

HOÀNG CÔNG DỤNG

MODULE MN

31

**HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG
MỘT SỐ PHẦN MỀM
VUI CHƠI, HỌC TẬP
THÔNG DỤNG
CHO TRẺ MẦM NON**



A. GIỚI THIỆU TỔNG QUAN

Đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) trong giáo dục là một trong những vấn đề đã và đang được Bộ GD&ĐT rất quan tâm. Năm học 2008– 2009 được Bộ GD&ĐT lấy làm năm học CNTT.

Năm 2010, Vụ Giáo dục Mầm non (GDMN), Bộ GD&ĐT đã tổ chức tổng kết 5 năm ứng dụng CNTT trong GDMN. Qua những năm đầu triển khai chỉ đạo thực hiện, cấp học mầm non đã có những kết quả đáng khích lệ trong việc ứng dụng CNTT vào quản lí, chỉ đạo và tổ chức các hoạt động vui học cho trẻ mầm non. Tuy nhiên, việc ứng dụng CNTT trong cấp học mầm non vẫn còn nhiều khó khăn, bất cập về cơ sở vật chất, trình độ, năng lực GV, cán bộ quản lí và quan điểm của xã hội cũng như của các nhà quản lí giáo dục.

Mục tiêu ứng dụng CNTT trong GDMN chủ yếu tập trung vào việc quản lí chỉ đạo. Khai thác, sử dụng CNTT trong việc tổ chức các hoạt động vui học cho trẻ cần có thời lượng cũng như dung lượng vừa phải, phù hợp. Module này sẽ cung cấp cho GV một số kiến thức nhất định và những hướng dẫn cụ thể để GV có thể khai thác, sử dụng một cách có hiệu quả các phần mềm trò chơi vui học thông dụng, ứng dụng vào tổ chức các hoạt động học theo chủ đề trong trường mầm non.



B. MỤC TIÊU

Module này giới thiệu, hướng dẫn GV sử dụng một số phần mềm vui chơi, học tập thông dụng cho trẻ mầm non.



C. NỘI DUNG

Nội dung 1

KHÁI QUÁT VỀ HIỆU QUẢ ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG GIÁO DỤC MẦM NON

Bạn đã từng nghe và đã ứng dụng CNTT trong GDMN, hãy viết ra suy nghĩ của mình để trả lời câu hỏi sau:

Câu hỏi: Ứng dụng CNTT trong GDMN những năm qua có hiệu quả như thế nào? Những thuận lợi và khó khăn trong quá trình ứng dụng CNTT trong cấp học là gì?

- Hiệu quả ứng dụng CNTT trong GDMN:

- Những thuận lợi trong quá trình ứng dụng CNTT:

- Những khó khăn trong quá trình ứng dụng CNTT:

Bạn hãy đối chiếu với những thông tin dưới đây và hoàn thiện nội dung trả lời câu hỏi.

THÔNG TIN PHẢN HỒI

Ngày 5/7/2006 Bộ trưởng Bộ GD & ĐT đã kí Quyết định số 3382/QĐ-BGD&ĐT-GDMN về việc phê duyệt dự án “Ứng dụng CNTT trong GDMN”. Thực hiện sự chỉ đạo của Lãnh đạo Bộ, cấp học GDMN đã chủ động, sáng tạo triển khai nhiều hoạt động ứng dụng CNTT trong GDMN, sau 6 năm thực hiện, GDMN trong cả nước đã có những kết quả đáng khích lệ. Trong đó, Bộ GD&ĐT đã ra các văn bản chỉ đạo, tổ chức các lớp tập huấn cho cán bộ quản lí và GV cốt cán ở tất cả các tỉnh thành và Ban Phụ nữ Quân đội về ứng dụng CNTT trong tổ chức các hoạt động chăm sóc, giáo dục trẻ; Các địa phương cũng triển khai tập huấn, mua sắm máy tính, máy chiếu, các phần mềm vui học để phục vụ công tác quản lí chỉ đạo cũng như ứng dụng vào tổ chức các hoạt động giáo dục cho trẻ. Tính đến hết năm học 2010 – 2011, tổng số trường nối mạng Internet trên cả nước là 11.771 trường, chiếm 90,7%; số cán bộ quản lí, GV biết ứng dụng CNTT là 164.794 người, chiếm 58,3%; có nhiều GAĐT, câu chuyện, trò chơi vui học... có chất lượng đã được đội ngũ cán bộ, GV mầm non xây dựng và sử dụng một cách hiệu quả, góp phần nâng cao hiểu biết cho trẻ cũng như tạo niềm vui, ham thích tham gia hoạt động của trẻ.

Tuy nhiên, việc ứng dụng CNTT trong GDMN còn có những khó khăn, hạn chế đáng kể: Việc xác định tầm quan trọng của CNTT trong GDMN của các cấp, các ngành ở nhiều địa phương chưa được quan tâm đúng mức; điều kiện CSVC còn thiếu thốn; có những vùng không thể dải cáp kết nối Internet vì địa hình, vì không có điện; thời gian của GV hạn hẹp, vẫn còn cán bộ quản lí, GV có sức ỳ đáng kể; sự hiểu biết còn chưa nhiều hoặc lệch lạc về ứng dụng CNTT trong giáo dục cũng dẫn đến tình trạng lạm dụng CNTT và trở nên “nhiều” trong khi ứng dụng các sản phẩm CNTT vào các hoạt động quản lí, chăm sóc và giáo dục trẻ; một số thông tin, giáo án tốt về GDMN chưa được chia sẻ kịp thời.

Nội dung 2

GIỚI THIỆU MỘT SỐ PHẦN MỀM VUI CHƠI, HỌC TẬP
THÔNG DỤNG CHO TRẺ MẦM NON

Câu hỏi: Hiện nay có những phần mềm vui chơi, học tập nào được ứng dụng nhiều trong trường mầm non? Các phần mềm đó có tác động, ảnh hưởng thế nào trong quá trình tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ?

Bạn hãy liệt kê tên các phần mềm và công dụng của nó:

Bạn hãy đọc những thông tin dưới đây để có thêm hiểu biết về các phần mềm thông dụng trong GDMN.

THÔNG TIN PHẢN HỒI

Hiện nay các trường mầm non đã cài đặt, khai thác khá nhiều phần mềm vui chơi, học tập đa dạng và phong phú. Ngoài phần mềm vui học Kidsmart đã được Vụ Giáo dục Mầm non, Bộ GD&ĐT phối hợp với công ty IBM Việt Nam triển khai trên diện rộng trong cả nước thì nhiều trường còn khai thác các phần mềm như Kidpix, Happykids, Quả táo màu nhiệm và rất nhiều phần mềm mã nguồn mở khác có thể tải miễn phí

hoặc chơi trực tuyến (online) trên mạng Internet. Bên cạnh đó, GV cũng có thể ứng dụng các phần mềm khác như Microsoft Office PowerPoint, Photoshop, Flash để xây dựng các trò chơi, câu chuyện phù hợp với các hoạt động dạy học cụ thể.

Phần mềm vui học Kidsmart: Vào những năm cuối thập kỷ 60 của thế kỷ XX, một nhóm các nhà sư phạm của trường Đại học Tổng hợp Washington đã đưa ra một cách giảng dạy mới thông qua các câu chuyện. Phương pháp mới này rất có hiệu quả với những học trò nhỏ. Bằng cách xây dựng các kĩ năng một cách từ từ, phương pháp này đảm bảo sự thành công và có độ tin cậy cao. HS học theo phương pháp này đã bắt đầu có sự tự tin vào bản thân và tự tin vào khả năng đọc của chúng. Năm 1970, công ty Edmark đã áp dụng các ý tưởng giáo dục tiên tiến để tạo ra các công cụ dạy học có chất lượng. Tới năm 1998, Edmark đã sử dụng máy tính như một công cụ dạy học mạnh và đã phát triển hàng loạt các phần mềm hấp dẫn, sáng tạo dựa trên các ý tưởng giáo dục đã được kiểm chứng. Kidsmart gồm có các phần mềm trò chơi vui học *Ngôi nhà toán học* của Millie, *Ngôi nhà không gian và thời gian* của Trudy, *Ngôi nhà khoa học* của Sammy, *Ngôi nhà sách* của Bailey, và *Thế giới sôi động Thinkin's things*.

Phần mềm sáng tạo Kidpix: là chương trình đồ họa giúp trẻ phát huy khả năng sáng tạo, tăng cường khả năng diễn đạt và trình bày, phát triển trí tưởng tượng, bồi dưỡng năng khiếu nghệ thuật của trẻ. Phần mềm có thư viện đa phương tiện phong phú, màu sắc chuẩn, sinh động, âm thanh vui nhộn, cho phép tạo thư viện đa phương tiện riêng, đồng thời hỗ trợ tạo hiệu ứng và tương tác tốt.

Là một phần mềm sẵn có trong gói Microsoft Office PowerPoint, không chỉ có tính năng trình chiếu dữ liệu mà nó còn là một môi trường mở cho phép tạo ra các trò chơi, câu truyện phong phú từ các hiệu ứng bên trong cũng như khả năng tiếp nhận dữ liệu từ bên ngoài, tạo sự linh hoạt và tính tương tác khá phong phú cho sản phẩm của mình.

Nội dung 3

HƯỚNG DẪN KHAI THÁC SỬ DỤNG MICROSOFT POWERPOINT
XÂY DỰNG TRÒ CHƠI, CÂU CHUYỆN PHỤC VỤ TỔ CHỨC
HOẠT ĐỘNG HỌC TRONG TRƯỜNG MẦM NON. THỰC HÀNH
XÂY DỰNG TRÒ CHƠI, CÂU CHUYỆN THEO CHỦ ĐỀ

Bạn đã đọc tài liệu hướng dẫn sử dụng Microsoft PowerPoint trong GDMN, để sử dụng phần mềm này xây dựng trò chơi, câu chuyện phục vụ tổ chức hoạt động giáo dục ở trường mầm non. Hãy nhớ lại và viết ra hiểu biết, kinh nghiệm của mình để trả lời câu hỏi sau:

Câu hỏi: Phần mềm PowerPoint có những công cụ chủ yếu gì? Cách thức xây dựng trò chơi, câu chuyện theo chủ đề trên phần mềm PowerPoint thế nào?

- Những công cụ chính của PowerPoint:

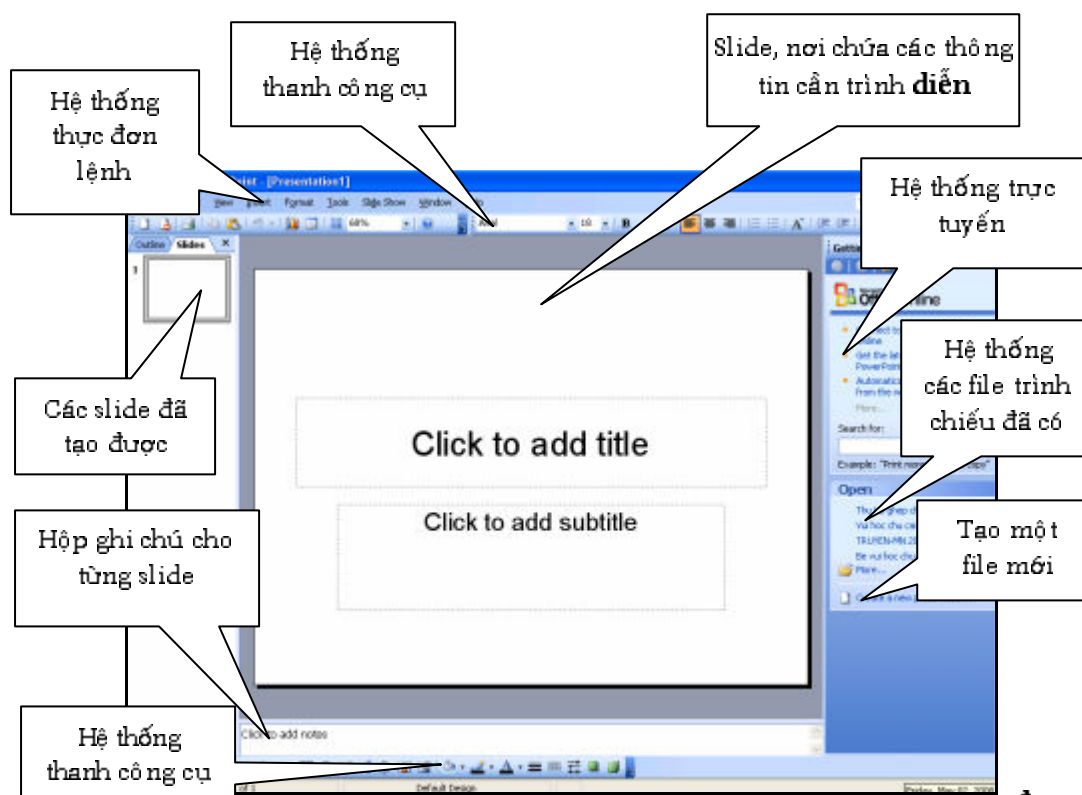
- Cách khai thác, sử dụng PowerPoint:

Bạn hãy đọc những thông tin dưới đây để tăng thêm hiểu biết về cách khai thác sử dụng PowerPoint xây dựng trò chơi, câu chuyện phục vụ tổ chức các hoạt động giáo dục ở trường mầm non.

THÔNG TIN PHẢN HỒI

1. Hướng dẫn khai thác sử dụng Microsoft PowerPoint

Để bắt đầu quá trình khởi tạo một tài liệu thuyết trình (slideshow), cần bật ứng dụng này lên. Nhấn chuột vào Start menu rồi mở trình đơn Programs, tìm đến nhóm Microsoft Office để mở PowerPoint. Màn hình sẽ có giao diện như sau:

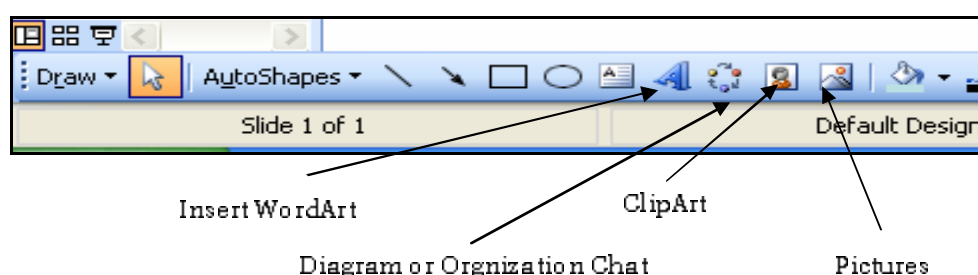


Đây là bảng trình chiếu đầu tiên của một chuỗi thông tin. Bảng này được gọi là Slide master (bảng chủ).

Làm việc với các slide

Nhập văn bản vào các slide, định dạng font chữ cũng giống như định dạng văn bản word.

Muốn nhập các dữ liệu khác vào slide, thao tác đơn giản nhất là đưa con trỏ đến hệ thống thanh công cụ dưới sẽ có một loạt các lệnh Insert WordArt (*chữ nghệ thuật*), Diagram or Organization Chart (*biểu đồ*), ClipArt (*đoạn clip nghệ thuật ngắn*) hoặc Pictures (*tranh ảnh*). Cách thứ hai là chọn thực đơn Insert ở hệ thống thanh công cụ trên. Ở đây chúng ta có thể chèn nhiều dữ liệu khác như âm thanh, hình ảnh, phim ... và các kết nối khác. Trong phần sau chúng ta sẽ xem xét chi tiết hơn các tiện ích này.



Để tạo các slide tiếp theo, chọn Insert/New Slide hoặc biểu tượng New Slide trên thanh Tollbar hoặc gõ Ctrl + M.


Thao tác lưu giữ file trình chiếu cũng giống như lưu giữ các file văn bản (Word) khác.


Chọn phông chữ và điều chỉnh phông cũng giống như trên Microsoft Word. Kích cỡ nên trong giới hạn từ 20 – 44 pt. Không nên chọn kích cỡ dưới 20 pt vì chữ sẽ nhỏ khi nhìn từ xa (trừ khi trình bày bảng số liệu thì có thể chọn cỡ nhỏ hơn, nhưng không nên nhỏ quá 18 pt).

Để tạo màu nền mới: Vào Format/Custom Background rồi chọn màu bạn thích, nhấn Apply cho một hoặc Apply to All cho tất cả các slideshow.

Tạo các hình tùy thích: Nhấp vào các biểu tượng nằm trên hộp Drawing, sau đó vẽ lên slideshow của mình nhằm tạo các hình theo sở thích. Biểu tượng Textbox để viết các đề mục. Có thể xoay các đối tượng của mình bằng cách chọn biểu tượng Free rotate tool, hoặc vào Draw/rotate/flip và chọn các kiểu xoay phù hợp. Tiếp theo có thể thay đổi font thích hợp bằng cách chọn Format/font.

Bổ sung hiệu ứng đặc biệt

Nhấp vào biểu tượng Fill color , rồi chọn **M**ore Fill Colors... hoặc **F**ill Effect... để tạo các màu sắc cho đối tượng.

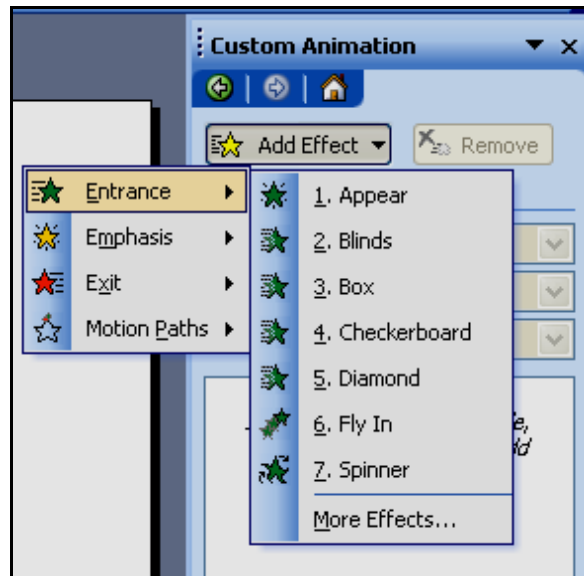
Chọn nút Shadow Stile hoặc 3-D Stile  để chọn hình bóng ưa thích của đối tượng lên hình nền. Đây cũng là một cách làm cho đối tượng thêm phần đẹp mắt.

Một trong những hiệu ứng có kết quả tốt là tạo nên những ấn tượng khi trình bày các đối tượng theo các cách khác nhau, làm tăng hiệu quả trình bày lên rõ rệt. Nhấp vào biểu tượng Animation effect trên thanh toolbar, một bảng nút sẽ hiện ra.

Việc tạo hiệu ứng cho slideshow sẽ làm tăng tính hấp dẫn lôi cuốn người xem. Tuy nhiên cần chú ý tới tính hợp lý cho từng mục đích của nội dung bài.

Để tạo hiệu ứng cho chữ, hình ảnh, nhấn chuột phải vào khung chứa chữ, chọn Custom Amination. Cửa sổ Add Effect xuất hiện ở bên phải, nhấp vào nút Add Effect để chọn hiệu ứng, ví dụ như Fly in (bay), Spin (quay tròn), Grow/Shrink (phóng to/thu nhỏ), Diamond (lấp lánh)... Kinh nghiệm cho thấy hiệu ứng Random Bars thường được sử dụng. Nếu muốn áp dụng một kiểu hiệu ứng cho toàn bộ nội dung slideshow thì vào menu Slide Show/Amination Schemes. Cửa sổ Apply to selected Slides xuất hiện bên phải, chỉ việc nhấn chọn hiệu ứng rồi vào Slide Show/View Show xem thử.

Để tạo hiệu ứng chuyển trang, vào Slide Show/Transition. Cửa sổ Slide Transition xuất hiện ở bên phải, nhấn chọn hiệu ứng rồi vào Slide Show/View Show xem thử.



Khai thác và lưu trữ nguồn tư liệu tranh ảnh, hình động, âm thanh...

Nguồn tư liệu hình ảnh, âm thanh dùng để đưa vào slide có thể được lấy từ nguồn sẵn có trong PowerPoint (Clip Art, AutoShapes, WordArt, Movie from Clip Organizer, Sound from Clip Organizer...) hoặc lấy từ các tư liệu do người sử dụng tự tạo hoặc tích lũy được.

– Khai thác từ Internet

Nếu máy tính được kết nối với Internet, có thể dễ dàng tìm kiếm và tải (download) hình ảnh, âm thanh, videoclip về và lưu lại trong máy tính.

– Khai thác từ CD, VCD, DVD...

– Tự tạo từ máy ảnh, máy quay

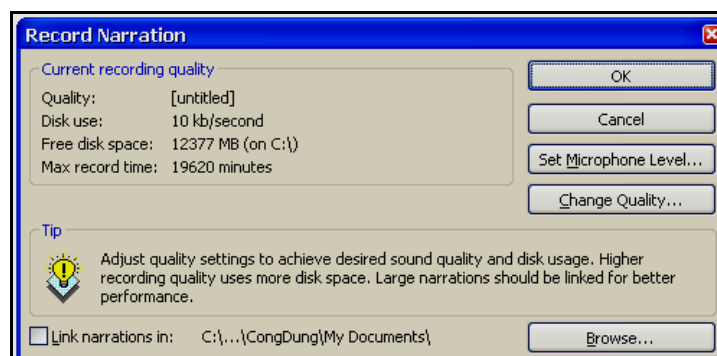
– Tự tạo âm thanh bằng cách ghi âm:

Phần mềm PowerPoint có tính năng hỗ trợ ghi âm rất tiện lợi và dễ thao tác. Thời lượng ghi âm tùy theo dung lượng của máy tính. Thông thường có thể ghi được hàng nghìn, hàng chục nghìn phút.

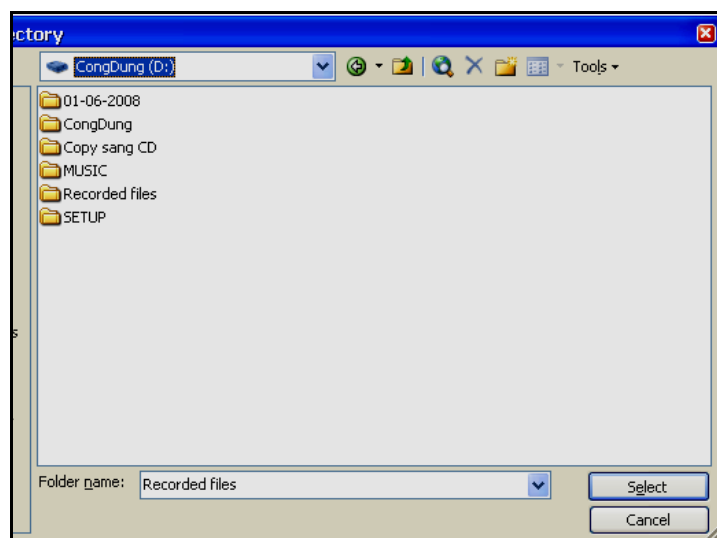
Các điều kiện tối thiểu là máy tính phải có card âm thanh hoặc mainboard có hỗ trợ âm thanh và phải có một microphone.

Tạo folder tại ổ D, đặt tên là Recorded files nơi chứa các tệp âm thanh sẽ được thu.

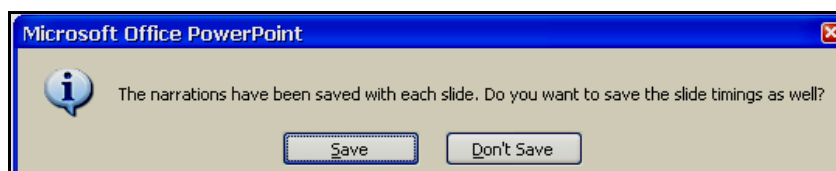
Bấm nút Slide Show ở hộp thanh công cụ - Record Narration. Hộp thoại hiện ra như sau:



Bấm nút Browse, tìm đến ổ D, đánh chữ Recorded files vào hộp Folder name rồi nhấn- Select



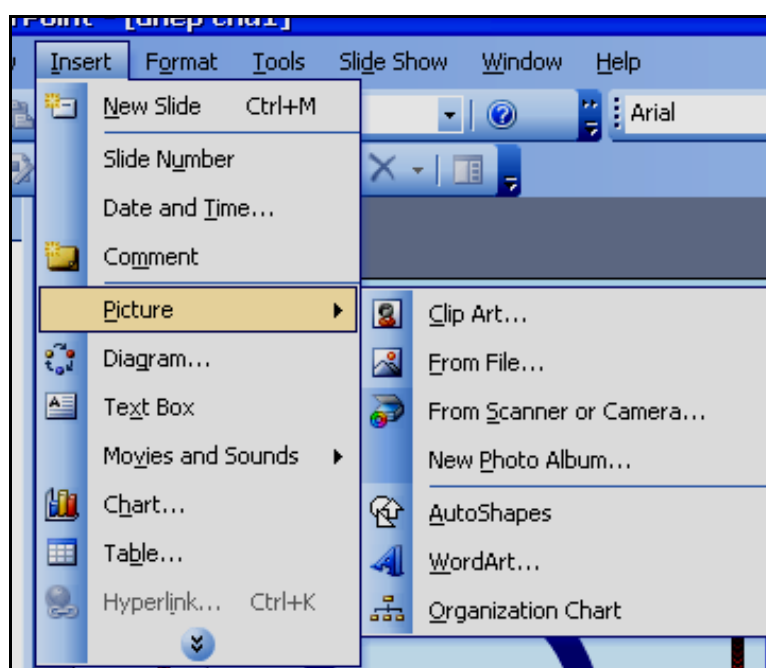
Sau khi nhấn xong sẽ trở về hộp thoại trên. Có thể điều chỉnh mức của Mic (Set Microphone Level) hoặc chất lượng âm thanh (Change Quality). Lúc này đã sẵn sàng cho việc ghi âm. Bấm OK và đọc “Các bé thật đáng yêu”; nói xong, bấm nút Esc trên bàn phím để thoát. Màn hình sẽ xuất hiện hộp thoại sau, bấm Save.



Trên slide xuất hiện file âm thanh dưới hình dạng một chiếc loa, đồng thời lúc này, folder Recorded files trong ổ D đã có file âm thanh ghi lại câu nói của mình. Ta có thể chèn file đó vào bất cứ slide nào.

Nhúng (chèn) tài nguyên vào slide

Có thể chèn các đối tượng như trong các phần mềm khác của bộ Office bằng cách vào Insert/Object. Có thể chèn một tài liệu Word hoặc bảng tính excel, một bản nhạc, đoạn phim ... bằng cách nhấn chuột vào Insert. Hộp thoại đó cho phép ta nhúng tài nguyên vào như sau:



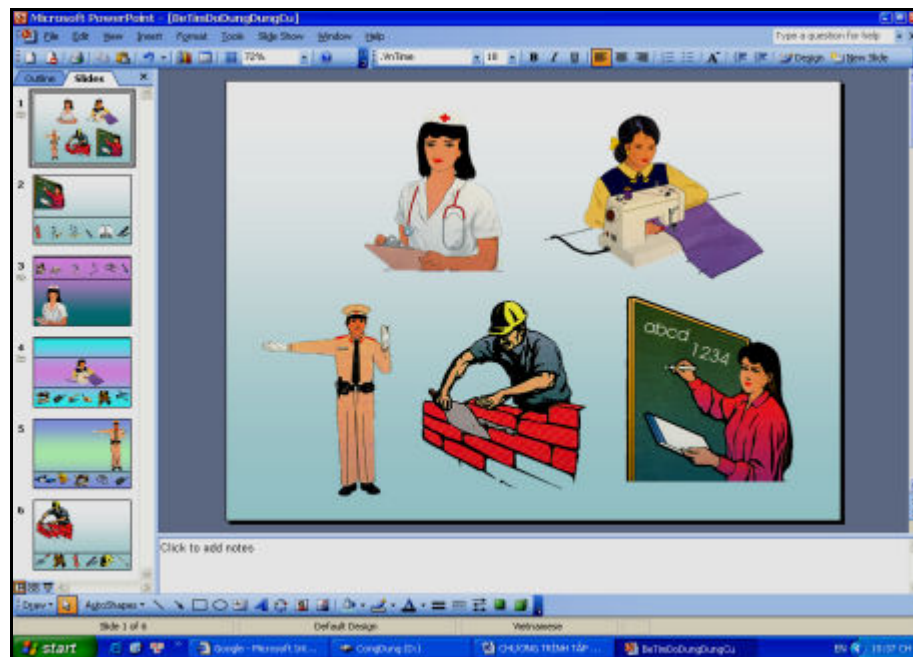
Siêu liên kết (Hyperlink)

Đây là một hỗ trợ vô cùng hữu hiệu của công nghệ tin học nhằm giúp liên kết bất cứ thông tin nào tồn tại trên máy tính của bạn.

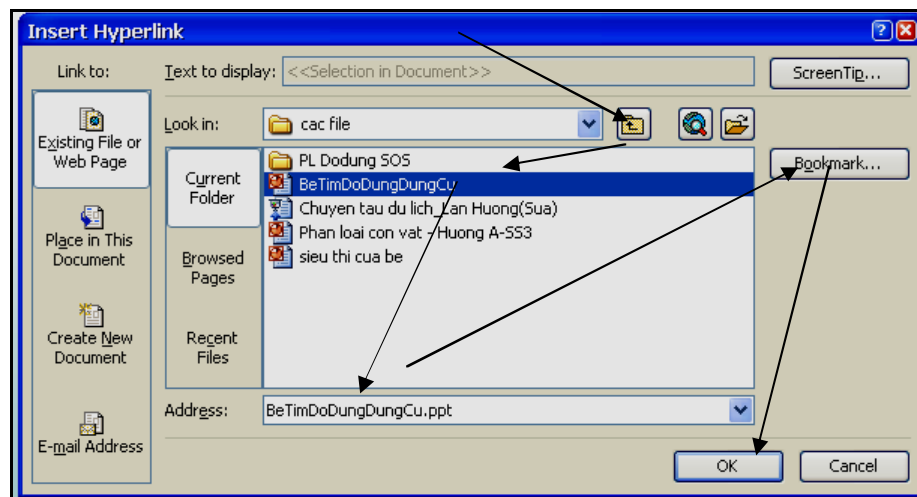
Liên kết các slide trong cùng một file.

Ví dụ: Slide master có 5 hình vẽ biểu tượng cho 5 nghề. 5 slide tiếp theo là 5 nghề đó với các đồ dùng, dụng cụ đúng và không đúng với nghề (trên luyện tư duy logic).

Diễn giải: Khi bấm vào hình nghề nào thì sẽ chạy đến đúng slide đó. Đến slide đó rồi, chỉ cần bấm vào chữ HOME là trở về slide đầu.



Cách làm: Nhấp chuột phải vào biểu tượng bác sĩ, nhấp Hyperlink, nhấp vào file “BeTimDoDungDungCu” – Bookmark– slide 3– OK.



Làm tương tự với các slide khác.

Ở slide thứ hai, nhấp vào TextBox, đánh chữ HOME, bôi đen chữ HOME, nhấp chuột phải, nhấp Hyperlink, nhấp vào file “BeTimDoDungDungCu” – Bookmark– slide 1– OK.

Copy Text Box có chữ HOME đỏ và dán (paste) vào các slide khác.

Liên kết đối tượng với các file, folder, các đường link tới website khác

Chọn đối tượng và thao tác tương tự như trên. Tìm đường dẫn đúng đến file, folder hay địa chỉ website đó; không vào Bookmark.

Trình diễn sản phẩm

Có nhiều cách để trình diễn các slide PowerPoint. Vào View/Slide show hoặc nhấp biểu tượng Slide show bên trái phía dưới màn hình. Có thể sử dụng phím tắt là F5 để mở từ slide đầu tiên hoặc tổ hợp Shift + F5 để mở slide hiện tại. Theo mặc định, đuôi của các file PowerPoint là *.ppt.

Khi trình diễn, các đối tượng của slideshow hoặc từng slideshow sẽ hiện ra theo từng cái nhấp chuột hoặc biểu tượng nào đó của bàn phím.

Có thể dùng bút để vẽ, khoanh tròn các vấn đề quan trọng bằng cách nhấp vào nút có hình mũi tên bên dưới và chọn pen hoặc nhấp nút phải lên màn hình và chọn lựa. Có thể chọn màu cho đường vẽ bằng cách vào pointer options / pen color và chọn màu thích hợp.

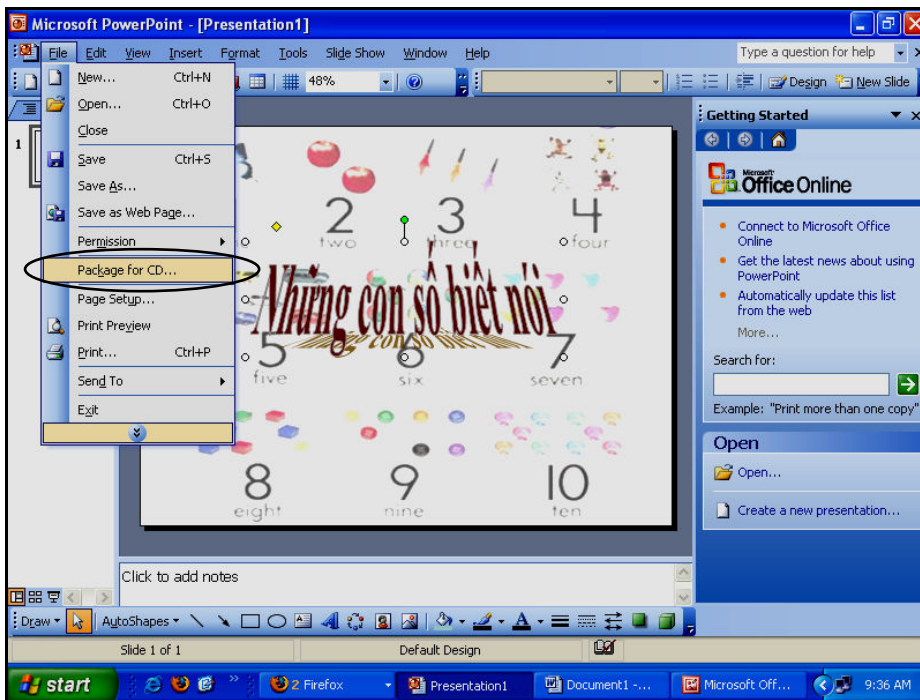
Muốn kết thúc, chọn End Show hoặc bấm Esc.

Đóng gói sản phẩm

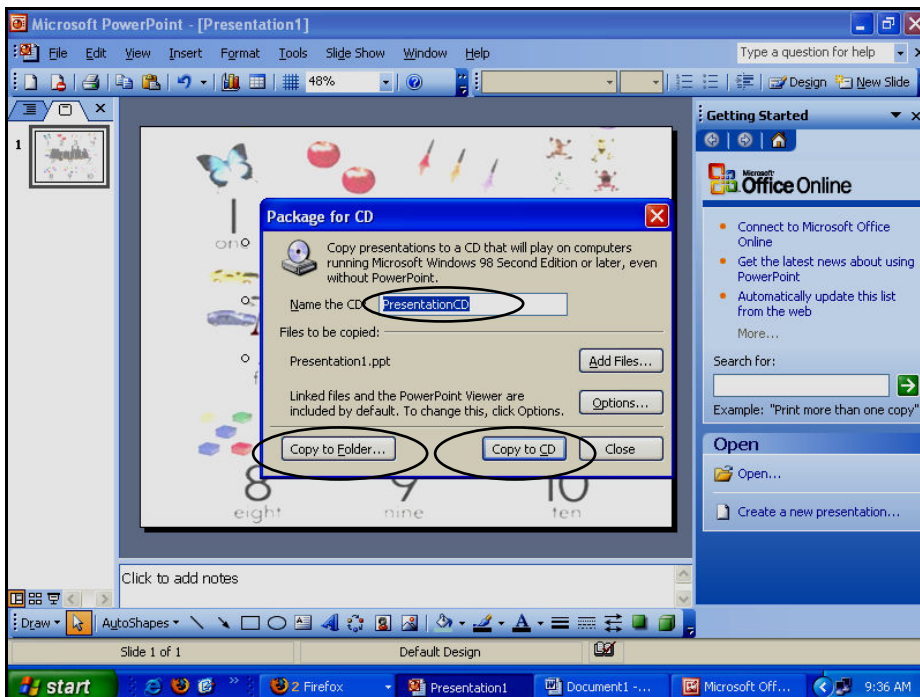
Để tạo hiệu quả cho việc trình chiếu các nội dung trên phần mềm Microsoft PowerPoint, nhiều khi người ta nhúng, chèn các âm thanh, videoclip... vào bảng trình chiếu. Thực chất, các thao tác này là tạo đường dẫn từ file dữ liệu gốc vào bảng trình chiếu. Chính vì vậy, khi di chuyển file PowerPoint sang các địa chỉ khác, hoặc di chuyển đến máy tính khác, in ra đĩa CD, bắt buộc phải đóng gói dữ liệu thì toàn bộ các file được sử dụng trong phần trình chiếu mới tạo thành một khối gắn kết (folder) và có thể di chuyển đi bất cứ đâu cũng hoạt động bình thường.

Thao tác này rất đơn giản, được thực hiện như sau:

Đối với PowerPoint 2003: Sau khi hoàn thành nội dung cho bảng trình chiếu, ta di chuyển chuột đến thanh công cụ và nhấn vào *File*, cửa sổ hiện ra như sau:



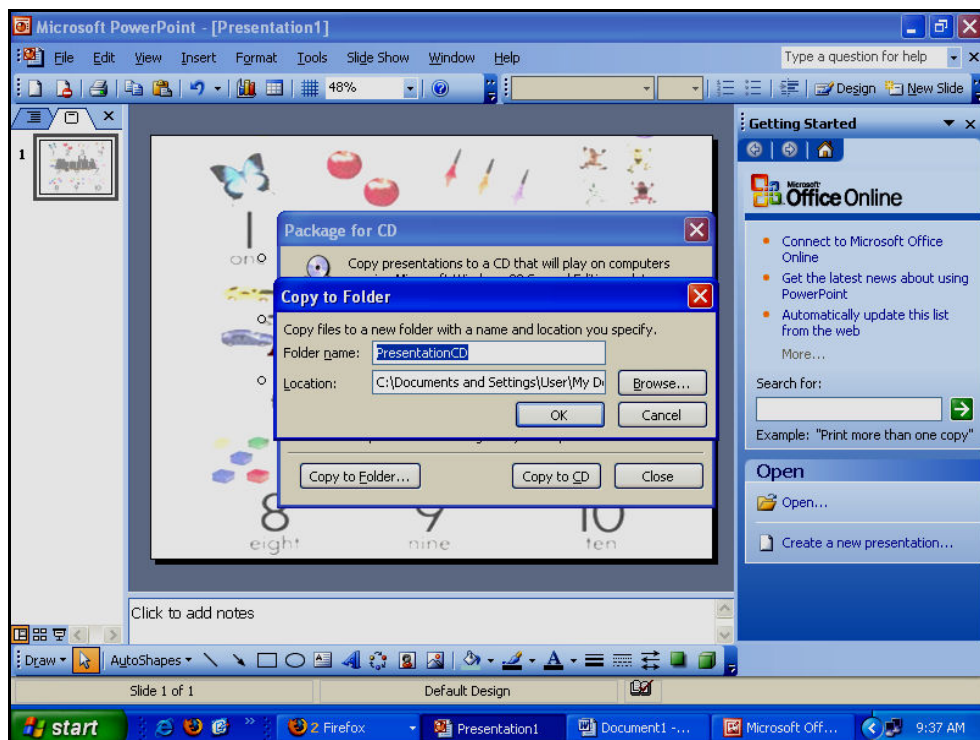
Sau đó nhấn vào *Package for CD*. Có một hộp thoại nhỏ hiện ra như sau:



Đánh kí hiệu của file vào cạnh *Name the CD*, chỗ *PresentationCD*. Ví dụ: LQVT5t.

Ở phía dưới hộp thoại đó có lệnh *Copy to Folder* (Tạo tệp chứa toàn bộ dữ liệu) và *Copy to CD* (Sao chép trực tiếp vào đĩa CD).

Copy to Folder: Nhấn vào đây, xuất hiện tiếp một hộp thoại nhỏ nữa:

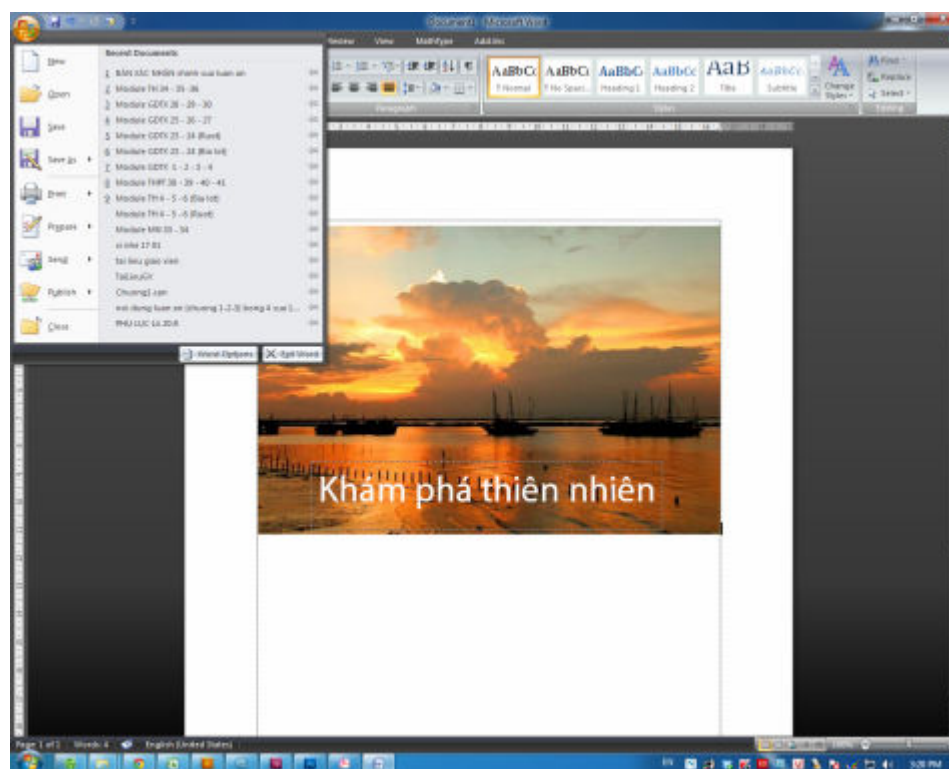


Đánh tên tệp vào *PresentationCD*. Bấm vào *Browse* để đặt đúng folder vào vị trí mong muốn. Sau đó nhấn OK vào tất cả các hộp thoại. Sau khi hoàn tất, bài giảng đã được đóng gói vào một thư mục (folder). Ta có thể copy toàn bộ thư mục này tới bất kì ổ cứng khác hay máy tính khác thì bài trình chiếu sẽ vẫn hoạt động một cách bình thường.

Copy to CD: Đây là thao tác đóng gói và copy trực tiếp vào đĩa CD. Cho đĩa trắng (Recordable CD) vào ổ. Sau đó làm tương tự như *Copy to Folder*.

Đối với PowerPoint 2007: Sau khi hoàn thành nội dung cho bảng trình chiếu, di chuyển chuột đến biểu tượng Microsoft Office ở phía trái góc

trên cùng của màn hình, cửa sổ hiện ra như sau, rê chuột xuống Publish, rê sang và nhấn vào Package for CD.



Các thao tác tiếp theo giống như PowerPoint 2003.

2. Xây dựng giáo án, bài trình chiếu, trò chơi, câu chuyện

Giáo án được xây dựng trên cơ sở kết hợp ứng dụng CNTT vào các nội dung trong chương trình chăm sóc và giáo dục trẻ mầm non nhằm tham gia vào phát triển thể chất, trí tuệ, nhận thức thẩm mỹ cho trẻ cũng như đánh giá sự phát triển của trẻ.

Giáo án nhất thiết phải có sự tương tác giữa ba yếu tố cơ bản là Cô – Trẻ - Máy tính.

Quy trình xây dựng giáo án:

- Hình thành ý tưởng, chọn chủ đề và hình thực phù hợp với chủ đề (trò chơi, cuộc thi, câu đố, kể chuyện, giới thiệu khái niệm ...)
- Xây dựng đề cương chi tiết
- Tìm tư liệu thích hợp

- Duyệt bài
- **Chỉnh sửa và hoàn thiện.**

Trong quá trình xây dựng đề cương chi tiết, GV phác thảo xây dựng trò chơi, câu chuyện sử dụng phần mềm PowerPoint để hỗ trợ bài dạy và làm phong phú thêm về hình thức hoạt động.

Ví dụ: Làm quen với chữ cái

Nội dung: Cho trẻ nhận biết các nét vẽ để tạo thành một số chữ cái đơn giản.

Hình thức: Cho trẻ tự tìm nét ghép đúng để tạo thành chữ cái hoàn chỉnh trên màn hình.

“Tìm nét vẽ đúng cho chữ a”:

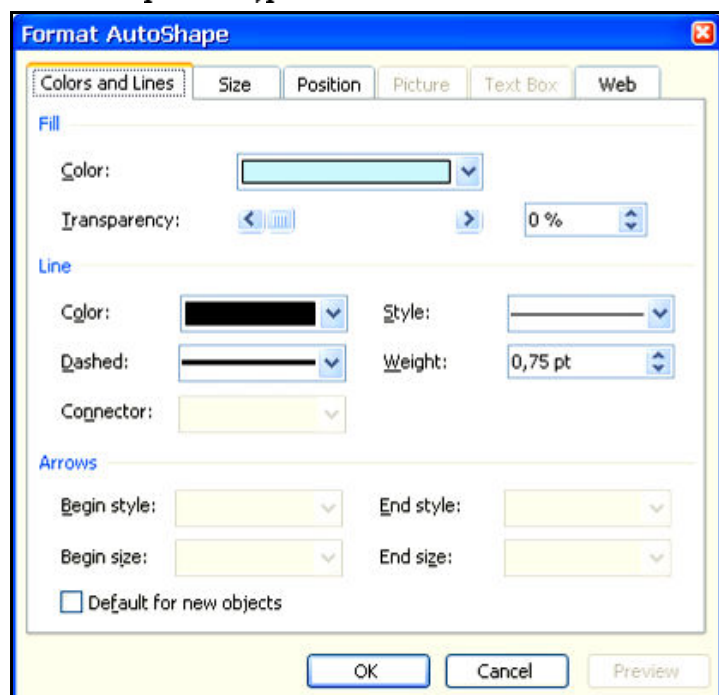
Bước 1: Vẽ các đối tượng chính, nét ghép đúng và không đúng:

Vẽ một vòng tròn, nhấp chuột phải vào vòng tròn đó, chọn Format AutoShape. Màn hình hiện ra cửa sổ như sau:

Fill – Color : chọn No fill

Line – Color: chọn màu ưa thích.

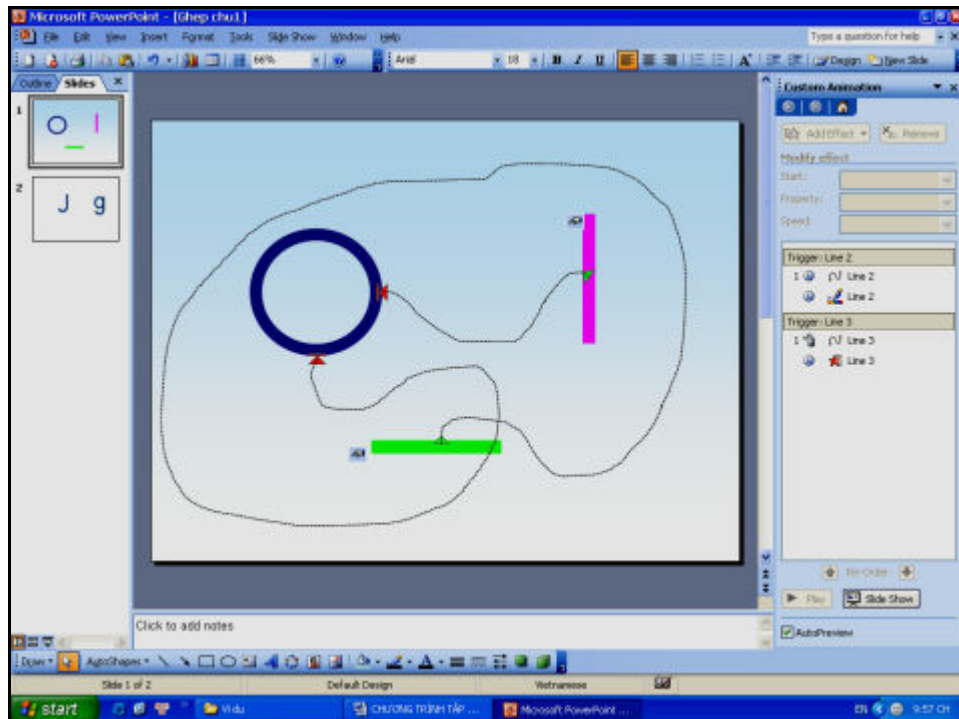
Weight: đánh cỡ 15 pt vào hộp



Tạo một đường thẳng dọc và một đường thẳng ngang: Cách làm tương tự.

Bước 2: Tạo chuyển động cho các nét ghép

- Chọn đối tượng nét ghép đúng; trên thanh công cụ, chọn:
 - Slide Show – Custom Animation...
 - Add Effect – Motion Paths – Draw Custom Path – Scribble.
- Vẽ một đường chạy tùy ý từ đối tượng đến điểm ghép.
- Từ Line 2 trong hộp điều chỉnh chọn Effect Options...; chọn thẻ Timing – Triggers – Start effect on click of; chọn Line 2 – OK.
- Đối với nét ghép sai, khi chạy đến điểm ghép ta phải làm cho biến mất.
- Chọn nét ghép sai, vào Add Effect – Exit; sau đó chọn tùy ý kiểu biến mất của nét vẽ.
- Ở dưới hộp điều khiển có hai mũi tên lên và xuống bên cạnh chữ Re-Order. Sự biến mất của Line 3 sẽ phải nằm dưới liền kề với sự chuyển động của Line 3:



Chèn âm thanh cho chuyển động

Nên ghi trước các âm thanh như

- Đúng: “Bạn đúng rồi”; “Bạn giỏi quá”, “Thật tuyệt vời”...
- Sai: “Bạn chưa đúng rồi”; “Bạn thử làm lại đi”. “Sai rồi đó bạn”...
- Các tiếng nói khác tùy theo kịch bản và nội dung của câu truyện, trò chơi mà ghi và lưu sẵn.
- Các đoạn nhạc, bài hát, âm thanh, videoclip... cũng cần phải được chuẩn bị sẵn và chỉ việc chèn vào đúng chỗ, đúng lúc.

Một số thuật ngữ tiếng Anh thường gặp trong khi sử dụng phần mềm PowerPoint

Tên thuật ngữ	Nghĩa
Background	Màu nền. Có thể là màu nền trang văn bản, màu nền của slide hoặc màu nền của một đối tượng nào đó
Border	Khung viền của trang văn bản hoặc các đường trên một bảng (Table)
Bullet	Dấu đầu dòng đầu tiên một đoạn văn bản
Case	Chữ viết in hoa
Character	Kí tự
Choice	Chọn một lựa chọn nào đó. Ví dụ chọn menu File, tiếp theo chọn Open.
Column	Cột tài liệu
Color scheme	Gam màu. Có thể gồm rất nhiều màu sắc để tô cho tập hợp các đối tượng tương ứng. Ví dụ: tập hợp màu các đối tượng trên mỗi slide là một Color Scheme
Copy	Thao tác sao chép nội dung thông tin đang được chọn vào bộ nhớ đệm Clipboard
Cut	Thao tác sao chép nội dung thông tin đang được chọn vào bộ nhớ đệm Clipboard đồng thời xóa bỏ các thông tin đang chọn
Document	Tài liệu, bao gồm toàn bộ các loại thông tin có trên cửa sổ Word đang soạn thảo.

Tên thuật ngữ	Nghĩa
Equation	Biểu thức toán học
Formating	Định dạng thông tin trên tài liệu
Line	Dòng văn bản; nghĩa khác là công cụ vẽ đường thẳng trên Word
Master slide	Là một slide chính mà khi thay đổi định dạng các thông tin trên slide này, toàn bộ định dạng thông tin tương ứng trên tệp trình diễn đang mở sẽ tự động thay đổi theo nó.
Notes	Lời ghi chú. Hay được sử dụng ở cuối trang văn bản Word hoặc trên mỗi slide của PowerPoint cũng có thể có những lời ghi chú này
Numbering	Chỉ số đầu dòng đầu tiên một đoạn văn bản
Page	Trang văn bản
Page Footer	Tiêu đề cuối trang văn bản
Page Header	Tiêu đề đầu của trang văn bản
Page Setup	Thao tác định dạng trang giấy để in ấn

Nội dung 4

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG PHẦN MỀM TRÒ CHƠI VUI HỌC KIDSMART VÀ ỨNG DỤNG Ý TƯỞNG TRÒ CHƠI VÀO TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG HỌC TRÒNG TRƯỜNG MẦM NON. THỰC HÀNH ỨNG DỤNG VÀO TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG HỌC THEO CHỦ ĐỀ (CHUYÊN ĐỀ GIÁO DỤC ÂM NHẠC)

Qua thực tế sử dụng và tham khảo cá tài liệu hướng dẫn sử dụng phần mềm Kidsmart, bạn viết ra những suy nghĩ, kinh nghiệm của mình bằng cách trả lời các câu hỏi sau đây:

Câu hỏi 1: Phần mềm trò chơi vui học Kidsmart được chơi như thế nào?

Câu hỏi 2: Các cơ hội học tập từ ý tưởng trò chơi của phần mềm Kidsmart là gì?

Câu hỏi 3: Ứng dụng phần mềm Kidsmart vào tổ chức hoạt động giáo dục âm nhạc ở trường mầm non như thế nào?

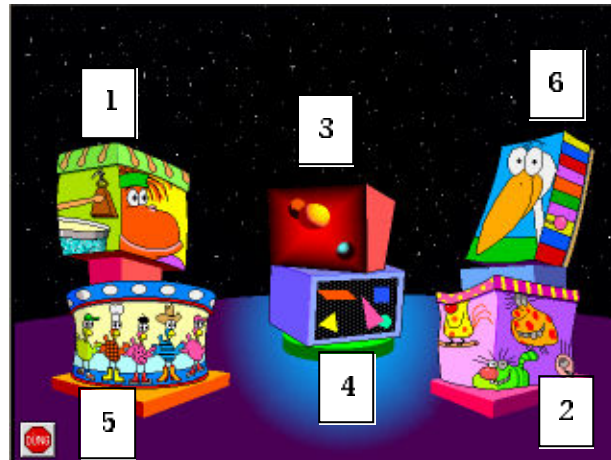
Bạn hãy đối chiếu những vấn đề vừa viết ra với những thông tin dưới đây và tự hoàn thiện nội dung trả lời các câu hỏi.

THÔNG TIN PHẢN HỒI

I. Cách sử dụng

- Bộ sưu tập Thế Giới Sôi Động 1 giúp trẻ hiểu biết thêm về nhiều lĩnh vực. Cảm nhận về âm nhạc /nhịp điệu của trẻ sẽ phát triển khi làm việc với chú khỉ Oranga Banga, với chú chim Toony, hoặc biết về hình ảnh/ không gian trong việc tạo ra với BLOX (Thế giới ảo) – hình ảnh không gian ba chiều, hoặc tăng cường khả năng nhận biết, phân biệt với Cửa hàng Fripplle và chế tạo chim Feathered friends. Trong những lĩnh vực mà một số trẻ khó học được một cách tự nhiên thì bộ sưu tập này cung cấp những hoạt động thân thiện, gần gũi thông qua đồ hình thành sự tự tin, ham thích khám phá và sáng tạo, khuyến khích tính kiên trì để dẫn đến thành công.




1. Oranga Banga
2. Các hướng dẫn viên Frippe
3. Các hình cầu Blox bay
4. Các hình khối Blox bay
5. Các bạn chim
6. Toony Loon




1. Oranga Banga

Chế độ khảo sát




- Nhấp vào biểu tượng  để chơi với Oranga Banga.
- Sau khi vào căn phòng chính của Oranga Banga, nhấp chuột vào các nhạc cụ để nghe âm thanh do chúng ta tạo ra. Có thể tạo ra tất cả các loại âm thanh.
- Sau khi thực hiện xong nhấp vào biểu tượng  hoặc nhấp chuột vào Oranga. Khi đó Oranga sẽ chơi lại những gì đã chơi.
- Nhấp vào biểu tượng  nếu muốn Oranga lặp lại những gì đã chơi hết lần này đến lần khác. Nhấp chuột vào bất kì điểm nào để dừng.
- Thử nghiệm và tạo các mẫu theo ý thích.

Chế độ hỏi – đáp

- Nhấp vào biểu tượng  để vào chế độ Hỏi – Đáp (Q&A).
- Oranga chơi một đoạn nhạc mẫu và yêu cầu nhắc lại.
- Trong chế độ hỏi – đáp, bạn có thể chơi ở trong hai chế độ “Tối” và “Sáng”.




- Để tăng độ khô, nhấp chuột vào biểu tượng  (nút này áp dụng cho tất cả các phòng)
- Nếu lặp lại đúng đoạn nhạc mẫu, Oranga sẽ chúc mừng và chơi một đoạn nhạc mẫu mới.

- Nếu không lặp lại đúng đoạn nhạc mẫu, Oranga sẽ chơi lại đoạn mẫu trên.
- Nhấp vào các nhạc cụ để chơi lại các đoạn nhạc mẫu của Oranga. Để nghe lại đoạn nhạc mẫu, nhấp chuột vào Oranga.

2. Các hướng dẫn viên Frippl

Khảo sát



- Nhấp vào biểu tượng  trên menu chính để chơi trò Các hướng dẫn viên Frippl.
- Nhấp vào vài Frippl để nghe miêu tả các đặc điểm của chúng (đôi mắt, màu sắc, tóc ...).


Ví dụ: Con rối này màu vàng, nó có mắt nhỏ và tóc thẳng.

- Có ba cách để nghe yêu cầu về Frippl của khách:
 - + Nhấp vào cửa (âm thanh và hình ảnh)
 - + Nhấp vào điện thoại (chỉ có âm thanh)
 - + Nhấp vào hộp thư (chỉ có hình ảnh), máy Fax
- + Sau khi nghe xong yêu cầu cần nhìn kĩ các thuộc tính của mỗi Frippl. Nhấp vào Frippl phù hợp với yêu cầu của khách.
- Nếu chọn một Frippl đúng theo những gì khách đã yêu cầu, Frippl này sẽ đi theo khách.
- Nếu chọn không đúng theo những gì khách đã yêu cầu, thử làm lại. Chắc chắn tìm được đúng Frippl.
- Tiếp tục chơi trò Các hướng dẫn viên Frippl, các vị khách sẽ đến cho đến khi quyết định dừng chơi.

3. Các hình cầu Blox bay

Chế độ khảo sát



- Nhấp chuột vào biểu tượng  trên Menu chính để chơi trò các hình BLOX bay.
- Nhấp chuột vào các quả cầu hoặc kéo chúng vào không gian màn hình tương tác để bắt đầu. (có thể đặt tới 20 quả cầu vào màn hình tương tác)

- Tốc độ của quả cầu bị ảnh hưởng bởi tốc độ chuyển dịch của chuột, trẻ nhỏ có thể thích dùng các nút bấm trên màn hình để điều khiển chuột hơn.
- Để xoá một quả cầu → Nhấp chuột và giữ quả cầu. Sau đó, kéo quả cầu ra ngoài màn hình tương tác.

Các nút chức năng

Tắt và bật âm thanh



Thay đổi nhạc, có thể đổi các đoạn nhạc khác nhau.



Xem một số ý tưởng mà bạn có thể tạo ra,



Thay đổi hình nền (có nhiều hình nền thay đổi)



Thay đổi màu của hình nền.



Dừng tất cả các quả cầu đang chuyển động trên màn hình.



Muốn các quả cầu chuyển động lại nhấp chuột vào nút:



Chuyển tất cả các quả cầu di chuyển theo chiều dọc, chiều ngang. Nhấn tiếp để thay đổi tốc độ.

Chuyển tất cả các quả cầu di chuyển về các góc trên màn hình.



Làm ẩn thanh chức năng.




Xoá tất cả các quả cầu trên màn hình tương tác.



Lưu và mở các mẫu thiết kế

Lưu và mở các mẫu thiết kế để lưu các mẫu do bạn thiết kế:


Nhấp chuột vào nút  Lưu → Kéo mẫu vào một hình chữ nhật còn rỗng.

Nhấp chuột vào phím “OK” để lưu.

Để xoá các đoạn mẫu đã được lưu từ trước:

Kéo mẫu cần xoá thả vào thùng rác → Nhấp chuột vào phím “OK” để xoá thùng rác.

Để mở một mẫu thiết kế đã được lưu từ trước:





Nhấp chuột vào nút  Mở → Nhấp vào mẫu thiết kế cần mở.

Nhấp chuột vào phím “OK” để cho chạy lại hoặc thay đổi thiết kế.

Nhấp vào nút “HỦY BỎ” nếu không muốn lưu, mở hay xoá mẫu thiết kế đó.

4. Các hình khối Blox bay

Chế độ khảo sát

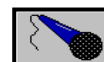
- Nhấp chuột vào nút  trên màn hình chính để chơi trò các hình BLOX bay.
- Các hình BLOX bay cho phép thử nghiệm với các hình, chuyển động và âm thanh trên cùng một không gian.
- Nhấp chuột vào một hình hoặc kéo nó vào không gian màn hình tương tác để bắt đầu. (Có thể đặt tới 20 hình vào màn hình tương tác)
- Điều khiển chuột:
- Di chuyển hình:  Nhấp chuột vào giữa hình, giữ và kéo hình đến vị trí cần đặt.
- Quay hoặc làm hình chuyển động xoay:  Nhấp chuột vào đỉnh (góc) hình → Đến khi xuất hiện một hình tròn ở góc.
 - + Quay hình theo góc độ tùy ý: giữ chuột và di chuyển hình.
 - + Tạo hình xoay tròn: Giữ chuột → xoay hình rồi thả chuột.
- Thay đổi kích thước của hình:  Nhấp chuột vào cạnh của hình → Xuất hiện đường viền nhấp nháy → Giữ chuột, kéo hình phóng to hoặc thu nhỏ.
- Để hình chuyển động: Nhấp chuột vào hình, giữ và kéo hình di chuyển từ từ → Sau đó thả chuột.
- Để xoá một hình: Nhấp chuột vào hình, giữ và kéo hình ra khỏi màn hình tương tác.

Các nút chức năng:

Xem nhiều dạng hình khác nhau.



Thay đổi âm thanh



Tắt hoặc bật âm thanh.



Xoá tất cả các hình khỏi màn hình tương tác



Xem một số ý tưởng thiết kế



Thay đổi kích thước của hình



Làm xoay tất cả các hình có trong màn hình tương tác.
Nhấp chuột lần nữa để làm xoay hình theo chiều ngược lại.



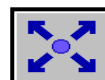
Dừng chuyển động tất cả các hình có trong màn hình tương tác. Nhấp chuột lần nữa để các hình tiếp tục chuyển động.



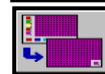
Chuyển tất cả các hình chuyển động theo chiều dọc và ngang. Nhấp lần nữa để hình chuyển động nhanh hơn.



Chuyển tất cả các hình chuyển động về các hướng.




Làm ẩn thanh chức năng, nhấp lại chuột để các nút này hiện lại.



Lưu và mở các mẫu thiết kế


Để lưu các mẫu do bạn thiết kế:

Nhấp chuột vào nút → Kéo mẫu vào một hình  chữ nhật còn rỗng.

Nhấp chuột vào phím “OK” để lưu.

Để xoá các đoạn mẫu đã được lưu từ trước: Kéo mẫu cần xoá thả vào thùng rác → Nhấp chuột vào phím “OK” để xoá.

– Để mở một mẫu thiết kế đã được lưu từ trước:




Nhấp chuột vào nút  → Nhấp vào mẫu thiết kế cần mở.

Nhấp chuột vào phím “OK” để cho chạy lại hoặc thay đổi thiết kế.

Nhấp vào nút “HỦY BỎ” nếu không muốn lưu, mở hay xoá mẫu thiết kế đó.



5. Tạo các chú chim

Chế độ khảo sát

- Nhấp chuột vào biểu tượng  trên Menu chính để chơi trò Các chú chim.
- Nhấp chuột vào các nút thuộc tính trên máy tính để thiết kế một chú chim. Khi thực hiện các chọn lựa, mẫu thiết kế xuất hiện trên cửa sổ thiết kế.
- Nếu cần thay đổi ý, nhấp chuột vào một nút khác. Nếu thay đổi tất cả các thuộc tính và làm lại từ đầu, nhấp chuột vào nút .
- Sau khi nhấp vào các nút thuộc tính → Nhấn vào nút  để tạo ra một chú chim.

Sử dụng máy để tạo ra số chim muốn có. (Có thể tạo năm chú chim mỗi lần)


Chế độ hỏi – đáp


- Nhấp vào biểu tượng  để vào chế độ Hỏi – Đáp.
- Các bạn chim yêu cầu tạo bạn chim còn thiếu. Hãy nhìn kĩ các thuộc tính như: màu sắc, thân, mỏ, giấy và đoán loại chim nào cần tạo ra tiếp theo.
- Nhấp chuột vào các nút thuộc tính khác trên máy để tạo ra bạn chim mới theo mong muốn. Sau đó nhấn nút 
- Tiếp tục tạo mẫu các chú chim đi lạc khác.
 - Nếu tạo ra một bạn chim như các chú chim mong muốn, Chú gà Robo sẽ đẻ ra một quả trứng và bạn chim được sinh ra.
 - Nếu trả lời không đúng, thử làm lại. Tiếp tục cố gắng, sẽ luôn có thể tạo ra được một chú chim mà các bạn chim mong muốn.

6. Toony Loon

Chế độ khảo sát

- Nhấp chuột vào nút  trên Menu chính để chơi trò Toony Loon.


- Kích chuột vào các phím của bộ đàn gỗ để nghe những âm thanh chúng tạo ra và những giai điệu của chính bạn.
- Nhấp chuột vào Toony hoặc biểu tượng  Toony sẽ chơi lại những gì đã chơi.

- Nhấp chuột vào nút  muốn Toony lặp lại liên tục những gì đã chơi. Nhấp chuột vào vị trí bất kỳ để dừng.

- Nhấp chuột vào biểu tượng  để chơi một bộ đàn khác.



Việc tìm hiểu các bộ đàn gỗ khác và sáng tác các giai điệu có thể thực hiện khi có nhu cầu.

Chế độ hỏi – đáp:

- Nhấp chuột vào nút  để vào chế độ Hỏi – Đáp.
- Toony chơi một đoạn nhạc mẫu trên bộ đàn gỗ và yêu cầu bạn chơi lại.
- Dùng chuột nhấp vào các thanh trên bộ đàn để chơi đoạn mẫu nhạc mà bạn nghe được. Để nghe lại đoạn mẫu nhạc này, nhấp chuột vào Toony.

Nếu chơi lại đoạn nhạc đúng, Toony sẽ chúc mừng và chơi một đoạn mẫu nhạc mới.

Nếu chơi lại đoạn mẫu nhạc trên không đúng, Toony sẽ chơi lại đoạn nhạc lần nữa. Bạn hãy chơi lại !

- Nhấp chuột vào nút  chỉ nghe Toony gõ đàn; nhấp chuột vào nút  thì có thể vừa nhìn và nghe Toony gõ vào các phím đàn.

II. Các cơ hội học tập từ phần mềm Kidsmart

1. Oranga Banga

Các cơ hội học tập

- Phát triển khả năng phân biệt của thính giác.
- Tăng cường trí nhớ thị giác và trí nhớ thính giác.
- Sáng tạo các đoạn mẫu nhạc.
- Nhớ và nhắc lại các đoạn mẫu nhạc.

2. Các hướng dẫn viên Frippe

Các cơ hội học tập

- Phát triển kỹ năng nhận biết, so sánh, và đối chiếu các thuộc tính.
- Phát triển kỹ năng quan sát các chi tiết.
- Phát triển kỹ năng nhận biết các quan hệ được mô tả bằng các phép toán logic: và (AND), hoặc (OR), nhưng (BUT), không (NOT).
- Phát triển kỹ năng khi nhìn lướt qua (nhìn lướt qua một nhóm để một thuộc tính cụ thể hoặc một tập hợp các thuộc tính).

3. Các hình cầu Blox bay

Các cơ hội học tập

- Tăng cường kỹ năng quan sát và cảm nhận.
- Tìm hiểu ảo giác về chiều sâu.
- Tạo ra và thực hiện các thử nghiệm liên quan đến chuyển động, thay đổi khi đang chuyển động, và chuyển động khi bị ảnh hưởng bởi màn hình nền có độ dốc khác nhau.
- Tạo hình động (dùng màu sắc và chuyển động để tạo ra các thiết kế đẹp và vui mắt).
- Sắp xếp các quả cầu chuyển động theo nhạc.
- Tăng tính sáng tạo và năng khiếu âm nhạc.

4. Các hình khối Blox bay

Các cơ hội học tập

- Phát triển các nhận thức về không gian.
- Phát triển khả năng so sánh các điểm khác và giống nhau trong các hình.
- Quan sát và so sánh các hình ở các tư thế khác nhau.
- Tạo các kỹ năng tìm hiểu thông qua việc tạo và thực hiện các thử nghiệm.
- Dùng các hình, màu sắc, chuyển động và âm thanh để tạo các mẫu thiết kế vui thích, giàu tính mỹ thuật.
- Trải nghiệm mối liên hệ giữa khám phá và sáng tạo khoa học.
- Phát triển khả năng sáng tạo và năng khiếu âm nhạc.

5. Tạo các chú chim

Các cơ hội học tập

- Phát triển khả năng phân biệt hình ảnh.
- Phát triển kĩ năng nhận biết, so sánh và kết hợp các thuộc tính.
- Dùng các phần để tạo thành một tổng thể.
- Hoàn thiện các mẫu.
- Nhận biết các thay đổi của các thuộc tính được tạo ra trên một mẫu.
- Thực hiện các hình mẫu tương tự.
- Đưa ra giả thiết và kiểm tra một luật.

6. Toony Loon

Các cơ hội học tập

- Phát triển kĩ năng phân biệt cao độ của âm thanh.
- Tăng cường khả năng nhớ các âm thanh.
- Tạo các đoạn mẫu nhạc.
- Nhớ và nhắc lại các mẫu.
- Phát triển tính sáng tạo và năng khiếu âm nhạc.

III. Thực hành ứng dụng phần mềm Kidsmart vào tổ chức hoạt động giáo dục âm nhạc

Theo chương trình GDMN mới nhất do Bộ GD&ĐT ban hành tháng 7/2009 áp dụng từ năm học 2009 – 2010, phương pháp giáo dục phải chú trọng giao tiếp thường xuyên, tạo điều kiện thuận lợi cho trẻ được tích cực hoạt động giao lưu cảm xúc, hoạt động với đồ vật và vui chơi, tạo cho trẻ được trải nghiệm, tìm tòi, khám phá môi trường xung quanh dưới nhiều hình thức, trẻ được học mà chơi, chơi mà học. Chú trọng đổi mới tổ chức môi trường giáo dục nhằm kích thích và tạo cơ hội cho trẻ tích cực khám phá, thử nghiệm và sáng tạo ở các khu vực hoạt động một cách vui vẻ.

Sau đây là một số gợi ý các phương pháp, cách thức áp dụng phần mềm Kidsmart vào các hoạt động giáo dục âm nhạc cũng như dùng các phương tiện diễn tả âm nhạc như một công cụ hữu hiệu để kết hợp với các hoạt động giáo dục khác như làm quen với toán, chữ viết, môi trường... Thông qua đó, góp phần vào việc phát triển tình cảm, kĩ năng

xã hội và thẩm mỹ, có khả năng thể hiện cảm xúc, sáng tạo trong các hoạt động âm nhạc, yêu thích, hào hứng tham gia vào các hoạt động nghệ thuật, nhằm tiếp cận được kết quả mong đợi như chương trình đã đề ra.

1. Ngôi nhà toán học của Milie

Chúng ta có thể sử dụng âm nhạc giúp trẻ làm quen với các con số một cách tự nhiên, nhẹ nhàng thông qua các trò chơi với lời ca có số, với số lượng âm thanh, với số người tham gia...

– Giai điệu số

Ví dụ: Bài hát Năm ngón tay ngoan

Chọn 5 trẻ xung phong đứng lên, mỗi trẻ cầm một mảnh bìa cứng hoặc tờ giấy vẽ một số (từ 1 – 5) và hình vẽ bàn tay có 4 ngón nắm lại, một ngón xòe ra lần lượt là ngón cái, trỏ, giữa, áp út và út. Khi hát đến ngón nào thì người đó bước lên phía trước. Khi cả 5 trẻ đứng lên hết thì cùng giơ cao lên và vừa hát vừa đưa hình vẽ qua bên trái, bên phải đều nhau.

Thay đổi bài hát có số khác hoặc lần lượt các bạn lên chơi.

– Giai điệu âm nhạc

Trẻ có thể sử dụng nhiều loại âm thanh khác nhau để tạo ra âm thanh khác nhau: tiếng vỗ tay, bước dậm chân, đọc *bùng, binh...* để tạo ra mẫu có 2, 3 thứ tiếng khác nhau.

GV có thể cho trẻ tự tìm các âm thanh phát ra các tiếng kêu khác nhau để tạo ra các giai điệu, tiết tấu khác nhau như song loan, tambourine... thậm chí là vung xong, nôi, thìa...

Ví dụ:

Kiểu có hai thứ tiếng:



Bình – bùng – binh. Bình – bùng – binh.

Hoặc Vỗ tay – vỗ tay – dậm chân. Vỗ tay – vỗ tay – dậm chân

Kiểu có ba thứ tiếng:



dậm chân – vỗ tay – vỗ tay – bùng. dậm chân – vỗ tay – vỗ tay – bùng

2. Ngôi nhà khoa học của Sammy

Phân loại âm thanh

Thử kết hợp các hoạt động phân loại với các dụng cụ, đồ vật phát ra âm thanh. Ví dụ, phân biệt âm thanh phát ra khi gõ vào dụng cụ làm bằng kim loại với dụng cụ làm bằng gỗ, nhựa...

Trò chơi phân loại âm thanh:

- a. GV để ba vật bằng nhựa, gỗ, kim loại lên bàn và gõ từng đồ vật cho trẻ nhận biết âm thanh phát ra khác nhau của các vật đó. Sau đó gõ tiết tấu từ đơn giản nhất đến khó dần, mỗi lần gõ mẫu sẽ gọi 1- 2 trẻ lên làm lại. Sau đó dùng dải khăn trang trí đẹp mắt, bịt mắt trẻ lại. GV gõ một hai vật rồi cho trẻ phân biệt đâu là âm thanh phát ra từ gỗ, nhựa, kim loại và cho trẻ gõ lại.

Ví dụ: GV bắt đầu từ tiết tấu:



nhựa – gỗ – kim loại nhựa – gỗ – kim loại

Hoặc: gỗ – nhựa – gỗ gỗ – nhựa – kim loại

- b. Cho trẻ tự tìm các đồ vật có trong lớp ở các khu vực đã chuẩn bị sẵn các đồ vật như thìa nhựa, thìa kim loại, gỗ, song loan, xúc xắc ...
 - GV cho trẻ nào cầm vật bằng gỗ đứng vào một nhóm, kim loại đứng vào một nhóm và đồ nhựa đứng vào một nhóm.
 - GV bắt nhịp cho trẻ vừa hát một bài hát quen thuộc, vừa gõ phách theo bài hát bằng các đồ vật đang cầm trên tay. Sau đó cho từng nhóm gõ.
 - Hoặc GV cho trẻ hát bài hát sau, cứ đến đồ vật có chất liệu gì thì nhóm đó gõ lên:

Âm thanh của tôi

Nhạc và lời: Hoàng Công Dụng

The musical score is written on four staves. The first three staves contain a melody in treble clef with a key signature of one flat and a 2/4 time signature. The lyrics are written below the notes. The fourth staff is a rhythmic pattern for a drum set, indicated by 'x' marks on a five-line staff.

Cạch cạch, tiếng gõ cạch cạch. Xạch xạch xức xức xạch
xạch, còn đồ nhựa tiếng kêu lạ quá "bộp
bộp" hòa cùng tiếng vang lời hát chúng mình.
(Gõ theo tiết tấu: gõ gõ gõ gõ gõ nhựa nhựa nhựa nhựa kim loa)

1. Ngôi nhà không gian, thời gian của Trudy

Trò chơi Đi tìm xuất xứ bài hát:

Mỗi vùng miền, mỗi dân tộc có những bài hát khác nhau. Làm một tấm bản đồ Việt Nam phóng to, tô màu ba miền Bắc – Trung – Nam khác nhau hoặc tô màu các khu vực có các dân tộc cư trú nhiều (phụ thuộc vào bài hát GV chuẩn bị).

Sử dụng các bài hát dân ca quen thuộc ba miền hoặc các dân tộc, sau đó đính lên vùng đồ phác họa hình ảnh và tên bài hát, cho trẻ quan sát, sau đó gỡ ra và đề nghị trẻ xung phong lên dán lại. Có thể hát một đoạn một bài nào đó rồi cho trẻ lên đính lại bài hát cho đúng khu vực.

2. Thế giới sôi động – Thinkin's things

Kích thích khả năng hoạt động âm nhạc, biểu diễn và sáng tạo âm nhạc qua các trò chơi, ví dụ như chơi theo giai điệu; tự tạo giai điệu, tiết tấu; làm các đồ vật tạo lên tiếng động, phát ra âm thanh...

a. Tạo đồ dùng, đồ chơi, nhạc cụ, môi trường hoạt động âm nhạc cho trẻ

- Ở góc nghệ thuật, GV có thể cùng với trẻ vẽ tranh, cắt dán, tạo mẫu các đồ vật, con vật, các nhân vật trong trò chơi âm nhạc như khỉ Oranga Banga hay chú chim Toony Loon, cắt các hình hình học giống như trong hộp hình khối blox bay để dán lên nhạc cụ hoặc dán lên tường; cùng phụ huynh sưu tầm các nhạc cụ như chiêng, trống... (kể cả đồ thật lẫn đồ chơi) để trang trí cho góc nghệ thuật. Lưu ý bày biện, sắp đặt sao cho khoa học, không ôm đồm quá. Có thể sắp xếp theo bộ, theo chủ đề. GV cho trẻ cùng tham gia sắp xếp, cùng đóng góp ý kiến cách sắp xếp, tạo cho trẻ hứng thú và được tôn trọng, thực sự tham gia vào cuộc.
- Nhạc cụ có thể làm một cách rất đơn giản, như các ống tre nửa được cưa dài, ngắn khác nhau, hoặc chai lọ (lưu ý dùng vỏ chai dày, khó vỡ). Thậm chí có thể dùng các hộp cattong, sắt tây đựng bánh, kẹo để tạo tiếng kêu sinh động trong hoạt động âm nhạc. Có thể dùng các vật dụng khác để tạo ra các loại nhạc cụ sinh động:

Xúc xắc: Từ một chai nhựa (như vỏ chai nước khoáng), cắt lấy một nửa, có thể lấy một đoạn que bằng tre hoặc gỗ xuyên vào giữa hoặc không cần cũng được; đổ các viên bi, hoặc cát hay sỏi... vào với một lượng nhất định, dùng mảnh vải màu trùm lên, buộc lại và thắt nơ phía đáy chai cho đẹp. Cầm lắc lên sẽ tạo ra tiếng kêu mà sau này có thể dùng để chơi nhiều trò khác nhau.

GV có thể sáng tạo ra các “nhạc cụ” từ những đồ dùng, vật dụng tại địa phương mình.

- Thiết kế các trò chơi phát triển khả năng hoạt động âm nhạc cho trẻ
- Trò chơi với chú khỉ Oranga: “*Tiết tấu vui nhộn*”

Mục đích:

Cho trẻ làm quen với tiết tấu, nhận biết âm thanh nhanh, chậm khác nhau, nhận biết âm thanh khác nhau của các nhạc cụ khác nhau.

Chuẩn bị:

- Bốn đồ vật phát ra âm thanh khác nhau, hoặc bốn nhạc cụ gần giống với trò chơi: trống nhỏ, trống to, mõ, thanh la càng tốt.

- Hai chiếc que hoặc dùi trống hay đôi đũa.
- Một chiếc mũ hoặc mặt nạ hình chú khỉ Oranga.

Cách chơi:

Chơi theo ba cách, mỗi cách đều chơi từ tiết tấu dễ đến khó, từ ít đến nhiều nhạc cụ, người trong vai khỉ Oranga sẽ đội mũ có hình chú khỉ đó:

- + GV gõ mẫu, trẻ gõ lại.
- + Trẻ tự đánh một tiết tấu nào đó, trẻ khác chơi lại.
- + Trùm một chiếc mũ lên đầu trẻ để trẻ không nhìn thấy, GV hoặc một trẻ khác gõ, cho trẻ gõ lại.

Quy định trống to = T, trống nhỏ = t, mõ = m, thanh la = tl, có thể chơi theo các tiết tấu sau:



T m T

Hoặc: m m tl



t t T t t tl

Hoặc: m m t m m T

Khó dần lên, như:



m m m m t t T T tl

(Hoặc theo các tiết tấu quen thuộc của bài hát mà GV mới dạy cho trẻ, tiết tấu GV sáng tạo phải phù hợp với sức trẻ)

- Trò chơi với chú chim Toony "*Giới điệu của tôi*"

Mục đích:

Cho trẻ làm quen với độ cao của âm thanh, nhận biết âm thanh nhanh chậm khác nhau, nhận biết âm thanh khác nhau của các nhạc cụ khác nhau.

Chuẩn bị:

- Nhạc cụ quen thuộc của GV như đàn organ hoặc piano, đàn T'rung...; có thể thêm các đồ dùng tự tạo có các âm thanh cao thấp khác nhau, ví dụ như ba chiếc vỏ chai dày chứa khoảng $\frac{1}{5}$ đến $\frac{1}{2}$ chai nước và $\frac{4}{5}$ chai + một chiếc đĩa hoặc que tre, gỗ.
- Mũ, hình vẽ chú chim Toony và hình mô phỏng, vật dụng mô phỏng bài hát cho trẻ thực hành (tùy thuộc vào việc GV chuẩn bị bài hát nào).

Cách chơi:

- Trước tiên, GV đánh 2 nốt nhạc cao thấp khác nhau, cho trẻ vừa nhìn tay cô vừa nghe. Sau đó cho trẻ lên đánh lại. Cứ tiếp tục tăng các nốt, tăng độ khó đến khi trẻ khó thực hiện thì dừng. Lưu ý, trò chơi này cho trẻ nhận biết cao độ chứ không phải học chơi đàn nên không yêu cầu trẻ chơi đúng kĩ thuật, chỉ cần đúng nốt.

Ví dụ:

Mẫu có hai nốt:



Mẫu có ba nốt:



Mẫu cô nhiều nốt hơn:



- Cho trẻ tự lên chơi 2 – 3 nốt bất kì rồi trẻ khác lên chơi lại. GV có thể yêu cầu trẻ đánh tăng số lượng nốt lên. Ví dụ “Vừa rồi bạn Bình đã chơi ba nốt nhạc rất hay và bạn Công đã chơi lại rất chính xác. Bây giờ bạn An lên chơi nhiều hơn bạn Bình hai nốt cho cô và các bạn cùng nghe nào!”
- GV chơi từng tiết một bài hát quen thuộc và cho trẻ làm lại.

GV vừa dùng âm thanh của đàn vừa giới thiệu độ cao của âm thanh. Trước mắt cho trẻ biết 2 – 3 nốt. Có thể là các âm ổn định của giọng Đô trưởng (đô – mi – son) hoặc đơn giản là các nốt rất cao, trung bình và rất thấp cho trẻ cảm nhận cao thấp. GV vừa làm chậm, vừa có thể so sánh độ cao với tiếng sáo, tiếng trống ... hoặc có thể đưa bàn tay ra cho trẻ hình dung độ cao. Ví dụ đánh nốt đô (hoặc nốt trầm), GV đặt bàn tay xuống ngang bụng, nốt mi (nốt trung) đưa lên cằm, nốt son (nốt cao) đưa lên trên đầu.

Nội dung 5

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG PHẦN MỀM TRÒ CHƠI VUI HỌC KIDPIX VÀ ỨNG DỤNG Ý TƯỞNG TRÒ CHƠI VÀO TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG HỌC Ở TRƯỜNG MẦM NON. THỰC HÀNH ỨNG DỤNG VÀO TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG HỌC THEO CHỦ ĐỀ

Có thể bạn đã đọc hoặc sử dụng phần mềm Kidpix trong GDMN, hãy nhớ lại và viết ra những ý cơ bản để trả lời một số câu hỏi sau:

Câu hỏi 1: Nêu các giao diện chính của phần mềm Kidpix.

Câu hỏi 2. Cách sử dụng phần mềm Kidpix như thế nào?

Câu hỏi 3. Ứng dụng phần mềm Kidpix vào tổ chức hoạt động học ở trường mầm non như thế nào?

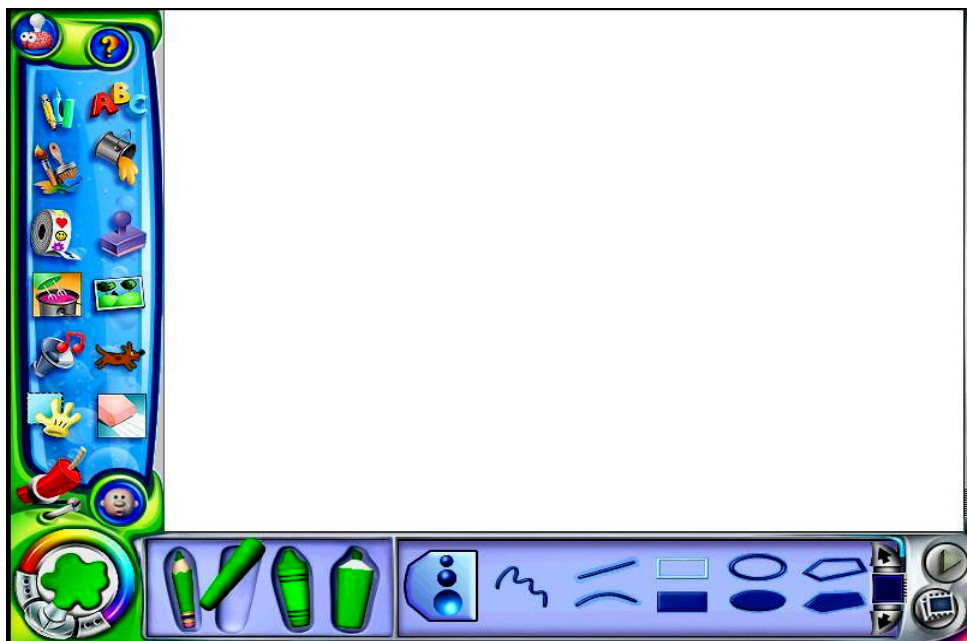
Bạn hãy đọc những thông tin dưới đây và tự hoàn thiện nội dung trả lời các câu hỏi của mình

THÔNG TIN PHẢN HỒI

Kidpix bao gồm hai giao diện chính:

- Giao diện 1: Là phần chứa các công cụ đồ họa giúp tạo nên những bức tranh.
- Giao diện 2: Là phần Bảng trình chiếu, cho phép giới thiệu những bức tranh đã tạo ra ở Giao diện 1 hoặc tạo ra những câu truyện tranh hay những bộ phim hoạt hình bằng kĩ thuật ghép hình ảnh.

Giao diện 1



Giao diện 2







I. Hướng dẫn sử dụng Kidpix

GIAO DIỆN 1– Các công cụ đồ họa: sử dụng những công cụ vẽ thông thường


* Mục đích:

- Sử dụng những công cụ vẽ này trong Kidpix để vẽ như dùng bút hay chổi sơn bình thường.

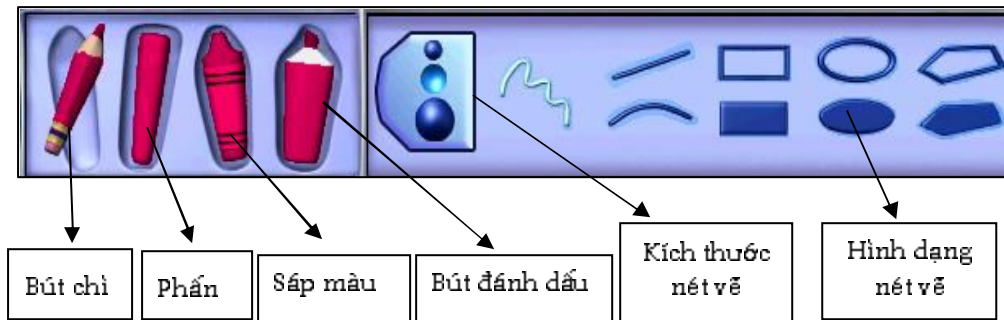
- Có 4 loại công cụ vẽ thông thường: bút màu  , chổi sơn 
thùng sơn  , tẩy xoá .

* Cách sử dụng:

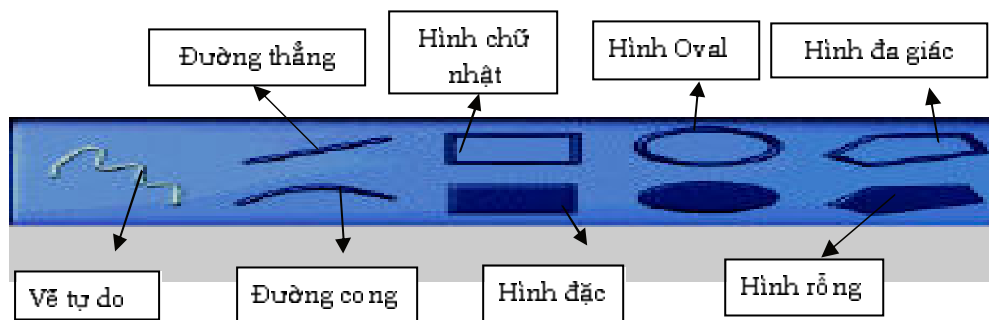
a. Bút màu

- Nhấp chuột vào nút bút màu .
- Chọn một công cụ từ bên trái của khay công cụ: bút chì, phấn, sáp màu hay bút đánh dấu.
- Chọn kích thước nét vẽ.

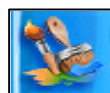
- Chọn hình dạng.
- Nhấp vào khu vực vẽ, giữ và rê chuột để vẽ.



- + Đối với hình chữ nhật, hình bầu dục và hình đa giác, có thể vẽ một hình dạng đầy hoặc rỗng.
- + Để vẽ một đường thẳng, nhấp chuột vào biểu tượng đường thẳng, sau đó nhấp chuột lên khu vực vẽ để xác định điểm đầu của đường thẳng. Rê chuột để điều chỉnh độ dài và nhấp chuột lần nữa để xác định điểm cuối của đường thẳng.
- + Để vẽ một đường cong, nhấp chuột vào biểu tượng đường cong, sau đó nhấp chuột lên khu vực vẽ, giữ và rê chuột để xác định điểm đầu, điểm cuối của đường cong. Thả chuột, rê hướng đường kẻ để tạo đường cong theo yêu cầu, nhấp chuột để hoàn thành.
- + Để vẽ một hình đa giác, nhấp chuột vào hình đa giác trên khay công cụ. Vẽ các mặt, nhấp chuột sau mỗi mặt đó. Hoàn tất bằng cách nhấp chuột vào điểm bắt đầu.

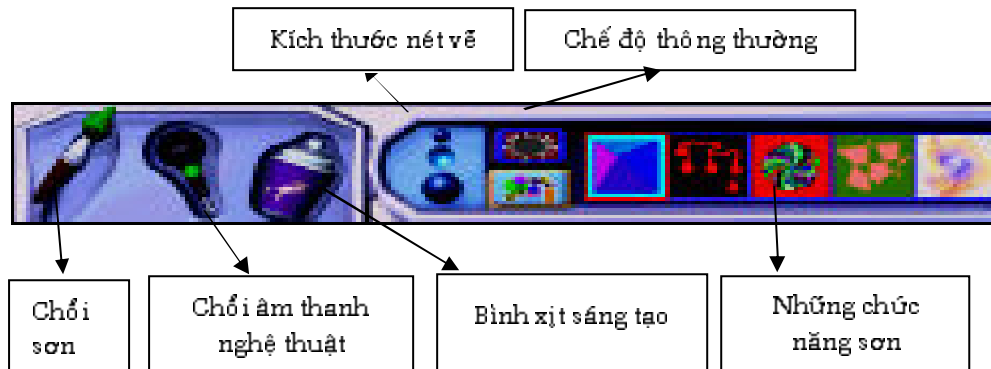


b. Chổi sơn




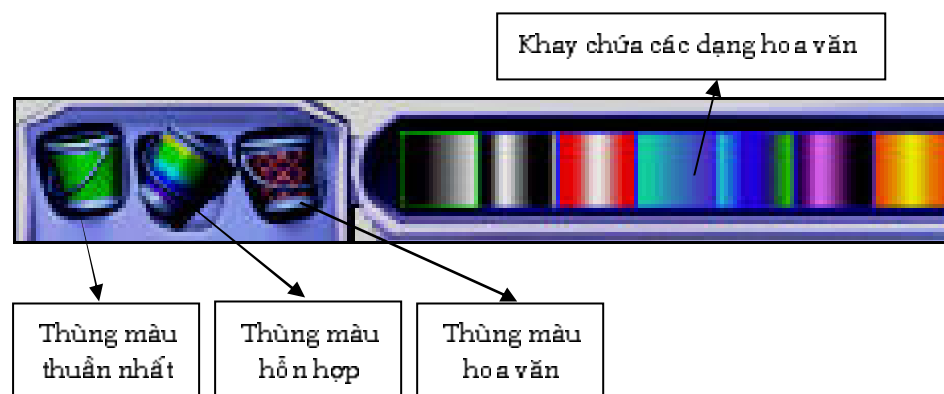
- Nhấp chuột vào nút chổi sơn.

- Chọn chổi sơn và một kích thước nét vẽ.
- Chọn “chế độ thông thường” trên khay công cụ.
- Chọn hình dạng nét vẽ.
- Di chuyển chuột vào khu vực vẽ, nhấp hay rê chuột để sơn.




c. Thùng màu

- Nhấp chuột vào biểu tượng thùng màu  để nhìn thấy các loại thùng màu. Có ba loại thùng màu: thuần nhất, hỗn hợp, hoa văn.
- Chọn thùng màu. Lưu ý: Chỉ có thể thay đổi màu của hoa văn ở thùng màu thuần nhất.
- Chọn một mẫu từ khay chứa các dạng hoa văn.
- Nhấp chuột vào khu vực cần đổ màu trên trang KidPix.




d. tẩy




- Nhấp chuột vào nút tẩy xoá , khay chứa những mẫu tẩy sẽ hiện ra.
- Chọn tẩy nhỏ hay lớn tùy theo muốn xoá toàn bộ hay một phần bức tranh. Cục tẩy nhỏ xoá những phần di chuột, để lại khoảng trống màu trắng. Cục tẩy lớn xoá đi toàn bộ bức tranh.
- Nhấp chuột vào bức tranh để tẩy xoá.

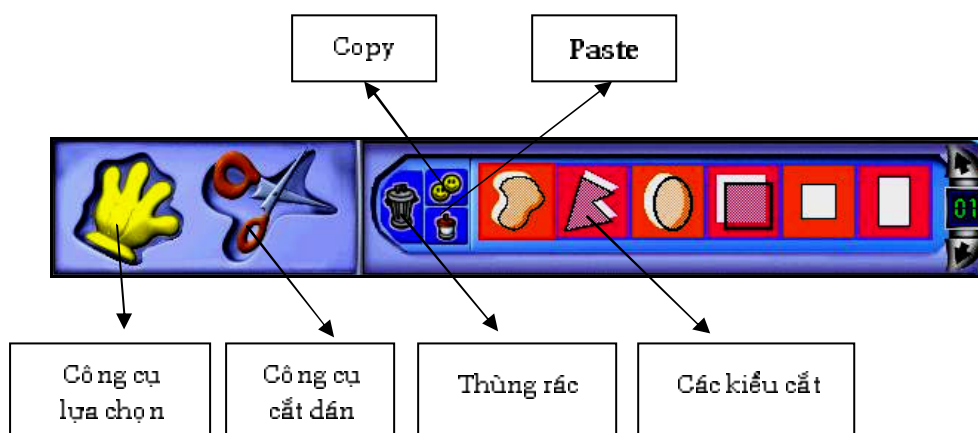


* Lưu ý: Có thể nhấp chuột vào biểu tượng  để xoá toàn bộ bức tranh.

e. Công cụ lựa chọn và cắt dán



- Nhấp chuột vào công cụ lựa chọn và cắt dán  trên thanh công cụ.
- Lựa chọn: Nhấp chuột vào biểu tượng công cụ lựa chọn trên khay công cụ. Sau đó nhấp chuột vào hình động hay hình tĩnh trên bức tranh. Nếu muốn xoá hình đó, click tiếp vào biểu tượng thùng rác hoặc nhấn phím Delete trên bàn phím.



- Cắt, dán: Công cụ này giúp bỏ đi một phần hình ảnh trên hình nền, để lại khoảng trống màu trắng hoặc sao chép phần hình ảnh đó sang nơi khác.

Cách sử dụng:

- + Nhấp chuột vào biểu tượng Công cụ cắt dán (xem hình minh hoạ).
- + Chọn một kiểu cắt trên khay công cụ.

- + Khoanh vùng khu vực cắt trên bức tranh.
- + Click vào biểu tượng Thùng rác nếu bạn muốn xoá, click Coppy để sao chép và Paste để dán hình vừa sao chép.


g. Chức năng phục hồi

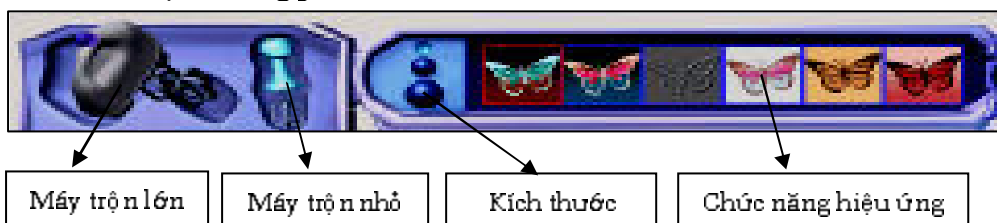
- Nhấp chuột vào biểu tượng  bất cứ khi nào muốn quay lại bước vừa thực hiện trên bức tranh hay lấy lại những gì vừa xoá.

SỬ DỤNG NHỮNG CÔNG CỤ VẼ ĐẶC BIỆT

a. Máy trộn

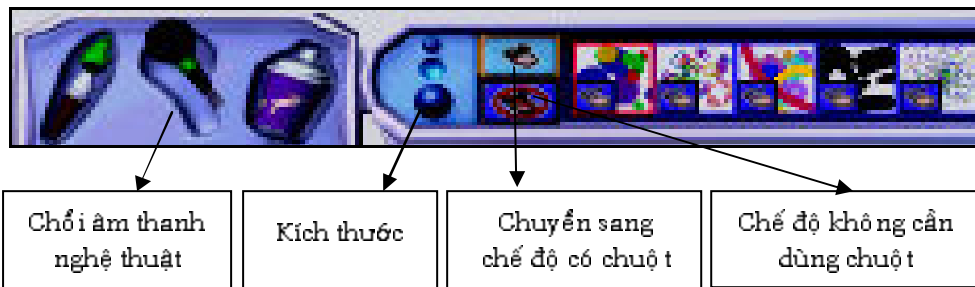
- Mục đích: Tạo những hiệu ứng màu hay hình dạng lạ mắt, thú vị cho bức tranh. Có thể trộn cả bức tranh với máy trộn lớn, hoặc chỉ một vài phần của bức tranh với máy trộn nhỏ.
- Cách sử dụng:

- Nhấp nút Máy trộn  để nhìn thấy khay máy trộn.
- Chọn máy trộn lớn hay máy trộn nhỏ từ phía trái của khay.
- Đối với máy trộn nhỏ, chọn kích thước máy trộn.
- Chọn một chức năng hiệu ứng máy trộn từ bên phải khay.
- Nhấp chuột vào bức tranh với máy trộn lớn hoặc rê chuột với máy trộn nhỏ để trộn những phần trên bức tranh.



b. Chơi âm thanh nghệ thuật

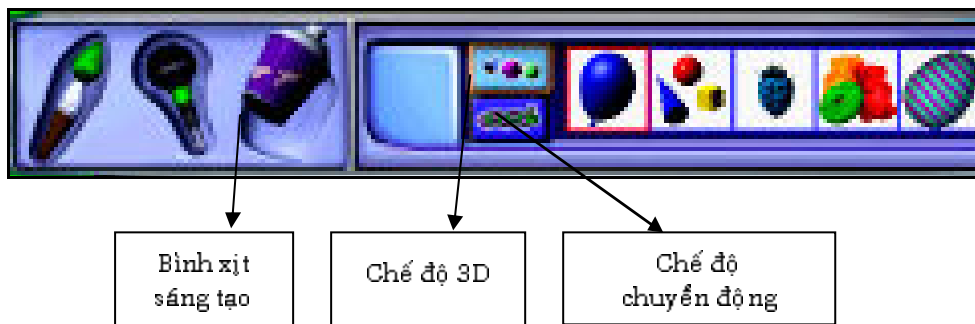
Để sử dụng âm thanh nghệ thuật, hãy nói, hát, hoặc chơi nhạc vào một microphone đính kèm với máy tính. Sự di chuyển chuột cho phép điều khiển bức tranh. Phải nói vào microphone ngay lúc nhấn chuột. Thả nút để di chuyển biểu tượng microphone đến phần khác trong trang.



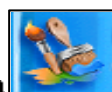
c. Bình xịt sáng tạo

Có hai chế độ:

- Chế độ 3D phun những quả bóng, kẹo, hình dạng, hoa... với nhiều kích cỡ.
- Chế độ Chuyển động sẽ phun ra những quả bóng, bong bóng, hoa hay những sinh vật biết khiêu vũ, biết bay, biết nhảy.



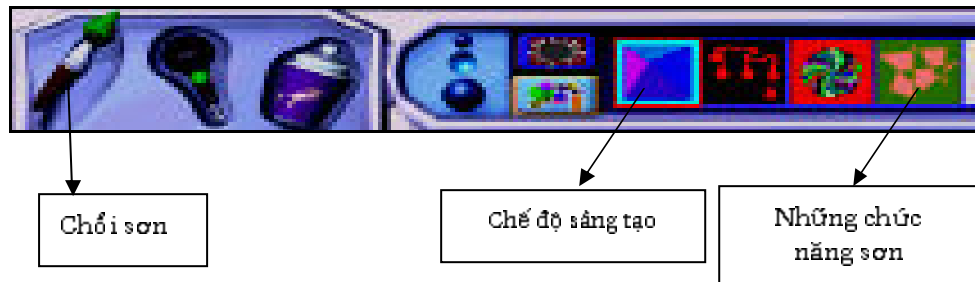
• Cách sử dụng:



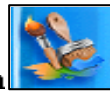
- Nhấp chuột vào nút chốt sơn.
- Chọn Bình xịt sáng tạo.
- Chọn chế độ và mẫu hình trên khay công cụ.
- Nhấp chuột hay rê chuột trên khung vẽ để thấy hình trong Bình xịt sáng tạo.

d. Chối sơn sáng tạo

Chối sơn ở chế độ sáng tạo giúp bạn sơn, vẽ những hình ảnh lạ mắt như: cầu vồng, nhà cửa, hoa nghệ thuật...



- Cách sử dụng:



- Nhấp chuột vào nút chổi sơn
- Chọn chế độ sáng tạo.
- Chọn chức năng sơn trên khay công cụ.
- Nhấp và rê chuột trên khung vẽ.

THƯ VIỆN HÌNH ẢNH VÀ ÂM THANH

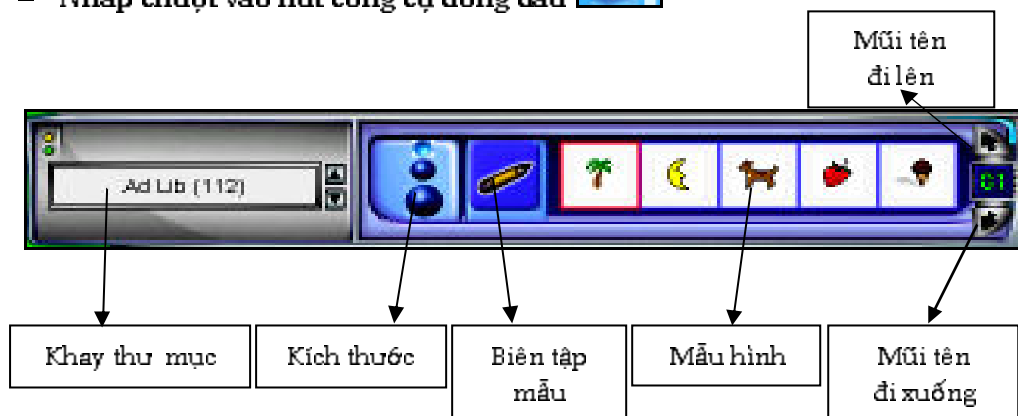
- Mục đích: Đưa những hình ảnh (tĩnh và động), âm thanh, hình nền đã có sẵn trong phần mềm vào bức tranh.

- Cách sử dụng:

a. Sử dụng công cụ đồng dấu



- Nhấp chuột vào nút công cụ đồng dấu




- Chọn một thư mục trong khay thư mục. Số lượng hình ảnh trong thư mục đó được biểu thị bằng số trong dấu ngoặc () cạnh tên thư mục.



- Nhấp chuột vào khay thư mục và kéo chuột xuống để thấy nhiều lựa chọn hơn.
- Sử dụng mũi tên đi lên hoặc đi xuống để thấy nhiều mẫu hình hơn, nhấp chuột vào mẫu hình được chọn.
- Chọn kích thước hình.
- Nhấp chuột vào vị trí muốn đặt mẫu hình đó trên bức tranh của mình.

b. Hình nền

Trong chức năng này, có thể lựa chọn những bức tranh phong cảnh, ảnh chụp... làm hình nền cho bức tranh của mình.

- Nhấp chuột vào biểu tượng hình nền 
- Giữ chuột và kéo hình nền trong khay “thả” lên khu vực vẽ.
- Hãy chọn hình nền khác trong khay thả lên khu vực vẽ khi muốn thay đổi hình nền.


c. Hình động và Băng keo hình ảnh

- Nhấp chuột vào biểu tượng của băng keo hình ảnh  hay hình động 
- Kéo hình ảnh trong khay lên vị trí muốn đặt bức tranh, chỉnh kích cỡ cho phù hợp.
- Để xoá một hình lấy từ Băng keo hình ảnh hoặc Hình động trên bức tranh: Lựa chọn hình ảnh đó để thấy hình vuông hay hình chữ nhật quanh nó rồi nhấn phím Delete trên bàn phím hoặc nhấn vào biểu tượng thùng rác trong Công cụ lựa chọn và cắt dán, (Xem thêm phần: Công cụ lựa chọn và cắt dán)
- Với các hình ảnh lấy từ Băng keo hình ảnh, có thể đổi chiều của hình ảnh.

d. Âm thanh

Có thể đưa thêm những đoạn nhạc, âm thanh có sẵn trong thư viện của phần mềm vào bức tranh bằng cách:



- Nhấp chuột vào nút  trên thanh công cụ.
- Nhấp chuột vào hình đại diện của từng âm thanh trên khay để nghe thử.
- Để chèn âm thanh vào tranh, kéo và thả hình đại diện của âm thanh đó lên khu vực vẽ.
- Nhấp và giữ chuột ở Tên thư mục và kéo lên, xuống để thấy nhiều sự lựa chọn.

e. Quản lí thư viện

** Thêm tranh, ảnh:*

- ❖ Nhấp chuột vào thanh thực đơn Add và nhấp chuột chọn Add Graphic.
- ❖ Tìm bức tranh cần thêm và nhấp chuột vào nó, file dạng BMP, GIF, JPEG, hoặc PICT.
- ❖ Chọn một trong những chức năng sau:
 - Chức năng Shrink/Stretch to Fit Canvas kéo rộng hoặc co bức tranh lại để lấp đầy cả hình nền. Bức tranh có thể được kéo dài hơn kích thước thông thường của nó.
 - Chức năng Fill Canvas Without Shrinking/Scaling kéo rộng hoặc co bức tranh để lấp đầy hình nền như nó có thể, không kéo bức tranh khỏi hình dạng của chúng. Những cạnh của bức tranh có màu trắng.
 - Chức năng Center at Original Size đặt bức tranh như kích thước thật của nó, không phải kéo rộng hay co lại.
 - Chức năng Repeat Many Times tạo nhiều phiên bản cho bức tranh, đến khi hình nền được lấp đầy.

❖ Nhấp chuột vào nút Open để thêm vào bức tranh.

❖ Sử dụng chuột kéo những góc trên bức tranh để thay đổi kích thước, sau đó nhấp chuột vào trong bức tranh và rê đến nơi mong muốn.

Lưu ý: Để sử dụng một bức tranh như một hình nền, chọn Import Background và Also Add to Library để lưu bức tranh đó vào phần hình nền.


** Thêm âm thanh*

❖ Nhấp chuột vào thanh thực đơn Add và nhấp chuột vào nút Import Sound.


- ❖ Tìm âm thanh để thêm vào và nhấp chuột vào nó. Lưu ý, âm thanh thêm vào phải là File dạng wav.
- ❖ Nhấp chuột vào nút Open hoặc nhấn phím Enter.
- * *Thêm đoạn phim:*
- ❖ Nhấp chuột vào thanh thực đơn Add và nhấp chuột vào nút Add Movie.
- ❖ Tìm đoạn phim để thêm vào và nhấp chuột vào nó. Lưu ý cần chọn một tập tin trình chiếu bằng chương trình QuickTime.
- ❖ Đánh dấu check vào nút Preview để xem lại thể hiện poster cho đoạn phim này hoặc khung ảnh đầu tiên của nó.
- ❖ Nhấp chuột vào nút Open để thêm đoạn phim vào.

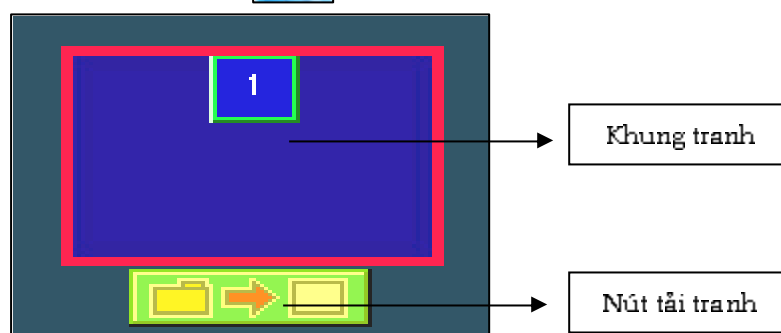
GIAO DIỆN 2- Bảng trình chiếu:


Bảng trình chiếu giúp trình chiếu các bức tranh theo thứ tự để tạo ra một bộ phim hoạt hình, hay giới thiệu cho người khác những bức tranh đó.

Cách khởi động chức năng: Nhấp chuột vào nút Bảng trình chiếu  ở góc phía dưới bên phải Giao diện 1 hoặc chọn Go to SlideShow từ phần Controls trên thanh thực đơn.


1- Cách tạo một Bảng trình chiếu mới:

- Nhấp chuột vào nút , sau đó tải những bức tranh vào khung tranh.



- Sau khi tải tranh vào khung tranh, nhấp chuột vào  để chọn hiệu ứng cho Bảng trình chiếu.



- Nếu muốn xoá bức tranh nào đó trong Bảng trình chiếu, hãy nhấp chuột và kéo bức tranh đó vào  .
- Sau khi chọn hiệu ứng, nhấp chuột vào nút Play để xem thử.
- Để lưu Bảng trình chiếu, chọn File → Save As → Nhập tên Bảng trình chiếu, nhấn Enter hoặc Save.

II. ỨNG DỤNG KIDPIX VÀO TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG HỌC Ở TRƯỜNG MẦM NON

- * **Làm quen với văn học:**
 - Tạo tranh cho phần kể chuyện, đọc thơ cho trẻ nghe.
 - Dạy trẻ kể chuyện, đọc thơ theo tranh
 - Làm phim hoạt hình về một câu chuyện hoặc một bài thơ.
- * **Làm quen với môi trường xung quanh:**
 - Giới thiệu hình ảnh và âm thanh liên quan đến một sự vật hiện tượng nào đó.
 Ví dụ: + Hiện tượng tự nhiên: Mưa, gió, vòng tuần hoàn của nước...
 + Sự phát triển của cây từ hạt.
 + Vòng đời của động vật: ếch nhái, côn trùng..
 - Tạo phim hoạt hình về động vật, thực vật, hiện tượng tự nhiên... để minh hoạ cho bài giảng.
 - Đưa thêm hình ảnh thực vào trình chiếu sau khi chỉnh sửa.
- * **Các chức năng sử dụng chính:** Thêm tư liệu, chỉnh sửa hình ảnh đưa vào.

- * Âm nhạc
 - Đưa đoạn phim, hình ảnh minh họa cho bài hát.
 - Đưa nhạc không lời có hình minh họa để trẻ hát.
 - Trò chơi âm nhạc: Lật miếng ghép, hát bài hát theo tranh minh họa...
Lưu ý: Có thể cần sử dụng thêm phần mềm chuyển đổi định dạng.
- * Làm quen với Toán:
 - Đếm số đối tượng trên bảng.
 - Chia một nhóm đối tượng thành 2 phần: sử dụng chức năng “Băng keo hình ảnh”
 - Trò chơi:
 - + Tô màu thích hợp với ô đánh số tương ứng (Tranh tô màu theo mảng màu đánh số). Ví dụ: màu vàng cho mảng màu số 1, màu đỏ cho mảng màu số 2...
 - + Tranh nối số và tô màu.
 - + Đặt thẻ số tương ứng với số đối tượng trên bảng bằng cách tạo một số mẫu thẻ số bằng dấu cho trẻ chọn và “đóng” lên tranh.
- * Các chức năng sử dụng chính: đóng dấu, băng keo hình ảnh, vẽ.
- * Tạo hình:
 - Vẽ theo mẫu: Vẽ trên máy tính thay cho vẽ trên bảng hoặc giấy.
 - Một số cách trưng bày sản phẩm.
 - Trò chơi: tô màu, vẽ...
- * Một số lưu ý khi sử dụng Kidpix trong giờ dạy:
 - Để sử dụng Kidpix có hiệu quả cao trong môn học này cần kết hợp với Tablet.
 - Nếu chỉ sử dụng trong một phần của tiết học, ví dụ như: cho trẻ tự kể chuyện theo tranh, đoạn phim hoạt hình...: GV làm sẵn ở nhà và đến giờ học mở cho trẻ.
 - Nếu để giới thiệu kiến thức mới và sử dụng xuyên suốt giờ học: nhất thiết phải có Slide trắng để trẻ hoạt động bên ngoài.



D. KIỂM TRA, ĐÁNH GIÁ

Câu hỏi 1: Tại cơ sở GDMN nơi anh/chị đang công tác, điều kiện CSVG có đáp ứng được việc ứng dụng CNTT vào tổ chức hoạt động giáo dục không?

Câu hỏi 2: Anh/chị đã và đang ứng dụng những phần nào đã nêu trong module này? Các phần mềm vui học này có tác động, ảnh hưởng thế nào tới hiệu quả hoạt động của GV và trẻ?

Câu hỏi 3: Điểm giống và khác nhau giữa các phần mềm đã nêu trong module là gì? Các gợi ý trong module này có giúp anh/chị sử dụng dễ dàng và sáng tạo được không?

Câu hỏi 4: Anh/chị đánh giá thế nào về việc ứng dụng CNTT vào tổ chức hoạt động dạy học?

Gợi ý tìm hiểu, mở rộng kiến thức và áp dụng thực hành

Câu hỏi 1: Xây dựng một số sản phẩm (trò chơi, câu chuyện, bộ hình, bộ ảnh theo chủ đề...) từ các phần mềm đã nêu.

Câu hỏi 2: Xây dựng 3 hoạt động học, mỗi hoạt động có ứng dụng một hoặc hai phần mềm vui học.

Câu hỏi 3: Dự giờ các hoạt động học có ứng dụng CNTT; chú ý vào cách sử dụng các phần mềm, sự sáng tạo của GV trong việc ứng dụng CNTT và thời lượng, hiệu quả của chúng đối với nội dung bài dạy và kết quả học tập của trẻ.

Câu hỏi 4: Tham khảo thêm tài liệu theo danh mục cuối module và các tư liệu từ tạp chí, sách, báo và đặc biệt, trên các trang web liên quan.



E. TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Chương trình Giáo dục Mầm non*, NXB Giáo dục Việt Nam, 2009.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Kĩ yếu Hội thảo Quốc gia Công nghệ thông tin trong giáo dục và triển khai “Năm học đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin”*, Hà Nội, 2008.
3. Vụ Giáo dục Mầm non, Bộ Giáo dục và Đào tạo, *Kĩ yếu Tổng kết 5 năm ứng dụng Công nghệ thông tin trong giáo dục Mầm non*, Hà Nội, 2010.
4. TS. Trần Thị Ngọc Trâm – TS. Lê Thu Hương – PGS.TS. Lê Thị Ánh Tuyết (đồng Chủ biên), Bộ sách *Hướng dẫn tổ chức thực hiện chương trình giáo dục mầm non Nhà trẻ, Mẫu giáo bé (3 – 4 tuổi), Mẫu giáo nhỡ (4 – 5 tuổi), Mẫu giáo lớn (5 – 6 tuổi)*, NXB Giáo dục Việt Nam, 2009.
5. Viện Chiến lược và Chương trình giáo dục, *Đổi mới hình thức tổ chức các hoạt động giáo dục trẻ mẫu giáo theo hướng tích hợp chủ đề*, NXB Giáo dục, 2007.
6. Nguyễn Đình Tê, *Giáo trình Lí thuyết và thực hành tin học văn phòng*, NXB Lao động – Xã hội, 2007.
7. *Hướng dẫn sử dụng phần mềm Kidsmart*, EDMARK, school version.
8. TS. Huỳnh Văn Sơn (Chủ biên), *Trò chơi phát triển trí tuệ*, NXB Trẻ, 2009.
9. Nguyễn Thị Thanh Thủy, Bộ sách *Những trò chơi phát triển ngôn ngữ, Những trò chơi phát triển óc sáng tạo, Những trò chơi phát triển tư duy (ứng dụng phần mềm Kidsmart)*, NXB Giáo dục, 2006.