ỦY BAN NHÂN DÂN XÃ NGHĨA HƯNG

**TRƯỜNG MẦM NON NGHĨA TRUNG**

# BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

**Tên sáng kiến: "Một số biện pháp khai thác và ứng dụng công nghệ thông tin vào hoạt động chăm sóc, giáo dục trẻ 4-5 tuổi"**

Lĩnh vực/cấp học: Lĩnh vực khác (05)

**Tác giả: Lương Thị Thảo**

**Chức vụ: Giáo viên**

**Đơn vị công tác: Trường mầm non Nghĩa Trung**

*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 ký của tác giả |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Lương Thị Thảo | 13/01/1984 | Cao đẳng sư phạm mầm non | Giáo viên | Trường mầm non Nghĩa Trung | 0835957339 | 100% | |

Tên sáng kiến: ***"****Một số biện pháp khai thác và ứng dụng công nghệ thông tin vào hoạt động chăm sóc, giáo dục trẻ 4-5 tuổi".*

**2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:** Lĩnh vực khác (05)

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

**II. Phần mở đầu**

**Điều kiện hoàn cảnh tạo ra sáng kiến**

**1. Lý do chọn đề tài:**

Hiện nay, chuyển đổi số và ứng dụng CNTT vào giáo dục mầm non không còn là xu hướng mà là yêu cầu tất yếu của ngành giáo dục mầm non. Chính vì thế mà việc áp dụng ứng dụng CNTT vào các hoạt động các chăm sóc, giáo dục trẻ mầm non góp phần không thể thiếu trong đổi mới nội dung, phương

pháp, hình thức tổ chức hoạt động, giúp trẻ học tập hứng thú, tích cực và phát triển toàn diện về thể chất, ngôn ngữ, nhận thức, tình cảm xã hội và thẩm mỹ cho trẻ mầm non.

Thực tiễn cho thấy trường mầm non Nghĩa Trung, xã Nghĩa Hưng, tỉnh Ninh Bình cho thấy là: Giáo viên đã có những hiểu biết rất đúng đắn về vai trò của công nghệ thông tin trong giảng dạy, tuy nhiên việc khai thác và vận dụng CNTT còn gặp nhiều khó khăn.

Một số giáo viên chưa có kỹ năng về thiết kế bài giảng điện tử hấp dẫn, chưa biết cách khai thác hiệu quả các phần mềm, video hoặc trò chơi học tập phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ 4 - 5 tuổi. Hệ thống thiết bị công nghệ thông tin ở nhà trường còn chưa được sử dụng thường xuyên và hiệu quả, điều này đã ảnh hưởng đến chất lượng tổ chức các hoạt động chăm sóc và giáo dục trẻ theo hướng đổi mới.

Nếu GV biết khai thác CNTT sẽ tạo môi trường học tập thân thiện, sẽ phát triển ngôn ngữ, tư duy, khả năng quan sát và ghi nhớ sáng tạo cho trẻ…
Chính vì thế GV cần có những biện pháp thiết thực và phù hợp để ứng dụng hiệu quả công nghệ thông tin trong hoạt động giáo dục trẻ 4 - 5 tuổi, nhằm nâng cao chất lượng chăm sóc giáo dục toàn diện cho trẻ tại nhà trường một cách tốt nhất, hiệu quả nhất.

Tìm hiểu thực trạng việc ứng dụng công nghệ thông tin trong chăm sóc, giáo dục trẻ 4 - 5 tuổi tại Trường MN Nghĩa Trung. Đề xuất và thực hiện một số biện pháp khai thác, ứng dụng công nghệ thông tin hiệu quả vào các hoạt động giáo dục và chăm sóc trẻ. Việc phát triển năng lực ứng dụng công nghệ thông tin của GV sẽ đáp ứng được những yêu cầu đổi mới của giáo dục mầm non trong thời đại số.

Chính vì vậy Tôi đã lựa chọn đề tài "*Một số biện pháp khai thác, vận dụng công nghệ thông tin vào hoạt động chăm sóc, giáo dục trẻ 4 – 5 tuổi*" *làm đề tài nghiên cứu năm học 2025-2026.*

**2. Mục đích nghiên cứu:**

Thông qua các biện pháp mà tôi đã rút ra được, giáo viên có thể lựa chọn ra các biện pháp khai thác, vận dụng công nghệ thông tin vào hoạt động chăm sóc, giáo dục trẻ 4 – 5 tuổi để phát huy tính tích cực và chủ động, sự tò mò, ham hiểu biết và mong muốn được khám phá, tự tìm hiểu của trẻ.

Trẻ được tiếp cận ứng dụng CNTT giúp cho trẻ phát triển toàn diện về mọi mặt: Nhận thức trí tuệ, thẩm mỹ, ngôn ngữ, kỹ năng sống, thể chất, tình cảm xã hội...

**3. Phạm vi:**

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

- *Phạm vi về thời gian*: Từ tháng 09/2025 đến tháng 5/2026.

**4. Đối tượng nghiên cứu:**

Sáng kiến được áp dụng trên 31 trẻ mẫu giáo 4 - 5 tuổi tại trường Mầm non Nghĩa Trung, xã Nghĩa Hưng, tỉnh Ninh Bình.

**III. Phần nội dung**

**1. Mô tả giải pháp đã biết**

Năm học 2025-2026, tôi được nhà trường phân công làm công chủ nhiệm lớp MG 4TA5 cùng với cô giáo Hoàng Thúy Liễu với số trẻ là: 31 cháu.

Ứng dụng CNTT vào hoạt động chăm sóc, giáo dục trẻ ở lứa tuổi 4-5 vẫn còn hạn chế: Trẻ ít được tham gia trải nghiệm thực tế ảo qua thiết bị công nghệ, tôi nhận thấy một số thuận lợi và khó khăn trước khi áp dụng biện pháp như sau:

***Thuận lợi:***

a. Về phía nhà trường:

- Trường mầm non Nghĩa Trung Xã Nghĩa Hưng, nơi tôi đang công tác là một ngôi trường khang trang. Hiện tại trường có 53 cán bộ, giáo viên và nhân viên với 19 lớp học. Trường có cơ sở vật chất ngày càng được nâng cấp, đồng bộ. Các phòng học đều được thiết kế khang trang, thoáng mát, có đủ ánh sáng, sàn lát gạch men sạch sẽ, thuận tiện cho trẻ hoạt động.

- Đặc biệt, trong những năm gần đây, nhà trường đã tích cực ứng dụng công nghệ thông tin vào quản lý và giảng dạy. Mỗi lớp học được trang bị TV thông minh, máy tính để bàn, loa và thiết bị âm thanh hỗ trợ.

- Về phía giáo viên: 100% giáo viên đều đạt trình độ chuẩn và trên chuẩn Bản thân tôi đã nắm vững chuyên môn, luôn yêu nghề mến trẻ, ham học hỏi nâng cao chuyên môn nghiệp vụ, đã được học qua lớp tập huấn kỹ năng mềm. Nhiều cô giáo có khả năng sử dụng thành thạo máy tính và các phần mềm trình chiếu như PowerPoint, Canva, Google Slide...

- Nhà trường cử giáo viên tham gia các lớp đào tạo ngoài trường như: Phần mềm thiết kế trò chơi học tập, phần mềm tương tác cho trẻ mầm non. Giáo viên cũng chủ động sưu tầm và xây dựng thư viện giáo án điện tử phong phú, phù hợp với từng độ tuổi.

- Về phía trẻ: Trẻ 4-5 tuổi hồn nhiên, vui tươi, thông minh, khỏe mạnh, có khả năng tiếp thu tốt, đặc biệt rất hứng thú với các hình ảnh, âm thanh, trò chơi học tập trên thiết bị công nghệ.Trẻ ở độ tuổi này có thể thao tác cơ bản với các thiết bị như Ipad, điện thoại thông minh dưới sự hướng dẫn. Đây là nền tảng quan trọng để triển khai hoạt động ứng dụng công nghệ thông tin trong học tập một cách hiệu quả nhất.

- Về phía phụ huynh: Nhiều phụ huynh sẵn sàng hợp tác với giáo viên trong việc hướng dẫn trẻ tiếp xúc với các trò chơi học tập, video giáo dục tại nhà cho trẻ.

- Phụ huynh học sinh 100% sử dụng điện thoại thông minh nên khi nhà trường triển khai các hoạt động giáo dục, chia sẻ video, bài hát, truyện kể qua nhóm Zalo, Facebook, trang wed phụ huynh đều nhiệt tình hưởng ứng, chủ động đồng hành cùng giáo viên, góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục toàn diện cho trẻ một cách tốt nhất.

**Khó khăn:**

- Về phía giáo viên: Mặc dù đội ngũ giáo viên đã có bước tiến trong tiếp cận công nghệ thông tin, tuy nhiên một số giáo viên lớn tuổi hoặc ít có điều kiện tiếp cận với thiết bị công nghệ hiện đại vẫn gặp không ít khó khăn trong việc sử

dụng thành thạo các phần mềm tin học như PowerPoint, Canva, hay phần mềm dựng video, xử lý hình ảnh – âm thanh.

- Nhiều giáo viên còn lúng túng khi thiết kế bài giảng điện tử, chưa biết cách khai thác nguồn tài nguyên giáo dục số phong phú trên Internet một cách hợp lý, tiết kiệm thời gian và hiệu quả.

- UDCN thông tin còn hạn chế, nên việc nâng cao trình độ CNTT thường mang tính nhỏ lẻ, chưa đồng đều giữa các cá nhân trong tổ chuyên môn.

- Về phía trẻ: Trẻ ở độ tuổi 4-5 vẫn đang trong giai đoạn phát triển tư duy trực quan – cảm tính, khả năng tập trung ngắn, dễ bị phân tán bởi các yếu tố hình ảnh, âm thanh hoặc chuyển động nhanh trên màn hình.

- Thực sự với giáo viên và nội dung bài học. Điều này ảnh hưởng đến chất lượng tiếp thu, ghi nhớ của trẻ, đặc biệt là với những trẻ có biểu hiện chậm nói, tăng động, hoặc chưa quen với hoạt động nhóm.

- Một số trẻ đến từ các gia đình có hoàn cảnh khó khăn, bố mẹ đi làm ăn xa ít có điều kiện tiếp xúc với thiết bị công nghệ tại nhà.

*Từ thực trạng trên tôi đã tiến hành khảo sát trẻ:*

| **STT** | **Nội dung khảo sát** | **Tỷ lệ đạt** |
|---|---|---|
| **1.** | Trẻ hứng thú với hoạt động học | 63% |
| **2.** | Trẻ tiếp thu bài nhanh thông qua hình ảnh | 66% |
| **3.** | Trẻ phát triển ngôn ngữ và tư duy | 60% |

Kết quả khảo sát ban đầu đối với trẻ 4-5 tuổi tại Trường Mầm non Nghĩa Trung xã Nghĩa Hưng cho thấy, mặc dù phần lớn trẻ đã bước đầu làm quen với các hoạt động học có ứng dụng hình ảnh và âm thanh, tuy nhiên mức độ hứng thú và hiệu quả tiếp thu bài học vẫn chưa thực sự cao. Cụ thể:

Chỉ có khoảng 63% trẻ tỏ ra hứng thú, tích cực, sôi nổi trong các hoạt động học – đây là tỷ lệ chưa cao so với yêu cầu cần đạt trong giáo dục mầm non hiện nay. Điều này phản ánh rằng phương pháp tổ chức hoạt động chưa thực sự thu hút được sự tập trung và tương tác chủ động từ phía trẻ.

Tỷ lệ trẻ phát triển nhận thức và ngôn ngữ đạt khoảng 60–66%, cho thấy việc tiếp cận tri thức còn mang tính thụ động, chưa tạo được điều kiện để trẻ phát huy tối đa khả năng tư duy, phản xạ ngôn ngữ và sự sáng tạo cá nhân.

Tỷ lệ trẻ phát triển thẩm mỹ cũng ở mức trung bình (dưới 70%), phản ánh một thực trạng rằng việc lồng ghép yếu tố hình ảnh sinh động, âm thanh trực quan trong các hoạt động học chưa được khai thác hiệu quả.

Từ kết quả trên, có thể nhận thấy rằng việc đổi mới phương pháp chăm sóc, giáo dục thông qua ứng dụng công nghệ thông tin là hết sức cần thiết và cấp bách. Việc áp dụng các công cụ công nghệ như hình ảnh, video, trò chơi tương tác… không chỉ giúp trẻ tăng hứng thú học tập, mà còn kích thích phát triển toàn diện về nhận thức, ngôn ngữ và thẩm mỹ – đúng với đặc điểm và nhu cầu tâm sinh lý của lứa tuổi mầm non.

Về cơ sở hạ tầng và thiết bị công nghệ: Mặc dù trường đã được trang bị một số thiết bị phục vụ cho việc ứng dụng CNTT trong giảng dạy, tuy nhiên do nguồn lực còn hạn chế, việc đầu tư chưa thật đồng bộ. Nhiều lớp học một số máy tính và thiết bị trình chiếu đã cũ, chậm, thường xuyên gặp lỗi kỹ thuật hoặc hỏng hóc nhỏ khiến giáo viên mất thời gian thao tác hoặc phải thay đổi phương pháp dạy giữa chừng.

Hệ thống mạng không dây (wifi) ở một số điểm lớp còn yếu, tín hiệu chập chờn, gây khó khăn trong việc truy cập và trình chiếu nội dung trực tuyến.

Trường chưa có phòng chức năng riêng cho hoạt động giáo dục công nghệ hoặc không gian trải nghiệm công nghệ dành cho trẻ.

Việc bảo trì, nâng cấp hệ thống thiết bị còn phụ thuộc vào kinh phí cấp trên hoặc sự hỗ trợ xã hội hóa, chưa có cán bộ chuyên trách kỹ thuật CNTT, dẫn đến nhiều khi giáo viên phải tự khắc phục sự cố kỹ thuật trong giờ học.

Từ thực trạng trên: Tôi thấy trẻ lớp Tôi chưa hứng thú tham gia vào các hoạt động học tại lớp, Phương pháp lên lớp của giáo viên chưa thật sự linh hoạt, còn thiên về các phương pháp truyền thống, Chưa biết ứng dụng CNTT vào lớp học để thu hút trẻ. Vì vậy Tôi đã nghiên cứu và đưa ra các biện pháp Tối ưu sau:

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

*2.1. Nội dung các giải pháp mới*

***- Giải pháp 1: Nâng cao năng lực CNTT cho giáo viên.***

* *Mục tiêu:* Nghiên cứu, bồi dưỡng kiến thức chuyên môn nghiệp vụ của bản thân

** Cách thực hiện:*

- Bản thân chúng tôi không ngừng học tập để nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ của mình. Đáp ứng yêu cầu chuyển đổi số và đổi mới phương pháp dạy học

- Thực hiện định hướng đổi mới giáo dục và chuyển đổi số trong nhà trường, vừa qua, nhà trường đã tổ chức buổi tập huấn chuyên đề "Ứng dụng Trí tuệ nhân tạo (AI) và giáo dục STEM/STEAM trong giảng dạy" do thầy Phúc – giảng viên có nhiều năm kinh nghiệm trong lĩnh vực giáo dục và công nghệ trực tiếp giảng dạy.

Buổi tập huấn AI và STEM/STEAM do thầy Phúc giảng dạy không chỉ là một hoạt động bồi dưỡng chuyên môn, mà còn là nguồn cảm hứng mạnh mẽ giúp giáo viên mầm non tự tin đổi mới, sáng tạo và bắt nhịp với xu thế giáo dục hiện đại, góp phần xây dựng môi trường học tập an toàn – hạnh phúc – chất lượng cho trẻ.

*Hình ảnh buổi tập huấn AI và STEM/STEAM*

*Hình ảnh thầy giáo hướng dẫn ứng dụng Trí tuệ nhân tạo (AI) và giáo dục STEM/STEAM trong giảng dạy.*

Việc nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) cho đội ngũ GV là yếu tố tiên quyết để triển khai thành công hoạt động đổi mới phương pháp giáo dục. Tại Trường Mầm non Nghĩa Trung, để đảm bảo giáo viên có thể khai thác hiệu quả các thiết bị và phần mềm hỗ trợ giảng dạy,BGH đã tổ chức các buổi thiết kế giáo án điện tử, sử dụng phần mềm trình chiếu như PowerPoint, Google Slides, và Canva.

Các buổi chuyên đề không chỉ cung cấp kiến thức lý thuyết mà còn mang tính thực hành cao, giúp giáo viên từng bước làm quen với các thao tác như chèn hình ảnh, âm thanh, tạo hiệu ứng chuyển động…

Trên nền tảng Zalo – nơi các cô có thể chia sẻ tài liệu, giáo án, hình ảnh và video giảng dạy; giải đáp các vướng mắc kỹ thuật.

Việc tạo lập một môi trường học tập mở như vậy giúp giáo viên giảm bớt sự e ngại khi tiếp cận công nghệ, đồng thời thúc đẩy tinh thần chủ động, sáng tạo và hỗ trợ nhau cùng tiến bộ.

*Ban giám hiệu tổ chức tập huấn phần mềm trình chiếu*

Qua quá trình triển khai, nhiều giáo viên đã tự tin thiết kế các bài học tích hợp hình ảnh, âm thanh sống động; biết sử dụng phần mềm chèn video hoặc âm

thanh minh họa phù hợp với chủ đề giảng dạy, qua đó từng bước nâng cao chất lượng hoạt động chăm sóc và giáo dục trẻ theo định hướng đổi mới. Có thể nói, đầu tư cho giáo viên là đầu tư cốt lõi, bởi chỉ khi người dạy vững vàng kỹ năng công nghệ thì mới có thể dẫn dắt người học tiếp cận thế giới số một cách hiệu quả và nhân văn

*Các giáo viên thiết kế bài học tích hợp hình ảnh chèn video*

Việc nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) cho đội ngũ giáo viên là yếu tố tiên quyết để triển khai thành công hoạt động đổi mới phương pháp giáo dục, đặc biệt trong bối cảnh giáo dục mầm non đang ngày

càng tiếp cận gần hơn với xu thế chuyển đổi số. Tại Trường Mầm non Nghĩa Trung, Ban giám hiệu nhà trường đã xác định rõ: Giáo viên chính là "Hạt nhân công nghệ" trong lớp học. Từ đó, một loạt giải pháp cụ thể đã được triển khai. Hàng tháng, tổ chuyên môn phối hợp với Ban giám hiệu tổ chức các buổi chuyên đề nội bộ xoay quanh thiết kế bài giảng điện tử, tập trung vào việc sử dụng PowerPoint để tạo slide sinh động, chèn âm thanh, lồng video minh họa, và tạo các hiệu ứng phù hợp với đặc điểm tâm lý trẻ 4–5 tuổi. Đặc biệt "Thiết kế trò chơi PowerPoint – Bé học mà chơi" đã nhận được phản hồi rất tích cực từ giáo viên toàn trường. Trong buổi chuyên đề giáo viên đã chia sẻ bài giảng "Bé làm quen chữ cái e – ê" được thiết kế kèm trò chơi lật ô chữ, khiến trẻ vô cùng thích thú.

*Cô giáo thiết kế trò chơi chữ cái: "e, ê"*

Ngoài ra, nhà trường còn cử giáo viên tham gia lớp tập huấn sử dụng phần mềm Canva, Google Slides – những công cụ trực quan, dễ thao tác, phù hợp với giáo viên mầm non. Bên cạnh đó, để khuyến khích việc tự học và học tập đồng

nghiệp, nhà trường đã thành lập nhóm chia sẻ tài liệu trên Zalo  Đây là nơi cô giáo trao đổi tài liệu, gửi bài giảng mẫu, và cùng nhau giải đáp thắc mắc về kỹ thuật. Giáo viên tích cực trao đổi trong nhóm, nhờ GV hỗ trợ, hiện nay đã có thể tự thiết kế slide bài thơ "Ông mặt trời" với đầy đủ hiệu ứng hình ảnh, âm thanh, điều khiển bằng click chuột linh hoạt.

*Giáo viên cùng đồng nghiệp thiết kế slide bài thơ: "Ông mặt trời"*

Giáo viên đã chủ động hơn trong việc khai thác phần mềm, xây dựng bài giảng phù hợp với từng chủ đề. Một số lớp đã bắt đầu tổ chức giờ học có lồng ghép video do chính giáo viên tự quay và chỉnh sửa bằng phần mềm CapCut hoặc Kinemaster. Việc trao quyền công nghệ cho giáo viên không chỉ làm thay đổi cách dạy mà còn thúc đẩy tinh thần sáng tạo và đổi mới trong toàn trường.

* *Kết quả:* Qua thực hiện biện pháp này chúng tôi có thêm kiến thức về CNTT, thêm kinh nghiệm trong công tác chuyên môn và bản thân lúc nào cũng cảm thấy yêu nghề, yêu trường lớp, mỗi ngày đến lớp như được tiếp thêm sức mạnh, động lực để phấn đấu trong cuộc sống, khảo sát sau học kỳ I cho thấy là: 87% giáo viên tự tin sử dụng ít nhất một phần mềm CNTT trong giảng dạy hàng tuần – một con số vượt mong đợi so với năm học trước.

***- Giải pháp 2: Tạo môi trường lớp học tích hợp công nghệ.***

* *Mục đích:* Với mục đích là xây dựng một không gian giáo dục hiện đại, hấp dẫn, giúp trẻ học tập tích cực, phát triển toàn diện về nhận thức, kỹ năng và nhân cách, đồng thời nâng cao hiệu quả tổ chức hoạt động của giáo viên trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục.

* *Cách thực hiện:*

Môi trường giáo dục là một trong những yếu tố nền tảng định hình hiệu quả dạy học, trải nghiệm qua các giác quan. Vì vậy, việc tạo dựng một môi trường lớp học tích hợp công nghệ hiện đại sẽ giúp giáo viên dễ dàng triển khai các hoạt động giáo dục số hóa, còn trẻ thì có điều kiện tiếp cận các phương tiện học tập sinh động, hấp dẫn hơn.

Tại Trường Mầm non Nghĩa Trung, mỗi lớp học đều được bố trí TV thông minh có kết nối Internet, giúp giáo viên trình chiếu hình ảnh, video hoặc truy cập tài nguyên học liệu điện tử một cách thuận tiện. Các góc lớp học cũng được trang trí theo hướng công nghệ, "Góc bé sáng tạo" với bảng tương tác mini hoặc mã QR để trẻ tự khám phá theo hướng dẫn của cô. Việc đưa công nghệ vào không gian lớp học không làm mất đi tính thân thiện, gần gũi mà ngược lại, còn khiến trẻ hào hứng, tăng khả năng tương tác Đặc điểm phát triển lứa tuổi, cô giáo sử dụng bảng tương tác từ các mã QR dẫn đến nội dung học như video kể chuyện, bài hát hoặc hình ảnh thực tế. Trong một hoạt động thực hành, trẻ lớp 4-5 tuổi được yêu cầu chọn một mã QR để truy cập vào "Bài học của tuần", sau đó xem clip hướng dẫn và trả lời câu hỏi trên bảng từ hình ảnh hoặc biểu tượng.

*Phụ huynh cùng trẻ vui vẻ tham gia quét mã QR*

Môi trường lớp học chính là nơi phản ánh sinh động nhất triết lý giáo dục lấy trẻ làm trung tâm. Tại Trường Mầm non Nghĩa Trung, việc tạo dựng môi trường học tập thân thiện, tích hợp công nghệ hiện đại được xác định là một nhiệm vụ trọng tâm trong kế hoạch chuyên môn năm học 2025–2026. Trên cơ sở đó, Ban giám hiệu nhà trường đã đầu tư nâng cấp TV thông minh tại 100% các lớp mẫu giáo, đồng thời bố trí hệ thống mạng wifi phủ sóng toàn bộ khuôn

viên trường, học tập dành riêng cho trẻ mẫu giáo, như phần mềm Kidsmart hoặc các kênh học trực tuyến kiểm duyệt nội dung phù hợp với lứa tuổi.

Phụ huynh hỗ trợ cũng được khai thác để tổ chức các hoạt động như: Học theo video, chơi trò chơi tương tác, hoặc xem các chương trình giáo dục mầm non. Các ứng dụng phổ biến và thân thiện với trẻ như Youtube Kids, ZOOM Cloud Meeting (dùng trong các buổi học trực tuyến hoặc giao lưu), phần mềm Kidsmart, Vui hoc.vn được lựa chọn phù hợp với độ tuổi và khả năng tiếp nhận của trẻ. Một số lớp còn cài đặt phần mềm tương tác đơn giản như phần mềm vẽ tranh, ghép hình, âm thanh đoán vật thể, giúp trẻ khả năng tư duy và phản xạ qua trò chơi:

*Trẻ cùng bạn tham gia chơi vui học Kidmark*

Cô giáo đã triển khai hoạt động "Bé tìm hiểu phương tiện giao thông" bằng cách sử dụng slide PowerPoint kết hợp đoạn video hoạt hình mô phỏng đèn tín hiệu giao thông, xe buýt, xe máy… giúp trẻ nhận biết đúng loại phương tiện và ghi nhớ đặc điểm dễ dàng hơn. Không dừng lại ở việc trình chiếu đơn thuần, các giáo viên còn tích hợp công nghệ vào các hoạt động chăm sóc sức khỏe. Việc làm này góp phần hình thành cho trẻ nhận thức đúng đắn và kỹ năng tự phục vụ, đồng thời giúp giáo viên giảm tải thời gian diễn giải thủ công.

* *Kết quả:* Theo khảo sát cuối tháng 12/2025, có tới 91% trẻ tham gia học tích cực, biết thao tác chọn bài, phản hồi hình ảnh hoặc video một cách chủ động – một bước tiến rõ rệt trong giáo dục mầm non tại địa phương nông thôn.

- ***Giải pháp 3: Sử dụng công nghệ trực quan trong hoạt động học.***

* *Mục đích*: Sử dụng công nghệ trực quan trong hoạt động học nhằm tạo ra môi trường học tập sinh động, kích thích hứng thú, giúp trẻ tiếp thu kiến thức tự nhiên, phát huy tính tích cực góp phần phát triển toàn diện các mặt cho trẻ.

* *Cách thực hiện:* Việc sử dụng công nghệ trực quan trong hoạt động dạy học tại mầm non không chỉ là xu hướng mà còn là nhu cầu thiết yếu phát huy tính tích cực, chủ động ở trẻ, giáo viên đã chủ động tích hợp PowerPoint, video clip và hình ảnh minh họa vào từng tiết học

*Trẻ hào hứng xem phim hoạt hình mô tả đời sống của: Cá heo*

Không chỉ vậy, giáo viên còn sử dụng các hình ảnh chụp thực tế từ hoạt động sinh hoạt hàng ngày của trẻ – như giờ ăn, giờ chơi, hoạt động nhóm – lồng ghép vào bài giảng. Trong tiết học "Bé học vệ sinh cá nhân", GV cũng đã sử dụng chính các bức ảnh chụp cảnh các bé đang rửa tay, đánh răng tại lớp để làm

tư liệu dạy học. Trẻ không chỉ nhận ra chính mình hoặc bạn bè trong ảnh mà còn hình thành ý thức vệ sinh cá nhân rõ ràng hơn nhờ tính gần gũi và thực tế.

*Bé xem clip hướng dẫn đánh răng đúng cách*

Điều này khẳng định: Công nghệ trực quan là "chiếc cầu" hiệu quả giúp trẻ tiếp cận kiến thức một cách dễ dàng, sâu sắc và ghi nhớ lâu hơn.

* *Kết quả*: Việc sử dụng công nghệ trực quan trong hoạt động học đã mang lại hiệu quả rõ rệt, giúp trẻ hứng thú, tích cực tham gia, nâng cao khả năng tiếp thu kiến thức, phát triển ngôn ngữ, tư duy và kỹ năng sống. Đồng thời, giải pháp cũng góp phần nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động giáo dục của giáo viên, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay.

***- Giải pháp 4: Thiết kế trò chơi học tập số hóa***

* *Mục đích*: Thiết kế trò chơi học tập số hóa nhằm tạo ra môi trường học tập tương tác, hấp dẫn, giúp trẻ tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên, phát huy tính tích cực, sáng tạo, đồng thời góp phần nâng cao chất lượng giáo dục trong bối cảnh chuyển đổi số.

** Cách thực hiện:*

Ở lứa tuổi mầm non, "Học mà chơi – chơi mà học" không chỉ là triết lý mà còn là phương pháp tiếp cận giáo dục hiệu quả nhất. Việc thiết kế các trò chơi học tập số hóa bằng phần mềm trình chiếu như PowerPoint hay Canva đã và đang được Trường Mầm non Nghĩa Trung áp dụng rộng rãi trong nhiều hoạt động giáo dục. Cô giáo đã sáng tạo trò chơi "Bé đoán hình ảnh" bằng PowerPoint với hiệu ứng hiện dần từng phần của một con vật. Khi click chuột, hình ảnh sẽ hiện toàn bộ và phát ra âm thanh mô phỏng tiếng kêu con vật, giúp trẻ kéo – thả hình ảnh đúng vị trí trên màn hình.

Trò chơi này được áp dụng vào chủ đề "Thế giới động vật" và đã nhận được phản hồi tích cực từ cả trẻ lẫn phụ huynh.

*Cô cùng trẻ sử dụng phần mềm Canva để tạo hình ảnh "Kéo thả hình con vật"*

Các tiết học khác về "Tạo hình bức tranh từ mặt nước", và tiết học khám phá "Khám phá về nước" tiết "Khám phá hạt gạo" tiết truyện " Âm thanh và đầm lầy" tiết "Làm khung ảnh gia đình" giáo viên ứng dụng slide hình ảnh đẹp để trẻ cùng nói chuyện với: Rô bốt… Trẻ rất hứng thú, vừa học được kiến thức, vừa luyện kỹ năng giao tiếp cảm xúc.

*Trẻ xem hình ảnh trình chiếu: Bức tranh nổi trên mặt nước*

*Cô và trẻ cùng nói chuyện với Rô bốt*

*Trẻ trò chuyện cùng cô về câu chuyện: "Âm thanh và đầm lầy"*

*Trẻ cùng cô cùng bạn xem hình ảnh quy trình làm ra hạt gạo*

*Trẻ xem vi deo: Cách cô giáo làm khung ảnh gia đình*

*Cô cùng trẻ xem hình ảnh về ngô.*

*Hình ảnh bé đóng kịch truyện: Cô Mây*

*Hình ảnh quan sát, so sánh chữ: p,q*

*Hình ảnh bé chơi trò chơi trên Ipad*

*Hình ảnh trẻ xem cô hướng dẫn làm chiếc ô*

Trò chơi "Ô cửa bí mật" – được cô giáo thiết kế với các slide gắn số từ 1 đến 4. Trẻ chọn số, cửa mở ra là hình ảnh một đồ vật quen thuộc hoặc một biểu tượng cảm xúc.

*Trẻ chơi cùng trò chơi "Ô cửa bí mật" từ 1-4*

Trò chơi ghép tranh "Các bộ phận con ngựa" GV thực hiện bằng phần mềm Genially – giúp trẻ ghép các bộ phận với nhau thành con ngựa. Trò chơi này không chỉ đẹp mắt mà còn hỗ trợ trẻ tư duy phân loại và logic rất tốt.

*Trò chơi ghép tranh các bộ phận "Con ngựa"*

Những trò chơi này được sử dụng linh hoạt trong các giờ học như làm quen chữ cái, khám phá môi trường xung quanh, phát triển thẩm mỹ… Qua việc chơi, trẻ ghi nhớ kiến thức một cách tự nhiên, không áp lực. Đây là minh chứng rõ nét cho hiệu quả của hình thức "trò chơi học tập hóa qua công nghệ" trong môi trường giáo dục mầm non hiện đại.

* *Kết quả:* Việc thiết kế và sử dụng trò chơi học tập số hóa đã mang lại hiệu quả tích cực, giúp trẻ hứng thú, chủ động tham gia hoạt động học, nâng cao khả năng tiếp thu kiến thức, phát triển tư duy, ngôn ngữ và kỹ năng công nghệ. Đồng thời, giải pháp góp phần đổi mới phương pháp dạy học, nâng cao chất lượng giáo dục phù hợp với xu thế chuyển đổi số hiện nay.

***- Giải pháp 5: Tăng cường tương tác gia đình - nhà trường qua công nghệ***

* *Mục đích*: Tăng cường tương tác giữa gia đình và nhà trường thông qua công nghệ nhằm xây dựng mối liên kết chặt chẽ, kịp thời và hiệu quả trong công tác chăm sóc – giáo dục trẻ, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện trong bối cảnh chuyển đổi số.

* *Cách thực hiện:*

Trong giáo dục mầm non, sự phối hợp chặt chẽ giữa nhà trường và gia đình là yếu tố quyết định sự thành công của quá trình chăm sóc và giáo dục trẻ. Nhận thức được điều đó, Trường Mầm non Nghĩa Trung đã đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin vào việc kết nối và tương tác với phụ huynh, nhằm mở rộng không gian học tập của trẻ từ lớp học đến chính ngôi nhà của các em. Từ đầu năm học 2025–2026, mỗi lớp đều được tạo nhóm Zalo riêng, nơi giáo viên chia sẻ video học tập, bài hát chủ đề, truyện kể qua hình ảnh hoặc clip ngắn để phụ huynh cùng trẻ xem lại tại nhà. Các video như " Hướng dẫn các con mặc áo phao", "vi deo các hoạt động của các con ở trường", hoặc bài hát "Bé yêu cô giáo" do chính giáo viên lớp quay lại, chỉnh sửa bằng điện thoại hoặc phần mềm Kinemaster, Capcut đã nhận được sự ủng hộ lớn từ phía cha mẹ.

*Phụ huynh cùng xem vi deo các hoạt động của các con ở trường*

*Cô giáo chia sẻ cho phụ huynh hình ảnh: Hướng dẫn các con mặc áo phao*

Phụ huynh quay một đoạn clip trẻ kể chuyện– gửi lại nhóm lớp cho cô. Phụ huynh hào hứng tham gia, trẻ thì vui vẻ khi được ba mẹ cùng hỗ trợ học tập. Con Nguyễn Ngọc Diệp lớp 4TA5 mẹ quay lại cảnh em kể chuyện "Ba cô gái" với giọng kể diễn cảm. Những video như vậy không chỉ là minh chứng cho kết quả học mà còn tạo ra môi trường học tương tác ba chiều: giáo viên – trẻ – gia đình.

*Phụ huynh quay clip con: Nguyễn Ngọc Diệp kể chuyện tại nhà gửi cho cô*

Một số lớp còn tổ chức chia sẻ nội dung học, đánh giá tiến bộ của trẻ thông qua hình ảnh và video trên Zalo nhóm lớp.

*Phụ huynh cùng con xem video tại nhà do cô giáo chia sẻ trên Zalo nhóm lớp.*

Nhờ sự hỗ trợ của công nghệ, tương tác giữa gia đình – nhà trường không còn đơn thuần là những buổi họp trực tiếp, mà trở thành một quá trình đồng hành liên tục và hiệu quả, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện cho trẻ.

** Kết quả:* Việc tăng cường tương tác giữa phụ huynh và nhà trường thông qua công nghệ đã mang lại hiệu quả thiết thực, giúp nâng cao chất lượng trao đổi thông tin, củng cố mối quan hệ phối hợp giáo dục, từ đó góp phần cải thiện rõ rệt sự phát triển toàn diện của trẻ và hiệu quả quản lý, tổ chức hoạt động giáo dục. Theo phản hồi từ phụ huynh cuối học kỳ I, có đến 96% phụ huynh hài lòng với hình thức kết nối qua công nghệ hiện nay.

- Ưu điểm của các giải pháp

+ Giải pháp 1: Nâng cao năng lực CNTT cho giáo viên.

Nâng cao chất lượng giảng dạy: Giáo viên sử dụng CNTT để thiết kế bài giảng sinh động, trực quan, hấp dẫn, dễ dàng minh họa nội dung khó bằng hình ảnh, video, phần mềm, tăng hiệu quả tiếp thu kiến thức của trẻ

Đổi mới phương pháp dạy học: Chuyển từ dạy học truyền thống sang dạy học tích cực, lấy người học làm trung tâm, tăng cường các hoạt động tương tác, trải nghiệm, đa dạng tiết kiệm thời gian và công sức

Tiết kiệm thời gian và công sức: Giáo viên có thể tái sử dụng, chỉnh sửa, lưu trữ bài giảng dễ dàng, giảm thời gian chuẩn bị đồ dùng trực quan thủ công, quản lý tài liệu khoa học, tiện lợi

Nâng cao hiệu quả quản lý và đánh giá: Ứng dụng CNTT trong theo dõi, đánh giá sự tiến bộ của trẻ, lưu trữ dữ liệu nhanh chóng, chính xác, dễ dàng tổng hợp báo cáo

Tăng cường kết nối với phụ huynh: Trao đổi thông tin qua nhóm lớp, ứng dụng, hình ảnh, video, phụ huynh nắm bắt tình hình của trẻ nhanh chóng, nâng cao hiệu quả phối hợp giáo dục. Phù hợp với xu thế chuyển đổi số: Giúp giáo viên thích ứng với môi trường giáo dục hiện đại, nâng cao năng lực nghề nghiệp, đáp ứng yêu cầu đổi mới, tạo nền tảng phát triển lâu dài

Tăng tính chủ động và sáng tạo của giáo viên: Giáo viên tự tin hơn khi ứng dụng công nghệ, chủ động tìm kiếm, thiết kế học liệu số, phát huy khả năng sáng tạo trong dạy học ng hóa hình thức tổ chức dạy học.

+ Giải pháp 2: Tạo môi trường lớp học tích hợp công nghệ.

Tạo môi trường học tập hiện đại, hấp dẫn: Lớp học sinh động, trực quan, thu hút trẻ, kết hợp hình ảnh, âm thanh, video giúp tăng hứng thú học tập, phù hợp với đặc điểm tâm lý "học mà chơi – chơi mà học"

Nâng cao hiệu quả tiếp thu kiến thức: Trẻ dễ hiểu, dễ nhớ nhờ học liệu số đa dạng, hỗ trợ minh họa những nội dung khó, trừu tượng, tăng khả năng ghi nhớ lâu dài

Phát triển năng lực và kỹ năng cho trẻ: Kích thích tư duy sáng tạo, tư duy logic, hình thành kỹ năng quan sát, khám phá, giải quyết vấn đề, bước đầu làm quen với kỹ năng sử dụng công nghệ

Tăng cường tương tác trong lớp học: Tạo cơ hội cho trẻ tương tác với giáo viên, bạn bè và học liệu số, khuyến khích làm việc nhóm, chia sẻ ý kiến, xây dựng môi trường học tập tích cực.

Hỗ trợ giáo viên đổi mới phương pháp dạy học: Giáo viên dễ dàng thiết kế bài giảng linh hoạt, sáng tạo, đa dạng hóa hình thức tổ chức hoạt động, nâng cao hiệu quả quản lý lớp học

Tiết kiệm thời gian và tối ưu nguồn lực: Giảm bớt việc chuẩn bị đồ dùng trực quan truyền thống, tài liệu số có thể lưu trữ, sử dụng lâu dài, tối ưu hóa không gian và thiết bị lớp học

Phù hợp với xu thế chuyển đổi số giáo dục góp phần xây dựng môi trường giáo dục hiện đại, linh hoạt, giúp nhà trường và giáo viên thích ứng với yêu cầu đổi mới, nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện

+ Giải pháp 3: Sử dụng công nghệ trực quan trong hoạt động học.

Tăng tính trực quan, dễ hiểu: Nội dung được thể hiện qua hình ảnh, video, âm thanh sinh động, giúp trẻ tiếp thu nhanh, hiểu sâu, giảm học thuộc lòng, phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ nhỏ

Nâng cao hiệu quả ghi nhớ: Học thông qua nhiều giác quan → ghi nhớ lâu hơn, kiến thức được khắc sâu nhờ trải nghiệm trực quan, hạn chế quên bài sau giờ học

Tạo hứng thú và động lực học tập: Bài học trở nên hấp dẫn, sinh động, không nhàm chán, trẻ tham gia tích cực, chủ động hơn, tăng sự tập trung trong suốt hoạt động

Phát triển tư duy và khả năng quan sát: Kích thích tư duy logic, tư duy hình ảnh, rèn luyện kỹ năng quan sát, so sánh, nhận xét, khuyến khích trẻ khám phá và đặt câu hỏi

Tăng cường tương tác trong giờ học: Trẻ có cơ hội tương tác với học liệu, giáo viên và bạn bè, tạo môi trường học tập tích cực, hợp tác, nâng cao kỹ năng giao tiếp

Hỗ trợ giáo viên giảng dạy hiệu quả: Dễ dàng minh họa nội dung khó, trừu tượng, linh hoạt trong tổ chức hoạt động, tiết kiệm thời gian chuẩn bị đồ dùng truyền thống

Phù hợp với xu thế giáo dục hiện đại: Góp phần đổi mới phương pháp dạy học, ứng dụng công nghệ vào giáo dục một cách hiệu quả, nâng cao chất lượng dạy và học

+ Giải pháp 4: Thiết kế trò chơi học tập số hóa

Tăng hứng thú và động lực học tập: Biến nội dung học thành trò chơi hấp dẫn, sinh động, tạo tâm lý "học mà chơi – chơi mà học" giúp trẻ tham gia tích cực, giảm nhàm chán

Nâng cao hiệu quả tiếp thu kiến thức:Trẻ hiểu nhanh, nhớ lâu thông qua trải nghiệm chơi, kiến thức được củng cố qua nhiều lượt chơi, hạn chế học thụ động, học vẹt.

Phát triển tư duy và kỹ năng: Rèn luyện tư duy logic, phản xạ nhanh, giải quyết vấn đề, phát triển kỹ năng quan sát, ghi nhớ, lựa chọn, hình thành thói quen học tập tích cực

Tăng cường tương tác và hợp tác: Trẻ được thi đua, làm việc nhóm, chia sẻ, phát triển kỹ năng giao tiếp, phối hợp, xây dựng môi trường học tập tích cực

Hình thành kỹ năng công nghệ: Giúp trẻ làm quen với thiết bị và phần mềm học tập, sử dụng công nghệ đúng mục đích, có định hướng, tạo nền tảng kỹ năng số ban đầu

Hỗ trợ giáo viên đổi mới phương pháp: Giáo viên dễ dàng thiết kế, tổ chức và điều chỉnh hoạt động, đa dạng hóa hình thức dạy học, nâng cao hiệu quả kiểm tra, đánh giá

Tiết kiệm thời gian và tối ưu nguồn lực: Tái sử dụng trò chơi nhiều lần, dễ chỉnh sửa, giảm công sức chuẩn bị đồ dùng truyền thống, quản lý học liệu khoa học, tiện lợi

Phù hợp với xu thế chuyển đổi số: Ứng dụng công nghệ trong giáo dục hiện đại, nâng cao chất lượng dạy học, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục

+ Giải pháp 5: Tăng cường tương tác gia đình - nhà trường qua công nghệ

Tăng cường kết nối nhanh chóng, thuận tiện: Thiết lập kênh liên lạc mọi lúc, mọi nơi giữa giáo viên và phụ huynh, thông tin được trao đổi nhanh, kịp thời, liên tục, giảm phụ thuộc vào hình thức liên lạc truyền thống

Nâng cao hiệu quả trao đổi thông tin: Nội dung được truyền tải qua tin nhắn, hình ảnh, video sinh động, phụ huynh dễ dàng nắm bắt tình hình học tập, sinh hoạt của trẻ, hạn chế sai lệch hoặc bỏ sót thông tin

Tăng hiệu quả phối hợp giáo dục trẻ: Gia đình và nhà trường thống nhất phương pháp giáo dục, phụ huynh kịp thời hỗ trợ, rèn luyện trẻ tại nhà, giúp trẻ phát triển đồng bộ, ổn định.

Nâng cao vai trò và nhận thức của phụ huynh: Phụ huynh chủ động hơn trong việc đồng hành cùng con, tiếp cận các tài liệu, hướng dẫn nuôi dạy con khoa học, tăng sự quan tâm và trách nhiệm trong giáo dục

Hỗ trợ giáo viên quản lý và tổ chức hiệu quả: Giáo viên dễ dàng thông báo, trao đổi, phản hồi, thu thập ý kiến phụ huynh nhanh chóng, giảm áp lực trong việc liên lạc thủ công

Tiết kiệm thời gian và chi phí: Giảm các cuộc họp trực tiếp không cần thiết, tiết kiệm chi phí in ấn, giấy tờ, tối ưu hóa công tác quản lý thông tin

Phù hợp với xu thế chuyển đổi số giáo dục: Ứng dụng công nghệ trong kết nối giáo dục, xây dựng môi trường giáo dục hiện đại, linh hoạt, nâng cao chất lượng quản lý và phối hợp

Những giải pháp này tạo ra môi trường học tập hiện đại, nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện cho trẻ, đồng thời tăng cường hiệu quả phối hợp giữa gia đình và nhà trường, góp phần đáp ứng yêu cầu đổi mới và chuyển đổi số trong giáo dục mầm non hiện nay.

*2.2 Tính mới tính sáng tạo của các giải pháp mới*

Sáng tạo trong thiết kế hoạt động học: Kết hợp CNTT với phương pháp "học mà chơi – chơi mà học", tạo ra các hoạt động trải nghiệm, khám phá sinh động, nội dung linh hoạt, phù hợp từng chủ đề

Sáng tạo trong cách tổ chức và triển khai: Lồng ghép công nghệ vào từng bước của hoạt động giáo dục,tổ chức học tập theo hướng tích cực, lấy trẻ làm trung tâm, phát huy tối đa sự tham gia của trẻ

Sáng tạo trong phối hợp giáo dục: Kết hợp chặt chẽ giữa nhà trường – gia đình – công nghệ, phụ huynh không chỉ theo dõi mà còn tham gia hỗ trợ hoạt động học, tạo mô hình giáo dục mở, linh hoạt

Sáng tạo trong sử dụng và tái sử dụng học liệu: Học liệu số được thiết kế, lưu trữ, chỉnh sửa và tái sử dụng nhiều lần, dễ dàng cập nhật, đổi mới nội dung theo từng năm học, tối ưu hóa nguồn lực và thời gian

Các giải pháp ứng dụng CNTT thể hiện rõ tính mới trong việc tiếp cận giáo dục theo hướng chuyển đổi số và tính sáng tạo trong thiết kế, tổ chức hoạt động học tập cho trẻ. Việc kết hợp linh hoạt giữa công nghệ, phương pháp giáo dục hiện đại và sự phối hợp gia đình – nhà trường đã tạo nên hiệu quả giáo dục cao, góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc – giáo dục trẻ trong giai đoạn hiện nay.

*2.3. Khả năng áp dụng và phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến:*

- Đánh giá khả năng nhân rộng: Sáng kiến ứng dụng CNTT trong chăm sóc – giáo dục trẻ có khả năng áp dụng cao, phù hợp với điều kiện thực tế và dễ dàng nhân rộng. Đồng thời, sáng kiến có phạm vi ảnh hưởng tích cực đến trẻ, giáo viên, phụ huynh và nhà trường, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và thúc đẩy quá trình chuyển đổi số trong giáo dục mầm non.

- Đánh giá phạm vi ảnh hưởng: Theo ý kiến đánh giá của tổ chuyên môn và nhà trường, việc áp dụng sáng kiến đã mang lại hiệu quả rõ rệt trong việc ứng dụng công nghệ thông tin vào hoạt động chăm sóc, giáo dục trẻ. Bên cạnh đó, sáng kiến còn tạo điều kiện để giáo viên đổi mới phương pháp dạy học, nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường. Sáng kiến được đánh giá có tính khả thi cao, dễ áp dụng và có thể nhân rộng trong các lớp học mầm non khác ở trường.

***2.4. Hiệu quả áp dụng và lợi ích thu được từ sáng kiến:***

- Hiệu quả về mặt khoa học:

+ Phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi: Trẻ 4–5 tuổi tiếp thu tốt qua hình ảnh, âm thanh, trải nghiệm trực quan, CNTT đáp ứng nhu cầu "học bằng chơi, chơi bằng học" góp phần phát triển nhận thức một cách tự nhiên, phù hợp quy luật

+ Dựa trên cơ sở lý luận giáo dục hiện đại: Phù hợp quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, tăng cường hoạt động trải nghiệm, khám phá, kết hợp nhiều phương pháp: trực quan, thực hành, tương tác

+ Kích thích hoạt động nhận thức và tư duy*:* CNTT giúp trẻ quan sát, so sánh, phân tích và ghi nhớ tốt hơn, tăng khả năng tư duy logic và sáng tạo, hình thành kỹ năng giải quyết vấn đề đơn giản

+ Đảm bảo tính hệ thống và tính thực tiễn*:* Nội dung được xây dựng có kế hoạch, theo chủ đề, theo chương trình giáo dục mầm non, dễ dàng áp dụng trong thực tế lớp học*,* có thể kiểm chứng qua kết quả trước – sau khi áp dụng. Có minh chứng cụ thể, đo lường được*:* Hiệu quả thể hiện qua sự tiến bộ của trẻ

(hứng thú, hiểu bài, kỹ năng…) có thể sử dụng bảng số liệu, phiếu đánh giá, quan sát thực tế, đảm bảo tính khách quan, khoa học

+ Có khả năng lặp lại và nhân rộng: Giải pháp có thể áp dụng nhiều lần, ở nhiều lớp, nhiều trường, kết quả ổn định, không phụ thuộc vào cá nhân, tạo tiền đề cho việc nghiên cứu và phát triển tiếp theo

+ Góp phần vào xu hướng chuyển đổi số giáo dục: Là minh chứng cho việc ứng dụng CNTT hiệu quả trong giáo dục mầm non, góp phần đổi mới phương pháp dạy học, phù hợp định hướng phát triển giáo dục hiện nay

Sáng kiến ứng dụng CNTT trong chăm sóc – giáo dục trẻ 4–5 tuổi có hiệu quả rõ rệt về mặt khoa học, thể hiện ở sự phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi, cơ sở lý luận giáo dục hiện đại và khả năng kiểm chứng, đo lường trong thực tiễn. Giải pháp không chỉ nâng cao chất lượng giáo dục mà còn có tính ổn định, khả năng nhân rộng, góp phần đáp ứng yêu cầu đổi mới và chuyển đổi số trong giáo dục mầm non.

- Hiệu quả về mặt kinh tế:

Sáng kiến "Một số biện pháp khai thác và ứng dụng công nghệ thông tin vào hoạt động chăm sóc, giáo dục trẻ 4-5 tuổi Trường Mầm non Nghĩa Trung xã Nghĩa Hưng" mang lại nhiều hiệu quả kinh tế thiết thực, bao gồm:

Ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) trong hoạt động giáo dục tại Trường Mầm non Nghĩa Trung mang lại nhiều lợi ích về mặt kinh tế, không chỉ tốn thời gian mà còn tiêu tốn một khoản chi phí không nhỏ cho giấy mực, máy in và các công cụ tạo dựng đồ dùng. Tuy nhiên, với việc chuyển sang dạng số hóa, giáo viên có thể thiết kế bài giảng điện tử, sử dụng các phần mềm trình chiếu như PowerPoint, Google Slides, hoặc Canva, AI giúp giảm đáng kể chi phí và thời gian cho việc chuẩn bị bài giảng. Bằng cách sử dụng hình ảnh, video, âm thanh, giáo viên có thể truyền tải nội dung một cách sinh động mà không cần phải in ấn tài liệu.

Ngoài ra, việc tận dụng hiệu quả thiết bị sẵn có cũng giúp tiết kiệm nguồn lực. Trường Mầm non Nghĩa Trung đã trang bị đầy đủ thiết bị như máy tính, TV thông minh, máy chiếu, nhưng việc sử dụng các thiết bị này một cách tối ưu

trong suốt năm học giúp tránh lãng phí tài nguyên công nghệ. Giáo viên có thể tái sử dụng các bài giảng điện tử, video minh họa, hình ảnh từ các buổi học trước để áp dụng cho các lớp học sau mà không cần phải đầu tư thêm chi phí.

- Hiệu quả về mặt xã hội:

Giá trị làm lợi cho môi trường:

+ Trẻ em được tiếp cận với UDCNTT sẽ phát triển thành những công dân có trách nhiệm góp phần vào sự phát triển kinh tế và xã hội bền vững. Điều này mang lại lợi ích lâu dài cho cộng đồng.

+ Cô giáo đã tạo được môi trường học tập và vui chơi cho trẻ trong và ngoài lớp có khoa học.

+ ƯDCN trong dạy học nhằm phát huy tính tích cực cho trẻ luôn làm cho các bài giảng trở nên phong phú hơn, luôn sinh động, hấp dẫn. Giáo viên tự tin khi tham gia vào các hoạt động. Tóm lại, sáng kiến không chỉ mang lại lợi ích về mặt giáo dục mà còn đóng góp tích cực vào việc tối ưu hóa chi phí và sử dụng hiệu quả nguồn lực, tạo ra giá trị kinh tế rõ rệt cho nhà trường và cộng đồng.

Giá trị làm lợi cho an toàn lao động

Sáng kiến ứng dụng CNTT cho trẻ 4–5 tuổi không chỉ nâng cao hiệu quả học tập mà còn có giá trị lớn trong việc đảm bảo an toàn toàn diện cho trẻ, đồng thời mang lại lợi ích thiết thực cho phụ huynh và nhà trường. Đây là một yếu tố quan trọng góp phần làm tăng tính bền vững và khả năng nhân rộng của sáng kiến.

Đối với nhà trường: Sáng kiến góp phần nâng cao chất lượng đảm bảo an toàn. Tạo môi trường giáo dục an toàn, hiện đại. Ứng dụng CNTT giúp giảm các hoạt động tiềm ẩn nguy cơ, thay thế bằng mô phỏng trực quan. Nâng cao năng lực giáo viên. Giáo viên được bồi dưỡng kỹ năng sử dụng CNTT, biết tổ chức hoạt động an toàn, khoa học. Quản lý và giám sát tốt hơn.Thông qua các công cụ CNTT, nhà trường dễ kiểm soát nội dung giảng dạy, đảm bảo phù hợp với trẻ. Nâng cao uy tín và chất lượng giáo dục. Một môi trường vừa hiện đại vừa an toàn sẽ tạo niềm tin với phụ huynh và cộng đồng.

Đối với giáo viên: Sáng kiến ứng dụng CNTT cho trẻ 4–5 tuổi mang lại giá trị thiết thực trong việc đảm bảo an toàn lao động cho giáo viên, từ giảm rủi ro tai nạn, giảm áp lực công việc đến tạo môi trường làm việc an toàn, hiệu quả và bền vững.

Đối với trẻ: Sáng kiến mang lại nhiều giá trị quan trọng về an toàn cho trẻ An toàn thể chất trẻ được tiếp cận kiến thức qua video, hình ảnh, mô phỏng thay vì trải nghiệm trực tiếp những tình huống nguy hiểm (giao thông, cháy nổ, vật sắc nhọn…), từ đó giảm rủi ro tai nạn. An toàn tâm lý nội dung số sinh động, phù hợp lứa tuổi giúp trẻ học trong môi trường nhẹ nhàng, không áp lực, tránh sợ hãi khi tiếp xúc với các tình huống khó. An toàn khi sử dụng công nghệ trẻ được hướng dẫn sử dụng thiết bị đúng cách (ngồi đúng tư thế, khoảng cách màn hình, thời gian hợp lý), hình thành thói quen tốt từ sớm. Nâng cao kỹ năng tự bảo vệ thông qua các tình huống giả định trên CNTT, trẻ biết cách xử lý khi gặp nguy hiểm (lạc đường, người lạ, tai nạn…).

Đối với phụ huynh: Sáng kiến cũng đem lại sự an tâm và lợi ích rõ rệt cho phụ huynh: Yên tâm về môi trường học an toàn trẻ được học trong môi trường có kiểm soát, hạn chế các hoạt động có nguy cơ rủi ro cao. Được hướng dẫn đồng hành cùng con phụ huynh biết cách cho trẻ sử dụng thiết bị công nghệ an toàn tại nhà (thời gian, nội dung, tư thế…). Tăng cường kết nối gia đình – nhà trường thông qua CNTT (video, nhóm lớp…), phụ huynh dễ theo dõi hoạt động của con và phối hợp giáo dục an toàn. Nâng cao nhận thức về an toàn số hiểu được tầm quan trọng của việc chọn lọc nội dung, bảo vệ trẻ trước các thông tin không phù hợp.

Kết quả thu được qua bảng khảo sát cuối năm học như sau:

| STT | Nội dung khảo sát tiêu chí | Tỉ lệ đạt (%) Trước khi áp dụng sáng kiến . | Tỉ lệ đạt (%) Sau khi áp dụng sáng kiến. |
|---|---|---|---|
| 1. | Trẻ hứng thú với hoạt động học | 63% | 95 % |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2. | Trẻ tiếp thu bài nhanh thông qua các hình ảnh | 66% | 93 % |
| 3. | Trẻ phát triển ngôn ngữ và tư duy | 60% | 94% |

Đối với Phụ huynh:

+ Thu hút sự tham gia của phụ huynh và cộng đồng: Cần khuyến khích phụ huynh và cộng đồng tích cực tham gia vào quá trình UDCNTT. Việc tạo ra nhiều cơ hội để trẻ thể hiện thái độ và hành vi hợp tác với những người xung quanh giúp trẻ hiểu rõ hơn về tầm quan trọng của các mối quan hệ xã hội và cách thức giao tiếp hiệu quả trong các tình huống khác nhau.

+ Tăng cường mối liên kết giữa nhà trường và gia đình: Để nâng cao nhận thức của phụ huynh về việc UDCNTT cho trẻ, nhà trường cần tăng cường sự kết nối chặt chẽ với gia đình. Điều này không chỉ giúp phụ huynh hiểu rõ hơn về tầm quan trọng của việc UDCNTT trong học đường mà còn hỗ trợ trẻ trong việc áp dụng các kỹ năng xã hội vào cuộc sống thực tế. Khi nhà trường và gia đình phối hợp nhịp nhàng, trẻ sẽ được hưởng lợi từ một môi trường giáo dục thống nhất, giúp các em phát triển toàn diện và khả năng hợp tác với bạn bè.

**3. Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử và áp dụng sáng kiến lần đầu**

| TT | Họ và tên | Ngày tháng năm sinh | Nơi công tác | Chức danh | Trình độ chuyên môn | Nội dung công việc hỗ trợ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Vũ Thị Nhung | 15/11/1983 | Trường mầm non Nghĩa Trung | Giáo viên MN hạng III | Cao đẳng sư phạm mầm non | Áp dụng thử |
| 2 | Nguyễn Thị Hương | 09/02/1983 | Trường | Giáo | Cao | Áp |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | mầm non Nghĩa Trung | viên MN hạng III | đẳng sư phạm mầm non | dụng thử |
| 3 | Tống Thị Duyên | 28/11/1993 | Trường mầm non Nghĩa Trung | Giáo viên MN hạng III | Đại học sư phạm mầm non | Áp dụng thử |

**IV. Phần kết luận**

**Vai trò ý nghĩa, tầm quan trọng của sáng kiến**

Vai trò của sáng kiến:

Tăng khả năng thu hút sự chú ý của trẻ. Chuyển từ dạy học truyền thống sang dạy học tích cực. Tăng hứng thú và sự tham gia của trẻ, Trẻ học thông qua trò chơi, video, phần mềm tương tác. Giúp trẻ dễ tiếp thu kiến thức hơn. Kích thích sự tò mò và ham học hỏi. Phát triển kỹ năng toàn diện, phát triển tư duy logic, trí nhớ, ngôn ngữ. Hình thành kỹ năng sử dụng công nghệ cơ bản.Tăng khả năng quan sát, phản xạ.

Ý nghĩa của sáng kiến: Sáng kiến mang nhiều ý nghĩa sâu sắc đối với các đối tượng tham gia:

Đối với nhà trường: Sáng kiến đã được áp dụng thành công tại nhóm lớp mẫu giáo 4TA5 và được lan rộng ra các lớp 4 tuổi trong trường, giúp cho chất lượng giảng dạy của nhà trường ngày một nâng cao đáp ứng yêu cầu giáo dục trong thời đại mới.

Đối với giáo viên:

Giáo viên đã nắm vững các phương pháp và kỹ thuật tổ chức hoạt động cho trẻ, từ đó hiểu rõ cách thức đánh giá các hoạt động hợp tác, đảm bảo sự hiệu quả và phù hợp với nhu cầu phát triển của trẻ. Chủ động xây dựng và tích hợp

các hoạt động ứng dụng công nghệ thông tin vào hoạt động chăm sóc, giáo dục trẻ

Việc áp dụng các biện pháp tích cực, phù hợp với lứa tuổi sẽ giúp phát huy tính chủ động của trẻ, đồng thời tạo ra những hoạt động có ý nghĩa, giúp trẻ UD CNTT và thực hành hợp tác một cách tự nhiên. Tích cực tổ chức các hoạt động  để tận dụng mọi cơ hội cho trẻ tham gia cùng bạn bè.

Đối với trẻ:

Các bé sau khi được thử nghiệm biện pháp dạy học trong một năm học đều đã có những tiến bộ rõ rệt cả về CNTT cũng như khả năng tiếp thu kiến thức.

Khi áp dụng phương pháp sẽ tạo cơ hội cho các bé được phát triển toàn diện về mọi lĩnh vực, các bé trở nên tự tin, hòa đồng, chủ động hơn qua đó trẻ bộc lộ khả năng cá nhân của mình.

Tầm quan trọng của sáng kiến: Nâng cao chất lượng giáo dục giúp bài học rõ ràng, dễ hiểu hơn. Giáo viên dễ dàng thiết kế hoạt động đa dạng.Tăng hiệu quả tiếp thu của trẻ. Tăng cường phối hợp với phụ huynh và nhà trường. Tạo môi trường học tập liên tục cho trẻ phù hợp xu thế giáo dục hiện đại CNTT là xu hướng tất yếu trong thời đại số. Giúp trẻ làm quen sớm với môi trường công nghệ tạo nền tảng cho việc học tập sau này.

- Những kiến nghị và đề xuất triển khai sáng kiến hiệu quả:

Dựa trên bản chất và hiệu quả khoa học của sáng kiến, đây là những kiến nghị và đề xuất để triển khai áp dụng một cách hiệu quả:

Tăng cường cơ sở vật chất và thiết bị: Trang bị đầy đủ tivi, máy chiếu, máy tính, internet ổn định,  Bố trí thiết bị hợp lý, an toàn, phù hợp với trẻ, Khuyến khích sử dụng các thiết bị sẵn có để tiết kiệm chi phí. Bồi dưỡng năng lực CNTT cho giáo viên: Tổ chức tập huấn, sinh hoạt chuyên môn về ứng dụng CNTT Hướng dẫn thiết kế bài giảng, trò chơi học tập số hóa, khuyến khích giáo viên tự học, chia sẻ kinh nghiệm

Xây dựng và phát triển học liệu số*:* Tạo kho học liệu gồm video, hình ảnh, bài giảng, trò chơi, phân loại theo chủ đề, độ tuổi để dễ sử dụng, thường xuyên cập nhật, bổ sung nội dung mới

Tích hợp CNTT vào các hoạt động giáo dục*:* Lồng ghép công nghệ vào hoạt động học, vui chơi, trải nghiệm, sử dụng linh hoạt, tránh lạm dụng*,* kết hợp giữa công nghệ và phương pháp truyền thống

Tăng cường phối hợp với phụ huynh: Sử dụng công nghệ để trao đổi thông tin, chia sẻ hoạt động của trẻ, hướng dẫn phụ huynh hỗ trợ trẻ học tập tại nhà, tạo sự đồng thuận trong giáo dục

Tăng cường kiểm tra, đánh giá và điều chỉnh: Theo dõi hiệu quả áp dụng CNTT trong từng hoạt động, đánh giá sự tiến bộ của trẻ và mức độ phù hợp của giải pháp, kịp thời điều chỉnh để nâng cao hiệu quả

Nhân rộng và chia sẻ mô hình*:* Tổ chức chuyên đề, hội thảo, báo cáo sáng kiến, chia sẻ kinh nghiệm giữa các lớp, các trường*,* nhân rộng mô hình hiệu quả trong toàn ngành

Việc triển khai sáng kiến ứng dụng CNTT cần được thực hiện đồng bộ từ cơ sở vật chất, năng lực giáo viên đến sự phối hợp với phụ huynh và công tác đánh giá. Khi được triển khai khoa học, linh hoạt và phù hợp thực tế, sáng kiến sẽ mang lại hiệu quả cao, góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc – giáo dục trẻ trong giai đoạn chuyển đổi số hiện nay.

Sáng kiến "Một số biện pháp khai thác và ứng dụng công nghệ thông tin vào hoạt động chăm sóc, giáo dục trẻ 4-5 tuổi Trường Mầm non Nghĩa Trung" có thể được áp dụng với mọi lớp học. Hiện tại sáng kiến được áp dụng tại tất các lớp mẫu giáo 4 tuổi của trường mầm non Nghĩa Trung, xã Nghĩa Hưng. Tuy nhiên khi đề xuất các biện pháp trên trẻ và khi sử dụng các biện pháp GV cần phải linh hoạt, phối hợp đan xen với nhau để có thể giúp trẻ có cơ hội được làm việc cùng nhau nhiều hơn.

* Cam kết không sao chép vi phạm bản quyền

Tôi xin cam kết sáng kiến kinh nghiệm trên không sao chép hay vi phạm bản quyền.

Kính mong được đón nhận những góp ý, bổ sung của Hội đồng sáng kiến và các bạn đồng nghiệp để sáng kiến *"Một số biện pháp khai thác và ứng dụng công nghệ thông tin vào hoạt động chăm sóc, giáo dục trẻ 4-5 tuổi"* đạt hiệu quả hơn.

| | |
|---|---|
| **XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN/ ĐƠN VỊ ÁP DỤNG SÁNG KIẾN** | Nghĩa Hưng, ngày 05 tháng 05 Năm 2026 |
| | **Tác giả sáng kiến** |
| (ký tên, đóng dấu) | (Ký và ghi rõ họ tên) |

# TÀI LIỆU THAM KHẢO


1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2017), Chương trình Giáo dục mầm non.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo, Tài liệu bồi dưỡng thường xuyên giáo viên mầm non.
3. Nguyễn Ánh Tuyết (chủ biên), Tâm lý học trẻ em lứa tuổi mầm non, Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
4. Tài liệu hướng dẫn Giáo dục STEAM trong giáo dục mầm non.
5. Một số tài liệu, bài viết tham khảo về xây dựng môi trường lớp học thân thiện trong giáo dục mầm non.