TRƯỜNG ĐẠI HỌC SÀI GÒN
TẠP CHÍ KHOA HỌC
ĐẠI HỌC SÀI GÒN
ISSN 1859 - 3208
Số 84 (08/2022)

SAIGON UNIVERSITY
SCIENTIFIC JOURNAL
OF SAIGON UNIVERSITY
No. 84 (08/2022)

Email: tcdhsg@sgu.edu.vn ; Website: http://sj.sgu.edu.vn/

MỘT SỐ ĐỊNH HƯỚNG THIẾT KẾ BÀI DẠY ĐIỆN TỬ TRONG GIÁO DỤC TRẺ MẪU GIÁO 5-6 TUỔI

Some orientations of designing e-learning lessons in the education of preschool children aged 5-6 years

Trần Thị Tâm Minh
Trường Đại học Sài Gòn

TÓM TẮT

Sử dụng bài dạy điện tử (BDĐT) trong giáo dục trẻ mẫu giáo đặc biệt có ý nghĩa với nhiệm vụ phát triển nhận thức nhưng vẫn đạt hiệu quả nếu áp dụng đúng cách với các lĩnh vực phát triển còn lại. BDĐT góp phần khắc phục những hạn chế của giờ học truyền thống đối với một số nội dung nhất định; góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục trẻ. Bài dạy điện tử cần đảm bảo khai thác được thế mạnh của công nghệ thông tin thể hiện qua việc chọn lựa nội dung phù hợp; dữ liệu điện tử phong phú và thể hiện đúng ý đồ sư phạm, phù hợp với khả năng tiếp nhận của trẻ; các hoạt động (chơi, kể chuyện, nghe nhạc và vận động...) giữ đúng mục đích giáo dục, đáp ứng nhu cầu vận động và tương tác của trẻ, có sự đổi mới sáng tạo, sử dụng vừa phải. Bài viết này trình bày một số nguyên tắc chung khi thiết kế BDĐT cùng gợi ý một số mục đích và cấu trúc bài dạy phù hợp cho từng lĩnh vực phát triển.

***Từ khóa**: bài dạy điện tử, giáo dục, trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi*

ABSTRACT

Using e-learning lessons in preschool education is especially meaningful with the task of cognitive development, but it is still effective if properly applied to the remaining areas of development. E-learning lessons contribute to overcoming the limitations of traditional classroom hours for certain contents and improving the effectiveness of children's education. E-learning lessons needs to ensure that the strengths of IT can be exploited through the selection of appropriate content; electronic data is abundant and shows the correct pedagogical intentions, suitable to the child's receptive ability; activities like playing, telling stories, listening to music, movement, etc. keep the right educational purposes, meet the needs of children's movement and interaction with creative innovation and moderate use. The article presents some general principles when designing e-learning lessons and suggests some objectives and appropriate lesson structure for each field.

***Keywords**: e-learning lessons, education, preschool children aged 5-6 years*

1. Mở đầu

Sử dụng bài dạy điện tử (BDĐT) trong giáo dục trẻ mẫu giáo góp phần khắc phục những hạn chế của giờ học truyền thống đối với một số nội dung nhất định; góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục trẻ. Với hoạt động làm quen môi trường xung quanh, phát triển ngôn ngữ, làm quen với tác phẩm văn học, âm nhạc, giá trị sống, kĩ năng sống và một số nội dung trong hình thành biểu tượng Toán... BDĐT có một số ưu điểm như: cung cấp hình ảnh – âm

Email: minhtran.ece@sgu.edu.vn

thanh sống động, tiết kiệm chi phí làm học cụ, tái sử dụng được nhiều lần mà không mất nhiều không gian lưu trữ cũng như công sức bảo quản. Bên cạnh đó, BDĐT đặc biệt phù hợp với những nội dung giáo dục gặp cản trở về mặt địa lý, không gian và thời gian cũng như sự an toàn cho trẻ như núi lửa, sấm sét, vòng tuần hoàn của nước, sự biến đổi của sự vật, vòng đời của cây, vòng đời của ếch; giới thiệu các địa danh như Bắc cực, Sahara, các dân tộc trên thế giới, các dân tộc Việt Nam, thời kỳ tiền sử, kỷ khủng long... hoặc các thí nghiệm cần nhiều thời gian, dụng cụ nhưng lại khó quan sát như sự thấm hút của rễ cây, thân cây; sự phân hủy rác; quá trình phát triển của nấm mốc, v.v. Tuy nhiên để việc làm này phát huy được hiệu quả thực sự và tránh những tác động tiêu cực cần đảm bảo các nguyên tắc giáo dục cũng như ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) trong thiết kế các hoạt động giáo dục cho trẻ thông qua BDĐT.

2. Nội dung

2.1. Định hướng chung

Theo chương trình giáo dục mầm non hiện nay, mỗi giờ học được thiết kế thông qua giáo án và triển khai bằng các hoạt động khác nhau như quan sát, vận động, trò chơi… với các phương tiện dạy học truyền thống như vật mẫu, vật thật, tranh ảnh… Việc triển khai hoạt động giáo dục có thêm một hình thức mới đó là dạy học tích hợp công nghệ. Về thuật ngữ "giáo án điện tử", "bài giảng điện tử" hay "bài dạy điện tử" vẫn còn nhiều tranh luận chưa đi đến thống nhất; đề tài sử dụng thuật ngữ "bài dạy điện tử" vì mấy lí do sau:

Thứ nhất, thuật ngữ "giáo án điện tử" không phù hợp khi mô tả thời gian dạy học trên lớp với các công cụ và thiết bị điện tử bởi "giáo án là một kế hoạch, giáo án được thiết kế để tiến hành dạy học trên lớp" (Bùi Hiền., 2013). Vì vậy, thuật ngữ "giáo án điện tử" được hiểu là kế hoạch, giáo án được trình bày bằng các phương tiện công nghệ, được lưu trữ trong các tệp máy tính sẽ chính xác hơn.

Thứ hai, trong giờ học của trẻ mầm non, các hoạt động giáo dục được triển khai thông qua thiết bị điện tử để trẻ tương tác dưới hình thức trò chơi, nghe nhìn và đàm thoại, bài tập mà không phải đơn thuần là nghe giảng, nên dùng từ "bài dạy" phù hợp hơn từ "bài giảng".

Đặc điểm của sản phẩm này chính là chuyển thể những nội dung đã thiết lập trong giáo án thành kịch bản trình chiếu có hình ảnh, âm thanh và các hoạt động tương tác, có thể chuyển thể toàn bộ hoặc một phần giáo án tùy lựa chọn theo mục đích giáo dục của giáo viên. Ngoài ra, một bài trình chiếu đa phương tiện cũng có thể là chuỗi các trò chơi học tập, hoặc một trò chơi học tập tùy theo mục đích sử dụng; cũng có thể là một bài hát kết hợp trò chơi, một câu chuyện hay bài thơ có minh họa, v.v.

Theo nghiên cứu từ kinh nghiệm ứng dụng CNTT trong dạy học ở các nước châu Á, tác giả Đào Thái Lai (2007) đã ghi nhận tỉ lệ hợp lý là 10% tổng tiết dạy tương đương 1-2 lần/1 tuần (tính theo tỉ lệ % tổng số giờ hoạt động chung trên lớp trong một tháng). Về thời lượng tiếp cận thiết bị điện tử, theo nghiên cứu của Judy Van Scoter và các cộng sự (2001) thì thời gian trẻ tiếp cận với màn hình (bao gồm cả ti vi, máy tính, máy nghe nhạc…) nên được giới hạn tối đa 1 đến 2 giờ mỗi ngày. Như vậy, tần suất sử dụng BDĐT hợp lí trong khoảng từ 1-2 lần/1 tuần; thời gian trẻ tiếp cận với màn hình máy tính hoặc các thiết bị điện tử khác từ 1 đến 2 giờ mỗi ngày.

2.2. Yêu cầu chung khi thiết kế bài dạy điện tử cho trẻ mẫu giáo

- Đảm bảo logic, hệ thống giữa nội dung dạy học với học liệu số, thiết bị công nghệ.

- Học liệu số và tài nguyên học tập, thiết bị công nghệ phải đảm bảo các yêu cầu kỹ thuật có liên quan đến mục tiêu, nội dung, phương pháp, hình thức giáo dục, nói cách khác là phải tuân thủ các định hướng về mục tiêu, nội dung, phương pháp, hình thức giáo dục khi ứng dụng CNTT.

- Chọn nội dung giáo dục phù hợp để ứng dụng CNTT.

- Cách thức thiết kế phù hợp với mục tiêu giáo dục, độ tuổi của trẻ và hình thức tổ chức hoạt động cho trẻ mẫu giáo.

- Khi thiết kế các hoạt động cho BDĐT, cần sử dụng hiệu ứng với mục đích rõ ràng, tránh việc lạm dụng hiệu ứng, hình ảnh gây rối nhiễu khả năng tập trung chú ý của trẻ. Đồng thời, cần khai thác hiệu quả thế mạnh về âm thanh và hình ảnh để tác động vào các giác quan và cảm xúc của trẻ, tăng hứng thú và bầu không khí cho giờ hoạt động.

- Ngoài ra, thời gian bài dạy theo quy định chung (từ 15 - 25 phút, tùy độ tuổi) (Seth Badu., 2018), các hoạt động ưu tiên sử dụng trò chơi (vì trẻ học qua chơi là chủ yếu) và đảm bảo cơ hội vận động, tương tác cho trẻ trong suốt giờ học. Với các hoạt động là trò chơi học tập, bài tập trên máy tính: trò chơi cần có nhiều cấp độ để thu hút và khuyến khích trẻ tư duy; đủ lượt chơi cho cả lớp, hạn chế việc chỉ cho vài trẻ chơi nếu sử dụng trong giờ dạy hoặc giờ hoạt động cả lớp. Ngoài ra, những trò chơi cho trẻ cơ hội kiểm chứng các giả thuyết của mình cần được ưu tiên trong các thiết kế vì giúp trẻ rèn luyện kỹ năng nhận thức hiệu quả hơn.

2.3. Một số cấu trúc bài dạy điện tử theo các lĩnh vực phát triển cho trẻ Mẫu giáo

2.3.1. Đối với lĩnh vực Nhận thức

Ở lĩnh vực này, cơ hội sử dụng BDĐT phong phú hơn so với các lĩnh vực khác vì phù hợp với nhiều mục đích giáo dục khác nhau: rèn giác quan, cung cấp và mở rộng vốn biểu tượng, rèn kỹ năng nhận thức qua các bài tập trò chơi nhận biết – phân biệt – so sánh – khái quát hóa – dự đoán,v.v. Một số cấu trúc BDĐT phù hợp với lĩnh vực này như sau:

Bảng 2.1. Cấu trúc BDĐT lĩnh vực thẩm mỹ

TT	Hoạt động 1	Hoạt động 2	Hoạt động 3
1.	Quan sát phim ảnh và đàm thoại.	Trò chơi nhận biết/phân biệt qua hình ảnh trên máy tính (theo nhóm) có kết hợp mô phỏng bằng ngôn ngữ hoặc phi ngôn ngữ từng nội dung giáo dục.	Trò chơi vận động trẻ tìm các đối tượng vừa học được dấu trong lớp hoặc trẻ tìm các mảnh ghép của đối tượng vừa học và ghép lại.
2.	Quan sát phim ảnh và đàm thoại.	Tìm hình khác hình còn lại (với nhiều cấp độ khó để khắc sâu biểu tượng cho trẻ vận động mô phỏng vị trí của bức hình (theo nhóm).	Tìm đối tượng bị lẫn trong hình => trẻ đưa ra đáp án bằng cách mô phỏng vị trí không gian.
3	Xem phim/ truyện về vòng đời của động	Tìm giai đoạn còn thiếu trong vòng đời/ quá trình phát triển (cho vòng đời/ quá trình phát triển thiếu 1 giai	Sắp xếp theo trình tự cho các giai đoạn, trẻ bàn bạc và sắp xếp đáp án bằng thẻ hình bên dưới,

TT	Hoạt động 1	Hoạt động 2	Hoạt động 3
	vật, quá trình phát triển của thực vật.	đoạn, đáp án có 3 hình, trẻ chọn hình nào thì cùng nhau mô phỏng theo hình đó.)	sau đó cô mở đáp án cho trẻ so sánh và nhận xét kết quả.
4	Quan sát hình/ phim và đàm thoại.	Trò chơi tìm bộ phận còn thiếu của đối tượng: cho hình đối tượng bị thiếu 1 bộ phận, trẻ bàn bạc và mô phỏng đối tượng đó => cô chiếu đáp án hoặc cho 3 đối tượng trẻ chọn.	Tìm đặc điểm không phù hợp của đối tượng (gắn chi tiết không đúng lên đối tượng và trẻ chạy lên chọn đúng sẽ chuyển qua lượt chơi của nhóm khác.
5	Tìm quy tắc sắp xếp của chuỗi hình cho trước. Có 3 đáp án để trẻ chọn.	Cho chuỗi hình sắp xếp theo quy tắc bị khuyết 1 chuỗi, trẻ tìm chuỗi phù hợp để điền vào. (chuỗi đơn giản với 2-3 đối tượng).	Như hoạt động trước nhưng chuỗi phức tạp hơn như kết hợp vị trí không gian, màu sắc... và cho trẻ thao tác trên đối tượng rồi so sánh với màn hình.
6	Nhận biết con số.	Tìm các nhóm có số lượng "n" vừa học.	Thêm hoặc bớt cho được số "n" theo yêu cầu.

2.3.2. Đối với lĩnh vực Ngôn ngữ

Ở lĩnh vực phát triển ngôn ngữ, việc xem phim, nghe nhạc có thể thúc đẩy trẻ luyện phát âm và hiểu nghĩa của từ nhanh hơn (nhất là với các từ trừu tượng, tượng thanh hoặc tượng hình), cảm thụ nghệ thuật ngôn ngữ tốt hơn. Hơn nữa, việc xem chữ minh họa góp phần thúc đẩy động cơ học chữ của trẻ sau này vì tò mò, thắc mắc không hiểu các chữ cái đó có nghĩa gì, có liên quan gì tới hình ảnh trẻ xem hay không… Song song đó, các trò chơi thiết kế trên máy tính cũng hỗ trợ thực hiện các nhiệm vụ nhận biết chữ cái, hiểu nghĩa của từ và mở rộng vốn từ rất hiệu quả.

Bảng 2.2. Cấu trúc BDĐT lĩnh vực Ngôn ngữ

TT	Hoạt động 1	Hoạt động 2	Hoạt động 3
1	Nghe kể chuyện diễn cảm và đàm thoại.	Nghe kể chuyện bằng tranh hoặc phim hoạt hình và đàm thoại.	Bốc thăm và kể chuyện theo hình bốc được (hình là các đoạn trong truyện).
2	Nghe xem phim hoặc nghe kể kết hợp hình ảnh một câu chuyện và đàm thoại.	Trò chơi sắp xếp trình tự câu chuyện.	Tìm bức tranh còn thiếu trong trình tự câu chuyện và diễn lại nội dung trong bức tranh ấy. Hoặc giáo viên thay đổi trình tự câu chuyện và trẻ kể lại theo trình tự mới.
3	Xem tranh/phim về một tác phẩm văn học nào đó và đàm thoại.	Tìm bức tranh có chi tiết không đúng với tác phẩm và trình bày chi tiết đúng.	Nghe kể diễn cảm hoặc kể qua bài hát.

4	Trò chơi nhìn hình đoán chữ.	Đặt câu với đối tượng xuất hiện ngẫu nhiên trên màn hình theo mẫu câu đang học.	Với các hình xuất hiện trên màn hình kể 1 đoạn ngắn phù hợp với các hình đó.
5	Đưa hình về đúng truyện: trên màn hình có 2 - 3 câu chuyện bị lẫn lộn và trẻ sắp xếp lại cho đúng.	Tìm hình không đúng với truyện: lần lượt cho hình của các câu chuyện và trẻ tìm hình không đúng với câu chuyện.	Đưa nhân vật về đúng truyện
6	Cho trẻ nghe hoặc xem minh họa cho các từ tượng thanh/tượng hình để trẻ hiểu nghĩa của từ.	Cho trẻ chọn thẻ hình phù hợp với từ cô nêu, mỗi lần cho 1 từ và 3 hình trên màn hình	Trẻ nghe từ và mô phỏng những điệu bộ cử chỉ để minh họa cho từ đó hoặc đặt câu với từ đó và hình (nếu có)

2.3.3. Đối với lĩnh vực Tình cảm – Kỹ năng xã hội

Ở lĩnh vực phát triển tình cảm và kỹ năng xã hội, giáo dục các giá trị sống sẽ rất khó đạt hiệu quả nếu không có sự hỗ trợ của CNTT vì trẻ không hiểu được những khái niệm trừu tượng như bao dung, hy sinh, khiêm tốn, v.v. Bên cạnh đó, trong điều kiện hiện nay, việc hình thành tình cảm cho trẻ đối với sự vật hiện tượng xung quanh còn rất hạn chế (như trẻ không thể chăm sóc vật nuôi, yêu quý môi trường...). Việc cho trẻ xem các đoạn phim liên quan trong nhiều thời điểm khác nhau sẽ giúp trẻ nhận ra giá trị của sự vật hiện tượng xung quanh trẻ, từ đó hình thành thái độ, tình cảm phù hợp. Ngoài ra, đối với việc giáo dục kĩ năng xã hội, CNTT sẽ giúp trẻ mở rộng môi trường quan sát và được học cách xử lý nhiều tình huống trong cuộc sống một cách sinh động, chân thật nhất, đồng thời rất phong phú và an toàn.

Bảng 2.3. Cấu trúc BDĐT lĩnh vực Tình cảm – Kỹ năng xã hội

Hoạt động 1	Hoạt động 2	Hoạt động 3
Giới thiệu cảm xúc.	Trò chơi tìm cảm xúc khác với cảm xúc còn lại.	Gắn cảm xúc phù hợp với âm thanh nhạc cụ.
Giới thiệu các đối tượng nguy hiểm (động vật, đồ vật).	Tìm những đối tượng nguy hiểm.	Tìm hình hậu quả tương ứng với đối tượng nguy hiểm.
Xem phim cách ứng xử đúng /sai và đàm thoại.	Tìm hình hành vi đúng và sai.	Xem tình huống và dự đoán hoặc đóng kịch có đưa ra kết quả hoặc cách xử lý.
Xem phim về sự cạn kiệt hoặc ô nhiễm của tài nguyên, môi trường và đàm thoại.	Chọn hậu quả tương ứng với sự cạn kiệt của từng loại thiên thiên và ô nhiễm môi trường.	Chọn hành vi đúng và sai đối với tự nhiên - môi trường.

2.3.4. Đối với lĩnh vực Thẩm mỹ

Việc sử dụng BDĐT trong lĩnh vực này chủ yếu tập trung vào hai mục tiêu chính là "mở rộng vốn biểu tượng" và "rèn luyện khả năng cảm thụ nghệ thuật"; với các mục tiêu khác cần cân nhắc kỹ lưỡng vì hoạt động tạo hình tập trung vào kỹ năng thực hành. BDĐT cho trẻ tiếp cận các đối tượng hoặc tác phẩm nghệ thuật, giúp trẻ mở rộng vốn hiểu biết và tạo cơ hội cho trẻ học hỏi được cách thể hiện ý tưởng thông qua màu sắc – đường nét. Mặt khác, để sản phẩm tạo hình sống động và phong phú, trẻ cần vận dụng những hiểu biết của mình về đối tượng vào sản phẩm, do đó, việc cung cấp biểu tượng cũng như ý tưởng là cần thiết.

Với bài dạy hướng dẫn quy trình tạo hình, GVMN chỉ nên sử dụng những kỹ năng tạo hình trẻ đã có để tạo nên sản phẩm, qua đó củng cố các kỹ năng này, không hình thành kỹ năng mới. Ngoài ra, việc cung cấp quy trình thực hiện sẽ giúp giáo viên tiết kiệm nhiều thời gian và công sức trong việc chuẩn bị nguyên vật liệu để hướng dẫn, nhất là với những nội dung có nhiều cách thực hiện. Đồng thời, việc cho trẻ xem quy trình thực hiện sẽ góp phần giúp trẻ quen với việc tự học: tập trung chú ý, liên hệ điều mình biết với các thao tác được hướng dẫn, nhận ra quy tắc thực hiện. Tuy nhiên, như đã nêu, việc này chỉ hiệu quả khi yêu cầu trẻ sử dụng các kỹ năng đã có. Với các kỹ năng mới, trẻ vẫn cần có sự hướng dẫn cụ thể và tương tác cá nhân với giáo viên. Việc hình thành kỹ năng mới cần dạy trẻ theo từng bước, lặp đi lặp lại nhiều lần, giúp từng trẻ điều chỉnh thao tác nên việc cho trẻ xem phim hướng dẫn chung là không phù hợp vì tốc độ tiếp nhận và thực hiện của mỗi trẻ khác nhau. Nếu mỗi trẻ có một màn hình và được tự do dừng phim hoặc quay lại theo ý mình thì hình thức này mới hiệu quả. Tuy nhiên việc xem giáo viên thao tác trực tiếp vẫn hấp dẫn và dễ hình dung hơn, nhất là với những trẻ không có thế mạnh về trí khôn vận động và trí khôn không gian.

Bảng 2.4. Cấu trúc BDĐT lĩnh vực thẩm mỹ

TT	Hoạt động 1	Hoạt động 2	Hoạt động 3
1	Xem về các hoạt động làng nghề truyền thống (tùy loại hình muốn trẻ tiếp cận) và đàm thoại.	Tìm các dụng cụ và nguyên vật liệu của nghề thủ công mỹ nghệ truyền thống vừa xem.	Tô màu hoặc vẽ lại cảnh trong đoạn phim vừa coi và đặt tên.
2	Xem về các hoạt động làng nghề truyền thống (tùy loại hình muốn trẻ tiếp cận) và đàm thoại	Tô màu tranh vẽ về làng nghề truyền thống vừa xem theo yêu cầu.	Ghép lần lượt từng bức tranh chưa hoàn chỉnh về làng nghề truyền thống. Mỗi nhóm trẻ được chọn các chi tiết thêm vào. Cô in ra và trẻ cùng nhau tô hoàn thiện bức tranh
3	Xem cách thực hiện một sản phẩm tạo hình có qui trình đơn giản và đàm thoại.	Thực hiện theo và so sánh kết quả.	Xem cô làm mẫu lại và thực hiện lại.
4	Xem một số tác phẩm về một chủ đề nào đó, đàm thoại về ý tưởng của trẻ sau khi xem các tác phẩm này.	Trẻ thực hiện sản phẩm.	Nhận xét.

2.3.5. Đối với lĩnh vực Thể chất

Ở lĩnh vực phát triển thể chất, có thể sử dụng BDĐT trong việc cho trẻ xem các động tác chuẩn của những vận động viên thể thao chuyên nghiệp thực hiện để mô phỏng, bắt chước. Việc làm này đặc biệt hiệu quả với việc tập cho trẻ vận động theo các bài nhạc hoặc chuỗi vận động. Bên cạnh đó, việc hình thành hiểu biết về giá trị của thực phẩm cũng như tác động đến ý thức giữ vệ sinh – ăn uống lành mạnh – thường xuyên tập luyện thể thao sẽ hiệu quả hơn khi cho trẻ xem các đoạn phim giáo dục có nội dung liên quan. Thứ nhất, trẻ sẽ tiếp thu thông tin dễ dàng hơn khi nghe giải thích. Thứ hai, trẻ sẽ thích thú và xem nhiều lần, có xu hướng bắt chước làm theo phim. Bên cạnh đó, việc sử dụng các trò chơi thiết kế trên máy tính để trẻ nhận diện việc nên và không nên trong bảo vệ sức khỏe hoặc thói quen ăn uống, nhận biết các nhóm thực phẩm… sẽ đạt hiệu quả cao vì dễ hiểu và trực quan, tiết kiệm.

Bảng 2.5. Cấu trúc BDĐT lĩnh vực Thể chất

TT	Hoạt động 1	Hoạt động 2	Hoạt động 3
1	Trẻ xem phim/hình hướng dẫn và thực hiện theo. Cô quay phim hoặc chụp hình.	Cô chiếu hình/phim để cả lớp cùng nhận xét.	Cô làm mẫu lại, cả lớp thực hiện theo cô.
2	Xem phim về an toàn thực phẩm và đàm thoại.	Chọn hình đúng/sai trong sử dụng và bảo quản thực phẩm.	Ghép hình hậu quả khi dùng thực phẩm không đúng cách.
3	Trò chuyện về sự khó chịu, bất tiện khi bị bệnh.	Ghép cặp hình nguyên nhân bệnh và đàm thoại.	Chọn hành vi đúng/sai về cách bảo vệ sức khỏe, phòng tránh bệnh và đàm thoại.

Từ những gợi ý này, tùy theo môi trường giáo dục, nội dung giáo dục mà linh hoạt thiết kế. Sản phẩm thiết kế cần lưu ý tới hình thức tổ chức, ưu tiên các hình thức tương tác nhóm có vận động, tránh để trẻ ngồi thụ động suốt giờ học. Số lượng hoạt động có thể linh động điều chỉnh theo nhu cầu, chỉ cần đảm bảo tính logic, hệ thống giữa các hoạt động.

3. Kết luận

Việc thiết kế BDĐT cần đảm bảo các nguyên tắc đã nêu, đồng thời có sự linh hoạt sáng tạo trong việc phối kết hợp các ý tưởng thiết kế hoạt động của nhiều lĩnh vực phát triển với nhau để tạo sự phong phú, mới lạ. Bên cạnh đó, giáo viên cần tích cực tìm kiếm và khai thác học liệu số vì việc sử dụng các học liệu số chất lượng về mặt kỹ thuật và phù hợp về nội dung giáo dục góp phần không nhỏ vào việc nâng cao hiệu quả giáo dục của BDĐT, ưu tiên sử dụng các đoạn phim khoa học ngắn hoặc những phim tích hợp âm nhạc với nội dung giáo dục để phát huy được thế mạnh "đa giác quan" của CNTT. Ngoài ra, khi triển khai BDĐT cần đảm bảo sự đan xen giữa tĩnh và động; tạo sự tương tác giữa trẻ với nhau và với phương tiện; chủ động và linh hoạt trong xử lý tình huống, không bị lệ thuộc vào thiết bị; có phương án dự phòng khi không xử lý

được sự cố. Đồng thời cũng cần lưu ý, tuy có nhiều ưu điểm nhưng chúng ta không nên lạm dụng BDĐT trong quá trình tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ vì sẽ ảnh hưởng không tốt đến sức khỏe cũng như tâm lý của trẻ. Hơn nữa, những hình thức tổ chức hoạt động giáo dục truyền thống vẫn rất cần thiết và hiệu quả đối với sự phát triển của trẻ.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bùi Hiền (2013). *Từ điển Giáo dục học.* Hà Nội: Nhà xuất bản Bách khoa.

Đào Thái Lai (2007). *Ứng dụng CNTT trong dạy học ở trường phổ thông Việt Nam*. Hà Nội: Viện Nghiên cứu Khoa học và Giáo dục Việt Nam.

Judy Van Scoter, Debbie Ellis, Jennifer Railsback (2001). *Technology in Early Childhood Education: Finding the Balance*. Northwest Regional Educational Laboratory.

Seth Badu (2018). *Innovative communication technologies in early childhood education and related issues*. University of Education - Early Childhood Education.

Ngày nhận bài: 20/11/2021 Biên tập xong: 15/08/2022 Duyệt đăng: 20/08/2022