

ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN 1
TRƯỜNG MẦM NON TÂN ĐỊNH



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

ĐỀ TÀI:

Một số biện pháp áp dụng công nghệ thông tin trong các hoạt động nhà trường nhằm
nâng cao hiệu quả hoạt động công vụ



Tên tác giả: Võ Thị Hiếu Thảo

Chức danh: Giáo viên

Năm học: 2023 – 2024



Bài viết

Công cuộc cải cách hành chính ở nước ta đã được thực hiện trong nhiều năm qua với mục tiêu là xây dựng một nền hành chính dân chủ trong sạch, vững mạnh chuyên nghiệp hiện đại hoạt động có hiệu lực, hiệu quả cho đến năm 2023 hệ thống hành chính về cơ bản được cải cách phù hợp với yêu cầu quản lý nền kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa.

Về cải cách hành chính trong ngành giáo dục nhiều năm qua đã đạt được nhiều kết quả đáng kể, tuy nhiên việc cải cách hành chính trong đơn vị còn chồng chéo thiếu thống nhất thủ tục hành chính ở một số lĩnh vực còn viêm ra phức tạp, trật tự kỷ cương chưa nghiêm, đội ngũ cán bộ còn yếu về chuyên môn, kỹ năng hành chính, phong cách làm việc chậm đổi mới vì vậy phần nào làm giảm hiệu quả phục vụ nhân dân và hiệu lực quản lý nhà nước.

Vì vậy để thực hiện tốt công tác cải cách hành chính nhà nước tại đơn vị tôi đề xuất một số giải pháp như sau

1. Sử dụng các phần mềm soạn giáo án:

Để phát huy được tính hiệu quả của việc ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy, giáo viên phải biết soạn giảng bằng các phần mềm thông dụng, phần mềm trình diễn PowerPoint là phần mềm có sẵn trong bộ MS Office, dùng để tạo các Slide trình diễn đa dạng trên máy tính. Từ những dòng chữ khô khan, những hình ảnh đơn giản được đưa vào bài giảng, tôi làm cho nó sinh động, thu hút trẻ bằng các hiệu ứng hoạt hình của phần mềm, bằng những kiểu bay, xoay, hướng di chuyển của đối tượng, tính năng liên kết các Slide... kết hợp với các kiểu âm thanh thật thú vị.

Hiện nay, ngoài phần mềm Powerpoint còn có phần mềm ActivInspire giúp giáo viên có thêm một lựa chọn soạn giáo án điện tử nhằm nâng cao hiệu quả giờ dạy, học sinh hứng thú học tập. Với bút điện tử, giáo viên có thể trực tiếp kiểm soát các ứng dụng từ bảng trắng, viết, vẽ, chỉnh sửa, chú thích. Mặt bảng được sử dụng như một giao diện máy tính hiện đại. Hình ảnh và chữ viết được lưu vào máy tính và được chia sẻ như những dữ liệu điện tử thông thường - một file trong máy tính.

Khi sử dụng giáo án điện tử, bài dạy của giáo viên sẽ sinh động hơn so với cách dạy thông thường. Việc lên mạng Internet tìm kiếm các thông tin cũng rất phổ biến, hình ảnh thật, màu sắc đẹp, phong phú đa dạng, giáo viên sẽ đỡ tốn kém chi phí để mua nhưng lại được sử dụng nhiều lần, chỉ cần tôi thiết kế cho phù hợp với nội dung bài giảng. Ví dụ: Hình ảnh chủ đề Con thỏ, tôi có thể sử dụng dạy trẻ trên máy tính bằng đoạn phim, hình ảnh các con thỏ. Đồng thời thay đổi bằng những con rối (rối ngón, rối que) để có thể kể chuyện cho trẻ nghe hoặc trẻ có thể tự chơi ở các góc.

Khi sử dụng giáo án điện tử tôi cũng có thể dễ dàng gửi giáo án đến phụ huynh học sinh, phụ huynh dễ nắm bắt các bài học hằng ngày của trẻ và củng cố thêm kiến thức cho trẻ khi ở nhà.

2. Tạo các đoạn clip ngắn từ các thiết bị điện tử (điện thoại, máy chụp hình...):

Ngoài ra tôi còn sử dụng máy chụp hình để chụp lại những bức tranh trong một câu chuyện mà tôi muốn dạy, hoặc đơn giản là quay những đoạn video ngắn về nếp chơi, sinh hoạt ở trẻ và dùng dây nối vào tivi là tôi đã có một giờ dạy, trẻ được xem những hình ảnh, đoạn phim đó trong cả giờ học có chủ đích lẫn hoạt động chiều.

Đặc điểm của trẻ 4 - 5 tuổi là nhu cầu tự phục vụ do đó giáo viên cần giáo dục hành vi, thói quen tốt cho trẻ. Cách học tốt nhất là trên bản thân trẻ nên đòi hỏi sự giáo dục của cô kèm theo hình ảnh giúp trẻ tập trung chú ý tốt.

Để hình thành những nếp trở thành thói quen thường xuyên tôi đã nghĩ ra một biện pháp là quay lại những đoạn phim ghi hình cảnh sinh hoạt của trẻ trong một ngày kết hợp giảng dạy trên máy vi tính, điều này đáp ứng yêu cầu nói trên về trẻ.

Trẻ thích thú khi thấy mình và bạn trên phim chính vì thế trẻ khắc sâu, ghi nhớ có chủ định với những bài tập trên vi tính.

3. Sáng tạo các trò chơi dựa vào các phần mềm máy tính:

Sáng tạo các trò chơi phù hợp với chủ đề để đưa vào bài dạy, tạo cơ hội cho trẻ khám phá nâng cao chất lượng các giờ hoạt động chung cũng như hoạt động học.

Ví dụ: Giờ học khám phá khoa học cho trẻ làm quen với các giác quan trên cơ thể bé, sáng tạo ra các trò chơi về cơ thể người gây hứng thú với trẻ; Trò chơi ô cửa bí mật và làm theo hướng dẫn sau khi lật ô cửa.

4. Tuyên truyền trao đổi thông tin giữa gia đình và nhóm lớp:

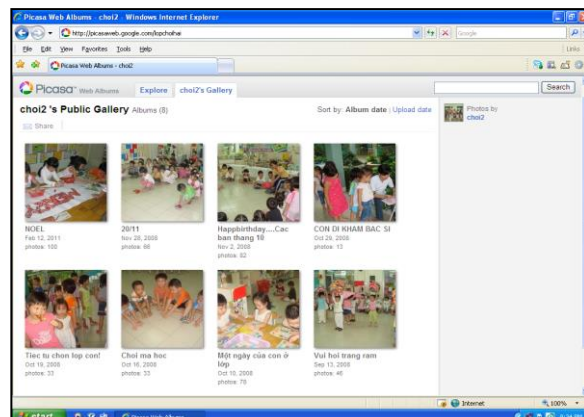
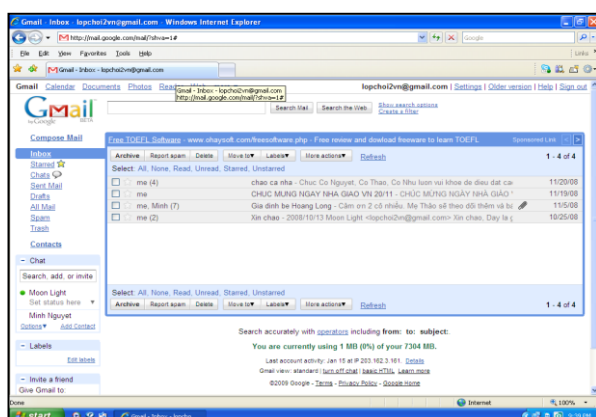
Đầu năm trong cuộc họp tôi thông báo đến phụ huynh nội dung của chương trình giáo dục mầm non qua sổ bé ngoan và đánh giá trẻ, trong đó có địa chỉ email của lớp: lopchoi1vn@gmail.com.

Ở góc thông tin đến phụ huynh, tôi thường xuyên cập nhật những nội dung mới về sức khỏe, chăm sóc, nuôi dạy trẻ tại lớp từ các trang web: www.mamnon.com; www.chuyentrecon.com; www.thegioidochoi.com, ... Hoặc từ các địa chỉ trang web khác có thông tin liên quan.

5. Trao đổi với phụ huynh:

Tôi thường xuyên ghé thăm và trao đổi ý kiến, tình hình các bé ở nhà qua địa chỉ email của lớp, để nắm bắt tâm sinh lý của từng trẻ lớp mình chính xác hơn. Tôi đưa những trang web có thông tin hay, phù hợp với lứa tuổi của trẻ ở lớp vào email để phụ huynh có thể tham khảo và tôi cũng nhận được sự chia sẻ, trao đổi thông tin từ hay từ phía phụ huynh.

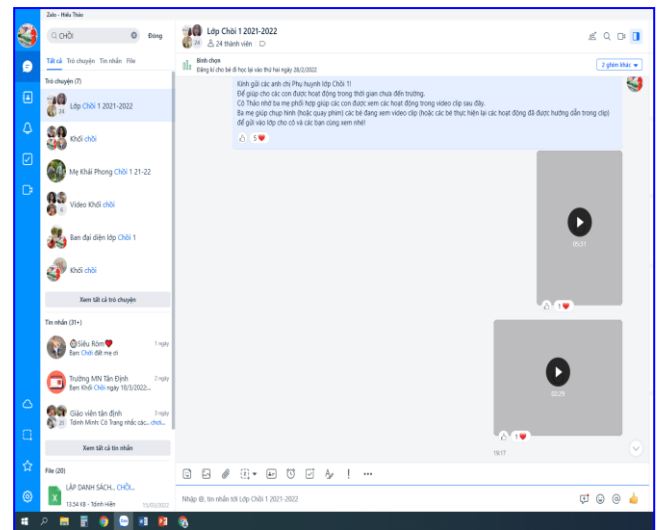
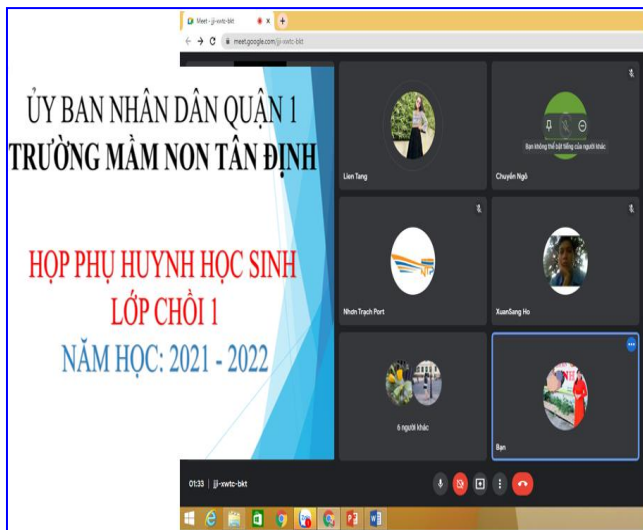
Những hoạt động trong ngày của trẻ ở lớp sẽ được tôi và cô cùng lớp chụp lại và gửi vào địa chỉ email của lớp Chồi 1, và lưu trữ hình ảnh tại trang web của lớp.



Trao đổi thông tin với Phụ huynh tại email và trang web hình ảnh của lớp.

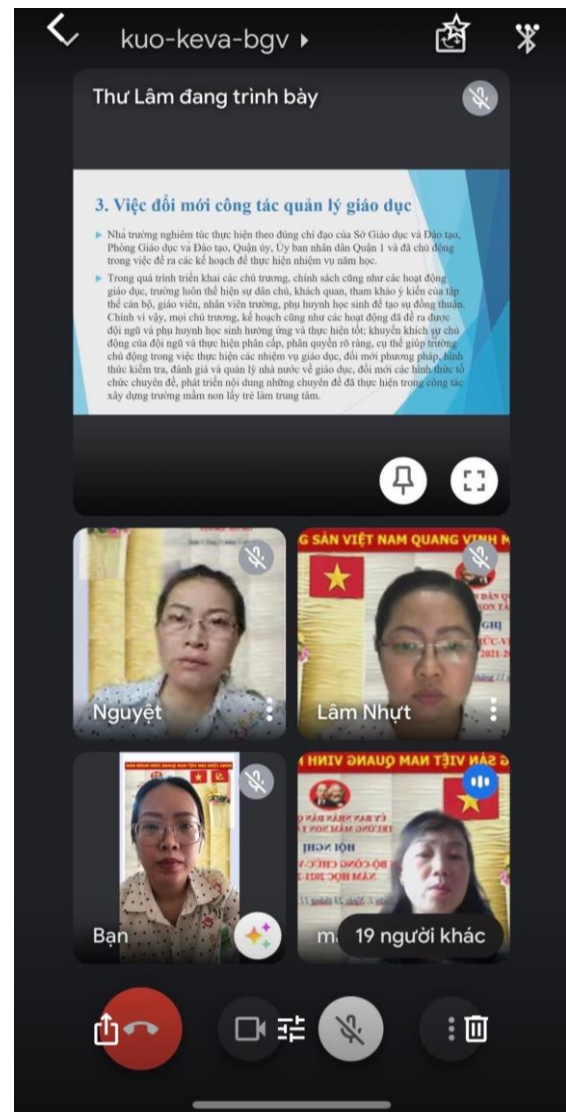
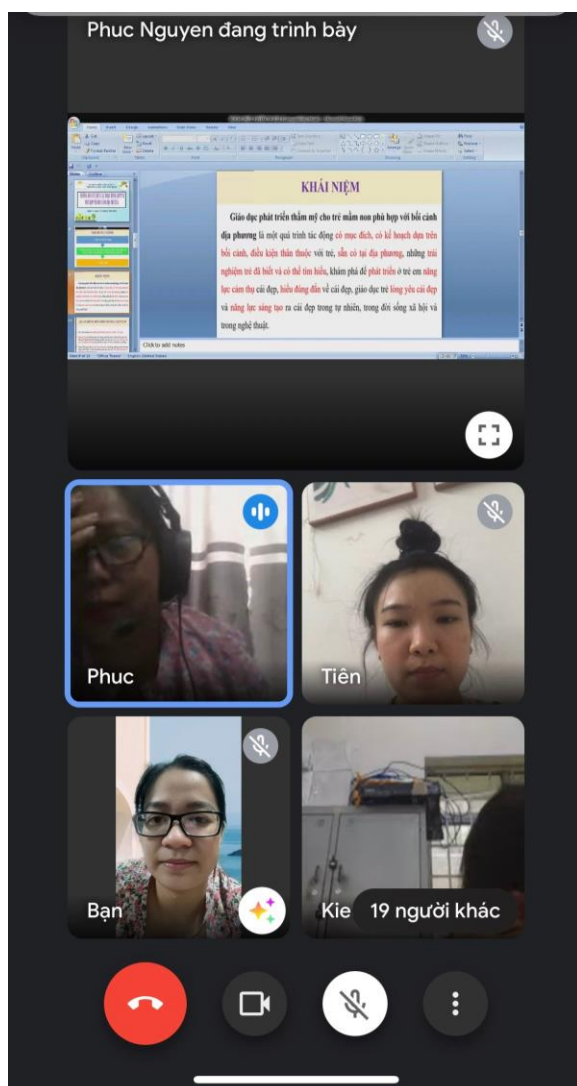


Các bài tập được thiết kế từ ứng dụng công nghệ thông tin.



Họp phụ huynh học sinh qua phần mềm google meet giúp tiết kiệm thời gian cho phụ huynh

Gửi các video các giờ học đến phụ huynh



Nhà trường bồi dưỡng các kỹ năng cải cách hành chính qua ứng dụng Google meet