

**ỦY BAN NHÂN DÂN XÃ NGHĨA HƯNG
TRƯỜNG MẦM NON NGHĨA TRUNG**

BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

Tên sáng kiến: “Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động học nhằm nâng cao hứng thú cho trẻ mẫu giáo lớn 5 - 6 tuổi”

Lĩnh vực/ cấp học: Giáo dục (03) / Mầm non

Tác giả: Vũ Thị Phương

Chức vụ: Giáo viên

Đơn vị công tác: Trường mầm non Nghĩa Trung

xã Nghĩa Hưng, tỉnh Ninh Bình

Nghĩa Hưng, tháng 05 năm 2026

I. Thông tin chung

1. Tên tác giả

TT	Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Trình độ chuyên môn	Chức vụ	Nơi công tác	Điện thoại	Tỷ lệ % đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến	Chữ kí của tác giả, đồng tác giả
1	Vũ Thị Phương	15/9/1996	Đại học	Giáo viên	Trường mầm non Nghĩa Trung	0372163163	100%	<i>Phương</i>

Tên sáng kiến: “Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động học nhằm nâng cao hứng thú cho trẻ mẫu giáo lớn 5 - 6 tuổi”

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giáo dục (03)/ mầm non

3. Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: Từ ngày 15 tháng 09 năm 2025

II. Phần mở đầu

Lý do chọn đề tài.

Trong những năm gần đây, giáo dục mầm non đang đứng trước những yêu cầu đổi mới mạnh mẽ nhằm đáp ứng sự phát triển nhanh chóng của xã hội hiện đại và cuộc cách mạng công nghệ số. Trẻ em hôm nay lớn lên trong môi trường giàu thông tin, tiếp cận sớm với các thiết bị công nghệ và có cách học, cách khám phá thế giới hoàn toàn khác so với trước đây. Vì vậy, nhiệm vụ của giáo dục mầm non không chỉ dừng lại ở việc chăm sóc và nuôi dưỡng mà còn phải tạo ra một

môi trường giáo dục tích cực, nơi mỗi đứa trẻ được tôn trọng, được phát triển theo năng lực riêng và cảm thấy thực sự hạnh phúc khi đến trường.

Ở lứa tuổi mẫu giáo lớn 5 - 6 tuổi, trẻ bước vào giai đoạn phát triển đặc biệt quan trọng. Đây là thời điểm trẻ hình thành những nền tảng đầu tiên về nhân cách, cảm xúc xã hội, khả năng giao tiếp, tư duy và thái độ học tập trước khi chuyển sang bậc tiểu học. Thực tế cho thấy, cảm xúc của trẻ đối với trường lớp trong giai đoạn này có ảnh hưởng lâu dài đến động cơ học tập sau này. Một đứa trẻ cảm thấy vui vẻ, được quan tâm và được khích lệ sẽ tự tin tham gia hoạt động, mạnh dạn khám phá và hình thành thói quen học tập tích cực. Ngược lại, nếu trẻ cảm thấy nhàm chán, không theo kịp hoạt động hoặc thiếu cơ hội thể hiện bản thân, trẻ dễ trở nên thụ động, ngại giao tiếp và giảm hứng thú đến trường.

Trong quá trình trực tiếp chăm sóc và giáo dục trẻ mẫu giáo lớn, tôi nhận thấy rõ sự khác biệt giữa các trẻ trong cùng một lớp học. Có trẻ tiếp thu nhanh, yêu thích khám phá và luôn chủ động tham gia hoạt động; nhưng cũng có trẻ nhút nhát, cần nhiều thời gian hơn để thích nghi; một số trẻ đặc biệt hứng thú với hoạt động nghệ thuật, trong khi những trẻ khác lại say mê các trò chơi xây dựng hoặc khám phá khoa học. Tuy nhiên, do đặc thù lớp học đông trẻ và thời gian tổ chức hoạt động có giới hạn, giáo viên thường phải thiết kế bài học theo hướng chung cho cả lớp. Điều này đôi khi khiến một bộ phận trẻ chưa được đáp ứng đúng nhu cầu và khả năng cá nhân, từ đó ảnh hưởng đến sự hứng thú và cảm xúc học tập của trẻ.

Song song với yêu cầu đổi mới phương pháp giáo dục, ngành giáo dục hiện nay đang đẩy mạnh quá trình chuyển đổi số trong nhà trường. Công nghệ không còn là yếu tố xa lạ mà đã trở thành công cụ hỗ trợ đắc lực trong nhiều lĩnh vực của đời sống. Trong giáo dục, đặc biệt là giáo dục mầm non, việc ứng dụng công nghệ cần được thực hiện một cách phù hợp, nhân văn và lấy trẻ làm trung tâm. Công nghệ không nhằm thay thế vai trò của người giáo viên mà giúp giáo viên hiểu trẻ sâu sắc hơn, giảm bớt áp lực hành chính, dành nhiều thời gian hơn cho việc tương tác trực tiếp và chăm sóc cảm xúc của trẻ.

Sự xuất hiện của trí tuệ nhân tạo (AI) đã mở ra những cơ hội mới cho giáo dục. AI có khả năng hỗ trợ giáo viên thiết kế học liệu nhanh chóng, tạo ra hình ảnh, câu chuyện, trò chơi học tập sinh động và linh hoạt theo từng mục tiêu giáo dục. Đặc biệt, AI cho phép cá nhân hóa hoạt động học tập - một xu hướng giáo dục tiên tiến trên thế giới - giúp mỗi trẻ được học theo tốc độ và cách tiếp cận phù hợp với mình. Khi trẻ được tham gia những hoạt động vừa sức, gắn gũi với sở thích cá nhân, trẻ sẽ cảm thấy thành công, tự tin và yêu thích việc học hơn.

Thực tế tại lớp học cho thấy, khi giáo viên sử dụng các học liệu sinh động, video tương tác hoặc câu chuyện gắn gũi với trải nghiệm của trẻ, mức độ tham gia của trẻ tăng lên rõ rệt. Trẻ hào hứng đặt câu hỏi, chủ động chia sẻ ý kiến và mong chờ các hoạt động tiếp theo. Điều này đặt ra cho giáo viên một câu hỏi quan trọng: làm thế nào để mỗi ngày đến trường đều mang lại cảm giác mới mẻ và niềm vui cho trẻ, thay vì lặp lại những hoạt động quen thuộc? Chính từ trăn trở đó, việc tìm kiếm một giải pháp giúp thiết kế hoạt động học tập linh hoạt, phù hợp từng cá nhân trẻ trở thành nhu cầu thực sự cần thiết.

Bên cạnh đó, mô hình “Trường học hạnh phúc” đang được ngành giáo dục triển khai rộng rãi với ba giá trị cốt lõi: an toàn, yêu thương và tôn trọng. Một lớp học hạnh phúc không chỉ là nơi trẻ được chăm sóc tốt mà còn là nơi trẻ được lắng nghe, được thể hiện bản thân và được phát triển theo nhịp độ riêng. Muốn thực hiện được điều này, giáo viên cần có công cụ hỗ trợ để quan sát, ghi nhận và điều chỉnh hoạt động giáo dục một cách linh hoạt. Trí tuệ nhân tạo, nếu được khai thác đúng hướng, có thể trở thành “trợ lý sư phạm” giúp giáo viên thực hiện hiệu quả mục tiêu này.

Tuy nhiên, việc ứng dụng AI trong giáo dục mầm non hiện nay vẫn còn khá mới mẻ. Nhiều giáo viên còn e ngại rằng công nghệ có thể làm giảm sự tương tác trực tiếp giữa cô và trẻ hoặc khó áp dụng trong điều kiện cơ sở vật chất còn hạn chế. Thực tế cho thấy, AI hoàn toàn có thể được sử dụng ở mức độ đơn giản, phù hợp với điều kiện của từng trường học, kể cả ở khu vực nông thôn. Điều quan trọng không phải là thiết bị hiện đại mà là cách giáo viên vận dụng công nghệ để phục vụ mục tiêu giáo dục và mang lại lợi ích thiết thực cho trẻ.

Xuất phát từ những yêu cầu đổi mới giáo dục, từ thực tiễn giảng dạy tại lớp mẫu giáo lớn và từ mong muốn xây dựng môi trường giáo dục thực sự hạnh phúc cho trẻ, tôi nhận thấy việc nghiên cứu và áp dụng trí tuệ nhân tạo vào thiết kế hoạt động học tập cá nhân hóa là hướng đi cần thiết và có ý nghĩa lâu dài. Việc ứng dụng AI không chỉ giúp giáo viên đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động mà còn tạo cơ hội để mỗi trẻ được quan tâm đúng mức, được trải nghiệm thành công và phát triển toàn diện cả về nhận thức, cảm xúc và kỹ năng xã hội.

Đề tài “Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động học nhằm nâng cao hứng thú cho trẻ mẫu giáo lớn 5 - 6 tuổi” được lựa chọn với mong muốn góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ trong giai đoạn hiện nay; đồng thời khẳng định vai trò chủ động sáng tạo của giáo viên mầm non trong quá trình chuyển đổi số giáo dục. Thông qua việc nghiên cứu và thực hiện sáng kiến, tôi kỳ vọng tạo ra những thay đổi tích cực trong lớp học: trẻ vui vẻ hơn khi đến trường, mạnh dạn tham gia hoạt động, giáo viên tổ chức dạy học nhẹ nhàng hơn và môi trường giáo dục trở nên gần gũi, thân thiện, giàu cảm xúc.

Có thể nói, lựa chọn đề tài này không chỉ xuất phát từ yêu cầu đổi mới phương pháp giáo dục mà còn từ mong muốn rất giản dị của người giáo viên mầm non: mỗi buổi sáng, khi bước vào lớp học, trẻ đều nở nụ cười háo hức và cảm nhận rằng trường học chính là nơi các em được yêu thương, được khám phá và được lớn lên trong niềm vui. Chính niềm tin đó đã thôi thúc tôi nghiên cứu và triển khai sáng kiến này.

Bối cảnh sáng kiến

Trong giáo dục mầm non, đặc biệt đối với trẻ mẫu giáo lớn 5–6 tuổi, việc tổ chức hoạt động giáo dục không chỉ nhằm trang bị kiến thức ban đầu mà còn hướng tới hình thành cho trẻ niềm yêu thích học tập, sự tự tin và tâm thế tích cực trước khi bước vào bậc tiểu học. Thực tế cho thấy, hứng thú đến trường của trẻ chịu ảnh hưởng rất lớn từ cách giáo viên tổ chức hoạt động học tập. Khi trẻ được tham gia những hoạt động phù hợp với khả năng, được tôn trọng sự khác biệt và được trải nghiệm thành công, trẻ sẽ cảm thấy vui vẻ, chủ động và mong muốn đến lớp mỗi ngày.

Xuất phát từ yêu cầu đổi mới giáo dục theo định hướng lấy trẻ làm trung tâm và xu thế ứng dụng công nghệ số trong nhà trường hiện nay, đề tài “Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động học tập cá nhân hóa nhằm nâng cao hứng thú đến trường cho trẻ mẫu giáo lớn 5–6 tuổi” được thực hiện với những mục đích nghiên cứu cụ thể, gắn chặt với đối tượng và nội dung nghiên cứu như sau:

Thứ nhất, tìm hiểu đặc điểm phát triển tâm sinh lý, nhu cầu, sở thích và khả năng học tập của trẻ mẫu giáo lớn 5–6 tuổi làm cơ sở cho việc thiết kế các hoạt động giáo dục mang tính cá nhân hóa. Việc nghiên cứu đặc điểm đối tượng giúp giáo viên lựa chọn nội dung, hình thức và phương pháp tổ chức hoạt động phù hợp với từng nhóm trẻ.

Thứ hai, khảo sát thực trạng mức độ hứng thú đến trường và sự tham gia hoạt động học tập của trẻ mẫu giáo lớn trước khi áp dụng trí tuệ nhân tạo vào tổ chức giáo dục. Qua đó xác định những hạn chế còn tồn tại như: Một số trẻ chưa mạnh dạn tham gia hoạt động; trẻ có năng lực khác nhau nhưng tham gia cùng một hình thức học tập; hoạt động giáo dục chưa đáp ứng đầy đủ nhu cầu cá nhân của từng trẻ.

Thứ ba, nghiên cứu khả năng ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong việc hỗ trợ giáo viên thiết kế hoạt động học tập cá nhân hóa cho trẻ 5–6 tuổi thông qua: Xây dựng học liệu trực quan, sinh động; thiết kế trò chơi học tập phù hợp từng mức độ nhận thức; tạo các tình huống học tập đa dạng, gần gũi với trải nghiệm của trẻ; hỗ trợ giáo viên điều chỉnh hoạt động theo phản hồi và hứng thú của trẻ.

Thứ tư, tổ chức thực nghiệm các hoạt động giáo dục có ứng dụng AI đối với trẻ mẫu giáo lớn nhằm đánh giá mức độ tác động của việc cá nhân hóa học tập đến: Sự hứng thú khi tham gia hoạt động; tinh thần hợp tác và giao tiếp của trẻ; khả năng tự tin thể hiện bản thân; thái độ tích cực khi đến trường.

Thứ năm, đánh giá hiệu quả của sáng kiến đối với quá trình tổ chức hoạt động giáo dục của giáo viên, bao gồm: Khả năng đổi mới phương pháp dạy học; mức độ linh hoạt trong thiết kế hoạt động; giảm áp lực chuẩn bị học liệu; nâng cao chất lượng chăm sóc và giáo dục trẻ.

Thứ sáu, rút ra kinh nghiệm thực tiễn và xây dựng quy trình ứng dụng AI phù hợp với điều kiện giáo dục mầm non hiện nay, đặc biệt tại những cơ sở giáo dục còn hạn chế về cơ sở vật chất nhưng vẫn có thể triển khai hiệu quả.

- *Mục đích:*

Nghiên cứu đề xuất biện pháp ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động học nhằm nâng cao hứng thú đến trường cho trẻ mẫu giáo lớn 5 - 6 tuổi ở trường mầm non Nghĩa Trung.

- *Nhiệm vụ:*

Khảo sát thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) từ đó đề xuất và thực nghiệm các biện pháp tổ chức hoạt động học nhằm nâng cao hứng thú cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi ở trường mầm non Nghĩa Trung, xã Nghĩa Hưng.

- *Phạm vi nghiên cứu:*

+ Phạm vi về không gian: Trường Mầm non Nghĩa Trung, xã Nghĩa Hưng, tỉnh Ninh Bình.

- Phạm vi về thời gian: Từ tháng 9/2025 - tháng 5/ 2026

Đối tượng nghiên cứu: Các bé học sinh lớp mẫu giáo 5TA3 trường mầm non xã Nghĩa Trung, năm học 2025 - 2026.

III. Phần nội dung

1. Mô tả giải pháp đã biết

Để triển khai hiệu quả đề tài “Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động học nhằm nâng cao hứng thú cho trẻ mẫu giáo lớn 5–6 tuổi”, việc đánh giá đúng thực trạng ban đầu của lớp học giữ vai trò đặc biệt quan trọng. Đây là cơ sở khoa học giúp giáo viên xác định nhu cầu thực tế của trẻ, lựa chọn biện pháp phù hợp và đánh giá hiệu quả của sáng kiến sau quá trình áp dụng.

Trong năm học 2025 - 2026, tôi được phân công phụ trách lớp mẫu giáo lớn 5TA3. Qua quá trình tiếp nhận trẻ đầu năm học, kết hợp quan sát, trao đổi với phụ huynh và tổ chức các hoạt động khảo sát ban đầu, tôi nhận thấy lớp có những thuận lợi và khó khăn cụ thể như sau:

* Thuận lợi

Trước hết, lớp 5TA3 nhận được sự quan tâm sát sao của Ban giám hiệu nhà

trường trong việc đổi mới phương pháp giáo dục theo định hướng xây dựng trường học hạnh phúc và chuyển đổi số trong giáo dục mầm non. Nhà trường luôn khuyến khích giáo viên ứng dụng công nghệ thông tin vào tổ chức hoạt động giáo dục, tạo điều kiện cho giáo viên tiếp cận những phương pháp giảng dạy mới.

Đội ngũ giáo viên trong tổ chuyên môn có tinh thần học hỏi, sẵn sàng chia sẻ kinh nghiệm, hỗ trợ lẫn nhau trong quá trình thiết kế hoạt động giáo dục. Đây là yếu tố thuận lợi giúp giáo viên mạnh dạn nghiên cứu và thử nghiệm việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo vào thực tiễn lớp học.

Đối với trẻ lớp 5TA3, đa số trẻ có sức khỏe tốt, nhanh nhẹn, thích tham gia hoạt động vui chơi và khám phá môi trường xung quanh. Nhiều trẻ đã từng học qua các độ tuổi mầm non trước đó nên có nền nếp sinh hoạt tương đối ổn định, biết tuân thủ quy định lớp học và có khả năng hợp tác khi tham gia hoạt động nhóm.

Phụ huynh lớp học cơ bản quan tâm đến việc học tập của con, thường xuyên phối hợp với giáo viên trong công tác chăm sóc và giáo dục trẻ. Một số phụ huynh có điều kiện tiếp cận công nghệ, sẵn sàng hỗ trợ giáo viên khi triển khai các hình thức kết nối thông tin qua môi trường số.

Bên cạnh đó, trẻ hiện nay được tiếp xúc sớm với các thiết bị công nghệ như điện thoại thông minh, tivi thông minh, video hoạt hình giáo dục... nên thể hiện sự hứng thú rõ rệt đối với các hoạt động có yếu tố hình ảnh, âm thanh và tương tác. Đây là điều kiện thuận lợi để giáo viên khai thác công nghệ và trí tuệ nhân tạo nhằm tạo ra môi trường học tập sinh động, hấp dẫn.

* Khó khăn

Bên cạnh những thuận lợi, quá trình khảo sát đầu năm tại lớp 5TA3 cũng cho thấy một số khó khăn ảnh hưởng trực tiếp đến việc tổ chức hoạt động giáo dục.

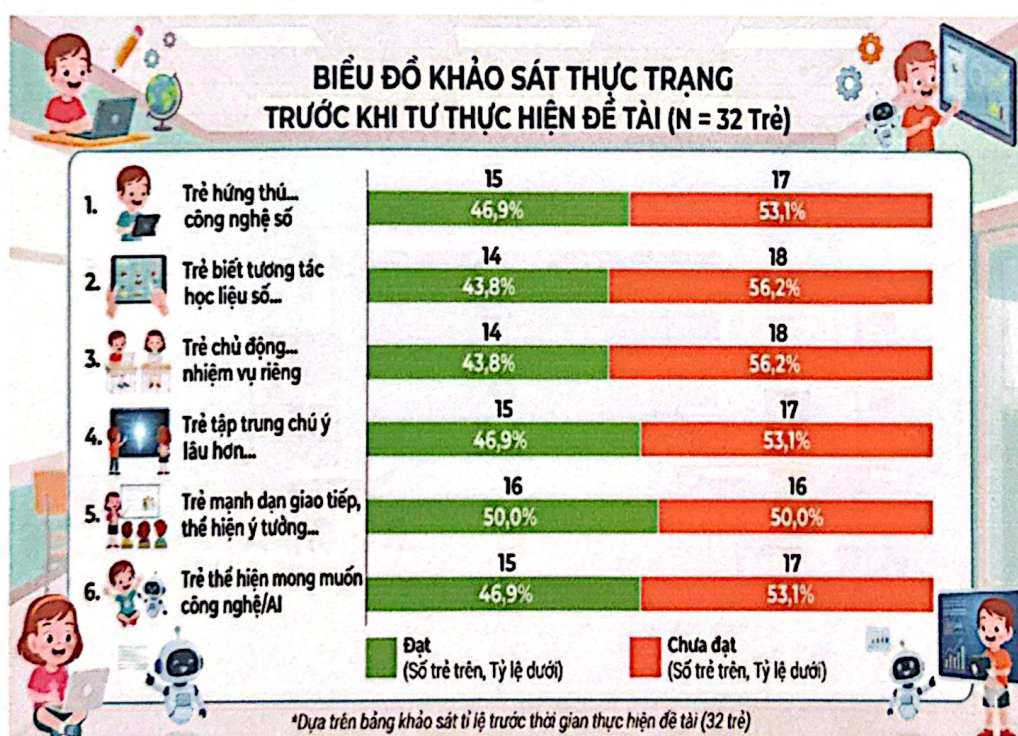
Thứ nhất, sự phát triển giữa các trẻ trong lớp chưa đồng đều. Có trẻ mạnh dạn, giao tiếp tốt và tiếp thu nhanh, nhưng cũng có trẻ còn rụt rè, ít tham gia hoạt động tập thể, chưa tự tin khi thể hiện ý kiến cá nhân.

Thứ hai, khả năng tập trung của trẻ chưa ổn định. Một số trẻ dễ bị phân tán chú ý, nhanh chán nếu hoạt động lặp lại hoặc thiếu yếu tố mới mẻ.

Thứ ba, giáo viên vẫn phải dành nhiều thời gian cho việc chuẩn bị học liệu thù công. Các hoạt động tuy đảm bảo nội dung chương trình nhưng chưa thật sự linh hoạt để điều chỉnh theo từng cá nhân trẻ do hạn chế về thời gian và nguồn học liệu.

Thứ tư, mặc dù trẻ quen với thiết bị công nghệ tại gia đình nhưng việc sử dụng công nghệ trong lớp học mầm non vẫn còn mang tính hỗ trợ trình chiếu đơn giản, chưa khai thác được lợi thế cá nhân hóa học tập.

Những khó khăn trên đặt ra yêu cầu cần có giải pháp đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục, trong đó việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo nhằm cá nhân hóa hoạt động học tập được xem là hướng tiếp cận phù hợp và cần thiết.



Kết quả khảo sát đầu năm

Kết quả khảo sát cho thấy trẻ lớp 5TA3 bước đầu có hứng thú với các hoạt động sử dụng hình ảnh và phương tiện công nghệ. Tuy nhiên, mức độ đạt còn ở ngưỡng trung bình, chưa thể hiện rõ sự chủ động và khả năng tương tác sâu với môi trường học tập số.

* Nguyên nhân thực trạng:

Phần lớn trẻ mới chỉ dừng lại ở việc quan sát thụ động, chưa biết khai thác công nghệ như một công cụ khám phá và học tập. Khả năng tham gia hoạt động

mang tính cá nhân hóa còn hạn chế do giáo viên chưa có công cụ hỗ trợ thiết kế nhiệm vụ riêng cho từng trẻ.

Điều này cho thấy, công nghệ trong lớp học mới chỉ mang tính trình chiếu; trẻ chưa được trải nghiệm học tập thông minh theo nhu cầu cá nhân; hứng thú đến trường chưa được duy trì bền vững thông qua các hoạt động hiện đại.

Từ thực trạng trên, việc nghiên cứu và ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) nhằm thiết kế hoạt động học tập cá nhân hóa được xác định là giải pháp phù hợp, góp phần tạo môi trường học tập mới mẻ, hấp dẫn và thúc đẩy trẻ đến trường với tâm thế vui vẻ, tích cực hơn.

2. Nội dung các giải pháp mới; Tính mới, tính sáng tạo; Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến

Tôi đã vận dụng những biện pháp mới vào tổ chức hoạt động Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động học tập cá nhân hóa nhằm nâng cao hứng thú đến trường cho trẻ mẫu giáo lớn cho trẻ 5 - 6 tuổi trường Mầm non Nghĩa Trung như sau:

2.1. Nội dung các giải pháp mới

- Giải pháp 1: Tăng cường công tác tự học, tự bồi dưỡng nâng cao năng lực chuyên môn nghiệp vụ cho bản thân.

Kiến thức là vô hạn và hơn ai hết, người giáo viên cần có kiến thức sâu rộng để truyền tải cho học sinh của mình, giúp các em hiểu bài tốt hơn và tiến bộ từng ngày.

Nội dung tự bồi dưỡng thường là các buổi bồi dưỡng kiến thức chuyên môn, kiến thức về tin học thông qua các buổi sinh hoạt chuyên môn của tổ, các buổi bồi dưỡng qua các buổi chuyên đề do trường tổ chức (Thông qua các buổi sinh hoạt chuyên môn của nhà trường tổ chức để nâng cao chất lượng sử dụng kỹ năng CNTT để đưa phần mềm Canva thiết kế bài giảng hàng ngày của bản thân)

Với thời đại 4.0 ngày nay, chúng tôi có thể dễ dàng tra cứu thông tin và tìm kiếm tài liệu thông qua internet. Đây là kho dữ liệu khổng lồ, chứa đựng rất nhiều thông tin người giáo viên cần:

+ Một số kênh Youtube mà chúng tôi quan tâm: Thầy Điệp Vlog, Nghề Mầm non TV, Thảo Ngân, mẹ ba nhóc,...

+ Để phục vụ tốt cho công tác chăm sóc và giáo dục trẻ chúng tôi đã khai thác tài nguyên giáo dục phong phú để khám phá nội dung bài giảng cho trẻ. Chúng tôi luôn tìm tòi, các hình ảnh trên trang web:

+ Trang Web thư viện bài giảng: <http://baigiang.bachkim.vn>

+ Mạng giáo dục edunet: <http://www.edu.net.vn>

Đặc biệt chúng tôi khai thác trên trang <https://www.pinterest.com/> để khai thác hình ảnh, bài tập tự tạo, trò chơi...cho trẻ.

- Bên cạnh đây để ứng dụng phần mềm “Canva.com” trong việc xây dựng, thiết kế bài giảng nhằm nâng cao chất lượng giáo dục cho trẻ mầm non.

Chúng tôi đã nghiên cứu và sử dụng nhiều loại phần mềm hữu ích sau:

+ Ứng dụng <https://online-video-cutter.com/vi/> và <https://audio-joiner.com/vi/> dùng để cắt, chỉnh, thu âm, chuyển đổi, ghép nối... video, âm thanh. Những thao tác chỉnh sửa, cắt video, ghép âm thanh... hiện khá phổ biến và có rất nhiều công cụ hỗ trợ người dùng thực hiện. Tuy nhiên, đơn giản và dễ thao tác nhất vẫn là công cụ biên tập <https://online-video-cutter.com/vi/> và <https://audio-joiner.com/vi/> này.

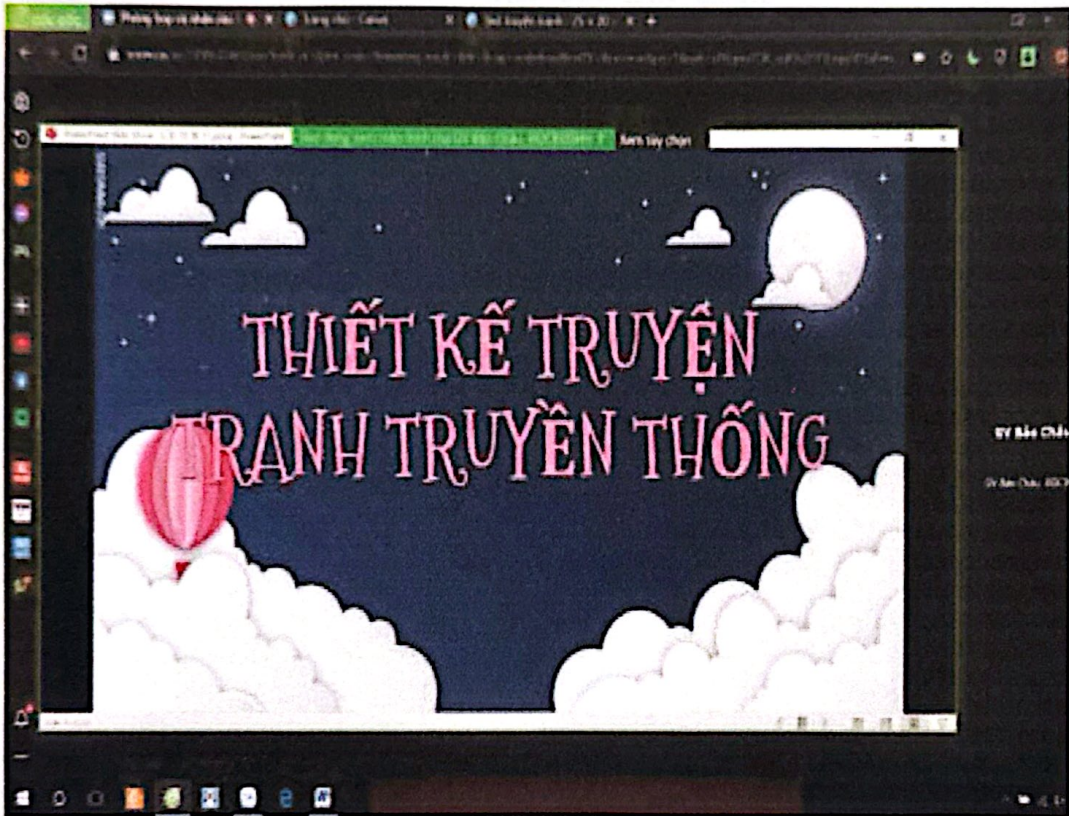
+ Ứng dụng <https://online-video-cutter.com/vi/> và <https://audio-joiner.com/vi/> hỗ trợ người dùng cắt video online, ghép âm thanh trực thành một đoạn video hoặc một chuỗi âm thanh mới. Trong quá trình biên tập, người dùng có thể chọn lựa bất cứ đoạn video nào để cắt, xoay video,... với dung lượng video lên đến 500mb. Ngoài ra, sau khi hoàn thành chỉnh sửa bạn cũng có thể lưu video vào các công cụ lưu trữ trực tuyến Google Drive, Dropbox.

+ Canva rất đa dạng và phong phú bởi các TEMPLATES (các mẫu sẵn có) để áp dụng cho mọi lĩnh vực, công việc: thiết kế truyện tranh, làm video, blog, thuyết trình...

+ Ứng dụng CapCut (Viamaker) là ứng dụng chỉnh sửa video có nhiều tính năng, giúp bạn dễ dàng chỉnh sửa các sản phẩm nghe nhìn của mình, từ thêm clip, cắt clip, điều chỉnh độ phân giải, thêm nhạc và sticker,...

Tóm lại: Việc tự bồi dưỡng của bản thân từng đồng nghiệp là yếu tố quan trọng và quyết định trực tiếp đến chất lượng dạy và học của lớp mình phụ trách

cũng như chất lượng của nhà trường. Thông qua hoạt động này đã giúp cho Giáo viên trong trường biết thì chia sẻ kinh nghiệm cho GV chưa biết, cùng nhau thực hành để rút ra kinh nghiệm tích lũy cho bản thân, đưa ra các ý kiến góp ý bổ sung cho chủ đề định bồi dưỡng có thể sinh hoạt theo tổ hoặc sinh hoạt tập chung cả toàn trường.



Giáo viên cùng thực hành các ứng dụng công nghệ số vào tiết học

- Giải pháp 2: Khảo sát nhu cầu, khả năng và mức độ tiếp cận công nghệ của trẻ

Trong giáo dục mầm non hiện nay, việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) vào tổ chức hoạt động học tập cho trẻ không chỉ đòi hỏi sự đổi mới về phương pháp mà còn yêu cầu giáo viên phải hiểu rõ đặc điểm, nhu cầu và khả năng tiếp cận công nghệ của từng trẻ. Trẻ mẫu giáo lớn (5–6 tuổi) tuy đã có nhiều cơ hội tiếp xúc với thiết bị công nghệ trong đời sống gia đình, song mức độ hiểu biết, khả năng sử dụng và phản ứng với môi trường học tập số lại không đồng đều. Vì vậy, trước khi triển khai các hoạt động ứng dụng AI, tôi xác định việc khảo sát thực trạng là bước khởi đầu quan trọng nhằm đảm bảo tính phù hợp và hiệu quả của đề tài.

Trước hết, tôi xây dựng hệ thống tiêu chí khảo sát dựa trên mục tiêu giáo dục lấy trẻ làm trung tâm và đặc điểm phát triển của lứa tuổi. Nội dung khảo sát tập trung vào các yếu tố như: mức độ hứng thú của trẻ khi tham gia hoạt động có sử dụng hình ảnh, video hoặc trò chơi công nghệ; khả năng tập trung chú ý khi tương tác với nội dung số; kỹ năng làm theo hướng dẫn thông qua màn hình; sự mạnh dạn giao tiếp, bày tỏ ý kiến khi tham gia hoạt động có yếu tố công nghệ; cũng như mức độ quen thuộc của trẻ với các thiết bị thông minh như tivi, máy tính hoặc bảng tương tác.

Để đảm bảo kết quả khảo sát khách quan, tôi tiến hành khảo sát thông qua nhiều hình thức. Trong các hoạt động hằng ngày, giáo viên quan sát trực tiếp thái độ, hành vi và mức độ tham gia của trẻ khi xem video học tập, nghe kể chuyện bằng hình ảnh động hoặc tham gia trò chơi tương tác trên màn hình. Bên cạnh đó, tôi tổ chức một số hoạt động trải nghiệm thử nghiệm có tích hợp yếu tố AI như nhân vật hoạt hình hướng dẫn nhiệm vụ, trò chơi nhận diện hình ảnh thông minh hoặc video học tập có phản hồi âm thanh. Qua quá trình trải nghiệm, giáo viên ghi nhận mức độ hứng thú, khả năng phản hồi và sự chủ động của từng trẻ.

Song song với việc quan sát tại lớp, tôi phối hợp cùng phụ huynh thông qua phiếu khảo sát nhằm tìm hiểu môi trường công nghệ của trẻ tại gia đình, bao gồm thời gian trẻ sử dụng thiết bị điện tử, mục đích sử dụng và sự hướng dẫn của người lớn. Thông tin từ phụ huynh giúp giáo viên có cái nhìn toàn diện hơn, tránh tình trạng đánh giá trẻ chỉ dựa trên hoạt động ở trường.

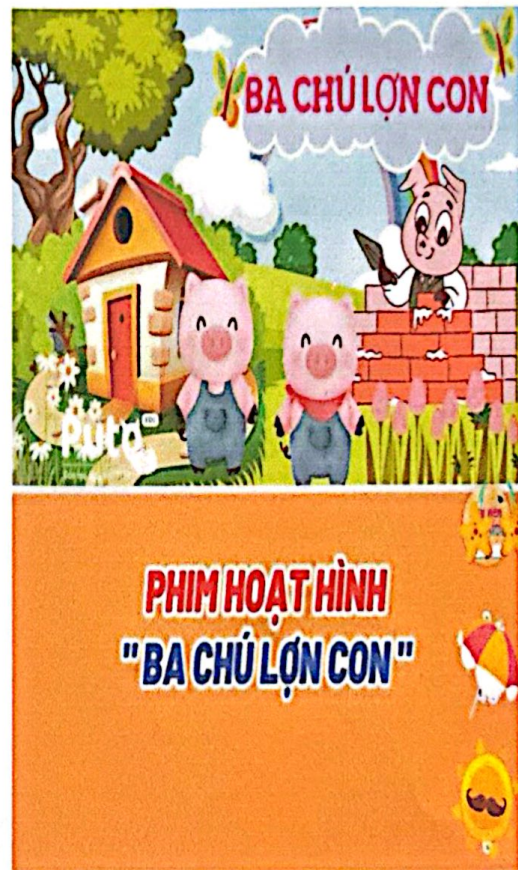
Sau khi tổng hợp dữ liệu, tôi tiến hành phân tích và phân nhóm trẻ theo mức độ tiếp cận công nghệ: nhóm trẻ tiếp cận tốt và hứng thú cao; nhóm trẻ tiếp cận ở mức trung bình; và nhóm trẻ còn hạn chế kỹ năng tương tác. Kết quả khảo sát đã trở thành căn cứ quan trọng để thiết kế các hoạt động ứng dụng AI theo hướng cá nhân hóa, đảm bảo mọi trẻ đều được tham gia phù hợp với khả năng của mình.

- Giải pháp 3: Tổ chức thực hiện sau khi được tập huấn

Chúng tôi thường được nhà trường phân công tập huấn về phần mềm tin học công nghệ số. Vì thế, sau khi được tham dự tại lớp học trên, chúng tôi mong muốn

được học tập nhiều hơn nữa về chuyên đề cũng như muốn mang đến cho đồng nghiệp trong khối một ứng dụng CNTT hữu ích vào việc xây dựng, thiết kế bài giảng cho học sinh. Chúng tôi nhận thấy rằng, Canva là phần mềm trực tuyến, là một công cụ tuyệt vời dành cho người thiết kế chuyên và không chuyên, cho mọi người, mọi công việc khác nhau.

Những tính năng hữu ích của phần mềm Canva.com, Canva rất đa dạng và phong phú bởi các TEMPLATES (các mẫu sẵn có) để áp dụng cho mọi lĩnh vực, công việc: thiết kế truyện tranh, thơ, làm video, blog, thuyết trình, bảng biểu, áp phích...



*Triển khai phần mềm "Canva.com" tới đồng nghiệp
trong các buổi sinh hoạt chuyên môn.*

Ngay sau khi biết đến phần mềm này, ngoài việc lĩnh hội kiến thức từ giáo viên giảng dạy chúng tôi cũng tự mày mò, nghiên cứu thêm trên mạng Internet, tham gia các lớp học như lớp thầy Tùng kỹ năng, lớp thầy Phúc Steam... để có thêm kiến thức mang đến cho chị em đồng nghiệp của mình.

GIÁO DỤC STEM/STÉAM

TRIẾT LÝ, THỰC HÀNH VÀ ỨNG DỤNG



*Thầy Nguyễn Văn Phúc STEAM hướng dẫn tại lớp học công phá Steam
và công nghệ số AI*

Trong các buổi sinh hoạt chuyên môn, chúng tôi triển khai và hướng dẫn cho đồng nghiệp của mình. Buổi đầu tiên đồng nghiệp cảm thấy khó, nhưng kiên trì thêm vài buổi sau đó, đồng nghiệp của tôi đã làm được.

Từ đó, các đồng nghiệp đã áp dụng, ứng dụng vào việc thiết kế bài giảng, video kết nối phụ huynh. Khi đã nắm được kiến thức cơ bản, càng làm càng thấy hay, thấy tiện ích, giờ đây giáo viên đã có được nhiều bài giảng hay, đẹp mắt, có chất lượng.



Buổi sinh hoạt chuyên môn về công nghệ số

- Giải pháp 4: Xây dựng môi trường học tập tích hợp công nghệ AI

Trong quá trình triển khai đề tài, tôi xác định môi trường học tập là yếu tố quyết định tạo nên sự hứng thú đến trường của trẻ. Vì vậy, lớp học được xây dựng theo hướng môi trường giáo dục mở, kết hợp hài hòa giữa học liệu truyền thống và công nghệ AI nhằm mang lại trải nghiệm học tập mới mẻ cho trẻ mẫu giáo lớn (5 - 6 tuổi).

Trước hết, tôi bố trí lại các góc hoạt động trong lớp như: góc học tập thông minh, góc kể chuyện số, góc khám phá khoa học và khu vực trò chơi tương tác. Tại mỗi khu vực, trẻ được tiếp cận hình ảnh động, video minh họa, nhân vật hoạt hình và trò chơi học tập có phản hồi thông minh do AI hỗ trợ. Điều này giúp trẻ không chỉ quan sát mà còn trực tiếp tham gia, lựa chọn nhiệm vụ học tập theo khả năng cá nhân.

Việc ứng dụng AI được thực hiện theo nguyên tắc “công nghệ hỗ trợ - giáo viên định hướng”. Nội dung số được lựa chọn phù hợp lứa tuổi, màu sắc nhẹ

nhàng, thời lượng sử dụng hợp lý, đảm bảo an toàn về thị giác và tâm lý cho trẻ. Các hoạt động công nghệ luôn xen kẽ vận động, trải nghiệm thực tế và giao tiếp nhóm nhằm duy trì sự cân bằng trong phát triển toàn diện.

Môi trường học tập tích hợp AI đã tạo nên sự thay đổi rõ rệt: trẻ chủ động hơn trong hoạt động, mạnh dạn giao tiếp, tập trung lâu hơn và đặc biệt hào hứng khi đến lớp mỗi ngày. Lớp học trở thành không gian khám phá sinh động, nơi mỗi trẻ được trải nghiệm cảm giác học mà chơi - chơi mà học trong môi trường giáo dục hiện đại nhưng vẫn gần gũi, thân thiện.

Biện pháp này góp phần quan trọng trong việc xây dựng lớp học hạnh phúc, đáp ứng yêu cầu chuyển đổi số trong giáo dục mầm non hiện nay.



Kể chuyện kết hợp video AI

- Giải pháp 5: Tăng cường hoạt động trải nghiệm sáng tạo cùng AI

Nhằm phát huy tính tích cực, chủ động và khơi dậy niềm vui đến trường cho trẻ mẫu giáo lớn 5 - 6 tuổi A3, tôi đã tăng cường tổ chức các hoạt động trải nghiệm sáng tạo có ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong quá trình giáo dục. Ở lứa tuổi này, trẻ học hiệu quả nhất thông qua trải nghiệm thực tế, khám phá và được trực tiếp tham gia vào hoạt động. Vì vậy, AI được sử dụng như một công cụ hỗ trợ giúp trẻ mở rộng thế giới học tập một cách sinh động và gần gũi.

Trong quá trình thực hiện, tôi thiết kế các hoạt động trải nghiệm đa dạng như: trẻ trò chuyện cùng nhân vật hoạt hình AI, tham gia trò chơi nhận diện hình ảnh thông minh, sáng tạo câu chuyện qua tranh do AI gợi ý hoặc khám phá thế giới tự nhiên thông qua video mô phỏng sống động. AI giúp tạo ra tình huống học tập hấp dẫn, kích thích trí tò mò và khả năng tưởng tượng của trẻ, từ đó trẻ chủ động tham gia thay vì tiếp nhận kiến thức một chiều.

Bên cạnh hoạt động cá nhân, tôi tổ chức nhiều hoạt động nhóm như cùng giải quyết nhiệm vụ do nhân vật AI đưa ra, sáng tạo sản phẩm nghệ thuật dựa trên hình ảnh gợi ý hoặc tham gia trò chơi vận động tương tác trên màn hình. Những trải nghiệm này giúp trẻ rèn luyện kỹ năng giao tiếp, hợp tác và mạnh dạn thể hiện ý tưởng của bản thân.

Việc ứng dụng AI luôn được kết hợp với hoạt động trải nghiệm thực tế như vẽ tranh, đóng vai, thí nghiệm đơn giản hay khám phá ngoài trời nhằm đảm bảo sự cân bằng giữa công nghệ và vận động tự nhiên. Giáo viên giữ vai trò định hướng, hỗ trợ và quan sát quá trình học tập của trẻ, giúp AI trở thành phương tiện thúc đẩy sáng tạo chứ không thay thế hoạt động trải nghiệm trực tiếp.

Sau khi áp dụng biện pháp, trẻ thể hiện sự hào hứng rõ rệt khi tham gia hoạt động, khả năng tập trung được nâng cao, trẻ tự tin hơn trong giao tiếp và đặc biệt mong chờ các giờ học có yếu tố công nghệ. Qua đó góp phần xây dựng môi trường giáo dục tích cực, giúp mỗi ngày đến trường thực sự trở thành một ngày vui đối với trẻ.



Trẻ được thực hành trò chơi trực tuyến qua phần mềm Kahoot

- Ưu điểm của các giải pháp

Các giải pháp trên có mối liên hệ chặt chẽ, hỗ trợ lẫn nhau và được thực hiện phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường cũng như đặc điểm của trẻ mẫu giáo

lớn 5 - 6 tuổi. Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) và công nghệ số trong thiết kế hoạt động học đã mang lại hiệu quả tích cực, góp phần đổi mới phương pháp giáo dục theo hướng lấy trẻ làm trung tâm.

Thông qua các giải pháp, giáo viên được nâng cao năng lực chuyên môn, kỹ năng ứng dụng công nghệ và khả năng sáng tạo trong tổ chức hoạt động học. Trẻ hứng thú hơn khi tham gia các hoạt động, mạnh dạn, tự tin và tích cực khám phá, trải nghiệm. Môi trường học tập trở nên sinh động, hiện đại nhưng vẫn đảm bảo phù hợp với tâm sinh lý lứa tuổi.

Bên cạnh đó, các giải pháp có tính thực tiễn cao, dễ áp dụng, dễ nhân rộng và phù hợp với xu hướng chuyển đổi số trong giáo dục mầm non hiện nay. Qua quá trình thực hiện đã góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ và xây dựng môi trường giáo dục thân thiện, hạnh phúc trong nhà trường.

2.2 Tính mới, tính sáng tạo của các giải pháp mới (trình bày rõ tính mới, tính sáng tạo so với giải pháp cũ đang được áp dụng)

Các giải pháp được đề xuất trong sáng kiến không chỉ kế thừa những ưu điểm của phương pháp dạy học truyền thống mà còn có sự đổi mới rõ rệt về cách tiếp cận, nội dung và hình thức tổ chức hoạt động, thể hiện ở các điểm sau:

Tính mới

- Đưa trí tuệ nhân tạo vào quá trình thiết kế hoạt động học một cách trực tiếp và có hệ thống. Nếu trước đây giáo viên chủ yếu tự chuẩn bị đồ dùng dạy học bằng phương pháp thủ công hoặc sử dụng tài liệu có sẵn, thì nay việc ứng dụng AI giúp tạo ra học liệu nhanh chóng, linh hoạt và phù hợp với từng nội dung bài học.

- Thay đổi bản chất học liệu từ “quan sát - nghe giảng” sang “trải nghiệm - tương tác”. Trẻ không chỉ nhìn tranh, nghe cô nói mà được tiếp cận với các nhân vật, tình huống học tập có chuyển động, có lời thoại, từ đó kích thích sự chú ý và khả năng khám phá.

- Đổi mới hình thức tổ chức hoạt động học theo hướng mở. Hoạt động học không còn bó hẹp trong khuôn mẫu mà được thiết kế đa dạng: có yếu tố trò chơi, thử thách, khám phá, tạo cơ hội cho trẻ tham gia tích cực.

- Tăng khả năng điều chỉnh nội dung theo đối tượng trẻ. Việc sử dụng AI cho phép giáo viên linh hoạt thay đổi nội dung, mức độ khó dễ, hình thức thể hiện phù hợp với khả năng nhận thức của từng nhóm trẻ, điều mà cách dạy truyền thống khó thực hiện đồng đều.

Tinh sáng tạo

- Sáng tạo trong cách xây dựng tình huống học tập. Nội dung bài học được lồng ghép vào các câu chuyện, nhân vật gần gũi, giúp trẻ tiếp nhận kiến thức một cách tự nhiên, không gò ép.

- Sáng tạo trong hình thức truyền tải kiến thức. Thay vì chỉ sử dụng lời nói và tranh ảnh, giáo viên chủ động thiết kế thêm các yếu tố như âm thanh, nhịp điệu, hình ảnh chuyển động, tạo nên trải nghiệm học tập phong phú và hấp dẫn.

- Sáng tạo trong tổ chức hoạt động cho trẻ. Các hoạt động được thiết kế theo hướng “chơi mà học”, tăng tính thi đua nhẹ nhàng, khuyến khích trẻ tham gia, thể hiện bản thân và hợp tác với bạn.

- Sáng tạo trong vai trò của giáo viên. Giáo viên không chỉ dừng lại ở việc truyền đạt kiến thức mà trở thành người tổ chức, dẫn dắt và thiết kế môi trường học tập, biết khai thác công nghệ như một công cụ hỗ trợ hiệu quả.

2.3. Khả năng nhân rộng của sáng kiến

- Khả năng áp dụng và nhân rộng: Sáng kiến “Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động học nhằm nâng cao hứng thú cho trẻ mẫu giáo lớn 5 - 6 tuổi”.

Có khả năng nhân rộng cao vì các giải pháp dễ thực hiện, phù hợp với điều kiện thực tế của đa số các trường mầm non hiện nay. Nội dung sáng kiến sử dụng các phần mềm, ứng dụng công nghệ phổ biến, dễ tiếp cận và không tốn nhiều kinh phí.

Giáo viên có thể linh hoạt áp dụng vào nhiều hoạt động giáo dục khác nhau và điều chỉnh phù hợp với từng độ tuổi, điều kiện cơ sở vật chất của nhà trường. Đồng thời, sáng kiến phù hợp với xu hướng chuyển đổi số trong giáo dục nên có thể triển khai rộng rãi trong toàn trường và các cơ sở giáo dục mầm non khác.

- Đánh giá phạm vi ảnh hưởng : Sáng kiến có phạm vi ảnh hưởng tích cực đối với giáo viên, trẻ, phụ huynh và nhà trường. Việc ứng dụng AI trong thiết kế hoạt động học đã góp phần đổi mới phương pháp giáo dục, nâng cao chất lượng chăm sóc và giáo dục trẻ trong nhà trường.

Đối với giáo viên, sáng kiến giúp nâng cao năng lực công nghệ và kỹ năng thiết kế bài giảng hiện đại. Đối với trẻ, tạo hứng thú học tập, phát huy tính tích cực, sáng tạo và khả năng giao tiếp. Đối với phụ huynh, tăng sự phối hợp với nhà trường và sự tin tưởng vào chất lượng giáo dục.

Hiện nay sáng kiến được áp dụng tại tất cả các lớp mẫu giáo 5 tuổi của trường mầm non Nghĩa Trung, xã Nghĩa Hưng, tỉnh Ninh Bình; tại lớp mẫu giáo 5 tuổi A của trường mầm non Liễu Đề, xã Nghĩa Hưng, tỉnh Ninh Bình; tại lớp 5 tuổi trường mầm non Nghĩa Minh, xã Đồng Thịnh, tỉnh Ninh Bình; tại lớp 5 tuổi C trường mầm non Nghĩa Sơn, xã Nghĩa Sơn, tỉnh Ninh Bình.

2.4. Hiệu quả áp dụng, lợi ích thu được từ sáng kiến

- Hiệu quả về mặt khoa học

Sáng kiến đã góp phần làm sáng tỏ việc vận dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động học cho trẻ mẫu giáo lớn theo định hướng giáo dục hiện đại. Qua thực tế áp dụng, có thể thấy việc tích hợp AI vào thiết kế bài giảng không chỉ phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ 5 - 6 tuổi mà còn đáp ứng yêu cầu đổi mới phương pháp dạy học trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay.

Việc sử dụng các công cụ AI để tạo video minh họa, nhân vật hoạt hình, bài hát, trò chơi tương tác... đã hình thành môi trường học tập sinh động, trực quan và giàu tính trải nghiệm. Điều này giúp tăng cường khả năng chú ý có chủ định, phát triển trí tưởng tượng và hỗ trợ trẻ ghi nhớ kiến thức một cách tự nhiên. Trẻ không còn tiếp thu kiến thức một cách thụ động mà được tham gia tích cực vào quá trình khám phá, từ đó nâng cao hiệu quả nhận thức.

Bên cạnh đó, sáng kiến đã chứng minh rằng AI có thể trở thành một công cụ sư phạm hữu ích nếu được giáo viên khai thác đúng cách. Việc ứng dụng AI giúp giáo viên đa dạng hóa hình thức tổ chức hoạt động, cá nhân hóa nội dung học phù hợp với khả năng của từng trẻ, đồng thời vẫn đảm bảo tính chính xác, logic và

mục tiêu giáo dục đề ra.

Bảng minh chứng hiệu quả về mặt khoa học

TT	Nội dung đánh giá	Trước Áp dụng	Sau Áp dụng	Tỷ lệ tăng
1	Trẻ hứng thú tham gia hoạt động	68%	95%	+27%
2	Trẻ tập trung chú ý	65%	93%	+28%
3	Trẻ ghi nhớ kiến thức	60%	90%	+30%
4	Trẻ tích cực tương tác	62%	94%	+32%
5	Chất lượng giờ học (đánh giá chung)	Khá	Tốt	Tăng rõ rệt

Kết quả thực tiễn cho thấy chất lượng thiết kế và tổ chức hoạt động học được nâng cao rõ rệt: nội dung phong phú hơn, hình thức thể hiện hấp dẫn hơn, thời gian chuẩn bị được tối ưu nhưng vẫn đảm bảo tính khoa học và tính giáo dục. Đồng thời, sáng kiến cũng góp phần bổ sung cơ sở thực tiễn cho việc ứng dụng công nghệ số trong giáo dục mầm non, mở ra hướng tiếp cận mới trong việc kết hợp giữa công nghệ hiện đại và phương pháp giáo dục truyền thống.

- Hiệu quả kinh tế

Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động học tập cá nhân hóa cho trẻ mẫu giáo lớn (5 - 6 tuổi) đã mang lại hiệu quả kinh tế thiết thực trong quá trình tổ chức giáo dục tại lớp học. Trước đây, giáo viên thường mất nhiều thời gian và kinh phí để chuẩn bị học liệu thủ công như tranh ảnh, đồ dùng trực quan hoặc tài liệu in ấn phục vụ từng hoạt động. Khi áp dụng AI, giáo viên có thể chủ động thiết kế học liệu số như hình ảnh minh họa, video bài giảng, trò chơi học tập tương tác chỉ trong thời gian ngắn, giúp tiết kiệm đáng kể chi phí vật liệu và công sức chuẩn bị.

Bên cạnh đó, học liệu số có thể sử dụng lâu dài, chỉnh sửa linh hoạt theo từng chủ đề hoặc năm học mà không cần làm mới hoàn toàn, góp phần giảm chi phí đầu tư thường xuyên cho nhà trường. Việc chia sẻ tài nguyên số giữa giáo viên trong tổ chuyên môn còn giúp khai thác hiệu quả nguồn học liệu chung, hạn chế

sự trùng lặp trong quá trình xây dựng bài giảng.

Ngoài ra, phụ huynh cũng giảm được chi phí mua tài liệu học thêm cho trẻ khi nhà trường cung cấp nguồn học liệu số chất lượng và phù hợp. Nhờ đó, sáng kiến không chỉ nâng cao chất lượng giáo dục mà còn đem lại hiệu quả kinh tế bền vững, phù hợp với điều kiện thực tế của các cơ sở giáo dục mầm non hiện nay.

Bảng minh chứng hiệu quả kinh tế

TT	Nội dung	Trước áp dụng	Sau áp dụng	Mức tiết kiệm
1	Chi phí làm đồ dùng, học liệu/năm	3.500.000đ	1.200.000đ	Giảm ~65%
2	Thời gian chuẩn bị bài/tuần	10 giờ	6 giờ	Giảm ~40%
3	Tài liệu tái sử dụng	Thấp	Cao	Tăng rõ rệt
4	Chia sẻ học liệu trong tổ	Hạn chế	Phổ biến	Hiệu quả cao

- Hiệu quả về mặt xã hội.

Giá trị giáo dục môi trường

Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động học tập cho trẻ mẫu giáo lớn (5 - 6 tuổi) đã mang lại những giá trị tích cực đối với môi trường giáo dục và môi trường sinh thái. Trước đây, giáo viên thường sử dụng nhiều học liệu thủ công như tranh in màu, giấy vẽ, bìa cứng, đồ dùng trang trí theo từng chủ đề, dẫn đến lượng rác thải giấy và vật liệu bỏ đi khá lớn sau mỗi hoạt động. Khi áp dụng công nghệ AI và học liệu số, phần lớn nội dung học tập được thiết kế dưới dạng hình ảnh, video, trò chơi tương tác trên màn hình, từ đó giảm đáng kể việc in ấn và sử dụng vật liệu dùng một lần.

Bên cạnh việc tiết kiệm tài nguyên giấy, sáng kiến còn góp phần hình thành cho trẻ ý thức bảo vệ môi trường ngay từ nhỏ. Thông qua các hoạt động học tập số hóa, trẻ được tham gia các bài học, trò chơi và câu chuyện tương tác về thiên nhiên, tái chế và bảo vệ môi trường sống một cách trực quan, sinh động. Điều này giúp trẻ hiểu rằng công nghệ có thể hỗ trợ con người sống xanh và bền vững hơn.

Ngoài ra, việc lưu trữ tài liệu, kế hoạch giáo dục và hồ sơ lớp học dưới dạng dữ liệu điện tử cũng giúp giảm lượng hồ sơ giấy, hướng tới xây dựng môi trường giáo dục thân thiện, hiện đại và phù hợp với xu hướng phát triển bền vững hiện nay.

Giá trị làm lợi cho an toàn lao động

Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động giáo dục giúp nâng cao mức độ an toàn lao động cho giáo viên và trẻ trong quá trình dạy học. Khi sử dụng học liệu số thay cho nhiều đồ dùng thủ công, giáo viên giảm được việc cắt, dán, sử dụng các vật liệu sắc nhọn hoặc thiết bị điện không cần thiết, hạn chế nguy cơ tai nạn trong lớp học. Các hoạt động mô phỏng bằng AI cũng giúp trẻ quan sát những hiện tượng khó hoặc nguy hiểm thông qua hình ảnh và video an toàn. Nhờ đó, môi trường giáo dục trở nên khoa học, an toàn và phù hợp với đặc thù giáo dục mầm non.

Bảng minh chứng an toàn lao động

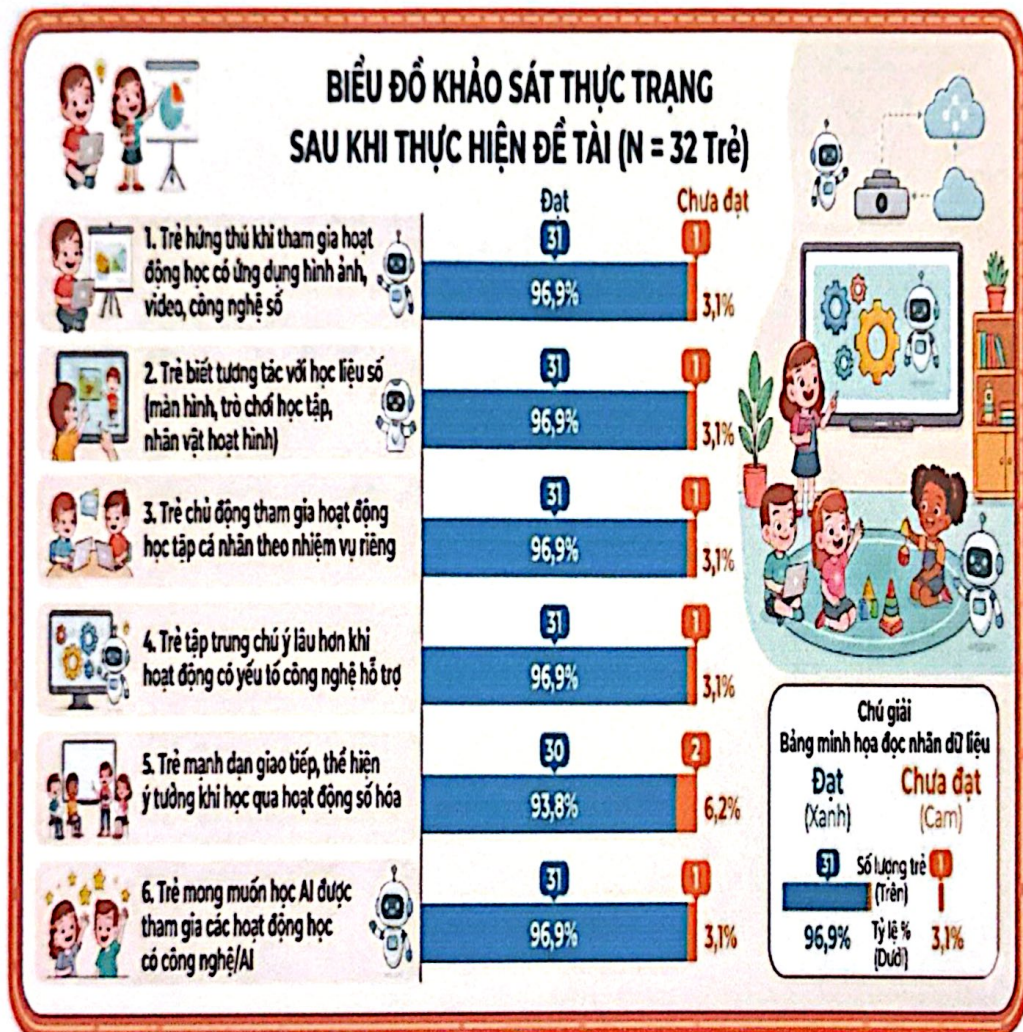
TT	Nội dung	Trước áp dụng	Sau áp dụng	Kết quả
1	Sử dụng kéo, dao, vật sắc nhọn	Thường xuyên	Ít	Giảm nguy cơ
2	Hoạt động có nguy cơ (thí nghiệm, mô phỏng)	Trực tiếp	Qua video AI	An toàn hơn
3	Tai nạn nhỏ trong lớp	Thỉnh thoảng	Hầu như không	Giảm rõ rệt
4	Mức độ an toàn lớp học	Khá	Tốt	Nâng cao

- Các hiệu quả khác

Đối với trẻ:

Dù mới thử nghiệm trong một thời gian ngắn, nhưng từ những kinh nghiệm mà tôi tự nghiên cứu và áp dụng cho các em 5 - 6 tuổi trong lớp, tôi đã thấy sự thay đổi đáng kể các hoạt động, mạnh dạn giao tiếp, phát triển tư duy sáng tạo và khả năng khám phá. Đồng thời, trẻ hình thành kỹ năng sử dụng công nghệ an toàn,

bước đầu làm quen với môi trường học tập hiện đại ngay từ bậc học mầm non và thu lại được kết quả sau.



Đối với giáo viên:

- Tôi có nhiều kinh nghiệm trong giảng dạy, biết các ứng dụng công nghệ AI, canva và khả năng sử dụng các công cụ AI trong giảng dạy để thiết kế nhiều truyện hay bổ ích.

- Ngoài ra còn có nhiều kinh nghiệm trong việc thiết kế tạo ra các trò chơi, ứng dụng công nghệ vào các môn học, các kỹ năng sống,... để phục vụ công tác giảng dạy phù hợp với nền giáo dục hiện tại.

Đối với phụ huynh học sinh

Sự hợp tác giữa phụ huynh và giáo viên không chỉ dừng lại ở việc hỗ trợ học tập mà còn mở rộng đến việc cùng thảo luận và chia sẻ những phương pháp, kinh nghiệm giáo dục tốt nhất cho trẻ.

Phụ huynh bắt đầu tin tưởng vào giáo viên và công nghệ AI, canva hơn khi thấy con em mình tiến bộ rõ rệt cả về kỹ năng tư duy và sáng tạo trẻ tích cực và hứng thú hoạt động kể chuyện tại lớp.

3. Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu (nếu có)

STT	Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Nội dung công việc hỗ trợ
1	Phạm Thị Huyền Trang	28/10/1997	Trường mầm non Nghĩa Trung	Giáo viên lớp 5 tuổi	Đại học sư phạm mầm non	Áp dụng thử
2	Trần Thị Quyên	10/05/1988	Trường mầm non Nghĩa Sơn	Giáo viên lớp 5 tuổi	Đại học sư phạm mầm non	Áp dụng thử
3	Đoàn Thị Giang	28/07/1991	Trường mầm non Nghĩa Minh	Giáo viên lớp 5 tuổi	Đại học sư phạm mầm non	Áp dụng thử
4	Nguyễn Thị Thùy	22/11/1988	Trường mầm non Liễu đề	Giáo viên lớp 5 tuổi	Đại học sư phạm mầm non	Áp dụng thử

IV. Phần kết luận

Vai trò ý nghĩa, tầm quan trọng của sáng kiến

Sáng kiến “Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động học nhằm nâng cao hứng thú cho trẻ mẫu giáo lớn 5 - 6 tuổi” đã khẳng định được vai trò và ý nghĩa thiết thực trong thực tiễn giáo dục mầm non hiện nay. Việc đưa AI vào quá trình thiết kế và tổ chức hoạt động học không chỉ góp phần đổi mới phương pháp dạy học theo hướng lấy trẻ làm trung tâm mà còn tạo ra môi trường học tập hiện đại, sinh động, phù hợp với xu thế chuyển đổi số trong giáo dục.

Thông qua quá trình áp dụng, sáng kiến đã chứng minh hiệu quả rõ rệt trong việc nâng cao hứng thú, khả năng tập trung và mức độ tham gia của trẻ vào các hoạt động học. Trẻ được tiếp cận kiến thức một cách tự nhiên, tích cực thông qua các hình thức trực quan như video, hình ảnh, trò chơi tương tác do AI hỗ trợ. Đồng thời, giáo viên cũng được hỗ trợ giảm áp lực trong công tác chuẩn bị, nâng cao chất lượng thiết kế bài giảng và từng bước thích ứng với yêu cầu đổi mới giáo dục trong thời đại công nghệ.

Bên cạnh ý nghĩa về mặt chuyên môn, sáng kiến còn góp phần nâng cao hiệu quả kinh tế, bảo vệ môi trường và đảm bảo an toàn trong tổ chức hoạt động giáo dục. Đây là một hướng đi phù hợp, có tính khả thi cao và có thể triển khai rộng rãi trong các cơ sở giáo dục mầm non.

Bài học kinh nghiệm rút ra từ sáng kiến:

Từ quá trình nghiên cứu và áp dụng sáng kiến, bản thân tôi rút ra một số bài học kinh nghiệm như sau:

Trước hết, việc ứng dụng AI cần được thực hiện một cách có chọn lọc, phù hợp với mục tiêu giáo dục và đặc điểm tâm sinh lý của trẻ, tránh lạm dụng công nghệ làm giảm vai trò của giáo viên. Bên cạnh đó, giáo viên cần chủ động học hỏi, nâng cao năng lực công nghệ, biết khai thác hiệu quả các công cụ AI để phục vụ thiết kế bài giảng. Ngoài ra, cần kết hợp hài hòa giữa công nghệ hiện đại với các phương pháp giáo dục truyền thống nhằm đảm bảo tính cân đối, toàn diện trong phát triển của trẻ.

Kiến nghị, đề xuất để triển khai hiệu quả

- Đề sáng kiến được triển khai hiệu quả và có khả năng nhân rộng, tôi xin đề xuất một số kiến nghị như sau:

Đối với nhà trường, cần tạo điều kiện về cơ sở vật chất, trang thiết bị công nghệ như máy tính, máy chiếu, đường truyền internet ổn định để giáo viên thuận lợi trong việc ứng dụng AI. Đồng thời, tổ chức các buổi tập huấn, sinh hoạt chuyên môn về ứng dụng công nghệ số trong giáo dục mầm non.

Đối với các cấp quản lý giáo dục, cần có định hướng, tài liệu hướng dẫn cụ thể về việc ứng dụng AI trong giảng dạy, đồng thời khuyến khích, nhân rộng các mô hình hiệu quả.

Đối với giáo viên, cần tích cực tự học, tự bồi dưỡng kỹ năng công nghệ, mạnh dạn đổi mới phương pháp dạy học, linh hoạt trong tổ chức hoạt động để phát huy tối đa hiệu quả của AI.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong Bản mô tả là trung thực, đúng sự thật, không sao chép, vi phạm bản quyền và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật./.

**XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN/
ĐƠN VỊ ÁP DỤNG SÁNG KIẾN**

Nghĩa Hưng, ngày 05 tháng 05 năm 2026

Tác giả sáng kiến

(Ký và ghi rõ họ tên)



HIỆU TRƯỞNG
Trần Thị Luyện

Phường
Vũ Thị Phường

MỤC LỤC

I. Thông tin chung	
1. Tên tác giả	1
2. Lĩnh vực áp dụng: Giáo dục /Mầm non	1
3. Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử	1
II. Phần mở đầu	1
III. Phần nội dung	
1. Mô tả giải pháp đã biết	6
2. Nội dung các giải pháp mới; Tính mới, tính sáng tạo; Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến	9
- Giải pháp 1: Tăng cường công tác tự học, tự bồi dưỡng nâng cao năng lực chuyên môn nghiệp vụ cho bản thân	9
- Giải pháp 2: Khảo sát nhu cầu, khả năng và mức độ tiếp cận công nghệ của trẻ	11
- Giải pháp 3: Tổ chức thực hiện sau khi được tập huấn	12
- Giải pháp 4: Xây dựng môi trường học tập tích hợp công nghệ AI	15
- Giải pháp 5: Tăng cường hoạt động trải nghiệm sáng tạo cùng AI	17
2.2. Tính mới tính sáng tạo của các giải pháp mới	19
2.3. Khả năng nhân rộng của sáng kiến	20
2.4. Hiệu quả áp dụng và lợi ích thu được từ sáng kiến	21
3. Danh sách những người tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu	26
IV. Phần kết luận.....	27

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. BGD&ĐT, 2021. Chương trình giáo dục mầm non. Ban hành kèm theo Văn bản hợp nhất số 01/VBHN-BGDĐT ngày 13 tháng 4 năm 2021 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.

2. Thông tư số 01/VBHN-BGDĐT, ngày 13/4/2021 của Bộ Giáo dục và Đào tạo Ban hành chương trình Giáo dục mầm non. Thông tư số 51 ngày 31/12 năm 2020 - sửa đổi, bổ sung một số nội dung của Chương trình Giáo dục mầm non ban hành kèm theo Thông tư số 17/2009/TT-BGDĐT ngày 25 tháng 7 năm 2009 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo, đã được sửa đổi, bổ sung bởi Thông tư số 28/2016/TT-BGDĐT ngày 30 tháng 12 năm 2016 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo.

3. Thông tư số 23/2010/TT-BGDĐT, ngày 23/7/2010 của Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành Quy định về Bộ chuẩn phát triển trẻ em năm tuổi.

4. Kế hoạch số 07/KHGD-TMN ngày 26/8/2025 của trường Mầm non Nghĩa Trung về Kế hoạch nuôi dưỡng, chăm sóc, giáo dục năm học 2025 - 2026;

5. Tài liệu tập huấn chuyên đổi số và ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục mầm non.

6. Tài liệu tham khảo từ internet về ứng dụng AI và công nghệ số trong giáo dục

**TRƯỜNG MẦM NON
NGHĨA SƠN**

**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

Số: 06./XN-TMNNS

Nghĩa Sơn, ngày 14 tháng 5 năm 2026

V/v xác nhận SKKN có
hiệu quả áp dụng, khả năng
nhân rộng tại cơ sở

Kính gửi: Trường Mầm non Nghĩa Trung

Căn cứ Hướng dẫn số 02/HD-SGDĐT ngày 24 tháng 04 năm 2026 của SGDĐT tỉnh Ninh Bình về hướng dẫn hoạt động sáng kiến; đánh giá, công nhận hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến; Đánh giá, công nhận hiệu quả áp dụng, phạm vi ảnh hưởng của đề tài khoa học, đề án khoa học và công nghệ lĩnh vực giáo dục và đào tạo.

Căn cứ đề nghị của Trường Mầm non Nghĩa Trung về việc xác nhận hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến

Căn cứ tình hình thực tế triển khai áp dụng sáng kiến tại Trường Mầm non Nghĩa Sơn xã Nghĩa Sơn tỉnh Ninh Bình

Trường Mầm non Nghĩa Sơn xác nhận hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng, phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến cho cá nhân có tên sau đây:

1. Họ và tên: Vũ Thị Phương

2. Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên – trường mầm non Nghĩa Trung xã Nghĩa Hưng tỉnh Ninh Bình

3. Tên sáng kiến: “Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động nhằm nâng cao hứng thú cho trẻ mẫu giáo lớn 5-6 tuổi”

4. Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng, phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến:

- **Hiệu quả về mặt khoa học**

+ Sáng kiến đã làm rõ hiệu quả của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động học cho trẻ mẫu giáo lớn theo định hướng giáo dục hiện đại. Thực tế áp dụng cho thấy AI không chỉ phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ 5-6 tuổi mà còn đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong bối cảnh chuyển đổi số.

+ Việc sử dụng AI để tạo video, hình ảnh, bài hát, trò chơi tương tác đã giúp xây dựng môi trường học tập sinh động, tăng hứng thú, khả năng tập trung và ghi nhớ kiến thức cho trẻ. Đồng thời, AI hỗ trợ giáo viên tiết kiệm thời gian thiết kế học liệu, đổi mới phương pháp giảng dạy và nâng cao hiệu quả tổ chức hoạt động. Sáng kiến có tính thực tiễn, khả thi và có khả năng nhân rộng trong các cơ sở giáo dục mầm non.

- Hiệu quả về mặt kinh tế

+ Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động học tập cho trẻ mầm giáo lớn đã mang lại hiệu quả kinh tế thiết thực. AI giúp giáo viên tiết kiệm thời gian, công sức và chi phí trong việc chuẩn bị học liệu như tranh ảnh, video, trò chơi học tập tương tác thay cho nhiều học liệu thủ công, in ấn truyền thống.

+ Đồng thời, phụ huynh cũng giảm chi phí mua thêm tài liệu học tập cho trẻ nhờ nguồn học liệu số phù hợp do nhà trường cung cấp. Qua đó, sáng kiến vừa nâng cao chất lượng giáo dục, vừa đảm bảo tính kinh tế và khả năng áp dụng rộng rãi trong thực tế.

- Hiệu quả xã hội

+ Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động học tập cho trẻ mầm giáo lớn góp phần giảm sử dụng học liệu giấy, vật liệu thủ công và hạn chế rác thải phát sinh trong quá trình dạy học. Học liệu số như hình ảnh, video, trò chơi tương tác giúp tiết kiệm tài nguyên, giảm in ấn và góp phần xây dựng môi trường giáo dục xanh, thân thiện. Đồng thời, thông qua các nội dung số hóa, trẻ được hình thành ý thức bảo vệ môi trường một cách trực quan, phù hợp với lứa tuổi.

+ Ứng dụng AI trong tổ chức hoạt động giáo dục góp phần nâng cao an toàn cho giáo viên và trẻ. Việc giảm sử dụng đồ dùng thủ công giúp hạn chế nguy cơ tai nạn khi cắt, dán hoặc sử dụng vật liệu sắc nhọn, thiết bị điện. Qua đó, môi trường học tập trở nên an toàn, thuận tiện và hiệu quả hơn.

- Khả năng nhân rộng, phạm vi ảnh hưởng

Sáng kiến có mức độ khả thi cao do các biện pháp dễ triển khai và phù hợp với điều kiện thực tế của trường mầm non Nghĩa Sơn. Sáng kiến cũng có khả năng nhân rộng, chia sẻ kinh nghiệm tới các cơ sở giáo dục mầm non khác trên địa bàn.

Trên đây là xác nhận của Trường Mầm non Nghĩa Sơn về việc áp dụng và hiệu quả, phạm vi ảnh hưởng, khả năng nhân rộng của sáng kiến nêu trên để làm căn cứ đề nghị cấp có thẩm quyền xem xét, công nhận theo quy định./.

Nơi nhận:

- Như trên;
- Lưu VT

**Đại diện cơ quan, đơn vị
áp dụng sáng kiến**



**HIỆU TRƯỞNG
PHẠM HIỀN GIANG**

Số: 05./XN-TMNNM
V/v xác nhận SKKN có
hiệu quả áp dụng, khả năng
nhân rộng tại cơ sở

Đồng Thịnh, ngày 14 tháng 5 năm 2026

Kính gửi: Trường Mầm non Nghĩa Trung

Căn cứ Hướng dẫn số 02/HD-SGDĐT ngày 24 tháng 04 năm 2026 của SGDĐT tỉnh Ninh Bình về hướng dẫn hoạt động sáng kiến; đánh giá, công nhận hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến; Đánh giá, công nhận hiệu quả áp dụng, phạm vi ảnh hưởng của đề tài khoa học, đề án khoa học và công nghệ lĩnh vực giáo dục và đào tạo.

Căn cứ đề nghị của Trường Mầm non Nghĩa Trung về việc xác nhận hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến

Căn cứ tình hình thực tế triển khai áp dụng sáng kiến tại Trường Mầm non Nghĩa Minh xã Đồng Thịnh tỉnh Ninh Bình

Trường Mầm non Nghĩa Minh xác nhận hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng, phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến cho cá nhân có tên sau đây:

1. Họ và tên: Vũ Thị Phương

2. Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên – trường mầm non Nghĩa Trung xã Nghĩa Hưng tỉnh Ninh Bình

3. Tên sáng kiến: “Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động nhằm nâng cao hứng thú cho trẻ mẫu giáo lớn 5-6 tuổi”

4. Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng, phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến:

- **Hiệu quả về mặt khoa học**

+ Sáng kiến đã làm rõ hiệu quả của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động học cho trẻ mẫu giáo lớn theo định hướng giáo dục hiện đại. Thực tế áp dụng cho thấy AI không chỉ phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ 5-6 tuổi mà còn đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong bối cảnh chuyển đổi số.

+ Việc sử dụng AI để tạo video, hình ảnh, bài hát, trò chơi tương tác đã giúp xây dựng môi trường học tập sinh động, tăng hứng thú, khả năng tập trung và ghi nhớ kiến thức cho trẻ. Đồng thời, AI hỗ trợ giáo viên tiết kiệm thời gian thiết kế học liệu, đổi mới phương pháp giảng dạy và nâng cao hiệu quả tổ chức hoạt động. Sáng kiến có tính thực tiễn, khả thi và có khả năng nhân rộng trong các cơ sở giáo dục mầm non.

- Hiệu quả về mặt kinh tế

+ Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động học tập cho trẻ mẫu giáo lớn đã mang lại hiệu quả kinh tế thiết thực. AI giúp giáo viên tiết kiệm thời gian, công sức và chi phí trong việc chuẩn bị học liệu như tranh ảnh, video, trò chơi học tập tương tác thay cho nhiều học liệu thủ công, in ấn truyền thống.

+ Đồng thời, phụ huynh cũng giảm chi phí mua thêm tài liệu học tập cho trẻ nhờ nguồn học liệu số phù hợp do nhà trường cung cấp. Qua đó, sáng kiến vừa nâng cao chất lượng giáo dục, vừa đảm bảo tính kinh tế và khả năng áp dụng rộng rãi trong thực tế.

- Hiệu quả xã hội

+ Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động học tập cho trẻ mẫu giáo lớn góp phần giảm sử dụng học liệu giấy, vật liệu thủ công và hạn chế rác thải phát sinh trong quá trình dạy học. Học liệu số như hình ảnh, video, trò chơi tương tác giúp tiết kiệm tài nguyên, giảm in ấn và góp phần xây dựng môi trường giáo dục xanh, thân thiện. Đồng thời, thông qua các nội dung số hóa, trẻ được hình thành ý thức bảo vệ môi trường một cách trực quan, phù hợp với lứa tuổi.

+ Ứng dụng AI trong tổ chức hoạt động giáo dục góp phần nâng cao an toàn cho giáo viên và trẻ. Việc giảm sử dụng đồ dùng thủ công giúp hạn chế nguy cơ tai nạn khi cắt, dán hoặc sử dụng vật liệu sắc nhọn, thiết bị điện. Qua đó, môi trường học tập trở nên an toàn, thuận tiện và hiệu quả hơn.

- Khả năng nhân rộng, phạm vi ảnh hưởng

Sáng kiến có mức độ khả thi cao do các biện pháp được thiết kế đơn giản, dễ triển khai và phù hợp với điều kiện thực tế của trường mầm non Nghĩa Minh. Sáng kiến cũng có khả năng nhân rộng, chia sẻ kinh nghiệm tới các cơ sở giáo dục mầm non khác trên địa bàn.

Trên đây là xác nhận của Trường Mầm non Nghĩa Minh về việc áp dụng và hiệu quả, phạm vi ảnh hưởng, khả năng nhân rộng của sáng kiến nêu trên để làm căn cứ đề nghị cấp có thẩm quyền xem xét, công nhận theo quy định./.

Nơi nhận:

- Như trên;
- Lưu VT

Đại diện cơ quan, đơn vị



áp dụng sáng kiến

HIỆU TRƯỞNG

Công Chi Chanh Phương

**TRƯỜNG MÂM NON
LIỄU ĐỀ**

**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

Số: 04/XN-TMNLĐ
V/v xác nhận SKKN có
hiệu quả áp dụng, khả năng
nhân rộng tại cơ sở

Nghĩa Hưng, ngày 14 tháng 5 năm 2026

Kính gửi: Trường Mâm non Nghĩa Trung

Căn cứ Hướng dẫn số 02/HD-SGDĐT ngày 24 tháng 04 năm 2026 của SGDĐT tỉnh Ninh Bình về hướng dẫn hoạt động sáng kiến; đánh giá, công nhận hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến; Đánh giá, công nhận hiệu quả áp dụng, phạm vi ảnh hưởng của đề tài khoa học, đề án khoa học và công nghệ lĩnh vực giáo dục và đào tạo.

Căn cứ đề nghị của Trường Mâm non Nghĩa Trung về việc xác nhận hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến

Căn cứ tình hình thực tế triển khai áp dụng sáng kiến tại Trường Mâm non Liễu Đề xã Nghĩa Hưng tỉnh Ninh Bình

Trường Mâm non Liễu Đề xác nhận hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng, phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến cho cá nhân có tên sau đây:

1. Họ và tên: Vũ Thị Phương

2. Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên – trường mầm non Nghĩa Trung xã Nghĩa Hưng tỉnh Ninh Bình

3. Tên sáng kiến: “Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động nhằm nâng cao hứng thú cho trẻ mẫu giáo lớn 5-6 tuổi”

4. Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng, phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến:

- **Hiệu quả về mặt khoa học**

+ Sáng kiến đã làm rõ hiệu quả của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động học cho trẻ mẫu giáo lớn theo định hướng giáo dục hiện đại. Thực tế áp dụng cho thấy AI không chỉ phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ 5-6 tuổi mà còn đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong bối cảnh chuyên đổi số.

+ Việc sử dụng AI để tạo video, hình ảnh, bài hát, trò chơi tương tác đã giúp xây dựng môi trường học tập sinh động, tăng hứng thú, khả năng tập trung và ghi nhớ kiến thức cho trẻ. Đồng thời, AI hỗ trợ giáo viên tiết kiệm thời gian thiết kế học liệu, đổi mới phương pháp giảng dạy và nâng cao hiệu quả tổ chức hoạt động. Sáng kiến có tính thực tiễn, khả thi và có khả năng nhân rộng trong các cơ sở giáo dục mầm non.

