

ỨNG DỤNG CHUYỂN ĐỔI SỐ KHAI THÁC HIỆU QUẢ TRONG TỔ CHỨC TRÒ CHƠI CHO TRẺ MẦM NON

Trần Thị Kim Loan
Khoa Sư phạm, Trường Đại học Hạ Long

Tóm tắt: Trong bối cảnh giáo dục mầm non hiện đại, công nghệ đóng vai trò ngày càng quan trọng trong việc đổi mới và nâng cao hiệu quả tổ chức các hoạt động cho trẻ. Sự tích hợp các công cụ kỹ thuật số không chỉ mang đến những phương pháp tiếp cận sư phạm mới mẻ mà còn tạo ra một môi trường học tập phong phú và hấp dẫn hơn. Công nghệ cũng hỗ trợ việc cá nhân hóa quá trình học tập, cho phép giáo viên theo dõi sự tiến bộ của từng trẻ và điều chỉnh hoạt động phù hợp với nhu cầu và khả năng riêng biệt của các em, tạo điều kiện cho sự phát triển toàn diện của trẻ.

Từ khóa: Giáo dục mầm non, chuyển đổi số, tổ chức trò chơi, trẻ mầm non

APPLYING DIGITAL TRANSFORMATION FOR EFFECTIVE IMPLEMENTATION OF PLAY-BASED ACTIVITIES FOR PRESCHOOL CHILDREN

Tran Thi Kim Loan
Faculty of Education, Ha Long University

Abstract: In the context of modern preschool education, technology plays an increasingly significant role in innovating and enhancing the effectiveness of organizing activities for children. The integration of digital tools not only introduces novel pedagogical approaches but also creates a richer and more engaging learning environment. Technology also supports the personalization of the learning process, allowing teachers to monitor the progress of each child and adjust activities to suit their individual needs and abilities, creates conditions for the comprehensive development of the children

Key words: Preschool education, digital transformation, organize play activities, young children

Nhận bài: 16/04/2025

Phản biện: 12/05/2025

Duyệt đăng: 16/05/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Chuyển đổi số đóng vai trò ngày càng quan trọng trong xã hội hiện đại, tác động sâu rộng đến mọi khía cạnh của đời sống, kinh tế và xã hội. Chuyển đổi số không chỉ đơn thuần là việc ứng dụng công nghệ mà còn là sự thay đổi về tư duy, quy trình và mô hình hoạt động. Các nền tảng mạng xã hội, các ứng dụng trực tuyến giúp con người dễ dàng kết nối và tương tác với nhau mọi lúc mọi nơi. Internet và các công cụ tìm kiếm giúp mọi người dễ dàng truy cập và tìm kiếm thông tin đa dạng, từ đó nâng cao kiến thức và hiểu biết. Chuyển đổi số trong giáo dục tạo ra môi trường học tập tương tác, cá nhân hóa, giúp nâng cao chất lượng dạy và học. Các nền tảng học trực tuyến, công cụ làm việc nhóm giúp người dân có thể học tập và làm việc tại nhà hoặc bất kỳ đâu có kết nối internet, tạo sự linh hoạt và cân bằng cuộc sống.

Trong quá trình tổ chức các hoạt động cho trẻ ở trường mầm non, chuyển đổi số mang lại nhiều ý nghĩa thiết thực cho trẻ em, giáo viên và gia đình. Các công cụ số giúp giáo viên có thể dễ dàng tìm kiếm, chia sẻ và tùy chỉnh tài liệu giảng dạy, bài tập và các hoạt động. Các trò chơi và ứng dụng giáo dục thường được thiết kế để khuyến khích trẻ tư duy, phân tích và tìm ra giải pháp, hỗ trợ trẻ thể hiện

ý tưởng và tạo ra những sản phẩm sáng tạo của riêng mình.

Việc ứng dụng chuyển đổi số trong giáo dục mầm non cần được thực hiện một cách cân nhắc, đảm bảo thời gian vui chơi, hoạt động thể chất và tương tác trực tiếp giữa trẻ với bạn bè và giáo viên. Công nghệ chỉ là một công cụ hỗ trợ, không thể thay thế hoàn toàn các phương pháp giáo dục truyền thống.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Minh họa ứng dụng chuyển đổi số khi giáo viên mầm non tổ chức trò chơi học tập cho trẻ mẫu giáo.

KẾ HOẠCH TỔ CHỨC TRÒ CHƠI HỌC TẬP

Chủ đề: Động vật

Tên trò chơi: “Khám phá vườn thú”

Đối tượng: Trẻ mẫu giáo lớn (5- 6 tuổi)

A. Mục tiêu giáo dục

Nhận biết và gọi tên các con vật trong vườn thú ảo. Tìm hiểu về môi trường sống và đặc điểm của một số con vật.

Phát triển kỹ năng quan sát, khám phá và tư duy sự vật.

Tăng cường tương tác và hợp tác giữa trẻ. Tăng hứng thú khám phá môi trường xung quanh, yêu quý các con vật.

B. Chuẩn bị

- Giáo viên: Ứng dụng Augmented Reality
- AR trên máy tính bảng hoặc điện thoại thông minh và các thẻ hình ảnh con vật (flashcards).

C. Tiến hành**- Bước 1: Tạo hứng thú cho trẻ**

Giáo viên trò chuyện, giới thiệu về vườn thú và các con vật trẻ có thể gặp.

- Bước 2: Tiến hành hoạt động

Giáo viên cầm thiết bị đã mở ứng dụng AR và hướng camera vào một không gian trống trên sàn nhà. Ứng dụng sẽ hiển thị một mô hình 3D sống động của một con vật (ví dụ: con voi, con hổ, con hươu cao cổ) xuất hiện ngay trên màn hình, như thể con vật đang đứng trong phòng học, có thể di chuyển thiết bị để quan sát con vật từ nhiều góc độ khác nhau. Giáo viên có thể đặt câu hỏi gợi mở: “Con vật này có màu gì?”, “Nó ăn gì?”, “Nó sống ở đâu?”. Giáo viên có thể kể chuyện hoặc hát bài hát liên quan đến các con vật đã khám phá. Mô hình 3D sống động của các con vật tạo ra trải nghiệm học tập thú vị và khó quên cho trẻ, khác hẳn với việc chỉ xem tranh ảnh tĩnh. Cô giáo có thể tự do di chuyển thiết bị để quan sát con vật từ nhiều góc độ, khám phá các chi tiết mà có thể không thấy trên tranh ảnh.

Trò chơi “Khám phá vườn thú” là một ví dụ điển hình cho thấy chuyển đổi số có thể mang lại những trải nghiệm học tập mới mẻ, hấp dẫn và hiệu quả cho trẻ mầm non. Các ứng dụng công nghệ khác như trò chơi tương tác trên bảng thông minh, ứng dụng kể chuyện kỹ thuật số, hay các phần mềm học tập đơn giản cũng có thể được tích hợp vào các hoạt động khác nhau để làm phong phú thêm môi trường giáo dục mầm non.

- Bước 3: Nhận xét sau khi chơi

Cô nhận xét buổi chơi. Tuyên dương các cháu chơi tốt, động viên các cháu chơi tốt ở những lần tiếp theo.

2.2. Minh họa ứng dụng chuyển đổi số khi giáo viên mầm non tổ chức trò chơi vận động cho trẻ mẫu giáo

KẾ HOẠCH TỔ CHỨC TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG

Chủ đề: Trường mầm non

Tên trò chơi: “Vượt chướng ngại vật”

Đối tượng: Trẻ mẫu giáo nhỡ (4- 5 tuổi)

A. Mục tiêu giáo dục

Phát triển các kỹ năng vận động thô: chạy, nhảy, bò, trườn, giữ thăng bằng. Rèn luyện khả năng phối hợp giữa tay, chân và mắt. Phát triển khả năng lắng nghe và làm theo hướng dẫn.

Tăng cường sự hứng thú và tính tương tác trong hoạt động vận động.

B. Chuẩn bị:

Giáo viên tạo ra một đường đi với các chướng ngại vật đơn giản, an toàn cho trẻ (ví dụ: đường hầm bằng vải, vạch kẻ trên sàn để nhảy lò cò, các khối xếp để trèo qua). Lắp đặt cảm biến: Đặt các cảm biến chuyển động tại các điểm khác nhau trên đường đi của chướng ngại vật. Các cảm biến này sẽ ghi nhận hành động của trẻ khi vượt qua. Kết nối với phần mềm/ ứng dụng: Các cảm biến được kết nối không dây (Bluetooth, Wi-Fi) với một phần mềm hoặc ứng dụng được thiết kế sẵn trên máy tính hoặc bảng tương tác. Phần mềm này có thể: Hiển thị hình ảnh hoặc biểu tượng tương ứng với từng chướng ngại vật. Phát ra âm thanh hướng dẫn (ví dụ: “Bò qua đường hầm!”, “Nhảy lò cò qua vạch đỏ!”). Thay đổi màu sắc của đèn LED được đặt gần các chướng ngại vật để báo hiệu hoặc tạo hiệu ứng.

C. Tiến hành chơi**Bước 1: Tạo hứng thú cho trẻ:**

Cô cho trẻ nghe bài hát “ Em tập lái ô tô”, trò chuyện tạo hứng thú cho trẻ.

Bước 2: Tiến hành chơi

Giáo viên giải thích luật chơi “Vượt chướng ngại vật” và cách các cảm biến, đèn LED hoạt động. Từng trẻ (hoặc từng nhóm nhỏ) sẽ di chuyển vượt qua các chướng ngại vật theo thứ tự. Khi trẻ tiếp cận một chướng ngại vật có cảm biến, cảm biến sẽ kích hoạt. Phần mềm/ứng dụng sẽ nhận tín hiệu và có thể: Phát ra hướng dẫn bằng giọng nói về cách vượt qua chướng ngại vật đó. Hiển thị hình ảnh minh họa trên màn hình. Đèn LED gần đó có thể nhấp nháy hoặc đổi màu để thu hút sự chú ý.

Bước 3: Kết thúc và đánh giá

Sau khi trẻ hoàn thành, giáo viên có thể cùng trẻ xem lại “thành tích” trên màn hình (nếu có ghi lại thời gian) và khuyến khích, động viên trẻ.

III. KẾT LUẬN

An toàn luôn là yếu tố hàng đầu khi thiết kế và tổ chức trò chơi cho trẻ mầm non. Các thiết bị công nghệ chỉ được sử dụng khi được lắp đặt chắc chắn và không gây nguy hiểm, tạo được hứng thú, phù hợp với sự phát triển toàn diện của trẻ. Cần có sự cân bằng giữa hoạt động vui chơi của trẻ mầm non sử dụng công nghệ và các hoạt động truyền thống khác.

Tiếp cận với các ứng dụng mới đòi hỏi giáo

viên vận dụng phải thông hiểu kiến thức, kỹ năng trong mọi tình huống khéo léo, linh hoạt. Trong tổ chức các hoạt động đối với trẻ mầm non đặc biệt hoạt động vui chơi là hoạt động chủ đạo ở lứa tuổi này, đòi hỏi để phát huy tính tích cực, hứng thú của trẻ đòi hỏi người giáo viên tâm huyết với nghề luôn tìm tòi, vận dụng hợp lý các ứng dụng công nghệ số là một cách thức mang lại hiệu quả chăm sóc, giáo dục trẻ mầm non.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Tâm lý học trẻ em (2020) - Nguyễn Thị Ánh Tuyết- NXB Giáo dục
2. Tổ chức hoạt động vui chơi (2012) - Đinh Văn Vang - NXB Giáo dục
3. Tuyển chọn trò chơi, thơ, câu đố theo chủ đề (2023) - Các độ tuổi - Lê Thu Hương (chủ biên) - NXB Giáo dục
4. Kỹ năng tổ chức trò chơi cho trẻ mầm non(2023)- Trần Phiêu, Mai Quế Anh - NXB Trẻ.