

NGUYỄN THỊ NGÀ

MODULE MN

32

THIẾT KẾ VÀ SỬ DỤNG GIÁO ÁN ĐIỆN TỬ



A. GIỚI THIỆU TỔNG QUAN

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

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

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

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

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



B. MỤC TIÊU

I. MỤC TIÊU CHUNG

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

II. MỤC TIÊU CỤ THỂ

1. Về kiến thức

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

2. Về kĩ năng

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

3. Về thái độ

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



C. NỘI DUNG

Nội dung 1

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

Hoạt động 1: Tìm hiểu giáo án điện tử

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

1. *GADT là gì?*

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

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

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

THÔNG TIN PHẢN HỒI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

THÔNG TIN PHẢN HỒI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ĐÁNH GIÁ NỘI DUNG 1

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

A. Là các Slide Power Point.

B. Là giáo án được mua sẵn.

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

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

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

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

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

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

Nội dung 2

QUY TRÌNH THIẾT KẾ GIÁO ÁN ĐIỆN TỬ

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

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

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

1. Các bước thiết kế GADT?

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

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

THÔNG TIN PHẢN HỒI

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

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

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

Cấu trúc của một giáo án thường bao gồm:

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

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

3. Cách tiến hành hoạt động

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bước 3: Đa phương tiện hoá kiến thức

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

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

Bước 4: Xây dựng các thư viện tư liệu

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

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

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

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

Bước 5: Thể hiện kịch bản trên máy tính

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

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

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

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

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

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

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

Bước 6: Kiểm tra toàn bộ, thể hiện thử trên máy tính, sửa chữa và hoàn thiện

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

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

Nếu là GAĐT viết cho người khác sử dụng thì cần thêm bước thứ 7.

Bước 7: Viết bản hướng dẫn

Bản hướng dẫn phải nêu được.

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

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

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

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

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

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

THÔNG TIN PHẢN HỒI

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

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

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

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

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

ĐÁNH GIÁ NỘI DUNG 2

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

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

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

Đáp án:

Câu hỏi 1: Gồm 7 bước

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

Câu hỏi 2: D.

Nội dung 3

THỰC HÀNH THIẾT KẾ VÀ SỬ DỤNG GIÁO ÁN ĐIỆN TỬ

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

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

1. Điều kiện để thực hành thiết kế GADT?

2. Thiết kế GADT như thế nào?

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

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

THÔNG TIN PHẢN HỒI

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

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

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

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