UBND XÃ YÊN BÀI
**TRƯỜNG MẦM NON YÊN BÀI A**

# SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

## MỘT SỐ BIỆN PHÁP TÍCH HỢP CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ CHUYỂN ĐỔI SỐ VÀO HOẠT ĐỘNG THỰC HÀNH TRẢI NGHIỆM CHO TRẺ 5-6 TUỔI TẠI TRƯỜNG MẦM NON

**Tên tác giả: Nguyễn Thị Thư**

**Đơn vị công tác: Trường Mầm non Yên Bài A**

**Chức vụ: Giáo viên**

**Năm 2026**

**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**

**Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

# ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

**Kính gửi**: Hội đồng chấm Sáng kiến kinh nghiệm xã Yên Bài

| Họ và tên | Ngày tháng năm sinh | Nơi công tác | Chức danh | Trình độ chuyên môn | Tên sáng kiến |
|---|---|---|---|---|---|
| Nguyễn Thị Thư | 10/12/1991 | Trường Mầm non Yên Bài A | Giáo viên | Đại học | Một số biện pháp tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành trải nghiệm cho trẻ 5-6 tuổi tại trường mầm non. |

- Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Lĩnh vực giáo dục mẫu giáo
- Tên sáng kiến đề nghị công nhận: Một số biện pháp tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành trải nghiệm cho trẻ 5-6 tuổi tại trường mầm non**.**
- Sáng kiến được áp dụng lần đầu vào tháng 9/2025 đến tháng 4/2026
- **Mô tả bản chất của sáng kiến**: Việc tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động trải nghiệm cho trẻ 5-6 tuổi nhằm hiện đại hóa giáo dục mầm non và hình thành sớm năng lực số cho trẻ. Sáng kiến tập trung nghiên cứu và áp dụng các biện pháp tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành trải nghiệm cho trẻ 5-6 tuổi, gồm 5 biện pháp sau:
- Biện pháp 1: Xây dựng kế hoạch tích hợp thực hành trải nghiệm với công nghệ thông tin: xây dựng kế hoạch tích hợp giữa các hoạt động thực tế "học đi đôi với hành" và các giải pháp công nghệ số.
- Biện pháp 2: Xây dựng môi trường thực hành trải nghiệm kết hợp ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số: Môi trường trong và ngoài lớp học được bố trí tích hợp hài hòa giữa vật liệu thực tế và công cụ số. Sự kết hợp giữa thực tế và hỗ trợ từ công nghệ thông tin, giúp trẻ tự do khám phá và ghi nhận kết quả học tập một cách trực quan.
- Biện pháp 3: Tổ chức hoạt động khám phá – trải nghiệm STEAM thông qua tương tác trực tiếp với đồ vật tự nhiên: xây dựng và tổ chức một lộ trình thực hành trải nghiệm xuyên suốt, từ các sinh hoạt hàng ngày đến các sự kiện lễ hội lớn trong năm.
- Biện pháp 4: Xây dựng hệ thống câu hỏi tương tác và kho học liệu điện tử hỗ trợ hoạt động thực hành trải nghiệm theo kế hoạch năm học: thiết kế hệ

thống câu hỏi tương tác tương ứng với từng nội dung thực hành trải nghiệm theo từng tháng.

- Biện pháp 5: Phối hợp với phụ huynh.: đóng góp nguồn học liệu số dựa trên chính chuyên môn và nghề nghiệp thực tế của họ để làm phong phú nội dung trải nghiệm cho trẻ, tăng cường kết nối gia đình – nhà trường.

- **Những thông tin cần được bảo mật (nếu có):** không có.

- **Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến**:

+ Các văn bản chỉ đạo của các cấp

+ Điều kiện về giáo viên và trẻ

+ Sự phối hợp của phụ huynh

+ Điều kiện về cơ sở vật chất

- **Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả**:

+ Trẻ được trực tiếp "chạm - điểm - thao tác".

+ Trên máy tính bảng hay laptop cảm ứng.

+ Trẻ sáng tạo trong hoạt động thực hành trải nghiệm.

+ Trẻ tự tin thao tác thiết bị số.

+ Trẻ có khả năng thuyết trình trên slide.

+ Trẻ đã hiểu và biết cách chơi trò chơi tương tác**.**

**+** Trẻ không còn ngồi thụ động mà trở nên chủ động, tự tin thực hiện các kỹ năng tự phục vụ trong chuyến đi thực tế.

+ Giáo viên đã xây dựng được quy trình tích hợp CNTT vào hoạt động trải nghiệm một cách bài bản, xuyên suốt theo từng tháng.

+ Phụ huynh chủ động chia sẻ ứng dụng giáo dục hay, video chất lượng vào nhóm học liệu số - đóng góp tích cực vào kho tài nguyên học tập số chung của lớp.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

*Yên Bài, ngày 06 tháng 04 năm 2026*

**Người yêu cầu**

*(Ký và ghi rõ họ tên)*

**Nguyễn Thị Thư**

**Mẫu số 07**

**TRƯỜNG MN YÊN BÀI A**

**BẢN MÔ TẢ NỘI DUNG CƠ BẢN CỦA SÁNG KIẾN**

*(Đính kèm Đơn yêu cầu công nhận PVAH, HQAD sáng kiến số... )*

**Tên Sáng kiến: "Một số biện pháp tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành trải nghiệm cho trẻ 5-6 tuổi tại trường mầm non".**

**Tác giả: Nguyễn Thị Thư**

**1. Thực trạng:**

(1) **Các vấn đề tồn tại trước khi thực hiện sáng kiến, có thể là các khó khăn, bất cập, hạn chế, nhu cầu công việc mới phát sinh.**

Trong quá trình trực tiếp giảng dạy tại lớp tôi nhận thấy việc tích hợp CNTT và CĐS vào hoạt động thực hành trải nghiệm vẫn còn những vấn đề tồn tại sau: Dù hạ tầng cơ sở vật chất như tivi, internet đã được trang bị đầy đủ, nhưng việc tích hợp CNTT vào các hoạt động thực hành trải nghiệm vẫn chưa trở thành một thói quen giáo dục hàng ngày.

Việc ứng dụng thường chỉ tập trung vào các tiết dạy hội giảng, chuyên đề, dẫn đến việc chuyển đổi số vẫn chỉ dừng lại ở mức độ hình thức, chưa tạo ra được sự thay đổi về chất trong phương pháp giáo dục.

Trẻ tại lớp vẫn đóng vai trò là người quan sát nhiều hơn là thực hiện. Việc tương tác trực tiếp với các ứng dụng giáo dục, các phần mềm trải nghiệm hay các thiết bị số của trẻ còn rất khiêm tốn. Trẻ chủ yếu theo dõi giáo viên thao tác trên màn hình lớn thay vì được tự mình tìm tòi, khám phá trong không gian số.

**(2) Lý do thực hiện sáng kiến:**

Trong những năm học gần đây, nhiều hoạt động thực hành trải nghiệm đã được tổ chức tương đối phong phú: trẻ được tham quan di tích lịch sử, tham gia lễ hội dân gian, thực hành các kỹ năng sống thiết yếu, trải nghiệm nghề nghiệp... Nhìn chung, trẻ rất hứng thú với các hoạt động này. Tuy nhiên, qua quá trình quan sát thực tế và tự đánh giá, tôi nhận thấy còn nhiều tiềm năng chưa được khai thác. Các thiết bị CNTT đã được đầu tư nhưng chưa được sử dụng thường xuyên và hiệu quả trong giờ thực hành trải nghiệm chủ yếu chỉ dùng để chiếu slide bài giảng một chiều. Giáo viên chưa có hệ thống phương pháp cụ thể để tích hợp công nghệ thông tin vào từng giai đoạn của hoạt động trải nghiệm. Thêm vào đó, trẻ 5-6 tuổi đang ở giai đoạn chuẩn bị vào lớp Một. Các em cần được trang bị không chỉ kiến thức mà còn cần có sự tự tin, khả năng tư duy độc lập, kỹ năng làm việc nhóm và làm quen với công nghệ hỗ trợ và nhiều công cụ số khác.

Xuất phát từ lý do nêu trên, tôi quyết định nghiên cứu và triển khai đề tài: ***Một số biện pháp tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành trải nghiệm cho trẻ 5-6 tuổi tại trường mầm non".***

**2. Nội dung sáng kiến:**

**(1) Nghiên cứu, đề xuất các giải pháp cụ thể để giải quyết thực trạng nêu trên.**

***Giải pháp thực hiện:**

Sáng kiến tập trung nghiên cứu và áp dụng các biện pháp tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành trải nghiệm cho trẻ 5-6 tuổi, cụ thể gồm 5 biện pháp sau:

- **Biện pháp 1: Xây dựng kế hoạch tích hợp thực hành trải nghiệm với công nghệ thông tin:** xây dựng kế hoạch tích hợp giữa các hoạt động thực tế "học đi đôi với hành" và các giải pháp công nghệ số.

- **Biện pháp 2: Xây dựng môi trường thực hành trải nghiệm kết hợp ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số:** Môi trường trong và ngoài lớp học được bố trí tích hợp hài hòa giữa vật liệu thực tế và công cụ số. Sự kết hợp giữa thực tế và hỗ trợ từ công nghệ thông tin, giúp trẻ tự do khám phá và ghi nhận kết quả học tập một cách trực quan.

- **Biện pháp 3: Tổ chức hoạt động khám phá – trải nghiệm STEAM thông qua tương tác trực tiếp với đồ vật tự nhiên:** xây dựng và tổ chức một lộ trình thực hành trải nghiệm xuyên suốt, từ các sinh hoạt hàng ngày đến các sự kiện lễ hội lớn trong năm.

- **Biện pháp 4: Xây dựng hệ thống câu hỏi tương tác và kho học liệu điện tử hỗ trợ hoạt động thực hành trải nghiệm theo kế hoạch năm học:** thiết kế hệ thống câu hỏi tương tác tương ứng với từng nội dung thực hành trải nghiệm theo từng tháng.

- **Biện pháp 5: Phối hợp với phụ huynh.:** đóng góp nguồn học liệu số dựa trên chính chuyên môn và nghề nghiệp thực tế của họ để làm phong phú nội dung trải nghiệm cho trẻ, tăng cường kết nối gia đình – nhà trường.

***Tính mới, tính tiên tiến:**

- Xây dựng được kế hoạch tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số xuyên suốt cả năm học.
- Tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số được vào các nội dung, hoạt động thực hành trải nghiệm giúp trẻ tiếp thu tốt nhất.
- Thiết kế được phần mềm thực hành trải nghiệm cho trẻ theo kế hoạch đã xây dựng.
- Thiết kế được các trò chơi tương tác cho trẻ, tạo được các mã QR.
- Có sự kết hợp ứng dụng công nghệ với phụ huynh.

***Tính khả thi** (khả năng áp dụng vào thực tiễn công tác của đơn vị, địa phương)

- Biện pháp phù hợp điều kiện thực tế trường mầm non.
- Có thể áp dụng đồng loạt cho trẻ 5-6 tuổi trong toàn trường cũng như các trường mầm non trong địa bàn.

**(2) Kết quả của sáng kiến:**

- Trẻ sáng tạo trong hoạt động thực hành trải nghiệm: tăng từ 20% lên 92%.
- Trẻ tự tin thao tác thiết bị số: tăng từ 24% lên 96%.
- Trẻ có khả năng thuyết trình trên slide: tăng từ 8% lên 96%.
- Trẻ biết cách chơi trò chơi tương tác: tăng từ 28% lên 100%.

Kết quả cho thấy có sự chuyển biến rõ rệt và đồng đều ở tất cả các nội dung, trong đó nhiều nội dung đạt từ 90% trở lên, cho thấy sáng kiến mang lại hiệu quả tích cao.

**4. Đánh giá phạm vi ảnh hưởng của Sáng kiến:**

Đã có hiệu quả trong phạm vi Đơn vị áp dụng

Có khả năng áp dụng, nhân rộng tại các cơ sở giáo dục mầm non có điều kiện tương tự .

*Yên Bài, ngày 17 tháng 4 năm 2026.*

| | |
|---|---|
| **XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN** | **Người viết sáng kiến** |
| (*ký tên, đóng dấu*) | (*ký tên*) |
| | **Nguyễn Thị Thư** |

# MỤC LỤC

*Trang*

I. ĐẶT VẤN ĐỀ ..... 1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến ..... 1
1.2. Cơ sở lí luận ..... 1
1.3. Cơ sở thực tiễn ..... 2
2. Mục tiêu của sáng kiến ..... 2
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu: ..... 3
3.1. Thời gian nghiên cứu ..... 3
3.2. Đối tượng nghiên cứu ..... 3
3.3. Phạm vi nghiên cứu ..... 3
II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN ..... 4
1. Hiện trạng vấn đề ..... 4
1.1. Thuận lợi ..... 4
1.2. Khó khăn ..... 5
1.3. Kết quả khảo sát đầu năm học ..... 5
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề ..... 6
2.1. Biện pháp 1: Xây dựng kế hoạch tích hợp thực hành trải nghiệm với công nghệ thông tin ..... 6
2.2. Biện pháp 2: Xây dựng môi trường thực hành trải nghiệm kết hợp ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số. ..... 9
2.3. Biện pháp 3: Tổ chức hoạt động thực hành, trải nghiệm tích hợp CNTT và CĐS thông qua các hoạt động hàng ngày, các sự kiện, ngày lễ, ngày hội ..... 11
2.4. Biện pháp 4: Xây dựng hệ thống câu hỏi tương tác và kho học liệu điện tử hỗ trợ hoạt động thực hành trải nghiệm theo kế hoạch năm học. ..... 14
2.5. Biện pháp 5: Phối hợp với phụ huynh ..... 16
3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị ..... 17
4. Hiệu quả của sáng kiến ..... 18
4.1. Hiệu quả về khoa học ..... 18
4.2. Hiệu quả về kinh tế ..... 18
4.3. Hiệu quả về xã hội ..... 18
5. Tính khả thi ..... 19
6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến ..... 19
7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến: ..... 19
III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT ..... 20
1. Đối với nhà trường ..... 20
2. Đối với Phòng Văn hóa - xã hội ..... 20

## I. ĐẶT VẤN ĐỀ

**TÊN ĐỀ TÀI:**

***"Một số biện pháp tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành trải nghiệm cho trẻ 5-6 tuổi tại trường mầm non".***

### 1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

#### *1.1. Lý do chọn đề tài*

Trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay, đòi hỏi giáo viên phải không ngừng đổi mới phương pháp dạy học, đặc biệt là phương pháp dạy học tích hợp. Trong giáo dục, đây là phương pháp dạy học kết hợp các nội dung từ các môn học hoặc lĩnh vực khác nhau vào cùng một bài học, giúp học sinh hiểu vấn đề một cách toàn diện và sâu sắc. Song hành với đó, việc ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) là một bước đi quan trọng nhằm sử dụng các thành tựu kỹ thuật vào các hoạt động giáo dục để nâng cao năng suất và chất lượng. Tuy nhiên, để tạo ra sự đột phá thực sự, chúng ta cần tiến tới chuyển đổi số (CĐS). Chuyển đổi số mang lại kho tàng tri thức khổng lồ, nhưng để những tri thức ấy thực sự khắc sâu vào tâm trí trẻ thì không gì thay thế được các hoạt động thực hành trải nghiệm. Đối với lứa tuổi 5-6, việc được trực tiếp chạm tay, quan sát và thực hiện chính là con đường ngắn nhất và hiệu quả nhất để hình thành kỹ năng sống.

Chính vì vậy, việc tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành trải nghiệm là yêu cầu cấp thiết để nâng tầm chất lượng giáo dục.

#### *1.2. Cơ sở lí luận*

Năm 1984, nhà tâm lý học và nhà lý luận giáo dục David Kolb đã xuất bản Lý thuyết Học tập Trải nghiệm, trong đó nêu rõ rằng "học tập là quá trình tạo ra kiến thức thông qua sự chuyển hóa kinh nghiệm. Kiến thức là kết quả của sự kết hợp giữa việc nắm bắt và chuyển hóa kinh nghiệm" (Kolb, 1984, tr. 41). Theo công văn số 4868/BGDĐT-GDMN về việc hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ năm học 2025-2026 đối với giáo dục mầm non nhấn mạnh đổi mới phương pháp, hình thức tổ chức các hoạt động giáo dục phát triển toàn diện trẻ em theo Chương trình Giáo dục mầm non (GDMN), khuyến khích tổ chức các hoạt động thực hành, trải nghiệm, đồng thời Đẩy mạnh ứng dụng CNTT, công tác chuyển đổi số nhằm nâng cao chất lượng và hiệu quả công tác giáo dục trẻ em mầm non; gắn kết hoạt động chuyển đổi số với đổi mới phương pháp dạy học.

Vậy ứng dụng (CNTT) trong giáo dục là gì? Đó là việc sử dụng các công cụ, phần mềm, và nền tảng kỹ thuật số để hỗ trợ quá trình giảng dạy và học tập. Điều này giúp tăng cường sự tương tác giữa giáo viên và học sinh, cá nhân hóa trải nghiệm học tập, và nâng cao hiệu quả giảng dạy. Chuyển đổi số là quá trình thay đổi tổng thể và toàn diện của cá nhân, tổ chức về cách sống, cách làm việc

và phương thức sản xuất dựa trên công nghệ số. Thực hành là gì? Thực hành là áp dụng lý thuyết đã học vào thực tế. Thực hành giúp trẻ nhớ lâu hơn, hiểu sâu hơn và hình thành kỹ năng thực sự chứ không chỉ biết lý thuyết. Trải nghiệm rộng hơn thực hành. Trải nghiệm là trẻ được trực tiếp tham gia, tiếp xúc, cảm nhận một sự việc, sự kiện nào đó để tự rút ra bài học cho mình. Trẻ không chỉ làm theo hướng dẫn mà còn quan sát, cảm nhận, đặt câu hỏi và tự khám phá.

Với lứa tuổi mầm non, học qua trải nghiệm là hình thức học tự nhiên nhất, vì trẻ học bằng tất cả giác quan. Chính vì vậy phương pháp thực hành trải nghiệm cho trẻ mầm non là cách để trẻ tiếp nhận kiến thức thông qua quan sát, thực hành và khám phá thế giới xung quanh. Thay vì ngồi yên nghe giảng, trẻ được chạm, cảm nhận, thử và sai, rồi tự rút ra kết luận bằng chính trải nghiệm của mình.

Trong bối cảnh đất nước bước vào kỷ nguyên vươn mình - kỷ nguyên chuyển đổi số toàn diện. Hoạt động thực hành trải nghiệm gắn với ứng dụng CNTT và CĐS không thay thế trải nghiệm thực tế bằng màn hình, mà là sự kết hợp hài hòa, bổ sung lẫn nhau. Trẻ vừa học bằng tay, bằng cơ thể trong thế giới thực, vừa được mở rộng chiều không gian trải nghiệm qua công nghệ số. Đây chính là nền móng vững chắc để trẻ 5-6 tuổi sẵn sàng bước vào lớp Một và trở thành công dân số có ích trong hành trình vươn mình của đất nước.

***1.3. Cơ sở thực tiễn***

Trong những năm học gần đây, nhiều hoạt động thực hành trải nghiệm đã được tổ chức tương đối phong phú: trẻ được tham quan di tích lịch sử, tham gia lễ hội dân gian, thực hành các kỹ năng sống thiết yếu, trải nghiệm nghề nghiệp... Nhìn chung, trẻ rất hứng thú với các hoạt động này. Tuy nhiên, qua quá trình quan sát thực tế và tự đánh giá, tôi nhận thấy còn nhiều tiềm năng chưa được khai thác. Các thiết bị CNTT đã được đầu tư nhưng chưa được sử dụng thường xuyên và hiệu quả trong giờ thực hành trải nghiệm chủ yếu chỉ dùng để chiếu slide bài giảng một chiều. Giáo viên chưa có hệ thống phương pháp cụ thể để tích hợp công nghệ thông tin vào từng giai đoạn của hoạt động trải nghiệm. Thêm vào đó, trẻ 5-6 tuổi đang ở giai đoạn chuẩn bị vào lớp Một. Các em cần được trang bị không chỉ kiến thức mà còn cần có sự tự tin, khả năng tư duy độc lập, kỹ năng làm việc nhóm và làm quen với công nghệ hỗ trợ và nhiều công cụ số khác.

Xuất phát từ những trăn trở về lý luận và thực tiễn nêu trên, tôi quyết định nghiên cứu và triển khai đề tài: ***"Một số biện pháp tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành trải nghiệm cho trẻ 5-6 tuổi tại trường mầm non".***

2. Mục tiêu của sáng kiến

Tìm ra biện pháp tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành trải nghiệm cho trẻ 5-6 tuổi trong trường mầm non một cách bài bản, khoa học và phù hợp với đặc điểm phát triển của độ tuổi.

**3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu:**

***3.1. Thời gian nghiên cứu***

- Đề tài được thực hiện từ tháng 09 năm 2025 đến tháng 04 năm 2026.

***3.2. Đối tượng nghiên cứu***

- Các biện pháp tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành trải nghiệm cho trẻ 5-6 tuổi tại trường mầm non**.**

***3.3. Phạm vi nghiên cứu***

- 25 trẻ lớp 5 tuổi A2 trường tôi công tác (gồm 15 bạn trai, 10 bạn gái)

## II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

### 1. Hiện trạng vấn đề

Trong quá trình trực tiếp giảng dạy tại lớp tôi nhận thấy việc tích hợp CNTT và CĐS vào hoạt động thực hành trải nghiệm vẫn còn những vấn đề tồn tại sau: Dù hạ tầng cơ sở vật chất như tivi, internet đã được trang bị đầy đủ, nhưng việc tích hợp CNTT vào các hoạt động thực hành trải nghiệm vẫn chưa trở thành một thói quen giáo dục hàng ngày. Việc ứng dụng thường chỉ tập trung vào các tiết dạy hội giảng, chuyên đề, dẫn đến việc chuyển đổi số vẫn chỉ dừng lại ở mức độ hình thức, chưa tạo ra được sự thay đổi về chất trong phương pháp giáo dục. Trẻ tại lớp vẫn đóng vai trò là người quan sát nhiều hơn là thực hiện. Việc tương tác trực tiếp với các ứng dụng giáo dục, các phần mềm trải nghiệm hay các thiết bị số của trẻ còn rất khiêm tốn. Trẻ chủ yếu theo dõi giáo viên thao tác trên màn hình lớn thay vì được tự mình tìm tòi, khám phá trong không gian số.

Trước những biện pháp đã thực hiện hằng năm, tôi thấy thực sự chưa có hiệu quả. Do đó, tôi đã tích hợp CNTT và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành trải nghiệm nhằm giúp trẻ vừa được trải nghiệm thực tế, vừa được làm quen với môi trường số hóa một cách an toàn và hiệu quả.

Sau khi xác định đề tài, khảo sát thực trạng của lớp mình, tôi có gặp một số thuận lợi và khó khăn sau đây:

#### *1.1. Thuận lợi*

**** Về cơ sở vật chất:***

Trường được công nhận là trường chuẩn Quốc gia mức độ I năm 2021.

Phòng học trang bị ti vi kết nối internet, hệ thống wifi tốc độ cao đây là nền tảng cơ sở vật chất lý tưởng để tích hợp công nghệ số vào hoạt động dạy học. Lớp học có môi trường trải nghiệm cho trẻ.

**** Về phía giáo viên:***

Lớp có 3 giáo viên đều đạt trình độ chuẩn và trên chuẩn, có trên 10 năm kinh nghiệm giảng dạy lứa tuổi mầm non, có tinh thần học hỏi và không ngại đổi mới sáng tạo trong phương pháp giảng dạy.

Bản thân tôi là thành viên của tổ công nghệ thông tin và làm báo cáo viên cho các nội dung tập huấn công nghệ thông tin ở trường. Có tinh thần tự học, tự nghiên cứu, tích cực tham gia các khóa học trực tuyến về ứng dụng CNTT trong giảng dạy, thường xuyên cập nhật xu hướng giáo dục mầm non hiện đại trong nước và quốc tế.

**** Về phía học sinh***

Lớp có 25 cháu, khỏe mạnh, tâm sinh lý phát triển bình thường

**** Về phía phụ huynh***

Phần lớn phụ huynh học sinh thuộc thế hệ trẻ, có điện thoại thông minh, nhiệt tình ủng hộ giáo viên.

***1.2. Khó khăn***

**** Về cơ sở vật chất:***

Nhà trường chưa được trang bị ti vi tương tác, mặc dù đã có tivi kết nối Internet, nhưng đây vẫn là thiết bị truyền tải thông tin một chiều.

Học sinh chủ yếu quan sát hình ảnh và video thay vì được trực tiếp chạm, điểm chỉ hoặc thao tác trên màn hình như các dòng tivi tương tác thông minh. Việc sử dụng chuột máy tính hoặc điều khiển từ xa gây khó khăn cho trẻ trong việc tự mình thực hiện thao tác.

**** Về phía giáo viên:***

Giáo viên chưa có phương pháp tích hợp CNTT vào hoạt động thực hành trải nghiệm một cách hệ thống, chưa tổ chức được thường xuyên, liên tục theo các tháng.

Nguồn học liệu số chất lượng cao bằng tiếng Việt dành riêng cho lứa tuổi mầm non 5-6 tuổi còn hạn chế, đòi hỏi giáo viên phải đầu tư nhiều thời gian và công sức để sưu tầm, chọn lọc, tự sản xuất học liệu.

**** Về phía học sinh:***

Trẻ mầm non, dù đã 5-6 tuổi, vẫn cần được kiểm soát thời gian tiếp xúc với màn hình theo khuyến cáo của Tổ chức Y tế Thế giới (WHO): không quá 1 giờ/ngày đối với trẻ 3-5 tuổi. Cần thiết kế hoạt động số thật cân đối, không để trẻ ngồi thụ động trước màn hình.

Nhận thức của trẻ không đồng đều.

**** Về phía phụ huynh:***

Do độ tuổi mầm non còn nhỏ nên nhiều phụ huynh rất lo cho sức khỏe của các con nên chưa thực sự mạnh dạn đăng ký tham gia những chuyến thăm quan trải nghiệm ở xa.

Một bộ phận phụ huynh vẫn lo lắng con bị "nghiện" thiết bị điện tử, chưa phân biệt rõ giữa "giải trí số thụ động" và "học tập có định hướng qua công nghệ", dẫn đến thiếu sự đồng hành tích cực ban đầu.

***1.3. Kết quả khảo sát đầu năm học***

Từ những thuận lợi và khó khăn trên đầu năm học 2025 - 2026. Tôi đã tiến hành khảo sát, đánh giá chất lượng học sinh đầu năm trên 25 trẻ lớp tôi và thu được kết quả như sau:

**BẢNG KẾT QUẢ KHẢO SÁT ĐẦU NĂM**

| STT | Nội dung đánh giá | Đạt | | Chưa đạt | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Số lượng | Tỷ lệ % | Số lượng | Tỷ lệ % |
| 1 | Trẻ sáng tạo trong hoạt động thực hành trải nghiệm | 5/25 | 20% | 20/25 | 80% |
| 2 | Trẻ tự tin thao tác thiết bị số | 6/25 | 24% | 19/25 | 76% |
| 3 | Trẻ có khả năng thuyết trình trên slide | 2/25 | 8% | 23/25 | 92% |
| 4 | Trẻ biết cách chơi trò chơi tương tác | 7/25 | 28% | 18/25 | 72% |

Kết quả khảo sát cho thấy: năng lực thực hành trải nghiệm của trẻ còn ở mức thấp, đặc biệt tiêu chí thuyết trình trên slide chỉ đạt 8%. Trong năm học này các tiêu chí trên cần được cải thiện. Kết quả khảo sát này là cơ sở thực tiễn quan trọng để tôi xây dựng và triển khai các biện pháp đổi mới đồng bộ, toàn diện dưới đây.

**2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề**

"Trải nghiệm là người thầy tốt nhất của trẻ nhỏ". Ở lứa tuổi mầm non, mọi kiến thức trẻ tiếp thu tốt nhất đều thông qua quá trình trực tiếp quan sát, thực hành và tương tác với môi trường xung quanh. Trong bối cảnh chuyển đổi số đang diễn ra mạnh mẽ, việc đưa công nghệ vào lớp học không nhằm mục đích thay thế những giá trị truyền thống, mà là để mở rộng không gian trải nghiệm, xóa bỏ khoảng cách về thời gian và địa lý cho trẻ.

Làm thế nào để một tiết học làm bánh truyền thống hay một hành trình khám phá thiên nhiên trở nên lôi cuốn hơn nhờ sức mạnh của kỹ thuật số? Làm thế nào để trẻ vừa được rèn luyện kỹ năng thực tế, vừa được làm quen với năng lực số một cách an toàn và hiệu quả? Vì vậy tôi đã tìm tòi, nghiên cứu và mạnh dạn đưa ra một số biện pháp tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành trải nghiệm trong năm học vừa qua như sau:

***2.1. Biện pháp 1: Xây dựng kế hoạch tích hợp thực hành trải nghiệm với công nghệ thông tin***

Trong bối cảnh giáo dục hiện đại, việc tổ chức các hoạt động thực hành trải nghiệm cho trẻ mầm non không thể chỉ dừng lại ở những tiết học ngẫu hứng mà cần một lộ trình bài bản, xuyên suốt. Chính vì vậy, tôi đã xây dựng kế hoạch tích

hợp giữa các hoạt động thực tế "học đi đôi với hành" và các giải pháp công nghệ số. Mục đích của biện pháp này là tạo ra một khung chương trình trải nghiệm phong phú, giúp trẻ 5-6 tuổi được trực tiếp thao tác, rèn luyện kỹ năng sống, đồng thời sử dụng công nghệ như một phương tiện để kết nối, tư liệu hóa và làm sinh động hơn quá trình khám phá của trẻ. Về cách thức tổ chức thực hiện, ngay từ đầu năm học, tôi đã tiến hành rà soát chương trình và xác định các nội dung thực hành trải nghiệm trọng tâm theo từng tháng. Sau khi hoàn thiện khung nội dung trên bản giấy, toàn bộ dữ liệu này được tôi chuyển đổi lên ứng dụng Google Calendar để triển khai theo dõi số hóa. Mỗi hoạt động thực tế đều được tôi tính toán kỹ lưỡng để tích hợp các công cụ công nghệ tương ứng nhằm bổ trợ tối đa cho việc học của trẻ.

*Hình ảnh 1: Cài kế hoạch trên ứng dụng Google Calendar*

Ví dụ: Kế hoạch nội dung theo từng tháng dạy trẻ thực hành trải nghiệm trong năm học 2025-2026.

| **Tháng** | **Nội dung thực hành trải nghiệm** | **Ứng dụng công nghệ thông tin tích hợp** |
|---|---|---|
| Tháng 9 | - Thực hành nói lời văn minh, thanh lịch: Chào hỏi phù hợp. Nói năng lịch sự. Cảm ơn xin lỗi khi cần.<br>- Trải nghiệm làm đèn lồng Trung thu sáng tạo. | - Video kỹ năng giao tiếp trên màn hình thông minh.<br>- Canva tạo mẫu đèn lồng số. |
| Tháng 10 | - Thực hành rửa tay 6 bước đúng quy trình.<br>- Kĩ năng sử dụng dao, kéo.<br>- Kĩ năng quét, hót rác.<br>- Thực hành văn nghệ, làm thiệp nhân ngày 20/10. | - Video WHO 6 bước rửa tay chuẩn.<br>- Video sử dụng kéo an toàn<br>- Thiết kế trò chơi “Phân loại và thu gom rác trên Kahoot<br>- Tux Paint tạo thiệp điện tử. |
| Tháng 11 | - Thực hành bê ghế, cất ghế,<br>- Thực hành ăn uống đúng cách.<br>- Thực hành chải răng đúng cách.<br>- Làm quà chúc mừng cô ngày 20/11. | - Chụp ảnh các dãy ghế sau khi trẻ thực hành và trình chiếu để cả lớp cùng "chấm điểm"<br>- Sử dụng các phần mềm tương tác để trẻ lựa chọn các hành vi đúng khi ăn<br>- Video hoạt hình 3D mô phỏng cấu tạo hàm răng và các bước chải răng theo quy tắc<br>- Tạo video chúc mừng cô. |

| Tháng | Nội dung thực hành trải nghiệm | Ứng dụng công nghệ thông tin tích hợp |
|---|---|---|
| Tháng 12 | - Thực hành lựa chọn trang phục phù hợp.<br>- Thực hành kĩ năng kéo khóa, cài cúc<br>- Thực hành gấp quần áo.<br>- Bé trải nghiệm chiến sĩ tí hon ngày 22/12. | - Trò chơi tương tác "Lựa chọn trang phục phù hợp"<br>- Video hướng dẫn quay chậm<br>- Thử thách "Kiện tướng gấp đồ": Sử dụng đồng hồ bấm giờ trên màn hình<br>- Phim hoạt hình về chú bộ đội |
| Tháng 01 | - Thực hành kĩ năng đan tết.<br>- Thực hành kĩ năng vắt nước cam.<br>- Thực hành kĩ năng chăm sóc con vật<br>- Trải nghiệm đánh chiêng. | - Sử dụng phần mềm Canva để trình chiếu bộ sưu tập các sản phẩm đan tết đa dạng<br>- Ghi hình trải nghiệm vắt nước cam<br>- Ứng dụng nhận diện và tìm hiểu con vật<br>- Phát các bản thu âm tiếng Chiêng Mường |
| Tháng 02 | - Tham quan Đình Làng địa phương.<br>- Gói bánh chưng, bánh ốc, làm cơm lam<br>- Thực hành kĩ năng Trồng cây, theo dõi và chăm sóc cây theo ngày.<br>- Trải nghiệm niềm vui đón tết | -Google Earth 3D khám phá di tích trước chuyến đi.<br>- Video hướng dẫn làm bánh<br>-Nhật ký cây trồng số chụp ảnh theo tuần. Video timelapse cây phát triển. App PlantNet nhận diện thực vật.<br>- Khám phá không gian Tết qua Công nghệ thực tế ảo |
| Tháng 3 | - Hội thi Bé sáng tạo.<br>- Thực hành kĩ năng đội mũ bảo hiểm đúng cách.<br>- Kỹ năng tránh hỏa hoạn<br>- Văn nghệ mừng 8/3. | - Thuyết trình sản phẩm qua slide.<br>- Trò chơi tương tác Kahoot!<br>- Thiết kế bài giảng E-Learning<br>- Ứng dụng quay phim và cắt ghép |
| Tháng 4 | - Trải nghiệm làm bánh trôi nước Tết Hàn Thực.<br>- Làm thí nghiệm tan không tan<br>- Làm thí nghiệm chìm nổi<br>- Thực hành kĩ năng ngắt rau | - Sử dụng các slide hình ảnh hoặc video quay chậm các bước làm bánh<br>- Dự đoán qua trò chơi tương tác<br>- Dự đoán qua trò chơi tương tác<br>- Trò chơi "Nhặt rau giúp mẹ" |

| Tháng | Nội dung thực hành trải nghiệm | Ứng dụng công nghệ thông tin tích hợp |
|---|---|---|
| Tháng 5 | - Trải nghiệm làm phở cuốn<br>- Trải nghiệm làm sữa chua dầm hoa quả.<br>- Kỹ năng quản lý cảm xúc<br>-Tham quan trường tiểu học | - Quay videoo quá trình làm phở.<br>- Trò chơi tương tác Kahoot<br><br>- Ứng dụng "Gương soi cảm xúc"<br>- Google Street View tham quan ảo Trường tiểu học |

Ví dụ: Tháng 3 với nội dung - Kỹ năng tránh hỏa hoạn. Tôi thiết kế bài giảng E-Learning.

*Hình ảnh 2: .bài giảng E-Learning*

Ví dụ: Tháng 12 với nội dung - Thực hành lựa chọn trang phục phù hợp, tôi tạo trò chơi tương tác trên wordwall.

Link truy cập trò chơi: https://wordwall.net/resource/111451771

*Hình ảnh 3: Hình ảnh giao diện trò chơi tương tác trên wordwall*

Để triển khai hiệu quả biện pháp này, điều kiện thực hiện đòi hỏi giáo viên phải là người thiết kế linh hoạt, vừa phải chuẩn bị đầy đủ nguyên vật liệu cho trẻ thực hành, vừa phải thành thạo việc ứng dụng các phần mềm số để quản lý và hỗ trợ bài dạy.

*Hình ảnh 4: Làm báo cáo viên tập huấn thiết kế bài giảng điện tử E-Learning*

Như vậy việc xây dựng kế hoạch thực hành trải nghiệm cho trẻ mầm non 5-6 tuổi tích hợp công nghệ thông tin không chỉ là số hóa một quy trình truyền thống mà còn là cầu nối hiện đại nhằm đáp ứng tối đa, nhu cầu tìm hiểu khám phá thực hành trải nghiệm của trẻ của trẻ, mở rộng không gian khám phá, kích thích tư duy sáng tạo và hình thành các kỹ năng số cơ bản. Các bài học của trẻ trở nên chân thực hơn, giáo viên chủ động hơn trong khâu chuẩn bị nhờ tính năng nhắc lịch tự động, và ban giám hiệu có thể dễ dàng điều phối công việc.

***2.2. Biện pháp 2: Xây dựng môi trường thực hành trải nghiệm kết hợp ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số.***

Một môi trường học tập lý tưởng không chỉ dừng lại ở việc trưng bày mà phải là nơi thôi thúc trẻ tự tay khám phá và học hỏi. Trong kỷ nguyên số, tôi quan niệm môi trường học tập cần được nâng tầm thành một không gian kết hợp, nơi thế giới thực và kỹ thuật số bổ sung cho nhau để làm sâu sắc hơn các giá trị giáo dục. Mục đích của biện pháp này là kiến tạo một hệ sinh thái học tập hiện đại, lấy việc thực hành trải nghiệm thực tế làm gốc, dùng công nghệ làm công cụ hỗ trợ

để biến những kiến thức trừu tượng thành những trải nghiệm trực quan, sinh động cho trẻ 5-6 tuổi.

** Môi trường trong lớp tạo môi trường thực hành, trải nghiệm kết hợp tích hợp số.*

Ngay từ đầu năm học, tôi đã thiết kế không gian lớp học theo hướng mở. Các góc cho trẻ hoạt động được bố trí thuận tiện, hợp lý, linh hoạt đáp ứng nhu cầu hứng thú hoạt động thực hành, trải nghiệm của trẻ, có đa dạng đồ dùng, đồ chơi, cho trẻ hoạt động, các đồ chơi sáng tạo do tự tay tôi làm từ các nguyên vật liệu sẵn có tại địa phương. Lớp được bố trí thành các góc hoạt động tích hợp hài hòa giữa vật liệu thực tế và công cụ số.

Ví dụ:

Góc thực hành kỹ năng sống kết hợp trò chơi số: Sau mỗi hoạt động thực hành kỹ năng thực tế (rửa tay, gấp quần áo, tự phục vụ bữa ăn...), trẻ có thể củng cố kiến thức qua các trò chơi giáo dục số được chọn lọc trên màn hình thông minh học mà chơi, chơi mà học một cách tự nhiên, vui vẻ.

Góc nghệ thuật kết hợp vẽ số: Trẻ vừa được vẽ, nặn, tô màu bằng tay truyền thống, vừa có thể tạo tác phẩm nghệ thuật số trên ứng dụng vẽ của máy tính bảng. Trẻ so sánh hai loại sản phẩm, nhận xét và trình bày trước lớp rèn luyện ngôn ngữ và tự tin diễn đạt. Góc âm nhạc được trang bị hệ thống âm thanh kết nối không dây, cho phép trẻ tự chọn nhạc nền cho các buổi biểu diễn.

*Hình ảnh 5: Hình ảnh bé quét mã qr bài hát trong tháng và biểu diễn*

Góc khám phá kết hợp ghi chép số: Sau mỗi thí nghiệm đơn giản như thả vật chìm nổi, pha màu, quan sát sự nảy mầm của hạt..., trẻ chụp ảnh kết quả thí nghiệm bằng máy tính bảng, tạo ra nhật ký khoa học số của cá nhân, bước đầu hình thành thói quen ghi chép, lưu dữ liệu của nhà khoa học tương lai.

**** Môi trường ở ngoài.***

Khi tạo môi trường hoạt động trải nghiệm ngoài trời, để nhằm đáp ứng nhu cầu chơi của trẻ, tạo điều kiện cho trẻ học mà chơi, chơi mà học. Sự kết hợp giữa thực tế và hỗ trợ từ công nghệ thông tin, giúp trẻ tự do khám phá và ghi nhận kết quả học tập một cách trực quan.

Tại khu vực khám phá khoa học, cát và nước, trẻ có thể quan sát các video hướng dẫn thí nghiệm vui qua máy tính bảng hoặc các mã QR được dán tại góc chơi, giúp trẻ chủ động nắm bắt quy trình trước khi bắt tay vào thực hiện.

Tại khu vực gian chợ trẻ được trải nghiệm văn hóa của địa phương như trải nghiệm đánh chiêng Mường, ném còn. Mặc trang phục dân tộc Mường biểu diễn. Để làm mới không gian truyền thống tôi phát các bản nhạc cồng chiêng nhẹ nhàng tại khu vực gian chợ để tạo không khí. Tại mỗi khu vực sản phẩm, dán các mã QR

nhỏ. Khi phụ huynh hoặc giáo viên quét mã, một đoạn video ngắn về cách người dân địa phương thu hoạch nông sản đó hoặc lễ hội cồng chiêng sẽ hiện ra để trẻ cùng xem.

*Hình ảnh 6: mã QR gian chợ quê*

*Hình ảnh 7: Bé quét mã QR trải nghiệm gian chợ quê*

Tạo mã QR khám phá trong vườn trường: Tôi thiết kế và in các mã QR nhỏ, đẹp mắt, dán lên từng loài cây, hoa, cây rau trong vườn trường. Mỗi mã QR khi được quét bằng máy tính bảng sẽ hiển thị một trang thông tin đơn giản, sinh động về loài đó: tên gọi, đặc điểm, công dụng, một câu chuyện thú vị và hình ảnh minh họa, video. Do vậy trong các giờ hoạt động ngoài trời, trẻ không chỉ được nhìn, sờ, ngửi mà còn chủ động hỏi cây thông qua mã QR.

*Hình ảnh 8: Trẻ quét mã QR cây ngoài sân trường*

Để triển khai hiệu quả biện pháp này, điều kiện thực hiện đòi hỏi giáo viên phải tâm huyết trong việc chuẩn bị nguyên vật liệu thật và am hiểu cách lồng ghép công nghệ sao cho không làm lu mờ hoạt động thực hành của trẻ. Nhà trường cần đảm bảo hạ tầng mạng ổn định và các thiết bị trình chiếu linh hoạt.

Việc xây dựng môi trường trải nghiệm kết hợp không gian số không chỉ đơn thuần là việc trang bị thiết bị công nghệ, mà là tạo ra một hệ sinh thái học tập hiện đại, nơi thế giới thực và ảo bổ trợ lẫn nhau. Qua việc triển khai đồng bộ từ môi trường bên trong cho đến môi trường bên ngoài, tôi nhận thấy trẻ không còn thụ động tiếp nhận thông tin mà đã chủ động khám phá. Các công cụ số như mã QR, máy tính bảng hay ứng dụng tương tác đã đóng vai trò là cầu nối giúp những kiến thức trừu tượng trở nên trực quan, sinh động.

***2.3. Biện pháp 3: Tổ chức hoạt động thực hành, trải nghiệm tích hợp CNTT và CĐS thông qua các hoạt động hàng ngày, các sự kiện, ngày lễ, ngày hội.***

Nếu kế hoạch là bản đồ và môi trường là sân khấu, thì cách triển khai từng bài dạy chính là trái tim của toàn bộ đổi mới phương pháp. Mục đích của biện pháp này là xây dựng một lộ trình thực hành trải nghiệm xuyên suốt, từ các sinh hoạt hàng ngày đến các sự kiện lễ hội lớn trong năm. Tích hợp CNTT vào bài dạy không có nghĩa là dùng máy chiếu thay bảng đen, hay dùng video thay lời giải thích của cô mà là xây dựng một trình tự học tập khoa học, trong đó công nghệ đóng vai trò hỗ trợ, mở rộng và làm giàu thêm trải nghiệm thực tế của trẻ.

** Tổ chức hoạt động thực hành, trải nghiệm qua các hoạt động hàng ngày*

*Một số hoạt động học:*

Hoạt động làm quen với chữ viết: ở phần trò chơi thực hành, củng cố thay vì các trò chơi thông thường thì trẻ được chơi tương tác, chạm, kéo thả trên máy tính cảm ứng. Ví dụ tiết "Ôn chữ cái a,ă,â". Tôi thiết kế các trò chơi tương tác trên

Quizziz và Edulive cho trẻ được thao tác trực tiếp trên máy tính bảng, điện thoại và máy tính cảm ứng.

*Hình ảnh 9: Trẻ chơi các trò chơi tương tác*

Trong hoạt động làm quen Văn học (Kể chuyện tương tác): Thay vì chỉ kể chuyện qua tranh giấy, tôi sử dụng sách điện tử và các phần mềm kể chuyện có âm thanh, hiệu ứng chuyển động.

Ví dụ: Với chuyện "Bài học đầu tiên của gấu con", tôi sử dụng video hoạt hình tương tác, đến đoạn Gấu con làm sai, tôi dừng lại để trẻ chọn phương án giải quyết trên màn hình cảm ứng. Việc trực tiếp chạm vào màn hình để giúp nhân vật xin lỗi giúp trẻ khắc sâu bài học đạo đức một cách hứng thú hơn.

Hoạt động khám phá

Ví dụ: Thí nghiệm "Những cốc nước màu kỳ diệu". Trước khi trẻ thực hành thực tế, tôi cho trẻ quan sát một video quay chậm về quá trình hòa tan của đường và muối trong nước trên máy chiếu. Ứng dụng số: Sau khi trẻ pha màu và nếm vị, tôi hướng dẫn trẻ dùng máy tính bảng chọn các biểu tượng "Mặn", "Ngọt", "Chua" tương ứng với kết quả thí nghiệm trên một bảng khảo sát trực tuyến đơn giản. Điều này giúp trẻ bước đầu làm quen với việc phân loại và thống kê dữ liệu số.

Hoạt động tạo hình: tiết dạy ứng dụng Steam "Làm chuông gió" trẻ tập chụp cả bản thiết kế và cả ảnh sản phẩm của mình, cô hỗ trợ cho sản phẩm vào slide và trẻ tập thuyết trình về bản thiết kế và sản phẩm của mình.

*Hình ảnh 10: Trẻ thuyết trình trên slide*

*Hoạt động góc.*

Ở hoạt động góc trẻ được thử nghiệm nhiều vai trò khác nhau trong vai chơi. Việc tổ chức hoạt động vui chơi cho trẻ không chỉ giúp trẻ thoải mái mà còn đặt nền tảng vững chắc để phát triển kỹ năng thực hành, trải nghiệm, với sự hỗ trợ của công nghệ các góc chơi trở nên chân thật hơn

Ví dụ ở góc phân vai: Để giáo dục kỹ năng sống, tôi tạo ra các "tình huống giả định video". Khi trẻ đang đóng vai đi siêu thị, một âm thanh thông báo trên loa hoặc một đoạn clip ngắn hiện lên về "người lạ cho quà". Lúc này bằng kiến thức và những kỹ năng mà trẻ đã có qua việc giáo dục kỹ năng sống cho trẻ hàng ngày. Trẻ sẽ thực hành luôn giải quyết tình huống này. Như vậy rõ ràng trẻ đã biết vận dụng những gì mà trẻ quan sát được, bắt chước được công việc, lời nói của lớn mà vận dụng vào vai chơi của mình thực hành, trải nghiệm vai chơi.

Hay ở góc văn hóa địa phương tôi dựng bối cảnh cây đa, đình làng Quýt, trang trí chiêng Mường, trang phục của người Mường, quả còn, khăn thổ cẩm, các nông sản của địa phương. Nhằm mục đích cho trẻ trải nghiệm như mặc trang phục của dân tộc Mường, đánh chiêng, ném còn, hay làm cơm lam giúp cho trẻ biết yêu

quý và giữ gìn bản sắc dân tộc. Tôi đã tích hợp ứng dụng CNTT bằng cách làm mã QR để cho trẻ quét tìm hiểu về chiêng Mường.

*Hình ảnh 11: Trẻ chơi ở góc văn hóa địa phương*

*Hoạt động ngoài trời.*

Khám phá thiên nhiên qua lăng kính công nghệ. Không gian ngoài trời là môi trường trải nghiệm thực tế tốt nhất. Ứng dụng nhận diện sinh vật: Khi cho trẻ quan sát cây xanh và vườn rau, tôi sử dụng điện thoại hoặc máy tính bảng có cài đặt ứng dụng nhận diện hình ảnh. Trẻ cùng cô "quét" lá cây để xem tên loài cây hiện ra trên màn hình.

Nhật ký cây trồng số: Khi trồng và chăm sóc cây rau, mỗi nhóm trẻ được giao nhiệm vụ chụp ảnh cây của nhóm mình vào cùng một giờ mỗi tuần, từ cùng một góc nhìn. Cuối tháng, cô biên tập các ảnh thành video tua nhanh chiếu cho cả lớp xem để thấy cây từ hạt thành cây xanh trong vài giây.

*Hình ảnh 12: Trẻ chụp ảnh cây*

** Tổ chức hoạt động trải nghiệm gắn với sự kiện ngày lễ, ngày hội.*

*Các sự kiện lớn trong năm tích hợp số:*

Tháng 9 - Làm đèn lồng Trung thu : Trẻ không chỉ làm đèn lồng theo mẫu mà được khuyến khích sáng tạo mẫu riêng. Trước khi làm, cô chiếu trên Canva slideshow bộ sưu tập đèn lồng đẹp từ khắp thế giới như Việt Nam, Trung Quốc, Nhật Bản, Hàn Quốc... để trẻ lấy cảm hứng hay xem bản thiết kế đèn lồng trên Canva Sau khi hoàn thành, mỗi trẻ cầm đèn của mình chụp ảnh. Cô tổng hợp thành video "Triển lãm đèn lồng số"

*Hình ảnh 13: Bản thiết kế đèn lồng trên Canva*

Tháng 1 - Tham quan Đình làng kết hợp số, trước chuyến đi, cô tổ chức buổi "Khám phá ảo" chiếu ảnh 360 độ của Đình làng qua Google Street View, cho trẻ quan sát từng chi tiết kiến trúc và đặt câu hỏi cho trẻ. Mỗi trẻ được phát một tờ "Thẻ tò mò" nhỏ để vẽ hoặc ghi lại điều muốn tìm hiểu. Trong chuyến đi thực tế, trẻ sẽ so sánh và phát hiện ra một số điểm giống và khác nhau giữa thực và ảo. Sau chuyến đi, cô tổng hợp ảnh và video thành một phim tài liệu mini 3-4 phút về chuyến tham quan, chiếu lại cho trẻ xem và thảo luận.

*Hình ảnh 14: Quan sát Đình làng Quýt qua Google Street View*

*Ngày hội "bé vui đón tết" tích hợp công nghệ số*

Trải nghiệm "Gói bánh chưng", trước khi gói bánh, trẻ được tham gia vào "Quy trình thực tế ảo" cho trẻ xem các đoạn video ngắn, quay chậm quy trình từ khâu chuẩn bị lá dong, vo gạo, đỗ xanh đến cách buộc lạt. Việc quan sát đa chiều giúp trẻ dễ dàng ghi nhớ các công đoạn phức tạp. Trò chơi tương tác: Trẻ tham gia trò chơi "Chọn nguyên liệu" trên màn hình cảm ứng. Nếu chọn sai, hệ thống

sẽ phát tín hiệu vui nhộn để trẻ chọn lại, giúp trẻ khắc sâu kiến thức về chiếc bánh chưng truyền thống trước khi thực hành.

*Hình ảnh 15: Trò chơi tương tác tên Kahoot*

*Hình ảnh 16: Bé tham gia trải nghiệm gói bánh chưng, làm cơm lam*

Góc "Thư pháp số" và tìm hiểu văn hóa. Thay vì chỉ đứng xem thầy đồ viết, trẻ được trực tiếp tương tác: Ứng dụng tập viết thư pháp trên máy tính bảng: Mã QR "Câu đối Tết": Tại khu vực xin chữ, tôi dán các mã QR xinh xắn. Trẻ cùng cô quét mã để nghe các đoạn audio kể về ý nghĩa của các chữ: "Phúc", "An", "Thọ"... giúp hoạt động xin chữ trở nên sâu sắc và giàu tri thức hơn. Bản tin "Phóng viên nhí": Tôi sử dụng điện thoại quay lại những lời chúc Tết ngây ngô, những khoảnh khắc trẻ tự tay buộc lạt bánh chưng để thực hiện một video tổng kết ngày hội.

Qua hoạt động tham quan học tập trải nghiệm.

*Hình ảnh 17: Trẻ hóa thân thành chú lính cứu hỏa trong chuyến đi trải nghiệm tại nông trại giáo dục*

Điều kiện để thực hiện biện pháp này là giáo viên cần đóng vai trò là người thiết kế và điều phối linh hoạt, biết chọn lọc các ứng dụng (Canva, Kahoot, Wordwall, Google Earth...) phù hợp với từng nội dung thực hành trải nghiệm.

Việc tổ chức hoạt động thực hành, trải nghiệm thông qua các hoạt động hàng ngày các sự kiện, ngày lễ, ngày hội. Đã làm cho các hoạt động trở nên sinh động hơn. Công nghệ không làm mất đi tính thực tế của trải nghiệm mà đóng vai trò là người dẫn đường, giúp trẻ quan sát chi tiết hơn, ghi nhớ lâu hơn và tự tin hơn trong việc giải quyết vấn đề. Qua đó, trẻ không chỉ được phát triển các kỹ năng sống cơ bản mà còn hình thành những tư duy sơ khai về công nghệ, sẵn sàng thích ứng với môi trường hiện đại.

***2.4. Biện pháp 4: Xây dựng hệ thống câu hỏi tương tác và kho học liệu điện tử hỗ trợ hoạt động thực hành trải nghiệm theo kế hoạch năm học.***

Trong giáo dục mầm non, câu hỏi không phải là để kiểm tra mà là để kích thích tư duy. Khi những câu hỏi đó được thiết kế thành trò chơi tương tác số trên phần mềm, trẻ sẽ háo hức, tự tin chia sẻ ý kiến và nhớ bài học lâu hơn. Khác với câu hỏi miệng thông thường chỉ 1-2 trẻ được trả lời trong khi cả lớp ngồi chờ. Thì câu hỏi tương tác số cho phép mọi trẻ đồng thời tham gia, và nhận phản hồi ngay lập tức. Và việc xây dựng kho học liệu điện tử là nhằm tạo ra một hệ sinh thái giáo dục mở. Đối với giáo viên, đây là công cụ đắc lực để hệ thống hóa tài nguyên, giảm tải áp lực soạn giảng và nâng cao kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin. Đối với phụ huynh, kho học liệu đóng vai trò là chiếc cầu nối giúp họ dễ dàng tiếp cận nội dung học tập của con, từ đó phối hợp chặt chẽ với giáo viên trong việc hướng dẫn con thực hành, trải nghiệm.

Nguyên tắc để thiết kế câu hỏi tương tác cho trẻ mầm non 5-6 tuổi, do trẻ chưa đọc được chữ thành thạo, vì vậy câu hỏi tương tác cho lứa tuổi này cần tuân thủ các nguyên tắc riêng biệt so với các lứa tuổi lớn hơn như: Ưu tiên hình ảnh thay chữ, mỗi câu hỏi và đáp án đều phải có hình ảnh to, rõ, màu sắc tươi. Chữ chỉ là phụ trợ, trẻ nhìn hình ảnh để chọn đáp án. Không dùng câu hỏi thuần chữ viết, câu hỏi ngắn gọn, trực tiếp. Nên ghi âm lại để cho trẻ dễ học. Thời gian trả lời đủ dài để trẻ có đủ thời gian quan sát, suy nghĩ và đưa ra câu trả lời tự tin. Từ những yêu cầu trên tôi sử dụng AI để viết nội dung phần mềm, chỉnh sửa nội dung đúng theo ý của mình. Sau đó sử dụng Google Gemini viết code cho phần mềm. Tiếp theo chạy phần mềm đã tạo, chỉnh sửa lại cho hoàn chỉnh.

Căn cứ vào kế hoạch năm học tại Biện pháp 1, tôi thiết kế hệ thống câu hỏi tương tác tương ứng với từng nội dung thực hành trải nghiệm theo từng tháng. Mỗi bộ câu hỏi được thiết kế sẵn trên phần mềm, có mã QR gửi cho phụ huynh quét cho thuận tiện.

**Ví dụ kế hoạch tháng 9.**

| STT | Nội dung hoạt động thực hành trải nghiệm | Hệ thống câu hỏi tương tác |
|---|---|---|
| 1 | Thực hành nói lời văn minh: chào hỏi, cảm ơn, xin lỗi phù hợp với từng tình huống | Câu 1: Bạn nhỏ gặp cô giáo, bạn sẽ nói gì? Câu 2: Khi ai đó giúp con, con sẽ làm gì? Câu 3: Tình huống: Con vô tình làm bạn đau - con làm gì? Câu 4: Chào hỏi buổi sáng nói câu nào đúng? Câu 5: Con gặp người lớn không quen, con làm gì? Câu 6: Ai chào hỏi đúng nhất? |
| 2 | Trải nghiệm làm đèn lồng Trung thu sáng tạo theo ý tưởng riêng | Thẻ 1: Đây là lễ hội gì? Thẻ 2: Đèn lồng được làm từ vật liệu gì? Thẻ 3: Trung thu diễn ra vào mùa nào? Thẻ 4: Bé thường làm gì trong Tết Trung thu? Thẻ 5: Ai rước đèn trong đêm Trung thu? |

*Link phần mềm: https://nguyenthithu91.github.io/phanmemthuchanhtrainghiem/*

*Hình ảnh 18: Giao diện phần mềm câu hỏi tương tác thực hành trải nghiệm tự thiết kế*

*Hình ảnh 19: mã QR phần mềm*

Đối với kho học liệu điện tử tôi xây dựng gắn với cây thư mục trên website của nhà trường. Tôi đăng tải nội dung các kỹ năng, các video, bài học thực hành trải nghiệm lên kho học liệu điện tử sau đó gửi link truy cập cho đồng nghiệp cũng như phụ huynh, để giáo viên cũng như phụ huynh dễ dàng khai thác học liệu khi truy cập vào trang web,

Link: ***http://mnyenbaia.edu.vn/tai-nguyen/day-con-cach-xu-tri-khi-bi-lac.html***

*Hình ảnh 20: Kho học liệu điện tử tích hợp trên website của trường*

Để hệ thống câu hỏi tương tác phát huy tối đa hiệu quả, nhà trường và lớp học cần đảm bảo hạ tầng công nghệ cơ bản với máy tính, kết nối internet và thiết bị trình chiếu rõ nét. Giáo viên phải linh hoạt trong việc ứng dụng AI và các phần mềm như Kahoot, Wordwall để thiết kế nội dung; đồng thời phải nắm vững kỹ năng biên tập hình ảnh, ghi âm để thay thế hoàn toàn chữ viết bằng âm thanh và hình động sinh động. Nội dung câu hỏi, cũng như kho học liệu điện tử phải bám sát kế hoạch trải nghiệm từng tháng.

*Hình ảnh 21: Tham gia học khóa đào tạo bình dân học vụ dữ lệu về AI và chuyển đổi số do xã tổ chức*

Hệ thống câu hỏi tương tác được thiết kế xuyên suốt theo kế hoạch năm học chính là sợi chỉ đỏ kết nối toàn bộ hoạt động thực hành trải nghiệm thành một hành trình học tập liền mạch và có chiều sâu. Và kho học liệu điện tử đã giúp nguồn tài nguyên giáo dục được số hóa và lưu trữ an toàn, tiết kiệm đáng kể nguồn lực kinh tế. Giúp cho giáo viên linh hoạt điều chỉnh, bổ sung, đảm bảo nội dung giáo dục.

***2.5. Biện pháp 5: Phối hợp với phụ huynh.***

Chất lượng các hoạt động thực hành, trải nghiệm chỉ thực sự đạt kết quả tốt khi có sự tác động một cách đồng bộ giữa giáo viên và phụ huynh học sinh. Sự phối hợp với phụ huynh mang ý nghĩa kép: vừa giúp trẻ được tiếp nối việc học liên tục từ trường đến nhà, vừa giúp phụ huynh hiểu đúng và đồng hành đúng cách trong kỷ nguyên số , không phải cấm đoán công nghệ cũng không phải thả trẻ tự do với màn hình, mà là cùng nhau hướng dẫn trẻ sử dụng công nghệ như một công cụ học tập thực sự có giá trị.

Tôi chủ động vận động phụ huynh đóng góp nguồn học liệu số dựa trên chính chuyên môn và nghề nghiệp thực tế của họ để làm phong phú nội dung trải nghiệm cho trẻ: Trải nghiệm nghề nghiệp và đời sống. Tận dụng chuyên môn của phụ huynh là bác sĩ, công an hay đầu bếp để ghi hình các video hướng dẫn trẻ thực hành kỹ năng sống (vệ sinh cá nhân, thoát hiểm, nấu ăn). Những hình ảnh thực tế này thay thế cho lý thuyết suông, giúp trẻ thấy gần gũi. Trải nghiệm lao

động và sản xuất: Phụ huynh làm nông dân hoặc tiểu thương hỗ trợ quay video thực tế về quy trình chăm sóc cây, cách bày biện hàng hóa. Các tư liệu này được sử dụng làm tiền đề cho các hoạt động trải nghiệm "Gian hàng chợ quê" hay "Làm vườn" tại lớp, giúp trẻ có cái nhìn trực quan trước khi bắt tay vào thực hành. Trải nghiệm văn hóa, nghệ thuật: Khai thác thế mạnh của phụ huynh là nghệ nhân, thợ may để hướng dẫn trẻ các kỹ năng tinh xảo như đơm cúc, nhận biết hoa văn thổ cẩm, giúp các giờ thực hành kỹ năng vận động tinh trở nên sinh động và giàu bản sắc địa phương.

*Hình ảnh 22: Nhóm zalo học liệu số*

Chia sẻ kho học liệu điện tử của trường cho phụ huynh tham khảo.

Link: *http://mnyenbaia.edu.vn/tai-nguyen*

*Hình ảnh 23: Chia sẻ bài học kho học liệu điện tử cho phụ huynh*

Biện pháp này đòi hỏi giáo viên phải chủ động trong công tác tuyên truyền, khéo léo gợi mở để phụ huynh thấy được tầm quan trọng của việc góp sức vào giáo dục.

Chính vì nhờ có sự kết hợp chặt chẽ giữa giáo viên và phụ huynh mà những giờ hoạt động thực hành, trải nghiệm của trẻ trở nên phong phú và hấp dẫn hơn, từ đó mà hoạt động thực hành, trải nghiệm của trẻ đạt được kết quả cao, trẻ rất hứng thú và sôi nổi trong giờ học.

**3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị**

Sau khi thực hiện đề tài này trong năm học 2025-2026, tôi nhận thấy các biện pháp đưa ra đã đạt được những kết quả đáng kể như sau:

Trẻ được trực tiếp "chạm - điểm - thao tác". Trên máy tính bảng hay laptop cảm ứng. Trẻ sáng tạo trong hoạt động thực hành trải nghiệm. Trẻ tự tin thao tác thiết bị số. Trẻ có khả năng thuyết trình trên slide. Trẻ đã hiểu và biết cách chơi trò chơi tương tác**.** Trẻ không còn ngồi thụ động mà trở nên chủ động, tự tin thực hiện các kỹ năng tự phục vụ trong chuyến đi thực tế. Giáo viên đã xây dựng được quy trình tích hợp CNTT vào hoạt động trải nghiệm một cách bài bản, xuyên suốt theo từng tháng. Tổ chức được các hoạt động thực hành trải nghiệm tích hợp với CNTT một cách phù hợp, có hiệu quả cao và đã xây dựng được kho học liệu số dùng chung

Thông qua kết quả thực tế, phụ huynh đã phân biệt rõ giữa "giải trí thụ động" và "học tập có định hướng". Phụ huynh thấy được con mình dùng công nghệ để học kỹ năng sống chứ không phải chỉ xem hoạt hình. Phụ huynh chủ động chia sẻ ứng dụng giáo dục hay, video chất lượng vào nhóm học liệu số - đóng góp tích cực vào kho tài nguyên học tập số chung của lớp.

Qua một năm học, tôi tiến hành khảo sát lại 25 trẻ lớp MGL A2 theo cùng bộ tiêu chí đầu năm. Kết quả đạt được ở các nội dung đánh giá đều tăng lên rõ rệt

**BẢNG KẾT QUẢ KHẢO SÁT CUỐI NĂM**

| TT | Các nội dung đánh giá | Đầu năm | | Cuối năm | | So sánh |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Đạt | C. Đạt | Đạt | C. Đạt | |
| 1 | Trẻ sáng tạo trong hoạt động thực hành trải nghiệm | 5/25=20% | 20/25= 80% | 23/25= 92% | 2/25= 8% | Tăng 72% |
| 2 | Trẻ tự tin thao tác thiết bị số | 6/25=24% | 19/25= 76% | 24/25= 96% | 1/25= 8% | Tăng 72% |
| 3 | Trẻ có khả năng thuyết trình trên slide | 2/25=8% | 23/25= 92% | 24/25= 96% | 1/25= 4% | Tăng 88% |
| 4 | Trẻ biết cách chơi trò chơi tương tác | 7/25=28% | 18/25= 72% | 25/25= 100% | 0/25= 0% | Tăng 72% |

Nhìn vào bảng ta thấy nếu ở đầu năm các nội dung đánh giá trẻ đều đạt ở mức độ thấp thì cuối năm con số này tăng lên rõ ràng, cụ thể:

- Trẻ sáng tạo trong hoạt động thực hành trải nghiệm: tăng từ 20% lên 92%.
- Trẻ tự tin thao tác thiết bị số: tăng từ 24% lên 96%.
- Trẻ có khả năng thuyết trình trên slide: tăng từ 8% lên 96%.
- Trẻ biết cách chơi trò chơi tương tác: tăng từ 28% lên 100%.

**4. Hiệu quả của sáng kiến**

***4.1. Hiệu quả về khoa học***

Trẻ không chỉ đạt mục tiêu giáo dục mầm non mà còn được chuẩn bị vượt trội cho bậc tiểu học: tự tin, chủ động, có kỹ năng làm việc nhóm, và không xa lạ với môi trường học tập có công nghệ hỗ trợ.

***4.2. Hiệu quả về kinh tế***

Các kế hoạch được số hóa nên sẽ tiết kiệm được việc in ấn, lưu trữ bằng văn bản. Hầu hết công cụ số trong sáng kiến có phiên bản giáo dục miễn phí chất lượng cao: Google Workspace for Education, Canva for Education, ClassDojo (bản cơ bản), Kahoot! (bản giáo viên), Wordwall (bản miễn phí). Có thể huy động từ phía phụ huynh học sinh các nguồn học liệu số.

***4.3. Hiệu quả về xã hội***

Việc áp dụng những biện pháp tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành trải sẽ đóng góp trực tiếp vào chiến lược phát triển nguồn nhân lực số quốc gia bắt đầu từ những hạt mầm 5-6 tuổi hôm nay.

Khi trẻ được thực hành trải nghiệm trang bị tư duy số, thái độ tích cực với công nghệ và kỹ năng học tập tự chủ từ bậc mầm non, các em sẽ có lợi thế vượt trội trong hành trình học tập 12 năm tiếp theo và xa hơn nữa là lực lượng chủ lực đưa Việt Nam vươn mình thành công trong cuộc cách mạng công nghiệp và hội nhập quốc tế sâu rộng.

**5. Tính khả thi**

Đề tài của tôi, có thể áp dụng cho các học sinh trong cùng độ tuổi trong trường và các trường có cùng điều kiện, đặc điểm và hướng phát triển, phù hợp với xu hướng phát triển hiện nay của xã hội

**6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến**

Thời gian thực hiện là từ tháng 9 đến tháng 4 của năm học 2025-2026.

**7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến:**

- Khi tôi thực hiện đề tài này, có các kinh phí sử dụng đến như:

+ Kinh phí in ấn 150.000

+ Kinh phí học online bồi dưỡng thêm: 400.000

+ Tổng kinh phí vào khoảng 550.000 đồng

## III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

Việc tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động trải nghiệm cho trẻ 5-6 tuổi nhằm hiện đại hóa giáo dục mầm non và hình thành sớm năng lực số cho trẻ. Các biện pháp này không chỉ giúp trẻ tiếp cận kiến thức một cách trực quan, sinh động qua không gian ảo mà còn kích thích tư duy sáng tạo và sự chủ động khám phá. Qua đây tôi mạnh dạn đưa ra một số kiến nghị và đề xuất sau.

**1. Đối với nhà trường**

Đề xuất cấp trên tiếp tục đầu tư trang bị thêm thiết bị CNTT cho các lớp

Tổ chức tập huấn chuyên đề định kỳ về ứng dụng CNTT trong giáo dục mầm non (ít nhất 2 lần/năm học), có nội dung thực hành cụ thể với từng ứng dụng cốt lõi.

**2. Đối với Phòng Văn hóa - xã hội.**

Tổ chức hội thảo chuyên đề mời các trường điển hình chia sẻ kinh nghiệm thực tế.

Đầu tư màn hình tương tác, ti vi thông minh để phục vụ cho việc học của trẻ. Có chính sách hỗ trợ, khuyến khích giáo viên mầm non học tập nâng cao năng lực số.

Phối hợp với các doanh nghiệp công nghệ giáo dục uy tín cung cấp khóa học, tài khoản ứng dụng miễn phí hoặc ưu đãi đặc biệt cho giáo viên mầm non toàn xã.

Trên đây là toàn bộ kinh nghiệm của bản thân tôi trong quá trình nghiên cứu và thực hiện đề tài "Một số biện pháp tích hợp công nghệ thông tin và chuyển đổi số vào hoạt động thực hành, trải nghiệm cho trẻ 5-6 tuổi tại trường mầm non", năm học 2025-2026. Trong quá trình thực hiện không tránh khỏi những thiếu sót nhất định. Rất mong nhận được sự góp ý chân thành của quý đồng nghiệp và cấp lãnh đạo để bản sáng kiến ngày càng hoàn thiện hơn, có thể ứng dụng rộng rãi và hiệu quả hơn trong thực tiễn giáo dục mầm non trên địa bàn xã Yên Bài và thành phố Hà Nội trong những năm học tiếp theo.

**XÁC NHẬN CỦA ĐƠN VỊ**
*(Ký tên, đóng dấu)*

*Yên Bài, ngày 06 tháng 4 năm 2026*
**Người viết sáng kiến**
*(Ký tên)*

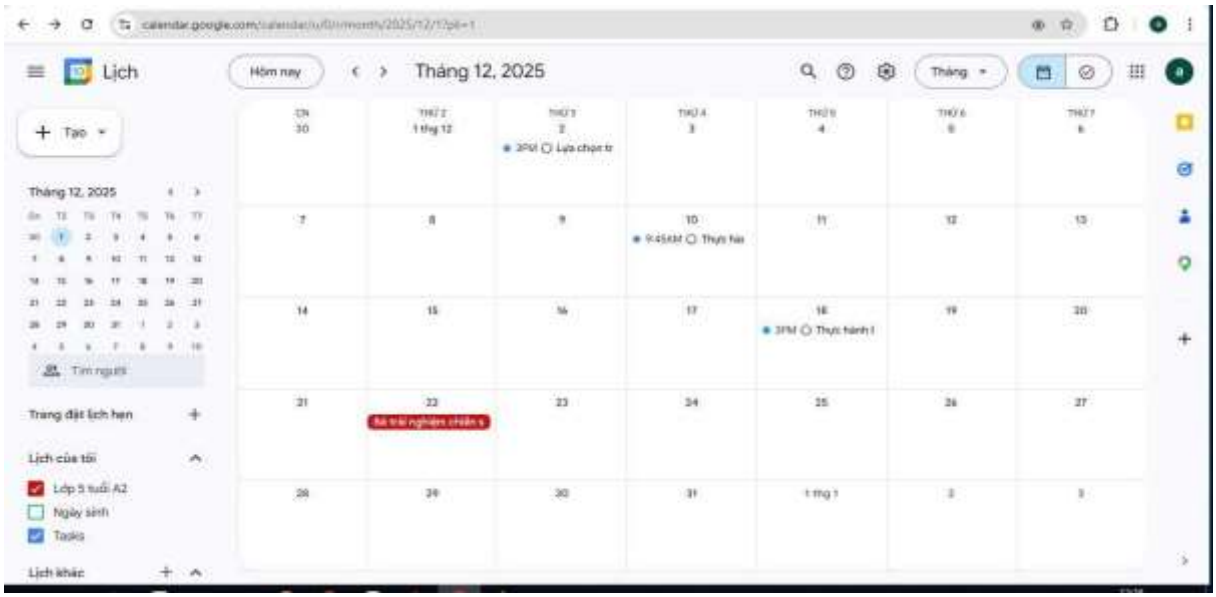
**Nguyễn Thị Thư**

# TÀI LIỆU THAM KHẢO


| STT | Tên tài liệu | Tác giả / Nguồn |
|---|---|---|
| 1 | Giáo trình tâm lý học trẻ em lứa tuổi mầm non - NXB Đại học Sư phạm (2008) | Nguyễn Ánh Tuyết |
| 2 | Chương trình Giáo dục Mầm non - Thông tư 17/2009/TT-BGDĐT (sửa đổi bởi TT 28/2016/TT-BGDĐT) | Bộ GD&ĐT |
| 3 | Chiến lược chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030 - Quyết định 749/QĐ-TTg ngày 03/06/2020 | Thủ tướng Chính phủ |
| 4 | Nghị quyết 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo | Ban Chấp hành TW Đảng |
| 5 | Tài liệu tập huấn ứng dụng CNTT trong giáo dục mầm non giai đoạn 2022-2025 | Bộ GD&ĐT |
| 6 | Hướng dẫn thực hiện đổi mới hình thức tổ chức hoạt động giáo dục lấy trẻ làm trung tâm | NXB Giáo dục VN |
| 7 | Tài liệu chuyên đề "Bồi dưỡng phát triển tình cảm và kỹ năng xã hội cho trẻ trong trường mầm non" (2020) | Tài liệu sưu tầm |
| 8 | Hướng dẫn sử dụng Google Workspace for Education, ClassDojo, Canva for Education, Kahoot!, Wordwall | Nguồn Internet |

## MỘT SỐ HÌNH ẢNH MINH HỌA

**Minh chứng biện pháp 1:**




Cài kế hoạch trên ứng dụng Google Calendar

Hình ảnh bài giảng E-Learning

Hình ảnh giao diện trò chơi tương tác trên wordwall

Hình ảnh làm báo cáo viên.

**Minh chứng biện pháp 2:**

Hình ảnh bé quét mã qr bài hát trong tháng và biểu diễn

*Mã QR trải nghiệm gian chợ quê*

Trẻ quét mã QR cây ngoài sân trường

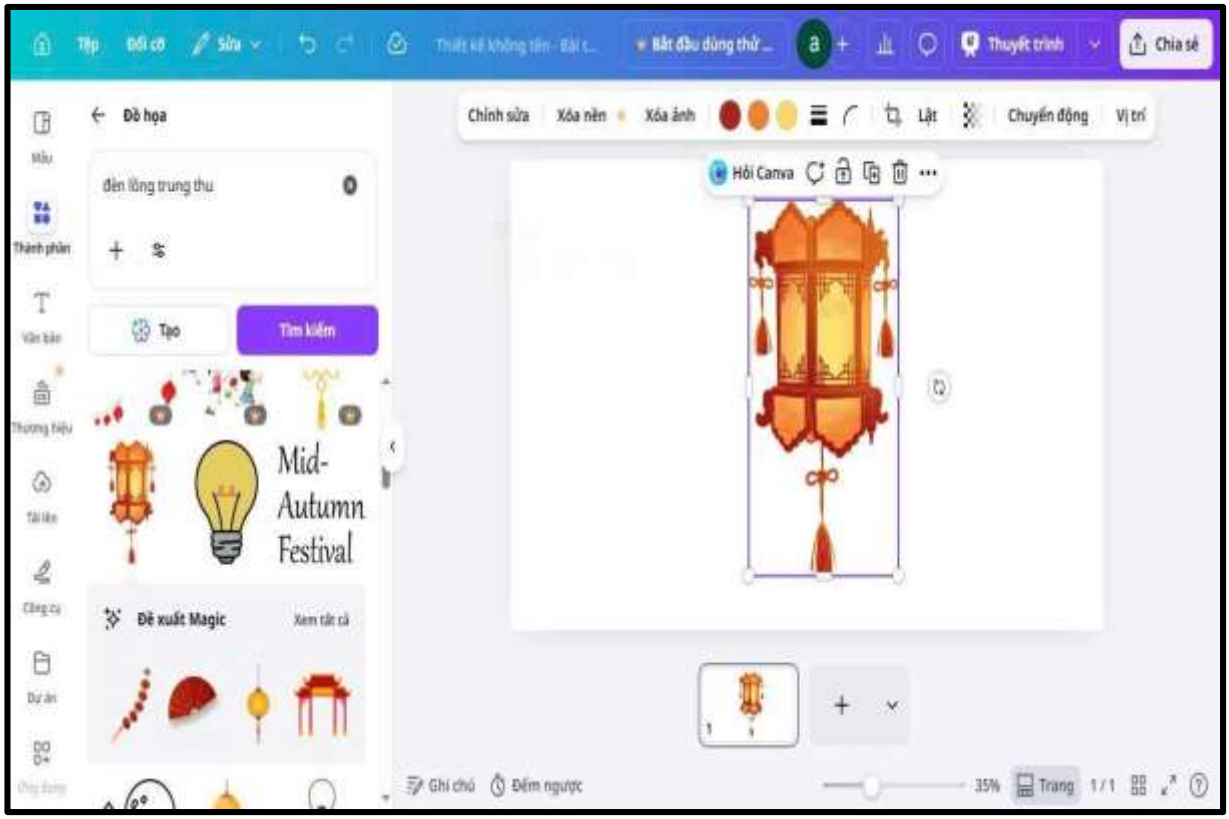
**Minh chứng biện pháp 3:**

Trẻ chơi các trò chơi tương tác

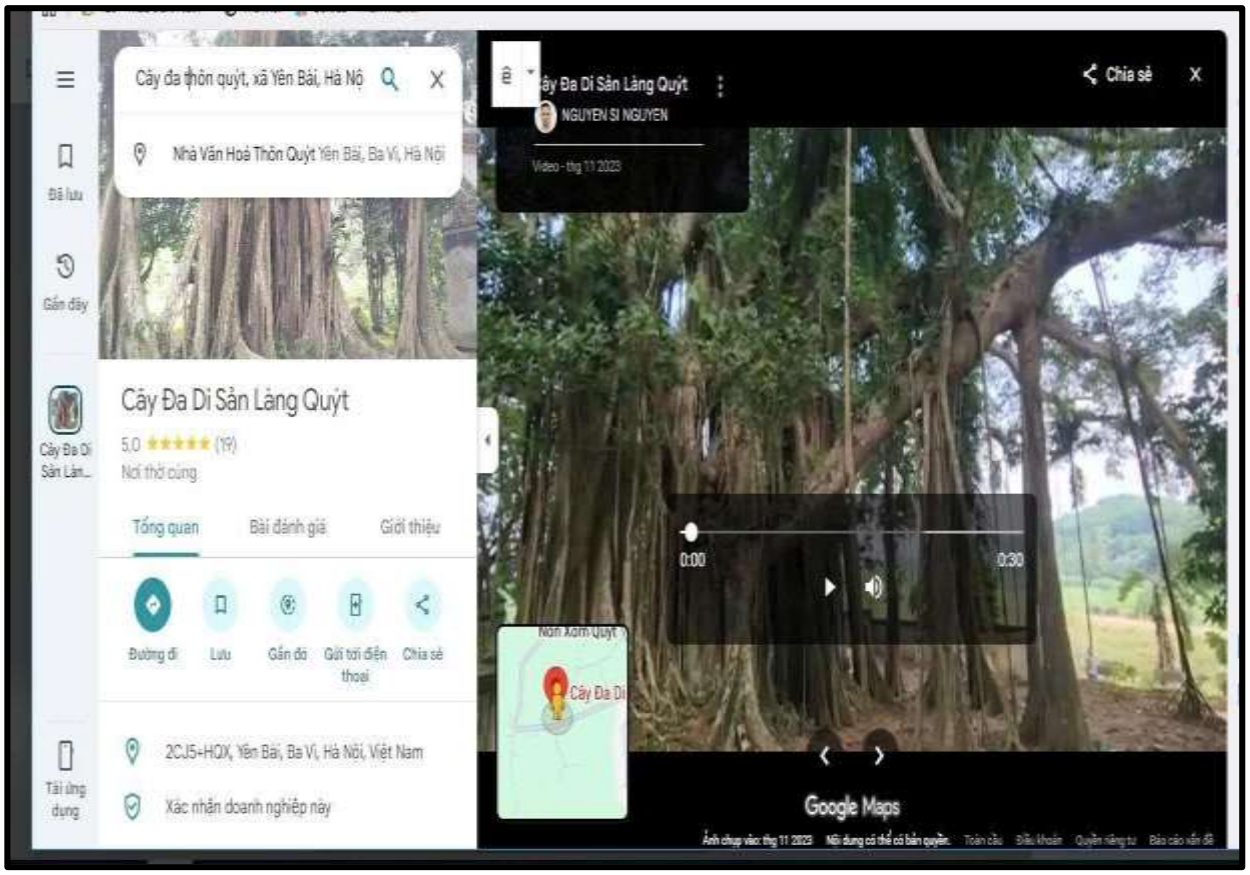
Trẻ thuyết trình trên slide

Trẻ chơi ở góc văn hóa địa phương

Trẻ chụp ảnh quá trình phát triển của cây




Bản thiết kế đèn lồng trên Canva




Quan sát Đình làng Quýt qua Google Street View

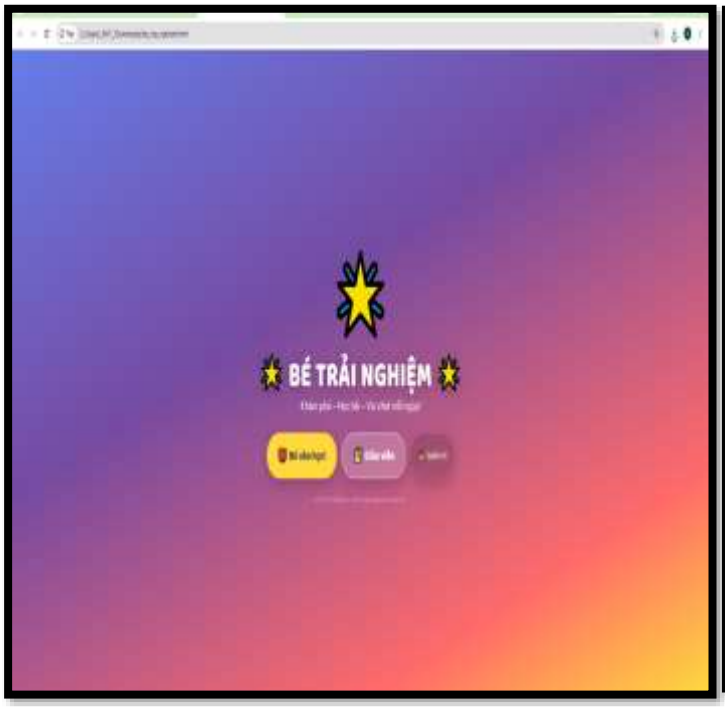
Trò chơi tương tác tên Kahoot

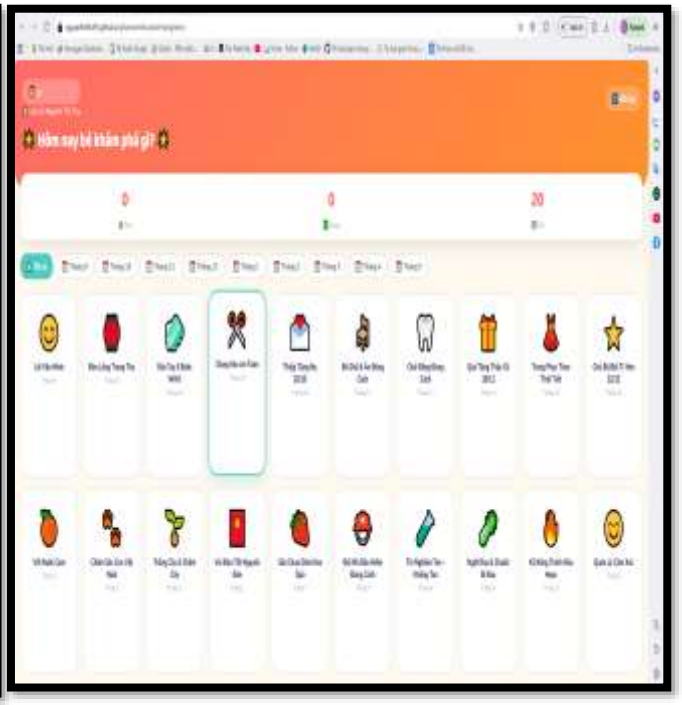
Bé tham gia trải nghiệm gói bánh chưng, làm cơm lam

Trẻ hóa thân thành chú lính cứu hỏa đi trải nghiệm tại nông trại giáo dục

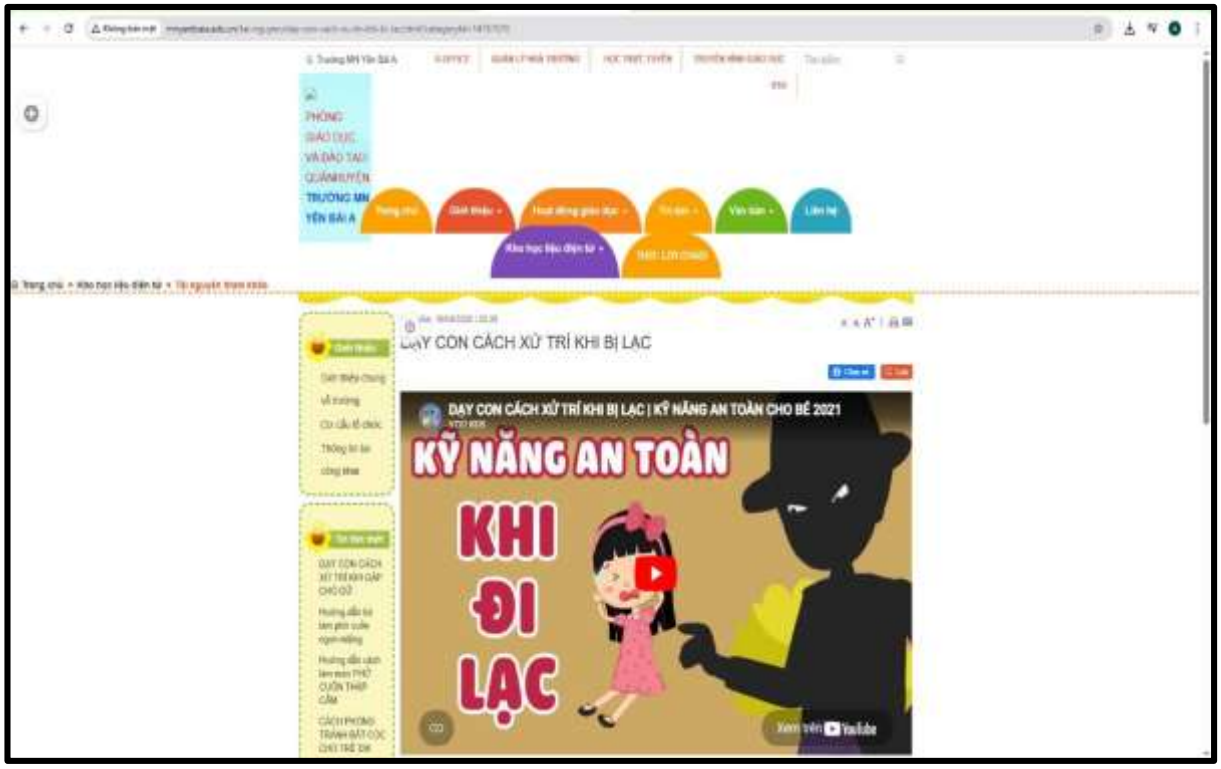
**Minh chứng biện pháp 4**

Phần mềm thiết kế



Qr code phầm mềm




Kho học liệu điện tử

Hình ảnh tham gia khóa học

# Minh chứng biện pháp 5

Kho học liệu số của lớp

Kho học liệu điện tử của nhà trường