

Biện pháp ứng dụng công nghệ thông tin làm video tạo hứng thú cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi học tại nhà trong trường mầm non Hương Sơn

Đàm Thị Hạnh*

* Trường Mầm non Hương Sơn, thành phố Thái Nguyên

Received: 16/9/2023; Accepted: 24/9/2023; Published: 29/9/2023

Abstract: Applying IT in preschool education has helped teachers and learners have positive results. Teachers should promote the application of IT so that the quality of child care and education in preschool is constantly improved. This article presents measures to apply information technology to make videos to create excitement for children aged 3-4 studying at Hương Sơn preschool

Keywords: Measures, applying information technology, making videos, creating excitement for learning, preschoolers aged 3-4, Hương Sơn preschool

1. Mở đầu

Công nghệ thông tin (CNTT) có vai trò to lớn trong các hoạt động, trong lĩnh vực giáo dục cho nên các trường mầm non phải chỉ đạo giáo viên (GV) ứng dụng CNTT trong dạy học cho trẻ. Do ảnh hưởng của dịch COVID-19 diễn biến phức tạp tháng 2 và tháng 11 năm 2021 dịch Covid-19 bùng phát trở lại, học sinh các cấp học được nghỉ học để phòng chống dịch bệnh. Theo chỉ đạo của Bộ GD&ĐT Ngành Giáo dục đã thực hiện dạy học online với nhiều hình thức khác nhau nhằm cung cấp, ôn luyện các kiến thức cho học sinh. Việc dạy học cho trẻ mầm non trong thời điểm dịch bệnh luôn gặp không ít khó khăn, do trẻ được nghỉ ở nhà nhưng phụ huynh vẫn phải đi làm nên không có nhiều thời gian hướng dẫn trẻ học qua video. Đặc biệt trẻ mầm non đều được tiếp xúc với công nghệ hiện đại từ rất sớm như: Tivi, máy tính, điện thoại... những video trên các trang web như youtube, youtube kid... đều rất hấp dẫn và thú vị cho nên video của GV gửi còn đơn giản chưa thực sự thu hút trẻ. Trước thực tế trên tác giả đã nghiên cứu, tìm tòi và thực hiện biện pháp Ứng dụng CNTT làm video tạo hứng thú cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi học tại Trường Mầm non Hương Sơn, thành phố Thái Nguyên, tỉnh Thái Nguyên.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Thực trạng ứng dụng CNTT làm video tạo hứng thú cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi học tại nhà trong trường mầm non Hương Sơn

- Do tình hình dịch bệnh kéo dài, Trường MN đã làm rất nhiều video dạy học qua mạng cho trẻ, thường xuyên trao đổi với phụ huynh về việc học qua video, đa số phụ huynh đều chia sẻ là trẻ thích xem những video hoạt hình trên youtube và youtube kid hơn là xem những video của cô giáo.

- Trong quá trình làm video dạy học cho trẻ tại nhà thì GV nhận thấy: Trẻ vừa mới ở độ tuổi nhà trẻ lên mẫu giáo, cho nên nhận thức của trẻ còn hạn chế, trẻ dễ quên và khả năng tập trung, chú ý, ghi nhớ của trẻ còn chưa cao; Trẻ được tiếp cận với công nghệ từ rất sớm, thường xuyên xem tivi và smartphone với nhiều chương trình hay, hấp dẫn trẻ cho nên những video của cô giáo chưa thực sự thu hút trẻ; Những nội dung video của cô chưa sinh động, chưa đổi mới về nội dung, màu sắc và hình thức chưa phong phú; Phụ huynh ít chú trọng đến vấn đề học của con, chủ yếu cho con chơi theo ý thích của mình; Phụ huynh chưa dành thời gian để hướng dẫn con học qua mạng, ít phản hồi tương tác với các cô.

GV đã tiến hành khảo sát trẻ và phụ huynh lớp các nội dung sau bằng hình thức trò chuyện trên zalo nhóm lớp và thu được kết quả như sau:

| TT | Nội dung | Số trẻ đạt | Tỷ lệ |
|----|--|------------|-------|
| 1 | Trẻ hứng thú học qua video | 4/22 | 18% |
| 2 | Đánh giá kết quả trẻ đạt được thông qua video | 4/22 | 18% |
| 3 | Sự phối hợp của phụ huynh trong việc hướng dẫn trẻ học qua video | 5/22 | 21% |

- Dựa vào kết quả khảo sát trẻ và PH cho thấy: Đa số trẻ chưa hứng thú xem và học qua những video; Rất ít phụ huynh gửi phản hồi về bài học trẻ qua các video.

- Sau khi tìm hiểu cho thấy khi cung cấp bài học mới, GVMN thường sử dụng tranh, ảnh gây nhầm chán cho trẻ; Giới thiệu bằng tranh ảnh, gây khó khăn trong việc nhận dạng đặc điểm của các đối tượng; Hình thức quay video quá quen thuộc với trẻ gây nhầm chán, mức độ hứng thú của trẻ không cao dẫn đến chất lượng hoạt động không đạt hiệu quả. Trẻ mất tập trung, hay quên các bài đã học.

2.2. Biện pháp Ứng dụng CNTT làm video tạo hứng thú cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi học tại Trường Mầm non Hương Sơn, thành phố Thái Nguyên

2.2.1. Tăng cường tự học, nâng cao khả năng ứng dụng CNTT của GV.

Đây là biện pháp rất cần thiết. GV luôn tìm tòi và sưu tầm các website có kho dữ liệu về hình ảnh, những bài giảng phong phú, những trò chơi phù hợp với trẻ em lứa tuổi mầm non để lưu lại và sử dụng khi cần dùng đến. Khi tìm kiếm trên Google với từ khóa “Dạy trẻ tìm hiểu về ngôi nhà” GV thu về được rất nhiều những hình ảnh, thông tin hữu ích. Không những vậy, mạng internet mang đến một kho dữ liệu khổng lồ, giúp tìm kiếm các thông tin tham khảo về các HDDH trở nên dễ dàng hơn. Một số trang website mà GV truy cập để tìm kiếm dữ liệu cho hoạt động học, cũng như soạn giáo án điện tử bằng tiếng việt như: Kho giáo án, bài giảng bằng tiếng việt của các trường và các thầy cô giáo Việt Nam: <https://violet.vn/>; Kho giáo án, bài giảng trực tuyến của các trường và các thầy cô giáo: <https://elearning.moet.edu.vn/>; GV thường xuyên xem và tham khảo những video trong youtube kid và tải các video phù hợp với bài học dành cho trẻ để cắt ghép, chỉnh sửa thành video hoàn chỉnh theo đúng phương pháp giáo dục.

GV sử dụng đa dạng các kho ứng dụng trực tuyến từ cũ đến mới có những video chất lượng được nhà trường đánh giá mang tính sáng tạo và ứng dụng cao. Trẻ hứng thú với hoạt động hơn. Điều đó chính là nguồn động lực giúp GV tích cực tìm tòi, khai thác và ứng dụng CNTT vào hoạt động làm video dạy học cho trẻ.

2.2.2. Tích cực tìm hiểu, học hỏi cách sử dụng các phần mềm soạn giảng giáo án điện tử. GV cần tiến hành các ứng dụng sau:

* Ứng dụng Powerpoint vào soạn giảng giáo án điện tử để làm video

GV khai thác các tính năng trên Powerpoint như cắt hình ảnh trực tiếp, các kỹ năng ứng dụng tính năng video, nhạc trên Powerpoint ngày càng hợp lý, cũng như sử dụng, lồng ghép thành thạo các hiệu ứng hoạt hình, trigger trên Powerpoint. Những kỹ năng tin học này rất hữu hiệu nhờ đó mà GV cũng đã thiết kế được nhiều bài giảng điện tử có chất lượng hơn, thu hút trẻ và cùng với đó tôi còn xây dựng được các trò chơi để giúp trẻ củng cố và khắc sâu kiến thức cho trẻ. Hoạt động “Làm quen với toán” GV thiết kế trò chơi “Hái táo” và trò chơi “Khoanh tròn nhóm có số lượng là 6” trên powerpoint, sau đó tôi lưu thành video. Ngoài ra GV còn sử dụng rất nhiều phần mềm trên máy tính như, paint ứng dụng cắt ghép chỉnh sửa hình ảnh,

voice recorder ứng dụng ghi âm, xbox game bar phần mềm quay video màn hình, camtasi9 phần mềm cắt ghép, chỉnh sửa video, chèn nhạc, chèn hình ảnh... và một số ứng dụng trên điện thoại như: Snow, B612, Kinermaster, capcut, vivavideo...

* Ứng dụng CNTT vào xây dựng các video gây hứng thú, kích thích sự tập trung của trẻ: GV chú trọng trong sử dụng hình ảnh các con vật, hình nền trang trại về mặt màu sắc, hình dáng đảm bảo về mặt thẩm mỹ hiện đại, hình ảnh sắc nét, rõ ràng, đúng phong chữ cho trẻ.

Hoạt động “Dạy hát cả nhà thương nhau” (Chủ đề: Ngôi nhà thân yêu của bé) GV quay 2 video bằng điện thoại với phong nền màu xanh giới thiệu vào bài học và đưa vào phần mềm Camtasi 9 để tách phong nền và thay bằng những hình nền ngộ nghĩnh, bắt mắt.

Trong các hoạt động gây hứng thú của cho trẻ ở các lĩnh vực khác, GV cần lựa chọn các hình ảnh, tên trò chơi phù hợp từng chủ đề (tránh sự lặp lại gây nhàm chán cho trẻ) và cách chơi cũng có sự thay đổi để kích thích trẻ tham gia vào các hoạt động một cách tích cực.

Hoạt động “Kể chuyện Qua đường” (Chủ đề: Bé đi đường an toàn) để gây hứng thú vào câu chuyện tôi cho xuất hiện trên màn hình những nhân vật trong câu chuyện và đưa ra câu đố để hướng trẻ vào nội dung câu chuyện. Khi tôi đặt câu hỏi đây là ai? Đồng thời tay tôi chỉ về phía nhân vật vừa xuất hiện trên màn hình. Chúng mình có biết những nhân vật này xuất hiện trong câu chuyện nào không? Và từ đó tôi dẫn dắt trẻ vào câu chuyện để kể cho trẻ nghe.

Ở hoạt động “Tìm hiểu về con Thỏ” GV làm hiệu ứng và ghi âm giọng của mình và giọng của con Thỏ để trẻ thấy cô và bạn Thỏ trò chuyện với nhau từ đó đưa trẻ đến nội dung tìm hiểu về con Thỏ.

Tuy có sự thay đổi về hình ảnh, tên trò chơi, cách tổ chức chơi nhưng các hiệu ứng sử dụng trong các hoạt động đó vẫn luôn đảm bảo theo nguyên tắc: Xuất hiện lần lượt, không quá nhanh, thuận tiện cho trẻ quan sát, lời ghi âm rõ ràng, dễ nghe.

* Ứng dụng CNTT cắt, ghép video để tạo bài giảng online giúp cung cấp kiến thức, ôn luyện hoạt động học cho trẻ tại nhà.

- Để tạo được một video hoàn chỉnh GV áp dụng nhiều phần mềm trên máy tính và trên điện thoại. Hoạt động làm quen với toán “Nhận biết hình vuông, hình tròn” GV tiếp tục lên youtube và tìm hình ảnh phù hợp với bài dạy và sử dụng ứng dụng paint, powerpoint, camtasi 9 để tạo thành một video giống như một câu chuyện Thỏ và Rùa chạy thi, nhưng bạn Hình Vuông chạy chậm, còn bạn hình tròn chạy nhanh hơn vì bạn

có thân hình cong tròn khép kín bạn lẫn được. Cuối video trẻ còn được chơi trò chơi củng cố, khắc sâu hơn về kiến thức cho trẻ giúp trẻ rất hứng thú vào bài học.

GV sử dụng thành thạo các chức năng của phần mềm tạo video, lựa chọn nội dung, tạo nên nhiều bài giảng có nội dung phong phú, sáng tạo. Video tạo ra được gửi lên web, kênh youtube của trường, trang facebook của trường, trên nhóm lớp để giúp phụ huynh dạy trẻ học tại nhà. Chính việc không ngừng tự học tập, nâng cao khả năng ứng dụng CNTT cho bản thân nên đến nay nhiều GV đã có khả năng tự thiết kế, sáng tạo trong các bài giảng điện tử, các trò chơi có chất lượng, mang đến cho trẻ sự thích thú và nhiều bài học bổ ích.

2.2.3. Phối hợp với phụ huynh hướng dẫn trẻ học thông qua video tại nhà

Đây là biện pháp rất cần thiết và quan trọng vì phối hợp giữa GV và phụ huynh giúp trẻ học tập và hoạt động vui chơi tốt hơn.

Nội dung và cách tiến hành: Trước mỗi video gửi lên nhóm lớp GV thông báo về thời gian để các bậc phụ huynh sắp xếp thời gian cho con học video. GV lựa chọn thời gian phù hợp với các bậc phụ huynh và trẻ GV đưa ra các cuộc thi như: Vẽ tranh tặng cô, đọc thơ tặng bà, hát tặng mẹ cho trẻ thực hiện và gửi lại trên nhóm lớp để khuyến khích các bậc phụ huynh quan tâm, chú ý đến việc học qua video của trẻ.

Sau những video của trẻ gửi lại trên nhóm GV luôn đưa ra những lời động viên, khuyến khích với trẻ và gửi lời cảm ơn tới các bậc phụ huynh đã phối hợp với GV để việc học qua video đạt chất lượng cao nhất. Đến nay đa số phụ huynh đã có nhận thức tốt hơn trong kết hợp với GV dạy trẻ học tại nhà. Đã có những phản hồi tích cực cho GV, phụ huynh thường xuyên gửi hình ảnh, quay video con học gửi cho GV xem.

2.3. Đánh giá kết quả áp dụng biện pháp Ứng dụng CNTT làm video tạo hứng thú cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi học tại Trường Mầm non Hương Sơn, TP Thái Nguyên

Qua những video, hình ảnh phụ huynh gửi phản hồi cho thấy ý kiến đánh giá kết quả áp dụng biện pháp như sau:

| TT | Nội dung | Tháng 9/2021 | | Tháng 11/2021 | |
|----|--|--------------|-------|---------------|-------|
| | | Số trẻ đạt | Tỷ lệ | Số trẻ đạt | Tỷ lệ |
| 1 | Trẻ hứng thú học qua video | 4/22 | 18% | 18/22 | 82% |
| 2 | Đánh giá kết quả trẻ đạt được thông qua video | 4/22 | 18% | 17/22 | 77% |
| 3 | Sự phối hợp của phụ huynh trong việc hướng dẫn trẻ học qua video | 5/22 | 21% | 22/22 | 100% |

Nhận xét: Trẻ hứng thú học qua video trước khi áp dụng biện pháp là 4/22 trẻ đạt 18% sau khi áp dụng biện pháp là 18/22 trẻ đạt 82%, tăng 64 %; Đầu năm kết quả của trẻ đạt được thông qua video chỉ đạt 18 % nhưng sau khi áp dụng biện pháp đã tăng lên 77%; Khi chưa áp dụng biện pháp sự phối hợp của phụ huynh với cô giáo chỉ đạt 21%, sau khi áp dụng biện pháp 100 % Phụ huynh quan tâm phối hợp với cô giáo trong việc hướng dẫn trẻ học qua video tại nhà.

Nhà trường có thêm nhiều tư liệu để đăng lên website, youtube, trang facebook của trường; GV phát huy được tối đa khả năng làm việc của mình trở thành GV năng động, sáng tạo và hiện đại, phù hợp với sự phát triển của GV trong thời đại CNTT. Ứng dụng của CNTT trong GDMN đã tạo ra một biến đổi về chất trong hiệu quả giảng dạy của ngành GDMN, tạo ra một môi trường giáo dục mang tính tương tác cao giữa GV và trẻ; Đối với trẻ việc học qua video sống động như hình ảnh, âm thanh, phim ... giúp tác động trực tiếp lên sự phát triển trí tuệ của trẻ.

3. Kết luận

Biện pháp “Ứng dụng CNTT làm video tạo hứng thú cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi học tại nhà trong Trường Mầm non Hương Sơn” cho trẻ là rất quan trọng. Bởi vì CNTT đã và đang mang lại những “cơ hội vàng” cho mọi ngành nghề và mọi lĩnh vực, là phương tiện hỗ trợ hữu hiệu cho quá trình dạy và học đồng thời cũng là PPDH tích cực. Ứng dụng CNTT trong GDMN đã tạo ra một biến đổi về chất trong hiệu quả giảng dạy của ngành GDMN, tạo ra một môi trường giáo dục mang tính tương tác cao giữa cô và trẻ. GV có thể tổ chức tiết học một cách sinh động, các bài giảng không chỉ mang hơi thở cuộc sống hiện đại gần gũi hơn với trẻ mà còn giúp cả cô và trẻ được tiếp xúc với các phương tiện hiện đại, làm giàu thêm vốn kinh nghiệm hiểu biết của mình thì GV cần phải nâng cao tự bồi dưỡng, bồi dưỡng qua tài liệu Internet, bồi dưỡng qua các phần mềm có sẵn trong máy tính, tích cực nâng cao kĩ năng xây dựng giáo án điện tử.

Tài liệu tham khảo

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Thông tư 32-TT/BGDĐT về ban hành Chương trình GDMN 2018*. Hà Nội

2. Bùi Thị Lan, *Một số biện pháp nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động trải nghiệm cho trẻ 5-6 tuổi trong trường mầm non Nghĩa Đô, TP Hà Nội*

3. Tài liệu “Tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng trải nghiệm cho trẻ ở trường mầm non”. NXB Đại học sư phạm.

4. Trương Thị Hiền, Lê Thị Hoà, *Tổ chức các hoạt động trải nghiệm cho trẻ mầm non*. NXB Giáo dục Việt Nam. Hà Nội