

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Ở lứa tuổi Mầm non, trẻ vẫn gắn liền hoạt động chủ đạo “Học mà chơi, chơi mà học”. Sự đổi mới không ngừng của nội dung, phương pháp, hình thức chương trình giảng dạy đã giúp trẻ từ thế hoạt động thụ động sang thế chủ động rõ nét, phát huy mạnh mẽ năng lực của từng cá nhân cũng như tính tích cực, năng động theo từng mức độ trẻ làm cho mỗi giờ hoạt động trở nên lý thú, nhiều bất ngờ, trẻ tích lũy nhiều kiến thức, kỹ năng. Trong những năm học vừa qua cô và trẻ được tiếp nhận thêm một chương trình mới là những trò chơi hấp dẫn trên máy tính của chương trình **Kidsmart**. Qua thời gian học tập nghiên cứu và vận dụng vào các giờ hoạt động của trẻ đã đem đến nhiều hiệu quả khi trẻ tham gia hoạt động, nhất là hình thức vận dụng và sáng tạo trò chơi từ chương trình gốc trên máy tính được gắn kết vào tất cả các hoạt động chơi, học của trẻ.

Những hiệu quả đạt được từ khi vận dụng sáng tạo chương trình và áp dụng thành công một số trò chơi mới từ chương trình **Kidsmart** đã giúp tôi hoàn thành tốt việc **“Ứng dụng sáng tạo Trò chơi Kidsmart trong tổ chức hoạt động cho trẻ.”**

Khi thực hiện việc vận dụng chương trình tôi cũng gặp ít nhiều gặp một số khó khăn như việc tiếp cận, học tập, vận dụng và sáng tạo chương trình đòi hỏi bản thân của từng giáo viên phải thật sự nghiêm túc nghiên cứu, tìm hiểu và vận dụng đạt hiệu quả; thời gian để bản thân giáo viên chúng tôi nghiên cứu trò chơi và ứng dụng sáng tạo trò chơi đưa vào các hoạt động còn bị hạn chế.

Chính do nhận thức được vấn đề và thấy được những khó khăn cụ thể nên bản thân tôi đã chọn đề tài này để tìm hiểu và đưa ra một số bài tập, trò chơi mà bản thân nghiên cứu để ứng dụng sáng tạo trò chơi mới từ chương trình Kidsmart.

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

1. Tình hình thực trạng của trường lớp về những vấn đề có liên quan đến đề tài:

+Thuận lợi:

- Được sự quan tâm của Ban giám hiệu về cơ sở vật chất, cũng như bồi dưỡng sâu sát về chuyên môn cho đội ngũ giáo viên.

- Bản thân được tạo nhiều điều kiện để học tập nâng cao trình độ, được tham khảo nhiều tài liệu có liên quan đến đề tài từ tủ sách chuyên môn, cũng như được trao đổi thảo luận các ý kiến với Hiệu phó chuyên môn để hiểu sâu vấn đề.

+Khó khăn:

- Khi tham gia nghiên cứu đề tài, bản thân còn chưa hiểu sâu vấn đề nên chưa sáng tạo nhiều trò chơi phù hợp với mục đích phát triển của trẻ.

- Tài liệu học tập còn ít, nên tôi mất khá nhiều thời gian tìm tòi, nghiên cứu để sáng tạo ra nhiều trò chơi và đồ dùng đồ chơi mang nhiều tính phát triển cho trẻ.

2. Những biện pháp nhằm giải quyết những khó khăn, hạn chế:

Để bản thân tích lũy được nhiều kiến thức, có khả năng sáng tạo tốt và đặc biệt là đem đến cho trẻ những trò chơi hoạt động mới lạ, hấp dẫn, giúp trẻ luôn say mê khám phá, hứng thú hoạt động nhận thức, tôi đã đầu tư một số biện pháp cụ thể như sau:

2.1 Biện pháp 1: Nghiên cứu tài liệu về chương trình Kidsmart để tìm hiểu và vận dụng có hiệu quả:

- Bản thân tham gia đầy đủ các buổi học chuyên môn về chương trình từ hè trải đều trong hai năm học 2004-2006 cả lý thuyết lẫn thực hành, nghiên cứu một số bài tập ứng dụng và phát triển cái mới từ trò chơi của phần mềm Kidsmart được tham khảo từ một số tài liệu sách, báo để lựa chọn, sáng tạo và vận dụng các trò chơi đem đến cho trẻ sự hứng thú tham gia các hoạt động, các trò chơi với sự phát triển dồi dào, phong phú các đặc điểm tâm lý cho trẻ như: cảm giác, tri giác, trí nhớ, tư duy, tưởng tượng, ngôn ngữ...

- Ngoài ra, tôi còn thường xuyên tập sử dụng máy và chơi các trò chơi gốc từ chương trình Kidsmart trên máy tính, nắm kỹ cách thức tạo trò chơi và những hiệu quả sáng tạo mà trò chơi của các ngôi nhà đem đến cho trẻ để vận dụng và sáng tạo nhiều trò chơi, đồ dùng đồ chơi phù hợp để tổ chức cho trẻ hoạt động một cách tích cực, say mê, tận dụng được mọi thời gian sinh hoạt ở lớp để trẻ hoạt động với các trò chơi, trẻ được trau dồi các kiến thức, kỹ năng nhận thức cần thiết.

- Từ những kiến thức, kinh nghiệm bản thân có được, tôi sáng tác nhiều bài tập, trò chơi phù hợp với thể loại, đề tài, chủ điểm và vận dụng triệt để cho trẻ học tập. Tôi còn tham gia vào bộ sưu tập các trò chơi sáng tạo từ **chương trình Kidsmart** của nhà trường để được trao đổi nhiều kinh nghiệm với các bạn đồng nghiệp và vận dụng tốt ở lớp mình.

2.2 Biện pháp 2: Sáng tạo trò chơi mới từ chương trình đã nghiên cứu:

Để trẻ ở lớp có được nhiều cơ hội để trẻ trải nghiệm các cảm xúc thú vị, mới lạ, hiểu thêm nhiều kiến thức, khái niệm mới, hình thành những kỹ năng cần thiết trong học tập như kỹ năng phán đoán, tư duy, giao tiếp, ngôn ngữ phát

triển...thì việc sáng tạo trò chơi, đồ dùng đồ chơi và vận dụng có hiệu quả là việc làm cần thiết đối với người giáo viên. Từ chương trình gốc, tôi đã đầu tư thiết kế một số trò chơi mà qua tổ chức cho trẻ hoạt động đem đến hiệu quả cao như:

+ **Trò chơi: Bạn biết gì về tôi?**(Sáng tạo từ hoạt động trong ngôi nhà sách của Bailey)

- Qua trò chơi làm giàu thêm vốn từ cho trẻ, cụ thể là tính từ, tính từ để mô tả đặc điểm, hình dáng, kích thước, cảm xúc...

- Khi chơi với các tính từ, con chữ...trẻ được tìm hiểu các biểu hiện của từ, ngữ, tên của chúng bằng ngôn ngữ viết, trẻ được khám phá việc sử dụng ngôn ngữ viết như thế nào?

+ **Trò chơi: Con biết phải làm gì trong ngày**(Sáng tạo từ hoạt động trong ngôi nhà khoa học của Sammy)

- Khi chơi trò chơi trẻ biết được các khoảng thời gian khác nhau trong ngày, trẻ có cơ hội quan sát sự khác nhau trong một nhóm các bức tranh liên kết.

- Phát triển tư duy logic để sắp xếp các bức tranh, khám phá được một nhóm các bức tranh không chỉ có ý nghĩa trong một cách sắp xếp. Trẻ biết kiểm tra thứ tự xuôi hoặc ngược.

+ **Trò chơi:** Điều kỳ diệu từ tấm thảm nhỏ của lớp tôi (Sáng tạo từ hoạt động trong ngôi nhà không gian và thời gian của Trudy)

- Trò chơi giúp trẻ đi đúng hướng theo biển báo, nâng cao khả năng định hướng trong không gian, trẻ biết khảo sát bằng sơ đồ để tìm hiểu môi trường xung quanh trẻ, phát triển những hiểu biết về các quan hệ(trái/ phải/ trước) và có thể nâng cao các hướng (nam/ bắc/ đông/ tây).

- Xây dựng cho trẻ các từ chỉ phương hướng: Đi về bên phải/ lùi/ tiến và phát triển cho trẻ ngôn ngữ nói để diễn tả địa điểm đến hay miêu tả cảnh vật trẻ thấy.

2.3 Biện pháp 3: Tạo môi trường cho trẻ hoạt động:

- Là chuyên đề trọng tâm của năm học, tôi bố trí góc chơi thuận tiện, thoáng rộng, được trang trí bằng hình ảnh các con vật đại diện của các ngôi nhà một cách ngộ nghĩnh, nổi bật để gây sự chú ý cho trẻ là dùng hình ảnh của nhân vật ở ngôi nhà nào tôi muốn trẻ khám phá kèm chữ viết tên ngôi nhà, tên trò chơi tập dần cho trẻ biết <đọc> hướng dẫn và biết lựa chọn trò chơi chính xác.

- Với các góc còn lại trong lớp, tôi vận dụng từng trò chơi trong các ngôi nhà phù hợp để xây dựng các góc lấy ý tưởng từ trò chơi của chương trình Kidsmart, để trẻ luôn được khám phá, tìm tòi, nâng cao các mặt phát triển.

- Ngoài ra, tôi còn chú ý thường xuyên cùng trẻ tạo nhiều đồ dùng đồ chơi từ các nguyên vật liệu gần gũi, dễ tìm, các đồ chơi đều mang tính sáng tạo, có hướng phát triển. Tôi luôn bổ sung đồ dùng đồ chơi và nguyên vật liệu để trẻ tự tạo đồ chơi và tạo ra các sản phẩm có thể sử dụng cho giờ hoạt động chung và các hoạt động khác trong lớp.

Vd: Tôi cùng trẻ sưu tầm hình ảnh phương tiện, hoạt động, nơi chốn, các nhân vật rồi cho trẻ sắp xếp kể thành câu chuyện. Cũng hình ảnh phương tiện tiếp tục cho trẻ chơi phân nhóm các phương tiện có cùng chức năng, tốc độ...

2.4 Biện pháp 4: Vận dụng lồng ghép trò chơi mới vào các hoạt động:

Với các trò chơi mới được sáng tác, tôi linh hoạt vận dụng cho trẻ được hoạt động ở mọi lúc, mọi nơi, ở hoạt động chung và hoạt động góc một cách nhẹ nhàng, phù hợp nhằm lôi cuốn trẻ thích thú hưởng ứng, tham gia nhiệt tình, phát triển các kỹ năng cần thiết cho trẻ.

- Qua trò chơi trong ngôi nhà khoa học của Sammy tôi lập bảng cho trẻ khảo sát thời tiết trong 1 tuần, khi trẻ chưa viết được chữ, trẻ dùng những hình ảnh và ký hiệu để xác định thời tiết cho các buổi trong ngày, thời gian sau, tôi tập cho trẻ sao chép lại biểu hiện của thời tiết qua mẫu chữ của cô theo cách viết của trẻ, trẻ biết quan tâm, nhận xét, so sánh và kết luận về thời tiết mình quan sát được, tôi lồng ghép những câu ca dao, tục ngữ về thời tiết cho trẻ đọc, viết, trẻ rất thích được quan sát và ghi nhận lại thời tiết trong ngày vào mỗi buổi sáng.

- Ở hoạt động chung: Tôi vận dụng trò chơi “Bạn biết gì về tôi” cho nhiều đề tài trẻ hoạt động, nhất là cho trẻ làm quen văn học và phát triển ngôn ngữ, trẻ sử dụng những danh từ, tính từ, động từ để mô tả nhân vật chú chó trong câu chuyện “Chú chó tham lam” và chim hoàng yến trong “Chim hoàng yến Roly-Doly không biết bay”, trẻ hiểu ý nghĩa của từ và dùng hành động để diễn đạt lại, qua trò chơi rèn luyện cho trẻ khả năng tìm tòi, cách diễn đạt và tăng nhanh vốn từ, hiểu được ý nghĩa các loại từ khác nhau.

- Ở hoạt động góc cũng với trò chơi trên, tôi cho trẻ thực hiện những trang quảng cáo của chính trẻ và bạn bè xung quanh, trẻ vẽ hình chân dung hoặc ảnh chụp, sưu tầm từ tạp chí những danh từ, tính từ mô tả đặc điểm bên ngoài, bên trong của bạn. Bước đầu trẻ sưu tầm dán những từ tương ứng hình ảnh bạn rồi sao chép lại, dần dần kết hợp các từ thành câu hoàn chỉnh, trẻ ghi lại và dùng lời

mô tả các đặc điểm của bạn. Khi thực hiện trò chơi này có sự phối hợp ở các góc, trẻ rất thích thú khi được nghe bạn nói về mình, mình nói về bạn hay mình tự giới thiệu mình với bạn bè. Sau khi hoàn thành từng trang rời của mỗi trẻ, tôi giúp trẻ đóng thành tập “quảng cáo của trẻ”. Trẻ có thể chơi vào đầu giờ, giữa giờ và cuối giờ với nhóm 2-3 trẻ, qua trò chơi giúp trẻ biết quan tâm, hiểu bạn và mạnh dạn trong giao tiếp với nhau.

3. Kết quả đạt được:

Sau khi nghiên cứu và vận dụng các trò chơi từ chương trình Kismart đạt được kết quả sau:

- Những trò chơi tôi sáng tác được ứng dụng rộng rãi vào trong các hoạt động của khối Nhỡ theo từng chủ điểm, được hiệu trưởng, các đồng nghiệp và phụ huynh ủng hộ.

- Được thực hiện trong chuyên đề, các hội thi của trường và trong kỳ thi “Giáo Viên Dạy Giỏi” cấp Huyện đạt kết quả cao.

- Trẻ ngày càng hứng thú tích cực tham gia các hoạt động, các kỹ năng học tập cần thiết được rèn luyện thường xuyên tạo nền tảng tốt khi trẻ lên lớp 1.

- Bản thân hoàn thành nhiều tập trò chơi mới, có hình ảnh minh họa cụ thể, rõ ràng, chất lượng cao để vận dụng vào hoạt động của trẻ và trao đổi học tập kinh nghiệm cùng đồng nghiệp.

III. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ:

* Khả năng áp dụng sáng kiến:

- Với kế hoạch và biện pháp đã sử dụng, tôi đều rút ra những kinh nghiệm sau mỗi lần thực hiện. Theo tôi để áp dụng những trò chơi mới này trong tổ chức hoạt động cho trẻ đòi hỏi người giáo viên phải có nền kiến thức cơ bản và khả năng linh hoạt để từ những cái đã có biến đổi và chế tạo thành nhiều trò chơi phù hợp với nhu cầu của trẻ và vận dụng đạt hiệu quả.

- Sáng kiến của tôi thực hiện có thể sử dụng tại tổ chuyên môn của trường và các bạn giáo viên, huy vọng sáng kiến này tiếp tục áp dụng rộng rãi hơn ở các trường bạn. Tuy nhiên, sáng kiến này cũng không tránh hạn chế, thiếu sót mong hội đồng thi đua khen thưởng của ngành và đồng nghiệp vui lòng góp ý, bổ sung để hoàn thiện hơn.

* Bài học kinh nghiệm:

- Vận dụng những kiến thức đã có, cập nhật những trò chơi mới, tạo nhiều trò chơi đều khắp các lĩnh vực giúp trẻ luôn háo hức trong hoạt động.

- Chú ý nhu cầu của trẻ, từng hoạt động với mục đích cần đạt được để vận dụng trò chơi thích hợp tạo hiệu quả cao nhất.

- Trao đổi rút kinh nghiệm lẫn nhau để từ đó rút ra mặt mạnh và hạn chế của trò chơi, để phát huy được mạnh mẽ kiến thức, kỹ năng cho trẻ.

Trên đây là một số biện pháp để ứng dụng sáng tạo trò chơi Kidsmart cho trẻ lứa tuổi mẫu giáo nhỡ 4-5 tuổi. Tôi rất mong được sự quan tâm đóng góp ý kiến của BGH nhà trường, Hội đồng giám khảo, các bạn đồng nghiệp xem và góp ý kiến cho đề tài của tôi.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Long Biên, ngày tháng 3 năm 2022

Người lập sáng kiến

Nguyễn Thị Hương