco Asia and Pacific Regional Bureau for Education, Thailand.

SOME RESEARCHES ON THE APPLICATION OF INFORMATION TECHNOLOGY IN ORGANIZING EDUCATIONAL ACTIVITIES FOR PRESCHOOL CHILDREN

Tran Thi Tam Minh

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

ABSTRACT: *The article summarizes the experiences related to the application of information technology in organizing educational activities for preschool children from the studies by the authors in several countries around the world. On that basis, combined with the reality of preschool education in Vietnam, the paper proposes a number of measures to apply information technology in designing and implementing the educational activities in order to promote the advantages of information technology, contribute to helping children develop comprehensively while ensuring opportunities for children to access to modern technology for children in this digital age.*

KEYWORDS: Researches; IT application; organizing; educational activities; preschool children.