

I: ĐẶT VẤN ĐỀ.	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến	1
2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến	2
3. Thời gian, đối tượng và phạm vi nghiên cứu	3
II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN	3
1. Hiện trạng vấn đề	3
2. Các biện pháp chi đạo giáo viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động giáo dục trẻ tại trường mầm non	6
2.1. Biện pháp 1: Bồi dưỡng giáo viên kỹ năng soạn kế hoạch tổ chức hoạt động giáo dục có ứng dụng AI bằng ChatGPT	6
2.2. Biện pháp 2: Hướng dẫn giáo viên thiết kế MC ảo, tạo tình huống trải nghiệm cho trẻ trong hoạt động khám phá bằng các công cụ AI tạo video	8
2.3. Biện pháp 3: . Nâng cao kỹ năng thiết kế học liệu phục vụ hoạt động giáo dục cho trẻ bằng Canva AI	9
2.4. Biện pháp 4: Phát triển năng lực tổ chức hoạt động tương tác cho trẻ bằng Kahoot và Quizizz	11
2.5. Biện pháp 5: Bồi dưỡng giáo viên kỹ năng tổ chức hoạt động làm quen văn học, kể chuyện sinh động bằng Vbee.	12
3. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến	14
4. Hiệu quả của sáng kiến:	15
5. Tính khả thi	17
6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến	18
7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến:	18
III: KIẾN NGHỊ VÀ ĐỀ XUẤT	18
PHỤ LỤC: ẢNH MINH HỌA	
TÀI LIỆU THAM KHẢO	

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Tên đề tài: Một số biện pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động giáo dục trẻ tại trường mầm non.

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

*** Cơ sở lý luận.**

Sự phát triển mạnh mẽ của cuộc cách mạng công nghệ 4.0, đặc biệt là trí tuệ nhân tạo, đã thay đổi mọi mặt của đời sống xã hội, trong đó có giáo dục. Việc tiếp cận AI từ lứa tuổi mầm non giúp trẻ hình thành những nền tảng tư duy số và khả năng thích nghi sớm với công nghệ tương lai.

Nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động giáo dục: AI có khả năng hỗ trợ giáo viên trong việc tạo ra các học liệu trực quan sinh động như hình ảnh, video, âm thanh và các trò chơi tương tác cá nhân hóa. Điều này giúp thu hút sự chú ý của trẻ, làm cho các giờ học trở nên thú vị và hiệu quả hơn.

Giúp giảm tải áp lực công việc cho giáo viên: Ứng dụng AI giúp giáo viên tiết kiệm thời gian trong việc soạn giáo án, tìm kiếm tư liệu và quản lý hồ sơ trẻ. Nhờ đó, giáo viên có thêm nhiều thời gian để quan sát, tương tác và chăm sóc trực tiếp cho từng trẻ.

Các ứng dụng AI có thể giúp theo dõi và phân tích sự tiến bộ của trẻ một cách chính xác, từ đó gợi ý các hoạt động giáo dục phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý và năng khiếu riêng biệt của mỗi cá nhân.

Trong những năm gần đây, nhiều công cụ trí tuệ nhân tạo đã được phát triển và có khả năng hỗ trợ giáo viên trong việc xây dựng học liệu, thiết kế hình ảnh minh họa, tạo video, xây dựng câu chuyện, trò chơi học tập hoặc các tình huống giáo dục sinh động. Nếu được khai thác hợp lý, trí tuệ nhân tạo có thể trở thành một công cụ hữu ích giúp giáo viên nâng cao hiệu quả tổ chức hoạt động giáo dục, góp phần kích thích hứng thú học tập, phát triển tư duy và khả năng khám phá của trẻ.

Tuy nhiên, qua quá trình theo dõi và chỉ đạo hoạt động chuyên môn tại nhà trường, tôi nhận thấy việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ mầm non hiện nay vẫn còn nhiều hạn chế. Phần lớn giáo viên mới chỉ sử dụng các công cụ công nghệ ở mức cơ bản như tìm kiếm hình ảnh hoặc video minh họa, trong khi chưa khai thác được những tiềm năng hỗ trợ của trí tuệ nhân tạo trong việc xây dựng học liệu, thiết kế nội dung giáo dục hoặc đổi mới hình thức tổ chức hoạt động cho trẻ. Một số giáo viên còn tâm lý e ngại khi tiếp cận công nghệ mới, thiếu kỹ năng sử dụng các công cụ AI, dẫn đến việc ứng dụng trong thực tiễn giảng dạy chưa đồng đều và chưa phát huy được hiệu quả.

Đặc điểm tâm sinh lý trẻ mầm non: Trẻ ở lứa tuổi này chủ yếu tư duy bằng hình ảnh trực quan và học qua các hoạt động vui chơi. Các công nghệ AI tạo nội

dung (Generative AI) có khả năng đáp ứng nhu cầu này bằng cách chuyển đổi các khái niệm trừu tượng thành hình ảnh động và âm thanh sống động.

Quan điểm về chuyển đổi số trong giáo dục: Dựa trên các văn bản quy phạm pháp luật và chủ trương của ngành giáo dục về việc đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin vào nhà trường. Đây là nền tảng pháp lý quan trọng để triển khai các biện pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng công nghệ mới.

Việc triển khai sáng kiến được xây dựng dựa trên nền tảng pháp lý vững chắc, đặc biệt là Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25/01/2022 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Đề án "Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022 - 2025, định hướng đến năm 2030"

Từ định hướng mang tính chiến lược của Chính phủ, tôi nhận thấy vai trò của người quản lý trong việc 'hiện thực hóa' các con số, mục tiêu thành những hành động cụ thể tại lớp học là vô cùng quan trọng.

Vì vai trò của người quản lý trong đổi mới giáo dục: Công tác chỉ đạo của ban giám hiệu là yếu tố quyết định đến việc thay đổi nhận thức và kỹ năng của đội ngũ giáo viên. Cơ sở lý luận về quản lý giáo dục hiện đại nhấn mạnh việc tạo ra môi trường thúc đẩy sự sáng tạo và ứng dụng công nghệ trong giảng dạy.

*** Cơ sở thực tiễn.**

Đổi mới giáo dục hiện nay đòi hỏi đội ngũ giáo viên không chỉ thực hiện tốt chương trình giáo dục mầm non mà còn cần chủ động tiếp cận và vận dụng các phương pháp, công cụ hỗ trợ hiện đại nhằm nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ. Vì vậy, việc định hướng, hỗ trợ và chỉ đạo giáo viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo một cách phù hợp, hiệu quả trong quá trình tổ chức các hoạt động giáo dục cho trẻ là một nhiệm vụ cần thiết đối với công tác quản lý chuyên môn tại nhà trường.

Qua khảo sát đầu năm tại trường, có đến 80% giáo viên biết đến AI nhưng chỉ có 10% biết cách tạo câu chuyện hoặc hình ảnh từ AI, còn lại vẫn sử dụng công cụ tìm kiếm Google truyền thống.

Xuất phát từ những yêu cầu thực tiễn đó, tôi đã lựa chọn nghiên cứu và thực hiện sáng kiến: “Một số biện pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động giáo dục trẻ tại trường mầm non”, nhằm góp phần nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ của giáo viên, đồng thời đổi mới hình thức tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ theo hướng sinh động, hấp dẫn và phù hợp với xu thế phát triển của giáo dục hiện đại.

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến

Sáng kiến được thực hiện nhằm đạt được các mục tiêu sau:

Đề xuất và triển khai một số biện pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong quá trình tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ tại trường mầm non.

Nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ và kỹ năng khai thác các công cụ trí tuệ nhân tạo của đội ngũ giáo viên trong xây dựng học liệu và tổ chức hoạt động giáo dục.

Góp phần đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng trực quan, sinh động, tạo hứng thú học tập cho trẻ.

Nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ trong nhà trường, phù hợp với định hướng chuyển đổi số trong giáo dục hiện nay.

3. Thời gian, đối tượng và phạm vi nghiên cứu

Thời gian thực hiện nghiên cứu đề tài: Năm học 2025 - 2026. (Bắt đầu từ tháng 8 năm 2025 đến tháng 4 năm 2026)

Đối tượng nghiên cứu: Các biện pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong quá trình tổ chức các hoạt động giáo dục cho trẻ tại trường mầm non.

Phạm vi nghiên cứu: Giáo viên đang giảng dạy tại trường mầm non nơi tôi công tác.

Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong một số hoạt động giáo dục chủ yếu như: hoạt động học, hoạt động góc, hoạt động trải nghiệm, kể chuyện, khám phá và các hoạt động giáo dục khác phù hợp với chương trình giáo dục mầm non.

II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. Hiện trạng vấn đề

Tại trường mầm non nơi tôi công tác, Ban giám hiệu cũng đã khuyến khích giáo viên sử dụng các phương tiện công nghệ như máy tính, máy chiếu, video minh họa hoặc hình ảnh trực quan để hỗ trợ quá trình tổ chức hoạt động cho trẻ.

Tuy nhiên, qua quá trình theo dõi, dự giờ và chỉ đạo chuyên môn, tôi nhận thấy việc ứng dụng công nghệ trong hoạt động giáo dục của giáo viên chủ yếu vẫn thực hiện theo cách làm truyền thống, chưa khai thác được hiệu quả của các công cụ công nghệ mới, đặc biệt là trí tuệ nhân tạo. Một số biểu hiện cụ thể như sau:

Cách làm cũ trong việc ứng dụng công nghệ khi tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ

Giáo viên chủ yếu tìm kiếm hình ảnh hoặc video trên internet để đưa vào bài giảng nhằm minh họa cho nội dung hoạt động học.

Việc thiết kế học liệu trực quan như tranh ảnh, câu chuyện, tình huống giáo dục hoặc trò chơi học tập phần lớn vẫn thực hiện thủ công, tốn nhiều thời gian chuẩn bị.

Các bài giảng điện tử được xây dựng chủ yếu bằng PowerPoint với nội dung đơn giản, chưa tạo được nhiều yếu tố tương tác hoặc trải nghiệm phong phú cho trẻ.

Một số giáo viên còn phụ thuộc vào nguồn tài liệu sẵn có, ít chủ động sáng tạo nội dung học liệu mới phù hợp với đặc điểm của lớp và khả năng tiếp nhận của trẻ.

Việc sử dụng công nghệ chủ yếu dừng lại ở mức trình chiếu minh họa, chưa thực sự trở thành công cụ hỗ trợ giáo viên đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục.

Những hạn chế của cách làm cũ

Hiệu quả hỗ trợ cho hoạt động giáo dục chưa cao. Các hình ảnh hoặc video được sử dụng chủ yếu mang tính minh họa, chưa tạo được nhiều cơ hội để trẻ khám phá, trải nghiệm và tương tác trong quá trình học tập.

Chiếm nhiều thời gian làm việc của giáo viên là việc thiết kế đồ dùng dạy học. Việc tìm kiếm, chỉnh sửa hoặc thiết kế tranh ảnh, nội dung bài giảng theo phương pháp thủ công khiến giáo viên phải đầu tư nhiều công sức, trong khi hiệu quả mang lại chưa thực sự tương xứng.

Sáng tạo trong cách tổ chức các hoạt động còn hạn chế. Do thiếu các công cụ hỗ trợ hiện đại, nhiều giáo viên vẫn tổ chức hoạt động theo hình thức quen thuộc, chưa mạnh dạn đổi mới phương pháp hoặc xây dựng những tình huống giáo dục hấp dẫn, gần gũi với trẻ.

Sự không đồng nhất về năng lực công nghệ thông tin trong đội ngũ giáo viên. Một bộ phận giáo viên còn lúng túng khi tiếp cận với các công cụ công nghệ mới, đặc biệt là các ứng dụng trí tuệ nhân tạo, dẫn đến tâm lý e ngại hoặc ít sử dụng trong quá trình tổ chức hoạt động giáo dục.

Nhà trường chưa có định hướng cụ thể trong việc khai thác trí tuệ nhân tạo phục vụ hoạt động giáo dục. Việc ứng dụng công nghệ chủ yếu mang tính cá nhân, chưa có sự chỉ đạo thống nhất hoặc hướng dẫn cụ thể để giáo viên áp dụng một cách hiệu quả và phù hợp với đặc thù giáo dục mầm non.

Nhận định chung về thực trạng

Từ những hạn chế nêu trên có thể thấy rằng, mặc dù giáo viên đã bước đầu ứng dụng công nghệ vào hoạt động giáo dục nhưng việc khai thác các công cụ hỗ trợ hiện đại, đặc biệt là trí tuệ nhân tạo, vẫn chưa được chú trọng đúng mức. Điều này phần nào ảnh hưởng đến khả năng đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục cũng như việc nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ trong nhà trường.

Chính vì vậy, việc nghiên cứu và áp dụng những biện pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động giáo dục trẻ tại trường mầm non là cần thiết, nhằm hỗ trợ giáo viên khai thác hiệu quả các công cụ công nghệ mới, đồng thời góp phần nâng cao chất lượng giáo dục trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay.

** Thuận lợi:*

Nhà trường luôn nhận được sự quan tâm, chỉ đạo của các cấp lãnh đạo, tạo mọi điều kiện thuận lợi về cơ sở vật chất và bồi dưỡng chuyên môn.

Ban giám hiệu chỉ đạo sát sao, có hiệu quả, đội ngũ giáo viên thực hiện nghiêm túc nội dung chủ đề năm học: Nâng cao trách nhiệm đạo đức nhà giáo, tăng cường giáo dục đạo đức, kỹ năng sống cho trẻ.

Đội ngũ nhà giáo tâm huyết, có trình độ chuyên môn cao và tình yêu nghề sâu sắc. Đây chính là nhân tố then chốt, là điểm tựa vững chắc giúp nhà trường không ngừng nâng cao chất lượng nuôi dưỡng và giáo dục toàn diện.

Trẻ trong lớp cùng độ tuổi.

** Khó khăn:*

Giáo viên đã quen với phương pháp truyền thống nên sự thay đổi cách tiếp cận nội dung giảng dạy theo hướng phát triển năng lực còn gặp nhiều khó khăn. Giáo viên chưa hiểu rõ các phương pháp, mô hình dạy học hiện đại, nên còn lúng túng trong lúc triển khai.

Gánh nặng học tập do phải lồng ghép cùng lúc cùng lúc nhiều nội dung.

Nhận thức của trẻ trong lớp không đồng đều, nhiều trẻ khả năng tiếp nhận thông tin còn chậm, tính tự giác chưa cao, còn ngại tham gia hoạt động nhóm.

Trẻ chưa có kỹ năng ứng phó với những biến đổi trong cuộc sống, tính tự tin ít, kỹ năng giao tiếp hạn chế, vẫn còn hiện tượng nói tục, chửi bậy ở một số trẻ.

Một số phụ huynh chưa quan tâm đến con, chưa đề cao vai trò đồng hành cùng nhà trường. Một số phụ huynh luôn nóng vội trong việc dạy con, chỉ chú trọng trong việc dạy đọc, viết chữ, chiều chuộng con cái khiến con không có khả năng tự lập.

Mặc dù đã có nhiều nỗ lực cải thiện, song hệ thống hạ tầng và trang thiết bị hiện tại vẫn chưa thực sự tương xứng với nhu cầu đổi mới giáo dục. Không gian tổ chức các hoạt động trải nghiệm thực tế còn hạn hẹp, thiếu các khu chức năng chuyên biệt, gây khó khăn cho giáo viên trong việc triển khai các bài giảng theo hướng mở hoặc các hoạt động tương tác nhóm quy mô lớn.

Bảng kết quả khảo sát thực tế trong đầu năm học.

STT	Nội dung đánh giá	Đạt		Chưa đạt	
		TS	Tỉ lệ	TS	Tỉ lệ
1	Giáo viên có hiểu biết cơ bản về trí tuệ nhân tạo (AI) và khả năng ứng dụng trong giáo dục mầm non	5/16	31,3%	11/16	68,7%
2	Giáo viên biết sử dụng một số công cụ AI để hỗ trợ thiết kế hình ảnh, học liệu phục vụ hoạt động giáo dục	4/16	25%	12/16	75%
3	Giáo viên biết khai thác AI để xây dựng nội dung hoạt động giáo dục như câu chuyện, trò chơi, tình huống giáo dục cho trẻ	5/16	31,3%	11/16	68,7%

4	Giáo viên chủ động ứng dụng AI trong quá trình tổ chức các hoạt động giáo dục cho trẻ tại lớp	5/16	31,3%	11/16	68,7%
5	Giáo viên sẵn sàng học hỏi, chia sẻ kinh nghiệm và tham gia các hoạt động bồi dưỡng về ứng dụng AI trong giáo dục	6/16	37,5%	10/16	62,5%

Nhìn bảng khảo sát trên tôi nhận thấy rằng:

Tỉ lệ giáo viên hiểu biết và sử dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động giáo dục còn khá thấp, đa số mới dừng ở mức tìm hiểu ban đầu.

Số giáo viên biết sử dụng các công cụ AI để thiết kế học liệu phục vụ hoạt động giáo dục còn hạn chế, chỉ chiếm dưới 30%.

Việc ứng dụng AI trực tiếp trong tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ chưa phổ biến, nhiều giáo viên vẫn tổ chức hoạt động theo phương pháp truyền thống.

Từ thực trạng trên, tôi nhận thấy cần thiết phải nghiên cứu và thực hiện một số biện pháp chỉ đạo phù hợp nhằm hỗ trợ giáo viên nâng cao năng lực ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động giáo dục trẻ tại trường mầm non, qua đó góp phần đổi mới phương pháp dạy học và nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường.

2. Các biện pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động giáo dục trẻ tại trường mầm non như sau:

2.1. Biện pháp 1. Bồi dưỡng giáo viên kỹ năng soạn kế hoạch tổ chức hoạt động giáo dục có ứng dụng AI bằng ChatGPT

Trong quá trình chỉ đạo chuyên môn tại nhà trường, tôi nhận thấy nhiều giáo viên còn gặp khó khăn khi xây dựng kế hoạch tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng đổi mới. Nội dung kế hoạch đôi khi còn mang tính khuôn mẫu, thiếu sự sáng tạo trong việc thiết kế tình huống học tập, trò chơi hoặc câu hỏi gợi mở cho trẻ. Một số giáo viên mong muốn đổi mới cách xây dựng kế hoạch nhưng lại chưa biết khai thác các công cụ hỗ trợ phù hợp.

Từ thực tế đó, tôi định hướng bồi dưỡng giáo viên sử dụng ChatGPT như một công cụ hỗ trợ trong quá trình soạn kế hoạch tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ. Việc sử dụng công cụ này không nhằm thay thế vai trò chuyên môn của giáo viên mà giúp giáo viên có thêm nguồn tham khảo, gợi ý ý tưởng, cách đặt câu hỏi, thiết kế hoạt động hoặc xây dựng tình huống giáo dục phù hợp với độ tuổi của trẻ. Qua đó, giáo viên chủ động hơn trong việc xây dựng kế hoạch, tiết kiệm thời gian chuẩn bị và nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động giáo dục tại lớp.

Các bước thực hiện

Bước 1. Hướng dẫn giáo viên tiếp cận công cụ ChatGPT

Tôi tổ chức một buổi sinh hoạt chuyên môn để giới thiệu cho giáo viên về công cụ ChatGPT, hướng dẫn cách đặt câu hỏi (prompt) sao cho rõ ràng và phù hợp với mục đích xây dựng kế hoạch giáo dục. Giáo viên được thực hành trực tiếp trên máy tính hoặc điện thoại để làm quen với cách trao đổi thông tin với công cụ này.

Hình ảnh 1: Giáo viên tham gia buổi tập huấn, cùng thao tác sử dụng ChatGPT trên máy tính.

Bước 2. Hướng dẫn giáo viên sử dụng ChatGPT khai thác ChatGPT như một trợ lý ảo chuyên môn để kế hoạch hoạt động

Tôi hướng dẫn giáo viên nhập các yêu cầu cụ thể như: độ tuổi của trẻ, lĩnh vực giáo dục, mục tiêu hoạt động, thời lượng tổ chức... để ChatGPT gợi ý cấu trúc kế hoạch hoạt động. Ví dụ: gợi ý các bước tổ chức hoạt động, cách dẫn dắt bài học, câu hỏi mở để kích thích trẻ suy nghĩ.

Thông qua việc thực hành nhiều lần, giáo viên dần biết cách đặt câu hỏi chi tiết hơn để nhận được các gợi ý phù hợp với nội dung hoạt động giáo dục.

Hình ảnh 2: Màn hình giáo viên trao đổi nội dung với ChatGPT để xây dựng kế hoạch hoạt động.

Bước 3. Giáo viên điều chỉnh và hoàn thiện kế hoạch

Sau khi nhận được các gợi ý từ ChatGPT, tôi yêu cầu giáo viên lựa chọn những nội dung phù hợp, chỉnh sửa lại cho sát với điều kiện thực tế của lớp học và đặc điểm của trẻ. Giáo viên không sao chép hoàn toàn nội dung gợi ý mà cần bổ sung thêm kinh nghiệm thực tế của bản thân, từ đó xây dựng kế hoạch tổ chức hoạt động đảm bảo tính khả thi.

Hình ảnh 3: Giáo viên thảo luận nhóm để chỉnh sửa kế hoạch hoạt động sau khi tham khảo gợi ý từ AI.

Ví dụ: Khi xây dựng kế hoạch hoạt động khám phá với chủ đề “Một số con vật sống trong rừng”, giáo viên nhập yêu cầu vào ChatGPT: “*Gợi ý kế hoạch tổ chức hoạt động khám phá về con vật sống trong rừng dành cho trẻ 5–6 tuổi, có trò chơi và câu hỏi gợi mở.*”

ChatGPT sẽ gợi ý các bước tổ chức hoạt động như: Hoạt động khởi động bằng trò chơi đoán tên con vật. Hoạt động khám phá đặc điểm của từng con vật thông qua tranh ảnh. Hoạt động củng cố bằng trò chơi vận động hoặc trò chơi học tập. Từ các gợi ý đó, giáo viên lựa chọn nội dung phù hợp và điều chỉnh để xây dựng kế hoạch hoàn chỉnh, phù hợp với mục tiêu giáo dục và điều kiện của lớp học.

Kết quả thực hiện giải pháp

Sau một thời gian triển khai, giáo viên trong nhà trường đã bước đầu hình thành kỹ năng khai thác ChatGPT như một công cụ hỗ trợ xây dựng kế hoạch tổ chức hoạt động giáo dục. Nhiều giáo viên biết cách đặt câu hỏi rõ ràng để nhận được các gợi ý phù hợp, từ đó chủ động hơn trong việc thiết kế nội dung hoạt động. Các kế hoạch tổ chức hoạt động giáo dục trở nên phong phú hơn về hình thức, có thêm nhiều tình huống gợi mở và trò chơi học tập giúp trẻ hứng thú tham gia hoạt động. Giáo viên cũng giảm được thời gian tìm kiếm tài liệu, đồng thời có thêm điều kiện tập trung vào việc chuẩn bị đồ dùng và tổ chức hoạt động cho trẻ một cách hiệu quả.

2.2. Biện pháp 2. Hướng dẫn giáo viên thiết kế MC ảo, tạo tình huống trải nghiệm cho trẻ trong hoạt động khám phá bằng các công cụ AI tạo video

Qua quá trình dự giờ và theo dõi chuyên môn, tôi nhận thấy nhiều giáo viên vẫn tổ chức phần dẫn dắt hoạt động theo cách quen thuộc như đặt câu hỏi trực tiếp hoặc giới thiệu nội dung bài học một cách đơn giản. Cách làm này đôi khi chưa tạo được yếu tố bất ngờ hoặc trải nghiệm sinh động đối với trẻ. Vì vậy, tôi hướng dẫn giáo viên sử dụng một số công cụ trí tuệ nhân tạo để tạo nhân vật MC ảo dẫn dắt hoạt động học, giúp mở đầu bài học một cách hấp dẫn hơn. Các công cụ AI được lựa chọn gồm Sora, Veo và D-ID.

Sử dụng các công cụ AI tạo video như Sora hoặc Veo để tạo các đoạn video tình huống theo nội dung giáo dục, ví dụ: cảnh khu rừng, trang trại, đại dương hoặc các môi trường sống của con vật.

D-ID được dùng để tạo nhân vật MC ảo có thể nói chuyện, giới thiệu nhiệm vụ khám phá cho trẻ.

Việc kết hợp các công cụ này giúp giáo viên xây dựng được những đoạn video mở đầu sinh động, từ đó tạo bối cảnh học tập gần gũi và kích thích sự tham gia tích cực của trẻ trong hoạt động khám phá.

Các bước thực hiện

Bước 1. Hướng dẫn giáo viên lựa chọn nội dung hoạt động phù hợp

Trước tiên, tôi trao đổi với giáo viên trong các buổi sinh hoạt chuyên môn về những hoạt động có thể áp dụng hình thức MC ảo, đặc biệt là các hoạt động khám phá môi trường xung quanh. Giáo viên xác định nội dung cần xây dựng tình huống, ví dụ: khám phá động vật sống dưới nước, tìm hiểu nghề nghiệp hoặc quan sát các hiện tượng tự nhiên.

Hình ảnh 4: Giáo viên trao đổi nội dung hoạt động trong buổi sinh hoạt chuyên môn.

Bước 2. Tạo video bối cảnh bằng AI

Tôi hướng dẫn giáo viên sử dụng các công cụ AI tạo video như Sora hoặc Veo để tạo đoạn video ngắn mô phỏng bối cảnh phù hợp với chủ đề bài học. Giáo viên chỉ cần nhập mô tả đơn giản, ví dụ: “Khung cảnh dưới đại dương có cá, san hô và rùa biển bơi lội.”

Hệ thống sẽ tạo ra đoạn video sinh động để giáo viên sử dụng làm phần dẫn dắt hoạt động. Video này giúp trẻ dễ hình dung môi trường khám phá, tạo cảm giác như đang tham gia một chuyến trải nghiệm thực tế.

Hình ảnh 5: Màn hình giáo viên tạo video chủ đề bằng công cụ AI.

Bước 3. Tạo MC ảo giới thiệu hoạt động

Sau khi có video bối cảnh, giáo viên tiếp tục sử dụng D-ID để tạo nhân vật MC ảo. Giáo viên chọn hình ảnh nhân vật phù hợp (ví dụ: nhà thám hiểm, nhà khoa học nhỏ, chú hướng dẫn viên) rồi nhập nội dung lời dẫn.

Nhân vật MC ảo sẽ xuất hiện trong video và nói lời chào, đồng thời giới thiệu nhiệm vụ khám phá cho trẻ. Ví dụ: “Chào các bạn nhỏ! Hôm nay chúng ta sẽ cùng tìm hiểu những con vật sống dưới đại dương nhé!”

Việc này giúp trẻ cảm thấy như đang được một nhân vật trong câu chuyện dẫn dắt, từ đó tăng sự hứng thú khi tham gia hoạt động.

Hình ảnh 6: Video MC ảo đang giới thiệu hoạt động cho trẻ trên màn hình lớp học.

Ví dụ: Trong hoạt động khám phá với chủ đề “Thế giới đại dương”, giáo viên đã xây dựng đoạn video mở đầu gồm hai phần:

Đoạn video bối cảnh đại dương được tạo bằng Sora, thể hiện hình ảnh các loài cá bơi lội giữa rạn san hô.

Nhân vật MC ảo được tạo bằng D-ID xuất hiện và nói: “Xin chào các bạn nhỏ! Tôi là hướng dẫn viên đại dương. Hôm nay chúng ta sẽ cùng tìm hiểu những loài vật sống dưới biển nhé!”

Sau khi xem video, giáo viên đặt câu hỏi gợi mở để trẻ chia sẻ những con vật mà mình vừa quan sát được. Nhờ vậy, trẻ bước vào hoạt động học với tâm thế hào hứng và chủ động hơn.

Kết quả thực hiện biện pháp

Khi được hướng dẫn tận tình, nhiều giáo viên trong trường đã chủ động thiết kế các đoạn video có MC ảo để sử dụng trong hoạt động khám phá. Các giờ học trở nên sinh động hơn, trẻ chăm chú theo dõi phần dẫn dắt và tích cực tham gia trả lời câu hỏi. Việc ứng dụng các công cụ AI tạo video đã góp phần làm phong phú hình thức tổ chức hoạt động giáo dục, đồng thời giúp giáo viên mạnh dạn áp dụng những phương thức mới nhằm nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động khám phá cho trẻ tại nhà trường.

2.3. Biện pháp 3. Nâng cao kỹ năng thiết kế học liệu phục vụ hoạt động giáo dục cho trẻ bằng Canva AI

Khi kiểm tra hồ sơ chuyên môn và dự giờ tại các lớp, tôi thấy nhiều giáo viên đã chuẩn bị học liệu cho hoạt động giáo dục khá đầy đủ, tuy nhiên phần lớn học liệu vẫn mang tính truyền thống như tranh in sẵn, hình ảnh tải từ internet hoặc bảng minh họa đơn giản. Một số học liệu chưa thật sự sinh động, chưa tạo được sự thu hút mạnh mẽ đối với trẻ trong quá trình tham gia hoạt động.

Tôi định hướng giáo viên khai thác các công cụ hỗ trợ thiết kế học liệu trực quan bằng trí tuệ nhân tạo, trong đó tôi lựa chọn Canva vì đây là nền tảng dễ sử dụng và phù hợp với giáo viên mầm non. Trong Canva có nhiều chức năng AI hỗ trợ thiết kế như Magic Design (tạo bố cục tự động), Text to Image (ứng dụng trí tuệ nhân tạo chuyên đổi ngôn ngữ thành hình ảnh trực quan, giúp các nhân hóa bộ học liệu theo từng chủ đề giáo dục riêng biệt), và Background Remover (tách nền hình ảnh).

Việc sử dụng các tính năng này giúp giáo viên có thể tạo ra tranh minh họa, thẻ học tập, bảng trò chơi hoặc slide trực quan một cách nhanh chóng và

phù hợp với nội dung giáo dục của từng hoạt động. Qua đó, học liệu trở nên sinh động hơn, hỗ trợ trẻ quan sát, nhận biết và ghi nhớ kiến thức tốt hơn.

Các bước thực hiện

Bước 1. Hướng dẫn giáo viên làm quen với Canva và các công cụ AI

Trong các buổi sinh hoạt chuyên môn của tổ, tôi dành thời gian hướng dẫn giáo viên đăng nhập vào Canva, giới thiệu một số tính năng AI hữu ích phục vụ cho việc thiết kế học liệu. Giáo viên được thực hành trực tiếp để trải nghiệm các chức năng như tạo bố cục bài học tự động, chỉnh sửa hình ảnh hoặc lựa chọn mẫu thiết kế phù hợp với hoạt động giáo dục.

Hình ảnh 7: Giáo viên đang thực hành thiết kế học liệu trên Canva trong buổi tập huấn.

Bước 2. Hướng dẫn giáo viên tạo hình ảnh minh họa bằng AI

Tôi hướng dẫn giáo viên sử dụng tính năng Text to Image của Canva để tạo tranh minh họa phục vụ cho các chủ đề học tập. Giáo viên chỉ cần nhập mô tả ngắn gọn, ví dụ: “Con gà trống đứng trong sân vườn với màu sắc tươi sáng dành cho trẻ em.”

Hệ thống sẽ tạo ra nhiều hình ảnh phù hợp để giáo viên lựa chọn. Những hình ảnh này có màu sắc rõ nét, gần gũi với trẻ nhỏ và có thể sử dụng để thiết kế thẻ học tập hoặc bảng trò chơi.

Hình ảnh 8: Màn hình Canva hiển thị các hình ảnh do AI tạo ra phục vụ hoạt động học.

Bước 3. Thiết kế học liệu phục vụ hoạt động giáo dục

Sau khi có hình ảnh minh họa, giáo viên tiếp tục sử dụng Magic Design để tạo bố cục cho bảng học liệu hoặc slide bài giảng. Giáo viên có thể sắp xếp tranh, chữ và biểu tượng theo bố cục có sẵn để tạo ra sản phẩm trực quan, dễ quan sát.

Ngoài ra, tính năng Background Remover cũng được giáo viên sử dụng để tách hình ảnh con vật, phương tiện giao thông hoặc đồ vật ra khỏi nền, từ đó tạo thành các thẻ học tập phục vụ trò chơi phân loại hoặc nhận biết.

Hình ảnh 9: Giáo viên hoàn thiện bộ thẻ học tập hoặc bảng trò chơi được thiết kế trên Canva.

Ví dụ: Trong hoạt động làm quen với môi trường xung quanh với chủ đề “Phương tiện giao thông”, giáo viên sử dụng Canva để tạo bộ thẻ học tập gồm nhiều loại phương tiện khác nhau.

Trước hết, giáo viên nhập mô tả vào công cụ Text to Image để tạo hình ảnh như: ô tô, xe buýt, tàu hỏa, máy bay với phong cách minh họa phù hợp cho trẻ nhỏ. Sau đó, giáo viên sử dụng Background Remover để tách từng phương tiện ra khỏi nền và sắp xếp chúng vào bảng trò chơi phân loại “đường bộ – đường thủy – đường hàng không”. Khi tổ chức hoạt động, trẻ quan sát các hình ảnh trực quan và tham gia trò chơi phân loại phương tiện, nhờ đó nội dung bài học trở nên sinh động và dễ tiếp thu hơn.

Kết quả thực hiện biện pháp

Nhiều giáo viên trong trường đã chủ động thiết kế học liệu trực quan bằng Canva thay vì chỉ sử dụng hình ảnh sẵn có. Các sản phẩm học liệu do giáo viên tạo ra có màu sắc rõ ràng, bố cục hợp lý và phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ mầm non. Việc ứng dụng các công cụ AI trong Canva đã giúp giáo viên nâng cao kỹ năng thiết kế học liệu, đồng thời góp phần làm phong phú hình thức tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ tại nhà trường.

2.4. Biện pháp 4. Phát triển năng lực tổ chức hoạt động tương tác cho trẻ bằng Kahoot và Quizizz

Việc tổ chức các hoạt động mang tính tương tác có vai trò quan trọng trong việc giúp trẻ tham gia tích cực vào quá trình học tập. Thông qua các trò chơi học tập, trẻ được quan sát, suy nghĩ và lựa chọn câu trả lời, từ đó hình thành khả năng phản xạ và ghi nhớ kiến thức một cách tự nhiên. Tuy nhiên, trong thực tế tổ chức hoạt động tại nhà trường, nhiều giáo viên vẫn sử dụng hình thức hỏi – đáp truyền thống hoặc các trò chơi quen thuộc, đôi khi chưa tạo được sự hào hứng đối với trẻ. Xuất phát từ thực tế đó, tôi định hướng giáo viên khai thác các công cụ hỗ trợ xây dựng trò chơi tương tác bằng trí tuệ nhân tạo. Hai nền tảng được tôi lựa chọn hướng dẫn sử dụng là Kahoot! và Quizizz.

Trong đó: Kahoot hỗ trợ giáo viên tạo các câu hỏi trắc nghiệm dạng trò chơi, hiển thị trên màn hình lớp học để trẻ cùng tham gia lựa chọn đáp án.

Quizizz có chức năng tạo bộ câu hỏi tương tác kèm hình ảnh minh họa, đồng thời tích hợp AI hỗ trợ gợi ý nội dung câu hỏi phù hợp với chủ đề bài học.

Việc sử dụng hai công cụ này giúp giáo viên xây dựng các trò chơi học tập hấp dẫn, góp phần nâng cao khả năng tham gia của trẻ trong các hoạt động giáo dục.

Các bước thực hiện

Bước 1. Hướng dẫn giáo viên tạo tài khoản và làm quen với giao diện phần mềm

Tôi tổ chức buổi chia sẻ chuyên môn để giới thiệu cho giáo viên cách tạo tài khoản trên Kahoot và Quizizz. Sau đó, giáo viên được hướng dẫn làm quen với các chức năng cơ bản như tạo câu hỏi, chèn hình ảnh minh họa, lựa chọn dạng câu hỏi và cách trình chiếu trò chơi trên màn hình lớp học.

Hình ảnh 10: Giáo viên đang thực hành tạo câu hỏi tương tác trên máy tính trong buổi sinh hoạt chuyên môn.

Bước 2. Hướng dẫn giáo viên xây dựng trò chơi tương tác phục vụ hoạt động giáo dục

Sau khi nắm được thao tác cơ bản, giáo viên bắt đầu thiết kế trò chơi học tập dựa trên nội dung bài học.

Tôi khuyến khích giáo viên sử dụng chức năng AI của Quizizz để gợi ý câu hỏi phù hợp với chủ đề hoạt động, ví dụ như câu hỏi nhận biết con vật, phân

biệt màu sắc hoặc lựa chọn đồ vật đúng chức năng. Giáo viên cũng có thể thêm hình ảnh minh họa để giúp trẻ quan sát và đưa ra đáp án chính xác.

Hình ảnh 11: Màn hình bộ câu hỏi tương tác do giáo viên thiết kế trên Quizizz

Bước 3. Tổ chức cho trẻ tham gia trò chơi trong hoạt động học

Khi tổ chức hoạt động giáo dục, giáo viên trình chiếu trò chơi trên màn hình để trẻ cùng quan sát. Trẻ có thể trả lời bằng cách giơ thẻ màu, chọn đáp án trên bảng hoặc tham gia theo nhóm. Hình thức này giúp trẻ hào hứng hơn khi tham gia hoạt động và tạo không khí học tập sôi nổi trong lớp.

Hình ảnh 12: Trẻ tham gia trò chơi tương tác trên màn hình trong giờ học.

Ví dụ: Trong hoạt động làm quen văn học với câu chuyện “Quả trứng” giáo viên đã xây dựng trò chơi tương tác trên Kahoot.

Trên màn hình hiển thị hình ảnh các nhóm con vật khác nhau. Trẻ quan sát và lựa chọn đáp án đúng tương ứng với mỗi câu hỏi. Ví dụ: Câu hỏi trong câu chuyện Quả trứng, quả trứng đã nở ra con gì? Trẻ cần chọn đáp án là hình ảnh quả trứng. Trong quá trình tham gia trò chơi, trẻ được khuyến khích thảo luận nhanh với bạn cùng nhóm trước khi đưa ra lựa chọn.

Kết quả thực hiện biện pháp

Giáo viên trong trường đã tích cực sử dụng Kahoot và Quizizz để xây dựng các trò chơi học tập phù hợp với nội dung hoạt động giáo dục. Các trò chơi tương tác được thiết kế đa dạng hơn, có hình ảnh trực quan và thu hút sự chú ý của trẻ.

Qua các buổi dự giờ, tôi nhận thấy trẻ tham gia hoạt động với tinh thần hào hứng, mạnh dạn đưa ra lựa chọn và tích cực trao đổi với bạn trong nhóm. Không khí lớp học trở nên sôi nổi hơn, trẻ chủ động tham gia vào quá trình học tập thay vì chỉ quan sát thụ động.

2.5. Biện pháp 5. Bồi dưỡng giáo viên kỹ năng tổ chức hoạt động làm quen văn học, kể chuyện sinh động bằng Vbee

Hoạt động làm quen văn học trong giáo dục mầm non giữ vai trò quan trọng trong việc phát triển ngôn ngữ, khả năng cảm thụ và trí tưởng tượng của trẻ. Tuy nhiên, qua dự giờ tại các lớp, tôi nhận thấy một số giờ kể chuyện của giáo viên còn thiên về đọc lại nội dung truyện trong sách, giọng kể chưa thật sự linh hoạt, chưa tạo được nhiều yếu tố bất ngờ để thu hút sự chú ý của trẻ.

Vì vậy, tôi định hướng giáo viên khai thác công cụ trí tuệ nhân tạo Vbee để tạo giọng đọc nhân vật, lồng tiếng cho truyện kể và hỗ trợ xây dựng tình huống kể chuyện sinh động. Việc kết hợp giọng đọc AI với hình ảnh minh họa và cách dẫn dắt của giáo viên giúp câu chuyện trở nên hấp dẫn hơn, tạo cơ hội để trẻ lắng nghe, tưởng tượng và tham gia vào hoạt động văn học một cách tích cực.

Quy trình thực hiện (trình bày dạng sơ đồ)

Xác định nội dung truyện



Chuẩn bị kịch bản lời kể



Sử dụng Vbee tạo giọng đọc nhân vật



Kết hợp hình ảnh minh họa



Tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ



Trẻ tham gia trao đổi, nhập vai nhân vật

Các bước triển khai cụ thể

Bước 1: Lựa chọn nội dung truyện phù hợp

Tôi hướng dẫn giáo viên lựa chọn các câu chuyện quen thuộc, gần gũi với trẻ như truyện cổ tích, truyện ngụ ngôn hoặc truyện trong chương trình giáo dục mầm non. Nội dung truyện cần có tình tiết rõ ràng, nhân vật dễ nhận biết để trẻ dễ theo dõi và tham gia hoạt động.

Hình ảnh 13: Giáo viên cùng trao đổi, lựa chọn câu chuyện trong buổi sinh hoạt chuyên môn.

Bước 2: Xây dựng kịch bản lời kể

Giáo viên viết lại nội dung truyện theo dạng lời kể ngắn gọn, phân chia lời thoại cho từng nhân vật. Việc xây dựng kịch bản giúp giáo viên dễ dàng tạo giọng đọc riêng cho từng nhân vật khi sử dụng công cụ AI.

Bước 3: Tạo giọng đọc nhân vật bằng Vbee

Giáo viên nhập nội dung lời thoại vào hệ thống Vbee để tạo giọng đọc cho từng nhân vật trong truyện. Công cụ này có nhiều lựa chọn giọng đọc khác nhau như giọng nam, giọng nữ hoặc giọng trẻ em.

Nhờ đó, mỗi nhân vật trong câu chuyện có thể có giọng nói riêng, giúp câu chuyện trở nên sinh động và dễ thu hút trẻ hơn.

Hình ảnh 14: Màn hình phần mềm Vbee hiển thị đoạn văn bản đang được chuyển thành giọng đọc.

Bước 4: Kết hợp âm thanh và hình ảnh minh họa

Sau khi tạo giọng đọc, giáo viên kết hợp âm thanh với hình ảnh minh họa của câu chuyện để trình chiếu cho trẻ. Trong quá trình kể chuyện, giáo viên có thể dừng lại ở một số tình tiết để đặt câu hỏi gợi mở, khuyến khích trẻ dự đoán diễn biến tiếp theo của câu chuyện.

Bước 5: Tổ chức hoạt động tương tác sau khi kể chuyện

Sau khi nghe câu chuyện, trẻ được tham gia trao đổi về nội dung truyện, nhận xét hành động của nhân vật hoặc tham gia đóng vai một số nhân vật đơn giản. Điều này giúp trẻ ghi nhớ nội dung truyện và phát triển khả năng diễn đạt.

Hình ảnh 15: Trẻ tham gia đóng vai nhân vật sau khi nghe kể chuyện.

Ví dụ: Trong hoạt động làm quen văn học với câu chuyện “ Anh em gà con”, giáo viên đã sử dụng Vbee để tạo hai giọng đọc khác nhau: Giọng nhanh, vui nhộn cho nhân vật Gà em. Giọng chậm rãi cho nhân vật Gà Mẹ. Khi tổ chức hoạt động, giáo viên cho trẻ nghe đoạn hội thoại giữa các nhân vật. Sau đó, giáo viên dừng lại ở một số tình tiết và hỏi trẻ: “*Theo con, điều gì sẽ xảy ra tiếp theo?*” Nhờ cách tổ chức này, trẻ chăm chú lắng nghe câu chuyện và hào hứng chia sẻ suy nghĩ của mình.

Kết quả thực hiện biện pháp

Giáo viên trong trường đã chủ động sử dụng Vbee để tạo giọng đọc cho nhiều câu chuyện khác nhau. Các hoạt động làm quen văn học trở nên sinh động hơn, trẻ chú ý lắng nghe và thể hiện sự thích thú khi nghe các nhân vật “nói chuyện” với giọng khác nhau. Việc ứng dụng công cụ trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện đã góp phần làm phong phú hình thức tổ chức hoạt động văn học cho trẻ, đồng thời nâng cao chất lượng giáo dục tại nhà trường.

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

Sau khi triển khai các biện pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ tại nhà trường, tôi đã tiến hành theo dõi, đánh giá thông qua dự giờ, kiểm tra hồ sơ chuyên môn và khảo sát lại đội ngũ giáo viên. Kết quả cho thấy việc áp dụng các biện pháp đã mang lại những chuyển biến tích cực trong quá trình tổ chức hoạt động giáo dục. Giáo viên chủ động hơn trong việc khai thác các công cụ công nghệ, đồng thời mạnh dạn đổi mới cách tổ chức hoạt động nhằm tạo môi trường học tập sinh động và hấp dẫn cho trẻ.

Bên cạnh đó, các giờ học tại lớp trở nên phong phú hơn về hình thức, nhiều giáo viên đã biết kết hợp các công cụ trí tuệ nhân tạo để xây dựng học liệu trực quan, tạo trò chơi tương tác và thiết kế tình huống trải nghiệm cho trẻ. Điều này góp phần nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động giáo dục, giúp trẻ hứng thú tham gia học tập và tích cực thể hiện ý kiến của mình trong các hoạt động.

Để đánh giá cụ thể hiệu quả của sáng kiến, tôi đã tiến hành khảo sát lại đội ngũ giáo viên sau khi áp dụng các biện pháp. Kết quả được thể hiện trong bảng như sau:

Bảng so sánh kết quả khảo sát trước và sau khi áp dụng biện pháp.

ST T	Nội dung đánh giá	Khảo sát trước khi thực hiện				Khảo sát sau khi thực hiện			
		Đạt		Chưa đạt		Đạt		Chưa đạt	
		TS	Tỉ lệ	TS	Tỉ lệ	TS	Tỉ lệ	TS	Tỉ lệ
1	Giáo viên có hiểu biết cơ bản về trí tuệ nhân tạo (AI) và khả năng ứng dụng trong giáo dục mầm non	5/16	31,3%	11/16	68,7%	14/16	87,5%	2/16	12,5%
2	Giáo viên biết sử dụng một số công cụ AI để hỗ trợ thiết kế hình ảnh, học liệu phục vụ hoạt động giáo dục	4/16	25%	12/16	75%	15/16	93,7%	1/16	6,3%
3	Giáo viên biết khai thác AI để xây dựng nội dung hoạt động giáo dục như câu chuyện, trò chơi, tình huống giáo dục cho trẻ	5/16	31,3%	11/16	68,7%	14/16	87,5%	2/16	12,5%
4	Giáo viên chủ động ứng dụng AI trong quá trình tổ chức các hoạt động giáo dục cho trẻ tại lớp	5/16	31,3%	11/16	68,7%	14/16	87,5%	2/16	12,5%
5	Giáo viên sẵn sàng học hỏi, chia sẻ kinh nghiệm và tham gia các hoạt động bồi dưỡng về ứng dụng AI trong giáo dục	6/16	37,5%	10/16	62,5%	15/16	93,7%	1/16	6,3%

4. Hiệu quả của sáng kiến

Sau khi triển khai sáng kiến “Một số biện pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động giáo dục trẻ tại trường mầm non”, tôi nhận thấy các biện pháp đã mang lại nhiều hiệu quả tích cực đối với công tác chuyên môn của nhà trường. Hiệu quả của sáng kiến được thể hiện trên một số phương diện sau:

4.1. Hiệu quả về khoa học

Sáng kiến đã góp phần làm rõ vai trò của trí tuệ nhân tạo trong việc hỗ trợ giáo viên mầm non đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục. Thông qua quá trình triển khai, tôi đã xây dựng và hệ thống hóa được một số biện pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng AI phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường. Các biện pháp này giúp giáo viên từng bước tiếp cận và khai thác hiệu quả các công cụ công nghệ nhằm nâng cao chất lượng xây dựng kế hoạch giáo dục, thiết kế học liệu trực quan, tổ chức trò chơi tương tác và xây dựng các tình huống trải nghiệm cho trẻ.

Bên cạnh đó, sáng kiến cũng góp phần bổ sung thêm những kinh nghiệm thực tiễn trong việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo vào giáo dục mầm non – một lĩnh vực đang được quan tâm trong giai đoạn chuyển đổi số hiện nay. Những kết quả đạt được từ quá trình thực hiện sáng kiến có thể trở thành tài liệu tham khảo cho giáo viên và cán bộ quản lý trong việc nghiên cứu, áp dụng các hình thức tổ chức hoạt động giáo dục mới phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ mầm non.

4.2. Hiệu quả về kinh tế

Việc ứng dụng các công cụ trí tuệ nhân tạo trong quá trình tổ chức hoạt động giáo dục giúp giáo viên tiết kiệm đáng kể thời gian và chi phí trong việc chuẩn bị học liệu. Trước đây, nhiều học liệu phục vụ hoạt động học phải in ấn, mua sắm hoặc chuẩn bị thủ công, vừa tốn kinh phí vừa mất nhiều thời gian thực hiện. Khi sử dụng các công cụ AI hỗ trợ thiết kế học liệu, giáo viên có thể tạo ra các sản phẩm trực quan như hình ảnh minh họa, thẻ học tập, slide trình chiếu hoặc trò chơi tương tác một cách nhanh chóng và thuận tiện.

Nhiều công cụ AI hiện nay có phiên bản miễn phí hoặc chi phí sử dụng thấp nên nhà trường có thể khai thác hiệu quả mà không cần đầu tư thêm nhiều kinh phí. Nhờ đó, việc ứng dụng AI trong hoạt động giáo dục vừa giúp nâng cao chất lượng bài học vừa góp phần giảm chi phí chuẩn bị đồ dùng dạy học cho giáo viên và nhà trường.

4.3. Hiệu quả về xã hội

Sáng kiến không chỉ mang lại hiệu quả trong phạm vi nhà trường mà còn có ý nghĩa tích cực đối với việc nâng cao chất lượng giáo dục mầm non trong bối cảnh ứng dụng công nghệ số. Việc giáo viên chủ động khai thác các công cụ trí tuệ nhân tạo đã góp phần hình thành môi trường giáo dục hiện đại, phù hợp với xu hướng phát triển của xã hội.

Thông qua các hoạt động giáo dục được tổ chức sinh động và hấp dẫn, trẻ được tham gia vào quá trình học tập một cách tích cực, từ đó phát triển khả năng quan sát, tư duy và giao tiếp. Bên cạnh đó, việc ứng dụng công nghệ trong hoạt động giáo dục cũng tạo được sự quan tâm và đồng thuận từ phía phụ huynh, giúp họ nhận thấy sự đổi mới trong phương pháp giáo dục của nhà trường.

Những kết quả đạt được từ sáng kiến góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ tại đơn vị, đồng thời tạo tiền đề để tiếp tục nghiên cứu và mở

rộng việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong các hoạt động giáo dục mầm non trong thời gian tới.

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

Qua quá trình triển khai sáng kiến “Một số biện pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động giáo dục trẻ tại trường mầm non”, tôi nhận thấy các giải pháp được xây dựng hoàn toàn phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường cũng như xu hướng đổi mới giáo dục hiện nay. Các biện pháp không đòi hỏi đầu tư lớn về cơ sở vật chất, chủ yếu khai thác những công cụ công nghệ sẵn có và dễ tiếp cận, vì vậy có tính khả thi cao trong quá trình áp dụng tại đơn vị.

Đội ngũ giáo viên của nhà trường đều có trình độ chuyên môn đạt chuẩn và trên chuẩn, đồng thời đã có kinh nghiệm sử dụng máy tính và các phần mềm cơ bản trong công tác chuyên môn. Đây là điều kiện thuận lợi để giáo viên tiếp cận và từng bước khai thác các công cụ trí tuệ nhân tạo phục vụ hoạt động giáo dục.

Thông qua các buổi sinh hoạt chuyên môn và bồi dưỡng nội bộ, giáo viên có thể nhanh chóng nắm được cách sử dụng các công cụ này và vận dụng vào quá trình xây dựng kế hoạch, thiết kế học liệu cũng như tổ chức hoạt động cho trẻ.

Cơ sở vật chất của nhà trường cơ bản đáp ứng được yêu cầu triển khai sáng kiến. Các lớp học đều được trang bị máy tính, tivi hoặc máy chiếu phục vụ cho hoạt động giảng dạy. Hệ thống internet tại trường hoạt động ổn định, tạo điều kiện thuận lợi cho giáo viên khai thác các công cụ trí tuệ nhân tạo trực tuyến. Nhờ vậy, việc ứng dụng AI trong tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ có thể thực hiện thường xuyên mà không gặp nhiều khó khăn.

Một yếu tố quan trọng khác làm nên tính khả thi của sáng kiến là các biện pháp được xây dựng trên cơ sở thực tiễn công tác quản lý và giảng dạy tại nhà trường. Nội dung các biện pháp hướng đến việc hỗ trợ giáo viên trong những nhiệm vụ chuyên môn cụ thể như xây dựng kế hoạch hoạt động, thiết kế học liệu trực quan, tạo trò chơi học tập hoặc xây dựng tình huống trải nghiệm cho trẻ.

Sáng kiến cũng có khả năng áp dụng tại nhiều cơ sở giáo dục mầm non khác trong địa phương. Phần lớn các trường hiện nay đều đã được trang bị các phương tiện công nghệ cơ bản và đội ngũ giáo viên có nhu cầu tiếp cận các phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục mới.

Vì vậy, nếu được chia sẻ và phổ biến rộng rãi thông qua các buổi sinh hoạt chuyên môn hoặc hội thảo chuyên đề, những kinh nghiệm từ sáng kiến này hoàn toàn có thể được vận dụng linh hoạt tại các đơn vị khác.

Từ những cơ sở trên, có thể khẳng định rằng sáng kiến có tính khả thi cao, phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường cũng như định hướng đổi mới giáo dục trong giai đoạn hiện nay. Việc tiếp tục duy trì và mở rộng áp dụng các biện pháp này sẽ góp phần nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ tại đơn vị và có thể trở thành kinh nghiệm tham khảo cho các cơ sở giáo dục mầm non trong địa phương.

6. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến

Tháng 8 – 9 năm 2025: Tôi tiến hành khảo sát thực trạng việc ứng dụng công nghệ trong tổ chức hoạt động giáo dục của giáo viên tại nhà trường; thu thập thông tin, phân tích những thuận lợi và khó khăn trong quá trình triển khai.

Tháng 10 năm 2025 – tháng 3 năm 2026: Triển khai áp dụng các biện pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong quá trình tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ.

Tháng 4 năm 2026: Tiến hành tổng hợp kết quả thực hiện, đánh giá hiệu quả của sáng kiến thông qua khảo sát lại đội ngũ giáo viên, đối chiếu với số liệu ban đầu và rút ra những kinh nghiệm trong quá trình triển khai.

Việc thực hiện sáng kiến trong khoảng thời gian của một năm học giúp tôi có điều kiện theo dõi đầy đủ quá trình áp dụng các biện pháp trong thực tiễn, từ đó đánh giá được mức độ phù hợp cũng như hiệu quả của sáng kiến đối với công tác chỉ đạo chuyên môn tại nhà trường.

7. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến

Trong quá trình triển khai sáng kiến “Một số biện pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động giáo dục trẻ tại trường mầm non”, việc thực hiện chủ yếu dựa trên các điều kiện cơ sở vật chất sẵn có của nhà trường và các công cụ công nghệ trực tuyến hiện nay. Vì vậy, kinh phí thực hiện sáng kiến không lớn và hoàn toàn phù hợp với khả năng của đơn vị.

Các hoạt động triển khai sáng kiến như bồi dưỡng giáo viên, sinh hoạt chuyên môn, hướng dẫn sử dụng các công cụ AI hay trao đổi kinh nghiệm đều được tổ chức lồng ghép trong các buổi họp chuyên môn định kỳ của nhà trường. Do đó, không phát sinh thêm chi phí tổ chức riêng. Bên cạnh đó, phần lớn các công cụ trí tuệ nhân tạo được sử dụng trong quá trình thực hiện sáng kiến đều có phiên bản miễn phí hoặc cho phép sử dụng ở mức cơ bản, đáp ứng được nhu cầu khai thác của giáo viên trong hoạt động giáo dục.

Về thiết bị phục vụ cho việc triển khai sáng kiến, nhà trường đã có sẵn các phương tiện như máy tính, tivi, máy chiếu và hệ thống kết nối internet tại các lớp học. Giáo viên có thể tận dụng các thiết bị này để thiết kế học liệu, xây dựng trò chơi tương tác hoặc trình chiếu nội dung hoạt động cho trẻ mà không cần đầu tư thêm trang thiết bị mới.

III. KIẾN NGHỊ, ĐỀ XUẤT

Để việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động giáo dục trẻ tại trường mầm non được triển khai hiệu quả và bền vững hơn trong thời gian tới, tôi xin đưa ra một số kiến nghị và đề xuất sau:

1. Đối với nhà trường

Nhà trường cần tiếp tục quan tâm chỉ đạo việc ứng dụng công nghệ thông tin và trí tuệ nhân tạo trong các hoạt động giáo dục. Cần tạo điều kiện để giáo viên được tham gia các buổi tập huấn, bồi dưỡng chuyên môn liên quan đến việc sử dụng các công cụ công nghệ mới phục vụ cho công tác giảng dạy.

Nhà trường nên khuyến khích giáo viên chia sẻ kinh nghiệm trong quá trình ứng dụng trí tuệ nhân tạo thông qua các buổi sinh hoạt chuyên môn, từ đó

tạo môi trường học tập, trao đổi và hỗ trợ lẫn nhau trong đội ngũ giáo viên. Việc xây dựng và lưu trữ các sản phẩm học liệu số do giáo viên thực hiện cũng cần được quan tâm nhằm tạo nguồn tài liệu dùng chung cho toàn trường.

2. Đối với giáo viên

Giáo viên cần chủ động tìm hiểu và nâng cao kỹ năng sử dụng công nghệ trong quá trình tổ chức các hoạt động giáo dục cho trẻ. Việc tiếp cận và khai thác các công cụ trí tuệ nhân tạo cần được thực hiện một cách linh hoạt, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ mầm non và mục tiêu giáo dục của từng hoạt động.

Ngoài ra, giáo viên cần thường xuyên trao đổi kinh nghiệm với đồng nghiệp, mạnh dạn áp dụng những phương pháp mới vào thực tiễn giảng dạy nhằm góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ trong nhà trường.

3. Đối với các cấp quản lý giáo dục

Các cơ quan quản lý giáo dục cần quan tâm hơn đến việc tổ chức các lớp bồi dưỡng, tập huấn về chuyển đổi số và ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong giáo dục mầm non. Đồng thời, cần có những định hướng và tài liệu hướng dẫn cụ thể để giáo viên có cơ sở vận dụng các công cụ công nghệ vào quá trình tổ chức hoạt động giáo dục một cách phù hợp và hiệu quả.

Việc tăng cường đầu tư cơ sở vật chất, trang thiết bị công nghệ cho các cơ sở giáo dục mầm non cũng là yếu tố quan trọng nhằm tạo điều kiện thuận lợi cho giáo viên trong quá trình triển khai các hoạt động giáo dục có ứng dụng công nghệ.

Những kiến nghị và đề xuất trên được đưa ra từ thực tiễn triển khai sáng kiến tại đơn vị. Tôi mong rằng trong thời gian tới, với sự quan tâm và hỗ trợ của các cấp quản lý giáo dục cùng sự nỗ lực của đội ngũ giáo viên, việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong giáo dục mầm non sẽ ngày càng được phát huy hiệu quả, góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc và giáo dục trẻ.

Trên đây là một số biện pháp áp dụng “Một số biện pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong tổ chức hoạt động giáo dục trẻ tại trường mầm non”. Rất mong được sự đóng góp ý kiến của Ban giám khảo và bạn bè đồng nghiệp để các phương pháp tôi đưa ra hoàn thiện hơn nữa.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Tôi xin cam đoan đây là sáng kiến kinh nghiệm do tôi viết không sao chép nội dung của người khác.

Ngày 17 tháng 04 năm 2026

Người viết

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

Nguyễn Thị Nga

TÀI LIỆU THAM KHẢO

I. Các văn bản quy phạm pháp luật và chỉ đạo của Ngành

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2021), Thông tư số 30/2021/TT-BGDĐT ban hành Quy định về ứng dụng công nghệ thông tin trong quản lý và tổ chức dạy học trực tuyến trong cơ sở giáo dục phổ thông và cơ sở giáo dục thường xuyên (Vận dụng đối với cấp học Mầm non).

2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2017), Chương trình Giáo dục mầm non (Ban hành kèm theo Thông tư số 28/2016/TT-BGDĐT sửa đổi, bổ sung một số nội dung của Chương trình Giáo dục mầm non).

3. Chính phủ (2022), Quyết định số 131/QĐ-TTg phê duyệt Đề án "Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022 - 2025, định hướng đến năm 2030".

4. Sở Giáo dục và Đào tạo Hà Nội (2025), Hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng Công nghệ thông tin và Chuyển đổi số năm học 2025 - 2026.

II. Sách và Tài liệu chuyên môn

1. Nguyễn Xuân Huy (2023), Trí tuệ nhân tạo (AI) trong kỷ nguyên số: Cơ hội và thách thức đối với giáo dục Việt Nam, NXB Giáo dục Việt Nam.

2. Lê Thị Ánh Tuyết (Chủ biên) (2021), Tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ mầm non theo hướng tích hợp và hiện đại, NXB Đại học Sư phạm.

3. Trần Văn Công (2024), Hướng dẫn ứng dụng các công cụ AI (ChatGPT, Canva AI) vào thiết kế bài giảng sáng tạo, Tài liệu lưu hành nội bộ (Học viện Công nghệ Giáo dục).

III. Nguồn tư liệu trực tuyến (Website & Công cụ)

1. OpenAI (2025), Hướng dẫn sử dụng ChatGPT trong giáo dục và đào tạo, <https://openai.com/education>.

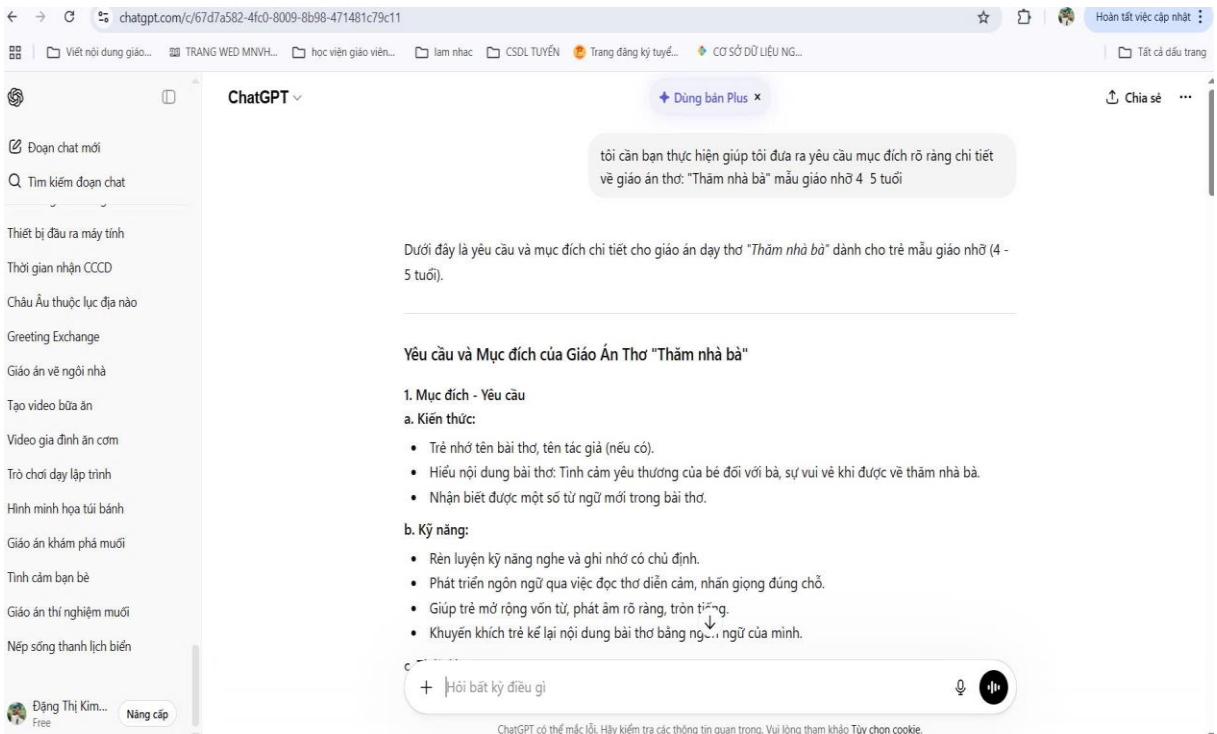
2. Canva (2025), Magic Design và công cụ AI cho giáo viên mầm non, <https://www.canva.com/education/>.

3. Vbee (2025), Giải pháp chuyển đổi văn bản thành giọng nói (Text-to-Speech) ứng dụng trong kể chuyện mầm non, <https://vbee.ai/>

HÌNH ẢNH MINH CHỨNG



Hình ảnh 1: Giáo viên tham gia buổi tập huấn, cùng thao tác sử dụng ChatGPT trên máy tính.



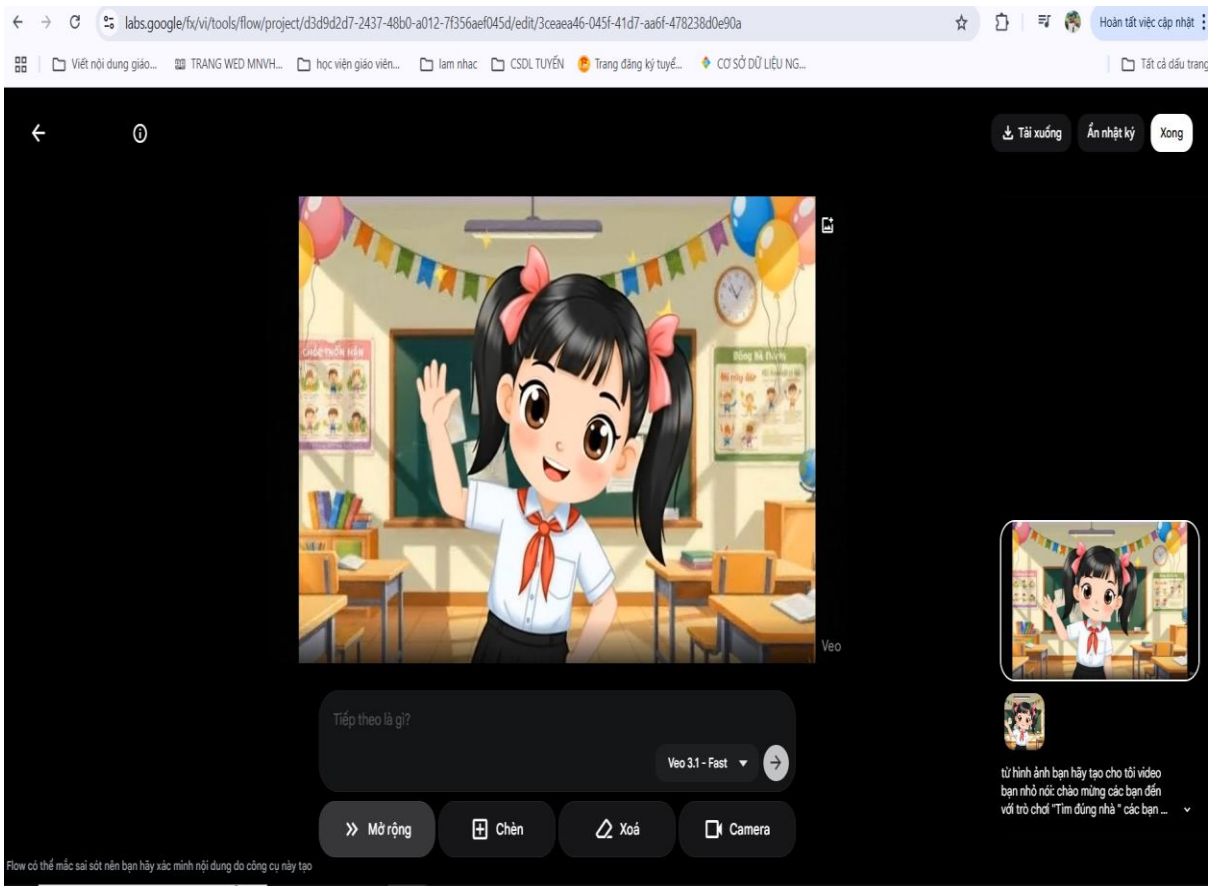
Hình ảnh 2: Màn hình giáo viên trao đổi nội dung với ChatGPT để xây dựng kế hoạch hoạt động.



Hình ảnh 3: Giáo viên thảo luận nhóm để chỉnh sửa kế hoạch hoạt động sau khi tham khảo gợi ý từ AI.



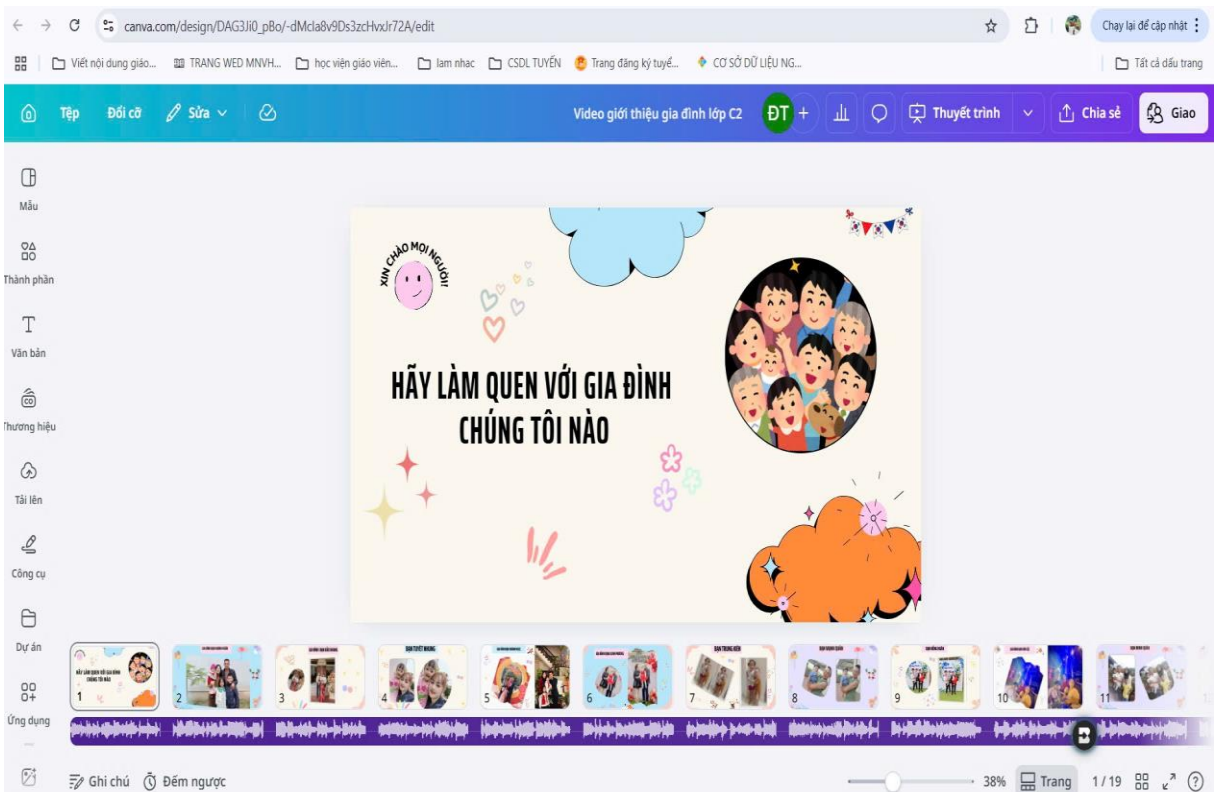
Hình ảnh 4: Giáo viên trao đổi nội dung hoạt động trong buổi sinh hoạt chuyên môn.



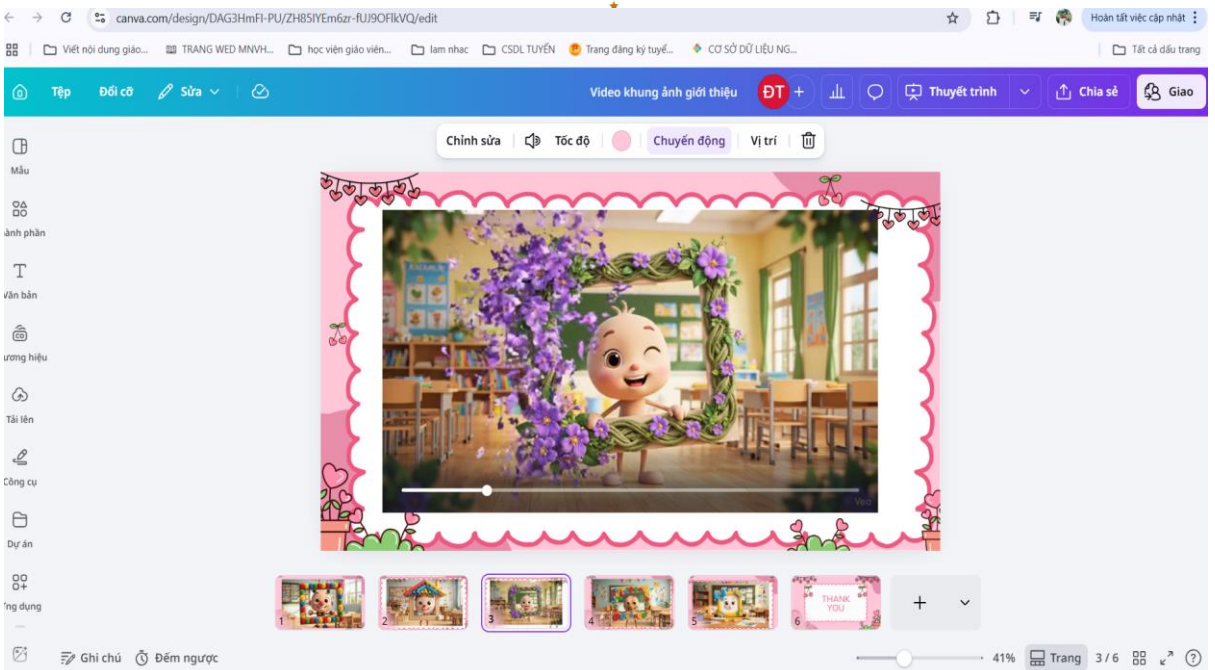
**Hình ảnh 5: Màn hình giáo viên tạo video chủ đề bằng công cụ AI.
(Flow Veo 3) [Bấm xem link tại đây](#) hoặc quét mã**



Hình ảnh 6: Video MC ảo đang giới thiệu hoạt động trên màn hình lớp học.

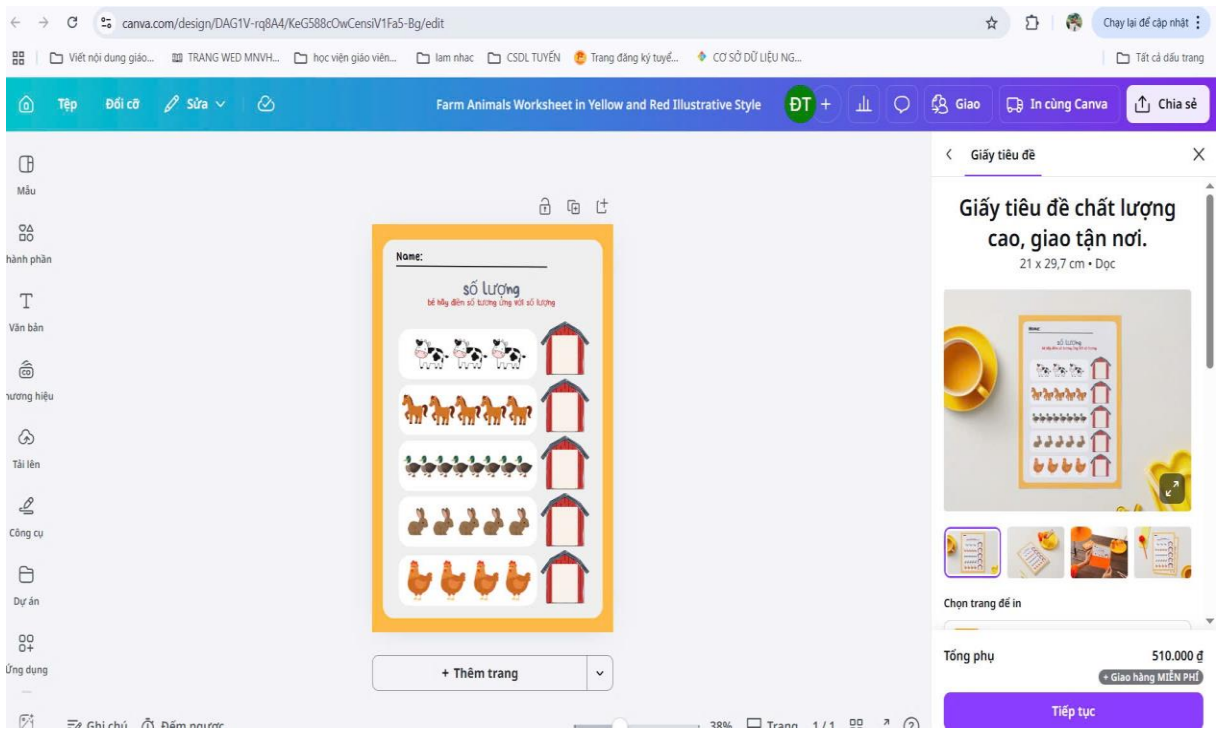


Hình ảnh 7: Giáo viên đang thực hành thiết kế học liệu trên Canva trong buổi tập huấn. [Bấm xem link tại đây](#) hoặc quét mã Qr



Hình ảnh 8: Màn hình Canva hiển thị các hình ảnh do AI tạo ra phục vụ hoạt động học mã quét mã Qr

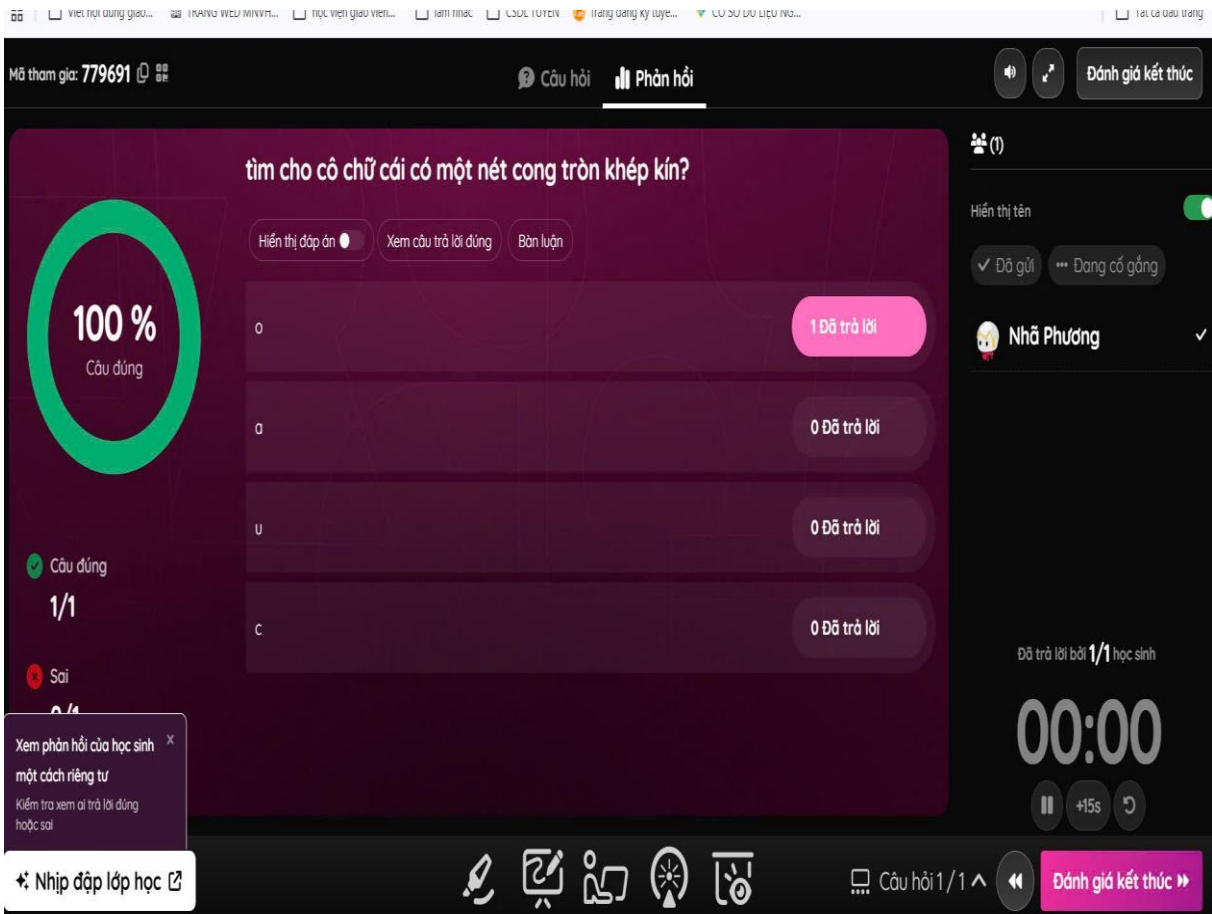




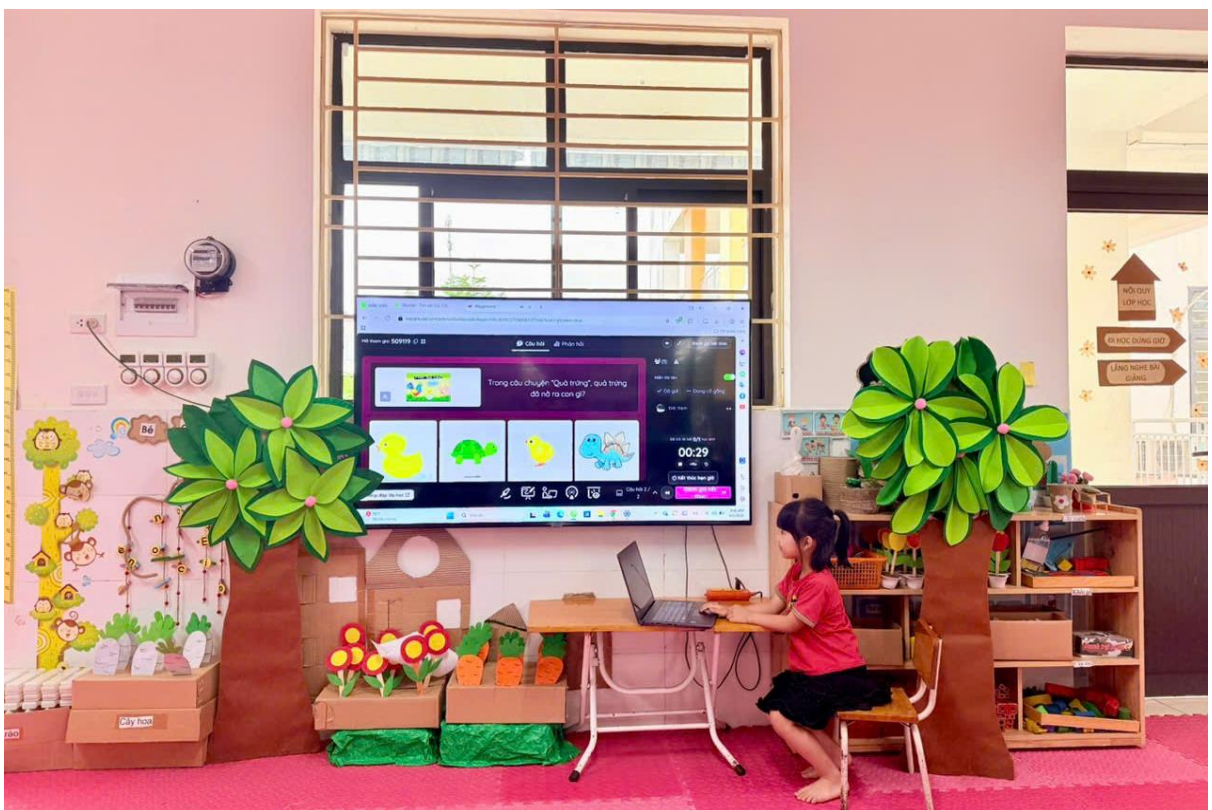
Hình ảnh 9: Giáo viên hoàn thiện bộ thẻ học tập hoặc bảng trò chơi được thiết kế trên Canva. [Bấm xem link tại đây](#) hoặc quét mã Qr



Hình ảnh 10: Giáo viên đang thực hành tạo câu hỏi tương tác trên máy tính trong buổi sinh hoạt chuyên môn.




Hình ảnh 11: Màn hình bộ câu hỏi tương tác do giáo viên thiết kế trên Quizizz hoặc Kahoot. [Xem link tại đây](#)



Hình ảnh 12: Trẻ tham gia trò chơi tương tác trên màn hình trong giờ học.









Hình ảnh 13: Giáo viên cùng trao đổi, lựa chọn câu chuyện trong buổi sinh hoạt chuyên môn. [Bấm xem link tại đây](#) hoặc quét mã QR 

AIVoice
by **vbee.ai**

Để sau

Bắt đầu làm quen sản phẩm qua các nhiệm vụ cơ bản

 Đăng nhập mỗi ngày Áp dụng cho gói Miễn phí	+3.000 điểm/ngày	✓
 Hoàn thành khảo sát Đã hoàn thành	+2.000 điểm	✓
 Chuyển văn bản Còn 6 ngày	+1.000 điểm	>
 Tạo dự án Còn 6 ngày	+1.000 điểm	>
 Chuyển phụ đề Còn 6 ngày	+1.000 điểm	>



Hình ảnh 14: Màn hình phần mềm Vbee hiển thị đoạn văn bản đang được chuyển thành giọng đọc [Bấm xem link tại đây](#)

Hoặc quét mã QR 



Hình ảnh 15: Trẻ tham gia đóng vai nhân vật sau khi nghe kể chuyện.