

UBND QUẬN LONG BIÊN
TRƯỜNG MẦM NON HOA SỮA

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**Một số kinh nghiệm trong công tác xây dựng bài giảng E-Learning
bằng phần mềm Storyline vào giảng dạy cho trẻ mầm non**

Lĩnh Vực/Môn: Lĩnh vực khác

Cấp học: Mầm non

Họ và tên tác giả: Cam Thị Hải Yên

Chức vụ: Giáo viên

ĐT: 0989862694

Đơn vị công tác: Trường mầm non Hoa Sữa

Quận Long Biên – Hà Nội

Long Biên, tháng 4 năm 2022

MỤC LỤC

NỘI DUNG	Trang
I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ	2
1. Cơ sở lý luận	2
2. Thực trạng vấn đề	3
2.1. Thuận lợi	3
2.2 . Khó khăn	4
3. Các biện pháp đã tiến hành:	4
<i>3.1 Biện pháp 1: Tự học tập và bồi dưỡng kỹ năng thiết kế bài giảng E-Learning trên phần mềm Storyline qua các buổi sinh hoạt chuyên môn.</i>	4
<i>3.2 Biện pháp 2: Lựa chọn đề tài, lên ý tưởng và tìm kiếm nguồn tư liệu.</i>	5
<i>3.3 Biện pháp 3: Nghiên cứu hướng dẫn sử dụng và cài đặt phần mềm Storyline để xây dựng bài giảng E- learning</i>	6
<i>3.4 Biện pháp 4: Đẩy mạnh công tác phối hợp với phụ huynh để hướng dẫn trẻ kỹ năng, thao tác và sửa dụng bài E-Learning tại nhà</i>	8
4. Hiệu quả SKKN	9
III. KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ	9
1. Ý nghĩa của SKKN	9
2. Bài học kinh nghiệm	10
3. Ý kiến đề xuất	10
PHỤ LỤC	
IV. TÀI LIỆU THAM KHẢO	

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Với trẻ thơ, được chơi và học là niềm hạnh phúc lớn lao và hơn thế được học và chơi ở một môi trường lớp học gần gũi thân thiện và hiện đại thì niềm hạnh phúc đó lại được nhân lên gấp bội.

Vậy chúng ta phải làm gì, khi ngày nay, con người đang tiến vào kỷ nguyên của CNTT với sức phát triển mạnh như vũ bão của thế giới? Việc đưa các bé đến gần với những thành tựu hiện đại, mở ra cho bé niềm mơ ước, khát khao vươn tới chiếm lĩnh những chân trời tri thức, khoa học công nghệ mới trong tương lai cũng là ước mơ của mỗi người giáo viên khi hướng đến một nền giáo dục hiện đại. Nhưng để ứng dụng được CNTT vào giảng dạy không chỉ đòi hỏi sự quan tâm đầu tư về cơ sở vật chất của nhà nước, ngành giáo dục đào tạo và các trường mầm non mà còn đòi hỏi sự say mê nhiệt huyết, có tâm với nghề của giáo viên mầm non. Trong thực tế việc áp dụng CNTT vào giảng dạy là điều cần thiết, cấp thiết để trẻ tham gia vào bài học hứng thú. Mặt khác trẻ được làm quen, tiếp cận với CNTT sớm là một phương án tốt nhằm giúp trẻ hình thành thêm kỹ năng sống cần thiết trong thời đại công nghệ mở rộng như ngày nay. Ứng dụng CNTT vào trong giảng dạy là một phương pháp mới đa hình thức và nhiều sáng tạo.

Hiện nay, nền kinh tế thế giới đang bước vào giai đoạn kinh tế tri thức. Vì vậy, việc nâng cao hiệu quả chất lượng giáo dục – đào tạo sẽ là nhân tố sống còn quyết định sự tồn tại và phát triển của mỗi quốc gia. Hơn nữa, việc học tập là học suốt đời. E-Learning chính là một giải pháp hữu hiệu giải quyết vấn đề này.

Năm học 2021-2022, dịch bệnh kéo dài khiến học sinh các cấp phải nghỉ học. Nhiều trường học phải cố gắng đẩy mạnh dạy và học online, truyền hình theo chỉ đạo của Bộ Giáo Dục và Đào Tạo. Tuy nhiên việc dạy học online vẫn gặp nhiều khó khăn, đặc biệt đối với trẻ mầm non khi khả năng tập trung vẫn chưa cao hơn nữa các phương tiện và thời gian phụ huynh dành cho trẻ học online cũng chưa được đặc biệt quan tâm. Bởi vậy việc tạo bài giảng E-Elearning với quy trình đóng gói chuẩn, giáo viên có thể tải bài giảng vào các hệ thống học tập Learning Management Systems (LMS). Ở Việt nam hiện nay LMS nổi tiếng là <http://violet.vn>. Mỗi nhà trường, mỗi giáo viên, phụ huynh có thể có một trang web trên đó có thể upload bài giảng E-Learning để học trực tuyến trên trang.

Thực hiện công việc này giúp tôi học hỏi được nhiều thứ từ các nguồn thông tin khác nhau trong quá trình tìm hiểu, nghiên cứu. Tuy nhiên chúng ta cũng không nên lạm dụng nhiều việc ứng dụng công nghệ thông tin vì trẻ luôn là

trung tâm. Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy cũng chỉ là phương tiện giúp cho ta cho việc đạt đến mục tiêu chính là phát triển toàn diện cho trẻ Hình thức giáo dục điện tử (E-education) và đào tạo từ xa (Distance learning) gọi chung là E-Learning, dựa trên công cụ máy tính và môi trường Web (CBT/WBT), ra đời như là một hình thức học tập mới đã mang đến cho người học một môi trường học tập hiệu quả với tinh thần tự giác và tích cực.

Nằm trong hệ thống giáo dục quốc dân, ngành GDMN là mắt xích đầu tiên trong việc thực hiện nhiệm vụ nguồn nhân lực và đẩy mạnh ứng dụng Công nghệ thông tin vào trong giảng dạy. Hiện nay đa số các trường mầm non đã trang bị được hệ thống máy tính, máy chiếu nối mạng Internet tạo điều kiện cho giáo viên mầm non ứng dụng CNTT vào giảng dạy. Bởi thế hàng năm Phòng giáo dục huyện luôn tổ chức cuộc thi: “Thiết kế bài giảng E- learning” nhằm đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy. Đây cũng là một trong những biện pháp góp phần thực hiện ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy nhà trường, giúp giáo viên có thêm cơ hội được giao lưu, học hỏi, tự hoàn thiện và thực hiện tốt chuyên đề được giao bởi Bài giảng e-learning đạt hiệu quả với âm thanh sống động, các hình ảnh động, màu sắc đẹp, gần gũi trẻ, giúp chuyển đổi các bài trình chiếu Powerpoint sang dạng tương tác Multimedia, có lời thuyết minh (narration), có thể câu hỏi tương tác (quizze) và khảo sát (surveys), tạo hoạt động điều khiển dẫn dắt chương trình (animation), và tạo mô phỏng (simulation) một cách chuyên nghiệp và có thể đưa bài giảng lên giảng trực tuyến ...

Chính vì vậy tôi đã chọn đề tài: *“Một số kinh nghiệm xây dựng bài giảng E- Learning bằng phần mềm Storyline vào giảng dạy cho trẻ mầm non”* làm đề tài SKKN của mình nhằm tập hợp những kinh nghiệm mà cá nhân mình tích lũy được trong quá trình thực hiện chuyên môn

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

1. Cơ sở lý luận.

Sự bùng nổ của khoa học công nghệ nói chung và công nghệ thông tin nói riêng đã và đang tác động rất mạnh mẽ tới sự phát triển của tất cả các ngành trong đời sống xã hội. Thế giới hôm nay đang chứng kiến những đổi thay trong mọi hoạt động nhờ những thành tựu của công nghệ thông tin. Công nghệ thông tin đã góp phần quan trọng trong việc tạo ra những nhân tố mới cho quá trình hình thành nền kinh tế tri thức. Trong bối cảnh đó, để đáp ứng được nhu cầu cần thiết của công cuộc công nghiệp hóa, hiện đại hóa đất nước, để giáo dục theo kịp thời đại thì nhất thiết phải đổi mới phương pháp giảng dạy: Ứng dụng công nghệ

thông tin vào giảng dạy và phát huy mạnh mẽ tư duy sáng tạo của bản thân để nâng cao chất lượng giáo dục và đào tạo kịp thời phát triển xã hội.

Thực hiện chủ trương của Đảng, trong những năm qua, ngành giáo dục đào tạo đã đặc biệt quan tâm đến việc ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động của ngành. Việc ứng dụng công nghệ thông tin vào các cấp học nhằm nâng cao chất lượng dạy học, nâng cao chất lượng quản lý của trường ngày càng được coi trọng, là một bước ngoặt trong nhận thức, tư duy và đổi mới giáo dục. Những ứng dụng từ công nghệ thông tin giúp giáo viên có thể sử dụng các phần mềm để soạn thảo giáo án, thiết kế bài giảng điện tử... làm cho giờ học trở nên thú vị. Hiện nay, việc áp dụng CNTT vào giảng dạy thể hiện rõ nét nhất qua các “Giáo án điện tử”, bài giảng Elearning. Việc đầu tiên ta nhận thấy việc ứng dụng công nghệ thông tin vào trong giảng dạy trong ngành mầm non hoàn toàn có ích và mang lại rất nhiều những hiệu quả thiết thực trong việc phát triển tư duy, kỹ năng sống và giúp trẻ phát triển toàn diện về mọi mặt. Một giáo án tích hợp công nghệ thông tin mang đến cho trẻ cái nhìn trực quan sinh động, gần gũi hơn về bài học.

Thông qua những giờ học có áp dụng CNTT và sử dụng các bài giảng điện tử, những hình ảnh đẹp, hành vi đẹp, những kỹ năng sống được chuyển tới các con nhẹ nhàng và sống động, góp phần hình thành ở trẻ em nhận thức về cái đẹp, biết yêu cái đẹp, mong muốn tạo ra cái đẹp trong cuộc sống và những kỹ năng sống cần thiết đối với lứa tuổi mầm non. Với ngành học mầm non, các trường đã trang bị đầu tư trang bị máy tính, nối mạng internet, đầu tư phần mềm dạy học để tổ chức dạy học theo hướng đổi mới phương pháp, nâng cao chất lượng dạy học. Qua một khoảng thời gian thực hiện cho thấy, phần nhiều các giáo viên mầm non không nắm bắt được cách sắp xếp hệ thống một bài giảng E-Learning ra sao cho hợp lý và dễ sử dụng. Mặt khác giáo viên không biết lựa chọn đề tài hợp lý cho một giáo án điện tử. Một số đề tài giáo viên lựa chọn ứng dụng công nghệ thông tin chưa đạt hiệu quả. Năm học 2021-2022, được sự phân công của BGH tôi phụ trách chăm sóc giáo dục trẻ 5- 6 tuổi, tôi vẫn tiếp tục học tập, bồi dưỡng chuyên đề ứng dụng công nghệ thông tin vào trong giảng dạy cho lứa tuổi này. Tuy nhiên, để có thể triển khai một cách có hiệu quả ứng dụng công nghệ thông tin trong hoạt động của nhà trường là bài toán đòi hỏi cần tới sự đầu tư về thời gian, công sức, sự kiên định và tâm huyết của người giáo viên.

2. Thực trạng vấn đề

1.1. Thuận lợi:

- Trường đạt mô hình trường học điện tử trong nhiều năm qua.

- Nhà trường có bề dày thành tích trong việc ứng dụng CNTT vào hoạt động giảng dạy, nhiều giáo viên trong trường đạt giải cao trong các cuộc thi thiết kế bài giảng E-learning cấp Thành phố, cấp Quận.
- Giáo viên được sự quan tâm của các cấp lãnh đạo, BGH nhà trường đầu tư các trang thiết bị hiện đại phục vụ cho các hoạt động nhằm tạo điều kiện tốt nhất cho giáo viên và trẻ.
- Nhà trường cũng thành lập nhóm công nghệ thông tin nhằm tạo ra nơi để giáo viên trao đổi kiến thức, kinh nghiệm trong quá trình lên tiết.
- Giáo viên được học hỏi các lớp tin học do Quận và trường tổ chức. Sau buổi tập huấn giáo viên đều có sản phẩm để giúp giáo viên tập hợp tổng hợp lại những điều đang học.
- Hầu hết trẻ trong lớp đều có tích cực, hứng thú tham gia các hoạt động theo hướng dẫn của cô giáo và nề nếp trong học tập. Trẻ mạnh dạn tự tin, thông minh thích tham gia vào các bài giảng E-learning thông qua các thiết bị công nghệ tại nhà.

2.2. Khó khăn

- Máy tính nhiều lúc có tình trạng treo, sập nguồn ảnh hưởng đến việc thiết kế bài giảng.
- Bản thân tôi có con nhỏ nên thời gian để nghiên cứu, thiết kế bài giảng còn chưa nhiều.
- Do các thiết bị quay video, thu âm không hiện đại nên chất lượng video, hình ảnh đôi lúc còn chưa được như mong muốn.

3. Các biện pháp đã tiến hành

3.1. Biện pháp 1: Tự học tập và bồi dưỡng kỹ năng thiết kế bài giảng

E-Learning trên phần mềm Storyline qua các buổi sinh hoạt chuyên môn.

Để có thể thiết kế bài giảng giảng E-Learning trên phần mềm Storyline, tôi đã tự học tập, bồi dưỡng kiến thức cho mình thông qua các trang web và trên ứng dụng Youtube có uy tín như: (**Hình ảnh 1,2**)

+ Trên các trang: <https://licensesoft.vn/articulate-storyline-3.htm>

<https://hocviendaotao.com>

+ Trên ứng dụng youtube : Bùi Duy Phương ; SOẠN GIẢNG TV ; ...

- Ngay từ đầu năm học, BGH và tổ chuyên môn nhà trường đã tổ chức các buổi tập huấn để nâng cao chuyên môn nghiệp vụ, kỹ năng công nghệ thông tin, kỹ năng thiết kế bài giảng điện tử, bài giảng E-Learning cho giáo viên trong trường. Các buổi tập huấn được đồng chí phó hiệu trưởng phụ trách chuyên môn duyệt nội dung hướng dẫn, lựa chọn báo cáo viên là các đồng chí có nhiều kinh

nghiệm trong thiết kế phần mềm Storyline, có nhiều thành tích trong việc thiết kế bài giảng E-Learning tại các cuộc thi do Thành phố, Quận và nhà trường tổ chức. Thông qua các buổi tập huấn, tôi cùng với đồng nghiệp được hiểu thêm về kỹ năng thiết kế bài giảng trên phần mềm, cách làm bài giảng hay, sáng tạo (*Hình ảnh 3,4*)

Ngoài ra, tôi còn thường xuyên vào kho học liệu nhà trường để tham khảo các bài giảng hay, chất lượng do giáo viên nhà trường thiết kế. Chỗ nào chưa hiểu, chỗ nào thấy hay. Tôi thường ghi chú lại và nhờ tác giả của bài giảng hướng dẫn để mình biết làm. Bản thân tôi không ngừng học hỏi, không ngừng cố gắng trau dồi để nâng cao kỹ năng thiết kế bài giảng trên phần mềm Storyline cho bản thân mình. (*Hình ảnh 5*)

3.2. Biện pháp 2: Lựa chọn đề tài, lên ý tưởng và tìm kiếm nguồn tư liệu.

Không phải bất kỳ một đề tài nào cũng có thể ứng dụng bài giảng E learning vào trong giảng dạy. Tùy theo mục tiêu mà ta đề ra để phát triển cho trẻ mà ta có thể lựa chọn những phương tiện chuyển tải đến trẻ cho phù hợp.

- Một số giáo viên cho rằng việc đưa một vài hình ảnh trong hoạt động môi trường xung quanh hay hình ảnh trong một câu chuyện nào đó lên màn hình máy tính cho trẻ xem là đã ứng dụng công nghệ thông tin vào trong giảng dạy. Chính nhầm lẫn này khiến cho các cô lựa chọn nhiều đề tài không phù hợp và hoạt động không mang lại hiệu quả.

Muốn thực hiện được những biện pháp này, trước tiên ta phải làm rõ rằng việc ứng dụng bài giảng E learning vào trong giảng dạy không đơn thuần chỉ là giáo án điện tử được thiết kế bởi chương trình PowerPoint và phần mềm Storyline mà đó còn bao gồm nhiều các phương tiện công nghệ thông tin khác như màn chiếu, vi tính, tivi, đầu đĩa, mạng internet... Vì thế việc lựa chọn đề tài và phương tiện ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy cũng vô cùng phong phú đa dạng.

- Tuy nhiên lựa chọn đề tài ứng dụng được công nghệ thông tin vào trong bài giảng cũng phải theo một số những tiêu chí nhất định để tránh việc lựa chọn đề tài không phù hợp và hoạt động không mang lại hiệu quả. Các tiêu chí mà tôi đưa ra sau đây là những tiêu chí lựa chọn đề tài mà tôi đã rút kết được sau một quá trình thực hiện chuyên đề ứng dụng bài giảng E learning bằng phần mềm Story line vào trong giảng dạy.

- Tiêu chí 1: Chọn đề tài mang mục đích cho trẻ nhận ra sự thay đổi của sự vật hiện tượng. Nhận biết các hiện tượng trong thiên nhiên.

- Tiêu chí 2: Chọn đề tài mà hoạt động chủ yếu là các bài tập trò chơi

(dưới dạng game), có sự tương tác giữa các trò chơi nhằm kích thích hứng thú và ôn luyện kiến thức cho trẻ.

- Tiêu chí 3: Chọn các đề tài cần có nhiều âm thanh đi kèm hình ảnh cho trẻ trực quan sinh động.

- Tiêu chí 4: Chọn các đề tài mà yêu cầu cần cung cấp cho trẻ các hình ảnh thật, sống động.

- Tiêu chí 5: Hạn chế chọn các đề tài khó tìm tư liệu hình ảnh, phim nhạc, các hoạt động mang tính chất minh họa hình ảnh mà không mang tính tích hợp các hoạt động khác.

- Với hệ thống này người sử dụng dùng không ràng vi tính vẫn có thể sử dụng được bài giảng, qua việc chỉ cần nhấp chuột vào biểu tượng “index” sau khi đã được đóng gói Publish đầy đủ là bài giảng E learning sẽ được thể hiện ra, một cách liền mạch. Thêm vào đó các hình ảnh được nằm theo từng Slide riêng biệt nên hình ảnh to rõ và thể hiện đa dạng không gây nhầm lẫn. Giáo viên có thể linh hoạt xử lý các tình huống xảy ra ở trẻ mà không cần ngại việc phải thực hiện các thao tác quay lại ban đầu, mà chỉ cần click chuột vào tên các Slide bên tay trái màn hình để thể hiện hình ảnh cần quay lại.

3.3. Biện pháp 3: Nghiên cứu hướng dẫn sử dụng và cài đặt phần mềm

Storyline để xây dựng bài giảng E- learning

Để có thể thiết kế được bài giảng E-Learning trên phần mềm, sau khi có kiến thức cho mình, tôi tiến hành tải phần mềm và thực hiện các thao tác trên phần mềm cụ thể như sau:

3.3.1. Cách tải phần mềm storyline (Hình ảnh 6)

Tắt phần mềm diệt virus (Chú ý tắt cả **Windows Defender**) - Giải nén phần mềm vừa download - Chạy Setup để cài đặt phần mềm - Cài đặt tiếp file Patch để Active phần mềm - Đã xong.

3.3.2. Giới thiệu các tính năng và thao tác sử dụng phần mềm Storyline (Hình ảnh 7,8,9)

Phần mềm Storyline có rất nhiều tính năng như: Một công cụ soạn thảo và học tập điện tử toàn diện, Tạo bản trình bày, văn bản và câu chuyện, Tạo ra nhiều nội dung tương tác và hấp dẫn hơn, Giao diện người dùng trực quan và cung cấp một khởi đầu nhanh chóng, Thiết kế các kiểu thuyết trình và hướng dẫn khác nhau, Thêm các tệp đa phương tiện khác nhau và tùy chỉnh các trang trình bày, Tạo các bài kiểm tra tương tác bằng cách sử dụng các tệp phương tiện và văn bản khác nhau, Xác định cốt truyện và tùy chỉnh các cảnh, Nhiều cài đặt

trước khác nhau để tạo nhanh các bài thuyết trình, Tính năng ghi màn hình và hỗ trợ loa và micro,....

* Thực hiện các thao tác trong phần mềm Storyline

- New Project: Tạo một dự án, 1 bài mới
- Record Screen: thực hiện việc ghi âm màn hình
- Import: nhập dữ liệu
- Recent: Mở những file vừa mới làm việc

- Thẻ home

+ New Scene: Tạo một scene mới

+ Copy, cut, paste nội dung. Trong đó Format painter là công cụ hữu hiệu nhất cho phép chúng ta áp dụng hiệu ứng từ đối tượng này sang đối tượng khác để bớt thời gian.

+ New slides: chèn một slide mới vào một Scene đang chọn

+ Apply Layout: áp dụng một kiểu trang slide có sẵn

+ Duplicate: nhân đôi slide

- Publish có các chức năng sau:

+ Player: nơi để cài đặt, chỉnh sửa giao diện của bài giảng khi xuất bản ra

+ Preview: cho xem trước bài soạn

+ Publish: xuất bản bài giảng

- Thẻ Insert

- Slide layer: để chèn một lớp Layer mới vào slide

+ Convert to freeform slide: Chuyển trang slide thành dạng câu hỏi tương tác

+ Zoom region: Chèn một hiệu ứng phóng to màn hình

Nơi chèn các loại Media:

+ Character: chèn các nhân vật hoạt hình; Picture: chèn ảnh

+ Shape: chèn các hình vẽ hình học; Caption: chèn lời đối thoại của nhân vật

+ Video: chèn film; Sound: chèn âm thanh

+ Web object: web, chèn đường link đến các trang web vào bài

+ Textbox: chèn chữ viết; Table: chèn bảng; Symbol: chèn các kí hiệu đặc biệt

+ Reference: khi chúng ta tạo các biến, chèn cái này vào để kiểm tra giá trị của biến

- Chèn các nút tương tác:

+ Button: nút bấm; Slider: nút trượt; Dial: nút vặn; Hotpost: vị trí đánh dấu

+ Input: nút nhập dữ liệu bằng chữ hoặc bằng số,...; Maker: nút đánh dấu để giải thích

3.3.3. Hướng dẫn thiết kế bài giảng E-Learning trên phần mềm Storyline (**Hình 10,11,12**)

- Chúng ta có thể sử dụng 2 cách để thiết kế:

+Thiết kế trực tiếp trên phần mềm Storyline

+Thiết kế qua phần mềm Powerpoint rồi chèn vào phần mềm Storyline

Tôi nhận thấy nếu thiết kế qua PowerPoint rồi chèn vào Storyline sẽ nhanh và hiệu quả hơn.

Sau đây là hướng dẫn thiết kế 1 bài giảng E-Learning trên phần mềm Storyline

+ Thay phông chữ tiếng việt

- Chuyển đến tab Home trên ribbon Storyline, bấm vào mũi tên thả xuống bên cạnh Find/Replace và chọn Replace Fonts.
- Sử dụng danh sách thả xuống Replace để chọn phông chữ muốn thay thế. Người dùng chỉ nhìn thấy các phông chữ đang được sử dụng trong dự án của người dùng.
- Sau đó sử dụng danh sách thả xuống With để chọn một phông chữ mới.
- Nhấp Replace.
- Nếu muốn thay thế một phông chữ khác trong khi cửa sổ Thay thế Phông chữ vẫn mở, hãy lặp lại các bước 2 – 4. Khi thực hiện xong, bấm Close để thoát khỏi cửa sổ.

+Thay hình ảnh đại diện

+Link bài powerpoint đã chuẩn bị sẵn vào trang trắng

+Vào Slide - Trong phần Quizzing chọn Graded question hoặc Survey question hoặc Freeform question hoặc Results để chọn các dạng câu hỏi làm bài tập

- True/False : Câu hỏi chọn đáp án đúng sai
- Multiple choice : Câu hỏi chọn 1 đáp án đúng
- Multiple response : Câu hỏi chọn nhiều đáp án đúng

+Publish để xuất bài giảng

3.4. **Biện pháp 4: Đẩy mạnh công tác phối hợp với phụ huynh để hướng dẫn trẻ kỹ năng, thao tác và sửa dụng bài E-Learning tại nhà**

- Cô giáo gửi bài giảng thông qua các trang điện tử, zalo nhóm lớp (công TTĐT, facebook, zalo nhà trường) (**Hình ảnh 13,14,15**)

+ Phụ huynh truy cập vào cổng TTĐT của nhà trường, địa chỉ :

<http://mnhoasua.longbien.edu.vn>

+ Facebook, Youtube: Trường MN Hoa Sữa

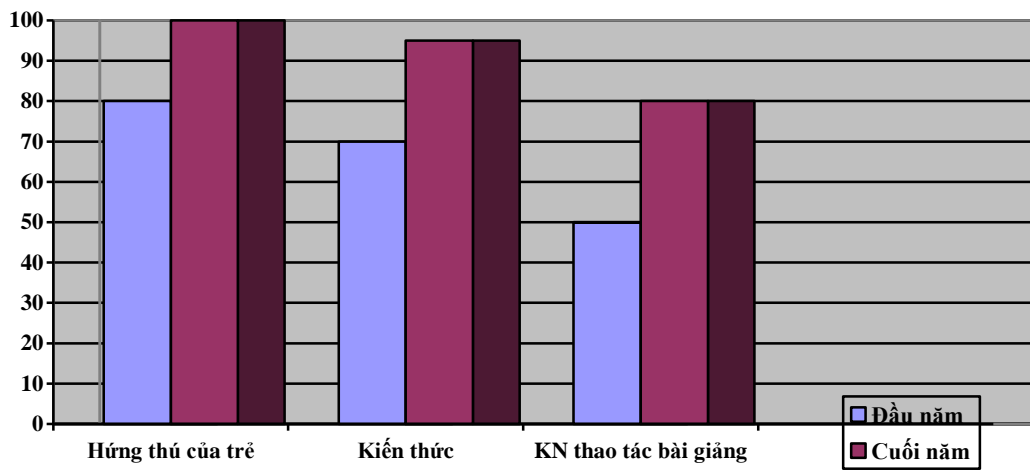
+Zalo nhóm lớp: Lớp mẫu giáo lớn A4

- Tôi cũng thường xuyên liên lạc và trao đổi với phụ huynh để nắm bắt được kiến thức, kỹ năng trẻ đã tiếp thu được ở mỗi bài giảng. Từ đó tôi sẽ có sự điều chỉnh về bài giảng, đồng thời tôi cũng lắng nghe những suy nghĩ, mong muốn của phụ huynh để điều chỉnh và thiết kế bài giảng ngày 1 hay và lôi cuốn các con tham gia hoạt động. (*Hình ảnh 15,16*)

4. Hiệu quả sáng kiến kinh nghiệm

- Sau 1 thời gian sử dụng thiết kế bài giảng E-Learning bằng phần mềm Storyline cho trẻ mầm non, tôi đã thu được các kết quả sau:

BẢNG KẾT QUẢ



4.1 Với trẻ:

- Trẻ rất hứng thú khi được tự mình học và tương tác.
- Trẻ hứng thú khi thấy cô giáo của mình xuất hiện trên màn hình máy tính và hướng dẫn các con tham gia các hoạt động.

4.2 Với bản thân:

- Nâng cao năng lực về ứng dụng CNTT vào giảng dạy
- Tự tin hơn trong công tác giảng dạy

4.3 Với phụ huynh:

- Phụ huynh rất vui khi con được tiếp cận với các phần mềm học tập mới..

III. KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ

1. Ý nghĩa của sáng kiến, kinh nghiệm

Việc ứng dụng CNTT trong giảng dạy nói chung và áp dụng bài giảng Elearning nói riêng là một nội dung vô cùng quan trọng của việc “Đổi mới quản lý và nâng cao chất lượng giáo dục”. Để triển khai CNTT trong giảng dạy đạt hiệu quả thì điều quan trọng nhất là nhận thức đúng đắn về vai trò, vị trí của CNTT của mỗi giáo viên thì việc triển khai ứng dụng CNTT trong nhà trường sẽ

rất thuận lợi. Mỗi giáo viên phải tự học tự bồi dưỡng và tham gia thi đua sôi nổi trong việc thiết kế các bài giảng điện tử, xây dựng thư viện điện tử của nhà trường và ứng dụng CNTT vào bài giảng, điều đó góp phần quan trọng trong việc nâng cao chất lượng giáo dục và giúp cho giáo viên thuận lợi hơn rất nhiều trong quá trình giảng dạy.

2 Bài học kinh nghiệm

- Luôn tự bồi dưỡng, không ngừng học tập kỹ năng thực hành vi tính để xử lý kỹ thuật tốt hơn. Luôn lắng nghe và tiếp thu ý kiến đóng góp của các bạn đồng nghiệp cũng như BGH.
- Tích cực sưu tầm các hình ảnh, tư liệu chương trình phục vụ cho việc thiết kế các bài giảng.
- Khi thiết kế bài giảng tuyệt đối không tham lam khi chọn các hiệu ứng mà chỉ chú đích tạo hứng thú và bất ngờ cho trẻ để bài giảng mang lại kết quả hữu hiệu nhất
- Vận dụng toàn bộ những gì sẵn có để làm tư liệu, phục vụ cho bài giảng
- Luôn tìm tòi ý tưởng từ trẻ để đề ra các hoạt động thiết thực và ứng dụng được ở nhiều hoạt động khác, phù hợp nhiều lứa tuổi
- Cô giáo luôn có ý thức tự rèn luyện học hỏi không ngừng để nâng cao trình độ chuyên môn, linh hoạt sáng tạo các hình thức nhằm gây hứng thú cho trẻ tích cực xây dựng các bài giảng điện tử, ứng dụng CNTT trong quá trình giảng dạy.
- Các bài giảng bằng giáo án điện tử nên được các chuyên gia các nhà quản lý giáo dục đưa ra các tiêu chí đánh giá chung để có cơ sở thẩm định, tạo ra thư viện các bài giảng điện tử có chất lượng giúp giáo viên mầm non có cơ hội để học hỏi và tham khảo

3. Ý kiến đề xuất:

3.1. Đối với PGD:

- Mở các lớp học về ứng dụng CNTT trong trường mầm non, hướng dẫn giáo viên cách thiết kế các tư liệu điện tử phục vụ cho giảng dạy
- Tổ chức các hội thi ứng dụng CNTT trong giảng dạy để thúc đẩy phong trào dạy và học có sử dụng CNTT tới rộng rãi các giáo viên.

3.2. Đối với nhà trường:

- Nhà trường nên tạo mọi điều kiện cho các đồng chí giáo viên tham gia học tập và trao đổi kinh nghiệm về việc ứng dụng CNTT trong dạy học. Tổ chức các lớp tập huấn, chuyên đề, hội thảo về việc vận dụng kỹ năng công nghệ thông tin. Mua sắm trang thiết bị CNTT, tạo điều kiện thuận lợi về cơ sở vật chất để giáo viên có điều kiện học tập và giảng dạy.

PHỤ LỤC

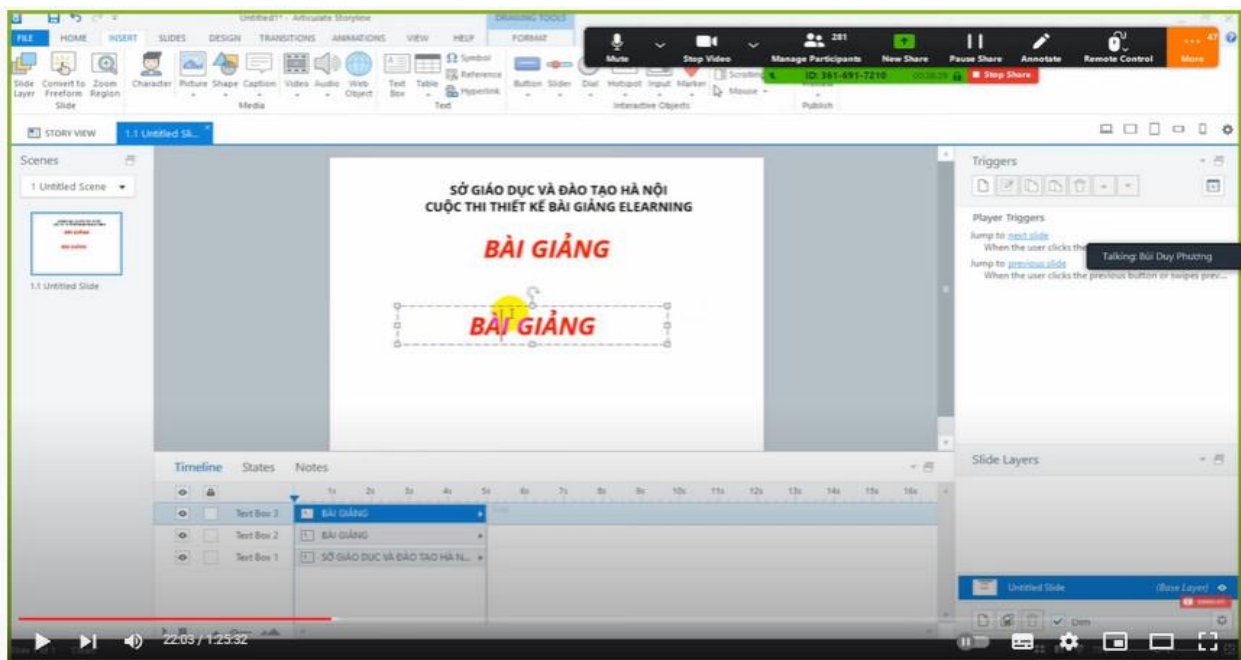
Articulate Storyline 3

licensesoft.vn/articulate-storyline-3.htm

III. Tính năng

1. Các tính năng hỗ trợ biên soạn bài giảng E-learning (Authoring)

<u>Giao diện người dùng trực quan</u>	<u>Slide Template</u>	<u>Các hình minh họa</u>
Bắt đầu với Articulate Storyline 3 ngay lập tức với giao diện trực quan, quen thuộc. Không cần đào tạo.	Tạo và chia sẻ các mẫu Slide Template để hợp lý hóa phát triển khóa học và đảm bảo thiết kế phù hợp.	Sử dụng các hình ảnh và nhân vật minh họa với nhiều biểu cảm và tư thế khác nhau để xây dựng các tình huống và làm cho các khóa học trở nên dễ hiểu.
<u>Modern Text Rendering</u>	<u>Text Editing</u>	<u>Replace fonts</u>
Công cụ kết xuất văn bản mới cho Storyline 3 sử dụng công nghệ mới nhất, cho phép văn bản trôi chảy đẹp mắt với khoảng cách và khả năng đọc nhất quán trên mọi thiết bị.	Dễ dàng tùy chỉnh khoảng cách văn bản, căn chỉnh, kích thước và màu sắc; chèn ký tự phông chữ tùy chỉnh và dấu đầu dòng; và sử dụng tất cả các tính năng trong phông chữ của bạn, bao gồm cả chữ ghép.	Nhanh chóng thay thế một phông chữ bằng một phông chữ khác trong suốt dự án của bạn. Chọn phông chữ bạn muốn thay thế và phông chữ bạn muốn sử dụng thay thế và Storyline 3 sẽ tự động trao đổi phông chữ cho bạn.



Khóa học thiết kế bài giảng Elearning bằng Storyline cơ bản buổi 1p1

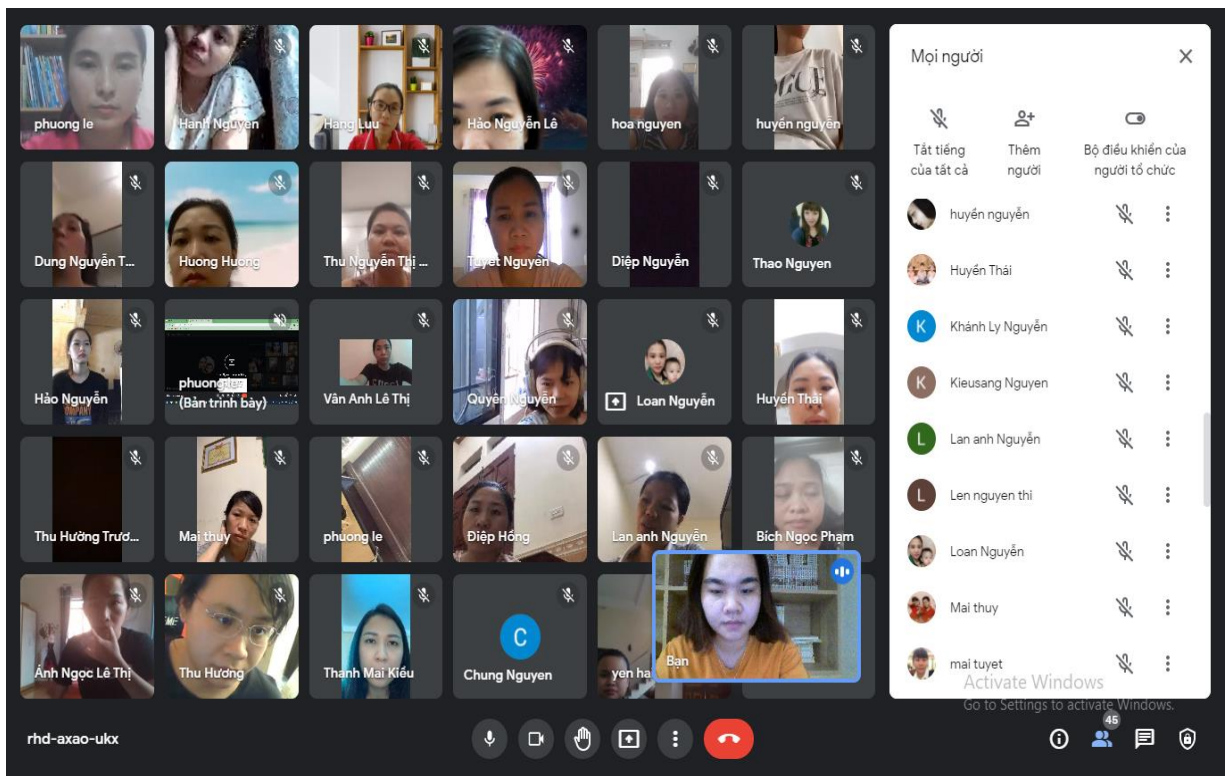
9,904 lượt xem • 16 thg 3, 2020

👍 123 🗑️ KHÔNG THÍCH ➦ CHIA SẺ 🗄️ TẠO ĐOẠN VIDEO ➦ LƯU ...

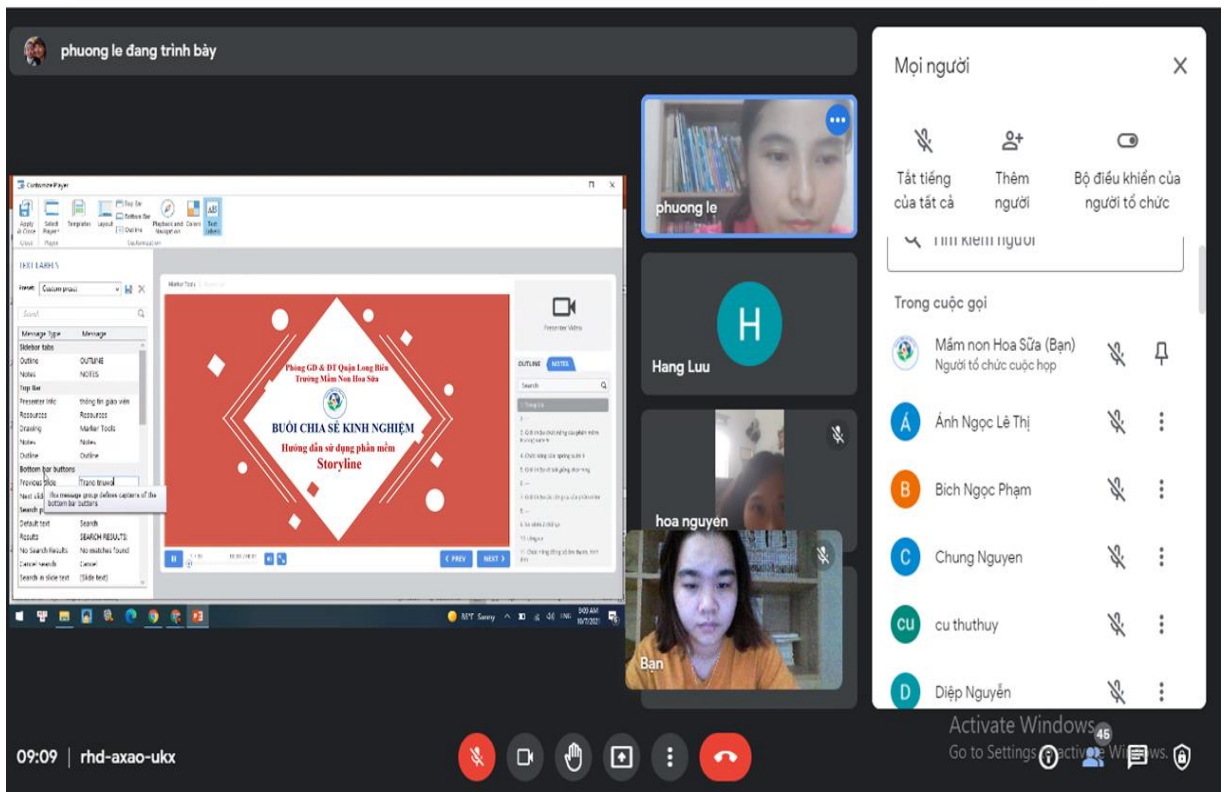
 **Bùi Duy Phương**
143 N người đăng ký

ĐĂNG KÝ

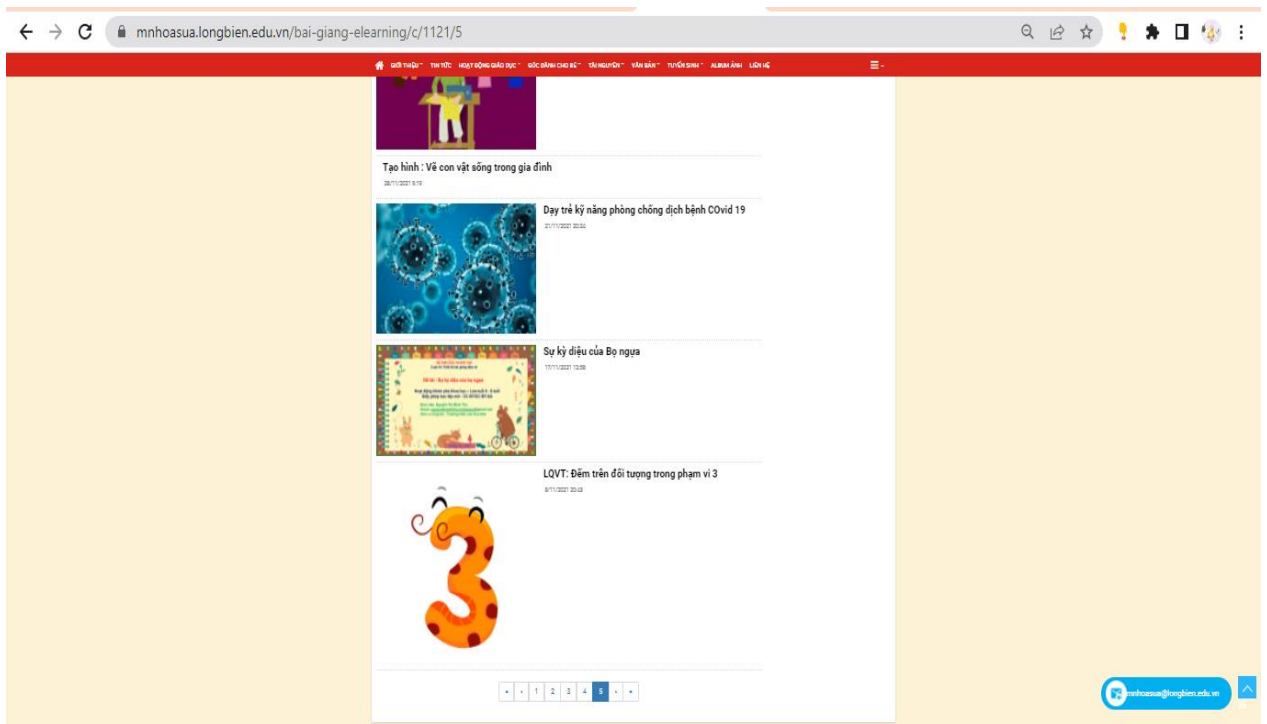
Hình ảnh 1,2: Tự bồi dưỡng kiến thức, kỹ năng thiết kế bài giảng E-Learning bằng phần mềm Storyline thông qua các trang web, kênh youtube



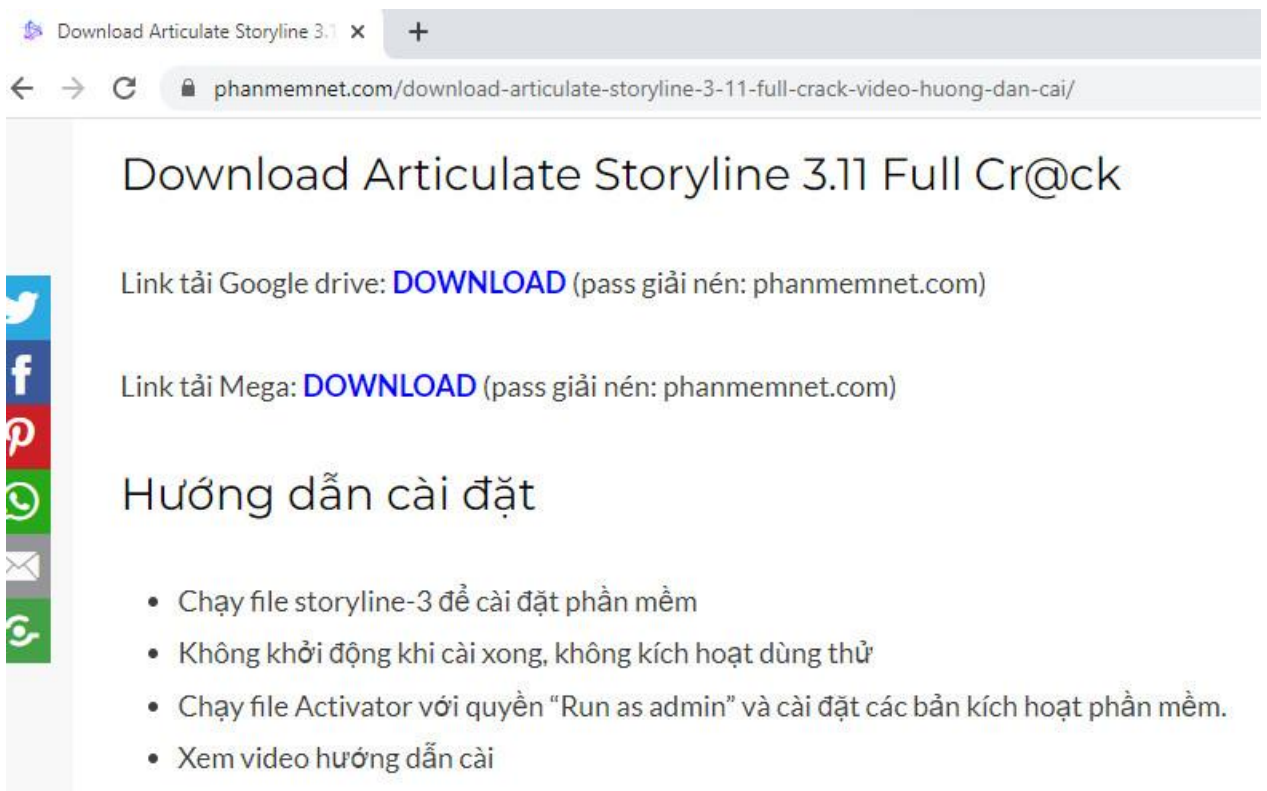
→ meet.google.com/rhd-axao-ukx?authuser=2&hl=vi



Hình ảnh 3,4: Tham gia các buổi tập huấn, sinh hoạt chuyên môn trực tuyến do nhà trường tổ chức



Hình ảnh 5: Tham khảo các bài giảng chất lượng tại kho học liệu nhà trường

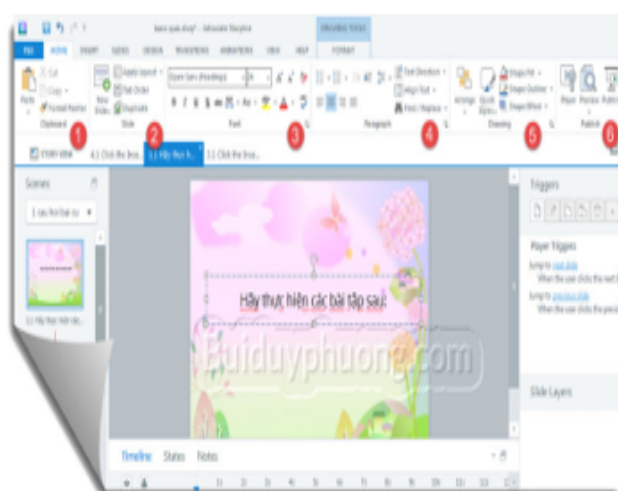


Hình ảnh 6: Trang tải phần mềm



Chức năng của từng vị trí:

1. New Project: Tạo một dự án, 1 bài mới
2. Record Screen: thực hiện việc ghi âm màn hình
3. Import: nhập dữ liệu
 - + Từ file powerpoint
 - + Từ Quiz maker
-
4. Recent: Mở những file vừa mới làm việc



Mục 6. Publish có các chức năng sau:

- + Player: nơi để cài đặt, chỉnh sửa giao diện của bài giảng khi xuất bản ra
- + Preview: cho xem trước bài soạn: chỗ này có 3 kiểu
 - ++ This slide: chỉ xem trước trang slide đang làm
 - ++ This Scene: xem trước cả cảnh đó
 - ++ Entire project: xem hết cả bài
- + Publish: xuất bản bài giảng

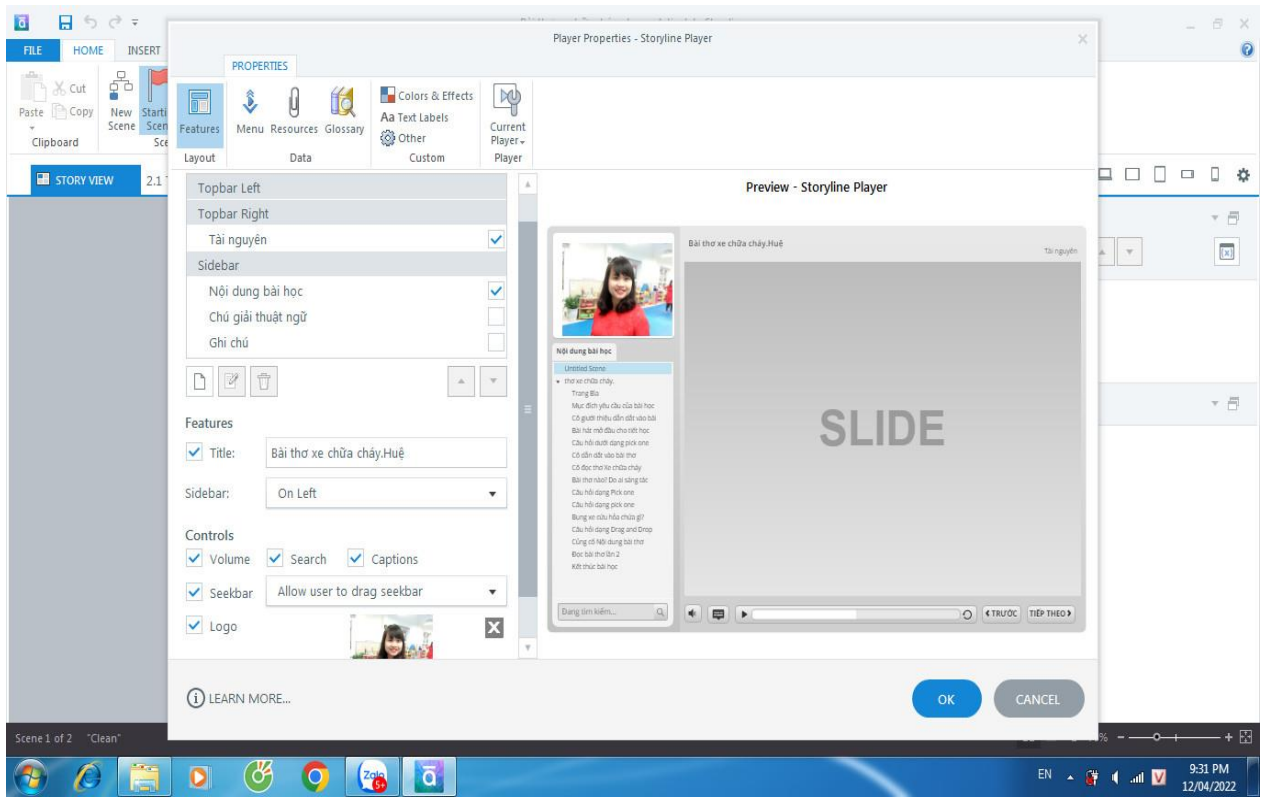


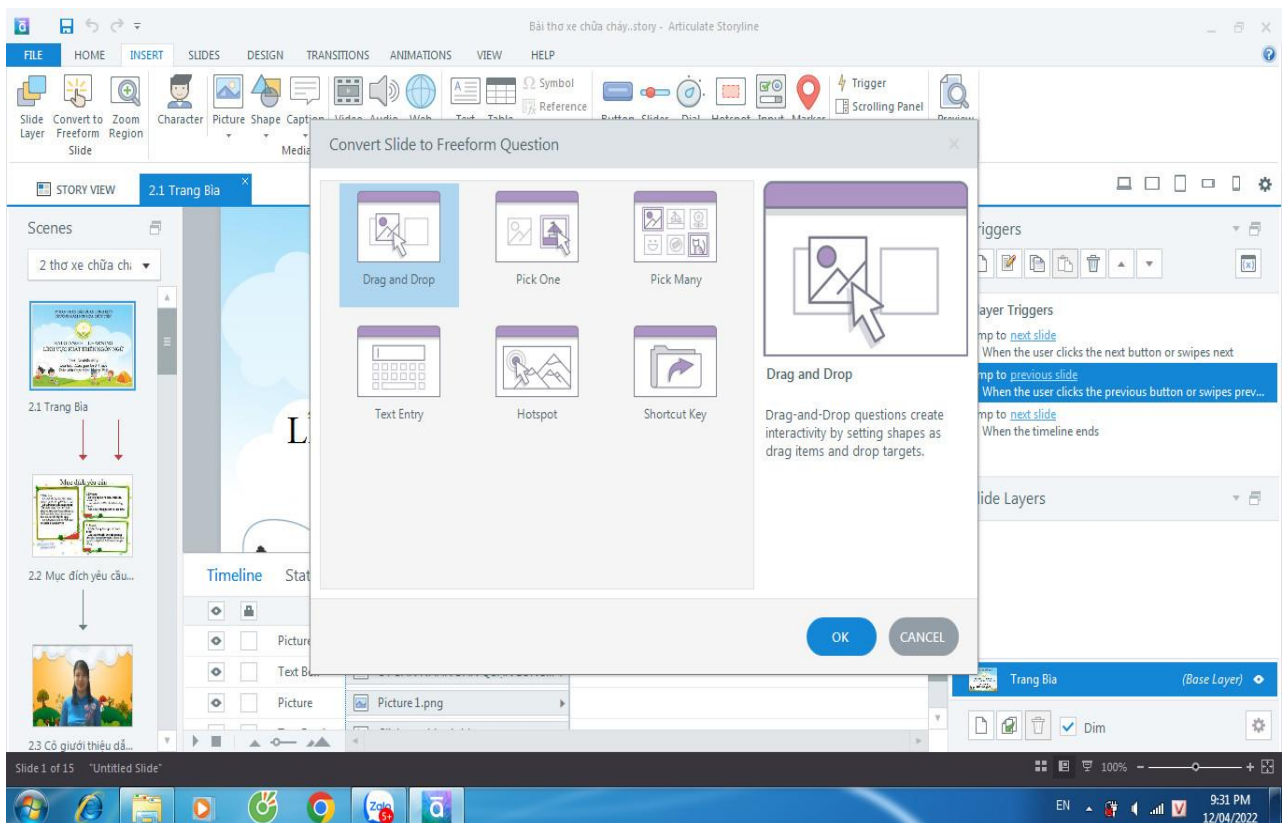
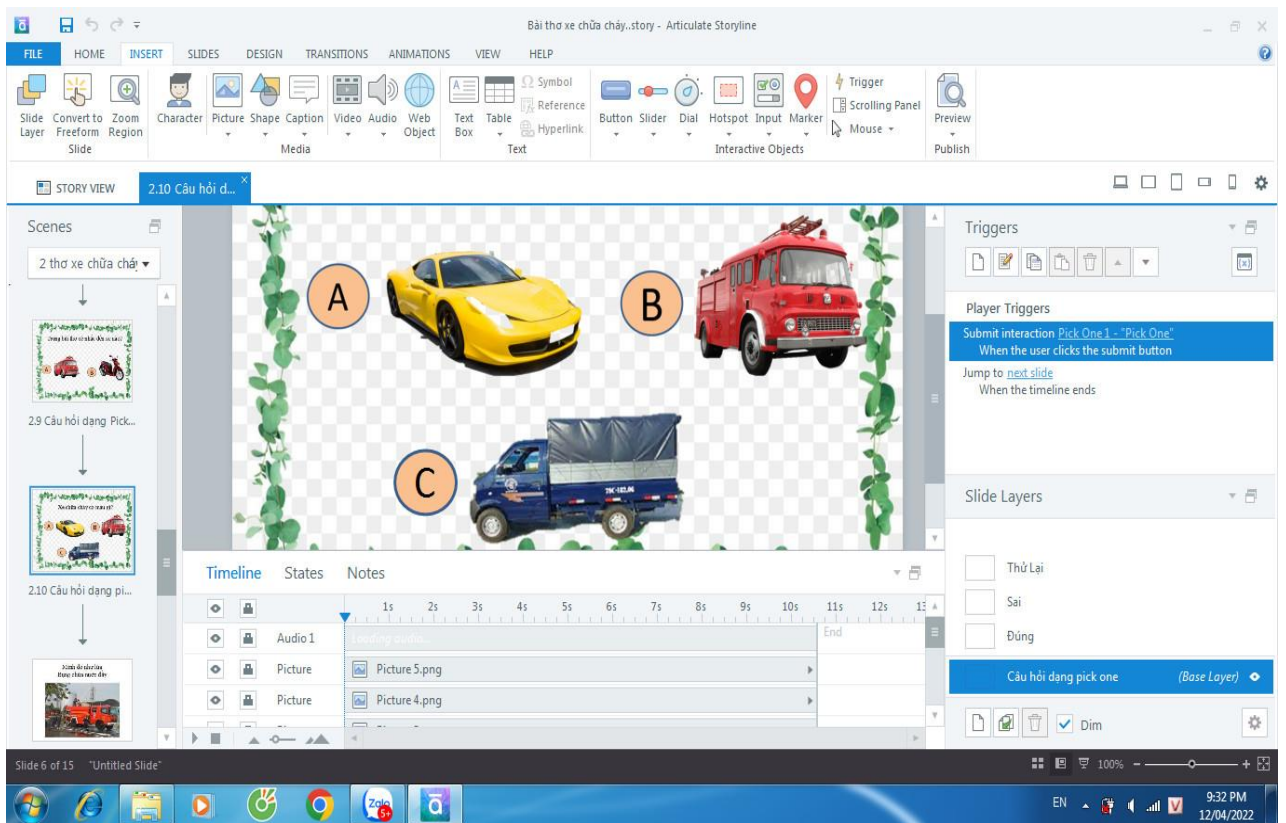
Vị trí 1:

+ Slide layer: để chèn một lớp Layer mới vào slide

+ Convert to freeform slide: Chuyển trang slide thành dạng câu hỏi tương tác

+ Zoom region: Chèn một hiệu ứng phóng to màn hình (phóng to 1 phần trên bản đồ chẳng hạn)





Hình ảnh 7,8,9,10,11,12: Các tính năng của phần mềm Storyline

← → ↻ mnhoasua.longbien.edu.vn/bai-giang-e-learning/bai-giang-e-learning-lam-quen-chu-cai-pq/ctfull/1121/453859

GIỚI THIỆU - TIN TỨC - HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC - GÓC DÀNH CHO BỐ - TÀI NGUYÊN - VĂN BẢN - TUYỂN SINH - ALBUM ẢNH - LIÊN HỆ

Thứ hai, 14/2/2022 10:58 Chào mừng bạn đến với website MN RSS Lượt đọc: 23

BÀI GIẢNG E-LEARNING

Thứ hai, 14/2/2022, 10:58 Lượt đọc: 23

Bài giảng E-Learning " Làm quen chữ cái p,q"

PHÒNG GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO QUẬN LONG BIÊN
TRƯỜNG MẦM NON HOA SỮA

CUỘC THI THIẾT KẾ BÀI GIẢNG E-LEARNING NĂM HỌC 2021-2022
LĨNH VỰC PHÁT TRIỂN NGÔN NGỮ

Đề tài: Làm quen với chữ cái p - q

Mẫu: Khôi lớp: Làm quen với chữ cái Mẫu giáo lớn
Giấy phép học liệu miễn phí: CC BY-CC BY-SA
Thông tin tác giả: Cam Thị Hải Yến
Email: haiyen2011994@gmail.com
Đơn vị công tác: Trường Mầm non Hoa Sữa
Tháng/Năm: Tháng 1/2022
Năm học 2021-2022

Hiện thị toàn màn hình để xem toàn bộ bài giảng

Tác giả: Cô giáo Cam Thị Hải Yến

mnhoasua@longbien.edu.vn

Libra 0 Share



Trường MN Hoa Sữa



MNHOASUA.LONGBIEN.EDU.VN

Bài giảng E-Learning " Làm quen chữ cái p,q"



Trường MN Hoa Sữa



Hình ảnh 13,14: Bài giảng “ Làm quen chữ cái p-q” do tôi thiết kế trên phần mềm Storyline đăng tải trên cổng TTĐT, trang facebook nhà trường



Hình ảnh 15: Bài giảng được gửi qua zalo của lớp



Hình ảnh 14,15: Trẻ tham gia hoạt động tại nhà

IV. TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Mạng Internet

Trên các trang: <https://licensesoft.vn/articulate-storyline-3.htm>

<https://hocviendaotao.com>

2. Các video hướng dẫn sử dụng phần mềm Storyline do thầy Bùi Duy Phương hướng dẫn trên Youtube
3. Tạp chí giáo dục Thủ đô
4. Tác giả: PGS.TS. Nguyễn Thị Hòa – Giáo trình Giáo dục học mầm non
5. Đổi mới hình thức tổ chức hoạt động chương trình giáo dục trẻ mẫu giáo, Viện chiến lược và chương trình GD, NXB GD năm 2006.
6. Hướng dẫn sử dụng phần mềm Camtasia, Format factory.
7. Nguyễn Vũ Quốc Hưng, Đào Việt Cường, Lê Ngọc Tú (2006), Nghiên cứu các điều kiện để triển khai hệ thống đào tạo điện tử (E-learning), NXB ĐHSP Hà Nội.
8. Nguyễn Ngọc Bình, Nguyễn Thúc Hải, Đỗ Văn Uy (2003), “Kiến trúc nền cho E-Learning và hệ đào tạo điện tử trên mạng BKviews”, Kỷ yếu Hội thảo khoa học quốc gia lần thứ nhất về Nghiên cứu phát triển và ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông.
9. Trong bài giảng có sử dụng các tư liệu hình ảnh tại trang web: <http://hocstructuyen.violet.vn/> và trang <http://mamnon.com/>