

A. THÔNG TIN CHUNG

1. Tên sáng kiến: Ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động có chủ định nhằm nâng cao chất lượng giáo dục cho trẻ 25 - 36 tháng

2. Lĩnh vực áp dụng: Giáo dục/mầm non

3. Thời gian áp dụng hoặc áp dụng thử của sáng kiến:

Từ ngày 10 tháng 11 năm 2025 đến ngày 05 tháng 5 năm 2026

4. Tác giả:

Họ và tên: Nguyễn Thị Nguyệt Ánh

Ngày, tháng, năm sinh: 05/11/1994

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên

Điện thoại: 035 4063 644

6. Tỷ lệ (%) đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến: 100%

B. PHẦN MỞ ĐẦU

Trong thời đại công nghệ số hiện nay, công nghệ thông tin đang được ứng dụng rộng rãi trong nhiều lĩnh vực của đời sống xã hội, đặc biệt là trong lĩnh vực giáo dục. Việc ứng dụng công nghệ thông tin vào hoạt động giáo dục giúp nâng cao hiệu quả dạy học, tạo môi trường học tập sinh động, hấp dẫn và phù hợp với xu hướng phát triển của xã hội hiện đại.

Đối với giáo dục mầm non, đặc biệt là trẻ lứa tuổi 25 – 36 tháng, đây là giai đoạn đầu đời có ý nghĩa đặc biệt quan trọng trong việc hình thành và phát triển các kỹ năng nhận thức, ngôn ngữ, cảm xúc và xã hội. Tuy nhiên, đặc điểm của trẻ ở lứa tuổi này là khả năng tập trung còn hạn chế, tư duy trực quan là chủ yếu, ngôn ngữ phát triển chưa hoàn thiện. Trong quá trình tổ chức hoạt động nếu chỉ sử dụng tranh ảnh hoặc đồ dùng trực quan truyền thống thì đôi khi chưa đủ thu hút sự chú ý của trẻ. Vì vậy, nếu giáo viên biết khai thác và sử dụng công nghệ thông tin một cách hợp lý trong các hoạt động có chủ định sẽ giúp trẻ tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, tự nhiên và hiệu quả hơn.

Thực tế cho thấy, nếu giáo viên biết khai thác và ứng dụng công nghệ thông tin một cách phù hợp như sử dụng hình ảnh, video, âm thanh, trò chơi tương tác... sẽ giúp trẻ hứng thú hơn trong học tập, dễ tiếp thu kiến thức và phát triển toàn diện hơn. Tuy nhiên, việc ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động có chủ định cho trẻ nhà trẻ hiện nay vẫn còn hạn chế. Một số giáo viên chưa khai thác hết hiệu quả của các phương tiện công nghệ, việc thiết kế bài

giảng điện tử còn đơn giản, chưa tạo được sự hấp dẫn và chưa phát huy tối đa tính tích cực của trẻ.

Đối với trẻ 25 – 36 tháng, các hoạt động có chủ định như: nhận biết tập nói, nhận biết phân biệt, âm nhạc, vận động, tạo hình... nếu được kết hợp với hình ảnh, video, âm thanh sinh động sẽ giúp trẻ dễ hiểu, dễ nhớ và hứng thú tham gia hoạt động hơn. Thông qua đó trẻ được kích thích phát triển ngôn ngữ, tư duy, khả năng quan sát và khả năng ghi nhớ.

Bên cạnh đó, việc ứng dụng công nghệ thông tin còn giúp giáo viên đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục, nâng cao chất lượng chăm sóc – giáo dục trẻ, đồng thời tạo điều kiện để giáo viên phát huy tính sáng tạo trong giảng dạy.

C. PHẦN NỘI DUNG

I. Mô tả giải pháp đã biết

Trước khi thực hiện sáng kiến, việc tổ chức các hoạt động có chủ định cho trẻ 25 – 36 tháng tại lớp tôi chủ yếu được thực hiện theo phương pháp truyền thống. Cụ thể:

- + Giáo viên tổ chức hoạt động dựa vào tranh ảnh in sẵn, đồ dùng trực quan tự làm hoặc vật thật.
- + Hình thức tổ chức chủ yếu là cô giới thiệu – trẻ quan sát – cô hỏi – trẻ trả lời.
- + Nội dung bài dạy phụ thuộc nhiều vào giáo án giấy, ít có sự hỗ trợ của phương tiện công nghệ.
- + Việc sử dụng thiết bị như tivi, máy tính có nhưng chưa thường xuyên, chủ yếu dùng để mở nhạc hoặc video đơn giản, chưa được thiết kế thành bài giảng có mục đích rõ ràng.

Trong các hoạt động như nhận biết tập nói, âm nhạc, hoạt động với đồ vật..., giáo viên vẫn giữ vai trò trung tâm, trẻ tham gia còn mang tính thụ động.

*** Ưu điểm của các phương pháp cũ:**

- + Dễ thực hiện, phù hợp với điều kiện cơ sở vật chất còn hạn chế.
- + Giáo viên không cần nhiều kỹ năng công nghệ, chủ yếu dựa vào kinh nghiệm giảng dạy.
- + Tận dụng được các nguyên vật liệu sẵn có để làm đồ dùng trực quan.

+ Tạo được sự gần gũi, tương tác trực tiếp giữa cô và trẻ.

*** Nhược điểm của các phương pháp cũ:**

+ Hình thức hoạt động còn đơn điệu, thiếu sự sinh động nên khó thu hút trẻ trong thời gian dài.

+ Trẻ ở lứa tuổi 25 – 36 tháng vốn dễ mất tập trung, do đó khi chỉ sử dụng tranh tĩnh hoặc lời nói, trẻ nhanh chán, ít hứng thú.

+ Khả năng ghi nhớ của trẻ chưa cao, đặc biệt với những nội dung trừu tượng hoặc khó hình dung.

+ Chưa phát huy được tính tích cực, chủ động của trẻ trong hoạt động.

+ Việc chuẩn bị đồ dùng trực quan mất nhiều thời gian nhưng hiệu quả mang lại chưa cao.

+ Chưa tận dụng được lợi thế của công nghệ thông tin trong việc tạo ra hình ảnh, âm thanh, chuyển động hấp dẫn.

Năm học 2025-2026 tôi được nhà trường phân công phụ trách lớp nhà trẻ 25-36 tháng tuổi. Trước khi thực hiện nghiên cứu biện pháp, tôi tiến hành điều tra, khảo sát tình hình lớp học tôi được phân công và đưa ra được một số thuận lợi và khó khăn như sau:

*** Thuận lợi:**

Nhà trường đã tổ chức các lớp tập huấn hướng dẫn về công nghệ thông tin.

Ban giám hiệu luôn luôn quan tâm tạo điều kiện môi trường thuận lợi: Trang bị cơ sở vật chất, các thiết bị hiện đại hệ thống máy tính, mạng internet giúp cho giáo viên có thể tiếp cận nhanh với công nghệ thông tin từ đó ứng dụng vào quá trình giảng dạy.

Giáo viên có tinh thần học hỏi, sẵn sàng đổi mới phương pháp giảng dạy.

Phụ huynh ngày càng quan tâm đến chất lượng giáo dục và sự phát triển của trẻ.

Trẻ có hứng thú với các thiết bị điện tử, dễ bị thu hút bởi hình ảnh và âm thanh.

*** Khó khăn:**

Kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin của giáo viên còn hạn chế, chưa đồng đều.

Chưa có nhiều tài liệu hướng dẫn cụ thể về việc áp dụng công nghệ cho trẻ nhà trẻ (25 – 36 tháng).

Một số giáo viên còn tâm lý ngại thay đổi, quen với phương pháp truyền thống.

Thời gian thiết kế bài giảng điện tử tương đối nhiều, đòi hỏi sự đầu tư công sức.

Trẻ nhỏ dễ bị phân tán nếu sử dụng công nghệ không hợp lý.

Để thực hiện đề tài tôi đã khảo sát các vấn đề liên quan về việc nâng cao ứng dụng công nghệ thông tin vào việc giảng dạy giúp trẻ hứng thú học và tiếp thu dễ dàng các kiến thức trong hoạt động học.

Bảng 1: Khảo sát trước khi áp dụng giải pháp mới.

TT	Nội dung đánh giá	Số trẻ được đánh giá	Trước khi áp dụng			
			Đạt		Chưa đạt	
			Số trẻ	Tỷ lệ %	Số trẻ	Tỷ lệ %
1	Trẻ hứng thú tham gia hoạt động	16	10	62,5	6	37,5
2	Trẻ chú ý trong giờ học	16	9	56,25	7	43,75
3	Trẻ mạnh dạn giao tiếp	16	8	50	8	50
4	Trẻ nhận biết, ghi nhớ tốt nội dung bài học	16	9	56,25	7	43,75

Xuất phát từ thực tế giảng dạy tại lớp nhà trẻ 25 – 36 tháng nơi tôi đang công tác, tôi nhận thấy việc ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động có chủ định là rất cần thiết nhằm nâng cao chất lượng giáo dục trẻ. Chính vì vậy tôi đã mạnh dạn lựa chọn và nghiên cứu đề tài: ***“Ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động có chủ định nhằm nâng cao chất lượng giáo dục cho trẻ 25 - 36 tháng”***.

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

1. Nội dung các giải pháp mới

*** Giải pháp 1: Nâng cao năng lực chuyên môn về kỹ năng công nghệ thông tin cho bản thân.**

Để việc ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động có chủ định đạt hiệu quả, trước hết giáo viên cần có kỹ năng sử dụng công nghệ cơ bản và biết vận dụng phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ 25 – 36 tháng. Vì vậy, tôi xác định việc tự học, tự bồi dưỡng nâng cao năng lực công nghệ thông tin cho bản thân là giải pháp quan trọng, mang tính nền tảng nhằm nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động giáo dục.

Tôi tích cực tham gia các buổi tập huấn do nhà trường và ngành tổ chức

về ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục mầm non. Qua đó, tôi được tiếp cận với những phương pháp dạy học mới, học hỏi thêm nhiều kỹ năng sử dụng thiết bị và phần mềm phục vụ giảng dạy.

Trong quá trình công tác, tôi thường xuyên trao đổi, học hỏi kinh nghiệm từ đồng nghiệp, đặc biệt là những giáo viên có kỹ năng tốt về công nghệ thông tin. Học hỏi những kiến thức cơ bản từ các buổi tập huấn, từ sách hay trên các trang mạng hoặc từ đồng nghiệp về cách thiết kế bài giảng điện tử, chỉnh sửa hình ảnh, video, sử dụng các phần mềm như PowerPoint, Canva, CapCut... để tạo video, hình ảnh và hơn nữa là học cách cắt ghép chỉnh sửa video để tạo được những đoạn video bài học cho các con có âm thanh không bị ồn, hình ảnh trong video sắc nét để các con xem video một cách hứng thú và dễ hiểu bài hơn.



Hình ảnh: Sinh hoạt chuyên môn

Bản thân tôi ngoài học những thao tác để tạo bài giảng điện tử hay tạo video bài học tôi còn học thêm cách làm bài giảng Elearning, cách tạo phiếu bài tập cho trẻ qua các trang mạng, giúp bản thân tôi và trẻ tiếp cận với công nghệ thông tin nhiều hơn và thành thạo hơn....

Việc ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy là rất quan trọng vì vậy học hỏi nâng cao trình độ kỹ năng công nghệ thông tin là rất cần thiết với mỗi giáo viên, điều đó giúp giáo viên dễ dàng hơn trong việc thiết kế bài giảng điện tử, và khi xây dựng video bài học cho trẻ giáo viên có thể chủ động thiết

kể nội dung của video sáng tạo hơn, sinh động hơn và phù hợp với nội dung bài học mà không gặp khó khăn gì.

Sau khi thực hiện giải pháp:

- + Kỹ năng công nghệ thông tin của bản thân tôi được nâng cao rõ rệt.
- + Tôi chủ động và tự tin hơn trong việc thiết kế hoạt động giáo dục.
- + Trẻ tích cực tham gia hoạt động, hứng thú học tập hơn trước.
- + Chất lượng các hoạt động có chủ định được cải thiện rõ rệt, góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục trẻ trong lớp.

*** Giải pháp 2: Làm bài giảng điện tử có nội dung và hình thức phong phú đa dạng phù hợp với trẻ**

Trong các hoạt động có chủ định đối với trẻ 25 – 36 tháng, việc sử dụng bài giảng điện tử đóng vai trò quan trọng trong việc thu hút sự chú ý, kích thích hứng thú học tập và giúp trẻ tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên, nhẹ nhàng. Tuy nhiên, để đạt hiệu quả cao, bài giảng điện tử cần được thiết kế phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ lứa tuổi nhà trẻ.

Nhận thức được điều đó, tôi đã chú trọng xây dựng các bài giảng điện tử đảm bảo tính trực quan – sinh động – đơn giản – phù hợp, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục trẻ.

Trẻ 25 – 36 tháng có khả năng chú ý ngắn, tư duy còn mang tính trực quan, vì vậy tôi lựa chọn nội dung bài giảng ngắn gọn, dễ hiểu, bám sát mục tiêu của từng hoạt động. Mỗi slide chỉ thể hiện một nội dung chính, tránh đưa quá nhiều thông tin gây quá tải cho trẻ.

Giáo án điện tử đem đến cho trẻ có cái nhìn trực quan, sinh động về các sự vật hiện tượng. Vì vậy khi làm giáo án điện tử giáo viên cần thận trọng trong việc sử dụng kỹ xảo các hiệu ứng vừa phải và phù hợp làm nổi bật nội dung truyền tải. Tôi sử dụng internet để khai thác tài nguyên giáo dục phong phú, chọn những con vật ngộ nghĩnh, những bông hoa đủ màu sắc, những con chữ biết đi, và những con số biết nhảy theo nhạc, với hiệu ứng của âm thanh sống động thu hút sự chú ý và kích thích sự hứng thú của trẻ qua nội dung bài giảng.

Ví dụ: Khi tôi làm bài giảng điện tử về hoạt động thơ truyện.

Truyện: Đôi bạn nhỏ

Lứa tuổi: Trẻ nhà trẻ

Tôi vào ChatGPT tìm câu lệnh sau đó tôi vào Grok để tạo hình ảnh. Sắp xếp các hình ảnh vào các slide theo thứ tự của câu chuyện, tiếp theo tôi tách nền và các nhân vật để tôi tạo hiệu ứng di chuyển cho nhân vật bằng click chuột, kèm theo đó tôi đồng bộ âm thanh cho các hiệu ứng của slide để câu chuyện hay hơn và thu hút trẻ hơn.



Hình ảnh: Hoạt động kể chuyện cho trẻ

Ngoài các slide do bản thân tự thiết kế, tôi còn chủ động sưu tầm thêm video truyện phù hợp trên các nguồn học liệu để cho trẻ xem sau khi kết thúc phần trình chiếu. Điều này giúp trẻ được củng cố lại nội dung câu chuyện bằng nhiều hình thức khác nhau, từ đó tăng khả năng ghi nhớ và phát triển ngôn ngữ cho trẻ.

Thông qua việc vận dụng linh hoạt các kỹ năng thiết kế bài giảng điện tử, kết hợp hài hòa giữa hình ảnh, âm thanh và hiệu ứng chuyển động, tôi nhận thấy trẻ rất hứng thú khi tham gia hoạt động. Trẻ chăm chú quan sát, tích cực tương tác và mạnh dạn trả lời câu hỏi của cô. Từ hiệu quả thực tế đạt được, tôi càng chú trọng hơn trong việc đầu tư xây dựng bài giảng điện tử và không ngừng học hỏi, sáng tạo để nâng cao chất lượng các hoạt động giáo dục cho trẻ.



Hình ảnh: Mã QR bài giảng “Đôi bạn nhỏ”

Sau khi áp dụng giải pháp:

- + Trẻ tham gia hoạt động tích cực và hứng thú hơn rõ rệt.
- + Tỷ lệ trẻ chú ý trong giờ học tăng lên.
- + Trẻ nhận biết và gọi tên sự vật tốt hơn trước.
- + Khả năng phát triển ngôn ngữ, phản xạ và giao tiếp của trẻ được cải thiện.
- + Giáo viên chủ động, sáng tạo hơn trong việc tổ chức các hoạt động giáo dục.

*** Giải pháp 3: Sử dụng các phần mềm: PowerPoint, canva, Camtasia, Capcut trong các hoạt động học cho trẻ**

Trong việc tổ chức các hoạt động có chủ định cho trẻ nhà trẻ 25 – 36 tháng, việc ứng dụng công nghệ thông tin giữ vai trò quan trọng trong đổi mới phương

pháp giảng dạy, giúp giáo viên nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ theo hướng hiện đại, trực quan và phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi. Đặc biệt, trẻ ở độ tuổi này rất dễ bị thu hút bởi hình ảnh, âm thanh và các hiệu ứng sinh động, vì vậy việc khai thác hiệu quả các phần mềm hỗ trợ thiết kế bài giảng đã góp phần tạo hứng thú, tăng khả năng tập trung và phát triển nhận thức cho trẻ.

Xuất phát từ thực tế đó, tôi đã chủ động tìm hiểu, học hỏi và vận dụng linh hoạt một số phần mềm như PowerPoint, Camtasia, CapCut và Canva vào quá trình xây dựng học liệu số và tổ chức hoạt động học cho trẻ.

- Phần mềm PowerPoint: Đây là phần mềm trình chiếu thuộc bộ Microsoft Office, hỗ trợ giáo viên thiết kế bài giảng điện tử thông qua việc kết hợp văn bản, hình ảnh, âm thanh, video, hiệu ứng chuyển động và trò chơi tương tác trên các trang trình chiếu.

Trong quá trình thực hiện, tôi sử dụng PowerPoint để xây dựng các hoạt động nhận biết tập nói, làm quen văn học, nhận biết màu sắc, con vật, đồ vật gần gũi... với hình ảnh rõ nét, màu sắc tươi sáng và hiệu ứng phù hợp với khả năng quan sát của trẻ.

Phần mềm hỗ trợ giáo viên xây dựng bài giảng:

- + Giúp nội dung bài giảng trở nên trực quan, sinh động, dễ thu hút sự chú ý của trẻ.
- + Giúp giáo viên dễ dàng lồng ghép các trò chơi tương tác nhằm phát huy tính tích cực của trẻ trong hoạt động học.
- + Tiết kiệm thời gian làm đồ dùng dạy học.
- + Dễ lưu trữ, chỉnh sửa và sử dụng lại bài giảng trong những năm học tiếp theo.



Hình ảnh: Mã QR Video bài giảng Nhận biết tập nói “Quả bóng, ô tô”

- Phần mềm camtaisia: Đây là phần mềm hỗ trợ quay màn hình và chỉnh sửa video tương đối dễ sử dụng, phù hợp với giáo viên mầm non trong việc thiết kế học liệu số. Tôi sử dụng Camtasia để cắt ghép video, chèn âm thanh, lồng tiếng kể chuyện, tạo hiệu ứng chữ chạy và xây dựng các video minh họa phục vụ bài giảng.

Ngoài ra, phần mềm còn hỗ trợ quay lại toàn bộ nội dung bài giảng điện tử kèm giọng nói của giáo viên để tạo thành video hoàn chỉnh gửi cho phụ huynh phối hợp ôn luyện cùng trẻ tại nhà. Điều này đặc biệt hiệu quả trong việc duy trì kết nối giữa gia đình và nhà trường, đồng thời giúp trẻ được tiếp cận bài học nhiều lần, tăng khả năng ghi nhớ.

- Phần mềm Capcut: CapCut là ứng dụng chỉnh sửa video tiện ích có thể sử dụng trực tiếp trên điện thoại di động. Tôi tận dụng phần mềm này để tạo các video ngắn, chèn nhạc, sticker động, hiệu ứng vui nhộn phù hợp với lứa tuổi nhà trẻ.

CapCut giúp:

- + Tạo ra các video hấp dẫn, gần gũi với trẻ.
- + Dễ dàng điều chỉnh tốc độ, âm thanh và hình ảnh theo nội dung bài học.
- + Thuận tiện cho giáo viên thiết kế học liệu mọi lúc, mọi nơi.
- + Tăng sự hứng thú và khả năng tập trung của trẻ khi tham gia hoạt động.

- Phần mềm Canva: Canva là một phần mềm thiết kế đồ họa trực tuyến (có thể dùng trên web hoặc app điện thoại), cho phép người dùng tạo ra các sản phẩm như: bài giảng, poster, video, phiếu học tập... một cách đơn giản, nhanh chóng, không cần biết nhiều về thiết kế.

Canva hỗ trợ giáo viên trong xây dựng học liệu:

- + Tạo slide trình chiếu giống PowerPoint nhưng đẹp và bắt mắt hơn
- + Phù hợp với trẻ mầm non nhờ màu sắc tươi sáng, hình ảnh ngộ nghĩnh
- + Có thể chèn âm thanh, video giúp bài học hấp dẫn hơn
- + Thiết kế tranh minh họa bài thơ, câu chuyện.
- + Tạo video kể chuyện, dạy kỹ năng, làm hoạt hình đơn giản cho trẻ.

Việc sử dụng hiệu quả các phần mềm công nghệ thông tin đã góp phần đổi mới phương pháp giảng dạy, nâng cao chất lượng các hoạt động có chủ định cho trẻ 25 – 36 tháng.



Hình ảnh: Hoạt động ứng dụng phần mềm vào dạy học

Sau khi áp dụng giải pháp:

- + Trẻ tham gia hoạt động tích cực, mạnh dạn và hứng thú hơn.
- + Trẻ chú ý lâu hơn trong các hoạt động học.
- + Khả năng nhận biết, ghi nhớ và phát triển ngôn ngữ của trẻ được cải thiện rõ rệt.
- + Giáo viên chủ động hơn trong việc xây dựng bài giảng và học liệu số.
- + Chất lượng các hoạt động có chủ định được nâng cao, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục mầm non hiện nay.

*** Giải pháp 4: Ứng dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo (AI) vào các hoạt động có chủ định nhằm nâng cao chất lượng giáo dục cho trẻ 25 – 36 tháng**

Trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay, công nghệ trí tuệ nhân tạo (AI) đang ngày càng được ứng dụng rộng rãi trong giáo dục. Việc đưa AI vào giảng dạy không chỉ hỗ trợ giáo viên trong việc thiết kế bài học mà còn góp phần tạo ra các hoạt động học tập sinh động, hấp dẫn và phù hợp với trẻ mầm non.

Tôi sử dụng các công cụ AI để gợi ý ý tưởng bài dạy, xây dựng kịch bản hoạt động học phù hợp với từng chủ đề, từng độ tuổi. Nhờ đó bài dạy được thiết kế logic, phong phú và phù hợp với khả năng nhận thức của trẻ.

Để tạo ra những hình ảnh đẹp, rõ nét, gần gũi với trẻ như: con vật, đồ vật, phương tiện giao thông... giúp bài giảng trở nên hấp dẫn hơn so với hình ảnh thông thường.

- Ứng dụng AI trong tạo video và âm thanh:

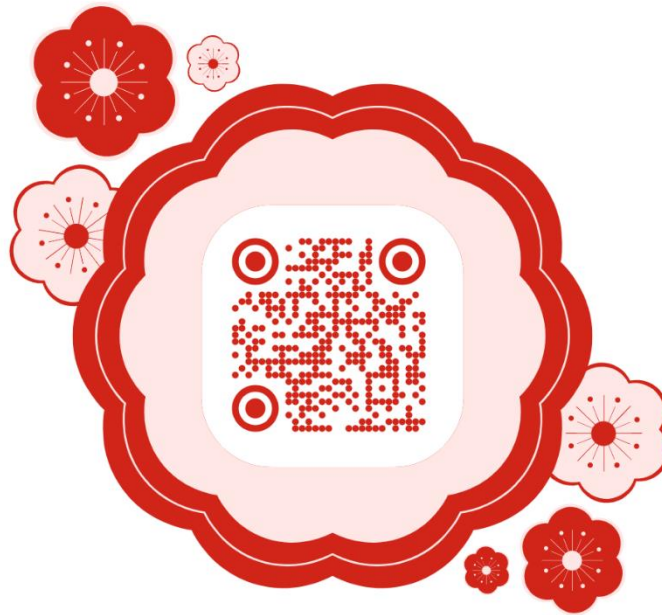
AI hỗ trợ tạo giọng đọc, lồng tiếng, ghép nhạc, tạo video hoạt hình đơn giản phục vụ các hoạt động như: kể chuyện, đọc thơ, âm nhạc... giúp trẻ dễ hiểu và hứng thú hơn khi tham gia hoạt động.

Ứng dụng AI trong thiết kế học liệu:

Tôi sử dụng AI để thiết kế nhanh các tranh ảnh, sách truyện, trò chơi đơn giản phù hợp với nội dung bài học, giúp tiết kiệm thời gian mà vẫn đảm bảo tính thẩm mỹ.



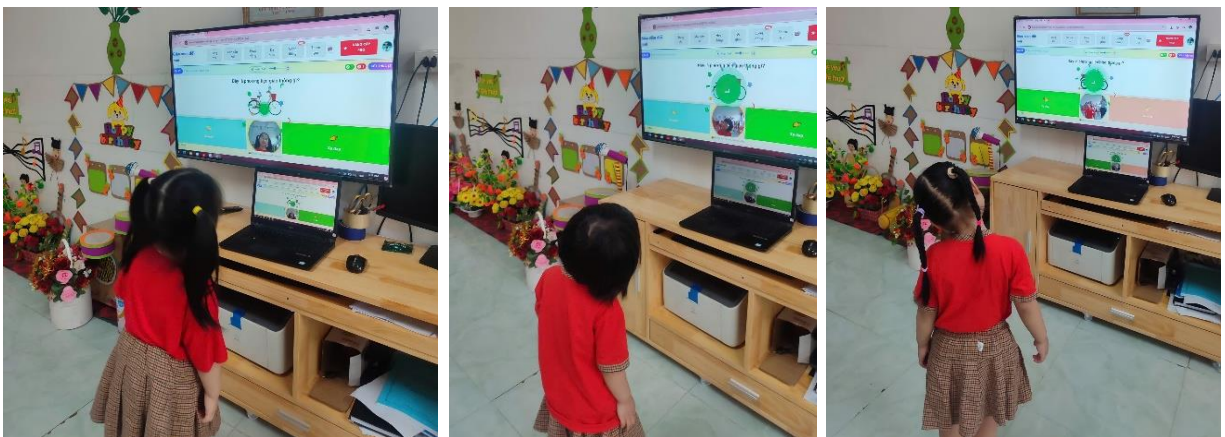
Hình ảnh: Mã QR sách lật câu chuyện “Chiếc bánh quy cầu vồng”



Hình ảnh: Mã QR bài giảng điện tử hoạt động “Bé chào hỏi lễ phép”

Ứng dụng AI để đổi mới hình thức tổ chức hoạt động:

Tôi tạo các trò chơi tương tác đơn giản (như: Đoán tên con vật qua tiếng kêu; Tìm hình đúng; Nhận biết màu sắc, đồ vật...). Kết hợp AI tạo hình ảnh động và âm thanh để tạo tình huống học tập hấp dẫn. Tổ chức hoạt động theo hướng “học mà chơi – chơi mà học”.



Hình ảnh: Ứng dụng AI tạo trò chơi học tập

Sau khi áp dụng giải pháp:

- + Trẻ tích cực tham gia các hoạt động học hơn trước.
- + Khả năng chú ý, ghi nhớ và phát triển ngôn ngữ của trẻ được nâng cao.
- + Giáo viên chủ động và sáng tạo hơn trong việc xây dựng bài giảng.
- + Thời gian chuẩn bị học liệu được rút ngắn nhưng hiệu quả hoạt động tăng lên rõ rệt.

+ Chất lượng các hoạt động có chủ định được nâng cao, góp phần đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục và chuyển đổi số trong trường mầm non hiện nay.



.Hình ảnh: Ứng dụng AI tạo tình huống học tập

*** Giải pháp 5: Phối hợp tuyên truyền với phụ huynh trong công tác chăm sóc giáo dục trẻ.**

Trong công tác chăm sóc giáo dục trẻ 25-36 tháng, sự phối hợp chặt chẽ giữa gia đình và nhà trường giữ vai trò đặc biệt quan trọng. Trẻ ở độ tuổi này khả năng tự phục vụ và nhận thức còn hạn chế, vì vậy nếu chỉ giáo dục tại trường sẽ chưa đủ để hình thành thói quen và kỹ năng cho trẻ.

Nhận thức rõ điều đó, tôi đã chủ động tăng cường công tác tuyên truyền,

phối hợp với phụ huynh thông qua việc ứng dụng công nghệ thông tin nhằm nâng cao hiệu quả chăm sóc – giáo dục trẻ.

Xây dựng kênh trao đổi thông tin với phụ huynh thông qua công nghệ: Tôi sử dụng nhóm Zalo của lớp để kết nối, trao đổi thông tin thường xuyên với phụ huynh. Đây là kênh liên lạc nhanh chóng, thuận tiện giúp giáo viên và phụ huynh cập nhật tình hình của trẻ kịp thời.

Chia sẻ nội dung học tập của trẻ: Tôi thường xuyên gửi hình ảnh, video các hoạt động học của trẻ tại lớp để phụ huynh nắm được nội dung chương trình và sự tiến bộ của con. Đồng thời, tôi gửi kèm các bài hát, bài thơ, video bài giảng để phụ huynh cùng ôn luyện cho trẻ tại nhà.

Hướng dẫn phụ huynh chăm sóc và giáo dục trẻ tại nhà: Thông qua các video, hình ảnh minh họa, tôi tuyên truyền tới phụ huynh về cách rèn luyện cho trẻ các kỹ năng như: tự xúc ăn, vệ sinh cá nhân, nhận biết sự vật xung quanh... phù hợp với lứa tuổi.

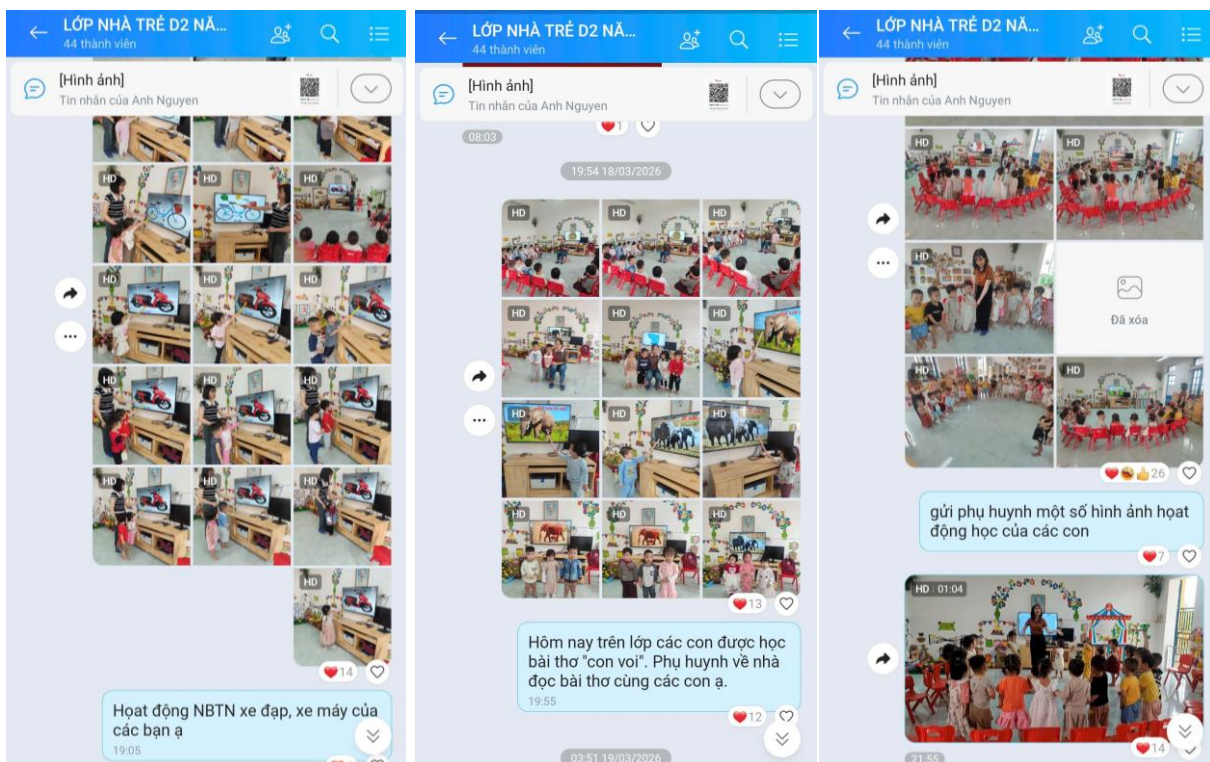


Hình ảnh: Trao đổi với phụ huynh

Trao đổi cá nhân với phụ huynh: Tôi chủ động trao đổi riêng với phụ huynh về đặc điểm, khả năng và những hạn chế của từng trẻ để cùng phối hợp đưa ra biện pháp giáo dục phù hợp.

Khuyến khích phụ huynh tham gia vào quá trình giáo dục: Tôi vận động phụ huynh cùng sưu tầm nguyên vật liệu, hình ảnh, video phục vụ cho hoạt động học của trẻ, từ đó tăng sự gắn kết giữa gia đình và nhà trường.

Ví dụ: Hoạt động Nhận biết tập nói: Quả bóng, ô tô, tôi gửi video bài học và hình ảnh của trẻ trong giờ học vào nhóm Zalo. Đồng thời hướng dẫn phụ huynh về nhà cho trẻ xem lại video, tập gọi tên và đặc điểm của quả bóng, ô tô.



Hình ảnh: Trao đổi thông tin trên Zalo nhóm lớp

Nhờ đó, trẻ được ôn luyện thường xuyên, ghi nhớ tốt hơn và mạnh dạn hơn khi giao tiếp.

Việc phối hợp tuyên truyền với phụ huynh thông qua ứng dụng công nghệ thông tin đã góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc – giáo dục trẻ, tạo sự thống nhất giữa gia đình và nhà trường.

Sau khi áp dụng giải pháp:

- + Phụ huynh quan tâm hơn đến việc học tập và phát triển của trẻ.
- + Sự phối hợp giữa gia đình và nhà trường ngày càng chặt chẽ.
- + Trẻ mạnh dạn, tự tin và có nhiều tiến bộ hơn trong giao tiếp, nhận thức và kỹ năng.

+ Phụ huynh hiểu và đồng thuận hơn với việc ứng dụng công nghệ thông tin, AI trong giáo dục trẻ.

+ Chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ được nâng cao rõ rệt.

*** Ưu điểm của các giải pháp:**

+ Các giải pháp có tính thực tiễn cao, phù hợp với điều kiện giáo dục mầm non hiện nay.

+ Tạo môi trường học tập sinh động, hấp dẫn cho trẻ.

+ Nâng cao chất lượng các hoạt động có chủ định.

+ Phát huy tính tích cực, chủ động của trẻ.

+ Góp phần thúc đẩy chuyển đổi số trong giáo dục mầm non.

+ Học liệu điện tử có thể lưu trữ, chỉnh sửa và sử dụng nhiều lần, tiết kiệm thời gian và chi phí làm đồ dùng.

+ Tăng cường sự phối hợp giữa gia đình và nhà trường trong chăm sóc, giáo dục trẻ.

+ Trẻ được tiếp cận với hình thức học tập trực quan, hiện đại, phù hợp với xu thế phát triển giáo dục hiện nay.

*** Nhược điểm của các giải pháp:**

+ Cần có thiết bị công nghệ và đường truyền internet tương đối ổn định.

+ Giáo viên cần đầu tư nhiều thời gian học hỏi và chuẩn bị.

+ Nếu sử dụng công nghệ chưa phù hợp có thể ảnh hưởng đến khả năng tập trung của trẻ.

+ Một số giáo viên và phụ huynh còn hạn chế về kỹ năng công nghệ thông tin.

+ Nếu lạm dụng công nghệ sẽ làm giảm cơ hội cho trẻ tham gia các hoạt động trải nghiệm thực tế và giao tiếp trực tiếp.

2. Tính mới, tính sáng tạo của các giải pháp mới

Sáng kiến “**Ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động có chủ định nhằm nâng cao chất lượng giáo dục cho trẻ 25 – 36 tháng**” có tính mới và tính sáng tạo rõ nét, phù hợp với yêu cầu đổi mới giáo dục mầm non trong giai đoạn hiện nay. Điểm nổi bật của sáng kiến là đã mạnh dạn ứng dụng công nghệ thông tin, các phần mềm thiết kế bài giảng và công nghệ trí tuệ nhân tạo (AI) vào tổ chức các hoạt động học cho trẻ nhà trẻ. Từ những bài giảng truyền thống sử dụng tranh ảnh tĩnh, giáo viên đã chuyển sang thiết kế bài giảng điện

tử có hình ảnh động, âm thanh, video và trò chơi tương tác sinh động, giúp trẻ hứng thú và tích cực tham gia hoạt động hơn. Các học liệu được thiết kế riêng phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ 25 – 36 tháng nên trẻ dễ quan sát, dễ hiểu và dễ ghi nhớ kiến thức. Sáng kiến còn thể hiện sự sáng tạo trong việc kết hợp linh hoạt các phần mềm như PowerPoint, Canva, Camtasia, CapCut và AI để xây dựng nội dung học tập phong phú, hấp dẫn và trực quan. Việc ứng dụng AI hỗ trợ tạo hình ảnh, video, giọng đọc và gợi ý nội dung bài giảng đã giúp giáo viên tiết kiệm thời gian nhưng vẫn nâng cao hiệu quả giáo dục. Bên cạnh đó, sáng kiến còn đổi mới hình thức phối hợp với phụ huynh thông qua công nghệ thông tin, tạo sự kết nối chặt chẽ giữa gia đình và nhà trường trong chăm sóc, giáo dục trẻ. Các giải pháp không chỉ giúp nâng cao chất lượng các hoạt động có chủ định mà còn phát huy tính tích cực, chủ động và khả năng giao tiếp của trẻ. Đây là những điểm mới mang tính thực tiễn cao, có khả năng áp dụng hiệu quả trong công tác giáo dục trẻ mầm non hiện nay.

3. Khả năng nhân rộng của sáng kiến

Các giải pháp có khả năng nhân rộng cao trong các cơ sở giáo dục mầm non vì các giải pháp được xây dựng phù hợp với điều kiện thực tế, dễ thực hiện và mang lại hiệu quả rõ rệt. Các biện pháp trong sáng kiến chủ yếu sử dụng những thiết bị và phần mềm phổ biến nên giáo viên ở các trường mầm non đều có thể dễ dàng tiếp cận và áp dụng mà không đòi hỏi kinh phí đầu tư quá lớn. Nội dung các giải pháp bám sát chương trình giáo dục mầm non, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ 25 – 36 tháng và đáp ứng yêu cầu đổi mới phương pháp giáo dục theo hướng chuyển đổi số hiện nay. Thực tế áp dụng tại lớp đã cho thấy hiệu quả rõ rệt trong việc nâng cao hứng thú học tập, khả năng chú ý, giao tiếp và nhận thức của trẻ, đồng thời giúp giáo viên nâng cao kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy.

Bên cạnh đó, các giải pháp không phụ thuộc vào điều kiện riêng của một lớp học hay một địa phương cụ thể mà có thể triển khai linh hoạt ở nhiều môi trường giáo dục khác nhau như trường mầm non công lập, tư thục hoặc các nhóm lớp độc lập. Giáo viên có thể dễ dàng điều chỉnh nội dung bài giảng điện tử, hình ảnh, video và trò chơi tương tác cho phù hợp với từng chủ đề và khả năng nhận thức của trẻ tại đơn vị mình. Việc ứng dụng công nghệ AI, phần mềm thiết kế bài giảng và hình thức phối hợp với phụ huynh qua nền tảng số cũng phù hợp với xu thế phát triển giáo dục hiện đại trên phạm vi toàn tỉnh và

toàn quốc. Ngoài hiệu quả về chuyên môn, sáng kiến còn góp phần thúc đẩy chuyển đổi số trong giáo dục mầm non, nâng cao năng lực công nghệ cho giáo viên và tăng cường sự phối hợp giữa gia đình với nhà trường trong chăm sóc, giáo dục trẻ. Với tính thực tiễn cao, dễ áp dụng, hiệu quả rõ rệt và phù hợp với xu thế đổi mới giáo dục hiện nay, sáng kiến hoàn toàn có khả năng triển khai, nhân rộng trong toàn trường, các cơ sở giáo dục mầm non trên địa bàn địa phương cũng như trong phạm vi toàn ngành giáo dục mầm non.

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

4.1. Hiệu quả về mặt khoa học:

Việc ứng dụng công nghệ thông tin, các phần mềm thiết kế bài giảng và công nghệ AI đã góp phần đổi mới phương pháp giáo dục theo hướng lấy trẻ làm trung tâm, tạo môi trường học tập trực quan, sinh động và hấp dẫn hơn đối với trẻ nhà trẻ. Qua quá trình áp dụng, trẻ hứng thú, tích cực tham gia hoạt động hơn, khả năng chú ý, ghi nhớ, giao tiếp và nhận thức được nâng cao rõ rệt. Đồng thời, giáo viên cũng nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ trong giảng dạy, chủ động thiết kế học liệu điện tử phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ. Các hoạt động học được tổ chức linh hoạt, sáng tạo hơn, giúp trẻ mạnh dạn, tự tin và phát huy tính tích cực trong quá trình tham gia hoạt động. Sáng kiến không chỉ nâng cao chất lượng giáo dục trẻ 25 – 36 tháng mà còn góp phần thúc đẩy đổi mới phương pháp dạy học và chuyển đổi số trong giáo dục mầm non hiện nay.

4.2. Hiệu quả về mặt kinh tế:

Việc ứng dụng công nghệ thông tin và các phần mềm hỗ trợ giảng dạy đã giúp tiết kiệm đáng kể chi phí trong quá trình chuẩn bị học liệu và tổ chức hoạt động cho trẻ.

Trước đây, để phục vụ cho các hoạt động học, giáo viên thường phải in tranh ảnh màu, làm đồ dùng trực quan. Sau khi áp dụng sáng kiến ứng dụng bài giảng điện tử, hình ảnh và video được trình chiếu trực tiếp, chi phí tiết kiệm khoảng 2.500.000 đồng.

4.3. Hiệu quả về mặt xã hội:

Việc ứng dụng công nghệ thông tin và trí tuệ nhân tạo vào các hoạt động có chủ định cho trẻ 25 – 36 tháng không chỉ nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường mà còn mang lại nhiều hiệu quả thiết thực về mặt xã hội đối với trẻ, giáo viên và phụ huynh.

*** Đối với trẻ:**

Giải pháp giúp trẻ được tiếp cận với môi trường học tập hiện đại, sinh động, phù hợp với xu thế phát triển của xã hội số. Trẻ không chỉ phát triển tốt hơn các kỹ năng như: quan sát, ghi nhớ, ngôn ngữ và giao tiếp, mà còn mạnh dạn, tự tin hơn trong các hoạt động tập thể. Đồng thời, tăng hứng thú, sự tập trung và tính tích cực khi tham gia các hoạt động học. Đây là nền tảng quan trọng cho sự phát triển toàn diện của trẻ, chuẩn bị cho những bước phát triển tiếp theo trong quá trình học tập và trưởng thành.

- Về kiến thức:

+ Trẻ nhận biết và gọi tên được nhiều sự vật, hiện tượng quen thuộc trong cuộc sống như: con vật, đồ dùng, phương tiện giao thông... thông qua hình ảnh, video trực quan.

+ Trẻ hiểu và ghi nhớ tốt hơn nội dung bài học nhờ sự hỗ trợ của hình ảnh sinh động, âm thanh minh họa và video.

+ Khả năng liên hệ thực tế của trẻ được nâng cao, trẻ biết vận dụng những điều đã học vào cuộc sống hàng ngày.

+ Trẻ bước đầu làm quen với môi trường công nghệ thông qua việc quan sát, tương tác với các thiết bị trình chiếu phù hợp.

- Về kỹ năng:

+ Phát triển kỹ năng quan sát: Trẻ chú ý hơn, biết tập trung quan sát hình ảnh, video và nhận biết đặc điểm nổi bật của sự vật.

+ Phát triển kỹ năng ngôn ngữ: Trẻ mạnh dạn trả lời câu hỏi, nói rõ ràng hơn, tăng vốn từ và khả năng diễn đạt.

+ Hình thành kỹ năng ghi nhớ: Trẻ nhớ nhanh và lâu hơn thông qua các hình ảnh, âm thanh trực quan.

+ Kỹ năng tham gia hoạt động: Trẻ tích cực tham gia các trò chơi, hoạt động tương tác trong bài giảng điện tử.

+ Kỹ năng tự phục vụ và một số kỹ năng sống cơ bản được củng cố thông qua các video hướng dẫn và sự phối hợp giữa gia đình và nhà trường.

- Về thái độ:

+ Trẻ hứng thú, tích cực tham gia các hoạt động học.

+ Trẻ mạnh dạn, tự tin hơn khi giao tiếp và trả lời câu hỏi.

+ Hình thành thói quen chú ý, tập trung trong giờ học.

+ Trẻ có thái độ vui vẻ, hào hứng khi được tiếp cận với các hoạt động có ứng dụng công nghệ.

+ Bước đầu hình thành nề nếp học tập và ý thức tham gia hoạt động cùng cô và các bạn.

Bảng 2: Kết quả khảo sát sau khi áp dụng sáng kiến

STT	Nội dung giáo dục	Số trẻ được đánh giá	Sau khi áp dụng			
			Đạt		Chưa đạt	
			Số trẻ	Tỷ lệ %	Số trẻ	Tỷ lệ %
1	Trẻ hứng thú tham gia hoạt động	16	15	94	1	6
2	Trẻ chú ý trong giờ học	16	14	88	2	12
3	Trẻ mạnh dạn giao tiếp	16	14	88	2	12
4	Trẻ nhận biết, ghi nhớ tốt nội dung bài học	16	15	94	1	6

*** Đối với giáo viên tại lớp:**

Sau khi áp dụng biện pháp trên với trẻ lứa tuổi nhà trẻ 24 – 36 tháng tại lớp tôi phụ trách, bản thân tôi đã thu được kết quả sau:

+ Giáo viên nâng cao năng lực chuyên môn, đặc biệt là kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin và trí tuệ nhân tạo trong giảng dạy.

+ Đổi mới phương pháp dạy học theo hướng hiện đại, linh hoạt và sáng tạo.

+ Tiết kiệm thời gian trong việc thiết kế bài giảng và chuẩn bị học liệu.

+ Tăng hiệu quả tổ chức các hoạt động giáo dục, tạo được sự hứng thú cho trẻ.

+ Góp phần xây dựng hình ảnh người giáo viên năng động, thích ứng với chuyển đổi số trong giáo dục.

*** Đối với phụ huynh:**

+ Phụ huynh được tiếp cận nhanh chóng, đầy đủ thông tin về hoạt động học tập của con thông qua các kênh công nghệ.

+ Hiểu rõ hơn về nội dung, phương pháp giáo dục của nhà trường.

+ Tăng cường sự phối hợp giữa gia đình và giáo viên trong chăm sóc – giáo dục trẻ.

+ Có thêm kiến thức và kỹ năng trong việc nuôi dạy con tại nhà.

+ Góp phần nâng cao nhận thức của phụ huynh về vai trò của công nghệ trong giáo dục trẻ nhỏ

D. PHẦN KẾT LUẬN

Sáng kiến ***“Ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động có chủ định nhằm nâng cao chất lượng giáo dục cho trẻ 25 – 36 tháng”*** có vai trò quan trọng trong việc đổi mới phương pháp giáo dục mầm non theo hướng hiện đại và phù hợp với xu thế chuyển đổi số hiện nay. Việc ứng dụng công nghệ thông tin, các phần mềm thiết kế bài giảng và công nghệ AI đã giúp các hoạt động học trở nên sinh động, trực quan và hấp dẫn hơn đối với trẻ nhà trẻ. Qua đó, trẻ hứng thú, tích cực tham gia hoạt động, khả năng chú ý, ghi nhớ, giao tiếp và nhận thức được nâng cao rõ rệt.

Sáng kiến còn giúp giáo viên nâng cao năng lực chuyên môn, kỹ năng ứng dụng công nghệ trong giảng dạy và chủ động thiết kế học liệu phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ. Đồng thời, việc phối hợp với phụ huynh thông qua các nền tảng công nghệ cũng góp phần tăng cường sự gắn kết giữa gia đình và nhà trường trong chăm sóc, giáo dục trẻ. Sáng kiến không chỉ mang lại hiệu quả thiết thực trong quá trình tổ chức hoạt động giáo dục mà còn góp phần thúc đẩy đổi mới giáo dục mầm non và chuyển đổi số trong nhà trường hiện nay.

Qua quá trình nghiên cứu và áp dụng sáng kiến vào thực tế giảng dạy, bản thân tôi đã rút ra một số bài học kinh nghiệm như sau:

+ Giáo viên cần thường xuyên tự học, tự bồi dưỡng kỹ năng công nghệ thông tin để đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục.

+ Việc ứng dụng công nghệ thông tin và AI phải phù hợp với đặc điểm phát triển, khả năng nhận thức và thời gian tập trung của trẻ 25 – 36 tháng.

+ Không nên lạm dụng công nghệ trong mọi hoạt động mà cần kết hợp hài hòa giữa công nghệ với hoạt động trải nghiệm thực tế nhằm giúp trẻ phát triển toàn diện.

+ Bài giảng điện tử cần thiết kế đơn giản, ngắn gọn, hình ảnh rõ nét, màu sắc phù hợp và có tính tương tác để tạo hứng thú cho trẻ.

+ Giáo viên cần chủ động sáng tạo, linh hoạt trong việc lựa chọn nội dung và hình thức tổ chức hoạt động phù hợp với điều kiện thực tế của lớp học.

+ Sự phối hợp chặt chẽ giữa gia đình và nhà trường là yếu tố quan trọng góp phần nâng cao hiệu quả chăm sóc, giáo dục trẻ.

+ Cần thường xuyên đánh giá mức độ hứng thú và khả năng tiếp thu của trẻ để điều chỉnh hình thức tổ chức hoạt động, học liệu điện tử và thời lượng sử dụng

công nghệ cho phù hợp.

Để sáng kiến được áp dụng hiệu quả và nhân rộng trong thực tế, tôi xin đề xuất một số nội dung sau:

*** Đối với nhà trường**

- + Tiếp tục đầu tư cơ sở vật chất, trang thiết bị công nghệ như máy tính, tivi, loa, mạng internet phục vụ cho hoạt động giáo dục.
- + Tổ chức các buổi tập huấn, bồi dưỡng kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin cho giáo viên mầm non.
- + Tạo điều kiện để giáo viên được học hỏi, trao đổi kinh nghiệm về thiết kế bài giảng điện tử và học liệu số.
- + Xây dựng kho học liệu điện tử dùng chung để giáo viên thuận lợi trong việc tham khảo và sử dụng.

*** Đối với giáo viên**

- + Chủ động học tập, nâng cao kỹ năng ứng dụng công nghệ trong giảng dạy.
- + Tích cực đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động theo hướng lấy trẻ làm trung tâm.
- + Khai thác và sử dụng công nghệ phù hợp, hiệu quả, tránh lạm dụng gây ảnh hưởng đến trẻ.
- + Thường xuyên sáng tạo, cập nhật các hình thức tổ chức hoạt động mới nhằm tạo hứng thú cho trẻ.

*** Đối với phụ huynh**

- + Phối hợp chặt chẽ với giáo viên trong chăm sóc, giáo dục trẻ.
- + Quan tâm, đồng hành cùng trẻ trong các hoạt động học tập tại nhà.
- + Sử dụng thiết bị công nghệ đúng cách và lựa chọn nội dung phù hợp cho trẻ nhỏ.

*** Cam kết không sao chép, vi phạm bản quyền**

Trên đây là “Ứng dụng công nghệ thông tin vào các hoạt động có chủ định nhằm nâng cao chất lượng giáo dục cho trẻ 25 - 36 tháng” do tôi nghiên cứu qua thực tế giảng dạy, qua tài liệu và học hỏi chị em đồng nghiệp; nhằm giúp trẻ phát triển toàn diện các mặt đức, trí, lao, thể, mỹ đồng thời giúp nhà trường luôn duy trì phát huy các mặt mạnh để kịp thời đáp ứng với công tác chăm sóc, giáo dục trẻ trong thời đại hiện nay. Tôi xin cam đoan đây là kinh nghiệm do bản thân tôi rút ra từ thực tế nơi tôi công tác và kinh nghiệm qua các công việc tôi đã và đang làm. Tôi rất mong nhận được sự góp ý, xây dựng của các đồng nghiệp các cấp lãnh đạo giúp tôi ngày càng có nhiều cơ hội sáng kiến hay trong công tác giảng dạy.

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

TÁC GIẢ SÁNG KIẾN

Nguyễn Thị Nguyệt Ánh