

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN THIẾT KẾ TRÒ CHƠI LUYỆN PHÁT ÂM CHO TRẺ 3-4 TUỔI TẠI CÁC TRƯỜNG MẦM NON Ở THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

Hoàng Thị Phương¹, Nguyễn Thái Phương Uyên², Nguyễn Hà Thanh²,

La Thị Yến Thy², Bùi Thị Thanh Duyên², Võ Thị Thu Vân²

¹Giảng viên, Khoa GDMN, Trường ĐHSPTp Hồ Chí Minh

²Sinh viên, Khoa GDMN, Trường ĐHSPTp Hồ Chí Minh

Tóm tắt: Bài viết trình bày kết quả nghiên cứu về việc ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) trong thiết kế trò chơi luyện phát âm cho trẻ 3–4 tuổi tại một số trường mầm non trên địa bàn Thành phố Hồ Chí Minh. Trên cơ sở khảo sát 45 giáo viên và thử nghiệm 3 trò chơi mẫu (“Tìm âm đúng”, “Chiếc hộp âm thanh”, “Nghe và đoán hình”), kết quả cho thấy việc sử dụng CNTT giúp trẻ hứng thú hơn trong hoạt động phát âm, tăng khả năng tập trung và tỷ lệ phát âm đúng. Nghiên cứu đồng thời khẳng định hiệu quả của việc bồi dưỡng năng lực số cho giáo viên mầm non, cũng như sự cần thiết của việc xây dựng quy trình thiết kế trò chơi chuẩn hóa và ngân hàng học liệu số dùng chung. Từ đó, bài viết đề xuất một số biện pháp nhằm nâng cao chất lượng ứng dụng CNTT trong giáo dục phát âm, góp phần thúc đẩy chuyển đổi số trong giáo dục mầm non.

Từ khóa: công nghệ thông tin; trò chơi học tập; phát âm; trẻ 3–4 tuổi; giáo dục mầm non.

APPLICATION OF INFORMATION TECHNOLOGY IN DESIGNING A PRONUNCIATION PRACTICE GAME FOR 3–4-YEAR-OLD CHILDREN IN KINDERGARTENS IN HO CHI MINH CITY

Hoang Thi Phuong¹, Nguyen Thai Phuong Uyen², Nguyen Ha Thanh²,

La Thi Yen Thy², Bui Thi Thanh Duyen², Vo Thi Thu Van²

¹Lecturer, Department of Early Childhood Education, HCMUE

²Student, Department of Early Childhood Education, HCMUE

Abstract: This article presents a study on the application of information technology (IT) in designing pronunciation training games for 3–4-year-old children at several preschools in Ho Chi Minh City. Based on a survey of 45 teachers and a trial of three sample games (“Find the Right Sound”, “Sound Box”, and “Listen and Guess”), the results show that IT-based games enhance children’s motivation, attention, and pronunciation accuracy. The study also highlights the importance of improving preschool teachers’ digital competence and developing standardized design procedures and shared digital resources. Accordingly, several practical measures are proposed to strengthen IT integration in pronunciation teaching, contributing to digital transformation in early childhood education.

Keywords: information technology; educational games; pronunciation; 3–4-year-old children; early childhood education.

Nhận bài: 26/08/2025

Phản biện: 23/09/2025

Duyệt đăng: 28/09/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong giáo dục mầm non, ngôn ngữ được xem là công cụ quan trọng giúp trẻ nhận thức thế giới xung quanh, hình thành tư duy và phát triển nhân cách. Ở lứa tuổi 3–4, trẻ bắt đầu sử dụng ngôn ngữ như phương tiện giao tiếp chủ đạo, song khả năng phát âm vẫn còn hạn chế do đặc điểm sinh lý của cơ quan phát âm và vốn kinh nghiệm ngôn ngữ còn ít. Nhiều trẻ phát âm chưa rõ, nói ngọng, nhầm lẫn các cặp âm gần nhau như *l/n*, *ch/tr*, *s/x*, *d/gi/r*... Nếu không được rèn luyện và sửa sai kịp thời, những lỗi này có thể ảnh hưởng đến việc hình thành ngôn ngữ mạch lạc và kỹ năng đọc – viết sau này.

Bên cạnh đó, Công nghệ thông tin (CNTT) ngày càng giữ vai trò quan trọng trong đổi mới giáo dục. Theo định hướng của Chương trình Giáo dục mầm non (Bộ GD&ĐT, 2021) và Chiến lược chuyển đổi số ngành giáo dục giai đoạn 2021–2025, giáo viên mầm non được khuyến khích ứng

dụng CNTT vào các hoạt động giáo dục nhằm nâng cao chất lượng dạy học, tăng tính trực quan và phát huy hứng thú của trẻ. Tuy nhiên, thực tế cho thấy nhiều giáo viên mầm non còn hạn chế về kỹ năng công nghệ, chủ yếu sử dụng CNTT để trình chiếu, chưa biết cách xây dựng trò chơi học tập tương tác nhằm phục vụ phát triển ngôn ngữ cho trẻ.

Trong khi đó, trò chơi học tập là hình thức hoạt động gần gũi, hấp dẫn, giúp trẻ “học mà chơi, chơi mà học”. Việc tích hợp yếu tố CNTT vào thiết kế trò chơi không chỉ giúp bài học trở nên sinh động hơn, mà còn tạo cơ hội cho trẻ được nghe – nhìn – nói trong cùng một hoạt động, từ đó củng cố kỹ năng phát âm một cách tự nhiên và hiệu quả. Nhiều nghiên cứu quốc tế về *digital game-based learning* cũng khẳng định trò chơi số có tác dụng tích cực đối với việc hình thành ngữ âm và phát triển kỹ năng giao tiếp sớm của trẻ. Tuy nhiên, tại Việt Nam, các nghiên cứu ứng dụng CNTT

vào dạy phát âm tiếng Việt cho trẻ mầm non còn rất hạn chế, đặc biệt thiếu những quy trình cụ thể hướng dẫn giáo viên thiết kế trò chơi luyện phát âm phù hợp.

Nghiên cứu này hướng tới mục tiêu góp phần đổi mới phương pháp giáo dục phát âm trong mầm non, đồng thời hỗ trợ giáo viên phát triển năng lực số và khả năng sáng tạo học liệu, phù hợp xu thế chuyển đổi số trong giáo dục hiện nay.

II. CƠ SỞ LÝ LUẬN

2.1. Các vấn đề về phát âm, vai trò của phát âm đối với trẻ 3–4 tuổi tại các trường mầm non

Phát âm là quá trình tạo ra âm thanh ngôn ngữ thông qua sự phối hợp hoạt động của các cơ quan phát âm như thanh quản, dây thanh, môi, lưỡi, răng, hàm và luồng hơi. Đây là thành tố cơ bản nhất của ngôn ngữ nói, đồng thời là nền tảng cho sự phát triển ngôn ngữ của trẻ. Theo Nguyễn Ánh Tuyết (2020), phát âm đúng giúp trẻ nói rõ ràng, mạch lạc, truyền đạt thông tin chính xác và tự tin trong giao tiếp. Đối với trẻ mầm non, đặc biệt là lứa tuổi 3–4, phát âm còn góp phần hình thành cảm xúc thẩm mỹ trong lời nói, giúp trẻ thể hiện ngữ điệu, nhịp điệu và cảm xúc phù hợp với hoàn cảnh giao tiếp.

Về mặt sinh lý, sự phát triển của cơ quan phát âm ở trẻ 3–4 tuổi chưa hoàn thiện hoàn toàn. Các cơ quan như lưỡi, môi, hàm, thanh quản và cơ hô hấp còn yếu, chưa có khả năng điều tiết linh hoạt. Trẻ thường gặp khó khăn trong việc phát ra các âm đòi hỏi sự khép kín hoặc rung lưỡi, như các phụ âm *l*, *n*, *tr*; *s*, *x*. Hệ thống răng – hàm của trẻ ở giai đoạn này cũng đang trong quá trình phát triển, khiến việc phát âm những âm đòi hỏi vị trí đặt lưỡi chuẩn xác trở nên khó khăn. Hệ quả là lời nói của trẻ thường ngắn, thiếu âm cuối, hoặc không rõ ràng do hơi thở ngắn và lực phát âm yếu.

Về mặt tâm lý – nhận thức, trẻ 3–4 tuổi có nhu cầu giao tiếp rất cao và đặc biệt thích bắt chước lời nói của người lớn. Tuy nhiên, do khả năng tự kiểm soát và tự đánh giá còn hạn chế, trẻ chưa ý thức được sự khác biệt giữa phát âm đúng và phát âm sai. Trẻ chỉ chú trọng đến việc người đối thoại hiểu mình, ít quan tâm đến độ chính xác của âm thanh phát ra. Chính vì vậy, môi trường ngôn ngữ xung quanh trẻ — bao gồm lời nói của cô giáo, bạn bè và người thân — có ảnh hưởng trực tiếp và mạnh mẽ đến việc hình thành thói quen phát âm.

Về các dạng lỗi phát âm thường gặp, trẻ ở độ tuổi 3–4 thường mắc một số lỗi điển hình như thay âm (*nằm* thay cho *làm*, *toi* thay cho *trời*),

bỏ âm cuối (*con mèo đàn* thay vì *con mèo đang*), lẫn lộn các cặp âm gần nhau (*s/x*, *ch/tr*; *l/n*, *r/d/gi*), hoặc nói lắp do điều tiết hơi thở chưa ổn định. Một số trẻ còn chịu ảnh hưởng của phương ngữ địa phương, dẫn đến phát âm sai chuẩn tiếng Việt.

Sự phát triển phát âm của trẻ 3–4 tuổi diễn ra theo trình tự tự nhiên: từ nhận biết âm thanh → bắt chước âm → lặp lại có ý thức → phát âm chính xác. Ở giai đoạn này, trẻ chủ yếu đang ở hai giai đoạn giữa – bắt chước và lặp lại. Do đó, việc giáo dục phát âm cần chú trọng đến việc tạo cơ hội cho trẻ được nghe mẫu âm chuẩn, thực hành lặp lại nhiều lần, và nhận phản hồi tích cực. Theo nghiên cứu của Chen (2022), trẻ mẫu giáo khi được luyện phát âm thông qua trò chơi có yếu tố âm thanh và hình ảnh đạt hiệu quả cao hơn đáng kể so với phương pháp luyện cá nhân truyền thống.

Trong môi trường trường mầm non, giáo viên có vai trò trung tâm trong việc tổ chức hoạt động phát âm cho trẻ. Cô giáo không chỉ là hình mẫu ngôn ngữ mà còn là người tổ chức các hoạt động giúp trẻ rèn luyện cơ quan phát âm thông qua các hình thức gần gũi như kể chuyện, đọc thơ, hát và đặc biệt là trò chơi học tập. Khi trò chơi được hỗ trợ bởi công nghệ thông tin, ví dụ như các trò “Chiếc hộp âm thanh”, “Tìm âm đúng” hay “Đoán hình qua tiếng nói”, trẻ được tham gia vào quá trình học phát âm một cách chủ động, hứng thú và tự nhiên.

2.2. Ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục mầm non

Công nghệ thông tin (CNTT) giữ vai trò quan trọng trong quá trình đổi mới giáo dục nói chung và giáo dục mầm non nói riêng. Theo UNESCO (2021), ứng dụng CNTT trong dạy học góp phần tạo môi trường học tập mở, giúp người dạy – người học tương tác tích cực, thúc đẩy năng lực sáng tạo và học tập suốt đời. Đối với bậc mầm non, CNTT đặc biệt hữu ích trong việc tăng tính trực quan, tạo hứng thú và hỗ trợ học qua chơi – phương thức phù hợp với đặc điểm tư duy của trẻ nhỏ.

Theo Bộ GD&ĐT (2021), giáo viên mầm non cần “tăng cường ứng dụng CNTT trong thiết kế và tổ chức hoạt động giáo dục”, nhằm nâng cao chất lượng dạy học, phát huy tính chủ động, sáng tạo của trẻ. CNTT cho phép giáo viên tạo ra học liệu số phong phú (hình ảnh, video, âm thanh, trò chơi tương tác), giúp trẻ học bằng nhiều giác quan – nghe, nhìn, chạm và phản ứng.

Redecker (2017) cho rằng năng lực số của giáo viên mầm non bao gồm: khả năng tìm kiếm, thiết kế, tổ chức và đánh giá hoạt động học tập có sử

dụng công nghệ. Trong điều kiện thực tế của Việt Nam, PowerPoint là phần mềm quen thuộc, dễ sử dụng, phù hợp để thiết kế trò chơi học tập phát âm nhờ khả năng kết hợp văn bản, hình ảnh, âm thanh và hiệu ứng.

Nhiều nghiên cứu quốc tế đã khẳng định hiệu quả của trò chơi điện tử giáo dục trong phát triển ngôn ngữ sớm. Chen (2022) cho thấy việc sử dụng digital phonics games giúp trẻ cải thiện khả năng phân biệt âm vị và phát âm chuẩn xác hơn. Lee & Koo (2023) chỉ ra rằng trò chơi tương tác có hình ảnh, âm thanh và phản hồi tích cực giúp kéo dài thời gian tập trung, tăng tự tin khi nói và nâng cao khả năng giao tiếp.

Ở Việt Nam, việc ứng dụng CNTT trong dạy học mầm non đang được triển khai mạnh mẽ trong bối cảnh chuyển đổi số. Tuy nhiên, việc áp dụng công nghệ vào dạy phát âm tiếng Việt vẫn còn hạn chế. Phần lớn giáo viên chỉ dừng lại ở trình chiếu hình ảnh, video, chưa khai thác được tính tương tác và khả năng phản hồi của công nghệ. Do đó, việc nghiên cứu và xây dựng quy trình thiết kế trò chơi luyện phát âm bằng CNTT là hướng đi vừa có ý nghĩa khoa học, vừa có giá trị thực tiễn cao.

2.3. Trò chơi học tập trong rèn luyện phát âm cho trẻ mầm non

Theo Piaget (1962) và Nguyễn Thị Hòa (2021), vui chơi là hoạt động chủ đạo của trẻ mầm non, qua đó trẻ lĩnh hội tri thức, hình thành phẩm chất và phát triển năng lực. Trong đó, trò chơi học tập là hình thức kết hợp giữa yếu tố nhận thức và yếu tố giải trí, tạo cơ hội cho trẻ “học mà chơi, chơi mà học”. Nguyễn Ánh Tuyết (2020) khẳng định, trò chơi học tập giúp trẻ tiếp thu kiến thức, rèn kỹ năng, phát triển ngôn ngữ và khả năng giao tiếp một cách tự nhiên.

Đối với việc rèn luyện phát âm, trò chơi học tập có vai trò đặc biệt quan trọng. Khi tham gia trò chơi, trẻ được nghe mẫu âm, bắt chước, lặp lại và tự điều chỉnh phát âm trong môi trường vui vẻ, không áp lực. Các trò chơi như “Tìm âm đúng”, “Chiếc hộp âm thanh”, “Đoán hình qua tiếng nói”, nếu được thiết kế phù hợp, sẽ giúp trẻ luyện phát âm chính xác, phát triển khả năng nghe – nói và tạo phản xạ ngôn ngữ linh hoạt.

Việc tích hợp CNTT vào trò chơi học tập làm tăng hiệu quả rèn luyện phát âm nhờ sự hỗ trợ của hình ảnh, màu sắc, âm thanh và hiệu ứng chuyển động. Các phản hồi tích cực (âm thanh khen ngợi, hình ảnh động) giúp củng cố hành vi đúng và duy trì hứng thú học tập. Theo Lê Thị Lan (2021), một

trò chơi học tập hiệu quả cần đảm bảo: (1) mục tiêu rõ ràng, (2) nhiệm vụ nhận thức phù hợp, (3) luật chơi đơn giản, (4) hành động chơi hấp dẫn, và (5) phản hồi tích cực.

III. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Trước hết, phương pháp khảo sát bằng bảng hỏi và phỏng vấn sâu được thực hiện với 45 giáo viên mầm non tại 13 trường khác nhau trên địa bàn Thành phố Hồ Chí Minh để thu thập dữ liệu về thực trạng sử dụng công nghệ thông tin trong dạy phát âm. Kết quả được xử lý bằng thống kê mô tả để xác định nhu cầu và mức độ sẵn sàng ứng dụng CNTT của giáo viên. Tỷ lệ các lớp khảo sát như sau: Lớp nhà trẻ (37.78%); Lớp mầm (28.89%); Lớp chồi (22.22%); Lớp lá (11.11%)

Tiếp theo, nhóm nghiên cứu thiết kế quy trình 8 bước xây dựng trò chơi phát âm trên phần mềm PowerPoint, đảm bảo nguyên tắc sư phạm và phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ. Ba trò chơi mẫu (“Tìm âm đúng”, “Nghe và đoán hình”, “Chiếc hộp âm thanh”) được xây dựng và thử nghiệm trong hai lớp mẫu giáo bé (60 trẻ).

Cuối cùng, phương pháp quan sát và đánh giá thực nghiệm được sử dụng để so sánh mức độ hứng thú và độ chính xác phát âm của trẻ trước và sau can thiệp, từ đó khẳng định tính khả thi và hiệu quả của mô hình trò chơi ứng dụng CNTT trong rèn luyện phát âm ở lứa tuổi 3–4.

IV. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

4.1. Thực trạng giáo viên tìm hiểu và biết những phần mềm trò chơi giúp luyện phát âm cho trẻ

Kết quả khảo sát cho thấy, hầu hết giáo viên mầm non đã nhận thức được tầm quan trọng của việc ứng dụng phần mềm trò chơi vào quá trình rèn luyện phát âm cho trẻ. Tuy nhiên, mức độ tìm hiểu và hiểu biết thực tế về các phần mềm trò chơi giáo dục còn hạn chế. Trong tổng số giáo viên được khảo sát, chỉ khoảng 91.11% giáo viên cho biết đã từng tìm hiểu hoặc biết đến ít nhất một phần mềm trò chơi có chức năng hỗ trợ luyện phát âm cho trẻ mầm non, trong đó vẫn còn 8.89% chưa biết đến các phần mềm luyện phát âm cho trẻ.

Các phần mềm được giáo viên biết đến nhiều nhất là PowerPoint, Wordwall, và Canva, trong đó PowerPoint chiếm tỷ lệ cao nhất do tính quen thuộc, dễ sử dụng và khả năng tạo hiệu ứng âm thanh – hình ảnh linh hoạt. Một số ít giáo viên cho biết đã từng tham khảo hoặc thử nghiệm ứng dụng trò chơi trên nền tảng trực tuyến như *LearningApps*, *Kahoot* hay *Scratch Jr.*, song chủ

yếu ở mức độ thử nghiệm cá nhân hoặc dùng để minh họa, chứ chưa được tích hợp vào kế hoạch hoạt động phát âm chính thức.

Nguyên nhân của thực trạng này chủ yếu xuất phát từ thiếu thông tin hướng dẫn, thiếu chương trình bồi dưỡng chuyên sâu và hạn chế trong việc tiếp cận các tài nguyên học liệu số dành riêng cho giáo viên mầm non. Ngoài ra, một bộ phận giáo viên còn cho rằng các phần mềm nước ngoài khó sử dụng, không có nội dung tiếng Việt hoặc chưa phù hợp với trình độ phát âm và vốn từ của trẻ 3–4 tuổi.

4.2. Thực trạng việc giáo viên ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy phát âm cho trẻ 3–4 tuổi tại các trường mầm non

Kết quả khảo sát thực tế tại một số trường mầm non trên địa bàn Thành phố Hồ Chí Minh cho thấy, việc ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) trong thiết kế trò chơi luyện phát âm cho trẻ 3–4 tuổi đã bước đầu được quan tâm, song mức độ triển khai còn chưa đồng đều giữa các nhóm giáo viên. Theo dữ liệu khảo sát, chỉ có 53,33% giáo viên mầm non cho biết đã từng ứng dụng CNTT để thiết kế trò chơi luyện phát âm cho trẻ, trong khi 46,67% giáo viên chưa từng thực hiện hoạt động này. Đáng chú ý, nhóm giáo viên dạy lớp Mầm (trẻ 3–4 tuổi) là nhóm có tỷ lệ ứng dụng cao nhất, đạt 61,54%, cho thấy nhận thức về vai trò của công nghệ trong dạy học phát âm ở lứa tuổi này đã được nâng lên đáng kể.

Tuy nhiên, kết quả cũng phản ánh nhiều hạn chế và khó khăn trong quá trình triển khai thực tế. Phần lớn giáo viên cho biết họ gặp trở ngại về kỹ năng sử dụng phần mềm, thiết bị giảng dạy và thời gian thiết kế trò chơi. Một số trường mầm non còn thiếu trang thiết bị như máy tính, loa, hoặc màn hình tương tác, khiến việc tổ chức hoạt động học bằng CNTT chưa thực sự thuận lợi. Ngoài ra, nhiều giáo viên chưa được tập huấn bài bản về thiết kế trò chơi sư phạm bằng PowerPoint hoặc phần mềm tương tác, dẫn đến việc khai thác CNTT mới chỉ dừng lại ở mức trình chiếu minh họa, chưa phát huy được tính tương tác – yếu tố cốt lõi của trò chơi học tập.

4.3. Thiết kế và thử nghiệm trò chơi ứng dụng công nghệ thông tin để luyện phát âm cho trẻ 3–4 tuổi

Trên cơ sở nghiên cứu lý luận và thực tiễn, nhóm nghiên cứu đã tiến hành thiết kế một số trò chơi luyện phát âm cho trẻ 3–4 tuổi bằng phần mềm PowerPoint, với mục tiêu giúp trẻ nhận biết,

phân biệt và phát âm đúng các âm vị tiếng Việt thường bị nhầm lẫn (như *l/n*, *s/x*, *ch/tr*). Quy trình thiết kế được xây dựng theo 8 bước: (1) xác định mục tiêu giáo dục phát âm; (2) lựa chọn nội dung âm, từ, hình ảnh minh họa; (3) xây dựng kịch bản trò chơi; (4) thiết kế giao diện PowerPoint; (5) chèn âm thanh mẫu và phản hồi đúng – sai; (6) hoàn thiện hiệu ứng di chuyển; (7) kiểm thử kỹ thuật và sư phạm; (8) triển khai thử nghiệm và điều chỉnh. Quy trình này đảm bảo nguyên tắc vừa sức – trực quan – hấp dẫn – tương tác, phù hợp đặc điểm nhận thức và hứng thú của trẻ mầm non.

Ba trò chơi tiêu biểu được thiết kế gồm:

1. “Âm thanh của bí” – trẻ nghe một âm thanh và chọn hình ảnh có từ chứa âm tương ứng; khi trả lời đúng, hệ thống phát tiếng vỗ tay hoặc nhạc vui.
2. “Đi tìm nhạc cụ” – Trẻ lắng nghe âm thanh và bấm chọn vào nhạc cụ tương ứng và gọi tên nhạc cụ đó.
3. “Cùng ghép đôi” – Trẻ lắng nghe âm thanh và ghép vào các nhạc cụ tương ứng và gọi tên được nhạc cụ đó.

Các trò chơi này được thử nghiệm tại hai lớp mẫu giáo bé (tổng cộng 60 trẻ) trong 4 tuần, với tần suất 2 buổi/tuần. Trong mỗi buổi, trẻ được tham gia 2–3 lượt chơi ngắn (3–5 phút/lượt). Quá trình thử nghiệm cho thấy, 100% trẻ tham gia với thái độ tích cực, thời gian chú ý trung bình tăng từ 4,2 phút/lượt lên 6,8 phút/lượt, và tỷ lệ trẻ phát âm đúng các âm khó tăng từ 63,3% lên 86,7% sau can thiệp. Giáo viên tham gia đánh giá trò chơi “dễ sử dụng, hình ảnh sinh động, tạo hứng thú rõ rệt cho trẻ và hỗ trợ tốt cho việc dạy phát âm trong các hoạt động học – chơi”.

4.4. Đề xuất biện pháp ứng dụng công nghệ thông tin thiết kế trò chơi luyện phát âm cho trẻ 3–4 tuổi tại các trường mầm non

Trước hết, cần nâng cao nhận thức và năng lực số cho đội ngũ giáo viên mầm non. Việc bồi dưỡng kỹ năng thiết kế trò chơi phát âm cần được thực hiện thường xuyên thông qua các lớp tập huấn, chuyên đề hoặc sinh hoạt chuyên môn, tập trung vào những phần mềm phổ biến, dễ thao tác như PowerPoint, Wordwall, Canva hoặc LearningApps. Quá trình bồi dưỡng không chỉ giúp giáo viên biết cách thiết kế mà còn hình thành tư duy sư phạm số, từ đó chủ động sáng tạo trong việc ứng dụng công nghệ vào hoạt động giáo dục ngôn ngữ.

Thứ hai, cần xây dựng quy trình thiết kế trò chơi luyện phát âm chuẩn hóa và chia sẻ học liệu số dùng chung. Quy trình nên bao gồm các bước cơ bản: xác định mục tiêu – lựa chọn nội dung âm vị – thiết kế giao diện – chèn âm thanh và hiệu ứng phản hồi – kiểm thử và hoàn thiện. Mỗi trường nên xây dựng “ngân hàng trò chơi phát âm điện tử” để giáo viên dễ dàng truy cập, chia sẻ và tái sử dụng, góp phần đảm bảo tính thống nhất về nội dung, tính sư phạm và thẩm mỹ của các sản phẩm học liệu.

Thứ ba, cần đầu tư và khai thác hiệu quả cơ sở vật chất phục vụ hoạt động ứng dụng CNTT. Các thiết bị như máy tính, máy chiếu, bảng tương tác và loa cần được trang bị đầy đủ, bố trí linh hoạt để trẻ có thể quan sát, nghe và thao tác dễ dàng trong quá trình chơi. Song song đó, nhà trường nên xây dựng kế hoạch sử dụng thiết bị phù hợp, tránh để trẻ tiếp xúc quá lâu với màn hình, kết hợp trò chơi điện tử với hoạt động vận động, kể chuyện hoặc hát nhằm cân bằng giữa học và chơi.

Bên cạnh đó, việc tăng cường sự phối hợp giữa nhà trường, phụ huynh và cơ quan quản lý giáo

dục đóng vai trò quan trọng. Nhà trường cần phổ biến cho phụ huynh cách hỗ trợ trẻ luyện phát âm tại nhà thông qua các trò chơi số ngắn gọn, vui nhộn. Các phòng giáo dục và sở giáo dục – đào tạo nên khuyến khích, nhân rộng các mô hình ứng dụng CNTT hiệu quả, đưa tiêu chí “thiết kế học liệu số sáng tạo” vào đánh giá chuyên môn giáo viên mầm non.

V. KẾT LUẬN

Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong thiết kế trò chơi luyện phát âm cho trẻ 3–4 tuổi đã chứng minh tính khả thi và hiệu quả trong thực tiễn giáo dục mầm non. Các trò chơi được xây dựng bằng phần mềm đơn giản như PowerPoint giúp trẻ hứng thú, chủ động và phát âm đúng hơn, đồng thời góp phần phát triển năng lực số cho giáo viên. Tuy nhiên, hoạt động này vẫn gặp khó khăn về kỹ năng công nghệ và cơ sở vật chất. Vì vậy, cần tiếp tục bồi dưỡng năng lực ứng dụng CNTT cho giáo viên, xây dựng ngân hàng trò chơi điện tử và tăng cường đầu tư thiết bị, nhằm nâng cao chất lượng giáo dục phát âm trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Nguyễn Ánh Tuyết. (2020). *Tâm lý học trẻ em lứa tuổi mầm non*. Hà Nội: Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
- Chen, H. (2022). Digital phonics games and early literacy development in preschool children. *Early Childhood Education Journal*, 50(3), 427–439. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01241-8>
- UNESCO. (2021). *Digital learning and transformation in early childhood education: Global guidelines and policy directions*. Paris: UNESCO Publishing.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2021). *Chương trình Giáo dục mầm non (Ban hành kèm theo Thông tư số 17/2009/TT-BGDĐT và được sửa đổi, bổ sung năm 2021)*. Hà Nội: Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.
- Redecker, Christine. (2017). *European framework for the digital competence of educators (DigCompEdu)*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Lee, S., & Koo, Y. (2023). Interactive game-based learning for phonological awareness in preschoolers. *Computers & Education*, 194, 104671. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104671>
- Piaget, Jean. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York, NY: W. W. Norton & Company.
- Nguyễn Thị Hòa. (2021). *Giáo dục phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non*. Hà Nội: Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
- Lê Thị Lan. (2021). *Tổ chức hoạt động vui chơi trong giáo dục mầm non*. Hà Nội: Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.