

NGUYỄN THỊ NGA

MODULE MN

32

**THIẾT KẾ VÀ SỬ DỤNG
GIÁO ÁN ĐIỆN TỬ**



A. GIỚI THIỆU TỔNG QUAN

Trong xu thế hội nhập nền kinh tế tri thức, giáo dục giữ vai trò vô cùng to lớn và có vị trí quan trọng đối với sự phát triển của mỗi quốc gia trên thế giới nói chung và của Việt Nam nói riêng. Khi con người bước vào kỷ nguyên của CNTT, cuộc cách mạng về ứng dụng CNTT và truyền thông nhằm nâng cao chất lượng của việc dạy và học đã, đang phát triển mạnh mẽ. Theo đó, nền giáo dục đào tạo nước ta đứng trước những cơ hội và thách thức mới, đòi hỏi cần phải có những bước phát triển phù hợp. Việc phát triển năng lực ứng dụng CNTT, thiết kế và sử dụng phần mềm dạy học là một mục tiêu quan trọng trong bồi dưỡng thường xuyên cho GV các cấp, đáp ứng chuẩn nghề nghiệp hiện nay.

Những năm gần đây, Đảng và Nhà nước ta đặc biệt quan tâm đến việc ứng dụng CNTT trong dạy học cũng như trang bị các thiết bị trợ giảng bằng hệ thống đa phương tiện. Quyết định số 81/2001/QĐ-TTg ngày 24 tháng 05 năm 2001 và số 331/QĐ-TTg ngày 06 tháng 4 năm 2004 của Thủ tướng Chính phủ đã đặt ra yêu cầu cần đẩy mạnh ứng dụng CNTT trong công tác GD&ĐT. Hướng ứng các quyết định đó, từ năm học 2008 – 2009, Bộ GD&ĐT đã triển khai cuộc vận động "Năm học ứng dụng CNTT". Trong tất cả các cấp học, GV có thể ứng dụng CNTT và truyền thông nhằm nâng cao hiệu quả của hoạt động dạy và học.

Đối tượng giảng dạy của GV mầm non là trẻ ở độ tuổi mầm non với đặc điểm tư duy trực quan là chủ yếu, khả năng tập trung chú ý của trẻ còn ngắn và chưa bền vững nhưng trẻ lại rất dễ hứng thú với các hình ảnh trực quan minh họa gây ấn tượng, tác động đến mọi giác quan như: hình ảnh, âm thanh, màu sắc sống động,... Vì thế, việc ứng dụng CNTT để thiết kế và sử dụng giáo án điện tử (GAĐT) sẽ kích thích hứng thú, sự tập trung chú ý, ghi nhớ có chủ định,... của trẻ vào bài giảng. Với mục đích nâng cao vai trò của người học, GAĐT không chỉ tác động đến trẻ mà còn tạo cơ hội cho trẻ được giao lưu, hoạt động tương tác với nhau và với máy vi tính. Trẻ được chủ động hoạt động và sáng tạo, từ đó những kiến thức tiếp cận sẽ được khắc sâu hơn trong trí nhớ của trẻ.

Module này sẽ cung cấp cho GV những kiến thức cơ bản về GAĐT, cách thiết kế và sử dụng GAĐT. Sau thời gian 15 tiết học GV sẽ biết cách thiết kế và sử dụng GAĐT. Tuy nhiên, để có thể học tốt nội dung module này, GV cần phải có hiểu biết cơ bản về ứng dụng CNTT và truyền thông

trong dạy học, có kĩ năng sử dụng TBDH hiện đại cũng như nên tham khảo các tài liệu có liên quan khác về thiết kế, sử dụng GADT để có thêm những kiến thức cần thiết.



B. MỤC TIÊU

I. MỤC TIÊU CHUNG

Cung cấp các kiến thức và kĩ năng cơ bản về CNTT, giúp GV mầm non biết thiết kế và sử dụng GADT một cách thành thạo, đáp ứng nhu cầu dạy và học trong thời đại công nghiệp hoá, hiện đại hoá hiện nay.

II. MỤC TIÊU CỤ THỂ

1. Về kiến thức

Nắm được cách thiết kế và sử dụng GADT, đồng thời xác định được vai trò của GADT trong đổi mới giáo dục mầm non.

2. Về kĩ năng

Thiết kế được GADT bằng một phần mềm cụ thể và biết cách sử dụng GADT.

3. Về thái độ

Tích cực thiết kế GADT để ứng dụng vào việc tổ chức các hoạt động giáo dục trong trường mầm non.



C. NỘI DUNG

Nội dung 1

GIÁO ÁN ĐIỆN TỬ VÀ VAI TRÒ CỦA GIÁO ÁN ĐIỆN TỬ
TRONG ĐỔI MỚI GIÁO DỤC MẦM NON

Hoạt động 1: Tìm hiểu giáo án điện tử

Bạn hãy suy nghĩ và viết ra để trả lời các câu hỏi:

1. *GADT là gì?*

2. *GADT có gì khác giáo án thông thường?*

(Bạn có thể trao đổi ý kiến với các đồng nghiệp).

Bạn hãy đối chiếu những điều vừa viết ra với những thông tin dưới đây và điều chỉnh nội dung trả lời các câu hỏi.

THÔNG TIN PHẢN HỒI

Những năm gần đây, phong trào giảng dạy bằng GAĐT đã nở rộ trong các cấp học và ở nhiều địa phương khác nhau trên cả nước. Hiện nay có rất nhiều quan niệm khác nhau về GAĐT:

Dưới góc độ kĩ thuật, GAĐT là giáo án được thiết kế trên máy tính chạy trên nền (hoặc được sự hỗ trợ) của một số phần mềm chuyên dụng khác như: máy ảnh kĩ thuật số, Scanner, Projector,... và được trình chiếu nội dung cho trẻ xem qua hệ thống dạy học đa phương tiện (máy tính – máy chiếu đa năng – màn chiếu; đầu chạy đĩa CD – Vô tuyến truyền hình,...).

Dưới góc độ giáo dục, GAĐT là kế hoạch bài học, là kịch bản sư phạm đã được GV chuẩn bị chi tiết trước khi lên lớp, thể hiện được mối quan hệ sư phạm tương tác giữa GV với trẻ. Mặt khác, quá trình dạy học lại quá trừu tượng, các loại hình TBDH truyền thống (tranh ảnh, mô hình, sa bàn,...) khó thể hiện, vì vậy những ứng dụng CNTT và truyền thông sẽ dễ dàng mở ra khả năng tiếp cận kiến thức cho trẻ.

Theo quan điểm của các chuyên gia UNESCO PARIS và UNESCO PROAP, GAĐT là một thuật ngữ dùng để mô tả việc thiết kế và thực hiện giáo án trước và trong quá trình dạy học dựa trên CNTT và truyền thông [10], [11].

Theo các chuyên gia giáo dục và chuyên gia TBDH, ứng dụng CNTT và truyền thông trong dạy học hiện nay có 3 mức độ [10], [11]:

Mức độ 1: GV thiết kế giáo án dạy học có ứng dụng CNTT và truyền thông để trẻ xem (nhìn). Với mức độ này các cán bộ quản lí giáo dục mầm non và GV có trình độ tin học ở mức cơ bản đều có thể làm được. Tuy nhiên ở mức độ này trẻ chỉ được nhìn.

Mức độ 2: GV thiết kế và sử dụng giáo án dạy học tích cực có ứng dụng CNTT và truyền thông ở mức độ cơ bản để trẻ vừa được nhìn, vừa được nghe. Hiện nay, đa số GV mầm non đang thực hiện được ở mức độ này. Đầu tiên, GV thiết kế giáo án dạy học tích cực, những nội dung kiến thức quá trừu tượng mà TBDH truyền thống không thể hiện rõ sẽ được thể hiện qua việc ứng dụng CNTT và truyền thông, ví dụ: mô phỏng quá trình hình thành và phát triển của cây, các đoạn Video về động vật dưới đáy đại dương...

Mức độ 3: Dựa trên giáo án dạy học tích cực thông thường, những nội dung kiến thức nào trừu tượng với trẻ mà TBDH truyền thống khó thể hiện, hoặc không thể tiến hành được sẽ được nhúng vào môi trường có ứng

dụng CNTT và truyền thông ở mức độ nâng cao hơn. Mức độ này yêu cầu GV phải có trình độ tin học cao hơn hoặc cần phải có sự trợ giúp của người có chuyên môn về CNTT. Ở mức độ này trẻ vừa được nhìn, vừa được nghe và vừa được hoạt động tương tác.

Đối với cấp học mầm non, do đặc điểm trẻ chưa biết đọc, biết viết nên việc thiết kế và sử dụng GAĐT có những đặc trưng riêng. Hiện nay, rất nhiều GV, cán bộ quản lý tại các cơ sở giáo dục mầm non còn chưa nắm được GAĐT là gì? Không rõ GAĐT khác với giáo án thông thường như thế nào? GAĐT phải mua hay GV mầm non có thể tự thiết kế được?... Trong đó, một bộ phận không nhỏ GV, cán bộ quản lý mầm non còn quan niệm cứ làm được các Slide Power Point trình chiếu lên cho trẻ xem là đã thiết kế được GAĐT. Vì thế, đa số GV mầm non lựa chọn ứng dụng phần mềm PowerPoint để trình chiếu. Lí do là phần mềm PowerPoint đã được cài sẵn theo máy tính và đáp ứng được các yêu cầu như: dễ dàng chèn nội dung hình ảnh, âm thanh; dễ dàng chọn và chèn các dạng kí hiệu, biểu tượng thích hợp có sẵn; tạo hiệu ứng hình hoạt sinh động,...

Thực chất GAĐT không quá phức tạp như các phần mềm dạy học và GV mầm non có thể tự thiết kế được GAĐT. Tuy nhiên, việc thiết kế và sử dụng GAĐT không phải đơn giản là dữ liệu được đưa vào máy tính sau đó trình chiếu qua hệ thống TBDH đa phương tiện cho trẻ xem, mà GAĐT là một hình thức tổ chức bài giảng trên lớp, ở đó toàn bộ kế hoạch hoạt động dạy học đều do GV điều khiển thông qua môi trường đa phương tiện.

Điều kiện để có thể thiết kế được GAĐT là cần phải đảm bảo các yêu cầu về CSVC như: máy chiếu, máy tính, máy ảnh kĩ thuật số,... Ngoài ra, GV mầm non cũng phải có tâm huyết, có kiến thức và kĩ năng cơ bản về CNTT và truyền thông, chịu khó đầu tư thời gian, công sức cho bản thiết kế của mình để truyền đạt thông tin đến trẻ dưới dạng: hoạt ảnh, ảnh chụp, âm thanh, phim Video,...

Như vậy, GAĐT không chỉ là hoạt động cung cấp kiến thức của GV đến trẻ mà là toàn bộ hoạt động dạy và học tích cực, bao gồm tất cả các tình huống sẽ xảy ra trong quá trình truyền đạt và tiếp thu kiến thức của trẻ. GAĐT cũng là bản thiết kế cụ thể, toàn bộ kế hoạch hoạt động dạy và học của GV trên cơ sở tương tác trẻ. Toàn bộ hoạt động đó đã được đa phương tiện hoá một cách chi tiết, có cấu trúc chặt chẽ được quy định bởi cấu trúc của bài học.

Hoạt động 2: Tìm hiểu vai trò của giáo án điện tử trong đổi mới giáo dục mầm non hiện nay

Từ những điều đã tiếp thu được qua hoạt động 1 và thực tiễn dạy học của bản thân, bạn hãy viết ra những suy nghĩ của mình để trả lời các câu hỏi sau:

1. Mục tiêu đổi mới giáo dục mầm non là gì?

2. Hiệu quả của GADT so với giáo án thông thường trong đổi mới giáo dục mầm non như thế nào?

Bạn hãy đối chiếu những nội dung vừa viết ra với những thông tin dưới đây và tự điều chỉnh nội dung trả lời các câu hỏi.

THÔNG TIN PHẢN HỒI

Chương trình Giáo dục mầm non ban hành theo Thông tư số 17/29/TT Bộ GD&ĐT ngày 25/07/2009 là chương trình có sự kế thừa những ưu việt của các chương trình chăm sóc, giáo dục trẻ trước đây, được phát triển trên

các quan điểm đáp ứng sự đa dạng của các vùng miền, các đối tượng trẻ, hướng đến sự phát triển toàn diện và tạo cơ hội cho trẻ phát triển tối đa những khả năng tiềm ẩn, đặt nền tảng cho việc học tập ở các cấp học tiếp theo. Theo đó, giáo dục mầm non chú trọng đến việc đổi mới các phương pháp dạy học, trang bị, đổi mới phương tiện dạy học đáp ứng yêu cầu của thời đại, phù hợp với xu thế hội nhập quốc tế. Thay vì thiết kế giáo án thông thường theo kiểu truyền thống, những năm gần đây, các GV mầm non ở Việt Nam bước đầu được tiếp cận với việc thiết kế GAĐT [2].

So với giáo án dạy học truyền thống thì GAĐT có tính tương tác cao, dựa trên công nghệ tự động hoá, tạo điều kiện cho trẻ được hoạt động tương tác cùng với máy tính và tương tác với nhau, từ đó phát triển ở trẻ sự mạnh dạn, tự tin, ghi nhớ, chú ý có chủ định, có tinh thần hợp tác, biết làm chủ nhận thức của mình,...[4].

Hơn nữa, so với các phương tiện dạy học cũ, việc thiết kế GAĐT trên máy vi tính với sự hỗ trợ của hệ thống dạy học đa phương tiện là một bước đột phá, đem đến cho trẻ nhiều kênh thông tin hấp dẫn, đa dạng, phong phú hơn với các hình ảnh sống động, các âm thanh đa chiều đồng thời đảm bảo được nguyên tắc trực quan trong dạy học mầm non. Nội dung bài giảng được minh hoạ bằng những âm thanh và hình ảnh sống động, những hình ảnh phức tạp được tự động hoá đã thu hút sự tập trung chú ý, khắc sâu khả năng ghi nhớ của trẻ, giúp trẻ tiếp thu bài học một cách nhẹ nhàng theo phương châm “chơi mà học, học bằng chơi” [2]. Đặc biệt, qua GAĐT, GV có thể xây dựng được những thí nghiệm đơn giản, mô tả những quá trình khó quan sát như: quá trình nảy mầm của hạt, sự phát triển của cây, vòng đời của động vật, côn trùng, ví dụ: con bướm, con ếch,... [16].

Nếu trước đây, với những hoạt động học không thể cho trẻ tri giác được như: các hình ảnh về môi trường xung quanh (sấm, sét, mây, mưa,...), GV chỉ có thể sử dụng phương pháp dùng lời nói để giảng giải cho trẻ nghe, thì việc sử dụng GAĐT sẽ rất hữu hiệu. Bởi ngoài việc cho trẻ nghe các âm thanh do sấm, sét, mưa,... tạo ra trẻ còn có thể quan sát chúng qua những hình ảnh sống động như thật đang trải ra trước mắt trẻ, từ đó các biểu tượng hình thành ở trẻ sẽ được khắc sâu hơn. Ngoài ra, GV có thể lồng phim vào chương trình máy tính như: các cảnh quay về thế giới động vật, thế giới tự nhiên, đường phố, danh lam thắng cảnh,... để cho trẻ xem cảnh thực mà đối tượng tồn tại. [8]

Nếu trước đây, TBDH trên môi hoạt động học của GV là những tranh vẽ, ảnh chụp, mô hình, sa bàn,... công kênh do GV phải tự làm hoặc mua sẵn,

rất mất thời gian, tiền của, thì khi thiết kế GAĐT tất cả những thứ đó có thể được thay thế bằng những hình ảnh sinh động lại có khả năng tích hợp đa dạng trong thiết bị dạy học nhỏ gọn. Những hình ảnh này trên máy tính không những đẹp, thật mắt hơn mà còn rất thuận tiện và bền theo thời gian. Sau khi thiết kế, GV có thể lưu lại trên máy cho những lần giảng dạy tiếp theo. Vì thế, thiết kế GAĐT sẽ giúp tiết kiệm thời gian cho GV và giảm được rất nhiều chi phí cho nhà trường. GAĐT cũng góp phần giảm nhẹ việc thuyết giảng cho GV, tạo điều kiện cho trẻ và GV được tăng cường đối thoại, thảo luận nhóm, cá nhân.

Mặt khác, dựa trên phần mềm sẵn có GV có thể xử lí hình ảnh trên máy với rất nhiều trạng thái của đối tượng mà khi vẽ hoặc chụp thì không miêu tả rõ nét được. Các chương trình trên máy tính còn giúp GV làm những hoạt cảnh cho trẻ xem, ứng dụng trong các hoạt động giáo dục phát triển ngôn ngữ, hay hoạt động làm quen với chữ cái, chữ số,... Ví dụ: chỉ cần vài thao tác với máy tính là hình ảnh những con vật ngộ nghĩnh, những bông hoa đủ màu sắc, những hàng chữ biết đi và những con số biết nhảy theo nhạc hiện ngay ra với hiệu ứng của những âm thanh sống động lập tức thu hút được sự chú ý và kích thích hứng thú của trẻ, tác động tích cực đến sự phát triển trí tuệ cũng như ảnh hưởng tốt đến quá trình hình thành nhân cách toàn diện ở trẻ.

Ngoài ra, việc thiết kế và sử dụng GAĐT trong tổ chức hoạt động học trong trường mầm non cũng chính là một việc làm thể hiện tinh thần học hỏi, cầu tiến của GV và khẳng định được khả năng của GV trong việc tổ chức hoạt động giáo dục phù hợp với xu thế phát triển của thời đại. Tuy nhiên, GAĐT chỉ thực sự phát huy vai trò của mình khi GV biết sử dụng phù hợp.

ĐÁNH GIÁ NỘI DUNG 1

Câu hỏi 1: Dựa trên những thông tin mà bạn đã đọc được trong nội dung 1, bạn hãy cho biết GAĐT là gì?

A. Là các Slide Power Point.

B. Là giáo án được mua sẵn.

C. Là bản thiết kế cụ thể, toàn bộ kế hoạch hoạt động dạy và học của GV và trẻ. Toàn bộ hoạt động đó đã được đa phương tiện hoá một cách chi tiết, có cấu trúc chặt chẽ được quy định bởi cấu trúc của bài học.

Câu hỏi 2: Để thiết kế được GADT thì cần có điều kiện gì?

- A. Cần phải đảm bảo các yêu cầu về CSVC như: máy chiếu, máy tính,...
- B. GV mầm non phải có có tâm huyết, có kiến thức và kĩ năng cơ bản về CNTT và truyền thông.
- C. Cả hai ý A, B đều đúng.

Câu hỏi 3: GADT có vai trò như thế nào so với giáo án dạy học truyền thống?

- A. Có tính tương tác cao, dựa trên công nghệ tự động hoá, tạo điều kiện cho trẻ được hoạt động tương tác cùng với máy tính và tương tác với nhau.
- B. Đem đến cho trẻ nhiều kênh thông tin, hấp dẫn, đa dạng và phong phú hơn
- C. Tiết kiệm thời gian và chi phí,...
- D. Cả 3 ý A, B, C đều đúng.

Đáp án: Câu hỏi 1: C; Câu hỏi 2: C; Câu hỏi 3: D.

Nội dung 2

QUY TRÌNH THIẾT KẾ GIÁO ÁN ĐIỆN TỬ

Hoạt động 1: Tìm hiểu quy trình thiết kế giáo án điện tử

Để thực hiện tốt hoạt động này bạn hãy quan sát một đồng nghiệp tổ chức hoạt động học có ứng dụng CNTT và truyền thông (nếu có), hoặc liên tưởng đến những hoạt động mà bạn đã được quan sát trước đây. Bạn hãy ghi lại các bước đồng nghiệp đã tiến hành để tổ chức hoạt động đó.

Trên cơ sở đó, hãy viết một cách ngắn gọn để trả lời những câu hỏi sau:

1. Các bước thiết kế GADT?

2. Để thực hiện mục tiêu đổi mới giáo dục mầm non thì cần phải thiết kế và sử dụng GADT như thế nào?

Bạn hãy đối chiếu những vấn đề vừa viết ra với những thông tin dưới đây và tự điều chỉnh nội dung trả lời các câu hỏi.

THÔNG TIN PHẢN HỒI

Theo Phó Đức Hoà – Ngô Quang Sơn [10], [11], để có thể thiết kế được GADT, GV cần tuân thủ các bước sau:

Bước 1: Lựa chọn chủ đề và soạn giáo án dạy học tích cực

Để soạn được giáo án, GV cần phải tuân thủ nguyên tắc lấy trẻ làm trung tâm, chủ động tìm hiểu nội dung của hoạt động học (Chủ đề nào? Đề tài gì? Mục đích của hoạt động này là gì? Có thể tích hợp với hoạt động ở lĩnh vực nào? Cho trẻ ở độ tuổi nào? Cho cá nhân trẻ, một nhóm trẻ hay cả lớp? Trong thời gian bao lâu? Trẻ cần được làm những gì để đạt mục đích đó?...). Từ đó xác định mục đích yêu cầu (kiến thức, kĩ năng, thái độ) cần hình thành để thiết kế các hoạt động thành phần theo hoạt động lớn, có thể theo nội dung hay theo hình thức tạo cơ hội cho trẻ được hoạt động một cách tích cực.

Cấu trúc của một giáo án thường bao gồm:

1. Mục đích gồm các nội dung về kiến thức, kĩ năng, thái độ. Về mặt kiến thức phải chỉ rõ trẻ biết gì sau hoạt động này? Về mặt kĩ năng cần chỉ rõ trẻ biết làm thế nào? Thái độ của trẻ khi tham gia hoạt động ra sao? Mục đích của hoạt động cần căn cứ trên mục tiêu của chủ đề, của độ tuổi, thực tế của trẻ trong lớp, thời gian thực hiện trong năm học,... Khi soạn giáo án, GV thường phải đặt ra câu hỏi: *Trẻ biết gì? Dạy cái gì? Dạy như thế nào? Bằng cách nào?...*
2. Chuẩn bị: Cần ghi rõ số lượng, kích thước, màu sắc, chủng loại,... đồ dùng của cô và đồ dùng của trẻ là những gì, những TBDH truyền thống nào: tranh ảnh, mô hình,... hoặc TBDH hiện đại: máy tính, máy chiếu,...

Các phương tiện hỗ trợ cho hoạt động: máy tính cần có ổ CD, loa, micro,... Ngoài ra GV cũng phải tính đến các thao tác, kĩ năng điện tử mà trẻ cần có như: kích chuột, rê chuột,... để giúp trẻ hình thành các thao tác đó.

3. Cách tiến hành hoạt động

Cần vạch ra từng hoạt động thành phần trong hoạt động lớn với các bước rõ rệt, xen kẽ giữa hoạt động có tính chất động và hoạt động có tính chất tĩnh để tránh sự nhàm chán ở trẻ.

Những nội dung đưa vào hoạt động cần bám sát chương trình Giáo dục mầm non, phù hợp với kết quả mong đợi ở từng độ tuổi. Cần lựa chọn những kiến thức cơ bản, xác định đúng những nội dung trọng tâm. Phần tích hợp cũng phải linh hoạt, phù hợp tránh lồng ghép thô thiển. GV phải đặt ra các yêu cầu khác nhau đối với những nhóm trẻ có trình độ kiến thức và tư duy khác nhau, để mỗi trẻ đều được làm việc với sự nỗ lực trí tuệ vừa sức. Việc giao nhiệm vụ phải phù hợp với khả năng của trẻ. Hệ thống các câu hỏi đưa vào hoạt động phải là câu hỏi mở, kích thích khả năng tư duy của trẻ. Tránh dùng những câu hỏi trẻ chỉ cần phải trả lời theo kiểu “có” hoặc “không”. Sau mỗi phần hoạt động hoặc mỗi phần nội dung kiến thức cần có phần tổng kết, chốt lại của GV để khắc sâu thêm kiến thức ở trẻ. Trong giáo án cần ghi rõ khi nào thì trình chiếu, khi nào thì tắt đi để tổ chức thảo luận nhóm, thảo luận cả lớp,...

Bước 2: Viết kịch bản sơ phạm cho việc thiết kế giáo án trên máy tính

Đây là bước rất quan trọng trong việc thiết kế GADT. Khi thực hiện bước này GV phải hình dung được toàn bộ nội dung cũng như hoạt động sơ phạm trên lớp của cả hoạt động học: thời gian địa điểm, thứ tự của các hoạt động, tình huống xảy ra với trẻ trong lớp, các hiệu ứng cho từng hoạt động,... GV cần dự kiến các hoạt động toàn bài, hoạt động thành phần là gì? Từ đó chỉ rõ tên từng hoạt động, thời gian hoạt động, nội dung hoạt động và ý tưởng hình ảnh thể hiện trên máy vi tính như thế nào? Tuy nhiên, GV cần cân nhắc xem hoạt động đó có nhất thiết phải thiết kế GADT hay không. Nếu thiết kế GADT thì cần xác định được phần nào, nội dung nào của hoạt động cần sự hỗ trợ của máy vi tính để hoạt động học đó đạt hiệu quả cao, tránh lạm dụng CNTT.

Để nhận biết hoạt động học đó có cần thiết phải thiết kế GADT, GV có thể dựa trên các căn cứ sau:

Một là, GV mong muốn tổ chức được hoạt động học tích cực bằng cách liên kết hình ảnh với lời nói một cách tự nhiên, bằng cách vận dụng hình ảnh, ngôn từ cô đọng để khơi gợi hứng thú, kích thích sự liên tưởng, tưởng tượng của trẻ qua việc tác động đến mọi giác quan của trẻ.

Hai là, nội dung chủ yếu của bài dạy đòi hỏi phải mở rộng và chứa đựng một số ý tưởng có thể khai thác thành các tình huống có vấn đề nhằm tích cực hoá hoạt động của trẻ. Ví dụ: Với hoạt động “Quá trình phát triển của cây” nhất thiết nên sử dụng GAĐT để trẻ quan sát quá trình phát triển của cây từ hạt – nảy mầm – thành cây con – cây trưởng thành – ra hoa – kết quả – hạt (quá trình không thể cùng lúc có thể quan sát được).

Ba là, nguồn tư liệu hình ảnh phong phú liên quan đến nội dung bài dạy sẵn có (có thể truy cập từ Internet hay các nguồn tài nguyên khác như băng đĩa ghi âm, ghi hình, phim ảnh...), để cho trẻ quan sát.

Bốn là, GV cần có khả năng về CNTT và truyền thông, có ý tưởng, kinh nghiệm thiết kế GAĐT.

Ở bước này, có ba nội dung chủ yếu mà người viết kịch bản nhất thiết phải hình dung rõ ràng. Thứ nhất, phần kiến thức cốt lõi sẽ được trình bày một cách ngắn gọn và cô đọng. Thứ hai các câu hỏi, hoạt động học tập và bài tập trẻ cần thực hiện. Thứ ba là hình ảnh, âm thanh,... sẽ sử dụng để minh hoạ kiến thức hay nhằm giúp trẻ thực hiện hoạt động học tập. Lựa chọn phần mềm mà GV sử dụng thành thạo nhất: Violet, Flash, Windows movie Maker,... để chuyển nội dung cần trợ giúp thành các File (hoặc các Slide) sao cho tiện sử dụng, đúng tiến trình dự kiến. Việc xác định và chọn lựa hình ảnh, âm thanh nên thực hiện song song với việc thiết kế các bài tập và hoạt động.

GAĐT cần đầy đủ những nội dung cơ bản, thông tin chọn lọc, hệ thống, cập nhật. Các hình ảnh, âm thanh minh hoạ cần phù hợp với độ tuổi của trẻ tránh cung cấp quá nhiều thông tin. GAĐT cũng cần có bố cục hợp lý, đảm bảo tính thẩm mỹ, tránh sử dụng quá nhiều hiệu ứng rối mắt và màu sắc đối chọi nhau. Việc lạm dụng hoặc sự thiếu chọn lọc hình ảnh, âm thanh trong khi thiết kế sẽ gây nhiều cho quá trình lĩnh hội kiến thức của trẻ. Cuối cùng, cần quan tâm đến việc lưu trữ và tổ chức hệ thống tư liệu để có thể sử dụng chúng lâu dài và cho những hoạt động khác về sau.

Bước 3: Đa phương tiện hoá kiến thức

Đây là bước rất quan trọng trong việc thiết kế GADT, là nét đặc trưng cơ bản của GADT để phân biệt với các loại giáo án truyền thống hoặc các loại giáo án có sự hỗ trợ một phần của máy vi tính. Việc đa phương tiện hoá kiến thức được thực hiện qua các bước.


- Đầu tiên GV cần dữ liệu hoá kiến thức (đưa các kiến thức vào máy tính) sau đó phân loại kiến thức được khai thác dưới dạng văn bản, bản đồ, đồ hoạ, ảnh tĩnh, âm thanh,...
- Tiến hành sưu tập hoặc xây dựng mới nguồn tư liệu sẽ sử dụng trong hoạt động học. Nguồn tư liệu này thường được lấy từ một phần mềm dạy học nào đó từ Internet,... hoặc được xây dựng mới bằng đồ hoạ, bằng ảnh quét, ảnh chụp, quay Video,...
- Lựa chọn các phần mềm dạy học có sẵn cần dùng đến trong bài học đặt liên kết.
- Xử lý các tư liệu thu được để nâng cao chất lượng về hình ảnh, âm thanh, cần phải đảm bảo các yêu cầu về mặt nội dung, phương pháp, thẩm mỹ và ý đồ sư phạm.

Bước 4: Xây dựng các thư viện tư liệu

Trong quá trình sưu tập tư liệu hình ảnh, âm thanh, điều quan trọng nhất là việc xác định mục đích học tập của từng loại tư liệu mà chúng ta định đưa vào các trang giáo án. Nghĩa là GV cần hình dung ra những biện pháp – hoạt động giúp trẻ khai thác nội dung các tư liệu ấy theo cách giúp trẻ suy nghĩ khám phá kiến thức mới hoặc luyện tập thực hành kỹ năng đã học, tránh lối phô diễn hình ảnh đơn thuần.

Tư liệu có thể được tìm ở nhiều nguồn khác nhau như: trong sách, báo, tạp chí rồi nhập vào máy tính bằng cách sử dụng máy Scanner và phần mềm Adobe Photoshop; trong các băng đĩa CD, VCD, DVD, nhập vào máy tính bằng cách sử dụng các phần mềm ACDSee (xử lý ảnh trên CD), Herosoft 3000 (cắt và làm phim), Hero Video Converter (chuyển phim *DAT thành *MPG trước khi cắt và sử dụng); trên Internet; trong thực tế bằng cách quay phim hay chụp ảnh kỹ thuật số rồi đưa vào máy tính; do tự tạo bằng cách sử dụng phần mềm Flash (tạo hình ảnh động), CorelDraw,...

Sau khi có đầy đủ các tư liệu cần dùng cho bài giảng điện tử cần phải tổ chức và sắp xếp lại thành thư viện tư liệu, tức là tạo được cây thư mục

hợp lí. Cây thư mục hợp lí sẽ tạo điều kiện tìm kiếm thông tin nhanh chóng, giữ được các liên kết trong bài giảng đến các tập tin âm thanh, Video Clip khi sao chép bài giảng từ ổ đĩa này sang ổ đĩa khác, từ máy tính này sang máy tính khác. Ví dụ:  D\KP\anh.

Bước 5: Thể hiện kịch bản trên máy tính

Xử lí chuyển các nội dung trên thành GAĐT trên máy vi tính dựa trên một số phần mềm công cụ tiện ích như: Violet, Hotpotatoes, eMindMaps,... để thể hiện kịch bản.

Nếu GV còn hạn chế về trình độ tin học thì ở bước này cần có sự hỗ trợ thêm để bàn bạc trao đổi, thống nhất việc thể hiện kịch bản trên máy tính. Vừa làm vừa phải điều chỉnh kịch bản cho phù hợp với ngôn ngữ mà máy tính có thể thể hiện được, vì việc thể hiện kịch bản trên máy tính còn phụ thuộc về mặt thời gian về công nghệ và trình độ của người thể hiện. Đây là phương tiện hỗ trợ nên việc thiết kế trên máy tính phải đảm bảo các yêu cầu phương tiện dạy học đòi hỏi: tính khoa học, tính sư phạm, tính thẩm mĩ...

Lựa chọn ngôn ngữ hoặc các phần mềm trình diễn để xây dựng tiến trình dạy học thông qua các hoạt động cụ thể. Sau khi đã có các thư viện tư liệu GV cần lựa chọn ngôn ngữ hoặc các phần mềm trình diễn thông dụng để tiến hành xây dựng GAĐT.

Trước hết cần chia quá trình tổ chức hoạt động học trên lớp thành các hoạt động nhận thức cụ thể. Dựa vào các hoạt động đó để định ra các trang GAĐT, sau đó gáyp dựng nội dung cho các trang. Tùy theo nội dung cụ thể mà thông tin trên mỗi trang có thể là văn bản, đồ họa, tranh ảnh, âm thanh,...

Phần kiến thức cốt lõi sẽ được trình bày bằng hình ảnh và tiêu đề cơ bản nhất phù hợp với chương trình học của trẻ.

Khi thể hiện kịch bản trên máy tính cần lưu ý: màu sắc của nền hình cần tuân thủ nguyên tắc tương phản, chỉ nên sử dụng chữ màu sậm (đen, xanh đậm, đỏ đậm...) trên nền trắng hay nền màu sáng. Ngược lại, khi dùng màu nền sậm thì chỉ nên sử dụng chữ có màu sáng hay trắng. Ngoài ra cần thận trọng trong việc chọn lựa Font chữ, màu chữ, cỡ chữ, màu nền của các trang (hoặc Slide) và các hiệu ứng. Bất kì một sự lạm dụng hoặc sử dụng không thích hợp cũng có thể không mang lại hiệu quả cho hoạt động học. GV chỉ nên dùng các font chữ đậm, rõ và gọn

(Arial, Tahoma, VNI-Helve...). hạn chế dùng các font chữ có đuôi (VNI-times...) vì dễ mất nét khi trình chiếu. Đa phần GV thường muốn chứa thật nhiều thông tin trên một slide nên đôi khi cỡ chữ không phù hợp. Khi trình chiếu cho trẻ mẫu giáo thì cỡ chữ phải từ 28 trở lên trẻ mới nhìn rõ được. Ngoài ra, không nên trình bày nội dung tràn lấp đầy nền hình từ trên xuống dưới, từ trái qua phải mà cần để khoảng trống đều hai bên và trên dưới theo tỉ lệ thích hợp (thường là 1/5), nhằm đảm bảo tính mỹ thuật, sự sắc nét và không mất chi tiết khi chiếu lên màn hình. Ngoài ra, những tranh, ảnh hay đoạn phim minh họa dù hay nhưng mờ nhạt, không rõ ràng thì cũng không nên sử dụng vì không có tác dụng cung cấp thông tin xác định như mong muốn. Điều chắc chắn là GV sau khi soạn xong bài dạy của mình phải thuộc "kịch bản" mà mình đã xây dựng. Đặc biệt, cần thực hiện các liên kết trình diễn hợp lí, logic lên các đối tượng trong bài giảng.

Bước 6: Kiểm tra toàn bộ, thể hiện thử trên máy tính, sửa chữa và hoàn thiện
Sau khi thiết kế xong, phải tiến hành chạy thử chương trình, kiểm tra các sai sót, đặc biệt là các liên kết để tiến hành sửa chữa và hoàn thiện.

Chạy thử từng phần hoặc chạy thử toàn phần về kĩ thuật trên máy tính
Nếu là GADT viết cho người khác sử dụng thì cần thêm bước thứ 7.

Bước 7: Viết bản hướng dẫn

Bản hướng dẫn phải nêu được.

- Kĩ thuật sử dụng (cách mở đĩa, mở bài giảng...)
- Ý đồ sư phạm của từng phần bài giảng, từng trang được thiết kế với máy vi tính.
- Phương pháp giảng dạy, việc kết hợp các phương pháp khác, phương tiện khác (nếu có).
- Hoạt động của GV và trẻ, sự phối hợp giữa GV và trẻ.
- Tương tác giữa GV, trẻ và máy vi tính.

Hoạt động 2: Tìm hiểu một số điểm cần lưu ý khi thiết kế giáo án điện tử để tổ chức hoạt động học cho trẻ mầm non

Dựa vào kinh nghiệm của mình, bạn hãy suy nghĩ và trả lời các câu hỏi dưới đây:

1. Điều gì cần lưu ý khi thiết kế GADT?

2. Để thực hiện mục tiêu đổi mới giáo dục mầm non thì cần phải thiết kế và sử dụng GADT như thế nào?

Bạn hãy đối chiếu những vấn đề vừa viết ra với những thông tin dưới đây và tự điều chỉnh nội dung trả lời các câu hỏi.

THÔNG TIN PHẢN HỒI

Mặc dù hiện nay GADT có vai trò rất quan trọng trong đổi mới giáo dục nói chung và đổi mới giáo dục mầm non nói riêng, nhưng GADT không thể thay thế toàn bộ vai trò của người GV mà cần xác định GADT chỉ là một loại hình bài giảng góp phần nâng cao chất lượng dạy học. Vì thế, GV mầm non phải là người chủ động trong mọi tình huống ngay từ khâu lập kế hoạch hoạt động, chuẩn bị các điều kiện, thực hiện kế hoạch, soạn giáo án, thiết kế GADT cũng như các tình huống có thể nảy sinh ở các khâu,...

Việc thiết kế GADT cần đảm bảo nội dung, phương pháp của từng lĩnh vực giáo dục theo chương trình Giáo dục mầm non và phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ từng độ tuổi.

GADT phải có tính mở, phát huy tối đa tính tích cực, sáng tạo của trẻ và GV, tạo điều kiện cho trẻ được tham gia các hoạt động trải nghiệm, kích thích tính ham hiểu biết, nhu cầu học tập ở trẻ.

Thời gian tập trung chú ý của trẻ ở mỗi độ tuổi có sự khác nhau. Ví dụ trẻ 3 – 4 tuổi là 20 – 25 phút, trẻ 5 – 6 tuổi là 30 – 35 phút. Vì vậy, cần lựa chọn hệ thống dạy học đa phương tiện cho các nội dung giáo dục phù hợp với thời gian trên hoạt động học của trẻ ở từng độ tuổi.

Nội dung các kiến thức đưa vào GADT phải được chọn lọc chính xác, dễ hiểu bao gồm cả kênh hình, kênh tiếng và kênh chữ (kí hiệu, chữ cái, từ), kích thích hoạt động tương tác giữa cô và trẻ, giữa trẻ và máy tính, tránh lạm dụng chỉ trình chiếu một chiều, không được hoạt động thì sẽ dễ gây sự nhàm chán ở trẻ.

ĐÁNH GIÁ NỘI DUNG 2

Câu hỏi 1: Dựa trên những thông tin mà bạn đã đọc được trên nội dung 2, bạn hãy viết hoặc vẽ sơ đồ về quy trình thiết kế GADT.

Câu hỏi 2: Khi thiết kế GADT cần có những lưu ý gì?

- A. GV thụ động vì đã có GADT.
- B. Cần đảm bảo nội dung, phương pháp của từng lĩnh vực giáo dục theo chương trình giáo dục mầm non.
- C. Cần xây dựng GADT phù hợp với sự tập trung chú ý của trẻ ở từng độ tuổi.
- D. Các ý B, C đều đúng.

Đáp án:

Câu hỏi 1: Gồm 7 bước

1. Lựa chọn chủ đề và soạn giáo án dạy học tích cực.
2. Viết kịch bản sơ phạm cho việc thiết kế giáo án trên máy tính.
3. Đa phương tiện hoá kiến thức.
4. Xây dựng các thư viện tư liệu.
5. Thể hiện kịch bản trên máy tính.
6. Kiểm tra toàn bộ, thể hiện thử trên máy tính, sửa chữa và hoàn thiện.
7. Viết bản hướng dẫn.

Câu hỏi 2: D.

Nội dung 3

THỰC HÀNH THIẾT KẾ VÀ SỬ DỤNG GIÁO ÁN ĐIỆN TỬ

Hoạt động 1: Thực hành thiết kế giáo án điện tử

Từ những điều đã học được qua nội dung 2 và thực tiễn dạy học của bản thân, bạn hãy viết ra một cách ngắn gọn để trả lời những câu hỏi sau:

1. *Điều kiện để thực hành thiết kế GADT?*

2. *Thiết kế GADT như thế nào?*

3. Sử dụng phần mềm nào để thiết kế GADT?

Bạn hãy đối chiếu những vấn đề vừa viết ra với những thông tin dưới đây và tự điều chỉnh nội dung trả lời các câu hỏi.

THÔNG TIN PHẢN HỒI

Để có thể thiết kế GADT, trước hết GV mầm non cần nắm vững một số kỹ năng cơ bản để soạn giáo án và thiết kế từng bước lên lớp một cách hợp lý và hiệu quả nhất. Các kỹ năng cơ bản cần nắm vững như: Kỹ năng soạn thảo văn bản bằng MS Word; Kỹ năng sử dụng mạng Internet và khai thác mạng Internet; Kỹ năng sử dụng phần mềm dạy học,...

Tuy nhiên, các phần mềm tin học chỉ có thể thiết kế được tư liệu điện tử để tích hợp vào giáo án còn GADT phải do chính GV mầm non thiết kế. Vậy phần mềm nào là phù hợp nhất với cấp học mầm non?

Thực chất công cụ GADT mạnh nhất để xây dựng cho GADT chính là các file html trực tuyến hay ngắn gọn là các website. Bởi vì trên những file html, nội dung bài giảng có thể liên kết trực tiếp với nguồn cơ sở dữ liệu khổng lồ trên Internet, qua đó GV và trẻ có thể tương tác với nhau không hạn chế.

Tuy nhiên do đặc thù trẻ mầm non chưa biết đọc, biết viết và GV mầm non chưa có nhiều thời gian cho việc trau dồi khả năng CNTT và truyền thông của mình nên phần mềm phù hợp là Violet [14]. Đây là phần mềm có giao diện trực quan và dễ dùng, ngôn ngữ giao tiếp và phần trợ giúp hoàn toàn bằng tiếng Việt nên phù hợp với cả những GV còn hạn chế về trình độ Tin học và Ngoại ngữ. Violet có thể chạy được trên mọi máy tính, hoặc trực tuyến qua mạng Internet và có thể liên kết hoặc nhúng thẳng vào các phần mềm khác,...

Mẫu GAĐT tham khảo đăng trên website Bộ Giáo dục & Đào tạo như sau:

<Tên bài dạy>

Trường	
Họ tên GV	
Khối lớp	
Ban	
Ngày dạy	

Môn	
Năm xuất bản sách	
Chương số...	
Mục tiêu bài dạy: <input type="checkbox"/> Kiến thức <input type="checkbox"/> Kỹ năng <input type="checkbox"/> Thái độ	
Yêu cầu về kiến thức của HS	1. Kiến thức về CNTT 2. Kiến thức chung về môn học
Yêu cầu về TBDH /ĐDDH	1. TBDH /ĐDDH liên quan đến CNTT a. Phần cứng b. Phần mềm (Tên phần mềm + số phiên bản) 2. Những TBDH khác/ Những ĐDDH khác
Chuẩn bị việc giảng dạy	1. Phần chuẩn bị của GV: 2. Phần chuẩn bị của HS:
Kế hoạch giảng dạy (chỉ ra chỗ nào cần ứng dụng CNTT)	1. Dẫn nhập Kiểm tra bài cũ, giới thiệu bài mới,... 2. Thân bài

	<p>Nội dung, phương pháp, hình thức tổ chức giảng dạy, bài tập thực hành, câu hỏi,...</p> <p>3. Củng cố kiến thức và kết thúc bài</p> <p>Củng cố kiến thức, kiểm tra/đánh giá mức độ hiểu bài của HS, bài tập về nhà,...</p> <p><i>Lưu ý:</i> GV cần cân nhắc và suy nghĩ cẩn thận về việc nên ứng dụng CNTT cho phần nào là phù hợp. CHỈ ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN NẾU THẤY THẬT SỰ CÓ LỢI VÀ TĂNG GIÁ TRỊ VIỆC DẠY VÀ HỌC!</p>
Mở rộng thêm kiến thức	
Rút kinh nghiệm giờ dạy	
Liên hệ đến các môn học khác	
Nguồn tài liệu tham khảo	

Lợi ích của việc ứng dụng CNTT cho bài dạy này
(Chỉ ra được: CNTT đã hỗ trợ/cải thiện việc dạy HS như thế nào? Hoặc những lợi ích khác như tiết kiệm thời gian, HS thích và hứng thú tham gia vào bài học,...

Thực hành thiết kế giáo án điện tử

Bước 1: Soạn giáo án dạy học tích cực

Đối với cấp học mầm non, việc thiết kế GAĐT có đặc thù riêng được quy định bởi đặc điểm tâm sinh lí của trẻ mầm non. Do đặc thù trẻ chưa biết đọc, biết viết nên GAĐT tác động đến trẻ chủ yếu qua kênh hình và kênh tiếng, tác động đến thị giác và thính giác của trẻ. Ví dụ, để thiết kế GAĐT về lĩnh vực giáo dục phát triển nhận thức (khám phá khoa học). Chủ đề Thế giới động vật, đề tài “Khám phá quả trứng” ở độ tuổi mẫu giáo lớn. Có thể tham khảo một giáo án dạy học tích cực được soạn cụ thể như sau:

I. Mục đích yêu cầu

1. Kiến thức

- Trẻ biết về quả trứng và các con vật đẻ trứng.
- Trẻ biết nhận xét, so sánh sự khác nhau giữa quả trứng sống, trứng chín.
- Trẻ biết các giá trị dinh dưỡng có trong quả trứng.

2. Kỹ năng

- Trẻ biết được một số đặc điểm cơ bản của quả trứng, có kỹ năng ghi nhớ các con vật đẻ con, con vật đẻ trứng, diễn đạt được suy nghĩ của mình.
- Trẻ biết cùng làm việc và trao đổi theo nhóm.

3. Thái độ

- Trẻ tích cực tham gia hoạt động khám phá quả trứng.
- Trẻ yêu quý các con vật, thích được ăn các món ăn chế biến từ trứng.

II. Chuẩn bị

1. Đồ dùng của cô

- Tranh dán bằng các vỏ trứng hình con ngỗng, con vịt, con gà, con chim cút.
- Mô hình tranh ảnh về ao nước, cây, tổ chim,...
- Hình ảnh các món ăn từ trứng và các loại đồ dùng làm từ vỏ trứng trên máy tính. Mô hình vòng đời của con gà.
- Túi đựng 1 quả trứng ngỗng, 1 quả trứng vịt, 1 quả trứng gà, 1 quả trứng chim cút sống, 1 quả trứng chim cút chín.
- Một làn đựng trứng gà.
- Băng nhạc bài hát “Đàn gà con”.

2. Đồ dùng của trẻ

- Khay to, rổ nhỏ, đĩa, bát con, khăn lau tay đủ cho cô và trẻ.
- 4 lọ nhựa, 2 bát đường, 2 cái thìa.
- 20 quả trứng chim cút chín, 20 quả trứng chim cút sống, 3 quả trứng gà.
- Vỏ trứng gà, trứng chim cút, trứng vịt.

3. Đội hình

- Trẻ ngồi học trong lớp theo hình vòng cung và theo nhóm.

III. Tiến hành

Hoạt động của cô	Dự kiến hoạt động của trẻ	Lưu ý
<p>1. Ổn định</p> <p>Cho trẻ hát “Đàn gà con” nhạc Phi-líp-pen-cô, lời Việt-Anh.</p> <p>– Hỏi trẻ: Các con vừa hát bài hát gì? Bài hát nói về những con vật nào? Con gà có những đặc điểm gì?</p> <p>2. Hướng dẫn</p> <p><i>Hoạt động 1: Tìm hiểu những con vật đẻ trứng</i></p> <p>Hỏi trẻ: Hãy kể tên những con vật đẻ trứng?</p> <p>Đố trẻ: Quả gì mà da cứng cứng? (Quả trứng) Ăn vào thì nó làm sao?</p> <p>– Trò chơi “Cái túi kì diệu”</p> <p>GV gọi trẻ lên nhắm mắt lấy một vật trong túi kì diệu đặt lên khay trên bàn cho cả lớp cùng quan sát.</p> <p>Hỏi trẻ:</p> <p>– Quả trứng này do con vật nào đẻ ra? (trứng vịt)</p> <p>– Hãy làm tiếng kêu mô phỏng tiếng kêu của các chú vịt!</p> <p>– Yêu cầu tương tự với trứng ngỗng, trứng chim cút, trứng gà.</p> <p>– Hãy thử dự đoán xem trứng gà sẽ nở thành gì? (Thành gà con. Khi gà con lớn nếu là gà mái thì lại đẻ trứng).</p> <p>– Cho trẻ xem và nói về vòng đời phát triển của con gà trên máy vi tính: gà mái → đẻ trứng → ấp trứng → trứng nở → gà con → gà mái, gà trống → đẻ trứng.</p>	<p>Trẻ hát và vận động theo bài “Đàn gà con”</p> <p>Trẻ trả lời theo suy nghĩ của trẻ.</p> <p>Trẻ thực hiện theo yêu cầu của cô</p> <p>Trẻ dự đoán theo khả năng của trẻ</p> <p>Trẻ quan sát vòng đời phát triển của con vịt.</p> <p>Trẻ thực hiện</p> <p>Trẻ chơi</p> <p>Trẻ trả lời theo hiểu biết của trẻ.</p>	

Hoạt động của cô	Dự kiến hoạt động của trẻ	Lưu ý
<p>Yêu cầu trẻ sắp thứ tự các quả trứng (vừa lấy trong túi) theo kích thước.</p> <p>Cô tóm lược hoạt động 1: những con vật đẻ trứng.</p> <p><i>Trò chơi (trên máy tính): Tìm trứng cho các con vật.</i></p> <p>– Cô cho trẻ khám phá bằng cách sờ vỏ các quả trứng và hỏi: Các con có nhận xét gì về những quả trứng này? (Quả trứng to – nhỏ, màu sắc trắng – nâu, đốm, vỏ trứng nhẵn,...).</p> <p><i>Hoạt động 2: Tìm hiểu bên trong quả trứng</i></p> <p>– Ai biết bên trong quả trứng này như thế nào?</p> <p>– Cho trẻ đi lấy khay về chỗ. (Mỗi khay gồm đĩa trứng, rổ đựng trứng, bát, khăn lau tay, trứng gà, trứng vịt).</p> <p>– Tìm hiểu bên trong quả trứng.</p> <p>– Muốn biết được bên trong quả trứng có gì thì phải làm gì?</p> <p>– Hãy đập quả trứng vào bát. Các con nhìn thấy có gì?</p> <p>– Lòng đỏ và lòng trắng trứng như thế nào? Con có nhận xét gì?</p> <p>Yêu cầu trẻ:</p> <p>– Thứ ngửi quả trứng khi sống thì như thế nào?</p> <p>– Cùng tìm hiểu quả trứng khi chín!</p> <p>– Cùng đập đập vỏ trứng trước khi bóc và đưa ra nhận xét.</p> <p>– Nhận xét về quả trứng khi chín?</p> <p>– Cô bố trí quả trứng cho trẻ quan sát. Lòng đỏ, lòng trắng trứng như thế nào?</p> <p>– Cho trẻ ngửi mùi quả trứng chín và đưa ra nhận xét?</p> <p>Cô tóm lược hoạt động 2: bên trong quả trứng như thế nào.</p>	<p>Trẻ so sánh, nhận xét.</p> <p>Trẻ trả lời theo suy nghĩ của trẻ.</p> <p>Trẻ thực hiện theo yêu cầu của cô.</p> <p>Trẻ đập trứng.</p> <p>Trẻ nhận xét theo khả năng của trẻ.</p> <p>Trẻ trả lời.</p> <p>Trẻ nhận xét.</p> <p>Trẻ bóc trứng đã luộc.</p> <p>Trẻ trả lời theo hiểu biết của trẻ.</p> <p>Trẻ trả lời.</p> <p>Trẻ quan sát các món ăn được chế biến từ trứng.</p>	

Hoạt động của cô	Dự kiến hoạt động của trẻ	Lưu ý
<p>* Giáo dục dinh dưỡng: Vì sao các con phải ăn trứng? Vì trong trứng có rất nhiều chất đạm, các con ăn trứng thì người sẽ khoẻ mạnh, lớn nhanh, thông minh và học giỏi,...</p> <p>– Các con hãy thử đoán xem điều gì sẽ xảy ra khi cô đánh rơi quả trứng sống xuống đất?</p> <p>* Giáo dục kĩ năng sống: Khi cầm quả trứng phải cầm thật nhẹ nhàng và cẩn thận tránh làm rơi vỡ!</p> <p>Hỏi trẻ: Đố các con biết những món ăn nào được chế biến từ trứng?</p> <p>– Cô cháu mình cùng làm những đầu bếp giỏi làm món trứng rán nhé! (Cô vừa làm các động tác mô phỏng vừa nói: Đập trứng → Lấy đũa đánh tan → Bắc chảo đổ dầu, → Thêm mắm, thêm muối → Lật qua, lật lại → Mùi hương thơm quá → Ngon quá đi nào).</p> <p><i>Hoạt động 3: Khám phá trứng chìm, trứng nổi</i></p> <p>– Chia về hai nhóm bên trai và gái để khám phá.</p> <p>– Có hai lọ đựng nước. Một lọ nước trắng và một lọ nước có pha đường.</p> <p>– Cho trẻ dự đoán điều gì sẽ xảy ra khi trẻ thả quả trứng vào lọ nước trắng? (quả trứng chìm)</p> <p>– Điều gì sẽ xảy ra khi trẻ thả quả trứng vào lọ nước có pha đường? (quả trứng nổi)</p> <p>– Hỏi trẻ: quả trứng chìm khi nào và trứng nổi khi nào?</p> <p>* Cô tóm lược hoạt động 3: khi nào thì trứng chìm và khi nào thì trứng nổi?</p> <p><i>Hoạt động 4: Đồ vật từ vỏ trứng</i></p> <p>– Vỏ trứng cũng là nguyên liệu để làm đồ chơi, đồ lưu niệm.</p>	<p>Trẻ trả lời.</p> <p>Trẻ làm các động tác mô phỏng rán trứng và đọc lời theo cô.</p> <p>Trẻ lấy đồ và chia về hai nhóm trai và gái</p> <p>Trẻ dự đoán theo hiểu biết của trẻ.</p> <p>Trẻ thả trứng và nhận xét kết quả.</p> <p>Trẻ dự đoán.</p> <p>Trẻ thả trứng và nhận xét kết quả.</p> <p>Trẻ trả lời.</p>	

Hoạt động của cô	Dự kiến hoạt động của trẻ	Lưu ý
<p>Cho trẻ quan sát một số mẫu đồ chơi được làm từ vỏ trứng.</p> <p>– Cho trẻ biết các nhà nghệ thuật còn dùng vỏ trứng để trang trí bằng cách cho trẻ quan sát và nhận xét các mẫu đồ chơi, đồ lưu niệm được làm từ vỏ trứng trên máy tính.</p> <p><i>Trò chơi: “Ai nhanh, ai khéo”</i></p> <p><i>Cách chơi:</i> Từ các vỏ trứng các con sẽ dùng để ghép thành tranh các con vật mà con thích.</p> <p><i>Luật chơi:</i> Nếu trong thời gian một bản nhạc bạn nào không hoàn thành thì sẽ không được tính điểm.</p> <p>Trẻ thực hiện chơi hào hứng</p> <p>3. Nhận xét giờ học</p>	<p>Trẻ quan sát.</p> <p>Trẻ quan sát trên máy tính.</p> <p>Trẻ dán vỏ trứng trên nền nhạc bài hát về các con vật tạo thành hình các con vật.</p>	

Bước 2: Kịch bản hoạt động khám phá quả trứng

- Thời gian thực hiện cho toàn hoạt động học: từ 30 – 40 phút
- Dự kiến hoạt động toàn bài, 3 hoạt động thành phần xây dựng theo nội dung hoạt động “Khám phá trứng”.
- Địa điểm tổ chức hoạt động: tại lớp học.
- Tình huống có thể xảy ra trong lớp: mất điện, trẻ làm vỡ trứng,...
- Cần thiết phải thiết kế GAĐT cho các phần nhằm khơi gợi, kích thích sự liên tưởng và tưởng tượng của trẻ qua việc tác động đến mọi giác quan của trẻ. Mở rộng để khai thác thành các tình huống có vấn đề nhằm tích cực hoá hoạt động của trẻ.
- Tìm kiếm nguồn tư liệu như: băng, đĩa, ghi âm tiếng kêu của các con vật đẻ trứng (tiếng gà cục tác, tiếng vịt kêu cạc cạc, tiếng chim hót líu lo...), ghi hình các con vật đẻ trứng (gà, vịt, ngan, ngỗng, chim,... cách vận động và trứng của các con vật đó), phim ảnh từ Internet, từ đĩa CD, VCD,... về quá trình nở thành con hoặc về quá trình các con vật đẻ trứng,...
- Có rất nhiều phần mềm để có thể thiết kế GAĐT. Phần mềm được lựa chọn cho hoạt động này là phần mềm Violet.

Thứ tự diễn biến các hoạt động khám phá quả trứng

Ổn định: thời gian từ 3 – 4 phút

Hoạt động 1: Thời gian từ 8 – 10 phút

Mô hình vòng đời của con gà (từ 1 – 2 phút) bắt đầu từ: gà mái đẻ trứng → trứng nở, gà con → gà mái, gà trống → gà mái đẻ trứng tạo thành một vòng tròn khép kín lần lượt xuất hiện trên màn hình để trẻ quan sát. Có thể đưa hình các con vật động vào để tạo sự hấp dẫn. Trong khi các hình ảnh xuất hiện trên màn hình thì có thể chen thêm tiếng gà kêu chiếp chiếp nhỏ để tạo sự hấp dẫn tránh tiếng quá to gây mất tập trung.

Trò chơi: Tìm trứng cho các con vật (từ 3 – 5 phút).

Trên mỗi trang màn hình, GV cho xuất hiện 1 con vật đẻ trứng: con gà mái, con vịt, con chim cú và con ngỗng, phía dưới là các đáp án trứng mà trẻ đã được biết trước đó là trứng ngỗng, trứng vịt, trứng gà và trứng chim cú. 4 trẻ sẽ lần lượt được lên chơi. Trẻ tìm trứng cho các con vật bằng cách Click chuột vào trứng mà trẻ cho là của con vật. Ví dụ: Tìm trứng cho con vịt! Đáp án gồm: trứng ngỗng, trứng chim cú, trứng vịt. Trẻ phải chọn vào trứng vịt (đáp án số 3) thì mới có tiếng vỗ tay và chúc mừng chọn đúng. Ở mỗi phần nếu trẻ tỏ ra lúng túng GV cần đưa ra câu hỏi gợi mở. Ví dụ: trứng gà và trứng ngỗng thì trứng con vật nào thường to hơn? Trứng của chim cú thì có màu gì?...

Hoạt động 2: Thời gian 3 – 5 phút

Cho trẻ quan sát một số món ăn được chế biến từ trứng trên màn hình (từ 1 – 2 phút) bao gồm các món: trứng ốp la, trứng tráng, thịt kho tàu trứng chim cú, trứng luộc,... Khi món nào xuất hiện trên màn hình thì cô phải khuyến khích trẻ gọi tên món đó, nếu trẻ không biết thì cô giúp trẻ.

Hoạt động 3: Thời gian 3 – 5 phút

Cho trẻ quan sát và nhận xét các mẫu đồ chơi, đồ lưu niệm được làm từ vỏ trứng do cô giáo đã chuẩn bị trước đó và cho trẻ quan sát, gọi tên một số đồ chơi, đồ lưu niệm được làm từ vỏ trứng trên máy tính.

Bước 3: Đưa các phần kiến thức gắn với từng phương tiện

Đầu tiên GV cần dữ liệu hoá kiến thức bằng cách nhập dưới dạng văn bản. Tiếp theo, tiến hành sưu tập các nguồn tư liệu sẽ sử dụng trong hoạt động bao gồm: hình vẽ các con vật đẻ trứng và các quả trứng của chúng, hình các sản phẩm được làm từ vỏ trứng, các món ăn từ trứng,...

Bước 4: Xây dựng các thư viện tư liệu của hoạt động khám phá quá trình

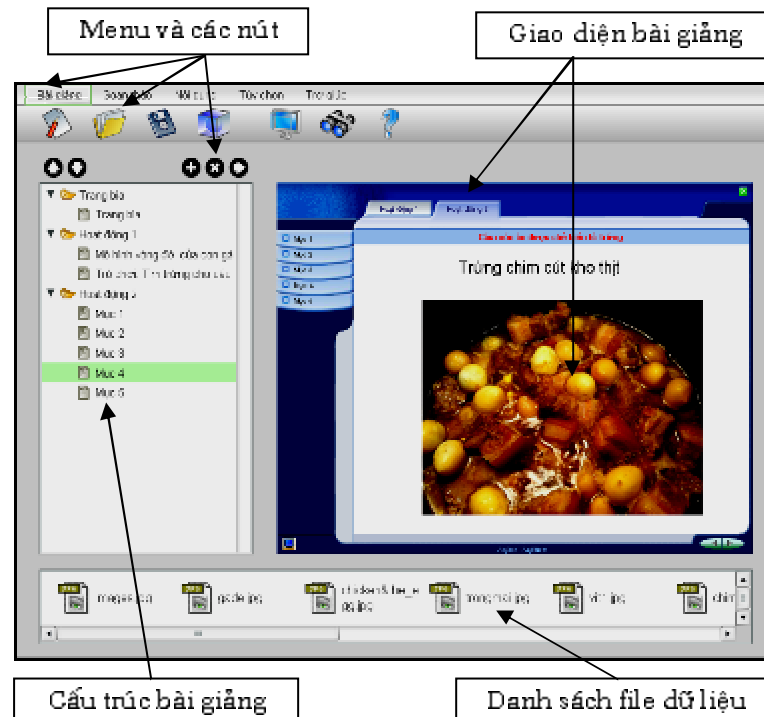
Các biện pháp tổ chức bao gồm: quan sát, so sánh,... Suu tầm tranh ảnh, tiếng kêu của các con vật: tiếng kêu của gà mái khi đẻ trứng (cục ta cục tác), tiếng vịt kêu cạp cạp,... Sau khi có đầy đủ các tư liệu cần dùng cho bài giảng điện tử cần phải tổ chức và sắp xếp lại thành thư viện tư liệu tức là tạo được cây thư mục hợp lí. Cây thư mục hợp lí sẽ tạo điều kiện tìm kiếm thông tin nhanh chóng, giữ được các liên kết trong bài giảng đến các tập tin âm thanh, Video Clip khi sao chép bài giảng từ ổ đĩa này sang ổ đĩa khác, từ máy tính này sang máy tính khác.

Bước 5: Thể hiện kịch bản trên máy tính

Xử lý chuyển các nội dung trên thành GAĐT trên máy vi tính và dựa trên phần mềm Violet để thể hiện kịch bản.

Lựa chọn phông chữ đậm, rõ và gọn hoặc các phần mềm trình diễn để xây dựng tiến trình dạy học thông qua các hoạt động cụ thể. Màu sắc của nền hình cần tuân thủ nguyên tắc tương phản, chỉ nên sử dụng chữ màu sậm (đen, xanh đậm, đỏ đậm...) trên nền trắng hay nền màu sáng. Ngược lại, khi dùng màu nền sậm thì chỉ nên sử dụng chữ có màu sáng hay trắng.

Giao diện phần mềm Violet [14]

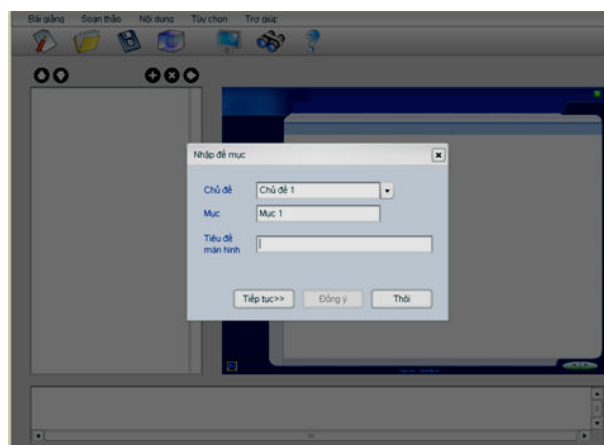


Để tạo trang bìa của giáo án bấm vào nội dung/trang bìa. Tạo tên trang bìa bằng cách kích văn bản và nhập tên trang.

Trang bìa của giáo án như sau:




Để tạo trang màn hình, vào menu “Nội dung” → “Thêm đề mục” (hoặc nhấn F5), cửa sổ nhập liệu đầu tiên sẽ xuất hiện. Gõ tên Chủ đề và tên mục, rồi nhấn nút “Tiếp tục”, cửa sổ soạn thảo trang màn hình sẽ hiện ra và ta có thể đưa nội dung kiến thức vào đây. Có 3 nút chức năng trên cửa sổ soạn thảo là: “Ảnh, phim”, “Văn bản”, “Công cụ” dùng để đưa hoặc tạo các tư liệu và văn bản lên màn hình soạn thảo. [14]

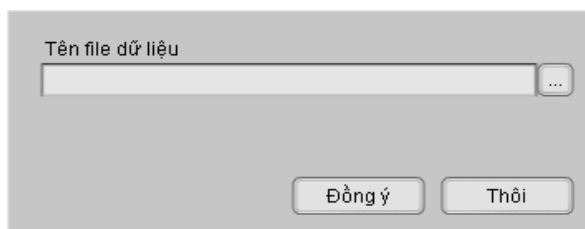


Hoạt động 1: Các con vật đẻ trứng

Thời gian từ 10 – 12 phút

Sưu tầm ảnh trên mạng Internet hoặc ảnh chụp các con vật đẻ trứng: gà, vịt, ngan, ngỗng, chim bồ câu, chim cút,... lưu vào một file đặt tên gần gũi với nội dung bài dạy. Ví dụ: Các con vật đẻ trứng  Cac con vat de trung

Click vào nút “Ảnh, phim” để nhập các file dữ liệu multimedia (ảnh, phim, mp3,...) vào cửa sổ soạn thảo trang màn hình, bảng nhập liệu sẽ hiện ra như sau [14]:

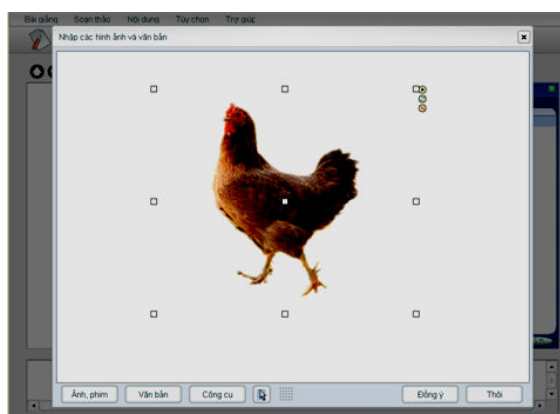



Hộp "*Tên file dữ liệu*" cho biết file dữ liệu nào đang được chọn. Để đơn giản, có thể nhấn vào nút "..." để mở ra hộp Open File giống như trong các ứng dụng Windows. Ví dụ: File Các con vật để trứng.

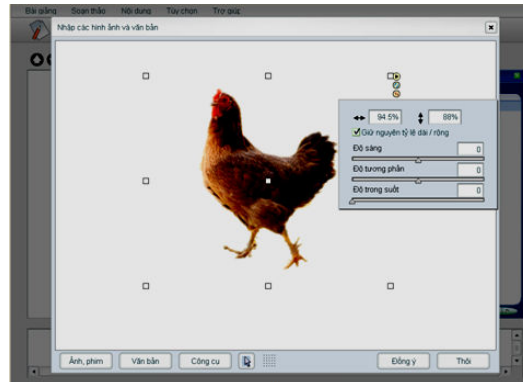
- Nếu chọn file Flash (SWF) thì sẽ xuất hiện thêm hộp "*Vị trí dữ liệu trong file*". Bình thường không cần nhập gì vào đây.
- Nếu nhập file âm thanh hoặc phim thì sẽ xuất hiện thêm hộp lựa chọn để xác định rằng dữ liệu phim hoặc âm thanh này có được tự động Play hay không.

Việc nhập tư liệu cũng có thể được thực hiện dễ dàng và trực quan hơn bằng cách từ cửa sổ Windows hoặc Windows Explorer, ta kéo trực tiếp các file tư liệu (ảnh, phim, flash, mp3) rồi thả vào màn hình soạn thảo. Nếu cần thay đổi các tham số như *Vị trí dữ liệu trong file Flash* hay *Tự động play video* thì chỉ cần click đúp chuột vào tư liệu. [14]

Ví dụ: Khi đã nhập được dữ liệu ảnh trên màn hình sẽ hiện ra:




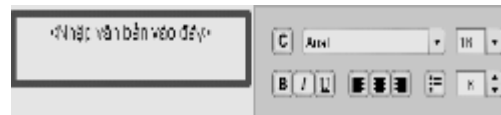
Nếu click vào nút , bảng thuộc tính của đối tượng sẽ hiện ra ngay bên cạnh như sau:



Sau khi click vào nút “Văn bản” thì trên bảng trắng sẽ xuất hiện một ô soạn thảo có khung màu xám. GV có thể soạn tên các con vật trực tiếp trên ô này.

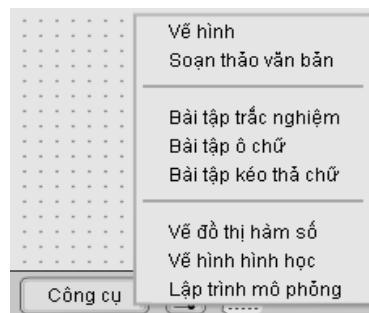
Nếu muốn thay đổi vị trí, kích thước và các thuộc tính có thể nhấn chuột lên đường viền màu xám và dịch chuyển đối tượng, hoặc nhấn chuột vào góc trái dưới của khung xám này để thay đổi kích thước.

Có thể thay đổi các thuộc tính của văn bản như font chữ, kích thước, màu sắc,... bằng cách click chuột vào nút , để xuất hiện hộp thuộc tính như sau:




Trong đó, các thuộc tính từ trái qua phải, từ trên xuống dưới lần lượt là: màu sắc, font chữ, kích thước chữ, chữ đậm, chữ nghiêng, chữ gạch chân, căn lề trái, căn lề giữa, căn lề phải, gạch đầu dòng, khoảng cách giữa các dòng.

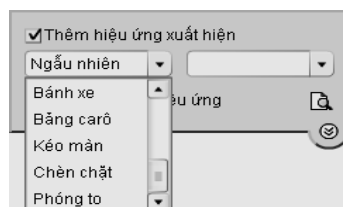
Click vào nút “Công cụ” sẽ hiện ra một trình đơn (Menu) cho phép lựa chọn sử dụng các Module chuẩn, Module bài tập và các Module chuyên dụng cắm thêm (Plugin), gồm có:



Sau khi tạo xong một mục dữ liệu, nếu muốn sửa lại thì vào Menu *Nội dung* → *Sửa đổi thông tin*, hoặc nhấn F6, hoặc Click đúp vào mục cần sửa. Nếu muốn xoá mục, ta chọn mục rồi vào *Nội dung* → *Xoá đề mục* hoặc nhấn phím Delete.

Sau khi tạo xong một hoặc một số đề mục, có thể phóng to bài giảng ra toàn màn hình để xem cho rõ bằng cách nhấn phím F9 (hoặc vào Menu *Nội dung* → *Xem toàn bộ*). Sau đó nhấn tiếp F9 hoặc nút Close trên bài giảng để thu nhỏ trở lại. Khi bài giảng đang phóng to toàn màn hình, người dùng vẫn có thể gọi được các chức năng khác của phần mềm bằng các phím tắt.


Click vào nút hiệu ứng  (nút đang quay), bảng lựa chọn hiệu ứng sẽ hiện ra như sau:

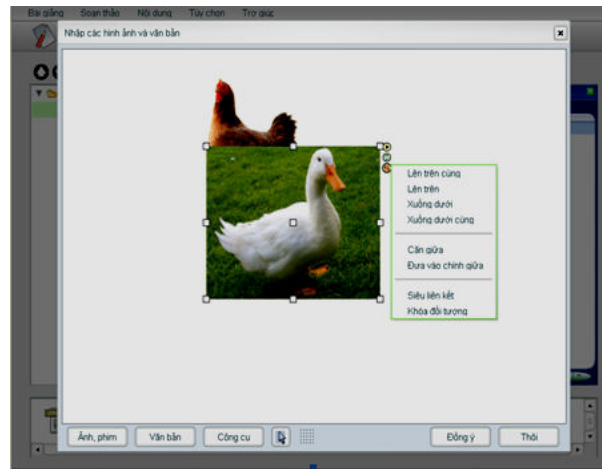


Click chọn “Thêm hiệu ứng xuất hiện”, sau đó click vào nút mũi tên xuống để hiện bảng danh sách hiệu ứng. Ta chọn một hiệu ứng bất kì ở danh sách bên trái, ứng mỗi hiệu ứng này, lại chọn tiếp hiệu ứng con được liệt kê ở danh sách bên phải.

Phần “*Tự động chạy hiệu ứng*” nếu được đánh dấu thì hiệu ứng sẽ được thực hiện ngay sau khi hiển thị trang màn hình, hoặc ngay sau khi hiệu ứng trước đó được thực hiện. Nếu không đánh dấu thì GV phải click chuột vào nút next (phía dưới bên phải của bài giảng), hoặc nhấn phím Enter, Space, Page Down thì hiệu ứng mới được thực hiện.

Nhấn nút “*Đồng ý*”. Trang màn hình được tạo, đầu tiên chỉ chứa các đối tượng (hình ảnh, văn bản,...). Để tạo hiệu ứng cho các ô văn bản, ta làm hoàn toàn tương tự như với hình ảnh. Tuy nhiên, riêng với các đối tượng văn bản, các hiệu ứng sẽ được thực hiện cho từng dòng (hoặc từng đoạn).

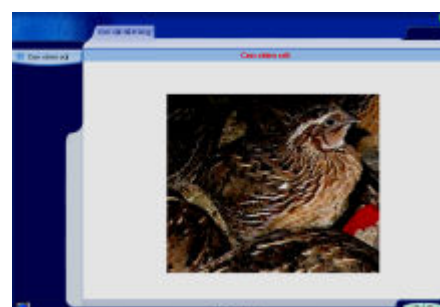
Nếu có nhiều hình ảnh, phim, văn bản,... trên một màn hình thì sẽ có những đối tượng ở trên và đối tượng ở dưới (ví dụ trong hình dưới đây thì hình con vịt ở trên hình con gà). Nếu chọn một đối tượng, sau đó click nút  ở bên phải (nút thay đổi thứ tự), thì sẽ hiện ra một thực đơn như sau: [14]



Việc thay đổi thứ tự trên/dưới này sẽ ảnh hưởng đến cả thứ tự thể hiện các đối tượng nếu ta sử dụng các hiệu ứng cho chúng. Đối tượng nào ở dưới cùng sẽ thể hiện đầu tiên và cứ thế lên cao dần. Do đó, muốn cho một đối tượng thể hiện hiệu ứng trước, ta sẽ phải đưa đối tượng này “*Xuống dưới*” hoặc “*Xuống dưới cùng*”. Việc sao chép và cắt dán, phục hồi và làm lại dữ liệu cũng giống như các phần mềm khác:

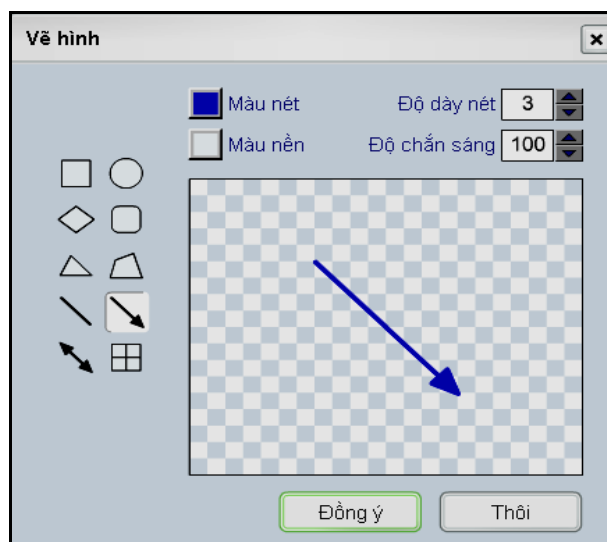
- Ctrl + C: Sao chép tư liệu đang được lựa chọn
- Ctrl + X: Cắt tư liệu đang được lựa chọn
- Ctrl + V: Dán tư liệu đã được sao chép hoặc cắt vào cửa sổ soạn thảo.
- Ctrl + Z (undo) và Ctrl + Y (redo)

Màn hình sẽ lần lượt hiện ra các con vật đẻ trứng: con gà, con vịt, con ngan, con ngỗng,...

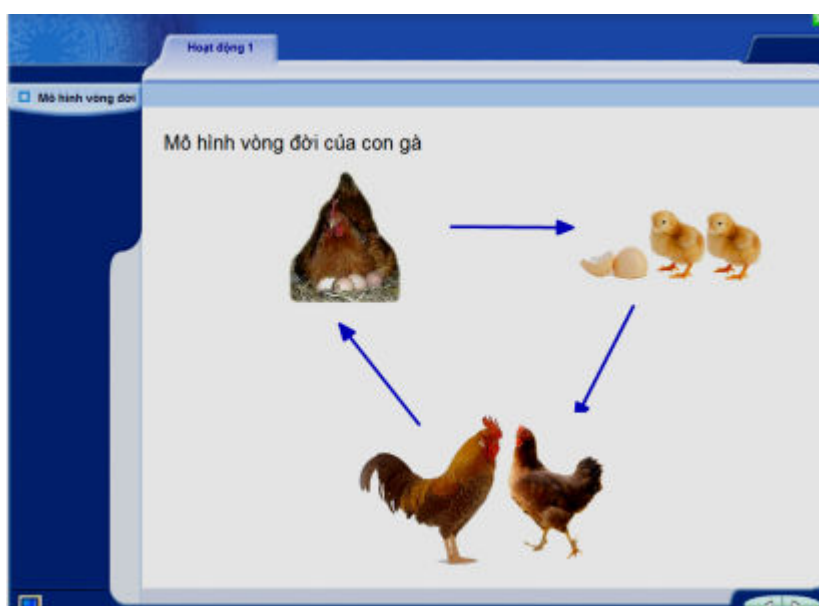


Mô hình vòng đời của con gà: Click vào nút “Ảnh, phim” → nhập file dữ liệu vòng đời của con gà (gà mái đẻ trứng – trứng nở thành gà con – gà con lớn thành gà trống, gà mái – gà mái đẻ trứng) → Click nút “Công cụ” chọn “Vẽ hình” chọn mũi tên vòng đời của gà bằng cách trên cửa sổ soạn

thảo một thực đơn hiện ra như hình ở phần 2 của số nhập liệu sẽ hiện ra và Click vào hình mũi tên. [14]

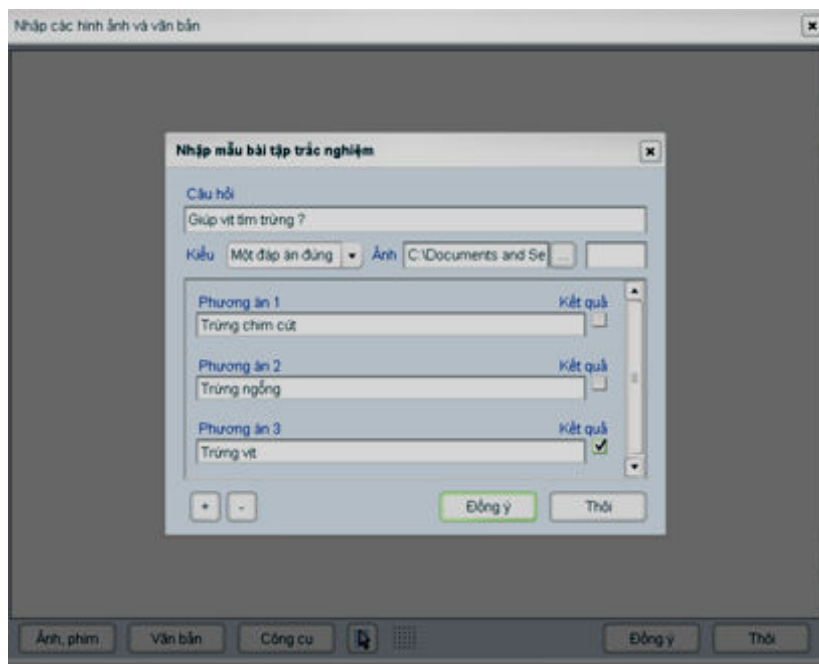


Click vào từng đối tượng trên màn hình để chọn hiệu ứng, thứ tự vòng đời của gà sẽ hiện ra như sau:



Trò chơi: Tìm trùng cho các con vật

Click nút "Công cụ" chọn "Bài tập trắc nghiệm" chọn "+" để chọn số lượng đáp án, chọn "kết quả đúng". [14]



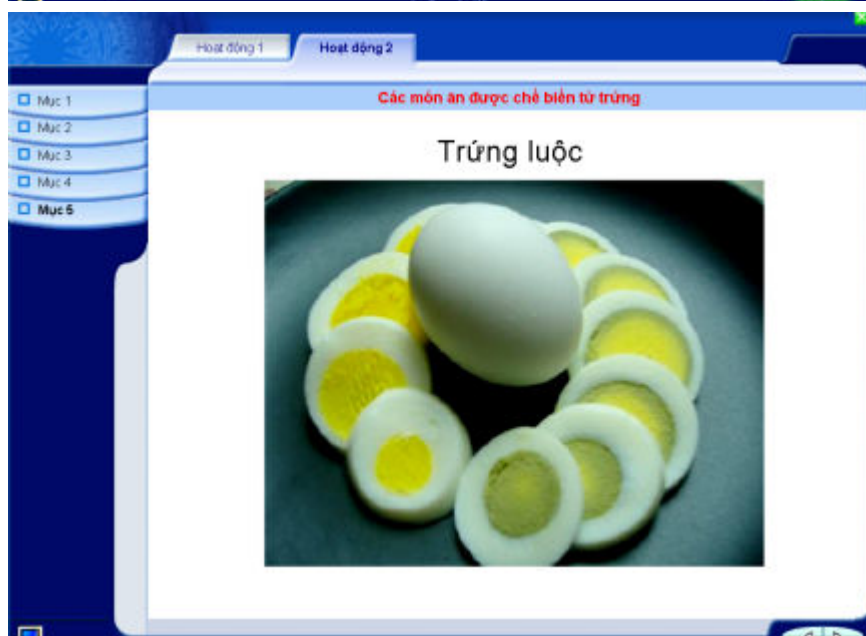
Click vào “Đồng ý”, màn hình sẽ hiện ra như sau:



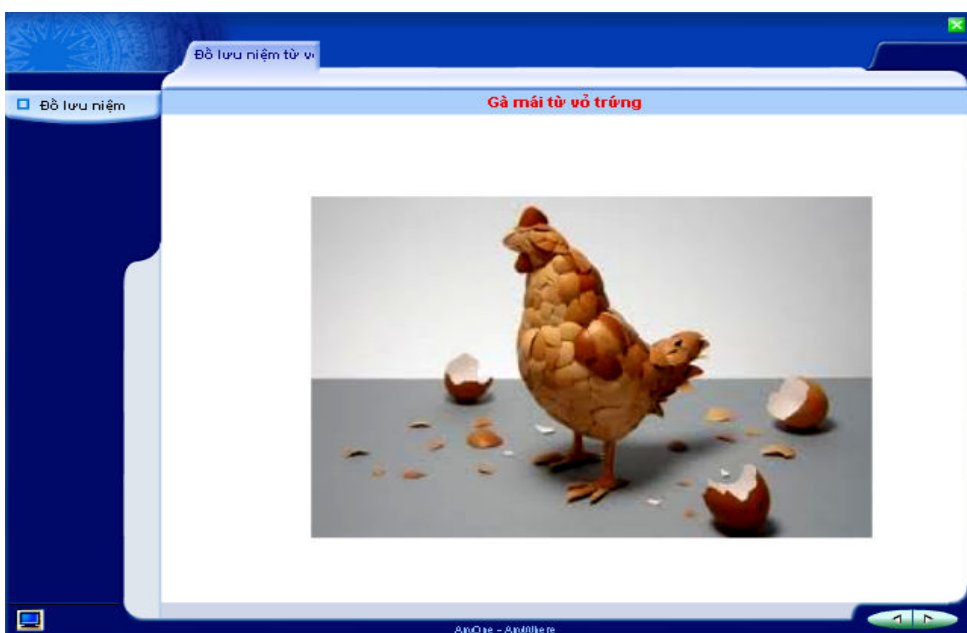
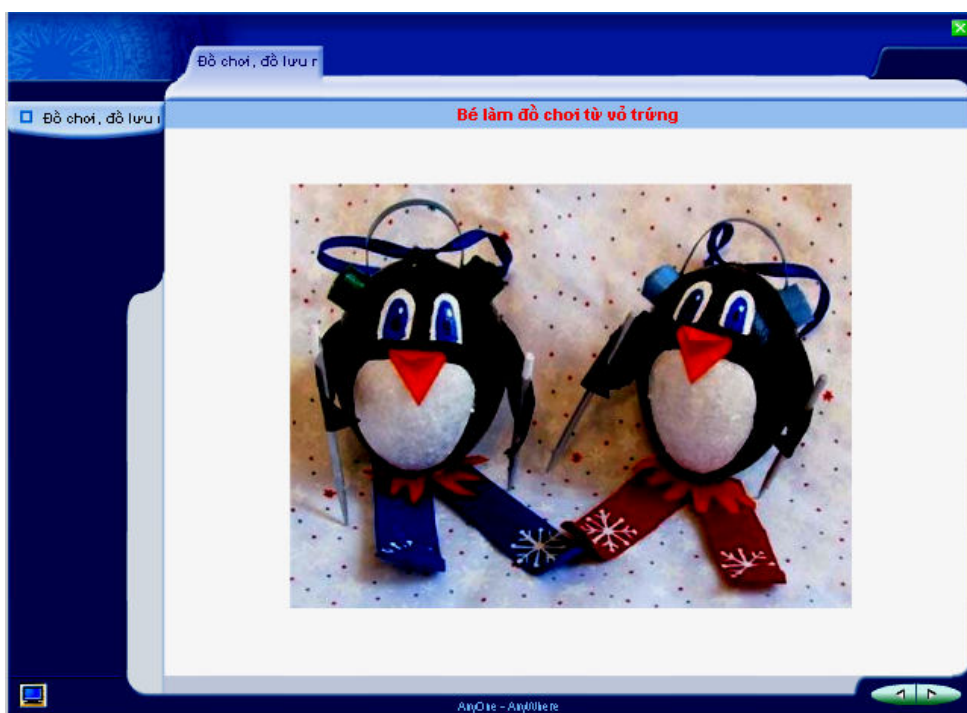
Khi chơi trò chơi: trẻ sẽ click vào đáp án nào trẻ cho là đúng và click vào “Kết quả”. Nếu đáp án đúng thì bông hoa trên màn hình sẽ cười vui nhảy múa và vỗ tay hoan hô. Ngược lại nếu sai thì rú xuống buồn bã. Tương tự với các con vật khác như: con ngỗng, con gà, con chim cút,...

Hoạt động 2: Các món ăn được chế biến từ trứng

Sau khi trao đổi với trẻ về các món ăn được chế biến từ trứng, GV có thể cho trẻ quan sát các món ăn từ trứng (món ăn thật do nhà bếp đã chuẩn bị sẵn cho bữa ăn của trẻ) hoặc trình chiếu các món ăn cho trẻ quan sát, và gọi tên các món ăn từ trứng trên màn hình. Ví dụ: hình minh họa như sau:



Hoạt động 3: Đồ chơi, đồ lưu niệm được làm từ vỏ trứng



Bước 6: Xem xét điều chỉnh, thể hiện thủ trên máy tính, sửa chữa và hoàn thiện


Sau khi thiết kế xong, phải tiến hành chạy thử chương trình, kiểm tra các sai sót, đặc biệt là các liên kết để tiến hành sửa chữa và hoàn thiện.

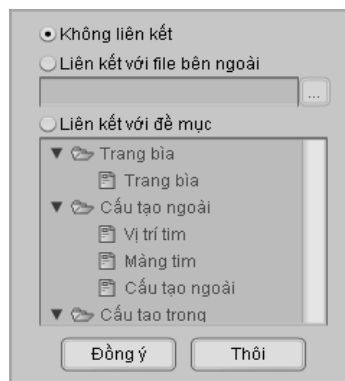
Chạy thử từng phần, chạy thử toàn phần về kĩ thuật trên máy tính

Bước 7: Viết bản hướng dẫn

Bản hướng dẫn phải nêu được

- Kĩ thuật sử dụng (cách mở đĩa, mở bài giảng...).
- Ý đồ sư phạm của từng phần bài giảng, từng trang được thiết kế với máy vi tính.
- Phương pháp giảng dạy, việc kết hợp các phương pháp khác, phương tiện khác (nếu có).
- Hoạt động của GV và trẻ, sự phối hợp giữa GV và trẻ.
- Tương tác giữa GV, trẻ và máy vi tính.

Có thể tạo ra các liên kết bằng cách: Trên trang màn hình soạn thảo, người sử dụng click chuột vào đối tượng cần liên kết, 3 nút tròn sẽ xuất hiện ở phía trên bên phải của đối tượng, click vào nút thứ ba  để xuất hiện một thực đơn, chọn mục “*Siêu liên kết*” lúc này sẽ xuất hiện một bảng nhập liệu như sau:



Nếu muốn liên kết với một file bên ngoài, GV click chuột vào lựa chọn “*Liên kết với file bên ngoài*” rồi click tiếp vào nút “...” để chọn file EXE cần thiết. Nếu muốn liên kết với đề mục khác trong cùng bài giảng thì click chuột vào lựa chọn “*Liên kết với đề mục*” sau đó chọn mục cần liên kết. Cuối cùng, click chuột vào nút “*Đồng ý*” để kết thúc.

Hoạt động 2: Sử dụng giáo án điện tử

Bạn hãy suy nghĩ và trả lời các câu hỏi dưới đây:

1. *Khi nào thì sử dụng GAĐT?*
2. *Những lưu ý khi sử dụng GAĐT?*
3. *Thực tế việc sử dụng GAĐT ở địa phương bạn như thế nào?*

Bạn hãy đối chiếu những vấn đề vừa viết ra với những thông tin dưới đây và tự điều chỉnh nội dung trả lời các câu hỏi.

THÔNG TIN PHẢN HỒI

Khi sử dụng GAĐT GV vẫn phải là người chủ động, tránh lạm dụng vào CNTT và truyền thông, chỉ nên coi GAĐT là phương tiện hỗ trợ cho quá trình dạy học tích cực. Có như vậy, phòng khi xảy ra sự cố kỹ thuật như mất điện hay máy vi tính bị hư hỏng sẽ không bị động. Từ đó, làm cho trẻ không vì thế mà mất hứng thú trong hoạt động học do GV đã có sự chuẩn bị cho một phương án thay thế cần thiết.

Không phải nội dung giáo dục nào cũng có thể sử dụng GDĐT, GV cần lựa chọn các nội dung cho phù hợp. Nếu quá lạm dụng GAĐT sẽ làm mất cơ hội trẻ được tiếp xúc trực tiếp bằng tất cả các giác quan của mình (cầm, nắm, sờ) đối với các sự vật trong môi trường xung quanh. Trên thực tế GAĐT mới chỉ tác động đến trẻ thông qua nghe và nhìn. Mặt khác để trẻ có thể nhìn rõ thì phòng học phải có ánh sáng phù hợp (thường là tắt bớt đèn) và khoảng cách từ chỗ trẻ ngồi đến màn hình chiếu cũng cần hợp lý để tránh làm ảnh hưởng đến thị lực của trẻ.

ĐÁNH GIÁ NỘI DUNG 3: Dựa trên những thông tin mà bạn đã đọc được trên nội dung 3, hãy viết một đoạn về các thông tin trên theo cách hiểu của bạn.

bị có vai trò rất quan trọng. Các thiết bị cần thiết là máy vi tính, các phần mềm hỗ trợ thiết kế GADT như Flash, Cota Reference, Violet (tiếng Việt)... Tuy nhiên, xuất phát từ những đặc trưng của mỗi lĩnh vực giáo dục phát triển mà GV mầm non có thể lựa chọn những phần mềm hỗ trợ khác nhau. Để thiết kế bài giảng điện tử cho từng lĩnh vực giáo dục cần khá nhiều thời gian, nhất là khâu sưu tầm những tư liệu hình ảnh, âm thanh có nội dung phù hợp với bài giảng, sau đó là phần thiết kế bài giảng nhờ sự hỗ trợ của các phần mềm.

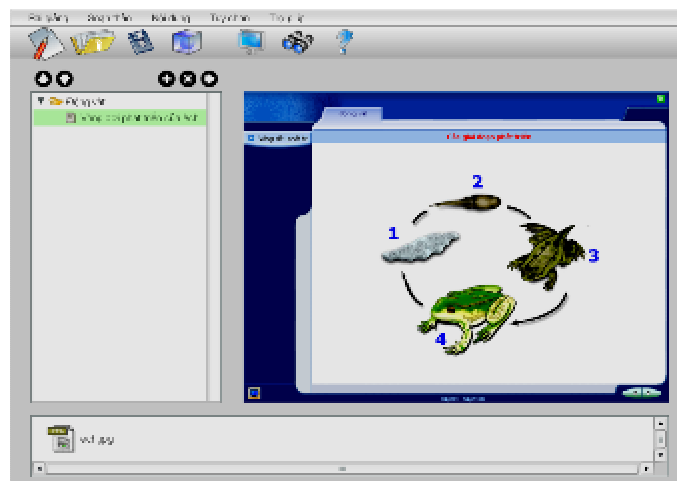
Chương trình Giáo dục mầm non được tổ chức theo các lĩnh vực giáo dục phát triển: Lĩnh vực giáo dục phát triển nhận thức, lĩnh vực giáo dục phát triển ngôn ngữ, lĩnh vực giáo dục phát triển tình cảm xã hội, lĩnh vực giáo dục phát triển thể chất, lĩnh vực giáo dục phát triển thẩm mỹ theo các chủ đề. Trong đó mỗi lĩnh vực lại có những phần mà nếu chỉ soạn giáo án thông thường không phải GADT tích cực thì không thể diễn tả hết được những nội dung cần truyền đạt. Ví dụ: đối với lĩnh vực giáo dục phát triển nhận thức phần khám phá khoa học, trẻ khó có thể quan sát được quá trình phát triển của cây trong một thời gian ngắn hoặc quá trình hình thành mưa,... Cũng như đối với lĩnh vực giáo dục phát triển ngôn ngữ, khi quan sát các bức tranh có hình ảnh động, các nhân vật linh hoạt cử động thì có thể như đang giao lưu với trẻ.

Trước đây, ở các lớp không có máy tính, máy chiếu thì GV thường in hoặc vẽ phần cần minh họa của bài giảng ra các tờ giấy A4 phát cho trẻ hoặc một số tờ giấy khổ to hơn để treo cho trẻ quan sát làm công cụ giảng dạy trong giờ học. Hiện nay, việc thiết kế giáo án và giảng dạy trên máy tính bằng những đoạn phim minh họa với hình ảnh, âm thanh sống động, bài giảng của GV có thể thu hút sự chú ý và tạo hứng thú ở trẻ.

Không phải hoạt động học nào trong chương trình mầm non cũng có thể thiết kế và giảng dạy bằng GADT. GV mầm non cần cân nhắc và lựa chọn kĩ các hoạt động có hoặc không sử dụng CNTT và truyền thông sao cho phát huy được một cách tối đa hiệu quả và đảm bảo mục tiêu bài học. Trong quá trình thiết kế GADT cần tránh lạm dụng các hiệu ứng trình chiếu phức tạp. GV cũng nên chọn những hình nền đơn giản, sáng và phù hợp với bài dạy để thể hiện nội dung một cách rõ ràng, không nên chọn những hình nền cầu kì, nhiều màu sắc, không thể hiện rõ nội dung.

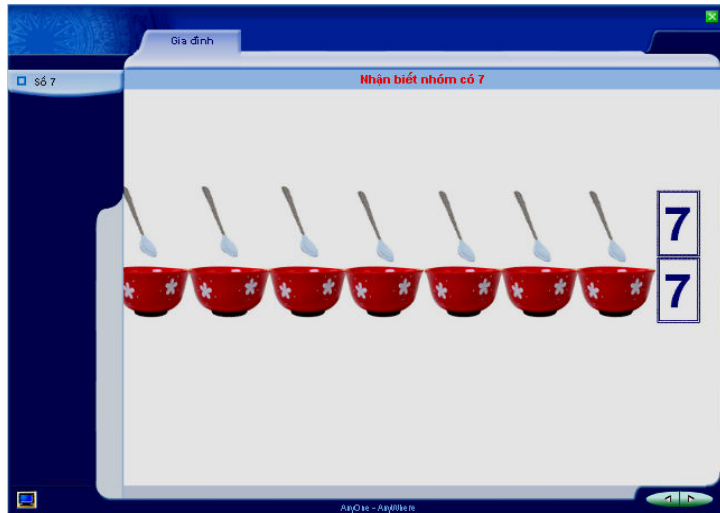
Mức độ tương tác trên máy tính của trẻ độ tuổi mầm non trong GAĐT không phức tạp như ở các cấp học khác, vì trẻ mầm non chưa biết đọc, biết viết. Cấu trúc GAĐT trong mỗi lĩnh vực giáo dục theo chương trình giáo dục mầm non cơ bản là giống nhau, chỉ khác nhau về nội dung giáo dục.

Trong lĩnh vực giáo dục phát triển nhận thức, có thể thiết kế GAĐT vào các nội dung như: quá trình/ vòng đời phát triển của cây, con vật, một số hiện tượng thời tiết,... Ví dụ, hoạt động khám phá “Vòng đời phát triển của ếch”, GV có thể cho trẻ quan sát con ếch (hình dạng, kích thước, tiếng kêu, cách vận động,...). GV trao đổi với trẻ về vòng đời phát triển của ếch (trẻ nói theo ý hiểu của mình), sau đó GV cho trẻ quan sát vòng đời phát triển của ếch từ trứng → nòng nọc → ếch con → ếch trưởng thành → đẻ trứng. Sau đó GV sẽ cho trẻ chơi sắp xếp vòng đời phát triển của ếch theo đúng thứ tự trên máy tính,... [14]



Sau khi đưa dữ liệu lên màn hình, GV có thể sử dụng các hiệu ứng để cho trẻ dự đoán các giai đoạn phát triển của ếch và cho trẻ kiểm tra kết quả trên màn hình,...

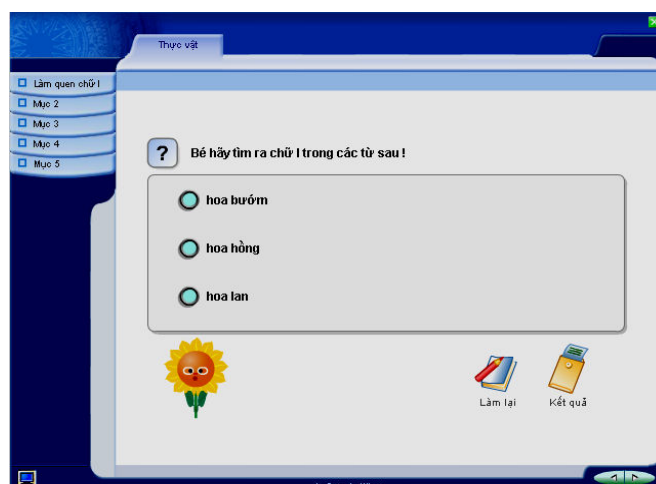
Đối với nội dung Làm quen với một số khái niệm sơ đẳng về toán, GV có thể cho trẻ nhận biết các chữ số, số lượng, số thứ tự và cấu tạo của chữ số, của hình bằng cách cho xuất hiện từ từ từng phần của chữ số, từng cạnh của hình mà trẻ cần học,... Trẻ nên vừa được học đếm trên các đối tượng thực tế (vật thật, lô tô, mô hình,..) và vừa được đếm các đối tượng trên máy tính. GV cũng có thể tổ chức cho trẻ chơi các trò chơi so sánh, phát hiện quy tắc sắp xếp và sắp xếp các đối tượng qua tương tác trên máy tính. [12], [14].



Đối với lĩnh vực giáo dục phát triển ngôn ngữ, GV có thể cho trẻ quan sát các nhân vật minh họa trong các câu chuyện với các cử động hoạt hình trên máy tính, hay cho một nhân vật trong một câu truyện hoặc hình ảnh trong một bài thơ nào đó xuất hiện để trẻ gọi tên nhân vật, hình ảnh trong bài thơ, ca dao,... mà trẻ đã biết để liên hệ tới câu chuyện, bài thơ, ca dao đó. Từ đó tiếp tục cho trẻ kể lại câu chuyện, đọc lại bài thơ, bài ca dao, góp phần khắc sâu những hình ảnh trong ghi nhớ của trẻ. Tuy nhiên, việc ứng dụng CNTT và truyền thông phải phù hợp, tạo điều kiện để trẻ và GV được giao lưu cảm xúc, tạo cơ hội cho trẻ được nghe, được nói và làm quen với việc đọc, viết, phù hợp với độ tuổi. [14]



Trong phần làm quen với chữ cái, GV có thể ứng dụng CNTT và truyền thông để thiết kế các trò chơi giúp trẻ làm quen với một số kí hiệu thông thường trong cuộc sống mà không phải lúc nào trẻ cũng được quan sát như: kí hiệu nhà vệ sinh, lối ra, nơi nguy hiểm, biển báo giao thông, đường dành cho người đi bộ,... hoặc nhận dạng chữ cái trong các từ có thêm phần động viên khích lệ đã cài sẵn trong phần mềm để giúp trẻ hứng thú hơn với hoạt động học.



Đối với lĩnh vực giáo dục phát triển thẩm mỹ, GV có thể cho trẻ quan sát các cảnh đẹp của thiên nhiên kì vĩ, của cây, của hoa, của những tác phẩm nghệ thuật mà trẻ khó có thể được quan sát trực tiếp. Từ những hình ảnh trên máy tính giúp trẻ thêm yêu cái đẹp, muốn thể hiện cái đẹp đó bằng cách múa, hát vẽ, nặn,... Tuy nhiên, việc ứng dụng CNTT và truyền thông phải phù hợp, tránh lạm dụng. Cần tạo điều kiện để trẻ và GV được giao lưu cảm xúc, tạo cơ hội cho trẻ được cảm nhận và mạnh dạn thể hiện sự sáng tạo khi tham gia các hoạt động nghệ thuật (*âm nhạc, tạo hình*).

Hoạt động 2: Hoạt động tổng kết

Từ những kiến thức mà bạn đã học được trong các hoạt động trên và bằng kinh nghiệm thực tiễn của mình, bạn hãy thực hiện những yêu cầu sau:

1. *Lựa chọn một hoạt động giáo dục trong chương trình Giáo dục mầm non mà bạn yêu thích để thiết kế một GADT.*

(Bạn thiết kế vào sổ học tập của mình)

2. GADT này có thể được sử dụng trong lớp học của bạn như thế nào?

3. Những khó khăn và cách khắc phục khó khăn khi sử dụng GADT?

Bạn hãy đối chiếu với những thông tin dưới đây và tự điều chỉnh nội dung trả lời các câu hỏi.

THÔNG TIN PHẢN HỒI

Trong xu thế hiện nay, việc chuyển đổi từ soạn giáo án, bài giảng trên giấy sang thiết kế GADT trên máy vi tính với các phần mềm hỗ trợ là một yêu cầu tất yếu và cần thiết đối với những người làm công tác giảng dạy nói chung và GV mầm non nói riêng. Tuy nhiên, hiệu quả của hoạt động vẫn tập trung vào vai trò của người GV không những đã biết truyền thụ kiến thức, mà còn biết cách dẫn dắt trẻ tham gia tích cực vào bài giảng

Điều kiện để có thể thiết kế được GADT là các trường phải được đầu tư và trang bị tivi, đầu video, xây dựng phòng đa năng với hệ thống máy tính và máy chiếu, nối mạng Internet, máy quay phim, chụp ảnh,... tạo điều kiện cho GV mầm non có thể ứng dụng CNTT và truyền thông vào giảng dạy. GV mầm non là người chủ động khai thác, tìm kiếm nguồn tài nguyên giáo dục bằng hình ảnh, âm thanh, văn bản, phim qua mạng thông tin truyền thông, Internet,...

Sau khi đã thiết kế GV cần căn cứ vào giáo án mình đã thiết kế được để đưa ra các tiêu chí đánh giá như: có đảm bảo mục tiêu giáo dục không, cấu trúc có phù hợp không, hình thức như thế nào, các hoạt động ra sao... để khách quan nhìn nhận giáo án cho phù hợp.

Những khó khăn phổ biến trong thiết kế và sử dụng GADT trong các trường mầm non hiện nay:

- Thiếu các trang thiết bị nghe nhìn, các phương tiện dạy học: máy chiếu, máy tính, phòng chức năng,...
- GV mầm non chưa được đào tạo sâu về ứng dụng CNTT và truyền thông để có thể ứng dụng tốt hơn các phần mềm công cụ. Mặt khác, những kiến thức tin học cơ bản và ứng dụng lại quá mới mẻ đối với GV, đặc biệt là GV các vùng sâu, vùng xa.
- Không phải hoạt động học nào sử dụng GADT cũng mang lại hiệu quả cao, nhất là khi sử dụng máy tính một cách đơn điệu, bị động.
- GADT được thiết kế theo một kịch bản nhất định nên việc đưa ra các tình huống là cố định, đòi hỏi GV phải dẫn dắt và tổ chức phù hợp thì mới đạt hiệu quả được.
- Hiện nay, việc đánh giá hoạt động học có ứng dụng CNTT và truyền thông ở các trường mầm non chưa có những mức độ cụ thể. Chủ yếu mới chỉ đánh giá hoạt động đó có ứng dụng CNTT và truyền thông hay không (trình chiếu) còn ở mức độ nào thì chưa có những đánh giá cụ thể.
- GV chưa biết chắt lọc các kiến thức cơ bản để trình bày trên GADT, chủ yếu vẫn ôm đồm nhiều kiến thức dẫn đến việc dạy kéo dài thời gian làm phân tán sự chú ý của trẻ.
- GV quá phụ thuộc vào thiết bị và công nghệ dẫn đến mất khả năng linh hoạt, coi việc chuẩn bị của mình là cố định, không tính đến các tình huống có thể xảy ra trên lớp đòi hỏi phải điều chỉnh nội dung và khó kết hợp hiệu quả với các phương pháp, biện pháp dạy học khác.
- Để có thể khai thác hiệu quả của GADT thì một trong các biện pháp khả thi là cần có sự kết hợp giữa các phương pháp dạy học truyền thống, phương pháp dạy học tích cực và dạy học có sử dụng CNTT và truyền thông như một yếu tố không thể tách rời.

Một số biện pháp khắc phục khó khăn khi sử dụng GADT

1. Các cấp quản lý giáo dục mầm non cần xây dựng những đề án thực hiện thí điểm mô hình ứng dụng CNTT và truyền thông trong dạy học ở một số trường mầm non thuộc các khu vực khác nhau (thành phố, nông thôn, miền núi, đồng bằng, vùng sâu, vùng xa), từ đó rút kinh nghiệm và chỉ đạo phát triển theo lộ trình, cách thức hợp lý, phù hợp với thực tế của

từng địa phương, kiểm tra đánh giá một cách nghiêm túc làm cơ sở cho việc triển khai rộng rãi.

2. Nhà trường chủ động trong việc huy động địa phương cũng như các tổ chức xã hội tham gia đầu tư, bổ sung TBDH như: máy tính, máy chiếu, hệ thống mạng Internet, phòng học đa chức năng,...
3. Tổ chức tập huấn, bồi dưỡng trình độ tin học cơ bản và kĩ năng tin học ứng dụng trong dạy học cho GV mầm non bằng nhiều hình thức khác nhau: tập huấn nội bộ, định kì, theo nhóm,...
4. Tổ chức các đợt tham quan, kiến tập, tạo điều kiện thuận lợi để GV mầm non được học hỏi kinh nghiệm tổ chức các hoạt động giáo dục có ứng dụng CNTT và truyền thông trong và ngoài địa phương.
5. Nâng cao nhận thức và khuyến khích GV mầm non tích cực sử dụng GAĐT nhằm nâng cao chất lượng dạy học. Khuyến khích GV mầm non lựa chọn nội dung phù hợp, thiết kế, sử dụng GAĐT và quản lí việc sử dụng hiệu quả các giáo án đó.
6. Thực hiện quy trình thiết kế và sử dụng GAĐT trong môi trường dạy học đa phương tiện.

ĐÁNH GIÁ NỘI DUNG 4

Câu hỏi 1: Bạn đánh giá như thế nào về GAĐT mình thiết kế được?

Câu hỏi 2: Dựa trên những thông tin mà bạn đã đọc được trên nội dung 4, hãy liên hệ với chương trình Giáo dục mầm non độ tuổi mà bạn phụ trách để tìm ra những nội dung cần phải thiết kế GAĐT và đề xuất cách thiết kế phù hợp.



D. KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ

Câu hỏi 1: Bạn hãy đánh dấu ✓ vào những ý kiến bạn cho là đúng

GADT là:

A. một hình thức tổ chức bài giảng trên lớp, ở đó toàn bộ kế hoạch hoạt động dạy học đều đã được chương trình hoá, do GV điều khiển thông qua môi trường đa phương tiện do máy vi tính tạo ra.	
B. các slide Power Point trình chiếu lên cho trẻ xem.	
C. giáo án có thể mua sẵn.	
D. toàn bộ hoạt động dạy và học tích cực bao gồm tất cả các tình huống sẽ xảy ra trong quá trình truyền đạt và tiếp thu kiến thức của trẻ.	
E. bản thiết kế cụ thể, toàn bộ kế hoạch hoạt động dạy và học của GV và trẻ. Toàn bộ hoạt động đó đã được đa phương tiện hoá một cách chi tiết, có cấu trúc chặt chẽ được quy định bởi cấu trúc của bài học.	

Câu hỏi 2: Bạn hãy đánh dấu ✓ vào những ý kiến bạn cho là đúng

A. GADT có tính tương tác cao dựa trên công nghệ tự động hoá tạo điều kiện cho trẻ được hoạt động tương tác cùng với máy tính và tương tác với nhau, từ đó phát triển ở trẻ sự mạnh dạn, tự tin, có tinh thần hợp tác, biết làm chủ nhận thức của mình,...	
B. Sử dụng GADT sẽ giúp GV nhàn rỗi hơn.	
C. Sử dụng GADT sẽ giúp tiết kiệm thời gian và kinh phí.	
D. Nội dung bài giảng được minh hoạ bằng những âm thanh và hình ảnh sống động, những hình ảnh phức tạp được tự động hoá đã thu hút sự chú ý của trẻ.	

Câu hỏi 3: Quy trình thiết kế GADT gồm mấy bước? Là những bước nào?

A. Gồm 5 bước	
B. Gồm 6 bước	
C. Gồm 7 bước	

Câu hỏi 4: Bạn hãy đánh dấu ✓ vào những ý kiến bạn cho là đúng

Sử dụng GADT hợp lí là:

A. Chỉ nên coi GADT là phương tiện hỗ trợ cho quá trình dạy học tích cực, GV vẫn phải là người chủ động trong tổ chức hoạt động học cho trẻ.	
B. Không phải nội dung giáo dục nào cũng có thể sử dụng GADT.	
C. GADT có thể thay thế cho tất cả các phương tiện dạy học khác như: vật thật, mô hình, sa bàn,...	
D. Ánh sáng và khoảng cách từ chỗ trẻ ngồi đến màn hình chiếu cần hợp lí.	

Đáp án

Câu hỏi 1: A, D, E

Câu hỏi 2: A, C, D

Câu hỏi 3: C

Câu hỏi 4: A, B, D



E. MONG MUỐN

GV mầm non sau khi nghiên cứu nội dung module này có thể tiếp tục tìm hiểu thêm những kiến thức tin học, để tự mình thiết kế và sử dụng các GADT bằng các phần mềm khác nhau nhằm truyền thụ kiến thức mới đến trẻ, cũng như trau dồi tri thức cho mình trong việc phát huy tính tích cực, năng lực sáng tạo với sự hỗ trợ của CNTT.



F. TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ chuẩn phát triển trẻ em 5 tuổi, Thông tư ban hành số 23/2010/TT-BGDĐT.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Chương trình Giáo dục mầm non*, NXB Giáo dục Việt Nam, 2009.
3. Lương Thị Bình – Phan Lan Anh, *Các hoạt động giáo dục tình cảm và kỹ năng xã hội cho trẻ mầm non mới* (Theo chương trình Giáo dục mầm non mới), NXB Giáo dục, 2011.
4. Trương Ngọc Châu, *Hướng dẫn thiết kế bài giảng trên máy tính*, NXB Giáo dục, 2008.
5. Đỗ Mạnh Cường, *Giáo trình ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học*, NXB ĐHQG TP. Hồ Chí Minh, 2008.
6. Trần Trung – Anh Dũng. *Phương pháp thiết kế bài giảng trên máy tính*. Trường CĐSP TP. Hồ Chí Minh.
7. Lê Thị Đức – Nguyễn Thanh Thủy – Phùng Thị Tường, *Các hoạt động tạo hình của trẻ mầm non* (Theo Chương trình giáo dục mầm non mới), NXB Giáo dục Việt Nam, 2011.
8. Tô Xuân Giáp, *Phương tiện dạy học* (Tái bản lần 3), NXB Giáo dục, Hà Nội, 2001.
9. Nguyễn Thị Thanh Giang, *Ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục mầm non, thiết kế và xây dựng bài giảng tương tác điện tử*, Tài liệu bồi dưỡng cán bộ quản lý và GV mầm non năm học 2009 – 2010, 2009.
10. Phó Đức Hoà – Ngô Quang Sơn, *Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học tích cực*, NXB Giáo dục, 2008.
11. Phó Đức Hoà – Ngô Quang Sơn, *Phương pháp và công nghệ dạy học trong môi trường sư phạm tương tác*, NXB ĐHSP, 2011.
12. Hoàng Thu Hương – Vũ Thị Ngọc Minh – Nguyễn Thị Nga, *Các hoạt động làm quen với toán của trẻ mầm non* (Theo Chương trình giáo dục mầm non mới), NXB Giáo dục Việt Nam, 2011.

13. Đào Thái Lai, *Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học ở các trường phổ thông Việt Nam*, Đề tài trọng điểm cấp Bộ, Mã số B2003-49-42-TĐ, Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam, 2006.
14. Phần mềm Violet (<http://violet.bachkim.vn>).
15. Phạm Thị Thu Phương, *Áp dụng dạy học khám phá thông qua việc thiết kế và sử dụng GADT trên trang web*, Luận văn thạc sĩ ĐHSP Hà Nội, 2007.
16. Nguyễn Trại – Lê Thị Huyền, *Thiết kế bài giảng Tự nhiên – Xã hội 1*, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội, 2002.
17. Trần Thị Ngọc Trâm – Nguyễn Thị Nga, *Các hoạt động khám phá khoa học của trẻ mầm non (Theo chương trình giáo dục mầm non mới)*, NXB Giáo dục Việt Nam, 2011.
18. Lê Công Triêm, *Sự hỗ trợ của máy vi tính với hệ thống Multimedia trong dạy học*, Tạp chí Giáo dục, số 3 (2002).
19. Mai Văn Trinh, *Xây dựng và sử dụng các bài giảng điện tử nhằm đổi mới phương pháp dạy học vật lí ở trường Đại học Sư phạm*, Tạp chí giáo dục số 79 (02/2004).
20. Thái Duy Tuyên, *Phương pháp dạy học truyền thống và đổi mới*, NXB Giáo dục, 2008.