

Ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục hành vi xã hội cho trẻ 5-6 tuổi: Thực tiễn và bài học kinh nghiệm

Phạm Ngọc Anh*

* ThS. Trường Mầm non Sao Bắc Đẩu, Bình Dương

Received: 22/11/2024; Accepted: 29/11/2024; Published: 10/12/2024

Abstract: This article focuses on analyzing the underlying theory, some IT applications in social behavior education for 5-6-year-old children, and evaluating the effectiveness of these applications through practical research. At the same time, clarify the benefits and challenges in applying IT.

Keywords: Information technology

1. Đặt vấn đề

Trong những năm gần đây, công nghệ thông tin (CNTT) đã trở thành một phần không thể thiếu trong đời sống hiện đại, đặc biệt là trong lĩnh vực giáo dục. Trong bối cảnh phát triển nhanh chóng của công nghệ thông tin (CNTT), lĩnh vực giáo dục mầm non đang chứng kiến những thay đổi đáng kể trong phương pháp giảng dạy và hỗ trợ phát triển hành vi xã hội cho trẻ. Đối với giáo dục mầm non, việc ứng dụng CNTT mang lại cơ hội đổi mới phương pháp giảng dạy, nâng cao hiệu quả học tập, và phát triển toàn diện cho trẻ. Ứng dụng CNTT không chỉ mở ra cách tiếp cận mới mẻ mà còn giúp tối ưu hóa quá trình giáo dục hành vi xã hội.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Lý thuyết nền tảng về giáo dục hành vi xã hội và ứng dụng CNTT

2.1.1. Hành vi xã hội và đặc điểm phát triển ở trẻ 5-6 tuổi

Giai đoạn mầm non (0-6 tuổi) là thời kỳ vàng trong việc hình thành nhân cách và hành vi cơ bản của con người. Các nhà tâm lý học phát triển như Lev Vygotsky và Jean Piaget đã chỉ ra rằng giai đoạn mầm non là thời kỳ quyết định trong việc hình thành các kỹ năng tương tác xã hội. Trẻ học hỏi thông qua quan sát, bắt chước và tương tác với môi trường xung quanh. Cùng quan điểm này, Albert Bandura (1977) trong Lý thuyết Học tập Xã hội ông cũng chỉ rõ trẻ em học hỏi các hành vi xã hội thông qua quan sát, bắt chước và tương tác. Các kỹ năng hành vi xã hội mà trẻ cần phát triển bao gồm:

Giao tiếp: Trẻ biết sử dụng ngôn ngữ để bày tỏ ý kiến và cảm xúc.

Hợp tác: Trẻ học cách làm việc nhóm và chia sẻ trách nhiệm.

Quản lý cảm xúc: Điều chỉnh cảm xúc trong các tình huống xã hội khác nhau.

Giải quyết xung đột: Trẻ bắt đầu biết cách giải quyết các mâu thuẫn thông qua thương lượng và hòa giải.

2.1.2. Vai trò của CNTT trong giáo dục hành vi xã hội

Công nghệ thông tin không chỉ là công cụ truyền tải thông tin mà còn là phương tiện hỗ trợ hiệu quả trong việc phát triển các kỹ năng nhận thức và xã hội của trẻ.

Một số lợi ích chính của việc ứng dụng CNTT trong giáo dục hành vi xã hội:

Tương tác thực tế: Trẻ được tham gia vào các tình huống xã hội thực tế trong môi trường an toàn.

Học tập cá nhân hóa: CNTT cho phép điều chỉnh nội dung và phương pháp giáo dục theo nhu cầu và khả năng của từng trẻ.

Tăng cường khả năng ghi nhớ: Hình ảnh, âm thanh và hoạt động tương tác giúp trẻ ghi nhớ kiến thức lâu hơn.

2.2. Một số ứng dụng CNTT trong giáo dục hành vi xã hội

2.2.1. Sử dụng phần mềm giáo dục

Phần mềm giáo dục là công cụ phổ biến trong việc dạy hành vi xã hội cho trẻ. Nghiên cứu của Herodotou (2018) chỉ ra rằng phần mềm giáo dục giúp trẻ phát triển khả năng tự điều chỉnh cảm xúc và tăng cường kỹ năng giải quyết vấn đề. Những phần mềm này thường cung cấp các bài học tương tác, trò chơi giáo dục và câu chuyện kể giúp trẻ học cách xử lý các tình huống xã hội.

2.2.2. Sử dụng trò chơi tương tác

Theo nghiên cứu của Griffiths (2002), trò chơi tương tác không chỉ giúp trẻ học được các kỹ năng xã hội mà còn cải thiện sự tập trung và khả năng làm việc nhóm. Trò chơi tương tác là công cụ mạnh mẽ để giáo dục hành vi xã hội, vì chúng mang tính thú vị và kích thích sự tham gia của trẻ.

Ví dụ ứng dụng: Minecraft Education Edition: Trẻ

học cách hợp tác và làm việc nhóm thông qua việc xây dựng công trình chung. Social Skills Games: Một loạt các trò chơi được thiết kế để dạy trẻ cách chia sẻ, hợp tác và giải quyết xung đột.

- Một số nền tảng như ABCmouse, Starfall hay KidloLand đã được áp dụng rộng rãi trên thế giới, cung cấp các nội dung học tập tích hợp giáo dục hành vi. Các trò chơi này không chỉ giúp trẻ phát triển nhận thức mà còn xây dựng những hành vi phù hợp thông qua các hoạt động vui nhộn.

Phần Lan là một trong những quốc gia tiên phong ứng dụng CNTT trong giáo dục mầm non. Trò chơi “Emotions Detectives” đã được triển khai nhằm giúp trẻ nhận diện và quản lý cảm xúc. Trò chơi này sử dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo (AI) để phân tích biểu cảm khuôn mặt của trẻ và đưa ra phản hồi giúp trẻ điều chỉnh cảm xúc.

Một nghiên cứu của Đại học Helsinki (2021) cho thấy trẻ chơi “Emotions Detectives” có khả năng nhận diện cảm xúc của người khác tăng 40% so với nhóm không tham gia. Trò chơi còn giúp trẻ tăng cường khả năng đồng cảm và giảm các hành vi bạo lực.

2.2.3. Sử dụng video học tập và hoạt hình

Nghiên cứu của Roseberry et al. (2014) cho thấy trẻ mẫu giáo có thể học được từ các video giáo dục nếu nội dung được thiết kế phù hợp với độ tuổi và nhu cầu của trẻ. Video học tập và hoạt hình là phương tiện trực quan giúp trẻ dễ dàng hiểu và ghi nhớ các giá trị xã hội.

Ví dụ ứng dụng: Video tình huống xã hội: Giáo viên sử dụng các video mô phỏng các tình huống xã hội thường gặp (như mời bạn chơi cùng, xin lỗi khi làm sai) để hướng dẫn trẻ cách xử lý.

Hoạt hình giáo dục: Các chương trình hoạt hình như “Dora the Explorer” hoặc “Pocoyo” khuyến khích trẻ học các kỹ năng xã hội thông qua câu chuyện của các nhân vật.

- Ngoài ra, các video và nội dung số trên nền tảng như YouTube Kids cũng đóng vai trò hỗ trợ giáo dục hành vi. Những video dạy trẻ cách cư xử, chia sẻ, hoặc giải quyết xung đột được thiết kế phù hợp với lứa tuổi mầm non.

2.2.4. Ứng dụng thực tế ảo (VR)

Thực tế ảo là công nghệ tiên tiến giúp trẻ trải nghiệm các tình huống xã hội một cách trực quan và sinh động. Nghiên cứu của Lorenzo et al. (2016) chỉ ra rằng công nghệ thực tế ảo giúp trẻ phát triển khả năng đồng cảm và kỹ năng giải quyết vấn đề thông qua việc thực hành trong các môi trường giả lập.

- VR và AR mang đến cơ hội để trẻ trải nghiệm các tình huống giáo dục hành vi một cách trực quan

và sinh động. Ví dụ, một ứng dụng VR có thể mô phỏng tình huống giao tiếp xã hội, từ đó giúp trẻ học cách xử lý và phản hồi phù hợp.

- AR cho phép tích hợp các yếu tố giáo dục vào môi trường thực tế, giúp trẻ học hành vi thông qua việc khám phá và tương tác trực tiếp

Ví dụ ứng dụng:

Google Expeditions: Ứng dụng giúp trẻ khám phá các môi trường xã hội khác nhau, từ lớp học đến công viên, và học cách ứng xử phù hợp.

* Ứng dụng CNTT trong giáo dục hành vi xã hội tại Việt Nam

Tại Việt Nam, việc ứng dụng CNTT trong giáo dục mầm non mới chỉ ở giai đoạn khởi đầu, chủ yếu tập trung vào việc sử dụng video học tập, trò chơi giáo dục đơn giản và bảng tương tác thông minh. Một số trường quốc tế và tư thục đã bắt đầu tích hợp các ứng dụng CNTT trong giáo dục hành vi xã hội, nhưng quy mô vẫn còn hạn chế. Các chương trình CNTT trong giáo dục mầm non tập trung chủ yếu ở các thành phố lớn và các khu vực có điều kiện kinh tế phát triển. Các tỉnh thành miền Bắc và miền Nam được ưu tiên phát triển trước đó, sau đó mới mở rộng ra các khu vực khác.

Năm học 2008 – 2009 được xem là dấu mốc đặc biệt, đánh dấu tầm quan trọng của công nghệ thông tin trong nền giáo dục nước nhà. Vào năm học này, Bộ Giáo dục & Đào tạo đã phát động phong trào “Năm ứng dụng CNTT” cho tất cả các cấp bậc, trong đó có cả mầm non, hay năm 2019 với dự án “Trường học thông minh”. Một số phần mềm CNTT ứng dụng tại Việt Nam có thể kể đến như: Phần mềm trực tuyến Cùng học (<http://cunghoc.vn>); Phần mềm “Mầm non vui”.

2.3. Những thách thức và bài học kinh nghiệm

2.3.1. Những thách thức khi ứng dụng CNTT trong giáo dục hành vi xã hội cho trẻ.

Chúng ta không thể phủ nhận những lợi ích mà CNTT mang lại trong quá trình giáo dục trẻ như: Học tập linh hoạt, phù hợp với từng cá nhân; Tăng sự hấp dẫn và tích cực của trẻ; Hỗ trợ đặc biệt cho trẻ có nhu cầu riêng... Bên cạnh đó việc ứng dụng CNTT trong giáo dục trẻ cũng có những thách thức nhất định. Cụ thể như:

- **Hạn chế về cơ sở vật chất:** Nhiều trường mầm non, đặc biệt ở khu vực nông thôn, thiếu điều kiện để triển khai CNTT. Chi phí đầu tư vào công nghệ cao còn lớn, làm hạn chế khả năng triển khai đồng bộ.

- **Nhận thức chưa đồng đều:** Một số phụ huynh và giáo viên còn nghi ngại về tác động của CNTT đối với trẻ nhỏ.

- **Phụ thuộc vào công nghệ:** Trẻ có thể giảm tương tác trực tiếp với bạn bè. Lo ngại về ảnh hưởng của công nghệ đến trẻ.

- **Thiếu nội dung phù hợp:** Không phải tất cả các ứng dụng đều được thiết kế cho trẻ mẫu giáo. Các ứng dụng giáo dục hành vi xã hội bằng tiếng Việt vẫn còn ít.

- **Phụ thuộc CNTT:** Việc sử dụng CNTT quá mức có thể dẫn đến nghiện thiết bị hoặc giảm khả năng tương tác thực tế. Ví dụ, trẻ có thể trở nên phụ thuộc vào các thiết bị điện tử để giải quyết vấn đề thay vì tự suy nghĩ.

- **Năng lực của giáo viên:** Giáo viên cần được trang bị kiến thức và kỹ năng để sử dụng CNTT hiệu quả trong giảng dạy. Nhiều giáo viên hiện tại chưa quen thuộc với các công nghệ mới hoặc cách tích hợp CNTT vào bài học hành vi xã hội.

2.3.2. Bài học kinh nghiệm từ các mô hình thành công

Đầu tư cơ sở hạ tầng: Tìm kiếm nguồn tài trợ hoặc hợp tác với các tổ chức giáo dục.

Kết hợp giữa công nghệ và hoạt động thực tế: Tạo sự cân bằng giữa học tập qua CNTT và các hoạt động xã hội thực tiễn. CNTT chỉ là công cụ hỗ trợ, không thay thế hoàn toàn các hoạt động thực tế. Mô hình tại Phần Lan đã chứng minh rằng việc kết hợp CNTT với các hoạt động chơi nhóm ngoài trời giúp trẻ phát triển toàn diện hơn. Ví dụ, trẻ có thể xem video hướng dẫn cách trồng cây, sau đó thực hành trồng cây thực tế cùng bạn bè.

Nâng cao năng lực ứng dụng CNTT cho giáo viên: Giáo viên đóng vai trò then chốt trong việc hướng dẫn trẻ sử dụng CNTT. Sự tương tác giữa giáo viên và trẻ giúp duy trì sự cân bằng giữa học tập qua công nghệ và trải nghiệm thực tế. Giáo viên cần chủ động trong việc lựa chọn các nội dung CNTT phù hợp với độ tuổi và khả năng của trẻ. Tổ chức các chương trình tập huấn chuyên sâu để giáo viên làm quen và sử dụng thành thạo CNTT trong giáo dục hành vi xã hội. Các khóa học có thể bao gồm cách thiết kế bài giảng số, sử dụng công cụ tương tác, và quản lý lớp học kết hợp công nghệ.

Phát triển nội dung: Hợp tác với các chuyên gia để thiết kế nội dung giáo dục phù hợp. Cần đầu tư xây dựng các nội dung CNTT mang tính địa phương hóa, phù hợp với văn hóa và môi trường sống của trẻ em Việt Nam. Ví dụ, các trò chơi và câu chuyện cần lồng ghép hình ảnh, nhân vật và tình huống quen thuộc với trẻ. Tích hợp yếu tố văn hóa Việt Nam vào nội dung trò chơi và bài học.

Nâng cao nhận thức cộng đồng: Tuyên truyền về lợi ích của CNTT trong giáo dục mầm non thông

qua hội thảo, tài liệu hướng dẫn dành cho phụ huynh. Khuyến khích phụ huynh tham gia vào quá trình giáo dục hành vi xã hội qua CNTT, từ đó tạo sự thống nhất trong giáo dục trẻ. Phụ huynh có thể hỗ trợ trẻ ôn luyện bài học tại nhà qua các ứng dụng giáo dục.

Đảm bảo một số nguyên tắc khi áp dụng CNTT trong giáo dục hành vi xã hội cho trẻ như:

Kiểm soát thời gian sử dụng: Không quá 20-30 phút/ngày; Kết hợp với hoạt động trực tiếp.

Giám sát chặt chẽ: Phụ huynh và giáo viên luôn đồng hành; Theo dõi nội dung và tương tác.

3. Kết luận

Ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục hành vi trẻ mầm non là xu hướng tất yếu, mang lại nhiều lợi ích nhưng cũng đòi hỏi sự thận trọng và chuyên nghiệp. Việc kết hợp hài hòa giữa công nghệ và phương pháp sư phạm truyền thống sẽ mang lại hiệu quả tối ưu trong việc hỗ trợ phát triển toàn diện cho trẻ. Ứng dụng CNTT trong giáo dục hành vi xã hội cho trẻ 5-6 tuổi đã được chứng minh là hiệu quả ở nhiều quốc gia trên thế giới, với những kết quả rõ ràng về sự tiến bộ của trẻ trong kỹ năng giao tiếp, hợp tác, và quản lý cảm xúc. Tại Việt Nam, mặc dù còn nhiều thách thức, việc triển khai các dự án thí điểm đã cho thấy tiềm năng lớn. Bằng cách học hỏi từ các mô hình thành công và điều chỉnh cho phù hợp với bối cảnh Việt Nam, chúng ta hoàn toàn có thể khai thác tối đa tiềm năng của CNTT trong giáo dục hành vi xã hội cho trẻ mầm non. Để phát triển bền vững, cần có sự phối hợp chặt chẽ giữa chính phủ, nhà trường và các nhà phát triển công nghệ trong việc xây dựng nội dung, đầu tư cơ sở vật chất và nâng cao nhận thức xã hội. Điều này không chỉ giúp trẻ em Việt Nam tiếp cận với giáo dục hiện đại mà còn xây dựng nền tảng hành vi xã hội vững chắc cho thế hệ tương lai, giúp trẻ phát triển một cách cân bằng và bền vững trong thời đại số hóa.

Tài liệu tham khảo

1. Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
2. Gómez, M. et al. (2017). *Digital Games for Social Skills Development*. Barcelona University Press.
3. Lee, S. & Kim, J. (2019). *Virtual Reality in Early Childhood Social Learning*. Seoul Educational Research.
4. Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
5. Tanaka, F. et al. (2020). *Robotics in Early Childhood Education*. Journal of Educational Technology.