MỘT SỐ BIỆN PHÁP PHÁT TRIỂN TÍNH TỰ CHỦ CHO TRẺ MẪU GIÁO 5–6 TUỔI TRONG MÔI TRƯỜNG GIÁO DỤC SỐ Ở TRƯỜNG MẦM NON

Nông Khánh Vy
Trường Đại học Tiền Giang

Tóm tắt: *Trong bối cảnh công nghệ số ngày càng xuất hiện nhiều hơn trong trường mầm non, môi trường giáo dục số có thể tạo thêm cơ hội để trẻ khám phá, giải quyết vấn đề, hợp tác và sáng tạo sản phẩm. Tuy nhiên, nếu công nghệ chủ yếu được sử dụng để trình chiếu nội dung hoặc yêu cầu trẻ thực hiện theo hướng dẫn có sẵn, trẻ dễ trở thành người tiếp nhận thụ động và phụ thuộc vào thiết bị cũng như giáo viên. Bài viết sử dụng phương pháp phân tích, tổng hợp và hệ thống hóa tài liệu nhằm làm rõ khái niệm, biểu hiện và nguyên tắc phát triển tính tự chủ cho trẻ 5–6 tuổi trong môi trường giáo dục số. Trên cơ sở đó, bài viết đề xuất biện pháp giúp phát triển tính tự chủ cho trẻ, các biện pháp cần được vận dụng linh hoạt, bảo đảm công nghệ là phương tiện hỗ trợ chứ không thay thế vui chơi, vận động, trải nghiệm thực tế và tương tác xã hội của trẻ.*

Từ khóa: *biện pháp giáo dục; giáo dục mầm non; môi trường giáo dục số; trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi; tính tự chủ;.*

SOME MEASURES TO DEVELOP AUTONOMY AMONG PRESCHOOL CHILDREN AGED 5–6 IN DIGITAL EDUCATIONAL ENVIRONMENTS

Abstract: *In the context of digital technologies becoming increasingly present in preschool settings, digital educational environments can provide children with additional opportunities to explore, solve problems, collaborate, and create products. However, when technology is mainly used to present content or require children to follow predetermined instructions, they may become passive recipients and increasingly dependent on both digital devices and teachers. This article employs document analysis, synthesis, and systematization to clarify the concepts, manifestations, and principles of developing autonomy among children aged 5–6 in digital educational environments. On this basis, the article proposes several educational measures to support the development of children's autonomy. These measures should be applied flexibly, ensuring that technology serves as a supportive tool rather than replacing play, physical activity, real-life experiences, and children's social interactions.*

Keywords: *educational measures; early childhood education; digital educational environment; preschool children aged 5–6; autonomy.*

Nhận bài: 04/06/2026 *Phản biện: 04/07/2026* *Duyệt đăng: 08/07/2026*

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Chuyển đổi số đang tác động mạnh đến giáo dục, trong đó có giáo dục mầm non. Chương trình giáo dục mầm non của Việt Nam theo định hướng lấy trẻ làm trung tâm, khuyến khích trẻ tham gia và trải nghiệm, đồng thời các chủ trương về chuyển đổi số đặt ra yêu cầu xây dựng môi trường giáo dục phù hợp với bối cảnh số.

Ở bậc mầm non, việc ứng dụng công nghệ không chỉ là trang bị thiết bị mà quan trọng hơn là trẻ được tham gia như thế nào và hoạt động có phù hợp với sự phát triển của trẻ hay không. UNESCO, NAEYC và Fred Rogers Center đều nhấn mạnh công nghệ chỉ có giá trị khi được sử dụng có mục đích, phù hợp lứa tuổi và không thay thế vui chơi, vận động và giao tiếp xã hội.

Với trẻ 5–6 tuổi, tính tự chủ là phẩm chất quan trọng trước khi vào lớp Một, thể hiện ở khả năng lựa chọn, chủ động thực hiện, tự điều chỉnh và chịu trách nhiệm. Môi trường giáo dục số có thể hỗ trợ phát triển tính tự chủ thông qua các hoạt động như lựa chọn công cụ, chụp ảnh, thu âm, tạo câu chuyện, điều khiển đồ chơi đơn giản và hợp tác nhóm.

Tuy nhiên, công nghệ không tự động làm trẻ trở nên tự chủ. Nếu giáo viên vẫn quyết định mọi nội dung và thao tác, trẻ chỉ quan sát hoặc làm theo hướng dẫn. Vì vậy, bài viết tập trung làm rõ biểu hiện của tính tự chủ ở trẻ 5–6 tuổi trong môi trường giáo dục số, các nguyên tắc tổ chức và một số biện pháp có thể áp dụng tại trường mầm non.

II. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Bài viết sử dụng phương pháp nghiên cứu lý luận thông qua phân tích, tổng hợp, so sánh và hệ thống hóa tài liệu. Các tài liệu về tính tự chủ và lý thuyết tự quyết được phân tích để xác định các thành phần cơ bản của tính tự chủ như lựa chọn, chủ động thực hiện, tự điều chỉnh và chịu trách nhiệm. Đồng thời, bài viết xem xét Chương trình giáo dục mầm non, các văn bản về chuyển đổi số và nghiên cứu về sư phạm số, chơi số, năng lực số và quyền tham gia của trẻ nhằm làm rõ đặc điểm của môi trường giáo dục số. Trên cơ sở đối chiếu giữa yêu cầu phát triển tính tự chủ, đặc điểm trẻ

5–6 tuổi và khả năng của công nghệ số, bài viết đề xuất các biểu hiện quan sát, nguyên tắc tổ chức và biện pháp giáo dục phù hợp. Đây là nghiên cứu

lý luận, chưa có khảo sát hay thực nghiệm, nên các biện pháp chỉ mang tính đề xuất và cần được kiểm chứng trong thực tiễn.

III. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

3.1. Một số khái niệm cơ bản

3.1.1. Tính tự chủ của trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi

Trong bài viết này, tính tự chủ của trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi được hiểu là khả năng trẻ biết lựa chọn, chủ động tham gia và thực hiện nhiệm vụ, tự điều chỉnh hành vi và cảm xúc, đồng thời bước đầu chịu trách nhiệm về quyết định và việc làm của mình trong giới hạn phù hợp với lứa tuổi.

Tính tự chủ không đồng nghĩa với việc trẻ được tự do làm mọi điều theo ý thích. Trẻ có thể lựa chọn trò chơi, bạn chơi và hoạt động yêu thích nhưng cần tôn trọng người khác, tuân thủ quy định chung và bảo đảm an toàn. Khi gặp nhiệm vụ vượt quá khả năng, trẻ cần biết tìm kiếm sự hỗ trợ phù hợp từ giáo viên.

Ngoài ra, tính tự chủ khác với kỹ năng tự lập. Nếu tự lập chủ yếu nhấn mạnh khả năng tự làm công việc, thì tính tự chủ còn bao gồm lựa chọn, khởi xướng hoạt động, tự điều chỉnh và chịu trách nhiệm với lựa chọn của bản thân.

3.1.2. Môi trường giáo dục số ở trường mầm non

Môi trường giáo dục số không nên được hiểu đơn giản là lớp học có nhiều thiết bị điện tử hay bài giảng của giáo viên có sử dụng công nghệ số. Trong phạm vi bài viết, môi trường giáo dục số được hiểu là sự kết hợp giữa:

- Thiết bị số như máy tính bảng, máy tính, máy ảnh, máy ghi âm, màn hình tương tác hoặc các món đồ chơi tự động đơn giản;
- Học liệu số như hình ảnh, video, truyện điện tử, âm thanh, ứng dụng và phần mềm;
- Hoạt động giáo dục có sử dụng công nghệ;
- Sự tương tác giữa trẻ với giáo viên, bạn bè và thiết bị;
- Các quy tắc về sử dụng, an toàn, quyền riêng tư và bảo vệ dữ liệu;
- Sự kết hợp giữa trải nghiệm số với vật thật, vận động và hoạt động ngoài trời.

NAEYC xác định công nghệ trong giáo dục mầm non có thể bao gồm nhiều loại công cụ khác nhau, nhưng việc sử dụng phải phục vụ mục tiêu giáo dục và tạo ra sự tham gia tích cực, sáng tạo, có tương tác. Công nghệ không nên tồn tại như một hoạt động tách biệt hoặc thay thế những trải nghiệm trực tiếp của trẻ.

Như vậy, có thể hiểu môi trường giáo dục số là một bộ phận của môi trường giáo dục chung. Thiết bị chỉ là phương tiện thực hiện nội dung giáo dục. Chất lượng của môi trường giáo dục phụ thuộc vào cách giáo viên lựa chọn, tổ chức, hỗ trợ và trao quyền tham gia cho trẻ.

3.1.3. Phát triển tính tự chủ trong môi trường giáo dục số

Phát triển tính tự chủ trong môi trường giáo dục số là quá trình giáo viên tạo điều kiện để trẻ được lựa chọn, thử nghiệm, sáng tạo, giải quyết vấn đề, tự điều chỉnh và chịu trách nhiệm khi tham gia các hoạt động có sử dụng công nghệ.

Mục tiêu không phải là giúp trẻ sử dụng thiết bị nhanh hay nhiều ứng dụng, mà là phát triển năng lực số phù hợp với lứa tuổi, bao gồm sự mạnh dạn thử nghiệm, khả năng giải quyết vấn đề, thái độ có trách nhiệm, nhận thức ban đầu về an toàn và khả năng tạo ra sản phẩm thay vì chỉ tiếp nhận nội dung.

Tính tự chủ và năng lực số có liên hệ nhưng không đồng nhất. Trẻ có thể thao tác thiết bị thành thạo nhưng vẫn phụ thuộc vào giáo viên trong việc lựa chọn nhiệm vụ và cách thực hiện. Ngược lại, trẻ chưa thao tác nhanh vẫn có thể thể hiện tính tự chủ khi biết nêu ý tưởng, lựa chọn công cụ, thử cách giải quyết và tìm kiếm hỗ trợ khi cần.

3.2. Biểu hiện tính tự chủ của trẻ trong môi trường giáo dục số

Bảng biểu hiện tính tự chủ của trẻ 5–6 tuổi trong môi trường giáo dục số được tác giả xây dựng trên cơ sở Thuyết tự quyết của Deci và Ryan, quan điểm về quyền chủ động của trẻ trong thực hành giáo dục phù hợp với sự phát triển của NAEYC, lí thuyết học tập trải nghiệm, Chương trình giáo dục mầm non Việt Nam và các nguyên tắc sử dụng công nghệ an toàn, có mục đích, phù hợp với lứa tuổi. Trên cơ sở đó, tính tự chủ của trẻ được thao tác hóa thành sáu thành phần gồm: lựa chọn và quyết định; chủ động thực hiện; giải quyết vấn đề; tự điều chỉnh; chịu trách nhiệm; và tự đánh giá. Các biểu hiện được điều chỉnh theo bối cảnh giáo dục số nhưng vẫn bảo đảm công nghệ chỉ là phương tiện hỗ trợ trẻ khám phá, hợp tác và sáng tạo, không thay thế trải nghiệm thực tế và tương tác xã hội.

*Bảng 1. Biểu hiện tính tự chủ của trẻ 5–6 tuổi trong môi trường giáo dục s*ố

Thành phần	Biểu hiện có thể quan sát
Lựa chọn và quyết định	Trẻ biết chọn nhiệm vụ phù hợp với năng lực bản thân, chọn hình ảnh, âm thanh, công cụ, bạn cùng nhóm hoặc cách tạo sản phẩm; bước đầu nêu được lý do lựa chọn.
Chủ động thực hiện	Trẻ tự giác bắt đầu nhiệm vụ, tự chuẩn bị vật liệu, thử thao tác, nêu ý tưởng và tìm kiếm thông tin trong phạm vi giáo viên cho phép.
Giải quyết vấn đề	Trẻ biết thử lại, thay đổi cách làm, trao đổi với bạn hoặc yêu cầu hỗ trợ khi thiết bị và sản phẩm gặp vấn đề trong quá trinh thao tác.
Tự điều chỉnh	Trẻ biết chờ đến lượt, tuân thủ thời gian quy định, không sử dụng thiết bị một cách tùy ý, biết điều chỉnh âm lượng, dừng thiết bị khi có yêu cầu và chuyển sang hoạt động khác.
Chịu trách nhiệm	Trẻ biết giữ gìn thiết bị, không tự ý xóa sản phẩm của bạn, hoàn thành phần việc, cất thiết bị đúng vị trí và thực hiện các quy tắc an toàn.
Tự đánh giá	Trẻ biết xem xét lại sản phẩm đã thực hiện, nói điều đã làm được, nhận ra điểm cần sửa và đề xuất cách làm khác trong lần sau.

3.3. Nguyên tắc phát triển tính tự chủ trong môi trường giáo dục số

Phù hợp với lứa tuổi: Nội dung, thiết bị và nhiệm vụ cần phù hợp với khả năng nhận thức, ngôn ngữ, vận động và thời gian chú ý của trẻ 5–6 tuổi; giao diện đơn giản, rõ ràng và không có quảng cáo hay liên kết ngoài kiểm soát.

Công nghệ là phương tiện: Chỉ sử dụng công nghệ khi giúp trẻ mở rộng trải nghiệm, sáng tạo hoặc thực hiện nhiệm vụ mà cách thông thường khó thực hiện; tránh dùng màn hình chỉ để thay thế hoạt động thực tế mà không có giá trị giáo dục bổ sung.

Ưu tiên sự tham gia tích cực: Khuyến khích trẻ chụp ảnh, thu âm, vẽ, kể chuyện và tạo sản phẩm số; hạn chế xem video kéo dài hoặc làm theo hướng dẫn cứng nhắc.

Kết hợp với trải nghiệm thực: Hoạt động số cần gắn với quan sát vật thật, vui chơi, vận động, trò chuyện và hợp tác nhóm, ví dụ chụp ảnh cây trong sân trường rồi dùng ảnh để tạo sách số.

Bảo đảm an toàn và công bằng: Không chia sẻ hình ảnh, giọng nói hay thông tin của trẻ khi chưa có sự đồng ý; hạn chế thu thập dữ liệu, không cho trẻ tự truy cập Internet và bảo đảm mọi trẻ đều có cơ hội tham gia hoạt động số. UNICEF cũng nhấn mạnh việc bảo vệ dữ liệu, quyền riêng tư, sự công bằng và quyền tham gia của trẻ trong môi trường số.

3.4. Một số biện pháp phát triển tính tự chủ cho trẻ 5–6 tuổi trong môi trường giáo dục số

3.4.1. Biện pháp 1: Tạo cơ hội cho trẻ lựa chọn và tham gia lập kế hoạch hoạt động số

Mục tiêu: Giúp trẻ biết đưa ra lựa chọn nhiệm vụ phù hợp với năng lực bản thân, trình bày ý kiến cá nhân mạch lạc, tham gia quyết định cùng lớp hoặc nhóm chơi và chịu trách nhiệm với lựa chọn của mình.

Cách thực hiện: Trước mỗi hoạt động, giáo viên đưa ra một số phương án phù hợp để trẻ lựa chọn. Trẻ có thể chọn chủ đề, công cụ, hình ảnh, âm thanh, cách trình bày, bạn cùng nhóm hoặc vai trò trong quá trình tạo sản phẩm.

Ví dụ, khi tổ chức hoạt động "Sách ảnh về cây trong sân trường", trẻ được lựa chọn loại cây muốn tìm hiểu, vị trí chụp ảnh, hình ảnh đưa vào sách, cách sắp xếp trang và lời giới thiệu muốn thu âm. Khi hoạt động theo nhóm, trẻ được trao đổi và thống nhất kế hoạch đơn giản như: Nhóm sẽ làm sản phẩm gì? Ai chụp ảnh? Ai lựa chọn hình? Ai kể hoặc thu âm? Nhóm cần chuẩn bị thêm vật liệu gì?

Ý nghĩa: Khi tham gia lập kế hoạch thực hiện cùng cô và bạn, trẻ hiểu rõ mục tiêu, chủ động hơn và cảm thấy mình là người tạo ra hoạt động chứ không chỉ thực hiện yêu cầu của giáo viên.

3.4.2. Biện pháp 2: Tổ chức hoạt động số theo hướng chơi, khám phá và sáng tạo sản phẩm

Mục tiêu: Tạo cơ hội để trẻ thử nghiệm nhiều trong các hoạt động, nêu ý tưởng và sử dụng công nghệ như một công cụ sáng tạo.

Cách thực hiện: Giáo viên tổ chức những hoạt động có sản phẩm mở, cho phép trẻ thực hiện bằng nhiều cách khác nhau, chẳng hạn: Tạo câu chuyện số từ tranh trẻ vẽ; Chụp ảnh công trình xây dựng ở góc chơi; Thu âm lời giới thiệu sản phẩm tạo

hình; Làm sách ảnh về động vật hoặc cây cối; Sử dụng lifeCam đơn giản để tìm đường, quay cảnh thiên nhiên mà bình thường không nhìn thấy; Tạo đoạn phim ngắn từ các mô hình đất nặn; Chọn sản phẩm đưa vào hồ sơ học tập điện tử.

Hoạt động cần kết hợp công nghệ với đồ chơi, tranh vẽ, mô hình, vật liệu thiên nhiên và vận động. Chẳng hạn, trẻ xây dựng một khu phố bằng khối gỗ, sau đó chụp ảnh, thu âm lời giới thiệu và cùng bạn sắp xếp ảnh thành câu chuyện.

Ý nghĩa: Trẻ chuyển từ người xem sang người tạo ra sản phẩm, qua đó có cơ hội lựa chọn, thử sai, điều chỉnh và tin tưởng hơn vào ý tưởng của mình.

3.4.3. Biện pháp 3: Xây dựng môi trường số mở, cân bằng và an toàn

Mục tiêu: Giúp trẻ có thể tự lựa chọn, sử dụng và bảo quản công cụ trong phạm vi phù hợp, đồng thời hình thành thói quen sử dụng công nghệ có trách nhiệm.

Cách thực hiện: Giáo viên bố trí một khu vực số nhỏ trong lớp, có thể gồm máy ảnh, máy ghi âm, máy tính bảng được cài đặt sẵn nội dung, tai nghe dùng chung theo quy định hoặc đồ chơi giáo dục tự động đơn giản. Thiết bị cần được đặt ở vị trí dễ quan sát, có ký hiệu hướng dẫn và quy định rõ ràng.

Giáo viên và trẻ cùng xây dựng một số quy tắc: Sử dụng thiết bị khi được phân công; Tay sạch và khô trước khi dùng; Chờ đến lượt; Không tự ý mở ứng dụng khác; Không xóa sản phẩm của bạn; Báo cô khi thiết bị có vấn đề; Cất thiết bị đúng vị trí; Không tự ý chụp hoặc chia sẻ hình ảnh của người khác.

Môi trường số cần được đặt bên cạnh các góc chơi và vật liệu thông thường, không chiếm toàn bộ không gian lớp. Trẻ vẫn cần có nhiều thời gian vui chơi ngoài trời, vận động, xây dựng, đóng vai, đọc sách và giao tiếp trực tiếp. NAEYC khuyến nghị công nghệ phải được dùng cân bằng, hỗ trợ sự tham gia chủ động và không thay thế những hoạt động phát triển cần thiết khác.

Ý nghĩa: Một môi trường rõ ràng, vừa sức giúp trẻ bớt phụ thuộc vào giáo viên, đồng thời hình thành khả năng tự điều chỉnh và trách nhiệm khi sử dụng công nghệ.

3.4.4. Biện pháp 4: Hỗ trợ trẻ giải quyết vấn đề theo hướng giảm dần sự trợ giúp

Mục tiêu: Giúp trẻ biết cách thực hiện các hoạt động thử nghiệm, tự sửa lỗi, tìm kiếm hỗ trợ của giáo viên và kiên trì khi gặp một số khó khăn nhất định.

Cách thực hiện: Khi trẻ gặp vấn đề, giáo viên không nên lập tức cầm thiết bị và làm thay. Có thể hỗ trợ theo trình tự: Quan sát → chờ trẻ thử → đặt câu hỏi → gợi ý → hỗ trợ một phần → rút dần hỗ trợ. Giáo viên cũng có thể xây dựng các thẻ hình hướng dẫn thao tác đơn giản để trẻ tự kiểm tra trước khi yêu cầu trợ giúp. Nghiên cứu về chơi kết hợp vật thật và công nghệ cho thấy thiết kế nhiệm vụ có thể thúc đẩy giải quyết vấn đề khi trẻ cần suy nghĩ và hành động để tiếp tục chơi. Tuy nhiên, mức độ chỉ dẫn của thiết bị và người lớn cần phù hợp; việc "ép" trẻ thực hiện một chuỗi thao tác cố định có thể làm giảm khả năng lựa chọn.

Ý nghĩa: Trẻ hiểu rằng khi hành động có sai sót thì sai sót cũng là một phần của quá trình học, biết thử làm bằng cách khác và không quá phụ thuộc vào giáo viên.

3.4.5. Biện pháp 5: Tổ chức cho trẻ tự đánh giá và xây dựng hồ sơ sản phẩm số

Mục tiêu: Giúp trẻ biết nhìn lại quá trình thực hiện nhiệm vụ của mình, nhận ra những gì đã làm được và những gì chưa làm được, biết cách đề xuất điều chỉnh cho đúng vào lần kế tiếp.

Cách thực hiện: Sau hoạt động, giáo viên cho trẻ xem lại ảnh, đoạn ghi âm, câu chuyện hoặc sản phẩm số và đặt câu hỏi: Con đã lựa chọn điều gì? Phần nào do con thực hiện? Con thấy điều gì mình làm tốt? Điều gì còn khó? Con đã nhờ ai hỗ trợ? Lần sau con muốn thay đổi điều gì?

Mỗi trẻ có thể chọn một số sản phẩm đưa vào hồ sơ học tập điện tử. Việc lựa chọn cần có sự tham gia của trẻ, không chỉ do giáo viên quyết định. Trẻ có thể thu âm một câu ngắn giải thích vì sao mình chọn sản phẩm.

Khi nhận xét sản phẩm của bạn, giáo viên hướng dẫn trẻ nói về điều mình thích, sự cố gắng của bạn và gợi ý có tính xây dựng. Không dùng hồ sơ số để xếp hạng hoặc so sánh trẻ.

Ý nghĩa: Tự đánh giá giúp trẻ nhận ra mối liên hệ giữa việc lựa chọn, cách thực hiện và kết quả. Qua đó, trẻ dần biết chịu trách nhiệm và điều chỉnh hoạt động của mình.

3.5. Điều kiện thực hiện các biện pháp

Trước hết, giáo viên ngoài năng lực chuyên môn cần có hiểu biết về công nghệ số. Năng lực cần thiết về công nghệ số không chỉ là biết sử dụng thiết bị mà còn là khả năng lựa chọn công cụ phù hợp, thiết kế hoạt động, quan sát sự tham gia của trẻ và nhận ra khi nào công nghệ không cần thiết.

Nhà trường cần xây dựng quy định về lựa chọn phần mềm, quản lý thiết bị, lưu trữ hình ảnh,

quyền riêng tư và chia sẻ dữ liệu của trẻ. Không nên sử dụng tài khoản cá nhân hoặc nền tảng không rõ chính sách bảo vệ dữ liệu để lưu trữ hình ảnh của trẻ. Thiết bị không cần nhiều nhưng phải hoạt động ổn định, dễ sử dụng và được cài đặt sẵn nội dung phù hợp.

Gia đình cần được thông tin về mục tiêu sử dụng công nghệ tại trường. Giáo viên và cha mẹ nên thống nhất rằng công nghệ được dùng để khám phá, sáng tạo và giao tiếp, không phải để giữ trẻ ngồi yên hoặc thay thế hoạt động chăm sóc. Việc giáo dục hành vi số an toàn và có trách nhiệm cũng cần được thực hiện thống nhất giữa gia đình và nhà trường. Tổng quan gần đây cho thấy giáo dục công dân số ở trẻ nhỏ phù hợp hơn khi được tích hợp vào hoạt động hợp tác, trò chơi và những tình huống gần gũi thay vì dạy thành những quy tắc trừu tượng.

IV. KẾT LUẬN

Phát triển tính tự chủ trong môi trường số không đồng nghĩa với việc tăng thời gian trẻ sử dụng màn hình mà điều quan trọng là chất lượng hoạt động được tổ chức, mức độ tham gia của trẻ và sự kết hợp giữa công nghệ với vật thật, vui chơi, vận động và giao tiếp xã hội. Một hoạt động có thể chỉ sử dụng máy ảnh hoặc máy ghi âm trong thời gian ngắn nhưng vẫn tạo ra nhiều cơ hội tự chủ nếu trẻ được lựa chọn, thảo luận và tạo sản phẩm. UNESCO lưu ý rằng công nghệ không phải là giải pháp tự thân; hiệu quả phụ thuộc vào khả năng tiếp cận, quản trị và sự chuẩn bị của giáo viên. Môi trường giáo dục số có thể tạo thêm cơ hội để trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi lựa chọn nhiệm vụ, hoạt động khám phá, năng lực giải quyết vấn đề, hợp tác và sáng tạo sản phẩm. Tuy nhiên, công nghệ chỉ hỗ trợ tính tự chủ khi trẻ được trực tiếp tham gia vào thảo luận kế hoạch và tham gia vào quá trình thực hiện. Nếu giáo viên quyết định toàn bộ nội dung, thao tác thay hoặc sử dụng ứng dụng có lộ trình cứng nhắc, trẻ vẫn ở vị trí phụ thuộc dù đang tiếp xúc với công nghệ hiện đại.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2021). Chương trình giáo dục mầm non. Văn bản hợp nhất số 01/VBHN-BGDĐT ngày 13 tháng 4 năm 2021.

Lähdesmäki, S., Maunumäki, M., & Nurmi, T. (2024). Play is the base! ECEC leaders' views on the development of digital pedagogy. Early Childhood Education Journal, 52, 1897–1910. https://doi.org/10.1007/s10643-023-01530-7

Li, H., He, H., Luo, W., & Li, H. (2026). Early childhood digital pedagogy: A scoping review of its practices, profiles, and predictors. Early Childhood Education Journal, 54, 263–284. https://doi.org/10.1007/s10643-024-01804-8

National Association for the Education of Young Children, & Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media. (2012). Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8. https://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/ps_technology_web2.pdf

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American Psychologist, 55(1), 68–78. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68

UNESCO. (2023). Global education monitoring report 2023: Technology in education—A tool on whose terms?https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723

UNICEF Innocenti. (2025). Guidance on AI and children: Version 3.0. https://www.unicef.org/innocenti/media/11991/file/UNICEF-Innocenti-Guidance-on-AI-and-Children-3-2025.pdf