

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TIỂU HỌC – MẦM NON

Phạm Thị Bích Ngọc

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

**THỰC TRẠNG ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO
TRONG HOẠT ĐỘNG KỂ CHUYỆN CHO TRẺ
MẪU GIÁO 3-4 TUỔI**

Mã sinh viên: 2652011096

Ngành: Giáo dục Mầm non

Ninh Bình, 2026

TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA LƯ
KHOA SƯ PHẠM TIỂU HỌC – MẦM NON

Phạm Thị Bích Ngọc

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

**THỰC TRẠNG ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO
TRONG HOẠT ĐỘNG KỂ CHUYỆN CHO TRẺ
MẪU GIÁO 3-4 TUỔI**

Mã sinh viên: 2652011096

Ngành: Giáo dục Mầm non

Người hướng dẫn: ThS. Đồng Thị Thu

Ninh Bình, 2026

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan kết quả nghiên cứu đề tài “*Thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi*” là kết quả quá trình nghiên cứu của chính bản thân tôi dưới sự hướng dẫn của ThS. Đồng Thị Thu. Các số liệu trình bày của báo cáo là trung thực và chưa từng được công bố trong các công trình khoa học khác. Trong đề tài có tham khảo một số tài liệu đã có trích dẫn rõ ràng. Tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm cho lời cam đoan của mình.

Ninh Bình ngày 12 tháng 05 năm 2026

Người thực hiện

Phạm Thị Bích Ngọc

XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

Đề tài “*Thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi*” là công trình nghiên cứu của tác giả Phạm Thị Bích Ngọc. Những kết quả và số liệu trong đề tài là đúng sự thật và chưa có ai công bố trong bất kì công trình nào khác. Trong đề tài có tham khảo một số tài liệu đã được trích dẫn rõ ràng.

Ninh Bình ngày 12 tháng 5 năm 2026

Người hướng dẫn khóa luận

ThS. Đồng Thị Thu

BẢNG CÁC KÍ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT

Cụm viết tắt	Nội dung
AI	Artificial Intelligence
CNTT	Công nghệ thông tin
GDMN	Giáo dục Mầm Non
GV	GV
GVMN	Giáo viên mầm non
HTBTVN	Hình thành biểu tượng nhân vật
Nxb	Nhà xuất bản
PGS.TS	Phó Giáo Sư.Tiến Sĩ
SKKH	Sáng kiến khoa học
ThS	Thạc Sĩ

DANH MỤC BẢNG BIỂU, BIỂU ĐỒ, HÌNH ẢNH

1. Danh mục bảng biểu

Bảng 1.1. Tiêu chí đánh giá	29
Bảng 1.2. Tiêu chí đánh giá	30
Bảng 1.3. Nhận thức của GVMN về việc ứng dụng AI vào những nội dung trong tiết kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi.	34
Bảng 1.4. GVMN ứng dụng AI vào trình tự tổ chức trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi.	35
Bảng 1.5. Đánh giá của GVMN về chất lượng nội dung kể chuyện có ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi.	36
Bảng 1.6. Nhận thức của GVMN về biểu hiện hình thành biểu tượng về nhân vật của trẻ 3-4 tuổi.	38
Bảng 1.7. Nhận thức của GVMN về hiệu quả ứng dụng AI đối với trẻ 3-4 tuổi thông qua hoạt động kể chuyện.....	39
Bảng 1.8. Những khó khăn gặp phải khi ứng dụng AI vào hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.	40

2. Danh mục biểu đồ

Biểu đồ 1.1. Đánh giá của GV về mức độ cần thiết của việc ứng dụng AI trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ MG 3-4 tuổi.....	31
Biểu đồ 1.2. Nhận thức của GVMN về mức độ hiểu biết về AI.....	32
Biểu đồ 1.3. mức độ sử dụng AI của GVMN trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi.	33

3. Danh mục hình ảnh

Hình 2.1. Giao diện chính Canva cho phép người dùng tạo thiết kế mới	53
Hình 2.2. Giao diện Canva cho phép tạo video.....	54
Hình 2.3. Giao diện Canva chọn kích thước phù hợp	54
Hình 2.4. Bắt đầu thiết kế video với giao diện Canva.....	55
Hình 2.5. Tìm kiếm từ khóa liên quan đến video trên Canva	55
Hình 2.6. Giao diện bắt đầu khi vào Chat GPT.....	56
Hình 2.7. Thực hiện nhập câu lệnh trên giao diện Chat GPT.....	56
Hình 2.8. Thao tác gửi câu lệnh để nhận lại câu trả lời trên Chat GPT.....	57
Hình 2.9. Giao diện Chat GPT đưa ra câu trả lời.....	57
Hình 2.10. Nội dung câu chuyện do Chat GPT tạo ra theo yêu cầu	59
Hình 2.11. Giao diện sau khi đã tạo ảnh.	61
Hình 2.12. Giao diện sau khi đăng nhập vào Dreamina	61
Hình 2.13. Giao diện sau khi đăng nhập Gemini	63
Hình 2.14. Giao diện nhập prompt.....	64
Hình 2.15. Kết quả tạo câu chuyện từ Gemini.....	64
Hình 2.16. Giao diện sau khi đăng nhập vào Vbee	66
Hình 2.17. Kết quả sau khi tạo giọng đọc.....	67
Hình 2.18. Giao diện khi đăng nhập capcut	68
Hình 2.19. Thêm video trên capcut.....	69

Hình 2. 20. Dê trắng vào rừng.....	84
Hình 2.21. Dê Trắng gặp sói.....	84
Hình 2.22. Dê trắng bị sói bắt.....	85
Hình 2.23. Dê đen đi vào rừng.....	86
Hình 2.24. Dê đen gặp sói.....	86
Hình 2.25. Dê đen húc sói.....	87
Hình 2.26. Dê đen đứng oai vệ	88
Hình 2.27. Chú dê đen núp bụi cỏ.....	95
Hình 2.28. Chú dê trắng, dê đen và chó sói.....	97
Hình 2.29. Chú dê gặm cỏ bằng nét đen trắng	98
Hình 2.30. Chú dê đi trong rừng bằng nét đen trắng	99
Hình 2.31. Chú dê húc sói bằng nét đen trắng	99
Hình 2.32. Chú chó sói đuổi theo Dê bằng nét đen trắng	100
Hình 2.33. Sự gặp gỡ	107
Hình 2.34. Ra vườn chơi	108
Hình 2.35. Bới đất tìm giun.....	109
Hình 2.36. Gà con gặt gồng.....	110
Hình 2.37. Gà con đuổi vịt con	111
Hình 2.38. Cáo xuất hiện	112
Hình 2.39. Cáo đuổi theo gà con	113
Hình 2.40. Vịt con cứu gà con.....	113
Hình 2.41. Vịt con bắt tôm cá cho gà con.....	114
Hình 2.42. Gà con chơi cùng vịt con	115
Hình 2.43. Chú gà con	123
Hình 2.44. Gà con, vịt con và cáo.....	124
Hình 2.45. Chú vịt con	125
Hình 2.46. Chú gà bằng nét đen trắng.....	127
Hình 2.47. Chú vịt bằng nét đen trắng.....	128
Hình 2.48. Chú vịt công gà con bằng nét đen trắng.....	129
Hình 2.49. Rùa và thỏ chơi cùng nhau.....	135
Hình 2.50. Thỏ chê Rùa chạy chậm	136
Hình 2.51. Bắt đầu cuộc đua.....	136
Hình 2.52. Thỏ chạy thật nhanh trước Rùa	137
Hình 2.53. Thỏ ngắt hoa bắt bướm.....	137
Hình 2.54. Thỏ ngủ dưới gốc cây.....	138
Hình 2.55. Rùa kiên trì bò tiếp.....	138
Hình 2.56. Rùa về đích.....	139
Hình 2.57. Rùa và Thỏ	144
Hình 2.58. Thỏ ngắt hoa bằng nét đen trắng	146
Hình 2.59. Chú rùa bằng nét đen trắng.	147
Hình 2.60. Chú thỏ ngủ bằng nét đen trắng.....	147

MỤC LỤC

LỜI CAM ĐOAN	i
XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC.....	ii
BẢNG CÁC KÍ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT.....	iii
DANH MỤC BẢNG BIỂU, BIỂU ĐỒ, HÌNH ẢNH	iv
MỤC LỤC.....	vi
MỞ ĐẦU.....	1
1. Lý do chọn đề tài.....	1
2. Tổng quan tình hình nghiên cứu	2
3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu.....	5
3.1. Mục đích nghiên cứu.....	5
3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu	5
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu.....	5
4.1. Đối tượng nghiên cứu	5
4.2. Phạm vi nghiên cứu.....	5
5. Phương pháp nghiên cứu.....	6
6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn.....	6
6.1. Ý nghĩa khoa học	6
6.2. Ý nghĩa thực tiễn.....	6
Chương 1 CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN VỀ ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG HOẠT ĐỘNG KỂ CHUYỆN CHO TRẺ MẪU GIÁO 3-4 TUỔI.....	7
1.1. Cơ sở lý luận	7
1.1.1. Khả năng tiếp nhận văn học của trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.....	7
1.1.2. Hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi	9
1.1.3. Tổng quan về trí tuệ nhân tạo trong giáo dục	21
1.2. Cơ sở thực tiễn	28
1.2.1. Khảo sát thực trạng sử dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.....	28
1.2.2. Kết quả khảo sát thực trạng.....	30
1.2.3. Nguyên nhân của thực trạng	44
KẾT LUẬN CHƯƠNG 1.....	46
Chương 2 ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG KỂ CHUYỆN CHO TRẺ MẪU GIÁO 3-4 TUỔI.....	47
2.1. Các nguyên tắc thiết kế	47

2.1.1. Đảm bảo tính khoa học	47
2.1.2. Đảm bảo tính sư phạm	48
2.1.3. Đảm bảo tính thực tiễn.....	49
2.1.4. Đảm bảo phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ 3-4 tuổi.....	51
2.2. Biện pháp ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi	52
2.2.1. Một số công cụ trí tuệ nhân tạo.....	52
2.2.2. Biện pháp ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.....	70
2.3. Thiết kế một số kế hoạch kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi	81
2.3.1. Bài số 1	82
2.3.2. Bài số 2.....	105
2.3.3. Bài số 3.....	133
KẾT LUẬN CHƯƠNG 2.....	152
KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ.....	154
1. Kết luận	154
2. Kiến nghị.....	155
2.1. Đối với nhà trường mầm non.....	155
2.2. Đối với GV mầm non.....	156
2.3. Đối với các cơ sở đào tạo GV mầm non.....	156
2.4. Đối với các cấp quản lý giáo dục	157
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	158
PHỤ LỤC.....	1
PHỤ LỤC 1: PHIẾU THĂM DÒ	1
PHỤ LỤC 2: NỘI DUNG CÂU CHUYỆN.....	4
2.1. Truyện Chú dê đen	4
2.2. Truyện Đôi bạn tốt	4
2.3. Truyện Rùa và Thỏ.....	5
PHỤ LỤC 3: THỐNG KÊ CÁC SẢN PHẨM ĐÃ THIẾT KẾ.....	6
3.1. Sản phẩm Bài số 1:.....	6
3.2. Sản phẩm Bài số 2:.....	6
3.3. Sản phẩm Bài số 3:.....	6

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Trong bối cảnh toàn cầu hóa và cách mạng công nghiệp 4.0, Công nghệ thông tin (CNTT) đã và đang trở thành công cụ không thể thiếu, tạo ra một làn sóng đổi mới mạnh mẽ trong lĩnh vực giáo dục mầm non. Việc ứng dụng CNTT không chỉ là một xu hướng mà còn là yêu cầu cấp thiết để thực hiện Chương trình Giáo dục Mầm non (GDMN) mới. Với sự trợ giúp của CNTT như màn hình tương tác, các phần mềm học tập, thiết bị đa phương tiện, GV có thể biến những bài học truyền thống trở nên trực quan, sinh động và hấp dẫn hơn bao giờ hết, kích thích tối đa khả năng khám phá và tư duy của trẻ. Sự phát triển mạnh mẽ này giúp nhà trường hiện đại hóa phương tiện dạy học, đồng thời chuẩn bị cho trẻ những kỹ năng công nghệ cơ bản, phù hợp với yêu cầu của xã hội hiện đại và xu hướng phát triển giáo dục trong tương lai.

Hoạt động kể chuyện giữ vai trò nền tảng và đặc biệt cấp thiết trong việc chăm sóc và giáo dục trẻ 3-4 tuổi. Đây không chỉ là một hoạt động học tập mà còn là phương tiện chủ yếu để phát triển ngôn ngữ toàn diện: trẻ được mở rộng vốn từ, làm quen với cấu trúc câu, và luyện tập khả năng nghe hiểu. Qua các câu chuyện, tư duy của trẻ được kích thích khi phải theo dõi cốt truyện, phân biệt nhân vật và hành động. Đặc biệt, kể chuyện nuôi dưỡng trí tưởng tượng và cảm xúc xã hội một cách mạnh mẽ; trẻ học được cách đồng cảm, chia sẻ niềm vui, nỗi buồn của nhân vật, và từ đó hình thành các giá trị đạo đức, biết yêu thương và ứng xử đúng mực. Chính vì vậy, hoạt động kể chuyện là cốt lõi để chuẩn bị tâm lý và năng lực cho sự phát triển toàn diện của trẻ trong giai đoạn then chốt này.

Hiện nay, sự bùng nổ mạnh mẽ của Trí tuệ Nhân tạo (AI). Các công cụ AI tạo sinh (Generative AI) không còn là khái niệm xa vời mà đã trở thành trợ thủ đắc lực, mở ra tiềm năng ứng dụng to lớn trong việc thiết kế và tổ chức hoạt động cho trẻ nhỏ. Việc ứng dụng AI mang lại những lợi ích đặc thù cho hoạt động kể chuyện, đặc biệt phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ 3-4 tuổi. AI giúp GV tạo ra tài liệu kể chuyện một cách nhanh chóng, tập trung vào yếu tố cá nhân hóa nội dung, hình ảnh theo sở thích của từng nhóm trẻ hoặc chủ đề cụ thể. Các công cụ AI cung cấp trải nghiệm đa giác quan với hình ảnh minh họa trực quan và giọng kể đa dạng, có cảm xúc thay vì chỉ giọng của một GV. Điều này không chỉ tăng tính hấp dẫn vượt trội mà còn nâng cao khả năng tương tác

của trẻ, giúp duy trì sự tập trung, kích thích trí tò mò và tối ưu hóa quá trình tiếp nhận ngôn ngữ, biến hoạt động kể chuyện trở thành một trải nghiệm học tập sinh động và hiệu quả.

Mặc dù tiềm năng của AI là rất lớn, nhưng hiện tại vẫn tồn tại một khoảng trống nghiên cứu đáng kể: việc ứng dụng các công cụ AI trong giáo dục mầm non nói chung và đặc biệt là trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi, vẫn còn rất mới mẻ ở Việt Nam. Đây là lứa tuổi có đặc điểm nhận thức cần sự trực quan, cảm tính cao, đòi hỏi tài liệu phải được thiết kế rất riêng biệt. Do đó, việc thiếu vắng các công trình nghiên cứu khoa học chuyên sâu, kiểm chứng về tính hiệu quả và quy trình áp dụng an toàn, phù hợp của AI đã tạo ra sự lúng túng cho GV. Điều này cần có nghiên cứu khoa học để đưa ra định hướng rõ ràng, các biện pháp sư phạm cụ thể và giải pháp tối ưu, nhằm khai thác hiệu quả công nghệ mới này để nâng cao chất lượng hoạt động kể chuyện.

Xuất phát từ những lý do trên, em chọn đề tài: ***“Thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi”*** làm đề tài khóa luận cuối khóa.

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu

Các nghiên cứu gần đây trên thế giới đã làm rõ vai trò đa chiều của AI tạo sinh (Generative AI) trong việc hỗ trợ GV và nâng cao chất lượng hoạt động học tập, đặc biệt là hoạt động kể chuyện, trong giáo dục mầm non:

Nghiên cứu về vai trò của AI tạo sinh trong hỗ trợ GV và cá nhân hóa bài giảng: Các nghiên cứu này tập trung vào tiềm năng của AI trong việc giảm gánh nặng hành chính và điều chỉnh nội dung học tập theo nhu cầu riêng của từng trẻ, báo cáo *"Guidance for Generative AI in Education and Research"* của Tổ chức Giáo dục, Khoa học và Văn hóa của Liên Hợp Quốc (UNESCO) đã đưa ra khuôn khổ về đạo đức và chính sách. Báo cáo này nhấn mạnh AI có tiềm năng giảm gánh nặng hành chính trong việc tạo kế hoạch bài học và tài liệu đánh giá cho GVMN, từ đó cho phép họ dành nhiều thời gian hơn cho tương tác trực tiếp và chăm sóc cảm xúc với trẻ.

Thiết kế hoạt động học tập tùy chỉnh: Chai, C. S., Zhang, W., et al. (2024) trong bài báo *"The Potential and Pitfalls of Generative AI in Early Childhood Education"* (Educational Technology & Society, 27(1), 162-175) đã phân tích khả năng sử dụng các Mô hình Ngôn ngữ Lớn (LLMs) như ChatGPT để tạo ra các

hoạt động học tập tùy chỉnh và kịch bản cho ECE. Nghiên cứu này đồng thời cảnh báo về các vấn đề đạo đức, thiên vị và sự thiếu vắng tính tương tác xã hội[5].

Cá nhân hóa nội dung và Can thiệp sớm: Nghiên cứu "*Leveraging AI for Personalized Learning in Preschools: A Pilot Study*" của Lee, J., & Kim, H. (2023) đã thử nghiệm sử dụng AI để phân tích hồ sơ học tập của trẻ và gợi ý các tài liệu/hoạt động phù hợp với từng nhu cầu phát triển cụ thể. Kết quả cho thấy AI có thể nâng cao hiệu quả can thiệp sớm thông qua việc cá nhân hóa nội dung[6].

Nghiên cứu về ứng dụng Công cụ AI trong tạo tài liệu Kể chuyện. Các công trình nghiên cứu sau đây tập trung vào việc ứng dụng trực tiếp các công cụ AI để tạo ra các yếu tố cấu thành hoạt động kể chuyện: Tạo Cốt truyện và Đa ngôn ngữ: Đánh giá về "*AI-Powered Story Generators and Children's Literacy*" của Wu, Y., & Li, C. (2023/2024) đã thử nghiệm các công cụ AI tạo cốt truyện (story prompt generators). Nghiên cứu chỉ ra rằng AI giúp GV và phụ huynh sáng tạo câu chuyện nhanh hơn và tạo ra các phiên bản truyện đa ngôn ngữ tức thời, hỗ trợ phát triển ngôn ngữ của trẻ nhập cư hoặc trẻ học song ngữ [7]; Minh họa Trực quan (AI Image Generation): Nghiên cứu thăm dò về "*The Use of AI Image Generation in Preschool Visual Aids*" của Smith, A., & Jones, B. (2023) cho thấy GV sử dụng AI tạo hình ảnh (như Dall-E, Midjourney) để minh họa. Họ nhận thấy hình ảnh tạo ra trực quan hơn, hấp dẫn hơn so với hình ảnh có sẵn, giúp trẻ 3-4 tuổi (lứa tuổi cần trực quan cao) dễ dàng hình dung bối cảnh và nhân vật [4]; Tổng hợp Giọng kể (AI Voice Synthesis): Xu hướng "*AI Voice Synthesis in Interactive Reading*" trên các nền tảng phát triển ứng dụng giáo dục (như Google AI, Microsoft) đã chứng minh AI có thể tạo ra giọng kể tự nhiên, có cảm xúc và đa dạng (giọng trẻ em, giọng người lớn, giọng nhân vật). Điều này tăng cường tính đa giác quan cho hoạt động kể chuyện, giúp duy trì sự tập trung của trẻ lâu hơn.

Các nghiên cứu sơ bộ trên thế giới đều chỉ ra rằng AI tạo sinh mang lại khả năng cá nhân hóa nội dung và tăng cường tính đa giác quan (hình ảnh, âm thanh đa dạng) một cách tức thời và hiệu quả trong GDMN. Điều này rất quan trọng đối với lứa tuổi 3-4, lứa tuổi học hỏi qua trải nghiệm trực quan. Tuy nhiên, các nghiên cứu cũng đồng thời cảnh báo về: vấn đề đạo đức và quyền riêng tư của trẻ khi sử dụng dữ liệu; chất lượng nội dung (tính chính xác, tính an toàn) do AI tạo ra; năng lực số của GVMN để sử dụng công cụ một cách có trách nhiệm và hiệu quả.

Các nghiên cứu về ứng dụng AI ở Việt Nam đang phát triển mạnh mẽ, nhưng chủ yếu tập trung vào các bậc học cao hơn hoặc ở các khía cạnh chung như: AI trong quản lý/chương trình đào tạo của PGS.TS. Huỳnh Quyết Thắng, TS. Nguyễn Xuân Hoài và các nhà khoa học về công nghệ thông tin, tập trung vào việc tích hợp AI vào đào tạo kỹ thuật, quản lý giáo dục đại học, chưa đi sâu vào ứng dụng cụ thể cho trẻ nhỏ; Nghiên cứu AI trong dạy học STEM/robotics của TS. Lê Minh Hằng, chủ yếu đề cập đến việc dạy trẻ lớn từ tiểu học trở lên về AI/robotics, chứ không phải sử dụng AI để tạo nội dung cho lứa tuổi mầm non; Các khóa luận/luận văn về ứng dụng CNTT của Sinh viên các trường sư phạm mặc dù có nhắc đến AI, nhưng phần lớn vẫn dừng lại ở mức độ lý thuyết hoặc tập trung vào các công cụ CNTT cũ, thiếu vắng các nghiên cứu thực nghiệm về các công cụ AI tạo sinh (ChatGPT, AI Image Generators).

Nghiên cứu về đề tài này ở bậc mầm non mới ở giai đoạn khởi đầu, chủ yếu là các sáng kiến thực tiễn tại trường học và các bài báo định hướng về mặt chính sách. Các GV mầm non đã bắt đầu mạnh dạn thử nghiệm các công cụ AI và ghi nhận kết quả dưới dạng Sáng kiến kinh nghiệm (SKKN) hoặc báo cáo chuyên đề tại trường, tập trung trực tiếp vào lứa tuổi và hoạt động mà đề tài quan tâm, cụ thể: SKKN *“Biện pháp ứng dụng công nghệ AI trong tạo video hoạt hình ở hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi trường mầm non Hoa Sen”* Sáng kiến này nhằm tăng tính trực quan, kích thích đa giác quan cho trẻ[9]. *“Ứng dụng công nghệ AI vào hoạt động giáo dục cho trẻ 4-5 tuổi A3 tại trường mầm non Yên Lư”*, sáng kiến đã đề cập đến việc sử dụng các công cụ AI như ChatGPT/Copilot để xây dựng bài giảng và tạo hình ảnh minh họa (Text-to-Image) cho trẻ mẫu giáo 4-5 tuổi[10]. Các công trình cấp cao hơn thường mang tính chất tổng quan, khuyến nghị chính sách hoặc phân tích tiềm năng của AI, trong đó có đề cập đến hoạt động kể chuyện, chẳng hạn: Bài báo: *“Trí tuệ nhân tạo trong giáo dục mầm non: Hiệu quả, triển vọng và khuyến nghị chính sách cho Việt Nam”* đã tổng quan về AI trong GDMN và chỉ ra rằng "các ứng dụng kể chuyện bằng AI giúp cải thiện 25% khả năng ghi nhớ từ vựng". Nghiên cứu này đồng thời đưa ra các khuyến nghị chính sách cho Việt Nam[11].

Từ tình hình nghiên cứu trong và ngoài nước cho thấy sự tồn tại của một khoảng trống lớn liên quan đến đề tài này, cụ thể:

Chưa có nghiên cứu thực nghiệm về AI tạo sinh: Các công trình nghiên cứu hiện có chưa tập trung vào việc sử dụng thực tế các công cụ AI tạo sinh, cụ

thể là các mô hình ngôn ngữ lớn (LLMs) và các công cụ tạo hình ảnh/âm thanh bằng AI, trong môi trường lớp học mầm non.

Chưa có nghiên cứu tập trung vào lứa tuổi nhỏ: Phần lớn các nghiên cứu về ứng dụng AI thường hướng đến trẻ 5-6 tuổi. Các nghiên cứu về trẻ 3-4 tuổi, lứa tuổi có đặc điểm nhận thức cần sự đơn giản và trực quan cao còn rất hạn chế, đặc biệt là về tính phù hợp của việc tích hợp AI.

Chưa có giải pháp chuyên sâu trong kể chuyện: Hoạt động kể chuyện, một hoạt động cốt lõi, chưa có các giải pháp ứng dụng AI cụ thể nhằm tạo ra tài liệu và phương pháp kể chuyện hiệu quả, đa giác quan phù hợp với trẻ mầm non.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích nghiên cứu

Nghiên cứu cơ sở lý luận và thực trạng việc sử dụng trí tuệ nhân tạo để xây dựng tài liệu và tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi. Từ đó đề xuất quy trình và biện pháp sư phạm nhằm ứng dụng hiệu quả trí tuệ nhân tạo, góp phần nâng cao chất lượng hoạt động kể chuyện và phát triển ngôn ngữ cho trẻ 3-4 tuổi.

3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

Hệ thống hóa cơ sở lý luận về phát triển ngôn ngữ cho trẻ 3-4 tuổi thông qua kể chuyện và tiềm năng của công cụ AI trong hoạt động này.

Khảo sát, đánh giá thực trạng việc GV mầm non tiếp cận và ứng dụng các công cụ AI để chuẩn bị và tổ chức hoạt động kể chuyện.

Đề xuất quy trình ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

Thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.

4.2. Phạm vi nghiên cứu

- Khách thể nghiên cứu: Hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.
- Nội dung nghiên cứu: Tập trung vào việc ứng dụng AI để tạo ra tài liệu kể chuyện và cách thức GV sử dụng tài liệu đó trong các bước tổ chức hoạt động.
- Địa bàn nghiên cứu: Một số trường Mầm non trên địa bàn Phường Hoa Lư, tỉnh Ninh Bình.

- Số lượng GVMN: 30 GV
- Thời gian nghiên cứu: Tháng 11/2025 đến tháng 5/2026.

5. Phương pháp nghiên cứu

- Phương pháp nghiên cứu lí luận: Phân tích, tổng hợp, hệ thống hóa các tài liệu về giáo dục mầm non, cách sử dụng một số công cụ AI.
- Phương pháp nghiên cứu thực tiễn:
 - + Phương pháp điều tra bằng phiếu hỏi/phỏng vấn: Thu thập thông tin từ GV về nhận thức, kỹ năng sử dụng AI và những khó khăn trong thực tiễn.
 - + Phương pháp quan sát sư phạm: Quan sát việc sử dụng tài liệu AI của GV và hứng thú của trẻ 3-4 tuổi.
 - + Phương pháp đánh giá sản phẩm: Phân tích các sản phẩm kể chuyện được tạo ra bằng ứng dụng AI.
- Phương pháp xử lí số liệu: Sử dụng toán học thống kê để phân tích, đánh giá kết quả khảo sát.

6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn

6.1. Ý nghĩa khoa học

Cung cấp hệ thống cơ sở lí luận về việc ứng dụng AI vào hoạt động giáo dục mầm non.

Kết quả nghiên cứu là tài liệu tham khảo cho các nghiên cứu tiếp theo về ứng dụng AI trong giáo dục ngôn ngữ cho trẻ nhỏ.

6.2. Ý nghĩa thực tiễn

Cung cấp quy trình và biện pháp cụ thể, thiết thực để GV mầm non có thể khai thác sức mạnh của AI trong việc chuẩn bị và tổ chức hoạt động kể chuyện.

Giúp GV tiết kiệm thời gian, tăng tính chuyên nghiệp và sáng tạo của tài liệu, từ đó nâng cao chất lượng hoạt động và sự phát triển toàn diện của trẻ 3-4 tuổi.

Chương 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN VỀ ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG HOẠT ĐỘNG KỂ CHUYỆN CHO TRẺ MẪU GIÁO 3-4 TUỔI

1.1. Cơ sở lý luận

1.1.1. Khả năng tiếp nhận văn học của trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

Khả năng tiếp nhận văn học của trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi là một nội dung quan trọng trong quá trình phát triển ngôn ngữ, nhận thức, tình cảm và thẩm mỹ cho trẻ. Theo quan điểm GDMN hiện đại, văn học không chỉ là phương tiện giúp trẻ làm quen với ngôn ngữ mà còn góp phần hình thành những biểu tượng đạo đức, phát triển cảm xúc và trí tưởng tượng của trẻ ngay từ những năm đầu đời [15].

Ở độ tuổi 3-4 tuổi, trong khi nghe kể những câu chuyện có tính hài hước trẻ đã biểu hiện hành động điệu bộ cho thấy chúng hiểu không chỉ nội dung mà còn cả sự bất bình của những tình tiết có tính hài hước có trong tác phẩm. Qua quan sát, người ta nhận thấy rằng trẻ ở độ tuổi này rất thích xem chèo và chúng khoái chí cười theo khi xuất hiện những lời nói hóm hỉnh, sâu sắc của các nhân vật hề. Người lớn thấy cảnh đó chắc là ngạc nhiên vì sao một cô bé, cậu bé lại hiểu được những chuyện khôi hài, khó hiểu đến như vậy. Nhưng rõ ràng là các em có khả năng bẩm sinh hiểu được sự hài hước. Những phản ứng trực tiếp và sự sống động của trẻ cho thấy trẻ 3-4 tuổi đã có một cách suy nghĩ theo diễn biến của sự kiện, đã có những đánh giá đúng đắn và hiểu biết chính xác những hành động của các nhân vật [5, tr.63].

Những kết quả nghiên cứu được phát biểu thành những quan niệm và luận điểm về trình độ và năng lực của trẻ mẫu giáo, của các nhà giáo dục Xô Viết: A.V.Daparov, L.I.Cốp xon, D.P.En coonhin, E.I.Trikhêeva, N.A.Vetlughina, L.I.Dancoretôva, D.I.Nhiki phoorrova đã một lần nữa khẳng định khả năng của trẻ trong tiếp nhận văn học. Bằng các thực nghiệm, họ đã khẳng định: Sự cảm thụ và hiểu biết tác phẩm văn học được hình thành ở trẻ mẫu giáo trong mối liên hệ với quá trình phát triển tâm lý của chúng. Quá trình này tạo nên nhờ giáo dục và dạy học. Trẻ mẫu giáo hoàn toàn có thể hiểu sâu sắc (ở mức độ của chúng) nội dung và tư tưởng tác phẩm, phân biệt được hình ảnh nghệ thuật với hiện thực, chỉ ra và nhận xét được những phương tiện biểu đạt được hình tượng, ngôn ngữ, các thủ pháp nghệ thuật. Trẻ có khả năng nắm được việc xây dựng cốt truyện, cấu trúc và mối quan hệ giữa các nhân vật [5, tr72].

Về mặt ngôn ngữ, văn học đóng vai trò quan trọng trong việc phát triển vốn từ và khả năng diễn đạt của trẻ. Thông qua việc tiếp xúc thường xuyên với các tác phẩm văn học, trẻ được làm quen với cách sử dụng từ ngữ, cấu trúc câu đơn giản, nhịp điệu và ngữ điệu của tiếng Việt. Trẻ có thể nhắc lại các từ ngữ quen thuộc, câu nói ngắn, đoạn thơ có vần điệu, đồng thời biết trả lời các câu hỏi đơn giản về nội dung tác phẩm và bước đầu kể lại một phần câu chuyện theo trí nhớ của bản thân.

Về mặt tình cảm-xã hội, trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi tiếp nhận văn học chủ yếu bằng cảm xúc. Trẻ dễ rung cảm trước những tình huống vui, buồn, hồi hộp trong tác phẩm; dễ đồng cảm với nhân vật và bộc lộ thái độ yêu thích hoặc không thích thông qua lời nói, cử chỉ. Qua đó, trẻ hình thành những cảm xúc tích cực như lòng yêu thương, sự quan tâm, chia sẻ và có những hành vi ứng xử phù hợp trong các mối quan hệ xã hội đơn giản.

Về mặt thẩm mỹ và trí tưởng tượng, các tác phẩm văn học với hình ảnh sinh động, giàu yếu tố nhân hóa và tưởng tượng góp phần phát triển trí tưởng tượng, khả năng liên tưởng và cảm nhận cái đẹp ở trẻ. Trẻ đặc biệt hứng thú với các câu chuyện cổ tích, truyện ngắn, bài thơ có nội dung gần gũi, hình ảnh rõ nét, lời văn giản dị, dễ hiểu. Đây là cơ sở ban đầu để hình thành năng lực cảm thụ văn học và óc sáng tạo của trẻ ở các giai đoạn phát triển tiếp theo.

Trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi đang ở giai đoạn phát triển mạnh về ngôn ngữ và tư duy trực quan. Ở độ tuổi này, trẻ có khả năng tiếp nhận văn học thông qua việc nghe kể chuyện, quan sát hình ảnh và bắt chước lời nói của người lớn. Tuy nhiên, khả năng tiếp nhận văn học của trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi còn mang tính trực quan, cảm tính, chưa bền vững và phụ thuộc nhiều vào điều kiện tổ chức hoạt động. Hiệu quả tiếp nhận (nội dung, cảm xúc, ngôn ngữ) chịu ảnh hưởng lớn từ cách kể chuyện, giọng đọc, hình ảnh minh họa và sự hướng dẫn của GV. Do đó, việc lựa chọn tác phẩm phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ và tổ chức hoạt động làm quen với văn học một cách linh hoạt, sáng tạo là yêu cầu cần thiết nhằm nâng cao chất lượng tiếp nhận văn học cho trẻ.

Từ những đặc điểm trên có thể thấy rằng trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi tiếp nhận văn học chủ yếu thông qua hình ảnh trực quan, âm thanh sinh động và cảm xúc. Điều này đặt ra yêu cầu đối với GV phải đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động kể chuyện theo hướng tăng tính trực quan và hấp dẫn. Trong bối cảnh đó, việc ứng dụng AI với khả năng tạo hình ảnh, âm thanh và nội dung tự động có thể hỗ trợ hiệu quả cho GV trong việc thiết kế hoạt động kể chuyện phù hợp

với đặc điểm nhận thức của trẻ. AI không chỉ giúp đa dạng hóa hình thức thể hiện mà còn góp phần nâng cao hứng thú, khả năng tập trung và hiệu quả tiếp nhận văn học của trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.

1.1.2. Hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

Hoạt động kể chuyện là một hình thức tổ chức cho trẻ mầm non làm quen với tác phẩm văn học thông qua lời kể của GV, kết hợp cử chỉ, điệu bộ và đồ dùng trực quan nhằm truyền tải nội dung câu chuyện đến trẻ. Đây là hoạt động thuộc lĩnh vực phát triển ngôn ngữ và thẩm mỹ, có vai trò quan trọng trong chương trình giáo dục mầm non [1, tr.34].

Đối với trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi, hoạt động kể chuyện giúp trẻ bước đầu tiếp nhận nội dung văn học, giúp trẻ hiểu các tình tiết đơn giản, nhận biết các nhân vật và hình thành khả năng cảm thụ văn học phù hợp với đặc điểm lứa tuổi. Trẻ ở độ tuổi này có tư duy trực quan - hình tượng là chủ yếu, vốn từ còn hạn chế, khả năng chú ý và ghi nhớ chưa bền vững. Vì vậy, nội dung câu chuyện cần ngắn gọn, cốt truyện rõ ràng, ngôn ngữ giản dị, hình ảnh gần gũi với cuộc sống của trẻ [2, tr.112-114].

Hoạt động kể chuyện có ý nghĩa quan trọng đối với sự phát triển toàn diện của trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. Thông qua việc nghe kể chuyện, trẻ được phát triển khả năng nghe hiểu, mở rộng vốn từ, làm quen với cấu trúc câu đơn giản và từng bước rèn luyện khả năng diễn đạt bằng lời nói. Đồng thời, nội dung câu chuyện giúp trẻ hình thành những cảm xúc tích cực, biết yêu thương, chia sẻ, lễ phép và phân biệt hành vi đúng - sai trong các tình huống quen thuộc [3, tr.86-88].

Để hoạt động kể chuyện đạt hiệu quả giáo dục, GV mầm non cần lựa chọn câu chuyện phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ 3-4 tuổi; sử dụng giọng kể diễn cảm, kết hợp tranh ảnh, rối hoặc đồ dùng trực quan; tạo cơ hội cho trẻ tham gia tích cực thông qua việc trả lời câu hỏi, nhắc lại lời thoại hoặc hành động đơn giản của nhân vật. Điều này góp phần nâng cao hiệu quả phát triển ngôn ngữ và giáo dục nhân cách cho trẻ trong giai đoạn mầm non [1, tr.36].

Trong bối cảnh giáo dục hiện đại, hoạt động kể chuyện không chỉ dừng lại ở hình thức truyền thống mà đang dần được hỗ trợ bởi các công cụ công nghệ, đặc biệt là AI. AI cho phép GV tạo nội dung truyện, hình ảnh minh họa và giọng kể một cách nhanh chóng, góp phần đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động kể chuyện theo hướng sinh động, trực quan và phù hợp hơn với đặc điểm nhận thức của trẻ 3-4 tuổi.

1.1.2.1. Mục đích tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

Hoạt động kể chuyện là một trong những hình thức tổ chức hoạt động giáo dục quan trọng trong giáo dục mầm non, đặc biệt thuộc lĩnh vực phát triển ngôn ngữ và làm quen với văn học. Thông qua các câu chuyện phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi, trẻ không chỉ được tiếp cận với ngôn ngữ nghệ thuật mà còn được phát triển nhiều mặt như nhận thức, tình cảm, thẩm mỹ và kỹ năng giao tiếp. Vì vậy, hoạt động kể chuyện giữ vai trò quan trọng trong việc giáo dục và hình thành nhân cách cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.

Hoạt động kể chuyện là phát triển ngôn ngữ cho trẻ mẫu giáo:

- Trường mầm non phát triển tất cả các khả năng, thiên hướng của trẻ nhỏ và trong tất cả các khả năng thiên hướng non trẻ không có cái nào quan trọng hơn và cần thiết bằng khả năng ngôn ngữ. Vì vậy, việc phát triển ngôn ngữ có hệ thống, phương pháp là cơ sở của công tác giáo dục ở trường mầm non nó được tiến hành trong tất cả các hoạt động, các môn học, biệt qua việc cho trẻ tiếp xúc với tác phẩm văn học.

- Văn học là một phương tiện hiệu quả mạnh mẽ không chỉ với việc giáo dục trí tuệ, đạo đức, thẩm mỹ mà nó có ảnh hưởng vô cùng to lớn đến sự phát triển ngôn ngữ của trẻ. Nhà M.Goócki định nghĩa “Văn học là nghệ thuật ngôn từ” chính là đã chỉ rõ ngôn từ là chất liệu xây dựng lên hình tượng văn học. Chất liệu ngôn từ là “kho vô tận về âm thanh, bức tranh khái niệm” (nhà nghiên cứu phê bình văn học Nga Biêlinxki). Các hình tượng văn học làm phong phú những xúc cảm, tình cảm đưa đến cho trẻ những hình tượng tuyệt diệu của ngôn ngữ dân tộc. Từ những hình tượng trong truyện kể, trẻ nhận thức được tính rõ ràng chính xác của từ, sự hoàn hảo của các câu với những cấu trúc ngữ pháp phong phú. Những câu chuyện cổ dân gian là những mẫu mực của lời nói giản dị, có nhịp điệu, mở ra trước mắt trẻ sự biểu cảm của ngôn từ, chỉ ra trong tiếng mẹ đẻ sự giàu có chất hài hước, lối so sánh diễn đạt sinh động và giàu hình tượng [5, tr43-44].

Hoạt động kể chuyện góp phần mở rộng nhận thức, phát triển trí tuệ cho trẻ:

- Trẻ em luôn khao khát nhận thức, khám phá thế giới hiện thực xung quanh. Các em muốn biết tất cả, muốn thấu tóm tắt cả lí do tồn tại của cuộc sống vào khối óc bé nhỏ của mình. Thế giới xuất hiện trước mắt trẻ với toàn bộ sự phong phú, phức tạp của nó. Trong điều kiện đó, những câu ca dao, bài thơ, truyện kể là những bài học đầu tiên giúp các em nhận thức thế giới, định hướng cơ bản trong môi trường xung quanh, giúp các em chính xác hoá những biểu

tượng đã có về thực tế xã hội, dần dần từng bước cung cấp cho các em những khái niệm mới và mở rộng kinh nghiệm sống.

- Theo H.Read, một đại diện lớn của nền giáo dục Anh nhận định rằng: Mục đích của giáo dục thông qua tác phẩm nghệ thuật chính là khả năng nhận thức các mối liên hệ trong thế giới. Đọc "Chú đỗ con" của Viêt Linh, trẻ sẽ nhận thấy được quá trình nảy mầm của hạt thành cây dưới mưa xuân và ánh nắng mặt trời [5, tr29].

- Mỗi bài thơ, câu chuyện đều giới thiệu với các em về một góc, một mặt của đời sống: có khi là quá khứ lịch sử hào hùng của dân tộc; có khi là sinh hoạt trong gia đình, hoạt động của bác nông dân, chú bộ đội, chú công nhân, sinh hoạt ở trường mẫu giáo; có khi là cuộc sống ở một đất nước xa xôi với những phong tục tập quán, không gian của những châu lục, quốc gia...Tiếp xúc với tác phẩm, trẻ không chỉ được thoả mãn nhu cầu nhận thức mà còn được mở rộng tầm nhìn, làm giàu có lượng thông tin tri thức, làm sâu sắc hơn quá trình quan sát xã hội, môi trường xung quanh. Từ sự quan sát, thúc đẩy quá trình phân tích, so sánh, tìm hiểu nguyên nhân kết quả, rút ra những kết luận, những tri thức, khái niệm cơ bản, góp phần rèn luyện trí nhớ, phát triển khả năng tư duy và các năng lực tâm lí khác như: tưởng tượng, ngôn ngữ,... Quá trình tiếp xúc với tác phẩm văn học dần dần đã giúp trẻ nắm được rất nhiều điều thú vị, bổ ích, có được lượng tri thức và kinh nghiệm sống đáng kể, cùng với nó là năng lực trí tuệ nhất định để trẻ có thể bước vào trường phổ thông. Cũng vì thế, nhiều tác phẩm văn học được coi là sách giáo khoa về cuộc sống [5, tr32].

Hoạt động kể chuyển góp phần giáo dục đạo đức cho trẻ:

- Giáo dục đạo đức cho trẻ là một trong những nhiệm vụ quan trọng ở trường mầm non. Giáo dục đạo đức cho trẻ em lứa tuổi Mẫu giáo phải được coi là một quá trình rèn luyện có mục đích nhân cách trẻ. Trong khoa học sư phạm, giáo dục được coi là một quá trình rèn luyện sự phát triển đạo đức của mỗi cá nhân. Ma-ca-ren-cô gọi thời kì mẫu giáo là thời kì hình thành cá nhân ở giai đoạn đầu tiên. Vì vậy, giáo dục đạo đức cho trẻ trở thành một nhiệm vụ quan trọng ở trường mầm non, nó hình thành phẩm chất đạo đức, tạo nên móng nhân cách của mỗi con người.

- Từ xa xưa cha ông ta đã từng tâm niệm: "Văn dĩ tải đạo", với chức năng này, trong các phương pháp tạo ra ý niệm, tình cảm, đạo đức văn học có một vị thế đặc biệt. Những quan niệm giáo dục đạo đức truyền thống ấy đã được đưa vào những tác phẩm văn học và được trẻ em yêu thích. Vì vậy, chúng ta cần

đọc và kể cho trẻ nghe những tác phẩm văn chương có giá trị đích thực, chứa đựng những nội dung giáo dục đạo đức cao cả, phù hợp với lứa tuổi mà tâm hồn tình cảm đang trong như suối tận nguồn. Ở trường mẫu giáo, khi tiếp xúc với tác phẩm văn học qua nghe đọc, kể diễn cảm và sự dẫn dắt của cô giáo, những ấn tượng nghệ thuật mà trẻ thu nhận được sẽ hình thành ở các em những phẩm chất đạo đức bền vững. Không ai có thể phủ nhận vai trò của cái đẹp trong giáo dục đạo đức bởi “Thông qua cái đẹp vươn tới nhân tính”- (V.G.Bielinxki, nhà nghiên cứu văn học Nga thế kỉ XIX). Vì vậy, cái đẹp phải được coi là phương pháp cơ bản nhằm khơi gợi những tình cảm đạo đức cho trẻ, nó có mối liên hệ chặt chẽ với giáo dục thẩm mỹ, nó trở thành một quy luật giáo dục [5, tr36].

Như vậy, hoạt động kể chuyện và việc cho trẻ làm quen với tác phẩm văn học có ý nghĩa to lớn đối với việc giáo dục đạo đức, bồi dưỡng phẩm chất tâm hồn, phát triển nhân cách trẻ mẫu giáo. Có thể nói, trẻ em rất nhạy cảm đối với nội dung đạo đức trong tác phẩm văn học. Giáo dục đạo đức là một trong những mặt quan trọng nhất của sự phát triển nhân cách. Nó cần được kết hợp với các nhiệm vụ giáo dục và các mặt phát triển khác [5, tr38].

Hoạt động kể chuyện góp phần giáo dục thẩm mỹ:

- Giáo dục thẩm mỹ là một bộ phận không tách rời với giáo dục trí tuệ, đạo đức, được xác định trong hệ thống giáo dục quốc dân và cần phải bắt đầu ngay từ lứa tuổi mẫu giáo.

- Đối với con người, nhu cầu về cái đẹp là nhu cầu có tính bản chất, nó gắn với quá trình phát triển thể chất và tinh thần. Đốtxtôiépxki đã nói một câu bất hủ "Cái đẹp cứu thế giới". Và giáo dục thẩm mỹ trở thành nhiệm vụ trọng tâm của quá trình cho trẻ làm quen với tác phẩm văn học ở trường mầm non.

- Qua tiếp xúc với tác phẩm văn học, dưới sự hướng dẫn của cô giáo, trẻ em sẽ hình thành và phát triển những cảm xúc thẩm mỹ, tình cảm thẩm mỹ, thị hiếu nghệ thuật, năng lực cảm thụ văn học, khả năng hoạt động nghệ thuật và sáng tạo nghệ thuật. Giáo dục thẩm mỹ trong trường mầm non không chỉ cung cấp cho trẻ những nhận thức thẩm mỹ mà còn hướng tới hoạt động sáng tạo thẩm mỹ. Trẻ em không chỉ cảm thụ mà phải hành động, sáng tạo. Có thể nói văn học với sự phong phú, lấp lánh của ngôn ngữ nghệ thuật trong việc biểu đạt hình tượng đã trở thành phương tiện giáo dục nghệ thuật cho trẻ[5, tr38].

- Một tác phẩm văn học đích thực trong khi bồi đắp những cảm xúc thẩm mỹ cũng đồng thời làm nên sự cao đẹp trong tâm hồn và hình thành cho trẻ quan niệm về cái đẹp. Tác phẩm văn học trực tiếp giáo dục thẩm mỹ cho trẻ.

Như chúng ta đã biết, giáo dục thẩm mỹ luôn gắn với giáo dục nghệ thuật. Trong các tài liệu về giáo dục ở Mỹ, người ta nhận thấy vai trò đặc biệt của kinh nghiệm nghệ thuật đối với toàn bộ cuộc sống của các đại diện cho mỗi dân tộc trong tương lai và người ta cho phổ cập các giờ học nghệ thuật bắt buộc đối với mỗi đứa trẻ. Theo Reid Hastrie, giờ học nghệ thuật không nên hạn chế ở sự nghiên cứu chi tiết sự sáng tạo các hình thức nghệ thuật mà một vấn đề không kém phần quan trọng là hướng vào việc tri giác và phân tích có phê phán các tác phẩm nghệ thuật. Kinh nghiệm đã cho phép trẻ tìm kiếm sự tác động hài hoà giữa các yếu tố của nghệ thuật như tư liệu nội dung, hình thức tác phẩm... Mục đích của giáo dục thông qua nghệ thuật chính là nhằm phát triển ở trẻ khả năng nhận thức các mối liên hệ trong thế giới. Nghệ thuật chính là con đường giáo dục, nó không chỉ như môn học cần dạy mà còn như phương pháp dạy học đối với tất cả mọi môn học.

Giáo dục Việt Nam cũng đã rất chú trọng việc giáo dục nghệ thuật cho trẻ, mà trước hết ở trường mầm non là hình thành ở trẻ sự cảm thụ văn học và tổ chức hướng dẫn trẻ tự hoạt động văn học nghệ thuật. Cảm thụ văn học - cảm thụ những hình tượng nghệ thuật, ở góc độ này cũng thể hiện toàn bộ thế giới tình cảm đạo đức của con người. Khả năng cảm thụ được phát triển sẽ tạo điều kiện hình thành và phát triển mầm móng đạo đức của nhân cách củng cố tinh thần trách nhiệm và ý thức của bản thân cũng như tính kỉ luật, giúp trẻ chuẩn bị bước vào cuộc sống [5, tr40-41].

1.1.2.2. Quy trình tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

Trong chương trình giáo dục mầm non, nội dung kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi thường bao gồm:

a. Lựa chọn tác phẩm chuyện phù hợp

- Phù hợp với tâm sinh lý và độ tuổi: Truyện có cốt truyện rõ ràng, tình tiết hấp dẫn, mang tính giáo dục đạo đức, kỹ năng sống, phát triển trí tưởng tượng và ngôn ngữ mạch lạc.

- Nội dung giáo dục: Câu chuyện cần truyền tải các bài học nhẹ nhàng về tình yêu thương, đạo đức, thói quen tốt, kỹ năng xã hội hoặc kiến thức về thế giới xung quanh.

- Hình thức tác phẩm: Truyện cần có hình ảnh minh họa sống động, hấp dẫn, tương tác tốt giữa tranh và chữ (ưu tiên truyện tranh, truyện tương tác) để kích thích sự hứng thú và phát triển tư duy hình tượng.

- Ngôn ngữ: Ngôn ngữ trong sáng, rõ ràng, dễ hiểu, giàu hình ảnh, nhịp điệu, phù hợp với ngôn ngữ tiếng Việt của trẻ[1]

b. Chuẩn bị môi trường và đồ dùng kể chuyện

Để tổ chức hoạt động kể chuyện hiệu quả GV cần chuẩn bị:

- Tranh, ảnh minh họa nội dung truyện
- Rối tay, rối que
- Mô hình hoặc đồ dùng trực quan
- Các phương tiện nghe nhìn (máy chiếu, video, hình ảnh)

Việc sử dụng đồ dùng trực quan giúp trẻ tập trung chú ý hơn và dễ hiểu nội dung câu chuyện hơn. Các phương tiện trực quan có vai trò quan trọng trong việc giúp trẻ tri giác và ghi nhớ nội dung câu chuyện.

c. Tiến trình tổ chức hoạt động kể chuyện

Thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi được thực hiện như sau:

Lĩnh vực phát triển ngôn ngữ

GV lựa chọn đề tài: tên Truyện

Lựa chọn Chủ đề.

Loại tiết: Đa số trẻ chưa biết

GV tiến hành xác định: Lứa tuổi;

Thời gian; Ngày soạn bài; Ngày dạy;

Người soạn và người dạy

A. Mục tiêu cần đạt

1. Kiến thức

- Trẻ nhớ tên truyện, tên tác giả, tên nhân vật.
- Hiểu nội dung truyện và đặc trưng tính cách của từng nhân vật

2. Kỹ năng

- Kỹ năng quan sát, chú ý, ghi nhớ có chủ định.
- Kỹ năng nghe, hiểu.
- Kỹ năng nói rõ ràng, mạch lạc.

3. Thái độ (giáo dục)

- Giáo dục trẻ có thái độ đúng đối với hoạt động làm quen với truyện.

B. Chuẩn bị

1. Chuẩn bị của cô

- GV soạn giáo án
- GV chuẩn bị trang phục, mô hình, đàn ghi nhạc đệm các bài hát phù hợp với chủ đề.

2. Chuẩn bị của trẻ

Trang phục, chỗ học, các dụng cụ cần thiết (nếu có)

C. Cách tiến hành

1. Ổn định tổ chức, gây hứng thú

- GVMN có thể gây hứng thú bằng cách hát, vận động theo nhạc, chơi trò chơi, câu đố, tranh ảnh, rối...
- Sử dụng phương pháp đàm thoại
- GV tiến hành dẫn dắt vào bài.

2. Bài mới

2.1. Cô kể chuyện diễn cảm

2.1.1. Cô kể chuyện lần 1 diễn cảm kết hợp cử chỉ, điệu bộ

- Đàm thoại: Hỏi trẻ về tên tác phẩm, tác giả, cảm xúc của trẻ khi được nghe câu chuyện này.

2.1.2. Cô kể chuyện lần 2 diễn cảm kết hợp với tranh

- Đàm thoại: Hỏi trẻ về tên tác phẩm, tác giả, cảm xúc của trẻ khi được nghe câu chuyện này.
- GVMN tiến hành đàm thoại, trích dẫn hỏi trẻ về nội dung câu chuyện với những câu hỏi từ dễ đến khó, theo trình tự diễn biến câu chuyện.
- Giảng giải nội dung: kết hợp với đàm thoại, trích dẫn để giảng nội dung truyện.
- GVMN tiến hành giáo dục nhẹ nhàng đối với trẻ.

2.1.3. Trích dẫn, đàm thoại

- GVMN tiến hành kể lại tác phẩm theo từng đoạn.
- Đàm thoại: Hỏi trẻ về tên tác giả, tác phẩm, nhân vật trong truyện, câu hỏi liên quan đến đoạn truyện.
- GVMN giảng giải từ khó, giảng giải nội dung câu chuyện

2.1.4. Cô kể chuyện lần 3 diễn cảm kết hợp với mô hình

- GV kể lại tác phẩm một lần hoặc tóm tắt lại nội dung của tác phẩm, tùy theo thời gian và sự hứng thú của trẻ.
- GVMN tiến hành đàm thoại với trẻ về tên truyện, tên nhân vật và tính cách của các nhân vật.
- Liên hệ với đời sống và giáo dục trẻ.

2.1.5. Trò chơi

- GV giới thiệu tên trò chơi
- GV hướng dẫn cho trẻ cách chơi
- GV phổ biến cho trẻ Luật chơi.

3. Kết thúc

1. GV nhận xét, tuyên dương
2. GV chuyển sang hoạt động khác[15]

1.1.2.3. Phương pháp tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

a. Phương pháp đọc, kể diễn cảm

Phương pháp đọc, kể diễn cảm là phương pháp GV sử dụng giọng đọc hoặc lời kể giàu cảm xúc, có ngữ điệu, nhịp điệu, âm lượng và cử chỉ phù hợp nhằm truyền tải nội dung, ý nghĩa và cảm xúc của tác phẩm văn học đến trẻ.

- Một tác phẩm văn học chỉ thực sự đi vào đời sống trẻ thơ khi: Nội dung của tác phẩm hay và nghệ thuật trình bày tác phẩm đặc sắc

Do đó, đọc và kể tác phẩm văn học một cách nghệ thuật có vai trò quan trọng trong quá trình tổ chức cho trẻ tiếp xúc với tác phẩm văn học.

+ Kể tác phẩm văn học một cách nghệ thuật tức là GV phải phối hợp lao động đọc của mình, biết phát huy ưu thế về chất giọng, khắc phục những nhược điểm về phát âm, chú ý độ cao thấp, sức ngân vang của ngôn ngữ, cách ngừng nghỉ trong ngắt nhịp để làm chủ giọng đọc và kỹ thuật đọc sao cho phù hợp với giọng điệu, cảm xúc của nhà văn và nghĩa của văn bản.

- Các thủ thuật đọc, kể diễn cảm:

+ Phải nghiên cứu kỹ tác phẩm, để xác định chủ đề, tư tưởng tác phẩm, từ đó xác định giọng điệu tác phẩm sao cho phù hợp với nội dung tư tưởng của toàn bộ tác phẩm. Giọng điệu của tác phẩm do nội dung và hình thức tác phẩm quy định. Tuỳ theo phong cách ngôn ngữ của tác phẩm để định ra giọng điệu cơ bản khi trình bày tác phẩm. Giọng điệu của tác phẩm giống như một cái nền trên đó người ta xây dựng nên những bức tranh, những sự kiện riêng biệt và những nhân vật tham gia vào các sự kiện đó. Xác định nhầm giọng điệu sẽ làm sai lệch chủ đề tư tưởng của tác phẩm và không giúp người nghe hiểu đúng tác phẩm.

Ví dụ: Khi cô kể chuyện Chú dê đen, ngữ điệu của Sói cần hống hách, Dê trắng cần run sợ, yếu ớt, còn Dê đen thì can đảm, mạnh mẽ (Dê kia, mày đi đâu; Tôi đi tìm lá non để ăn; Tim tôi đang run sợ / Tao đi tìm kẻ nào hay gây sự đây; Trái tim thép của tao bảo tao hãy cầm đôi sừng bằng kim cương vào bụng mày)

+ Nhịp điệu là sự thể hiện tốc độ của giọng đọc, nhanh hay chậm, khẩn trương hay vừa phải. Khi truyền thụ tác phẩm mà chỉ sử dụng một nhịp điệu sẽ nhàm chán. Tuy nhiên ở trẻ sử dụng nhịp điệu vừa phải là phù hợp.

Ví dụ: Khi kể chuyện Đàn ngỗng trời đến đoạn cô bé đi tìm em cần phải kể với nhịp điệu cuống quýt, gấp gáp (Cây táo ơi, đàn ngỗng trời mang em tôi đi hướng nào ? Bếp lò hãy chỉ giúp tôi với ! Suôi ơi hãy giấu chị em tôi với!)

+ Cường độ là độ vang, độ hoàn chỉnh của giọng đọc, giọng kể, là khả năng điều chỉnh giọng làm nó có thể tạo ra được các bậc thang chuyển độ vang từ to đến nhỏ và ngược lại.

Ví dụ: Giọng bà của Tích Chu cần nhỏ còn giọng của bà tiên vang, to (Tích Chu ơi, cho bà xin hớp nước, bà khát quá; Cháu có muốn bà cháu trở lại làm người không)

+ Tư thế, cử chỉ, nét mặt góp phần bộc lộ rõ hơn những điều cô đọc và kể. Nét mặt, ánh mắt tươi vui nếu tác phẩm kết thúc có hậu, có tình tiết ngộ nghĩnh; nét mặt buồn khi tác phẩm có chi tiết xúc động. Những cử chỉ đơn giản chân thực sẽ tăng thêm sự diễn cảm cho tác phẩm và thu hút sự chú ý của trẻ (Cô giờ tay vẫy khi đọc đoạn: Em vẫy gọi, Chích bông ơi, Chim xuống nhá, Có thích không) [6, tr26].

b. Phương pháp đàm thoại

- Khái niệm: Đàm thoại là thông qua các câu hỏi (là sự trao đổi giữa cô và trẻ: cô hỏi trẻ trả lời) để tăng cường tư duy cho trẻ, hướng trẻ vào việc tri giác các vật thật, các hiện tượng ở môi trường xung quanh, các vấn đề nội dung, các giá trị nghệ thuật trong tác phẩm 28 văn học, tái hiện lại những cái đã tri giác, hệ thống hoá các kiến thức đã biết và dẫn đến các kết luận một cách tổng quát.

Ví dụ: Truyện Hai anh em: Khi nhìn thấy mọi người đang gặt lúa người anh đã làm gì? Người anh xuống gặt giúp, gặt rất nhanh và không bỏ sót...

+ Đàm thoại góp phần phát triển ngôn ngữ cho trẻ giúp trẻ hiểu, nhớ được câu truyện các bài thơ hoặc các từ khó, từ mới trong tác phẩm văn học, đồng thời biết cách thể hiện tác phẩm.

- Các yêu cầu khi sử dụng phương pháp đàm thoại:

+ Muốn tiến hành đàm thoại tốt, trẻ phải có các ấn tượng khi quan sát, khi nghe kể chuyện, đọc thơ.

+ Khi tiến hành đàm thoại phải dựa vào đặc điểm lứa tuổi của trẻ để xác định nội dung đàm thoại, xác định thời gian hỏi, xác định câu hỏi cụ thể.

Ví dụ: Ở lớp mẫu giáo bé, các câu hỏi đàm thoại thường đơn giản, ngắn gọn, gắn với tác phẩm và thường chỉ có từ 3 - 4 câu.

+ Tiến hành đàm thoại theo hệ thống câu hỏi cô chuẩn bị trước để làm chính xác hơn các biểu tượng của trẻ.

+ Khi đàm thoại nên để trẻ tự nói theo tư duy nhưng không được lạc đề.

+ Yêu cầu về câu hỏi: . Câu hỏi phải cụ thể, gắn liền với đề tài đàm thoại. . Câu hỏi đưa ra phải để trẻ độc lập suy nghĩ, không được gợi ý trước. Không nên đặt quá nhiều câu hỏi làm trẻ mất tập trung, mệt mỏi.

+ Phương pháp đàm thoại được tiến hành theo ba cách sau:

Đàm thoại để giới thiệu tác phẩm Cần tiến hành hết sức ngắn gọn trong một vài phút, trước khi cô đọc, kể tác phẩm. Với tác phẩm cô kể, đọc lần đầu, cần đặt câu hỏi hướng sự chú ý của trẻ vào nội dung tác phẩm, tình tiết của tác phẩm. Với tác phẩm trẻ đã biết, việc đàm thoại chủ yếu hướng vào việc gợi nhớ lại tác phẩm. .

Đàm thoại để hiểu tác phẩm Đàm thoại ở tiết đầu cô cần đặt câu hỏi kết hợp với giảng giải. Đàm thoại ở tiết sau cô cần đặt câu hỏi yêu cầu trẻ nắm vững nội dung câu chuyện, bài thơ, phân biệt được tính cách nhân vật qua ngữ điệu. Trong một tiết học không nên hỏi trẻ quá nhiều và sa vào những chi tiết không cần thiết. Khi đàm thoại giúp trẻ hiểu nội dung tác phẩm, cô cần kết hợp cả phương pháp giảng giải.

Đàm thoại để tái hiện tác phẩm Qua hệ thống câu hỏi của phần đàm thoại sẽ giúp trẻ hiểu và nhớ lại trình tự tác phẩm. Tình tiết nào xảy ra trước, hỏi trước, tình tiết nào xảy ra sau hỏi sau và không nên sa vào những tình tiết quá vụn vặt. Khi đặt câu hỏi cần dành thời gian cho trẻ suy nghĩ, không được cắt đứt liên tưởng của trẻ khi trẻ trả lời. Cô cần tập trung theo dõi, đánh giá sửa sai cho trẻ về phát âm, dùng từ, cách sử dụng câu [6,tr 28,29].

c. Phương pháp giảng giải

- Khái niệm: Là cách dùng lời giảng để giúp trẻ hiểu tác phẩm đầy đủ và sâu sắc hơn, đồng thời còn truyền những rung cảm đúng đắn sâu sắc của GV đến cho trẻ, từ đó khiến trẻ có những rung cảm, xúc cảm thẩm mỹ và khát vọng vươn đến cái đẹp, cái thiện.

- Một số yêu cầu khi sử dụng phương pháp giảng giải:

+ Phương pháp giảng giải luôn kết hợp với phương pháp đàm thoại. Lời bình phải giảng ngắn gọn, dễ hiểu và hấp dẫn.

Ví dụ: giảng giải từ "địa chủ": là những người giàu có nhưng keo kiệt và độc ác.

+ Chỉ tiến hành giảng giải sau khi đã đọc hoặc kể tác phẩm cho trẻ nghe.

+ Dùng phương pháp giảng giải để giảng từ mới, từ khó có thể tiến hành trước, trong hoặc sau khi đọc tác phẩm. Ở đây, chúng ta cần chú ý không giảng nhiều từ trong một giờ học, không phải bắt cứ từ mới, khó nào cũng giảng.

- Cách thực hiện phương pháp giảng giải:

+ Giảng bằng lời: Ta có thể sử dụng từ đồng nghĩa để giảng, ví dụ khi đọc bài đồng dao "Ông sao" đọc đến câu "Ăn mau chóng nậy" cô giáo giảng luôn cho các cháu là "ăn mau chóng lớn". Hoặc có thể giảng bằng định nghĩa, cô

phải nói chính xác, gãy gọn và dùng từ ngữ dễ hiểu, ví dụ cô giải thích từ "tý ty" trong câu chuyện "Ba cô tiên" là rất bé, rất nhỏ, chỉ bằng ngón tay cái của mọi người.

+ Giảng bằng đồ dùng trực quan kết hợp với lời giảng giải: Với những từ ngữ có hình ảnh chúng ta cần dùng lời giải thích có thêm đồ dùng dạy học hỗ trợ, ví dụ khi đọc bài "Đàn gà con", cô có thể cho trẻ xem tranh ảnh gà mẹ đang ấp ủ các con và nói với trẻ: "các chú gà con đang nằm dưới bụng mẹ, những chú gà này rất ấm áp và không sợ bất cứ con gì đến ăn thịt vì đã có gà mẹ che chở cho chúng rồi..."[6,tr30-31].

1.1.2.4. Hình thức tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

- Kể chuyện bằng lời kết hợp tranh minh họa: Đây là hình thức phổ biến nhất trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mầm non. GV sử dụng lời kể diễn cảm kết hợp với tranh minh họa để giúp trẻ dễ dàng hình dung nội dung câu chuyện và ghi nhớ các sự kiện chính.

Tranh minh họa giúp trẻ quan sát trực quan, từ đó hiểu rõ hơn về nhân vật và diễn biến câu chuyện. Hình thức này đặc biệt phù hợp với trẻ 3-4 tuổi vì khả năng tư duy của trẻ ở giai đoạn này còn mang tính trực quan hình tượng [5,94].

- Kể chuyện bằng rối: Kể chuyện bằng rối là hình thức GV sử dụng rối tay, rối que hoặc rối ngón tay để thể hiện các nhân vật trong câu chuyện. Khi các nhân vật được thể hiện sinh động qua con rối, trẻ sẽ dễ dàng tập trung chú ý và hứng thú với nội dung truyện.

Hình thức này giúp trẻ không chỉ nghe kể chuyện mà còn quan sát hành động của nhân vật, từ đó hiểu rõ hơn về nội dung và ý nghĩa của câu chuyện [5, tr102].

- Kể chuyện theo tranh: Trong hình thức này, GV sử dụng một hệ thống tranh thể hiện các tình tiết của câu chuyện. Sau khi nghe GV kể, trẻ quan sát tranh và kể lại nội dung câu chuyện theo trình tự các bức tranh.

Hình thức kể chuyện theo tranh giúp trẻ rèn luyện khả năng ghi nhớ, sắp xếp các sự kiện theo trình tự logic và phát triển ngôn ngữ mạch lạc [2, tr75].

- Trẻ kể lại câu chuyện: Sau khi nghe GV kể chuyện, trẻ có thể kể lại toàn bộ hoặc một phần nội dung câu chuyện bằng ngôn ngữ của mình. GV có thể gợi ý bằng câu hỏi hoặc tranh minh họa để hỗ trợ trẻ kể lại.

Hình thức này giúp trẻ phát triển khả năng diễn đạt, mở rộng vốn từ và rèn luyện kỹ năng giao tiếp[5, tr97].

- Đóng kịch theo truyện: Đóng kịch theo truyện là hình thức trẻ tham gia nhập vai các nhân vật trong câu chuyện và thể hiện lại nội dung truyện thông qua lời nói, cử chỉ và hành động.

Hình thức này giúp trẻ phát triển khả năng giao tiếp, trí tưởng tượng và sự tự tin khi thể hiện trước tập thể[1, tr38].

1.1.2.5. Phương tiện tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

a. Tranh minh họa

Tranh minh họa là phương tiện được sử dụng phổ biến trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mầm non. Tranh giúp trẻ hình dung rõ hơn về nhân vật, bối cảnh và diễn biến của câu chuyện.

Đối với trẻ 3-4 tuổi, tranh cần có màu sắc rõ ràng, hình ảnh đơn giản, gần gũi với cuộc sống của trẻ. Khi kể chuyện kết hợp với tranh, GV có thể chỉ vào từng chi tiết trong tranh để giúp trẻ hiểu nội dung và ghi nhớ câu chuyện tốt hơn.

b. Mô hình, sa bàn

Mô hình và sa bàn là phương tiện tái hiện lại không gian và các nhân vật trong câu chuyện dưới dạng ba chiều. Nhờ đó trẻ có thể quan sát trực tiếp các tình huống diễn ra trong câu chuyện.

Việc sử dụng mô hình giúp câu chuyện trở nên sinh động hơn, đồng thời tạo cơ hội cho trẻ tham gia vào hoạt động kể chuyện bằng cách di chuyển các nhân vật hoặc mô phỏng hành động của nhân vật trong truyện.

c. Rối (rối tay, rối que)

Rối là phương tiện thường được sử dụng trong các hoạt động kể chuyện hoặc đóng kịch cho trẻ mầm non. Các loại rối như rối tay, rối que, rối ngón tay giúp GV thể hiện nhân vật một cách sinh động và hấp dẫn.

Thông qua rối, GV có thể thể hiện giọng nói, cử chỉ và hành động của nhân vật, từ đó thu hút sự chú ý của trẻ và giúp trẻ dễ dàng hiểu nội dung câu chuyện.

d. Sách truyện tranh

Sách truyện tranh là phương tiện giúp trẻ tiếp cận với tác phẩm văn học thông qua hình ảnh và lời kể. GV có thể sử dụng sách truyện trong giờ học hoặc đặt tại góc thư viện để trẻ tự xem và kể lại câu chuyện theo trí nhớ.

Việc sử dụng sách truyện tranh không chỉ giúp trẻ phát triển ngôn ngữ mà còn hình thành thói quen yêu thích đọc sách từ nhỏ.

e. Phương tiện công nghệ thông tin

Trong bối cảnh giáo dục hiện nay, công nghệ thông tin được sử dụng ngày càng phổ biến trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mầm non. GV có thể sử dụng các phương tiện như: Máy tính, Máy chiếu, Tivi, Video hoạt hình, Slide PowerPoint, Tranh truyện điện tử.

Những phương tiện này giúp kết hợp hình ảnh, âm thanh và chuyển động, làm cho câu chuyện trở nên sinh động và hấp dẫn hơn đối với trẻ[2, tr52-56].

Bên cạnh các phương tiện truyền thống, hiện nay AI đang trở thành một công cụ hỗ trợ hiệu quả trong việc thiết kế phương tiện kể chuyện. Các công cụ AI có thể tạo tranh minh họa tự động, video hoạt hình, giọng kể nhân vật với nhiều sắc thái khác nhau. Điều này giúp nâng cao tính trực quan, tăng hứng thú và khả năng tập trung của trẻ trong quá trình tiếp nhận câu chuyện.

Từ những phân tích trên có thể thấy hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi có vai trò đặc biệt quan trọng nhưng cũng đặt ra yêu cầu cao về tính trực quan, sinh động và phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ. Trong bối cảnh đó, việc ứng dụng AI trong thiết kế và tổ chức hoạt động kể chuyện là một hướng đi mới, góp phần khắc phục những hạn chế của phương pháp truyền thống, đồng thời nâng cao hiệu quả giáo dục. Đây cũng chính là cơ sở lý luận quan trọng để nghiên cứu thực trạng ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện ở các cơ sở giáo dục mầm non hiện nay.

1.1.3. Tổng quan về trí tuệ nhân tạo trong giáo dục

1.1.3.1. Khái niệm về trí tuệ nhân tạo

Trí tuệ nhân tạo (Artificial Intelligence - AI) là lĩnh vực khoa học máy tính nghiên cứu và phát triển các hệ thống có khả năng mô phỏng những hoạt động trí tuệ của con người như học tập, suy luận, xử lý ngôn ngữ và ra quyết định. Điểm đặc trưng của AI là khả năng học hỏi từ dữ liệu, từ đó thích nghi và cải thiện hiệu suất hoạt động mà không cần lập trình lại một cách tường minh[15, tr6].

Trong giáo dục, AI được hiểu là các hệ thống và công cụ công nghệ có tích hợp trí tuệ nhân tạo nhằm hỗ trợ quá trình dạy học, quản lý và đánh giá. Đặc biệt, với sự phát triển của AI tạo sinh (Generative AI), các công cụ hiện nay có thể tạo ra nội dung mới như văn bản, hình ảnh, âm thanh, video... phục vụ trực tiếp cho hoạt động dạy học.

1.1.3.2. Sự phát triển của trí tuệ nhân tạo và xu hướng ứng dụng trong giáo dục

Trí tuệ nhân tạo bắt đầu hình thành từ giữa thế kỷ XX với những nghiên cứu về mạng nơ-ron và logic học. Đến những năm gần đây, cùng với sự phát triển mạnh mẽ của dữ liệu lớn (Big Data) và công nghệ học sâu (Deep Learning), AI đã đạt được nhiều thành tựu vượt bậc, đặc biệt trong xử lý ngôn ngữ tự nhiên, nhận diện hình ảnh và tổng hợp giọng nói[15].

Trong lĩnh vực giáo dục, AI đang được ứng dụng ngày càng rộng rãi với các xu hướng nổi bật như:

- Cá nhân hóa học tập theo năng lực người học
- Tự động hóa việc thiết kế học liệu và đánh giá
- Tăng cường trải nghiệm học tập đa phương tiện
- Hỗ trợ GV trong tổ chức hoạt động dạy học

Đặc biệt, AI tạo sinh với các công cụ như ChatGPT, công cụ tạo hình ảnh, tạo giọng nói... đã mở ra khả năng xây dựng học liệu một cách nhanh chóng, linh hoạt và sáng tạo, phù hợp với nhu cầu đổi mới giáo dục hiện nay[10].

1.1.3.3. Phân loại trí tuệ nhân tạo ứng dụng trong giáo dục

Trong giáo dục, AI có thể được phân loại theo chức năng sử dụng thành hai nhóm chính: AI chức năng (Functional AI) và AI tạo sinh (Generative AI). Mỗi nhóm có đặc điểm, vai trò và phạm vi ứng dụng khác nhau, góp phần hỗ trợ quá trình dạy học theo những cách riêng biệt.

a. AI chức năng (Functional AI)

AI chức năng là các hệ thống trí tuệ nhân tạo được thiết kế nhằm thực hiện những nhiệm vụ cụ thể dựa trên việc phân tích dữ liệu và đưa ra dự đoán hoặc hỗ trợ ra quyết định. Nhóm này không tạo ra nội dung mới mà chủ yếu xử lý, phân tích và tối ưu hóa các hoạt động trong giáo dục.

Trong lĩnh vực giáo dục, AI chức năng được ứng dụng ở một số khía cạnh như:

- *Phân tích dữ liệu học tập*: AI có thể thu thập và xử lý dữ liệu liên quan đến quá trình học tập của người học (kết quả học tập, mức độ tham gia hoạt động, thời gian học...), từ đó giúp GV có cái nhìn tổng thể về năng lực và sự tiến bộ của học sinh. Điều này hỗ trợ việc điều chỉnh phương pháp dạy học phù hợp.

- *Theo dõi tiến độ và đánh giá người học*: AI có khả năng theo dõi quá trình học tập theo thời gian thực, phát hiện những khó khăn mà người học gặp phải và đưa ra cảnh báo sớm. Trong một số trường hợp, hệ thống còn có thể gợi ý nội dung học tập phù hợp với trình độ của từng cá nhân.

- *Hỗ trợ quản lý giáo dục*: AI được sử dụng để tự động hóa các công việc hành chính như quản lý hồ sơ học sinh, sắp xếp thời khóa biểu, tổ chức học liệu. Nhờ đó, giảm tải khối lượng công việc cho GV và nhà quản lý, tạo điều kiện tập trung vào hoạt động chuyên môn [8].

Tuy nhiên, trong giáo dục mầm non, đặc biệt với trẻ 3-4 tuổi, vai trò của AI chức năng còn khá hạn chế do đặc điểm lứa tuổi chưa tham gia vào các hệ

thống học tập số hóa phức tạp. Do đó, nhóm AI này chủ yếu có ý nghĩa hỗ trợ gián tiếp cho GV hơn là tác động trực tiếp đến trẻ.

b. AI tạo sinh (Generative AI)

AI tạo sinh là nhóm công nghệ có khả năng tạo ra nội dung mới dựa trên dữ liệu đã được học trước đó. Đây là hướng phát triển hiện đại và có ảnh hưởng mạnh mẽ nhất trong giáo dục hiện nay, đặc biệt là trong việc xây dựng học liệu và thiết kế hoạt động dạy học.

Trong giáo dục, AI tạo sinh có thể thực hiện các chức năng như:

- *Tạo văn bản:* AI có thể tạo ra truyện kể, bài giảng, câu hỏi, kịch bản hoạt động... theo yêu cầu của GV. Nội dung được tạo ra có thể điều chỉnh linh hoạt về độ dài, mức độ khó và chủ đề, phù hợp với từng đối tượng người học.

- *Tạo hình ảnh minh họa:* Các công cụ AI có khả năng tạo ra hình ảnh trực quan sinh động dựa trên mô tả bằng ngôn ngữ. Điều này đặc biệt hữu ích trong việc thiết kế học liệu cho trẻ mầm non - lứa tuổi học tập chủ yếu thông qua hình ảnh.

- *Tạo giọng nói và video:* AI có thể tổng hợp giọng nói tự nhiên với nhiều sắc thái khác nhau (giọng kể chuyện, giọng nhân vật...), đồng thời tạo ra các video hoạt hình giúp minh họa nội dung bài học một cách sinh động.

Với phạm vi nghiên cứu của đề tài “Thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi” AI tạo sinh giữ vai trò đặc biệt quan trọng, bởi đây là công cụ trực tiếp hỗ trợ GV trong việc thiết kế và tổ chức hoạt động kể chuyện, cụ thể:

- AI giúp tạo nội dung truyện phù hợp với chủ đề giáo dục và đặc điểm nhận thức của trẻ.

- AI hỗ trợ tạo hình ảnh minh họa sinh động, giúp trẻ dễ hình dung nội dung câu chuyện.

- AI tạo giọng kể đa dạng, có cảm xúc, làm tăng sự hấp dẫn và thu hút trẻ.

- AI góp phần tiết kiệm thời gian và nâng cao tính sáng tạo trong thiết kế hoạt động

Với những ưu điểm trên, AI tạo sinh không chỉ làm phong phú hình thức tổ chức hoạt động kể chuyện mà còn góp phần nâng cao hiệu quả tiếp nhận của trẻ. Tuy nhiên, để đảm bảo tính sư phạm, GV cần đóng vai trò kiểm duyệt, điều chỉnh nội dung do AI tạo ra sao cho phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý và mục tiêu giáo dục mầm non[9].

Từ những phân tích trên cho thấy, trí tuệ nhân tạo là một công cụ có tiềm năng lớn trong đổi mới giáo dục, đặc biệt trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. AI không chỉ hỗ trợ GV trong việc thiết kế học liệu mà còn góp phần nâng cao tính trực quan, tăng hứng thú và hiệu quả tiếp nhận của trẻ. Tuy nhiên, việc ứng dụng AI trong thực tiễn giáo dục mầm non hiện nay vẫn còn nhiều hạn chế và chưa được khai thác hiệu quả. Vì vậy, việc nghiên cứu thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi là cần thiết nhằm đánh giá đúng tình hình và đề xuất các giải pháp phù hợp.

1.1.3.4. Vai trò của trí tuệ nhân tạo trong giáo dục mầm non

Trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay, AI không chỉ đơn thuần là một công cụ hỗ trợ mà còn trở thành yếu tố góp phần thúc đẩy sự thay đổi trong phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục ở bậc mầm non. Việc ứng dụng AI giúp quá trình dạy học trở nên linh hoạt, hiện đại hơn, đồng thời phù hợp với đặc điểm phát triển tâm sinh lý của trẻ nhỏ.

Một số vai trò nổi bật của AI trong giáo dục mầm non gồm:

+ *Cá nhân hóa nội dung giáo dục*: Mỗi trẻ có đặc điểm nhận thức, khả năng tiếp thu và sở thích khác nhau. AI cho phép GV điều chỉnh nội dung truyện, hình ảnh hoặc cách thể hiện sao cho phù hợp với từng nhóm trẻ hoặc từng mục tiêu giáo dục cụ thể. Điều này góp phần nâng cao hiệu quả hoạt động giáo dục, giúp trẻ tiếp cận nội dung một cách phù hợp với năng lực của mình[8].

+ *Hỗ trợ GV thiết kế học liệu*: Với sự trợ giúp của các công cụ AI, GV có thể nhanh chóng tạo ra các nội dung phục vụ dạy học như truyện kể, tranh minh họa, video hoạt hình hay giọng kể. So với cách chuẩn bị truyền thống vốn tốn nhiều thời gian và công sức, AI giúp rút ngắn đáng kể quá trình này, đồng thời mở rộng khả năng sáng tạo trong thiết kế hoạt động giáo dục. Nhờ đó, GV có thêm thời gian tập trung vào việc tổ chức và tương tác trực tiếp với trẻ[15].

+ *Tăng cường tính trực quan trong hoạt động giáo dục*: Các sản phẩm do AI tạo ra thường kết hợp nhiều yếu tố như hình ảnh, âm thanh và chuyển động, giúp nội dung bài học trở nên sinh động và hấp dẫn hơn. Đối với trẻ mầm non, đặc biệt là lứa tuổi 3-4 tuổi, việc tiếp nhận kiến thức chủ yếu thông qua tri giác trực quan, do đó các học liệu đa phương tiện do AI hỗ trợ sẽ giúp trẻ dễ hiểu, dễ ghi nhớ và hứng thú hơn trong quá trình học tập[10].

+ *Tăng hứng thú và mức độ tham gia của trẻ trong hoạt động học tập*: Các nội dung được thiết kế với sự hỗ trợ của AI thường có tính sinh động, mới mẻ và gần gũi với trẻ, từ đó kích thích sự tò mò, tập trung chú ý và khuyến khích

trẻ tham gia tích cực vào hoạt động. Đây là yếu tố rất quan trọng trong giáo dục mầm non, bởi hứng thú học tập là tiền đề để trẻ phát triển các kỹ năng nhận thức và ngôn ngữ[7,9].

Đối với trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi, lứa tuổi mà hoạt động học tập chủ yếu diễn ra thông qua hình ảnh, âm thanh và cảm xúc-việc ứng dụng AI với khả năng tạo nội dung đa phương tiện được xem là đặc biệt phù hợp. AI không chỉ giúp làm phong phú hình thức tổ chức hoạt động kể chuyện mà còn góp phần nâng cao hiệu quả tiếp nhận của trẻ. Tuy nhiên, để đảm bảo tính sư phạm, GV cần đóng vai trò chủ đạo trong việc lựa chọn, kiểm duyệt và điều chỉnh nội dung do AI tạo ra, tránh phụ thuộc hoàn toàn vào công nghệ.

Tóm lại, trí tuệ nhân tạo đang mở ra nhiều cơ hội đổi mới trong giáo dục mầm non, đặc biệt trong việc nâng cao chất lượng hoạt động kể chuyện cho trẻ. Việc khai thác hiệu quả AI sẽ góp phần tạo nên môi trường học tập hiện đại, hấp dẫn và phù hợp với sự phát triển toàn diện của trẻ nhỏ.

1.1.3.5. Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

Hoạt động kể chuyện là một trong những hoạt động trọng tâm trong giáo dục mầm non, có vai trò quan trọng trong việc phát triển ngôn ngữ, tư duy, trí tưởng tượng và cảm xúc cho trẻ. Thông qua việc nghe và tham gia kể chuyện, trẻ không chỉ mở rộng vốn từ mà còn học cách diễn đạt, hình thành nhận thức về thế giới xung quanh và phát triển các giá trị đạo đức cơ bản. Trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay, AI đang mở ra những hướng tiếp cận mới trong việc tổ chức hoạt động kể chuyện theo hướng hiện đại, sinh động và hiệu quả hơn, AI có thể được ứng dụng trực tiếp vào hoạt động này thông qua các hình thức:

- *Hỗ trợ tạo nội dung truyện:* AI giúp GV xây dựng câu chuyện phù hợp với chủ đề, độ tuổi và mục tiêu giáo dục. Thay vì phụ thuộc hoàn toàn vào các tài liệu có sẵn, GV có thể sử dụng AI để xây dựng các câu chuyện phù hợp với chủ đề giáo dục, đặc điểm nhận thức và nhu cầu của trẻ. Nội dung truyện có thể được điều chỉnh linh hoạt về độ dài, ngôn ngữ, nhân vật và tình huống, đảm bảo vừa gần gũi, dễ hiểu vừa mang tính giáo dục cao. Điều này giúp GV chủ động hơn trong việc thiết kế hoạt động kể chuyện, đồng thời tạo ra sự mới mẻ, tránh sự lặp lại gây nhàm chán cho trẻ[9].

- *Tạo hình ảnh minh họa cho câu chuyện:* Các công cụ AI có khả năng tạo ra hình ảnh sinh động dựa trên mô tả bằng ngôn ngữ, giúp GV nhanh chóng có được bộ tranh phù hợp với nội dung truyện. Đối với trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi, lứa

tuổi có tư duy trực quan - hình tượng là chủ yếu, việc kết hợp lời kể với hình ảnh minh họa rõ ràng sẽ giúp trẻ dễ dàng hình dung bối cảnh, nhân vật và diễn biến câu chuyện, từ đó nâng cao khả năng hiểu và ghi nhớ nội dung[10].

- *Tạo giọng kể cho câu chuyện*: AI có thể tạo giọng kể cho câu chuyện với nhiều sắc thái khác nhau. Thay vì chỉ sử dụng một giọng kể truyền thống, GV có thể khai thác các giọng đọc đa dạng (giọng nam, nữ, giọng trẻ em, giọng nhân vật...) để tăng tính biểu cảm cho câu chuyện. Giọng kể có ngữ điệu, cảm xúc phù hợp sẽ giúp trẻ cảm nhận rõ hơn tính cách nhân vật, tạo sự hứng thú và thu hút trẻ chú ý trong suốt quá trình nghe kể[15].

- *Tạo video hoặc hoạt hình minh họa câu chuyện*: Với sự hỗ trợ của AI, nội dung truyện có thể được chuyển hóa thành các đoạn video ngắn hoặc hoạt hình đơn giản, kết hợp giữa hình ảnh, âm thanh và chuyển động. Hình thức này giúp câu chuyện trở nên sống động, hấp dẫn hơn so với phương pháp kể chuyện truyền thống, đồng thời tạo cơ hội cho trẻ tiếp cận với nội dung một cách trực quan và đa giác quan[10].

Nhờ những ứng dụng trên, hoạt động kể chuyện trong giáo dục mầm non không còn giới hạn trong hình thức truyền thống mà được mở rộng theo hướng đa dạng, linh hoạt và giàu tính tương tác. AI góp phần làm phong phú học liệu, tăng tính trực quan và tạo hứng thú cho trẻ, đặc biệt phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi, lứa tuổi học tập chủ yếu thông qua hình ảnh, âm thanh và cảm xúc.

Tuy nhiên, việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cũng cần được thực hiện một cách có chọn lọc và định hướng sư phạm rõ ràng. GV cần giữ vai trò chủ đạo trong việc kiểm duyệt, điều chỉnh nội dung do AI tạo ra nhằm đảm bảo tính chính xác, phù hợp với lứa tuổi và mục tiêu giáo dục. Đồng thời, cần kết hợp hài hòa giữa công nghệ và tương tác trực tiếp để phát huy tối đa hiệu quả của hoạt động kể chuyện trong giáo dục mầm non[7].

1.1.3.6. Ý nghĩa và những vấn đề đặt ra khi ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong giáo dục mầm non

Việc ứng dụng AI trong giáo dục mầm non đang trở thành một xu hướng mới, góp phần đổi mới phương pháp dạy học và nâng cao chất lượng giáo dục. Trong bối cảnh chuyển đổi số, AI không chỉ hỗ trợ GV về mặt kỹ thuật mà còn mở ra nhiều cơ hội để phát triển hoạt động giáo dục theo hướng hiện đại, phù hợp với đặc điểm của trẻ nhỏ. Việc ứng dụng AI trong giáo dục mầm non mang lại nhiều lợi ích:

+ *Góp phần nâng cao chất lượng hoạt động giáo dục*: Nhờ khả năng tạo nội dung nhanh chóng và đa dạng, AI giúp GV xây dựng học liệu phong phú, sinh động và phù hợp với từng chủ đề giáo dục. Các sản phẩm như truyện kể, hình ảnh, video hay giọng nói được tạo ra từ AI giúp hoạt động dạy học trở nên trực quan hơn, từ đó nâng cao hiệu quả tiếp nhận của trẻ. Đặc biệt trong hoạt động kể chuyện, AI giúp tăng tính hấp dẫn và hỗ trợ trẻ hiểu nội dung một cách dễ dàng hơn[7,10].

- *Tăng tính sáng tạo và chuyên nghiệp của GV*: Thay vì mất nhiều thời gian chuẩn bị đồ dùng dạy học theo cách truyền thống, GV có thể sử dụng AI để nhanh chóng tạo ra các học liệu phù hợp. Điều này không chỉ giúp tiết kiệm thời gian mà còn tạo điều kiện để GV thử nghiệm nhiều ý tưởng mới, đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động. Qua đó, năng lực công nghệ và năng lực sư phạm của GV cũng được nâng cao, đáp ứng yêu cầu của giáo dục hiện đại [15].

- *Góp phần hỗ trợ phát triển toàn diện cho trẻ*: Các sản phẩm giáo dục đa phương tiện do AI tạo ra giúp trẻ phát triển đồng thời nhiều lĩnh vực như ngôn ngữ, nhận thức, cảm xúc và thẩm mỹ. Trẻ không chỉ được nghe kể chuyện mà còn được quan sát hình ảnh, nghe âm thanh và trải nghiệm nội dung một cách sinh động, từ đó kích thích trí tưởng tượng, khả năng tư duy và sự hứng thú học tập.

Tuy nhiên, bên cạnh những lợi ích rõ rệt, việc ứng dụng AI trong giáo dục mầm non cũng đặt ra một số vấn đề cần được quan tâm.

- *Nội dung do AI tạo ra cần được kiểm duyệt chặt chẽ*: Mặc dù AI có khả năng tạo nội dung nhanh và đa dạng, nhưng không phải lúc nào nội dung cũng đảm bảo tính chính xác, phù hợp với lứa tuổi hoặc mục tiêu giáo dục. Vì vậy, GV cần đóng vai trò kiểm tra, lựa chọn và điều chỉnh nội dung trước khi sử dụng trong hoạt động dạy học.

- *Việc ứng dụng AI không được làm thay thế vai trò của GV*: Trong giáo dục mầm non, sự tương tác trực tiếp giữa GV và trẻ có ý nghĩa đặc biệt quan trọng đối với sự phát triển cảm xúc và nhân cách của trẻ. AI chỉ nên được sử dụng như một công cụ hỗ trợ, còn GV vẫn là người tổ chức, hướng dẫn và định hướng hoạt động giáo dục.

- *Cần đảm bảo tính an toàn và phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ*: Trẻ mầm non, đặc biệt là trẻ 3-4 tuổi, có khả năng nhận thức còn hạn chế và dễ bị ảnh hưởng bởi các yếu tố bên ngoài. Do đó, việc sử dụng AI cần được kiểm soát về nội dung, thời lượng và hình thức thể hiện, tránh gây quá tải thông tin hoặc ảnh hưởng không tích cực đến sự phát triển của trẻ[7,15].

Tóm lại, trí tuệ nhân tạo mang lại nhiều cơ hội đổi mới trong giáo dục mầm non, đặc biệt trong việc nâng cao hiệu quả các hoạt động như kể chuyện. Tuy nhiên, việc ứng dụng AI cần được thực hiện một cách có định hướng, đảm bảo sự cân bằng giữa công nghệ và yếu tố sư phạm, nhằm phát huy tối đa lợi ích và hạn chế những tác động không mong muốn.

Từ những phân tích trên có thể khẳng định trí tuệ nhân tạo là một công cụ có tiềm năng lớn trong đổi mới giáo dục, đặc biệt trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. AI không chỉ hỗ trợ GV trong việc thiết kế học liệu mà còn góp phần nâng cao tính trực quan, tăng hứng thú và hiệu quả tiếp nhận của trẻ. Tuy nhiên, việc ứng dụng AI trong thực tiễn GDMN hiện nay vẫn còn nhiều hạn chế và chưa được khai thác hiệu quả. Vì vậy, việc nghiên cứu thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi là cần thiết nhằm đánh giá đúng tình hình và đề xuất các giải pháp phù hợp.

1.2. Cơ sở thực tiễn

1.2.1. Khảo sát thực trạng sử dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

1.2.1.1. Mục đích khảo sát

Khảo sát nhằm làm rõ thực trạng ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi. Dựa trên kết quả khảo sát để xác lập cơ sở thực tiễn cho việc thiết kế và hướng dẫn sử dụng nhằm hình thành biểu tượng nhân vật (HTBTNV) cho trẻ 3-4 tuổi ở trường MN.

1.2.1.2. Đối tượng và phạm vi khảo sát

Khảo sát thực trạng được tiến hành trên 30 GV đã và đang giảng dạy các lớp 3-4 tuổi thuộc một số trường MN trong và ngoài tỉnh Ninh Bình. Các GV được khảo sát đều đạt chuẩn, có trình độ từ cao đẳng trở lên.

Thời gian khảo sát: Từ tháng 11 đến tháng 12 năm 2025.

1.2.1.3. Nội dung khảo sát

Nhận thức của GV về việc thiết kế và sử dụng AI nhằm HTBTNV cho trẻ 3-4 tuổi

Việc thiết kế và sử dụng AI nhằm HTBTNV cho trẻ 3-4 tuổi của GVMN.

1.2.1.4. Cách tiến hành khảo sát

Bước 1: Gửi phiếu khảo sát tới GVMN, dự giờ, đàm thoại với GVMN, nghiên cứu kế hoạch giáo dục của GVMN

Bước 2: Xử lý kết quả khảo sát.

Bước 3: Phân tích thực trạng và rút ra nguyên nhân.

1.2.1.5. Tiêu chí và thang đánh giá

a. Tiêu chí đánh giá

Để đánh giá thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện nhằm HTBTNV cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi, đề tài xây dựng hệ tiêu chí gồm 5 nhóm sau:

Bảng 1.1. Tiêu chí đánh giá

Tiêu chí đánh giá	Điểm
Tiêu chí 1: Nhận thức của GV về ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện	2,0
Nhận thức của GV về sự cần thiết ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện	1,0
Mức độ hiểu biết của GV về AI	1,0
Tiêu chí 2: Mức độ ứng dụng AI	2,0
GV có sử dụng AI trong hoạt động kể chuyện (tạo nội dung truyện, hình ảnh, giọng kể, video minh họa)	0,5
Mức độ sử dụng AI: - Thường xuyên - thỉnh thoảng - Hiếm khi - Chưa từng	0,5
GV sử dụng AI vào những nội dung: - Tạo nội dung câu chuyện - Tạo hình ảnh minh họa - Tạo giọng kể - Tạo video/hoạt hình - Thiết kế trò chơi liên quan	0,5
AI được sử dụng ở các khâu: - Chuẩn bị bài - Tổ chức kể chuyện - củng cố nội dung	0,5
Tiêu chí 3: Chất lượng nội dung kể chuyện có ứng dụng AI	2,0
Nội dung câu chuyện phù hợp với chủ đề giáo dục và độ tuổi 3–4 tuổi	0,5
Ngôn ngữ đơn giản, dễ hiểu, gần gũi với trẻ	0,5
Nhân vật rõ ràng, có đặc điểm nổi bật, dễ nhận biết	0,5
Nội dung AI được GV chỉnh sửa, chọn lọc phù hợp	0,5
Tiêu chí 4: Biểu hiện hình thành biểu tượng nhân vật của trẻ	2,0
Trẻ nhận biết được nhân vật trong câu chuyện.	0,5
Trẻ nhớ tên, đặc điểm và hành động của nhân vật.	0,5

Trẻ thể hiện lại nhân vật qua: - Lời nói - Hành động	0,5
Trẻ kể lại được một phần nội dung liên quan đến nhân vật	0,5
Tiêu chí 5: Hiệu quả ứng dụng AI đối với trẻ	1,0
Trẻ hứng thú khi tham gia hoạt động kể chuyện	0,25
Trẻ chú ý, tập trung tốt hơn	0,25
Trẻ tham gia tích cực vào hoạt động (trả lời câu hỏi, kể lại, nhập vai nhân vật)	0,25
Tiêu chí 6: Khó khăn của GV khi sử dụng AI - Thiếu kỹ năng sử dụng AI - Thiếu thiết bị công nghệ - Không có tài liệu hướng dẫn - Mất nhiều thời gian chuẩn bị - Khó lựa chọn nội dung phù hợp - Khó kiểm soát thời lượng sử dụng	1,0
Tổng điểm:	10

b. Thang đánh giá

Thang đánh giá việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi của GVMN:

Bảng 1.2. Tiêu chí đánh giá

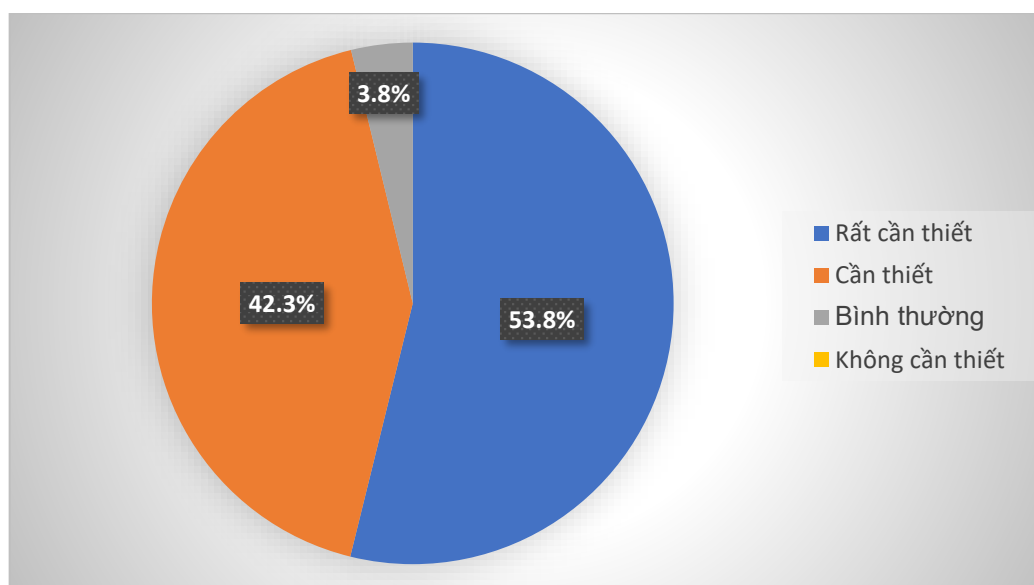
Các mức độ	Điểm
Giỏi	8,5 – 10
Khá	7,0 – 8,4
Trung bình	5,5 – 6,9
Trung bình yếu	4,0 – 5,4
Không đạt	< 4,0

1.2.2. Kết quả khảo sát thực trạng

1.2.2.1. Nhận thức của GV mầm non về việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi.

a. Nhận thức của GV mầm non về tầm quan trọng của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

Vấn đề này được tìm hiểu ở GV đã và đang dạy lớp mẫu giáo 3-4 tuổi ở Ninh Bình, kết quả thể hiện ở biểu đồ sau:



Biểu đồ 1.1. Đánh giá của GV về mức độ cần thiết của việc ứng dụng AI trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ MG 3-4 tuổi

Biểu đồ 1.1 phản ánh nhận thức của GVMN về mức độ cần thiết của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. Kết quả khảo sát cho thấy 42,3% GV đánh giá việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo là rất cần thiết, 53,8% cho rằng ở mức cần thiết, và 3,9% GV lựa chọn mức bình thường; không có GV nào cho rằng không cần thiết.

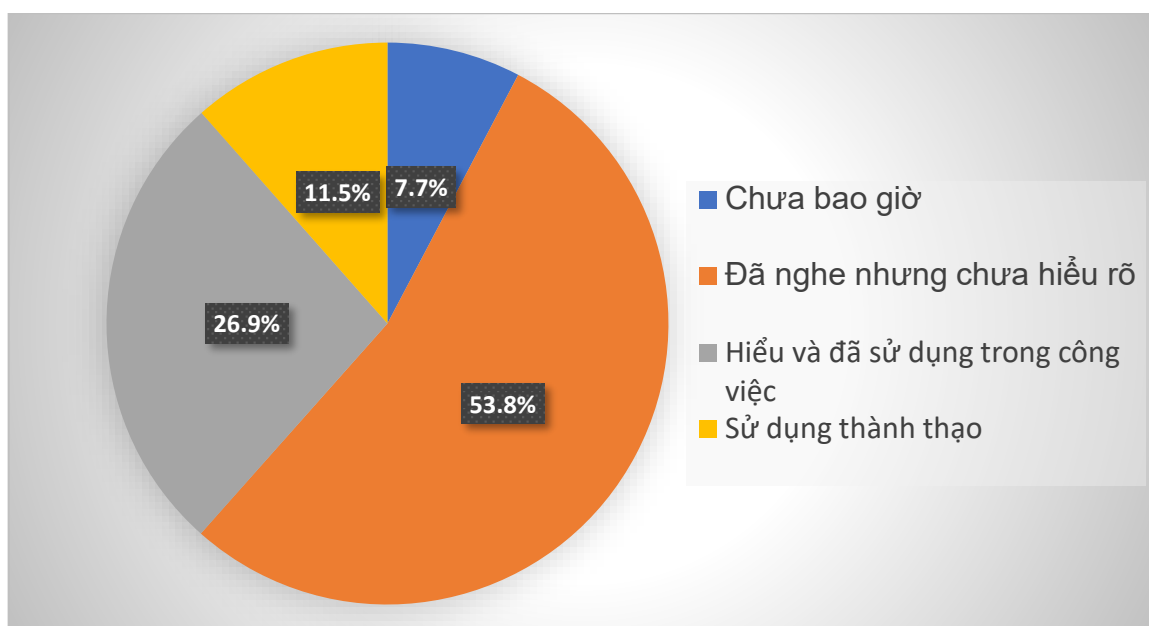
Số liệu trên cho thấy đa số GVMN đã có nhận thức tích cực về vai trò của trí tuệ nhân tạo trong hoạt động giáo dục nói chung và hoạt động kể chuyện nói riêng. Tỷ lệ GV lựa chọn “cần thiết” và “rất cần thiết” chiếm tới 96,1% thể hiện sự đồng thuận cao, cho thấy GV nhận thức rõ tiềm năng của AI trong việc hỗ trợ đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động. Cụ thể, việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo có thể giúp xây dựng nội dung kể chuyện sinh động hơn, tăng tính trực quan, đồng thời tạo điều kiện để trẻ hứng thú tham gia và phát triển ngôn ngữ một cách tự nhiên.

Việc không có GV nào lựa chọn phương án “không cần thiết” cho thấy AI không gặp phải sự phản đối trong nhận thức của GV. Tuy nhiên, vẫn còn một tỷ lệ nhỏ GV (3,9%) giữ quan điểm trung lập, điều này có thể xuất phát từ việc chưa có nhiều thông tin hoặc trải nghiệm thực tế trong việc ứng dụng AI vào giảng dạy.

Như vậy, kết quả khảo sát cho thấy nhận thức của GV về sự cần thiết của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi là rất cao. Đây là cơ sở quan trọng để tiếp tục triển khai các nghiên cứu sâu hơn và đề xuất các biện pháp cụ thể nhằm nâng cao hiệu quả ứng dụng AI trong GDMN.

b. Nhận thức của GV mầm non về việc tìm hiểu về trí tuệ nhân tạo

Vấn đề này tìm hiểu thông tin từ GV về việc nghe và tìm hiểu về AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi và thu được kết quả ở biểu đồ sau:



Biểu đồ 1.2. Nhận thức của GVMN về mức độ hiểu biết về AI

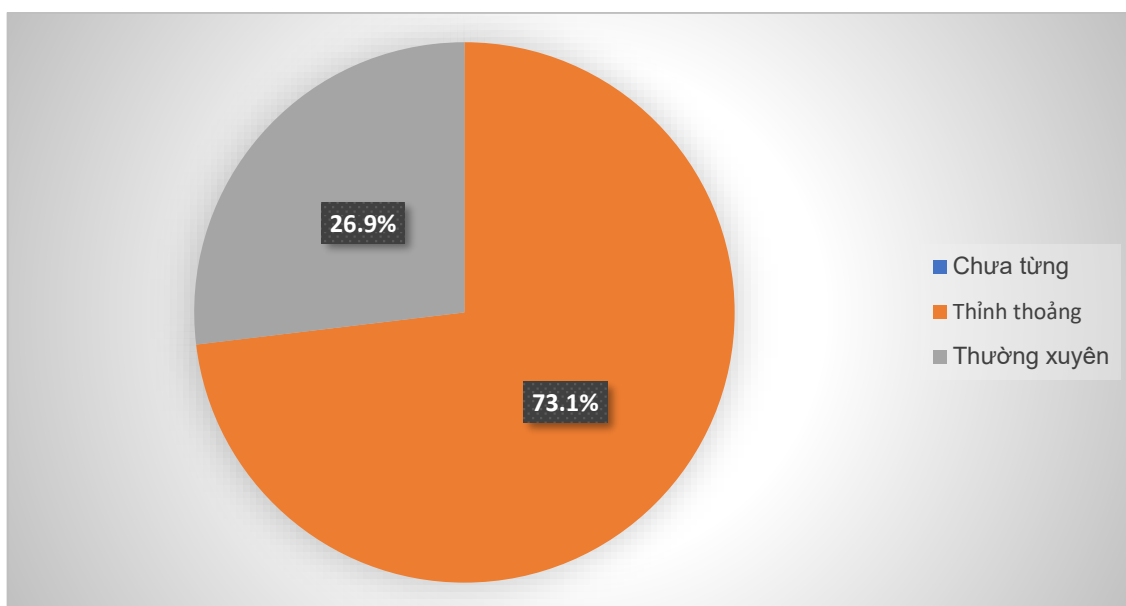
Biểu đồ 1.2 phản ánh mức độ hiểu biết và tiếp cận của GVMN đối với trí tuệ nhân tạo. Kết quả khảo sát cho thấy 7,7% GV chưa bao giờ nghe đến trí tuệ nhân tạo, 53,8% GV đã nghe nhưng chưa hiểu rõ, 26,9% GV đã hiểu và có sử dụng trong công việc, và 11,5% GV sử dụng thành thạo.

Số liệu trên cho thấy phần lớn GV đã có sự tiếp cận nhất định với trí tuệ nhân tạo (92,3%), tuy nhiên mức độ hiểu biết và khả năng ứng dụng còn hạn chế. Tỷ lệ cao nhất thuộc về nhóm “đã nghe nhưng chưa hiểu rõ” (53,8%), điều này phản ánh rằng nhiều GV mới chỉ dừng lại ở mức độ nhận biết ban đầu, chưa nắm vững bản chất cũng như cách thức vận dụng AI trong thực tiễn giảng dạy. Trong khi đó, số GV có khả năng ứng dụng (26,9%) và sử dụng thành thạo (11,5%) còn chiếm tỷ lệ tương đối thấp.

Bên cạnh đó, vẫn còn một bộ phận nhỏ GV (7,7%) chưa từng nghe đến trí tuệ nhân tạo, cho thấy sự chênh lệch nhất định về mức độ tiếp cận công nghệ trong đội ngũ GVMN. Điều này có thể xuất phát từ điều kiện tiếp cận thông tin, trình độ công nghệ hoặc cơ hội được bồi dưỡng chuyên môn.

Như vậy, kết quả khảo sát cho thấy mặc dù GVMN đã bước đầu tiếp cận với trí tuệ nhân tạo, nhưng năng lực hiểu biết và ứng dụng vào thực tiễn còn chưa cao. Đây là cơ sở quan trọng để đề xuất các biện pháp như tổ chức tập huấn, bồi dưỡng kỹ năng và hướng dẫn cụ thể nhằm nâng cao hiệu quả ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi.

c. Mức độ sử dụng AI của GV mầm non trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi



Biểu đồ 1.3. mức độ sử dụng AI của GVMN trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi.

Biểu đồ 1.3 thể hiện mức độ sử dụng trí tuệ nhân tạo của GVMN trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi. Kết quả khảo sát cho thấy 73,1% GV sử dụng AI ở mức “thành thạo”, 26,9% sử dụng “thường xuyên”, và không có GV nào lựa chọn “chưa từng”. Điều này cho thấy tất cả GV tham gia khảo sát đều đã có ít nhất một lần tiếp cận và ứng dụng AI trong thực tiễn giảng dạy.

Tuy nhiên, tỷ lệ GV sử dụng AI ở mức “thành thạo” chiếm đa số cho thấy việc ứng dụng công nghệ này chưa mang tính thường xuyên và ổn định. AI hiện vẫn chủ yếu được sử dụng như một công cụ hỗ trợ trong những trường hợp cụ thể, thay vì trở thành một phần quen thuộc trong quá trình tổ chức hoạt động kể chuyện. Điều này phản ánh rằng GV tuy đã có sự tiếp cận nhưng chưa thực sự chủ động và linh hoạt trong việc tích hợp AI vào hoạt động giáo dục.

Mặt khác, số GV sử dụng AI “thường xuyên” còn chiếm tỷ lệ khá thấp (26,9%), cho thấy việc khai thác công nghệ này một cách hiệu quả và liên tục vẫn còn hạn chế. Nguyên nhân có thể liên quan đến việc thiếu kỹ năng sử dụng, chưa có nhiều kinh nghiệm thực tế hoặc chưa được hỗ trợ đầy đủ về mặt chuyên môn và công cụ.

Nhìn chung, kết quả khảo sát cho thấy việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mầm non đã được triển khai bước đầu nhưng chưa phổ biến rộng rãi và chưa đạt mức độ thường xuyên. Đây là cơ sở để đề xuất

các giải pháp nhằm nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ cho GV, góp phần cải thiện chất lượng tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi.

d. Nhận thức của GVMN về việc ứng dụng AI vào những nội dung cụ thể trong tiết kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi

Căn cứ vào kết quả khảo sát thực tế từ những GVMN trực tiếp giảng dạy lớp mẫu giáo 3-4 tuổi tại các trường mầm non trên địa bàn tỉnh Ninh Bình, phản ánh khá rõ về việc ứng dụng AI vào những nội dung trong tiết kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi được thể hiện ở bảng sau:

Bảng 1. 3. Nhận thức của GVMN về việc ứng dụng AI vào những nội dung trong tiết kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi.

STT	Nội dung	SL	Tỉ lệ %
1	Xây dựng nội dung câu chuyện	7	26,9%
2	Tạo hình ảnh minh họa cho câu chuyện	12	46,2%
3	Tạo video/nhân vật kể chuyện	12	46,2%
4	Thiết kế trò chơi liên quan đến câu chuyện	13	50%
5	Tạo giọng kể	7	26,9%

Bảng 1.3 phản ánh nhận thức của GVMN về các nội dung có thể ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. Kết quả khảo sát cho thấy GV đã bước đầu nhận diện được nhiều khả năng ứng dụng đa dạng của AI trong quá trình tổ chức hoạt động, tuy nhiên mức độ quan tâm giữa các nội dung còn có sự chênh lệch nhất định.

Cụ thể, nội dung được GV lựa chọn nhiều nhất là thiết kế trò chơi liên quan đến câu chuyện với tỷ lệ 50%. Điều này cho thấy GV đặc biệt chú trọng đến yếu tố tương tác và sự tham gia tích cực của trẻ trong quá trình học tập. Trong GDMN, việc lồng ghép trò chơi vào hoạt động kể chuyện không chỉ giúp trẻ hứng thú hơn mà còn góp phần củng cố nội dung câu chuyện một cách tự nhiên. Việc GV nhận thức được vai trò của AI trong thiết kế trò chơi cho thấy họ đã nhìn thấy tiềm năng của công nghệ trong việc đổi mới hình thức tổ chức hoạt động.

Đứng ở vị trí tiếp theo là các nội dung tạo hình ảnh minh họa cho câu chuyện và tạo video/nhân vật kể chuyện, cùng đạt tỷ lệ 46,2%. Kết quả này phản ánh xu hướng ưu tiên sử dụng AI ở khía cạnh trực quan hóa nội dung. Đối với trẻ 3-4 tuổi, hình ảnh và chuyển động đóng vai trò đặc biệt quan trọng trong việc thu hút sự chú ý và hỗ trợ phát triển ngôn ngữ. Do đó, việc GV quan tâm đến các ứng dụng này cho thấy họ đã bước đầu nhận thức được vai trò của AI trong việc làm phong phú hóa nội dung kể chuyện và nâng cao hiệu quả truyền đạt.

Trong khi đó, các nội dung như xây dựng nội dung câu chuyện và tạo giọng kể chỉ đạt tỷ lệ 26,9%, thấp hơn đáng kể so với các nội dung khác. Điều này cho thấy GV chưa thực sự nhận thức đầy đủ về khả năng của AI trong việc hỗ trợ sáng tạo nội dung và thể hiện câu chuyện. Trên thực tế, AI có thể hỗ trợ xây dựng kịch bản phù hợp với độ tuổi, đồng thời tạo ra giọng kể sinh động, góp phần tăng tính hấp dẫn của hoạt động. Tuy nhiên, do thói quen sử dụng phương pháp truyền thống hoặc hạn chế về kỹ năng công nghệ, GV vẫn chưa khai thác hiệu quả các chức năng này.

Tổng thể, kết quả của bảng cho thấy GV mầm non đã có nhận thức bước đầu về việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong nhiều khâu của hoạt động kể chuyện, đặc biệt là ở các yếu tố mang tính trực quan và tương tác. Tuy nhiên, nhận thức về việc ứng dụng AI trong các khâu mang tính sáng tạo nội dung và thể hiện nghệ thuật kể chuyện còn hạn chế và chưa đồng đều. Điều này phản ánh sự cần thiết phải có các chương trình bồi dưỡng, tập huấn nhằm nâng cao hiểu biết toàn diện cho GV về các khả năng của AI.

Như vậy, bảng 1.1 không chỉ cho thấy thực trạng nhận thức của GV mà còn chỉ ra những khoảng trống trong việc khai thác công nghệ. Đây là cơ sở quan trọng để đề xuất các biện pháp cụ thể nhằm nâng cao năng lực ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện, góp phần đổi mới phương pháp giáo dục và nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ mầm non trong bối cảnh hiện nay

e. Nhận thức của GVMN về vai trò của AI trong tiết kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

Bảng 1.4. GVMN ứng dụng AI vào trình tự tổ chức trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi.

STT	Nội dung	SL	Tỷ lệ %
1	Chuẩn bị bài	10	38,5%
2	Tổ chức kể chuyện	21	80,8%
3	Củng cố nội dung	7	26,9%

Bảng 1.4 phản ánh thực trạng GV mầm non ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong các khâu của hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi. Kết quả khảo sát cho thấy AI được sử dụng nhiều nhất ở khâu tổ chức kể chuyện với 80,8% (21/26 GV), tiếp đến là khâu chuẩn bị bài với 38,5% (10/26 GV), và thấp nhất là khâu củng cố nội dung với 26,9% (7/26 GV).

Số liệu trên cho thấy GV có xu hướng tập trung ứng dụng trí tuệ nhân tạo chủ yếu trong quá trình trực tiếp tổ chức hoạt động kể chuyện. Tỷ lệ cao ở khâu này phản ánh rằng AI đang được khai thác như một công cụ hỗ trợ trình bày

nội dung, chẳng hạn như tạo hình ảnh minh họa, video hoặc hỗ trợ kể chuyện sinh động hơn. Điều này phù hợp với đặc điểm của hoạt động kể chuyện ở lứa tuổi mầm non, khi yếu tố trực quan và hấp dẫn đóng vai trò quan trọng trong việc thu hút sự chú ý và phát triển ngôn ngữ cho trẻ.

Trong khi đó, việc ứng dụng AI ở khâu chuẩn bị bài tuy có xuất hiện nhưng chưa phổ biến (38,5%). Điều này cho thấy một bộ phận GV đã bước đầu sử dụng AI để hỗ trợ xây dựng nội dung, thiết kế hoạt động hoặc tìm kiếm tư liệu, tuy nhiên chưa trở thành thói quen chung. Đáng chú ý, khâu củng cố nội dung có tỷ lệ thấp nhất (26,9%), phản ánh rằng GV chưa khai thác hiệu quả AI trong việc thiết kế các hoạt động ôn luyện, củng cố kiến thức sau khi kể chuyện, chẳng hạn như trò chơi tương tác hay câu hỏi kiểm tra sự hiểu biết của trẻ.

Kết quả biểu đồ cho thấy việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo của GVMN còn tập trung nhiều vào giai đoạn tổ chức hoạt động, trong khi các khâu trước và sau hoạt động chưa được quan tâm đúng mức. Điều này dẫn đến việc khai thác AI chưa toàn diện và chưa phát huy hết tiềm năng của công nghệ trong quá trình tổ chức hoạt động kể chuyện, có thể thấy cần thiết phải hướng dẫn GV ứng dụng trí tuệ nhân tạo một cách đồng bộ ở tất cả các khâu, từ chuẩn bị, tổ chức đến củng cố nội dung. Việc này không chỉ giúp nâng cao hiệu quả hoạt động kể chuyện mà còn góp phần đổi mới phương pháp giáo dục, đáp ứng yêu cầu ứng dụng công nghệ trong GDMN hiện nay.

f. Đánh giá của GVMN về chất lượng nội dung kể chuyện có ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi.

Bảng 1.5. Đánh giá của GVMN về chất lượng nội dung kể chuyện có ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi.

STT	Khó khăn	RDY	ĐY	PV	IDY	KĐY	$\bar{X}$	Thứ bậc
1	Nội dung câu chuyện phù hợp với chủ đề giáo dục độ tuổi 3-4 tuổi	7	19	0	0	0	4,27	2
2	Ngôn ngữ đơn giản, dễ hiểu, gần gũi với trẻ.	6	20	0	0	0	4,23	4
3	Nhân vật rõ ràng, có đặc điểm nổi bật, dễ nhận biết.	8	18	0	0	0	4,31	1
4	Nội dung AI cần chỉnh sửa trước khi dùng.	8	17	1	0	0	4,27	2

Ghi chú: Việc tính điểm các mức độ được thực hiện như sau:

Không đồng ý (KĐY): 1 điểm

Ít đồng ý (IDY): 2 điểm
Phân vân (PV): 3 điểm
Đồng ý (ĐY): 4 điểm
Rất Đồng ý (RĐY): 5 điểm
 $\bar{X}$: là giá trị trung bình.
 $\bar{X}$ càng cao thì mức độ đồng ý càng lớn
Thứ bậc 1: Đồng ý nhiều nhất

Bảng 1.5 phản ánh nhận thức của GVMN về chất lượng nội dung kể chuyện có ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi. Kết quả tính toán cho thấy giá trị trung bình của các tiêu chí đều ở mức cao (trên 4,2), chứng tỏ GV có mức độ đồng ý cao đối với các đặc điểm của nội dung do AI hỗ trợ xây dựng.

Trong đó, tiêu chí “nhân vật rõ ràng, có đặc điểm nổi bật, dễ nhận biết” đạt giá trị trung bình cao nhất (4,31, xếp thứ bậc 1). Điều này cho thấy GV đánh giá cao khả năng của trí tuệ nhân tạo trong việc xây dựng hình tượng nhân vật sinh động, phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ mầm non. Đây là yếu tố quan trọng góp phần thu hút sự chú ý và giúp trẻ dễ dàng ghi nhớ nội dung câu chuyện.

Tiêu chí “nội dung câu chuyện phù hợp với chủ đề và độ tuổi” và “nội dung AI cần chỉnh sửa trước khi dùng” cũng có giá trị trung bình là 4,27 (xếp thứ bậc 2). Kết quả này cho thấy GV nhìn nhận rằng nội dung do AI tạo ra nhìn chung đáp ứng được yêu cầu giáo dục, tuy nhiên vẫn cần có sự điều chỉnh nhất định trước khi đưa vào sử dụng. Điều này phản ánh vai trò không thể thay thế của GV trong việc kiểm duyệt và hoàn thiện nội dung nhằm đảm bảo tính phù hợp với mục tiêu giáo dục và đặc điểm phát triển của trẻ.

Tiêu chí “ngôn ngữ đơn giản, dễ hiểu, gần gũi với trẻ” có giá trị trung bình thấp nhất (4,23, xếp thứ bậc 4), tuy nhiên vẫn ở mức cao. Điều này cho thấy mặc dù nội dung AI tương đối phù hợp, nhưng vẫn còn một số hạn chế nhất định trong việc sử dụng ngôn ngữ thực sự gần gũi với trẻ mầm non, đòi hỏi GV cần điều chỉnh để tăng tính dễ hiểu và thân thiện.

Như vậy, kết quả khảo sát cho thấy GVMN đánh giá tích cực về chất lượng nội dung kể chuyện có ứng dụng trí tuệ nhân tạo. Tuy nhiên, việc nội dung vẫn cần chỉnh sửa trước khi sử dụng cho thấy AI hiện nay chủ yếu đóng vai trò hỗ trợ, chưa thể thay thế hoàn toàn vai trò của GV trong quá trình thiết kế và tổ chức hoạt động kể chuyện. Đây là cơ sở quan trọng để đề xuất các biện pháp nâng cao hiệu quả ứng dụng AI trong GDMN.

g. Nhận thức của GVMN về biểu hiện hình thành biểu tượng về nhân vật của trẻ 3-4 tuổi

Bảng 1.6. Nhận thức của GVMN về biểu hiện hình thành biểu tượng về nhân vật của trẻ 3-4 tuổi.

STT	Khó khăn	RDY	ĐY	PV	IDY	KĐY	$\bar{X}$	Thứ bậc
1	Trẻ nhận biết được nhân vật.	9	16	0	0	0	4,36	3
2	Trẻ nhớ tên và đặc điểm nhân vật.	7	19	0	0	0	4,27	4
3	Trẻ bắt chước hành động nhân vật.	11	15	0	0	0	4,42	2
4	Trẻ kể lại được nhân vật	12	14	0	0	0	4,46	1

Bảng 1.6 phản ánh nhận thức của GVMN về biểu hiện hình thành biểu tượng nhân vật của trẻ 3-4 tuổi trong hoạt động kể chuyện có ứng dụng trí tuệ nhân tạo. Kết quả tính toán cho thấy tất cả các tiêu chí đều có giá trị trung bình cao (trên 4,2), chứng tỏ GV có mức độ đồng ý cao với các biểu hiện mà trẻ đạt được khi tham gia hoạt động kể chuyện có sự hỗ trợ của AI.

Trong đó, tiêu chí “trẻ kể lại được nhân vật” đạt giá trị trung bình cao nhất (4,46, xếp thứ bậc 1). Điều này cho thấy GV đánh giá cao khả năng ghi nhớ và tái hiện lại nội dung của trẻ sau khi tham gia hoạt động kể chuyện. Đây là biểu hiện quan trọng phản ánh mức độ tiếp nhận và hiểu nội dung câu chuyện của trẻ.

Tiếp theo là tiêu chí “trẻ bắt chước hành động nhân vật” (4,42 xếp thứ bậc 2), cho thấy trẻ có khả năng nhập vai và tái hiện hành vi của nhân vật. Điều này phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi mầm non, khi trẻ thường học thông qua bắt chước và trải nghiệm.

Tiêu chí “trẻ nhận biết được nhân vật” (4,36, xếp thứ bậc 3) và “trẻ nhớ tên và đặc điểm nhân vật” (4,27, xếp thứ bậc 4) cũng đạt mức điểm cao, cho thấy trẻ có khả năng nhận diện và ghi nhớ nhân vật tương đối tốt. Tuy nhiên, việc ghi nhớ chi tiết tên và đặc điểm nhân vật có phần thấp hơn, điều này có thể do đặc điểm nhận thức của trẻ 3-4 tuổi còn hạn chế về trí nhớ có chủ định.

Như vậy, kết quả bảng cho thấy việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện đã góp phần hỗ trợ tích cực trong việc hình thành biểu tượng về nhân vật cho trẻ mầm non. Trẻ không chỉ nhận biết mà còn có thể tái hiện và bắt

chức hành động của nhân vật. Đây là cơ sở quan trọng để khẳng định hiệu quả của việc ứng dụng AI trong việc phát triển ngôn ngữ và tư duy cho trẻ 3-4 tuổi.

h. Nhận thức của GVMN về hiệu quả ứng dụng AI đối với trẻ 3-4 tuổi thông qua hoạt động kể chuyện

Bảng 1.7. Nhận thức của GVMN về hiệu quả ứng dụng AI đối với trẻ 3-4 tuổi thông qua hoạt động kể chuyện.

STT	Hiệu quả ứng dụng	SL	Tỷ lệ %
1	Trẻ hứng thú khi tham gia hoạt động kể chuyện	5	35,7%
2	Trẻ chú ý, tập trung tốt hơn	8	57,1%
3	Trẻ tham gia tích cực vào hoạt động (trả lời câu hỏi, kể lại, nhập vai nhân vật).	7	50%

Bảng 1.7 phản ánh nhận thức của GVMN về hiệu quả của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo đối với trẻ 3-4 tuổi thông qua hoạt động kể chuyện. Kết quả khảo sát cho thấy GV đánh giá tích cực ở nhiều khía cạnh khác nhau, tập trung chủ yếu vào sự chú ý, mức độ tham gia và hứng thú của trẻ.

Cụ thể, hiệu quả được ghi nhận cao nhất là trẻ chú ý, tập trung tốt hơn với 57,1%. Điều này cho thấy việc ứng dụng AI trong kể chuyện đã góp phần nâng cao khả năng duy trì sự tập trung của trẻ - một yếu tố quan trọng trong giáo dục mầm non, đặc biệt với trẻ 3-4 tuổi vốn dễ bị phân tán chú ý. Các yếu tố như hình ảnh sinh động, âm thanh hấp dẫn hoặc nội dung trực quan do AI hỗ trợ có thể là nguyên nhân giúp trẻ chú ý tốt hơn trong quá trình tham gia hoạt động.

Tiếp theo, trẻ tham gia tích cực vào hoạt động đạt 50%, cho thấy AI không chỉ thu hút sự chú ý mà còn thúc đẩy trẻ chủ động tham gia vào các hoạt động như trả lời câu hỏi, kể lại câu chuyện hay nhập vai nhân vật. Đây là một biểu hiện tích cực, phản ánh sự chuyển biến từ trạng thái tiếp nhận thụ động sang tham gia tích cực của trẻ trong quá trình học tập.

Trong khi đó, trẻ hứng thú khi tham gia hoạt động kể chuyện đạt 35,7%, tuy thấp hơn so với các tiêu chí còn lại nhưng vẫn ở mức khá. Điều này cho thấy AI có tác động tích cực đến cảm xúc của trẻ, tuy nhiên mức độ hứng thú có thể còn phụ thuộc vào cách tổ chức hoạt động của GV hoặc mức độ phù hợp của nội dung được sử dụng.

Nhìn chung, kết quả bảng 1.5 cho thấy việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện đã mang lại những hiệu quả rõ rệt đối với trẻ 3-4 tuổi, đặc biệt trong việc nâng cao sự chú ý và thúc đẩy sự tham gia tích cực. Tuy nhiên, để tăng cường hơn nữa mức độ hứng thú của trẻ, GV cần kết hợp linh hoạt giữa

công nghệ và các phương pháp tổ chức hoạt động phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi. Đây là cơ sở quan trọng để tiếp tục nghiên cứu và đề xuất các biện pháp nâng cao hiệu quả ứng dụng AI trong giáo dục mầm non.

i. Nhận thức của GVMN về những khó khăn gặp phải khi ứng dụng AI vào hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi

Trong quá trình tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi, GV đã gặp những khó khăn nhất định, biểu hiện ở bảng sau:

Bảng 1.8. Những khó khăn gặp phải khi ứng dụng AI vào hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.

STT	Khó khăn	RGKK	GKK	IGKK	KGKK	$\bar{X}$	Thứ bậc
1	GV chưa có nhiều kiến thức, kỹ năng sử dụng AI	4	4	15	3	2,35	1
2	Chưa được tập huấn, bồi dưỡng về ứng dụng AI trong GDMN	3	3	16	4	2,19	6
3	Thiếu thiết bị công nghệ (máy tính, máy chiếu, Internet...)	5	2	15	4	2,31	3
4	Mất nhiều thời gian để chuẩn bị nội dung kể chuyện có ứng dụng AI	4	2	17	3	2,27	4
5	Khó lựa chọn nội dung do AI tạo ra phù hợp với trẻ 5–6 tuổi	2	2	15	7	1,96	7
6	Chưa có tài liệu hướng dẫn cụ thể về ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện	4	4	15	3	2,35	2
7	Khó kiểm soát thời lượng sử dụng AI trong hoạt động	4	3	14	5	2,23	5

Ghi chú: Việc tính điểm các mức độ được thực hiện như sau:

Không gặp khó khăn (KGKK): 4 điểm

Ít gặp khó khăn (IGKK): 3 điểm

Gặp khó khăn (GKK): 2 điểm

Rất khó khăn (RKK): 1 điểm

$\bar{X}$: là giá trị trung bình.

$\bar{X}$ càng cao thì mức độ khó khăn càng lớn

Thứ bậc 1: khó khăn lớn nhất

Thứ bậc 7: khó khăn ít nhất

Bảng 1.8 phản ánh những khó khăn mà GVMN gặp phải khi ứng dụng trí tuệ nhân tạo vào hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi. Kết quả tính toán cho thấy các giá trị trung bình dao động ở mức trung bình (khoảng từ 1,96 đến 2,35), điều này chứng tỏ GV có gặp khó khăn trong quá trình triển khai, tuy nhiên mức độ chưa quá nghiêm trọng mà chủ yếu ở mức vừa phải.

Trong đó, hai khó khăn nổi bật nhất là “GV chưa có nhiều kiến thức, kỹ năng sử dụng AI” và “chưa có tài liệu hướng dẫn cụ thể về ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện”, cùng có giá trị trung bình cao nhất. Điều này cho thấy hạn chế lớn nhất hiện nay không phải nằm ở việc thiếu sự quan tâm hay thái độ tiếp cận, mà chủ yếu xuất phát từ năng lực chuyên môn và sự thiếu hụt về định hướng thực hành. GV tuy đã bước đầu tiếp cận với AI nhưng vẫn còn lúng túng trong cách khai thác và ứng dụng vào thực tiễn giảng dạy.

Bên cạnh đó, khó khăn về thiếu thiết bị công nghệ cũng được đánh giá ở mức khá cao, cho thấy điều kiện cơ sở vật chất vẫn là một yếu tố ảnh hưởng đáng kể đến việc triển khai AI trong GDMN. Ngoài ra, việc mất nhiều thời gian để chuẩn bị nội dung kể chuyện có ứng dụng AI và khó kiểm soát thời lượng sử dụng AI trong hoạt động cũng là những trở ngại nhất định, phản ánh thực tế rằng GV cần thời gian để làm quen và sử dụng công nghệ một cách hiệu quả.

Trong khi đó, khó khăn “lựa chọn nội dung AI phù hợp với trẻ” có mức điểm thấp nhất, cho thấy GV tương đối chủ động trong việc sàng lọc và điều chỉnh nội dung để phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ. Đây là một tín hiệu tích cực, thể hiện vai trò của GV vẫn giữ vị trí trung tâm trong việc định hướng nội dung giáo dục.

Như vậy, có thể thấy rằng những khó khăn mà GV gặp phải khi ứng dụng trí tuệ nhân tạo chủ yếu tập trung vào yếu tố kỹ năng, tài liệu hướng dẫn và điều kiện hỗ trợ, hơn là vấn đề nhận thức hay thái độ. Điều này đặt ra yêu cầu cần tăng cường tập huấn, xây dựng tài liệu hướng dẫn cụ thể và cải thiện điều kiện cơ sở vật chất, nhằm giúp GV khai thác hiệu quả hơn các tiềm năng của AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mầm non.

k. Những kinh nghiệm (biện pháp) nâng cao hiệu quả ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi

Kinh nghiệm và biện pháp nâng cao hiệu quả ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi:

Trong bối cảnh chuyển đổi số trong giáo dục hiện nay, việc ứng dụng AI vào hoạt động kể chuyện cho trẻ mầm non không chỉ góp phần đổi mới phương

pháp tổ chức mà còn mở ra nhiều cơ hội phát triển năng lực toàn diện cho trẻ. Tuy nhiên, để việc ứng dụng này thực sự đạt hiệu quả, GV cần có những kinh nghiệm sư phạm phù hợp và vận dụng linh hoạt các biện pháp tổ chức hoạt động, đảm bảo nguyên tắc lấy trẻ làm trung tâm, tạo hứng thú và khuyến khích sự tham gia tích cực của trẻ.

+ Một trong những yếu tố quan trọng quyết định hiệu quả hoạt động kể chuyện là lựa chọn nội dung câu chuyện phù hợp. GV cần ưu tiên những câu chuyện có nội dung gần gũi với cuộc sống của trẻ, có độ dài vừa phải, ngôn ngữ đơn giản, dễ hiểu và có yếu tố lặp lại để hỗ trợ ghi nhớ. Các nhân vật nên rõ ràng, mang tính điển hình và quen thuộc như con vật, thành viên gia đình hoặc bạn bè. Khi kết hợp với AI, GV có thể khai thác các công cụ để tạo hình ảnh minh họa, video hoặc giọng kể sinh động, giúp nội dung câu chuyện trở nên trực quan và hấp dẫn hơn đối với trẻ.

+ GV cần chú trọng xây dựng kịch bản kể chuyện khoa học và hợp lý. Trước khi tổ chức hoạt động, cần xác định rõ mục tiêu giáo dục, nội dung trọng tâm và phương pháp triển khai. Phần mở đầu nên tạo tình huống gây hứng thú như câu đố, bài hát, hoặc một tình huống bất ngờ nhằm thu hút sự chú ý của trẻ. Nội dung chính cần được chia thành các đoạn nhỏ, phù hợp với khả năng tiếp nhận của trẻ 3-4 tuổi. Phần kết thúc cần ngắn gọn, dễ hiểu, nhấn mạnh bài học hoặc thông điệp giáo dục. Việc chuẩn bị kịch bản kết hợp với sự hỗ trợ của AI sẽ giúp hoạt động diễn ra logic, mạch lạc và hiệu quả hơn.

+ Kể chuyện diễn cảm và sinh động: GV cần sử dụng giọng kể linh hoạt, thay đổi cao độ, tốc độ, nhịp điệu phù hợp với từng nhân vật và diễn biến câu chuyện. Đồng thời, cần kết hợp với nét mặt, cử chỉ, điệu bộ để tăng tính biểu cảm. Các công cụ AI có thể hỗ trợ tạo giọng kể hoặc hiệu ứng âm thanh, tuy nhiên GV vẫn giữ vai trò chủ đạo trong việc truyền cảm xúc và tương tác trực tiếp với trẻ. Ngoài ra, việc sử dụng đạo cụ như rối tay, tranh ảnh, mô hình hoặc sản phẩm số hóa sẽ góp phần tăng tính trực quan và hấp dẫn cho hoạt động.

+ Để nâng cao hiệu quả, GV cần tăng cường sự tương tác và sự tham gia tích cực của trẻ. Việc đặt các câu hỏi gợi mở đơn giản như “Ai đây?”, “Chuyện gì xảy ra tiếp theo?”, “Con thấy bạn tỏ làm đúng không?” sẽ giúp trẻ suy nghĩ, dự đoán và thể hiện ý kiến cá nhân. Ngoài ra, GV có thể cho trẻ đoán trước tình huống, thay đổi kết thúc câu chuyện, hoặc kể lại một phần nội dung theo cách của mình. Những hoạt động này không chỉ giúp phát triển ngôn ngữ mà còn kích thích tư duy sáng tạo và khả năng tưởng tượng của trẻ.

+Việc khen ngợi và động viên trẻ kịp thời có ý nghĩa rất quan trọng. GV cần tạo môi trường học tập thân thiện, không chê bai khi trẻ kể chưa đúng, mà chú trọng ghi nhận những nỗ lực dù nhỏ nhất của trẻ. Điều này giúp trẻ tự tin hơn trong giao tiếp và mạnh dạn tham gia vào các hoạt động kể chuyện. Không khí vui vẻ, thoải mái sẽ là điều kiện thuận lợi để trẻ phát triển ngôn ngữ một cách tự nhiên.

+ Kết hợp vận động và trò chơi trong hoạt động kể chuyện. GV có thể tổ chức cho trẻ đóng vai nhân vật, bắt chước hành động, lời nói hoặc tham gia các trò chơi như “Ai nói đúng lời nhân vật?”, “Bắt chước hành động”. Những hoạt động này giúp trẻ ghi nhớ nội dung sâu sắc hơn, đồng thời phát triển kỹ năng vận động và khả năng giao tiếp.

+ GV cần tận dụng linh hoạt các thời điểm trong ngày để tổ chức hoạt động kể chuyện. Không chỉ giới hạn trong giờ học chính khóa, việc kể chuyện có thể diễn ra trước giờ ngủ trưa, trong giờ chơi hoặc thông qua các tình huống thực tế. Việc lặp lại nội dung câu chuyện trong nhiều bối cảnh khác nhau sẽ giúp trẻ củng cố kiến thức và phát triển khả năng ghi nhớ lâu dài.

+ Việc ứng dụng đa phương tiện và công nghệ AI một cách hợp lý là yếu tố quan trọng. GV có thể sử dụng video, âm thanh, hình ảnh minh họa hoặc các phần mềm hỗ trợ để tăng tính hấp dẫn. Tuy nhiên, cần tránh lạm dụng công nghệ, đảm bảo sự cân bằng giữa phương tiện hiện đại và tương tác trực tiếp. AI chỉ nên đóng vai trò hỗ trợ, không thay thế hoàn toàn vai trò của GV.

+ Tạo môi trường kể chuyện tích cực và phong phú. Trong lớp học cần bố trí góc kể chuyện với sách, tranh, rối và các học liệu liên quan. Khuyến khích trẻ tự xem tranh, kể lại câu chuyện theo trí tưởng tượng. Đồng thời, cần phối hợp với phụ huynh để duy trì thói quen kể chuyện cho trẻ tại nhà, tạo sự thống nhất trong giáo dục.

+ GV cần chú trọng củng cố và đánh giá sau hoạt động. Có thể cho trẻ vẽ lại nhân vật, kể lại câu chuyện theo tranh, hoặc liên hệ nội dung với hành vi thực tế. Đồng thời, cần quản lý thời gian hợp lý (khoảng 10-15 phút/lần), xen kẽ các hoạt động vận động nhẹ để tránh gây mệt mỏi cho trẻ. Việc lặp lại câu chuyện với các hình thức khác nhau cũng giúp trẻ ghi nhớ lâu hơn và hiểu sâu hơn nội dung.

Như vậy, việc nâng cao hiệu quả ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi đòi hỏi GV không chỉ có kỹ năng sử dụng công nghệ mà còn cần có năng lực sư phạm linh hoạt, sáng tạo. Sự kết hợp hài hòa giữa công nghệ hiện đại và phương pháp giáo dục truyền thống, cùng với việc lấy

trẻ làm trung tâm, sẽ góp phần nâng cao chất lượng hoạt động kể chuyện và thúc đẩy sự phát triển toàn diện cho trẻ mầm non trong giai đoạn hiện nay.

1.2.3. Nguyên nhân của thực trạng

1.2.3.1. Nguyên nhân khách quan

Điều kiện cơ sở vật chất và trang thiết bị còn hạn chế. Việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện đòi hỏi sự hỗ trợ của các thiết bị công nghệ như máy tính, máy chiếu, màn hình tương tác, loa, cùng với đường truyền Internet ổn định. Tuy nhiên, cơ sở vật chất và trang thiết bị phục vụ cho hoạt động này còn thiếu và chưa đồng bộ. Điều này khiến GV gặp khó khăn trong việc tổ chức các hoạt động kể chuyện có ứng dụng AI một cách thường xuyên và hiệu quả.

Thời gian bồi dưỡng, tự học về AI của GV còn hạn chế. Khối lượng công việc chuyên môn của GVMN tương đối lớn, bao gồm chăm sóc, giáo dục trẻ, soạn kế hoạch, hồ sơ sổ sách và các hoạt động khác. Do đó, GV chưa có nhiều thời gian để tự học, tìm hiểu và bồi dưỡng chuyên sâu về trí tuệ nhân tạo cũng như các công cụ hỗ trợ hoạt động kể chuyện. Việc thiếu thời gian nghiên cứu đã ảnh hưởng đến khả năng cập nhật và ứng dụng AI vào thực tiễn giảng dạy.

Thiếu các tài liệu hướng dẫn và chương trình tập huấn chuyên sâu. Hiện nay, các tài liệu hướng dẫn cụ thể về việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mầm non còn chưa nhiều, chủ yếu mang tính định hướng chung. Các chương trình tập huấn chuyên sâu, sát với thực tiễn giảng dạy mầm non chưa được tổ chức thường xuyên. Điều này khiến GV gặp khó khăn trong việc tiếp cận các mô hình, ví dụ cụ thể để áp dụng AI một cách hiệu quả.

Sự phối hợp giữa nhà trường và GV chưa thực sự đồng bộ. Việc ứng dụng AI trong giáo dục mầm non cần có sự định hướng, hỗ trợ và khuyến khích từ phía nhà trường. Tuy nhiên, ở một số cơ sở giáo dục, việc chỉ đạo, đầu tư và tạo điều kiện cho GV ứng dụng AI còn chưa đồng bộ. Điều này làm giảm động lực đổi mới phương pháp dạy học của GV và ảnh hưởng đến hiệu quả triển khai AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi.

1.2.3.2. Nguyên nhân chủ quan

Năng lực ứng dụng trí tuệ nhân tạo của GVMN còn hạn chế. Mặc dù phần lớn GVMN đã được tiếp cận với khái niệm và vai trò của trí tuệ nhân tạo trong GDMN, song năng lực ứng dụng AI vào hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi còn chưa đồng đều. Một số GV mới chỉ dừng lại ở mức độ nhận thức lý thuyết, chưa thành thạo trong việc sử dụng các công cụ AI để thiết kế nội dung kể

chuyện phù hợp. Việc thao tác với phần mềm, xây dựng hình ảnh minh họa, giọng kể hoặc kịch bản kể chuyện có ứng dụng AI còn gặp nhiều khó khăn, ảnh hưởng đến hiệu quả tổ chức hoạt động.

Khả năng chuyển hóa từ lý thuyết sang thực hành chưa tốt. Trong thực tế giảng dạy, nhiều GV đã nắm được các nguyên tắc và yêu cầu khi ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện, tuy nhiên khi triển khai vào thực tiễn lại chưa linh hoạt và sáng tạo. Việc vận dụng các kiến thức lý thuyết vào thiết kế hoạt động còn mang tính rập khuôn, máy móc, chưa phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý và khả năng tiếp nhận của trẻ 3-4 tuổi. Điều này dẫn đến hoạt động kể chuyện chưa thực sự hấp dẫn, chưa phát huy tối đa vai trò hỗ trợ của AI

Tâm lý e ngại đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động. Một bộ phận GVMN còn có tâm lý e ngại khi tiếp cận và sử dụng các công nghệ mới, trong đó có trí tuệ nhân tạo. GV lo ngại việc sử dụng AI có thể làm tăng áp lực công việc hoặc khó kiểm soát nội dung đối với trẻ mầm non. Do đó, GV vẫn ưu tiên các hình thức kể chuyện truyền thống, ít mạnh dạn đổi mới, khiến việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện chưa được triển khai rộng rãi và hiệu quả.

Thiếu kỹ năng lựa chọn và điều chỉnh nội dung AI phù hợp với trẻ. Việc lựa chọn nội dung, hình ảnh, âm thanh do AI tạo ra đòi hỏi GV phải có kỹ năng sư phạm và khả năng thẩm định nội dung phù hợp với trẻ 3-4 tuổi. Tuy nhiên, một số GV chưa chú trọng đến việc điều chỉnh nội dung AI cho phù hợp, dẫn đến tình trạng nội dung kể chuyện còn dài, phức tạp hoặc chưa sát với mục tiêu giáo dục. Điều này ảnh hưởng đến mức độ hứng thú và khả năng tiếp thu của trẻ trong quá trình tham gia hoạt động.

KẾT LUẬN CHƯƠNG 1

Nội dung chương 1 đã tập trung làm rõ cơ sở lý luận và cơ sở thực tiễn liên quan đến đề tài “Thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi”. Qua quá trình nghiên cứu, có thể rút ra những nội dung trọng tâm sau:

Về mặt lý luận, trẻ 3-4 tuổi đang ở giai đoạn phát triển mạnh mẽ về ngôn ngữ và tư duy trực quan - hình tượng. Việc tiếp nhận văn học của trẻ ở độ tuổi này phụ thuộc rất lớn vào các yếu tố cảm xúc, hình ảnh sinh động và âm thanh hấp dẫn. Hoạt động kể chuyện đóng vai trò cốt lõi trong việc giúp trẻ mở rộng vốn từ, hình thành những biểu tượng đạo đức và phát triển trí tưởng tượng phong phú. Trong bối cảnh đó, sự xuất hiện của AI, đặc biệt là AI tạo sinh, đã mở ra những cơ hội mới giúp GV thiết kế các học liệu đa phương tiện (hình ảnh, giọng kể, video) một cách nhanh chóng và sáng tạo, đáp ứng hoàn hảo nhu cầu "nghe nhìn" của trẻ.

Về mặt thực tiễn, kết quả khảo sát cho thấy một thực trạng đầy tiềm năng nhưng cũng không ít thách thức khi ứng dụng AI vào hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi:

- Nhận thức: Tuyệt đại đa số GV (96,1%) đều khẳng định việc ứng dụng AI là cần thiết và rất cần thiết để đổi mới phương pháp giảng dạy.

- Mức độ ứng dụng: AI hiện chủ yếu được khai thác ở khâu tổ chức kể chuyện (80,8%) thông qua việc tạo hình ảnh minh họa và video sinh động. GV đánh giá cao khả năng của AI trong việc tạo ra các nhân vật rõ nét, giúp trẻ tập trung chú ý và ghi nhớ cốt truyện tốt hơn.

- Khó khăn tồn tại: Hạn chế lớn nhất không nằm ở nhận thức mà ở kỹ năng chuyên môn và điều kiện cơ sở vật chất. Nhiều GVMN vẫn lúng túng do thiếu các tài liệu hướng dẫn cụ thể và thời gian để bồi dưỡng chuyên sâu về công nghệ mới.

Có thể khẳng định, trí tuệ nhân tạo là "cánh tay nối dài" giúp GVMN nâng cao chất lượng hoạt động kể chuyện, nhưng công nghệ không thể thay thế hoàn toàn sự tương tác trực tiếp và tâm huyết của GV. Việc khai thác hài hòa giữa phương pháp truyền thống và hiện đại chính là chìa khóa để thúc đẩy sự phát triển toàn diện của trẻ trong kỷ nguyên số. Đây cũng là cơ sở thực tiễn quan trọng để đề tài tiếp tục nghiên cứu và đề xuất các biện pháp ứng dụng AI hiệu quả hơn ở các chương tiếp theo.

Chương 2

ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG KỂ CHUYỆN CHO TRẺ MẪU GIÁO 3-4 TUỔI

2.1. Các nguyên tắc thiết kế

Việc tích hợp AI vào quy trình thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi không đơn thuần là thay thế phương thức truyền thống, mà là sự nâng cấp có chọn lọc. Quá trình này đòi hỏi GV phải tuân thủ chặt chẽ các nguyên tắc cốt lõi về tính khoa học, tính sư phạm và tính thực tiễn. Mục tiêu cuối cùng là tạo ra một môi trường học tập hiện đại nhưng vẫn đảm bảo sự an toàn và phù hợp tuyệt đối với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ.

Trong mô hình giáo dục này, AI được xác định là "trợ lý ảo" đắc lực, hỗ trợ GV trong việc sáng tạo nội dung kịch bản và làm phong phú hệ thống học liệu trực quan. Tuy nhiên, công nghệ không thể thay thế vai trò chủ đạo của người GV. GV vẫn là nhân tố trực tiếp điều phối, tổ chức hoạt động và duy trì tương tác cảm xúc - yếu tố quan trọng nhất để dẫn dắt trẻ bước vào thế giới văn học một cách tự nhiên và hiệu quả.

2.1.1. Đảm bảo tính khoa học

Trẻ em ở độ tuổi 3-4 đang có sự chuyển dịch quan trọng trong tư duy, từ trực quan - hành động sang trực quan - hình tượng. Ở giai đoạn này, trẻ bắt đầu ghi nhớ và suy nghĩ dựa trên những hình ảnh đã được định hình trong tâm trí. Tuy nhiên, nhận thức của trẻ vẫn phụ thuộc mật thiết vào các kích thích giác quan như nhìn, nghe và cảm nhận trực tiếp. Do đó, khi ứng dụng AI để thiết kế hoạt động kể chuyện, GV cần đảm bảo sự tương thích giữa công nghệ và đặc điểm phát triển của trẻ, tránh gây quá tải về mặt thông tin và nhận thức.

Lựa chọn nội dung gần gũi và đơn giản: Nội dung câu chuyện được xây dựng qua AI cần phản ánh những tình huống quen thuộc trong đời sống hằng ngày của trẻ như sinh hoạt, vui chơi, hay các kỹ năng chăm sóc bản thân. Khi sử dụng các công cụ trí tuệ nhân tạo để tạo truyện, GV nên thiết lập các yêu cầu (prompts) cụ thể: cốt truyện ngắn gọn, cấu trúc tình tiết rõ ràng với chỉ từ 1 đến 2 nhân vật chính. Quan trọng hơn, GV phải đóng vai trò là người biên tập cuối cùng, điều chỉnh ngôn từ sao cho phù hợp nhất với khả năng lĩnh hội của lứa tuổi mẫu giáo bé.

Thiết kế hình ảnh minh họa rõ nét: Việc sử dụng AI để tạo hình ảnh minh họa cần tuân thủ nghiêm ngặt nguyên tắc trực quan hóa. Hình ảnh nên có màu sắc tươi sáng, độ tương phản rõ rệt và nhân vật trung tâm phải nổi bật, ít chi tiết phụ rườm rà. Ví dụ, trong truyện "Chú thỏ con ngoan ngoãn", hình ảnh AI tạo ra cần tập trung vào các đặc điểm nhận dạng đặc trưng như chú thỏ trắng, tai dài với hành động cụ thể là đang ăn cà rốt. Những hình ảnh rõ ràng này sẽ giúp trẻ dễ dàng hình thành biểu tượng nhân vật và ghi nhớ sâu sắc nội dung câu chuyện.

Tối ưu hóa âm thanh và phương tiện truyền thông: Âm thanh và video do AI hỗ trợ cần được chọn lọc kỹ lưỡng. Giọng kể cần đảm bảo tốc độ chậm, phát âm rõ chữ và có ngữ điệu nhẹ nhàng, truyền cảm. Nếu GV sử dụng video minh họa, độ dài chỉ nên dao động từ 30 giây đến 1 phút, tập trung vào một tình huống chính duy nhất. Việc hạn chế tối đa các hiệu ứng chuyển cảnh hay kỹ xảo phức tạp là cần thiết để tránh làm trẻ phân tán chú ý và đảm bảo trẻ có thể theo kịp mạch nội dung.

Kiểm duyệt và đơn giản hóa dữ liệu AI: Do khả năng tạo nội dung của AI là vô hạn, nếu thiếu sự kiểm soát, sản phẩm tạo ra dễ trở nên quá dài hoặc sử dụng từ ngữ trừu tượng vượt quá tầm hiểu biết của trẻ. GV cần kiên định với vai trò "người kiểm duyệt", chủ động lược bỏ những chi tiết thừa, đơn giản hóa các tình tiết phức tạp để thông tin không bị nhiễu. Điều này giúp trẻ không bị choáng ngợp và có thể tập trung hoàn toàn vào các giá trị giáo dục cốt lõi của câu chuyện.

Tóm lại, tính khoa học trong việc ứng dụng AI không chỉ nằm ở khả năng làm chủ công nghệ, mà quan trọng hơn là ở tư duy sư phạm của GV trong việc điều phối nội dung. AI chỉ thực sự trở thành công cụ hỗ trợ đắc lực khi nó được định hướng một cách bài bản, giúp trẻ dễ dàng tiếp cận kiến thức, từ đó hình thành những biểu tượng nhân vật và bài học ý nghĩa một cách tự nhiên nhất.

2.1.2. Đảm bảo tính sư phạm

Trong GDMN, mọi hoạt động đều phải xoay quanh mục tiêu phát triển toàn diện cho trẻ về các mặt: thể chất, nhận thức, ngôn ngữ, tình cảm-xã hội và thẩm mỹ. Vì thế, GV cần xác lập tư duy đúng đắn: AI không phải là mục tiêu của buổi học mà chỉ đóng vai trò là phương tiện hỗ trợ. Mục đích cốt lõi của hoạt động kể chuyện vẫn phải tập trung vào việc giúp trẻ hiểu nội dung, nhận diện nhân vật và phát triển kỹ năng diễn đạt ngôn ngữ. Mọi sản phẩm từ AI cần được sàng lọc kỹ lưỡng để phục vụ trực tiếp cho các tiêu chí giáo dục này.

Ứng dụng AI trong các khâu thiết kế học liệu: Quá trình thiết kế hoạt động kể chuyện có thể tận dụng AI ở nhiều khâu để tăng tính sinh động. Cụ thể:

- **Xây dựng kịch bản:** AI hỗ trợ tạo ra các cốt truyện theo chủ đề giáo dục như sự lễ phép hay lòng nhân ái, nhưng GV phải tinh chỉnh để đảm bảo ngôn ngữ ngắn gọn, phù hợp với tư duy của trẻ 3-4 tuổi.

- **Thiết kế hình ảnh:** Công nghệ AI giúp tạo ra các nhân vật rõ ràng, màu sắc hấp dẫn, giúp trẻ dễ dàng nhận biết đặc điểm ngoại hình và hành động, từ đó hỗ trợ quá trình hình thành biểu tượng nhân vật.

- **Sáng tạo âm thanh:** AI có khả năng tạo ra các giọng kể đa dạng sắc thái để tăng sức hút. Tuy nhiên, yếu tố này chỉ nên dùng ở các đoạn minh họa ngắn nhằm giữ được sự tập trung của trẻ.

Vai trò chủ đạo của GV trong tương tác sư phạm: Dù AI mạnh mẽ đến đâu, GV vẫn là người trực tiếp thực hiện các hoạt động sư phạm cốt lõi mà công nghệ không thể thay thế. Giọng kể trực tiếp của cô giáo đóng vai trò là "sợi dây" kết nối cảm xúc, giúp dẫn dắt trẻ bước vào thế giới câu chuyện. Thực tế cho thấy, việc kết hợp giữa hình ảnh sinh động từ AI và lời kể truyền cảm của GV luôn mang lại hiệu quả cao hơn so với việc lạm dụng hoàn toàn các video hay giọng đọc tự động từ máy tính.

Tăng cường tương tác và đặt câu hỏi gợi mở: Để trẻ không rơi vào trạng thái tiếp nhận thụ động, GV cần chủ động sử dụng các câu hỏi gợi mở như: "Bạn thử đã làm gì?" hay "Vì sao bạn mèo lại buồn?". Việc đặt câu hỏi đúng lúc giúp trẻ hiểu sâu nội dung và tăng khả năng quan sát nhân vật. Đồng thời, GV cần tổ chức các hoạt động tương tác như cho trẻ bắt chước hành động, đóng vai hoặc tập kể lại một đoạn truyện. Đây là yếu tố then chốt để phát triển ngôn ngữ và giúp trẻ ghi nhớ bài học một cách bền vững.

Tóm lại, đảm bảo tính sư phạm trong ứng dụng AI không chỉ dừng lại ở việc biết cách sử dụng công nghệ, mà quan trọng hơn là cách GV điều phối và định hướng hoạt động. AI chỉ thực sự trở nên giá trị khi được sử dụng một cách có chọn lọc, kết hợp nhuần nhuyễn với các phương pháp sư phạm truyền thống để phục vụ tốt nhất cho sự phát triển của trẻ.

2.1.3. Đảm bảo tính thực tiễn

Trong GDMN, tính thực tiễn được hiểu là khả năng triển khai hoạt động giáo dục dựa trên điều kiện thực tế của lớp học, bao gồm: cơ sở vật chất, quỹ thời gian và năng lực công nghệ của GV. Khi ứng dụng AI vào việc thiết kế

hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi, tiêu chí hàng đầu là sự đơn giản, khả thi và linh hoạt. GV cần coi công nghệ là công cụ hỗ trợ, tránh việc phụ thuộc hoàn toàn dẫn đến bị động trong quá trình giảng dạy.

Thích ứng với điều kiện cơ sở vật chất: Do sự khác biệt về trang thiết bị giữa các lớp học (như máy chiếu, máy tính hay độ ổn định của Internet), việc ứng dụng AI cần được thiết kế đa dạng để có thể triển khai trong mọi hoàn cảnh. GV có thể tận dụng AI để chuẩn bị học liệu từ trước: in ấn hình ảnh minh họa để sử dụng trực tiếp, hoặc lưu sẵn video và âm thanh vào thiết bị cá nhân. Chẳng hạn, tại những lớp học thiếu máy chiếu, việc sử dụng bộ tranh in chất lượng cao do AI tạo ra vẫn đảm bảo trẻ được quan sát nhân vật sinh động mà không cần đến thiết bị điện tử phức tạp.

Tối ưu hóa thời gian và công sức của GV: Với đặc thù công việc của GVMN là vừa chăm sóc, vừa quản lý lớp, AI nên được sử dụng như một "trợ lý" để tiết kiệm thời gian. Thay vì sa đà vào các thao tác chỉnh sửa cầu kỳ, GV nên ưu tiên các tính năng hỗ trợ nhanh như: phác thảo nội dung cốt truyện, tìm kiếm ý tưởng hình ảnh hoặc tạo giọng kể cơ bản. Việc sử dụng AI quá phức tạp không chỉ gây áp lực về thời gian mà còn không phù hợp với nhịp làm việc thực tế tại các cơ sở giáo dục.

Phù hợp với năng lực công nghệ số: Trình độ tiếp cận công nghệ của đội ngũ GV mầm non hiện nay không đồng đều. Vì vậy, các hoạt động kể chuyện nên ưu tiên sử dụng những công cụ AI có giao diện thân thiện, thao tác đơn giản và không yêu cầu kỹ năng kỹ thuật chuyên sâu. Quá trình này nên diễn ra theo lộ trình: GV làm quen với các ứng dụng cơ bản trước khi tiến tới các kỹ thuật phức tạp hơn, giúp họ tự tin và làm chủ được công cụ mình sử dụng.

Sự kết hợp hài hòa giữa AI và phương pháp truyền thống: Tính thực tiễn còn thể hiện ở sự kết hợp khéo léo giữa công nghệ và kỹ năng sư phạm truyền thống. Trong hoạt động kể chuyện, AI chỉ nên hỗ trợ ở một số khâu như tạo hình ảnh hoặc minh họa nội dung, còn linh hồn của câu chuyện vẫn phải là lời kể và sự tương tác trực tiếp của GV. Thực tế chứng minh rằng, một tiết học kết hợp giữa tranh vẽ AI sinh động và giọng kể truyền cảm của cô giáo thường mang lại hiệu quả cảm thụ cao hơn việc chỉ cho trẻ xem video máy móc.

Xây dựng phương án dự phòng và tính liên tục: Một kế hoạch dạy học thực tiễn luôn phải đi kèm với phương án dự phòng. GV cần chuẩn bị sẵn tâm thế và học liệu thay thế (như tranh cầm tay, rối tay) để khi có sự cố kỹ thuật

xảy ra, hoạt động kể chuyện vẫn diễn ra liên tục. Điều này đảm bảo mục tiêu giáo dục được hoàn thành và không làm giảm sự hứng thú của trẻ.

Tóm lại, việc đảm bảo tính thực tiễn khi ứng dụng AI đòi hỏi sự cân nhắc kỹ lưỡng giữa công nghệ và thực tế giảng dạy. AI chỉ thực sự mang lại giá trị khi nó được triển khai một cách linh hoạt, phù hợp với năng lực GV và đặc điểm tâm sinh lý của trẻ, từ đó nâng tầm chất lượng hoạt động kể chuyện trong nhà trường.

2.1.4. Đảm bảo phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ 3-4 tuổi

Ở lứa tuổi 3-4, trẻ mẫu giáo đang có bước tiến mạnh mẽ về ngôn ngữ nhưng khả năng tập trung vẫn còn hạn chế và dễ bị xao nhãng. Trẻ chủ yếu học qua trực quan sinh động, cảm xúc và sự bắt chước. Vì vậy, việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện phải được thiết kế tinh tế, nhằm hỗ trợ tối ưu cho việc hình thành và phát triển các nhiệm vụ giáo dục đặc biệt là HTBTNV mà không gây quá tải đối với hệ thần kinh của trẻ.

Xây dựng nội dung ngắn gọn và trọng tâm: Do thời gian tập trung của trẻ 3-4 tuổi khá ngắn, GV cần sử dụng AI để biên tập nội dung câu chuyện sao cho súc tích và rõ ràng. Một câu chuyện lý tưởng nên có độ dài từ 3 đến 5 phút, tập trung vào 1-2 nhân vật chính với các tình huống đơn giản. Việc lược bỏ các chi tiết rườm rà giúp trẻ dễ dàng theo dõi mạch truyện, ghi nhớ cốt truyện tốt hơn và tránh được tình trạng bị rối loạn thông tin.

Thiết kế hình ảnh trực quan, sinh động: Trẻ ở giai đoạn 3-4 tuổi đặc biệt nhạy cảm với màu sắc và đường nét. Khi sử dụng AI để tạo học liệu, GV cần ưu tiên những hình ảnh có gam màu tươi sáng, rõ ràng và nhân vật được khắc họa nổi bật, dễ nhận diện. Các hành động của nhân vật phải cụ thể, dễ quan sát.

Ví dụ, với truyện về “Chú mèo con”, hình ảnh AI nên mô tả rõ rệt các trạng thái như mèo đang đùa nghịch, đang ăn hoặc cuộn tròn ngủ. Sự sinh động này không chỉ giúp trẻ hình dung đặc điểm nhân vật mà còn hỗ trợ đắc lực cho việc ghi nhớ nhiệm vụ nhân vật trong cốt truyện. Điều này góp phần quan trọng trong việc HTBTNV.

Điều chỉnh nhịp độ và tốc độ trình chiếu: Trẻ 3-4 tuổi thường khó bắt kịp các chuyển động nhanh hoặc âm thanh dồn dập. Do đó, khi sử dụng AI để tạo video hay slide trình chiếu, GV cần lưu ý hạn chế các hiệu ứng chuyển cảnh phức tạp. Mỗi hình ảnh minh họa nên được giữ lại đủ lâu để trẻ có thời gian quan sát và thẩm thấu. Trong quá trình đó, GV nên chủ động dừng lại ở những

đoạn quan trọng để đặt câu hỏi tương tác, giúp trẻ không chỉ xem mà còn hiểu và tư duy về nội dung.

Lựa chọn âm thanh và giọng kể phù hợp: Dù AI có thể tạo ra giọng đọc tự động nhưng GV cần khéo léo lựa chọn những giọng đọc có tốc độ chậm, phát âm chuẩn và ngữ điệu nhẹ nhàng, truyền cảm. Một giọng kể quá nhanh hoặc mang sắc thái cơ khí sẽ khiến trẻ mau chán và khó nắm bắt ngôn ngữ. Cách tiếp cận hiệu quả nhất là kết hợp linh hoạt giữa giọng kể của AI với giọng đọc trực tiếp của GV để duy trì sự âm áp và tính kết nối cảm xúc trong giờ học.

Tóm lại, Việc ứng dụng AI phù hợp với đặc điểm lứa tuổi 3-4 không đơn thuần là đơn giản hóa nội dung, mà là sự điều chỉnh đồng bộ từ hình thức, thời lượng đến phương thức tổ chức. Khi được triển khai đúng mực, AI sẽ trở thành đòn bẩy giúp trẻ hứng thú hơn với văn học, hỗ trợ quá trình HTBTNV một cách bền vững và hiệu quả.

2.2. Biện pháp ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

2.2.1. Một số công cụ trí tuệ nhân tạo

Sự phát triển mạnh mẽ của trí tuệ nhân tạo đã tạo ra nhiều cơ hội đổi mới trong lĩnh vực giáo dục, đặc biệt là giáo dục mầm non. Các công cụ AI không chỉ hỗ trợ GV xây dựng học liệu trực quan mà còn góp phần nâng cao tính sáng tạo, tính tương tác và hiệu quả tổ chức hoạt động học tập cho trẻ.

Đối với hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3–4 tuổi, việc ứng dụng AI giúp GV dễ dàng thiết kế hình ảnh minh họa, xây dựng nội dung kể chuyện sinh động và đa dạng hóa hình thức tổ chức hoạt động. Điều này phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ ở giai đoạn đầu đời, khi trẻ tiếp thu kiến thức chủ yếu thông qua hình ảnh trực quan, âm thanh và trải nghiệm cảm xúc.

2.2.1.1. Công cụ Canva AI

Canva là một công cụ thiết kế đồ họa trực tuyến được xây dựng nhằm chia sẻ quyền thiết kế và xuất bản trực tuyến cho mọi người trên khắp thế giới, vì vậy nó được người dùng ưa chuộng và sử dụng rộng rãi trên toàn thế giới. Canva được phát triển bởi một công ty công nghệ có cùng tên vào năm 2013, do Melanie Perkins người Australia sáng lập, nó cung cấp một nền tảng dễ sử dụng cho người dùng để tạo ra các thiết kế chuyên nghiệp mà không cần có kỹ năng chuyên môn về đồ họa, không cần phải cài đặt trên máy tính, để bắt đầu sử dụng người dùng chỉ cần đăng ký tài khoản, đăng nhập trên web và sử dụng.

Canva không chỉ mạnh mẽ trong thiết kế đồ họa mà còn cung cấp một bộ công cụ chỉnh sửa video trực quan và dễ sử dụng. Thầy cô có thể tạo các video

bài giảng, nội dung truyền thông, hoặc video hoạt hình sáng tạo mà không cần kỹ năng phức tạp

Trong giáo dục mầm non, Canva AI được xem là công cụ hỗ trợ hiệu quả cho GV trong việc tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi, nhờ khả năng tạo hình ảnh minh họa sinh động, phù hợp với đặc điểm nhận thức và hứng thú của trẻ. Canva AI có thể hỗ trợ:

- Tạo hình ảnh minh họa câu chuyện bằng AI: Tạo nhân vật, bối cảnh, đồ vật theo mô tả (nhân vật cổ tích, con vật, khung cảnh thiên nhiên...).

- Viết nội dung câu chuyện bằng AI (Magic Write): Gợi ý cốt truyện, lời kể ngắn gọn, phù hợp với trẻ 3-4 tuổi.

- Thiết kế slide kể chuyện sinh động: Tạo tranh truyện điện tử, trình chiếu hình ảnh theo từng tình tiết câu chuyện.

- Tạo video kể chuyện đơn giản: Ghép hình ảnh – chữ – nhạc nền để kể chuyện trực quan.

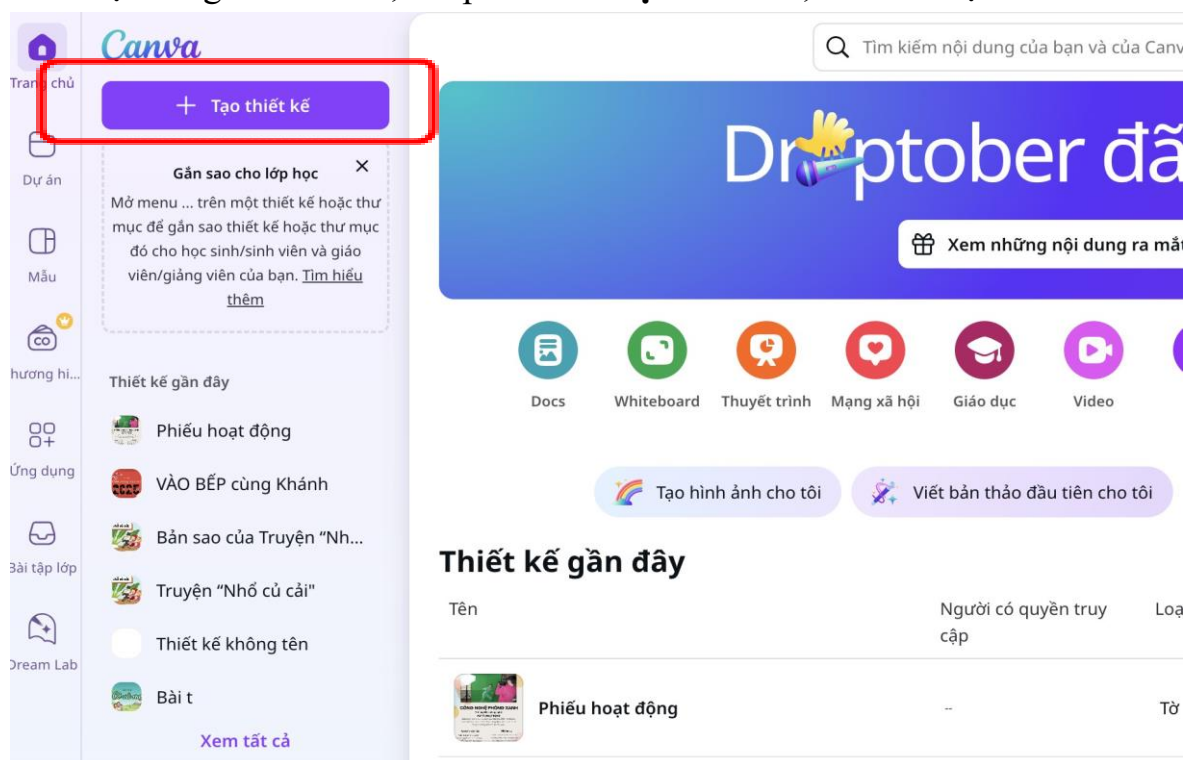
- Tạo giọng đọc (text to speech – nếu kết hợp công cụ ngoài): Hỗ trợ GV kể chuyện hoặc cho trẻ nghe lại câu chuyện.

- Tùy chỉnh màu sắc, font chữ, bố cục phù hợp trẻ mầm non: Hình ảnh rõ nét, màu sắc tươi sáng, kích thích hứng thú học tập.

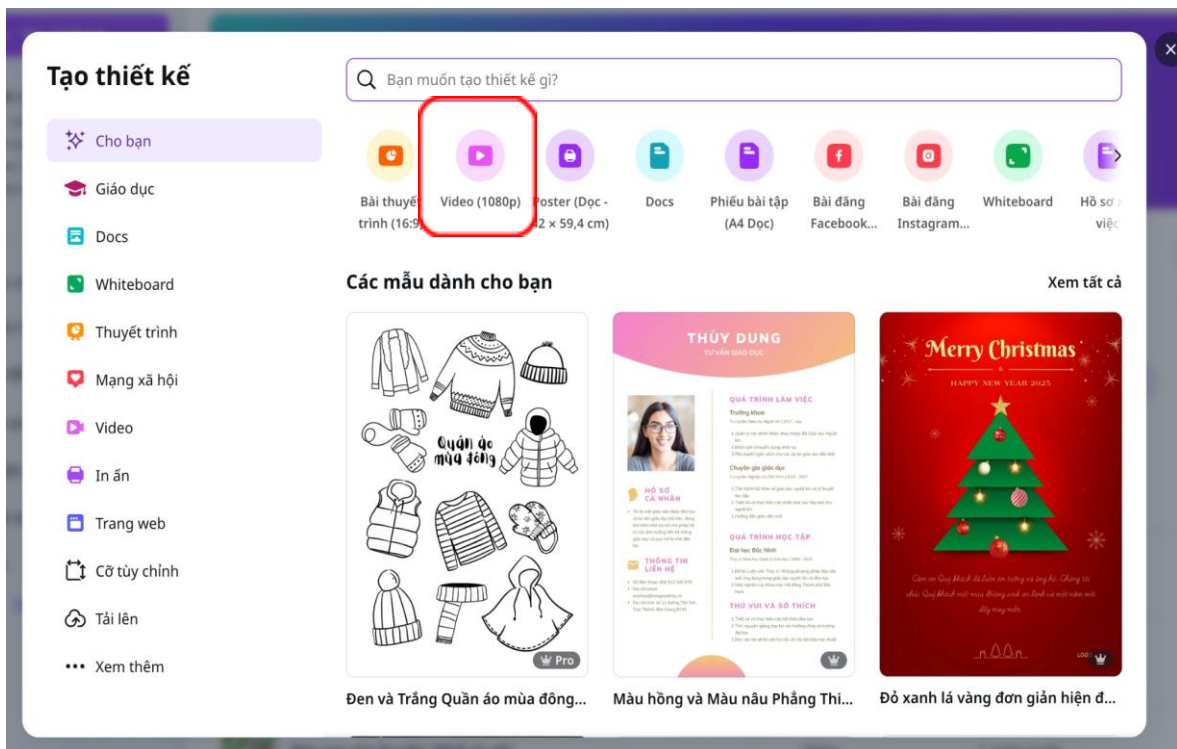
Các bước cơ bản sử dụng Canva thiết kế video:

Cách 1: Tạo thiết kế video mới:

Tại trang chủ Canva, nhấp vào nút **Tạo thiết kế**, sau đó chọn **Video**.



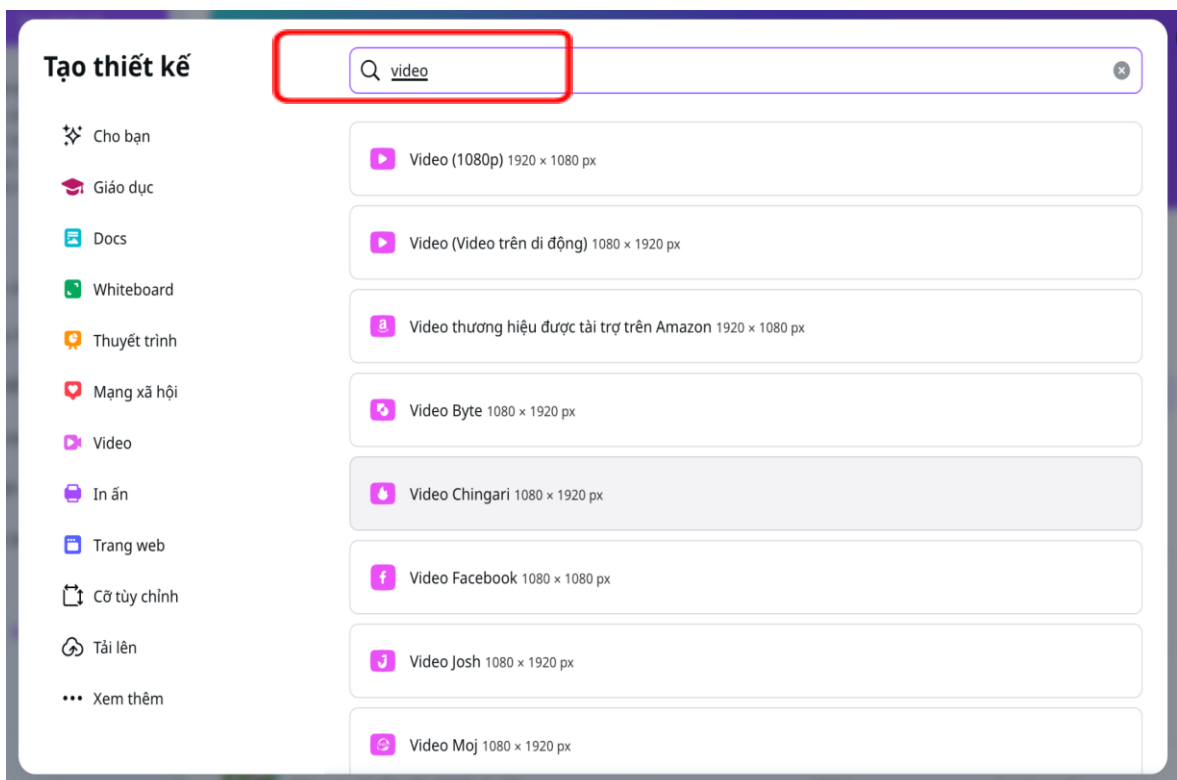
Hình 2.1. Giao diện chính Canva cho phép người dùng tạo thiết kế mới



Hình 2.2. Giao diện Canva cho phép tạo video

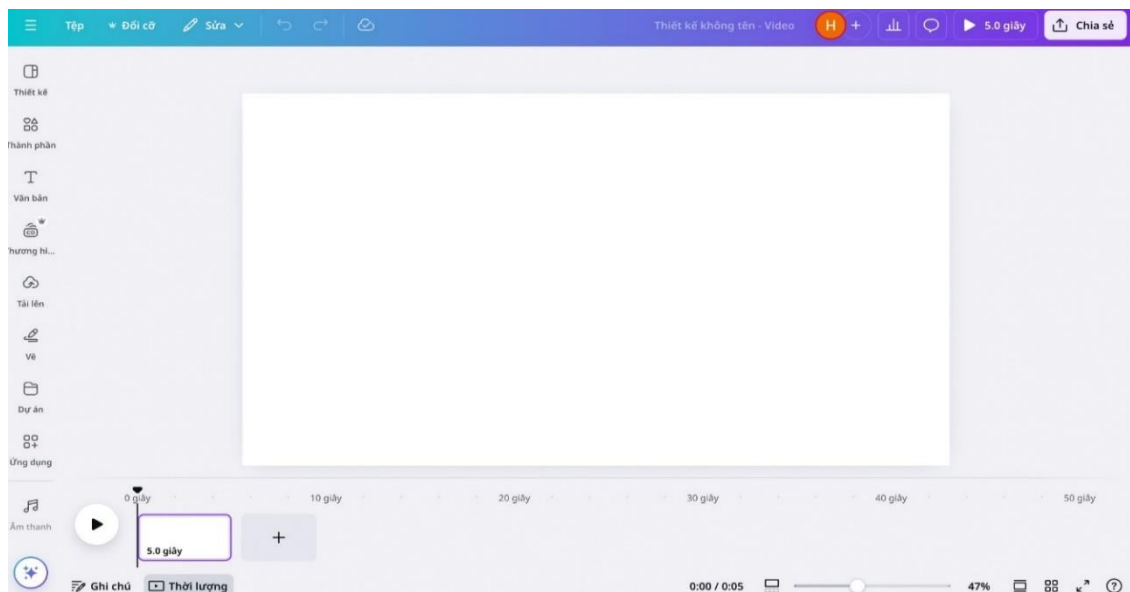
Hoặc nhập từ khóa “**video**” trên thanh tìm kiếm để chọn kích thước mẫu phù hợp như:

- Video 1080p (khổ chữ nhật ngang, phù hợp với đăng YouTube hoặc bài giảng).
- Video di động (khổ điện thoại, phù hợp đăng TikTok, Reels).



Hình 2.3. Giao diện Canva chọn kích thước phù hợp

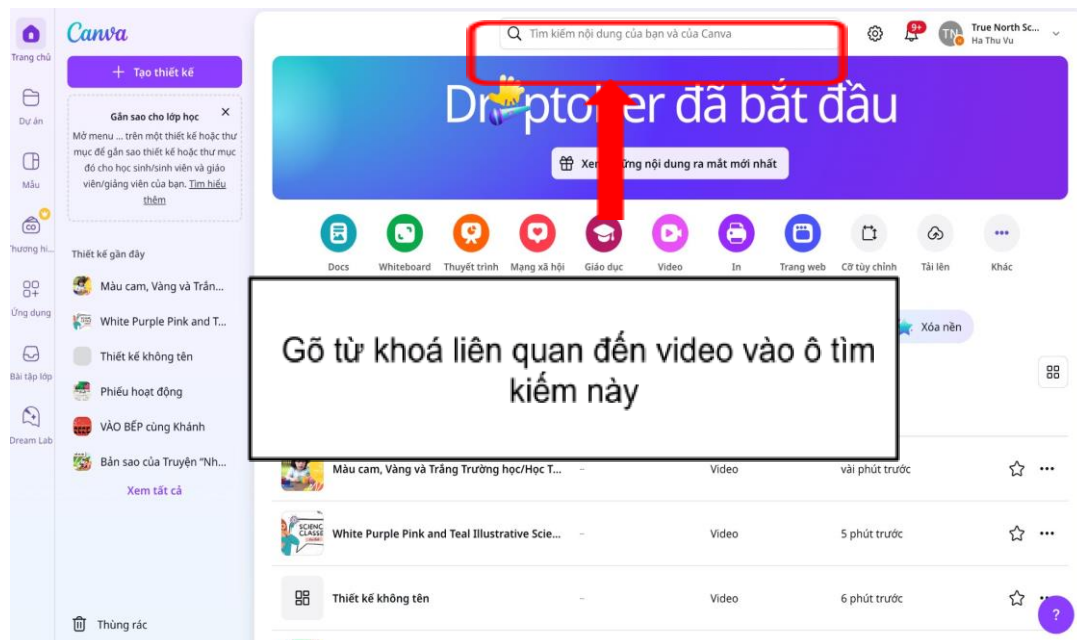
Sau khi nhập chọn kích thước mẫu mong muốn, màn hình làm việc với trang video trống sẽ xuất hiện để bắt đầu thiết kế.



Hình 2.4. Bắt đầu thiết kế video với giao diện Canva

Cách 2: Sử dụng mẫu video sẵn có:

- Tìm kiếm các mẫu video theo chủ đề như: Giáo dục, Khoa học, hoặc Thuyết trình.
- Lựa chọn một mẫu video sẵn có để chỉnh sửa nhanh



Hình 2.5. Tìm kiếm từ khóa liên quan đến video trên Canva

- Các bước cơ bản sử dụng Canva AI thiết kế ảnh:

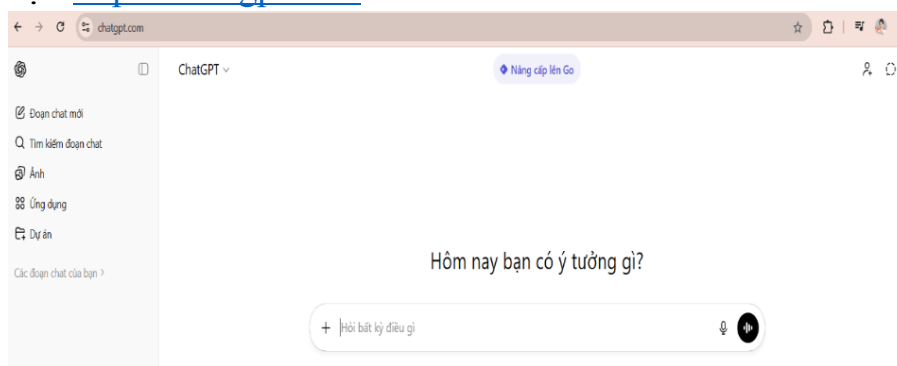
- + Bước 1: Truy cập Canva và đăng nhập tài khoản.
- + Bước 2: Chọn mục tạo thiết kế mới.

- + Bước 3: Chọn công cụ tạo ảnh bằng AI.
- + Bước 4: Nhập câu lệnh mô tả hình ảnh (prompt).
- + Bước 5: Điều chỉnh câu lệnh đến khi tạo được hình ảnh phù hợp.

2.2.1.2. Công cụ Chat GPT

ChatGPT là một công cụ ứng dụng trí tuệ nhân tạo (Artificial Intelligence -AI) do công ty OpenAI phát triển, được xây dựng dựa trên mô hình ngôn ngữ lớn (Large Language Model). Công cụ này có khả năng tiếp nhận, phân tích và tạo ra văn bản bằng ngôn ngữ tự nhiên, cho phép người dùng tương tác với hệ thống thông qua hình thức hội thoại.

ChatGPT được huấn luyện trên khối lượng lớn dữ liệu văn bản đa dạng, giúp mô hình có khả năng hiểu ngữ cảnh, trả lời câu hỏi, tạo nội dung và hỗ trợ giải quyết nhiều nhiệm vụ khác nhau trong học tập, giảng dạy và nghiên cứu. Truy cập tại: <https://chatgpt.com>.



Hình 2.6. Giao diện bắt đầu khi vào Chat GPT

- Đăng ký và đăng nhập vào Chat GPT miễn phí

Bước 1: Truy cập trang web chính thức của OpenAI tại chat.openai.com

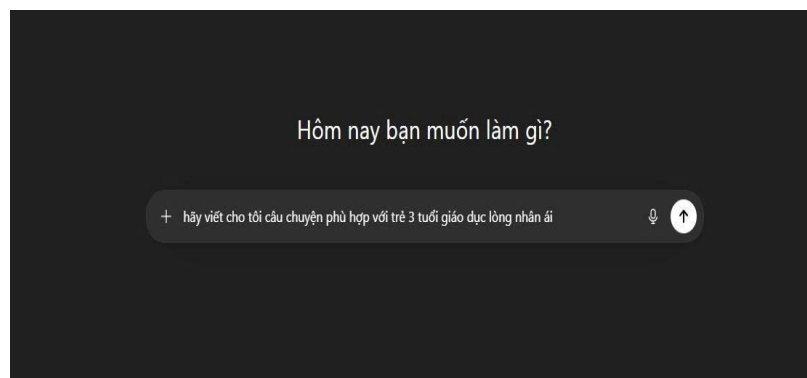
Bước 2: Nhấp vào nút "Sign up" và điền thông tin cá nhân bao gồm email và mật khẩu

Bước 3: Xác nhận email thông qua liên kết được gửi đến hộp thư

Bước 4: Hoàn tất thông tin cá nhân bổ sung nếu được yêu cầu

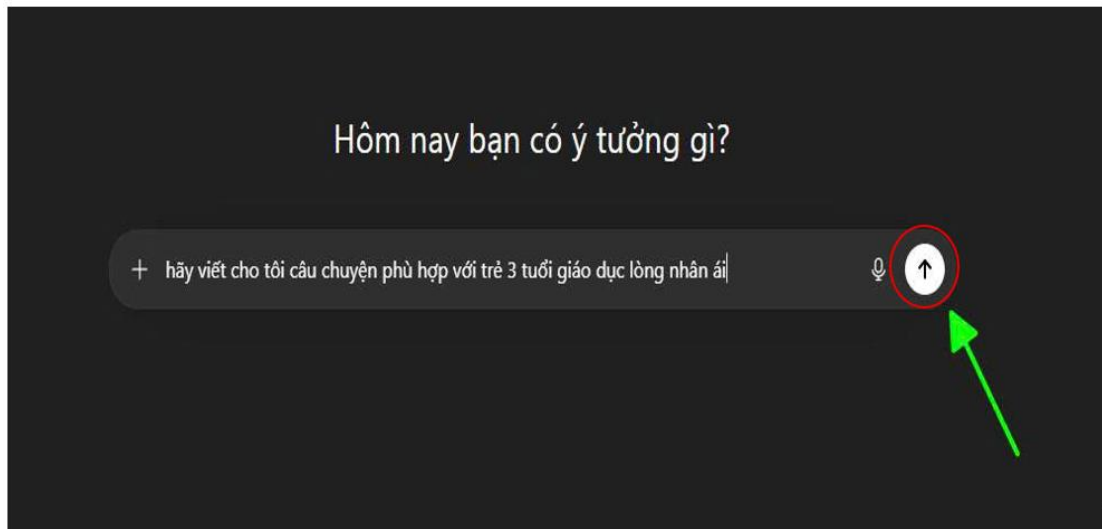
- Cách sử dụng Chat GPT:

Bước 1: Nhập yêu cầu/prompt vào phần chat có hiển thị “Tin nhắn ChatGPT”



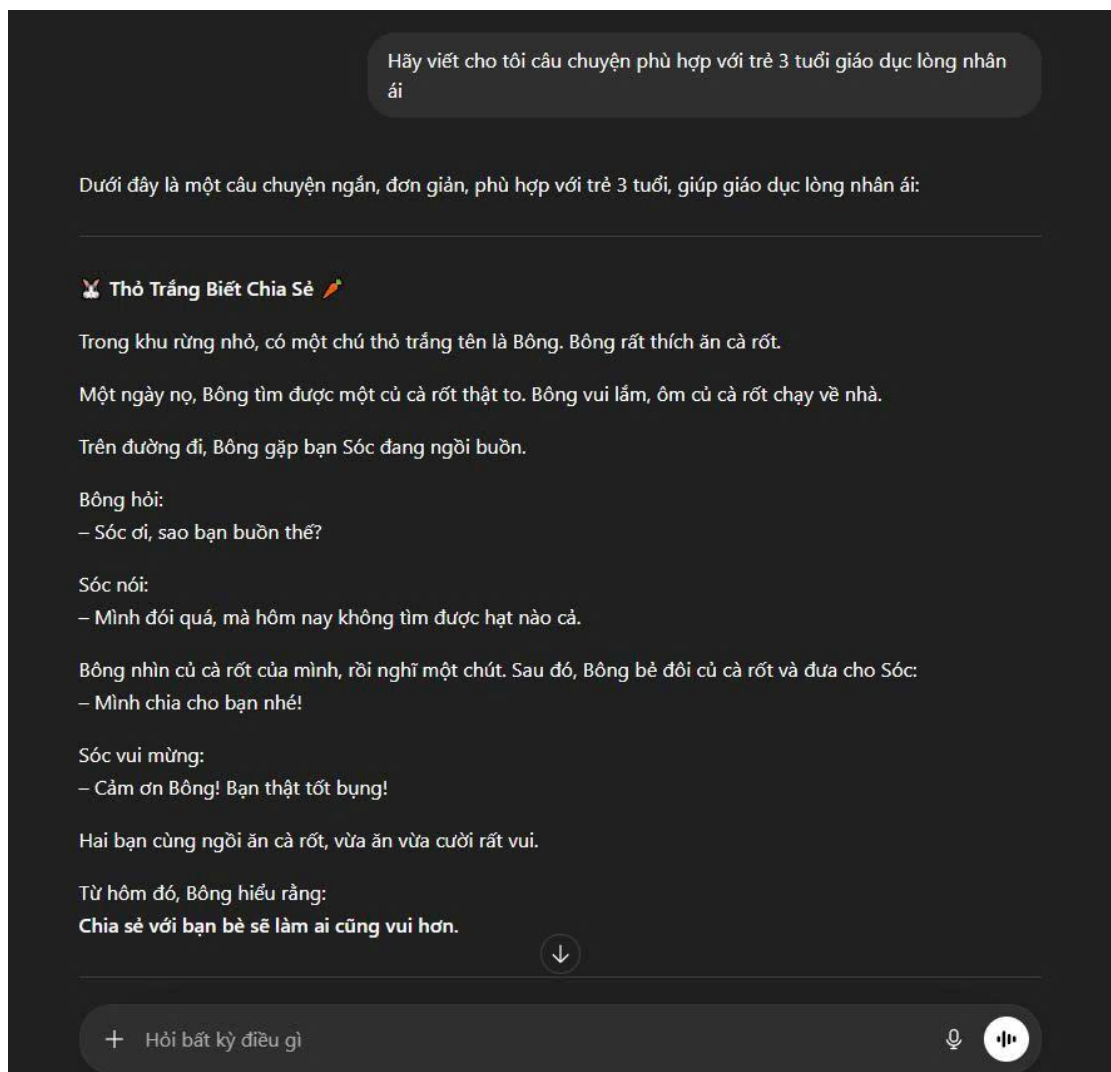
Hình 2.7. Thực hiện nhập câu lệnh trên giao diện Chat GPT

Bước 2: Nhấn chọn hình mũi tên để nhận được câu trả lời cho yêu cầu Chat GPT đưa ra câu trả lời:



Hình 2.8. Thao tác gửi câu lệnh để nhận lại câu trả lời trên Chat GPT

Chat GPT đưa ra câu trả lời:



Hình 2.9. Giao diện Chat GPT đưa ra câu trả lời

Bấm biểu tượng hình “Loa” để nghe đọc câu trả lời, bấm vào biểu tượng 2 hình vuông để copy text.

Để cắt, dán nội dung của ChatGPT, dùng chuột chọn nội dung để sao chép, nhấp chuột phải, chọn “Sao chép” (Copy).

+ Các tính năng nổi bật của Chat GPT:

- Nhân cách hóa cuộc trò chuyện: Chat GPT được thiết kế để hiểu ngôn ngữ giao tiếp và tham gia vào cuộc trò chuyện giữa người và người, mang đến trải nghiệm tương tác và cá nhân hóa hơn so với việc bạn nhập tìm kiếm trên Google

- Cung cấp câu trả lời chuyên sâu: Giúp giải thích các chủ đề phức tạp theo cách dễ hiểu.

- Đưa ra các đề xuất: Chat GPT có thể đưa ra những đề xuất dựa trên tùy chọn và mối quan tâm của người dùng, cụ thể như tìm sách hay phim.

- Sáng tạo nội dung: Chat GPT còn hỗ trợ tìm kiếm nguồn cảm hứng hoặc ý tưởng mới cho các công việc liên quan đến sáng tạo như làm thơ, viết văn, sáng tác nhạc, thiết kế đồ họa, kiến trúc,...

- Hỗ trợ học ngoại ngữ: Chat GPT có thể hỗ trợ bạn học ngoại ngữ bằng cách tham gia vào cuộc trò chuyện với bạn bằng ngôn ngữ mà bạn lựa chọn, cung cấp các bài học ngữ pháp, từ vựng, đồng thời đưa ra phản hồi và chỉnh sửa.

- Dịch thuật: Chat GPT có thể hỗ trợ dịch ngôn ngữ trong thời gian thực, cho phép bạn giao tiếp với những người nói các ngôn ngữ khác nhau thông qua giao diện trò chuyện.

- Hỗ trợ đưa ra các chẩn đoán y tế: Chat GPT có thể hỗ trợ chẩn đoán y tế bằng cách đặt các câu hỏi có liên quan và cung cấp thông tin chi tiết, cũng như đề xuất dựa trên các triệu chứng và tiền sử bệnh của người dùng.

- Sử dụng cho mục đích giải trí: Chat GPT cũng dễ dàng đưa ra các trò chơi, kể chuyện cười hoặc cung cấp câu đố đáp ứng nhu cầu giải trí, thư giãn của người dùng.

- Ứng dụng ChatGPT vào trong hoạt động kể chuyện:

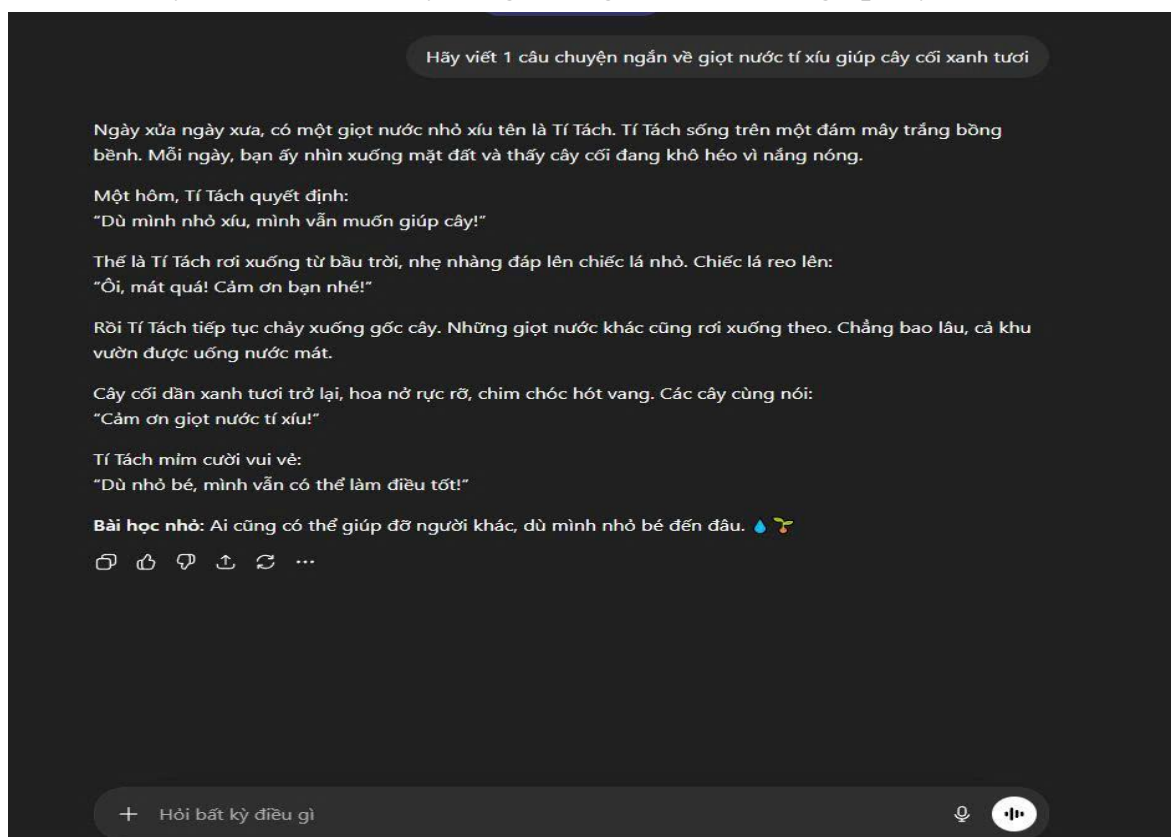
+ Sáng tác các câu chuyện ngắn theo chủ đề giáo dục.

+ Điều chỉnh nội dung, ngôn ngữ và độ dài câu chuyện phù hợp với khả năng nhận thức của trẻ.

+ Lồng ghép giáo dục kỹ năng sống, lễ giáo, bảo vệ môi trường và phát triển cảm xúc.

+ Gợi ý các hình thức tổ chức kể chuyện sáng tạo như kể chuyện theo tranh, đóng vai hoặc kể chuyện tiếp nối.

+ Hỗ trợ xây dựng câu hỏi đàm thoại và hoạt động mở rộng sau khi kể chuyện.
Ví dụ: Hãy viết một câu chuyện ngắn về giọt nước tí xíu giúp cây cối xanh tươi.



Hình 2.10. Nội dung câu chuyện do Chat GPT tạo ra theo yêu cầu

- Vai trò của ChatGPT trong hoạt động kể chuyện

ChatGPT góp phần hỗ trợ GV đổi mới nội dung kể chuyện theo hướng linh hoạt và sáng tạo. Việc sử dụng công cụ AI giúp GV có thêm ý tưởng xây dựng học liệu, từ đó nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động giáo dục.

Tuy nhiên, nội dung do AI tạo ra đôi khi chưa thực sự phù hợp với đặc điểm tâm lý và khả năng ngôn ngữ của trẻ mầm non. Vì vậy, GV cần kiểm tra, chỉnh sửa và lựa chọn nội dung trước khi sử dụng nhằm đảm bảo tính giáo dục, tính chính xác và phù hợp với lứa tuổi.

2.2.1.3. Công cụ Dreamina AI.

Dreamina AI là công cụ trí tuệ nhân tạo hỗ trợ tạo hình ảnh và video bằng AI do hệ sinh thái CapCut phát triển. Công cụ này cho phép người dùng tạo hình ảnh từ văn bản (text-to-image), chỉnh sửa hình ảnh bằng AI và xây dựng video ngắn thông qua các câu lệnh mô tả nội dung.

Dreamina AI được đánh giá là công cụ hỗ trợ hiệu quả trong lĩnh vực thiết kế sáng tạo nhờ khả năng tạo hình ảnh nhanh chóng, giao diện trực quan và đa dạng phong cách thiết kế như hoạt hình, tranh minh họa, tranh cổ tích hoặc hình ảnh 3D.

Trong giáo dục mầm non, Dreamina AI có thể hỗ trợ GV thiết kế học liệu trực quan phục vụ hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3–4 tuổi thông qua các chức năng:

- Tạo hình ảnh minh họa nhân vật và bối cảnh câu chuyện bằng AI.
- Thiết kế hình ảnh hoạt hình với màu sắc sinh động, phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ.
- Hỗ trợ xây dựng tranh truyện điện tử và video kể chuyện ngắn.
- Chỉnh sửa, mở rộng hoặc thay đổi phong cách hình ảnh theo mục đích giáo dục.
- Tạo hình ảnh theo yêu cầu.

- Các bước tạo hình ảnh bằng Dreamina AI:

Để tạo hình ảnh bằng Dreamina AI, người dùng có thể thực hiện theo các bước cơ bản sau:

+ Bước 1: Truy cập Dreamina AI

Người dùng truy cập vào trang web Dreamina AI và đăng nhập bằng tài khoản Google hoặc tài khoản CapCut.

+ Bước 2: Chọn chức năng tạo hình ảnh

Tại giao diện chính, chọn mục **AI Image Generator** để bắt đầu tạo hình ảnh bằng AI.

+ Bước 3: Nhập nội dung mô tả hình ảnh (Prompt)

- Người dùng nhập câu lệnh mô tả hình ảnh mong muốn vào ô văn bản.

Ví dụ: “Tạo hình ảnh chú thỏ trắng đang tưới cây trong khu vườn đầy hoa, phong cách hoạt hình dễ thương dành cho trẻ mẫu giáo 3–4 tuổi.”

+ Bước 4: Lựa chọn phong cách hình ảnh

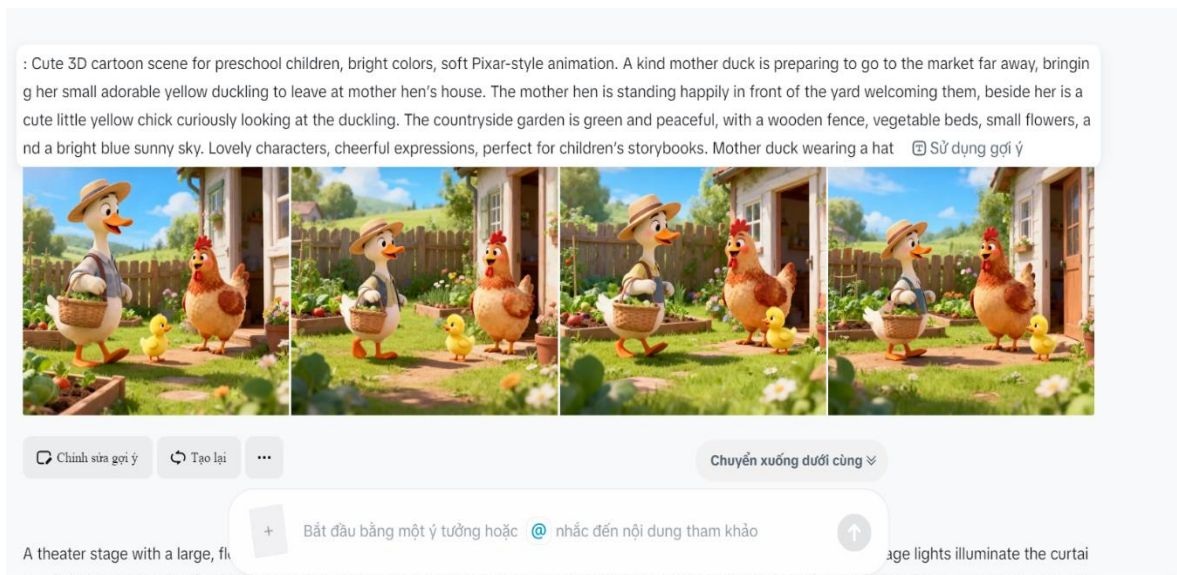
Dreamina AI cho phép người dùng lựa chọn nhiều phong cách khác nhau như: Hoạt hình 2D, hoạt hình 3D, tranh cổ tích, minh họa dễ thương dành cho trẻ em.

Trong giáo dục mầm non, GV nên lựa chọn phong cách hình ảnh đơn giản, màu sắc tươi sáng và gần gũi với trẻ.

+ Bước 5: Tạo hình ảnh

Sau khi hoàn thành nội dung mô tả và lựa chọn phong cách, nhấn nút **Generate** để AI tiến hành tạo hình ảnh.

Hệ thống sẽ tự động tạo hình ảnh dựa trên nội dung câu lệnh đã nhập.



Hình 2.11. Giao diện sau khi đã tạo ảnh.

+ Bước 6: Chỉnh sửa và lưu hình ảnh

Sau khi hình ảnh được tạo, người dùng có thể:

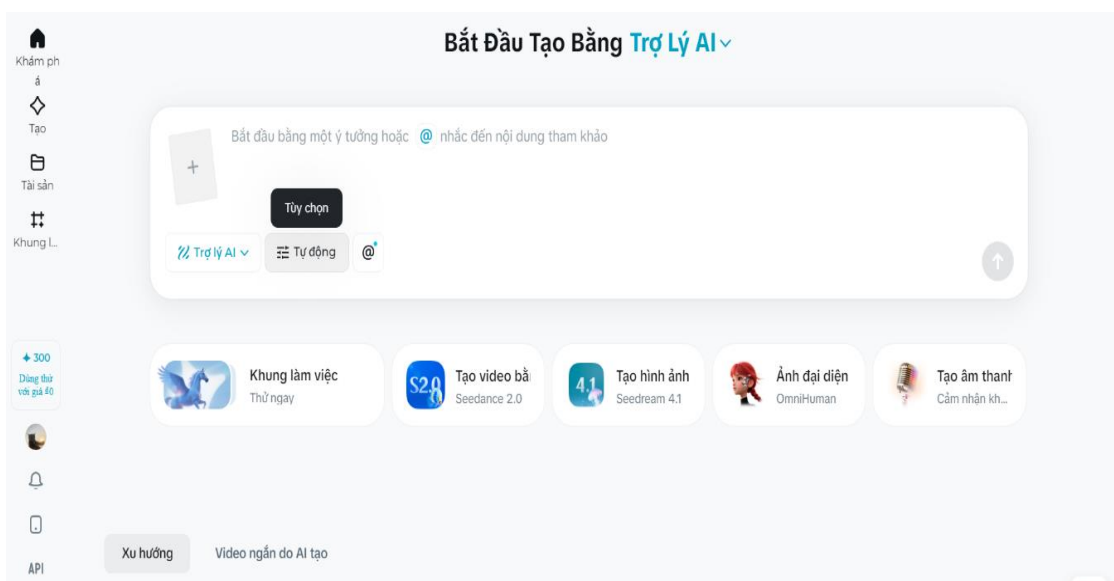
- Chỉnh sửa màu sắc hoặc bố cục hình ảnh.
- Tạo lại hình ảnh nếu chưa phù hợp.
- Tải hình ảnh về thiết bị để sử dụng trong hoạt động giáo dục.

- Các bước tạo video bằng Dreamina AI

Để tạo video bằng Dreamina AI, người dùng có thể thực hiện theo các bước cơ bản sau:

+ Bước 1: Truy cập Dreamina AI

Người dùng truy cập vào trang web Dreamina AI và đăng nhập bằng tài khoản Google hoặc tài khoản CapCut.



Hình 2.12. Giao diện sau khi đăng nhập vào Dreamina

+ **Bước 2: Chọn chức năng tạo video**

- Tại giao diện chính, chọn mục **Tạo video bằng Seedance 2.0** hoặc **Create Video** để bắt đầu tạo video bằng AI.

+ **Bước 3: Nhập nội dung mô tả video (Prompt)**

- Người dùng nhập câu lệnh mô tả nội dung video mong muốn.
- Nội dung mô tả càng cụ thể thì video AI tạo ra sẽ càng phù hợp với mục đích sử dụng.

+ **Bước 4: Lựa chọn phong cách và thời lượng video**

Dreamina AI cho phép người dùng lựa chọn:

- Phong cách hoạt hình 2D hoặc 3D.
- Màu sắc và hiệu ứng hình ảnh.
- Thời lượng video phù hợp.
- Tỷ lệ khung hình ngang hoặc dọc.

+ **Bước 5: Tạo video**

- Sau khi hoàn thành các thiết lập, nhấn nút **Generate** để AI tiến hành tạo video.
- Hệ thống sẽ tự động tạo chuyển động, hiệu ứng và hình ảnh dựa trên nội dung mô tả đã nhập.

+ **Bước 6: Chỉnh sửa và hoàn thiện video**

Sau khi video được tạo, người dùng có thể:

- Chỉnh sửa nội dung video.
- Thêm nhạc nền hoặc giọng đọc.
- Điều chỉnh hiệu ứng chuyển cảnh.
- Thêm chữ hoặc phụ đề.

+ **Bước 7: Lưu và tải video**

Sau khi hoàn thiện, người dùng chọn **Export** hoặc **Download** để lưu video về thiết bị và sử dụng trong hoạt động giáo dục.

Việc sử dụng Dreamina AI giúp GV dễ dàng thiết kế hình ảnh minh họa phục vụ hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. Hình ảnh trực quan, sinh động góp phần tăng hứng thú học tập, phát triển khả năng quan sát, ghi nhớ và trí tưởng tượng của trẻ.

2.2.1.4. Công cụ Gemini

Gemini là công cụ trí tuệ nhân tạo do Google phát triển, hoạt động dựa trên mô hình ngôn ngữ lớn. Công cụ này có khả năng tiếp nhận, xử lý và tạo nội dung dưới nhiều hình thức như văn bản, hình ảnh và dữ liệu trực quan thông qua ngôn ngữ tự nhiên.

Trong giáo dục, Gemini được sử dụng nhằm hỗ trợ GV xây dựng học liệu, thiết kế nội dung dạy học và đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng ứng dụng công nghệ số. Đối với giáo dục mầm non, Gemini hỗ trợ GV thiết kế hoạt động kể chuyện phù hợp với trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi thông qua việc sáng tạo nội dung câu chuyện, gợi ý hình ảnh minh họa và xây dựng các hoạt động tương tác phù hợp với đặc điểm nhận thức của trẻ.

- Chức năng của Gemini trong hoạt động kể chuyện:

- + Gemini có thể hỗ trợ GV:
- + Sáng tác câu chuyện theo chủ đề giáo dục.
- + Điều chỉnh nội dung phù hợp với độ tuổi của trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.
- + Gợi ý lời kể ngắn gọn, dễ hiểu và gần gũi với trẻ.
- + Xây dựng câu hỏi đàm thoại sau khi kể chuyện.
- + Gợi ý hình ảnh minh họa và hoạt động mở rộng.
- + Hỗ trợ xây dựng video kể chuyện bằng AI.

- Các bước sử dụng Gemini để thiết kế hoạt động kể chuyện:

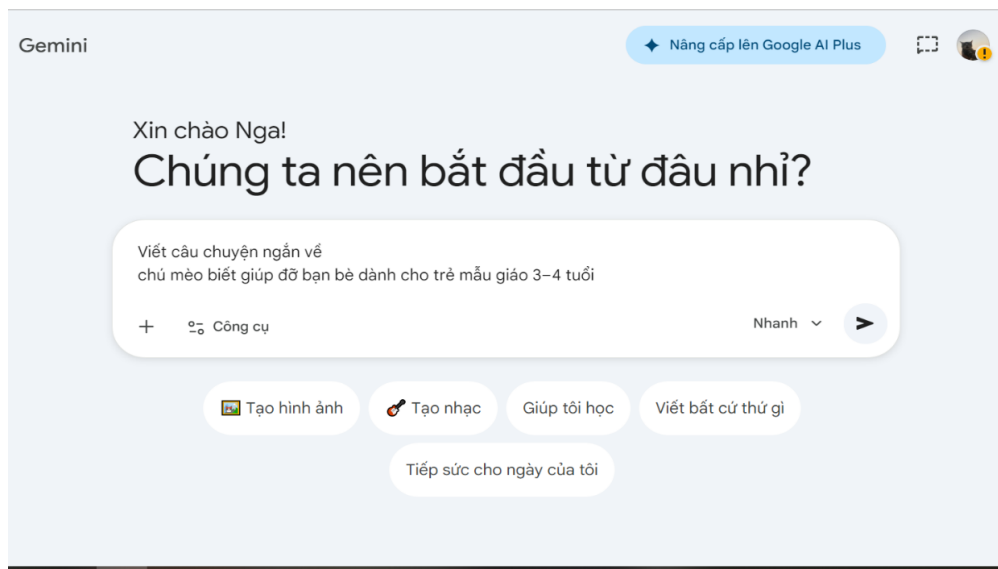
+ **Bước 1: Truy cập Gemini:** Người dùng truy cập vào trang web Gemini và đăng nhập bằng tài khoản Google.



Hình 2.13. Giao diện sau khi đăng nhập Gemini

+ **Bước 2: Nhập yêu cầu (Prompt):** Tại giao diện chính, GV nhập nội dung cần AI hỗ trợ.

Ví dụ: “Viết câu chuyện ngắn về chú mèo biết giúp đỡ bạn bè dành cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.”



Hình 2.14. Giao diện nhập prompt

- Ngoài tạo nội dung kể chuyện, GV cũng có thể yêu cầu:
- + Tạo câu hỏi đàm thoại.
- + Gợi ý trò chơi sau khi kể chuyện.
- + Gợi ý hình ảnh minh họa cho câu chuyện.
- + **Bước 3: Nhận kết quả từ AI**

Gemini sẽ phân tích yêu cầu và tạo nội dung phù hợp với câu lệnh đã nhập. Nội dung có thể bao gồm: Tên câu chuyện, nội dung kể chuyện, nhân vật, bài học giáo dục.



Hình 2.15. Kết quả tạo câu chuyện từ Gemini

- Bước 4: Chỉnh sửa nội dung

- + GV đọc và điều chỉnh nội dung nhằm đảm bảo:
- + Ngôn ngữ ngắn gọn, dễ hiểu.
- + Nội dung phù hợp với tâm sinh lý trẻ.
- + Đảm bảo tính giáo dục và tính chính xác.

- Bước 5: Sử dụng nội dung trong hoạt động kể chuyện

Sau khi hoàn thiện, GV có thể sử dụng nội dung để:

- + Kể chuyện cho trẻ nghe.
- + Thiết kế tranh truyện điện tử.
- + Tạo video kể chuyện.
- + Tổ chức hoạt động đóng vai hoặc kể chuyện sáng tạo.

Gemini hỗ trợ GV đa dạng hóa hình thức tổ chức hoạt động kể chuyện thông qua việc kết hợp giữa nội dung văn bản, hình ảnh và học liệu số. Điều này góp phần phát triển ngôn ngữ, khả năng giao tiếp, trí tưởng tượng và cảm xúc cho trẻ mẫu giáo.

Tuy nhiên, GV cần lựa chọn và kiểm duyệt nội dung trước khi sử dụng nhằm đảm bảo phù hợp với độ tuổi và mục tiêu giáo dục. AI chỉ đóng vai trò là công cụ hỗ trợ, không thể thay thế vai trò định hướng và tổ chức hoạt động giáo dục của GV mầm non.

2.2.1.5. Công cụ Vbee

Vbee là nền tảng trí tuệ nhân tạo hỗ trợ chuyển đổi văn bản thành giọng nói (Text to Speech - TTS) do công ty Vbee phát triển tại Việt Nam. Công cụ này sử dụng công nghệ AI để tạo giọng đọc tự nhiên bằng tiếng Việt với nhiều lựa chọn giọng nam, nữ và giọng đọc phù hợp với nhiều mục đích sử dụng khác nhau.

Trong giáo dục, Vbee được ứng dụng nhằm hỗ trợ tạo giọng đọc tự động cho bài giảng, video học tập và nội dung kể chuyện. Đối với giáo dục mầm non, công cụ này giúp GV tạo giọng kể chuyện sinh động, rõ ràng và phù hợp với trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.

- Chức năng của Vbee trong hoạt động kể chuyện:

- + Chuyển nội dung văn bản thành giọng đọc tự động.
- + Tạo giọng kể chuyện cho video hoạt hình hoặc tranh truyện điện tử.
- + Điều chỉnh tốc độ đọc, ngữ điệu và âm lượng phù hợp với trẻ nhỏ.
- + Hỗ trợ tạo học liệu số phục vụ hoạt động kể chuyện.
- + Kết hợp với hình ảnh và video để xây dựng nội dung kể chuyện trực quan.

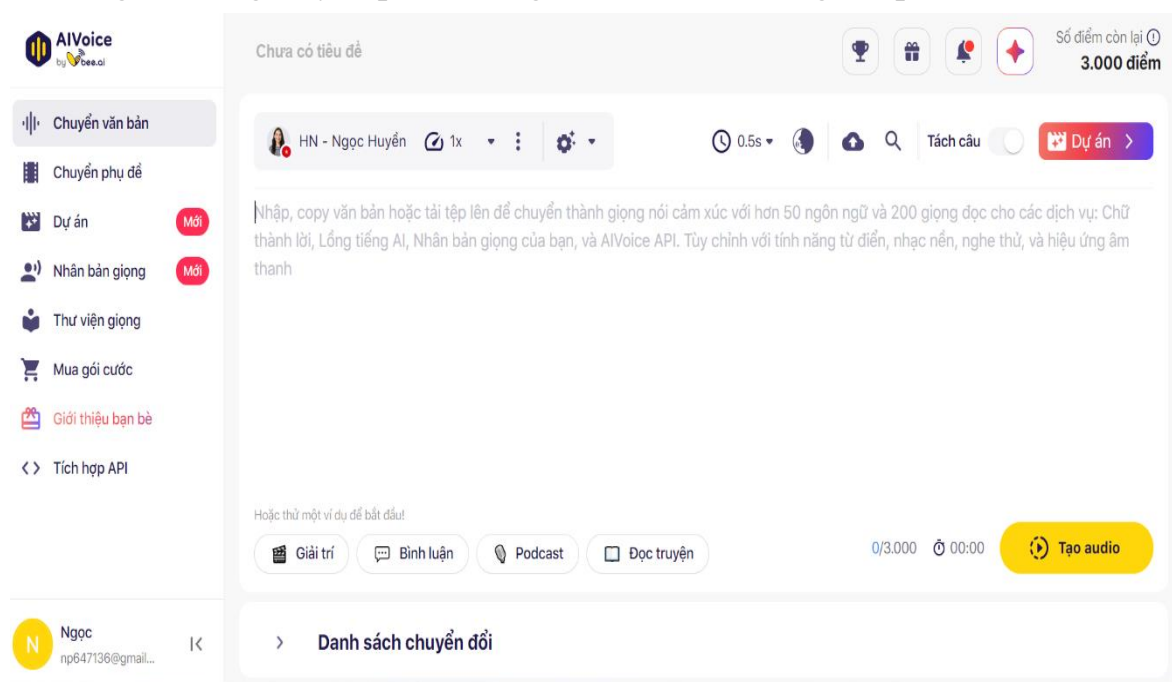
Ví dụ: “Ngày xưa ngày xưa, trong một khu rừng nhỏ có một chú thỏ trắng rất chăm chỉ chăm sóc cây xanh...”

Sau khi nhập nội dung, Vbee có thể tạo giọng kể chuyện tự nhiên, rõ ràng và phù hợp với hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo.

- Các bước sử dụng Vbee để tạo giọng kể chuyện

+ Bước 1: Truy cập Vbee

Người dùng truy cập vào trang web Vbee và đăng nhập tài khoản.



Hình 2.16. Giao diện sau khi đăng nhập vào Vbee

+ Bước 2: Chọn chức năng chuyển văn bản thành giọng nói

Tại giao diện chính, chọn mục **Text to Speech** hoặc **Chuyển văn bản thành giọng nói**.

+ Bước 3: Nhập nội dung văn bản

GV nhập nội dung câu chuyện cần tạo giọng đọc.

Ví dụ: “Chú thỏ nhỏ mỗi ngày đều chăm chỉ tưới cây và chăm sóc khu vườn đầy hoa.”

+ Bước 4: Lựa chọn giọng đọc

Người dùng lựa chọn: Giọng nam hoặc nữ, tốc độ đọc phù hợp, ngữ điệu nhẹ nhàng, rõ ràng dành cho trẻ nhỏ.

+ Bước 5: Tạo giọng đọc

Sau khi hoàn thành các thiết lập, nhấn nút **Tạo giọng đọc** để hệ thống AI xử lý nội dung.



Chú thỏ nhỏ mỗi ngày đều chăm chỉ tưới cây và chăm sóc khu vườn đầy hoa.



Hình 2.17. Kết quả sau khi tạo giọng đọc

+ Bước 6: Tải và sử dụng âm thanh

Sau khi hoàn thành, người dùng có thể:

- **Nghe Audio:** Nghe lại nội dung.
- **Tải xuống:** Tải file âm thanh về thiết bị.
- Kết hợp với video hoặc hình ảnh minh họa trong hoạt động kể chuyện.

2.2.1.6. Công cụ Capcut

CapCut là phần mềm chỉnh sửa video tích hợp trí tuệ nhân tạo (AI) do công ty ByteDance phát triển. Công cụ này cho phép người dùng tạo và chỉnh sửa video thông qua nhiều tính năng hiện đại như cắt ghép video, thêm hiệu ứng, tạo phụ đề tự động, chuyển văn bản thành giọng nói và tạo video bằng AI.

Nhờ giao diện trực quan và dễ sử dụng, CapCut hiện được ứng dụng rộng rãi trong lĩnh vực sáng tạo nội dung và giáo dục. Trong GDMN, CapCut hỗ trợ GV thiết kế video kể chuyện sinh động phục vụ hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.

- Chức năng của CapCut trong hoạt động kể chuyện:

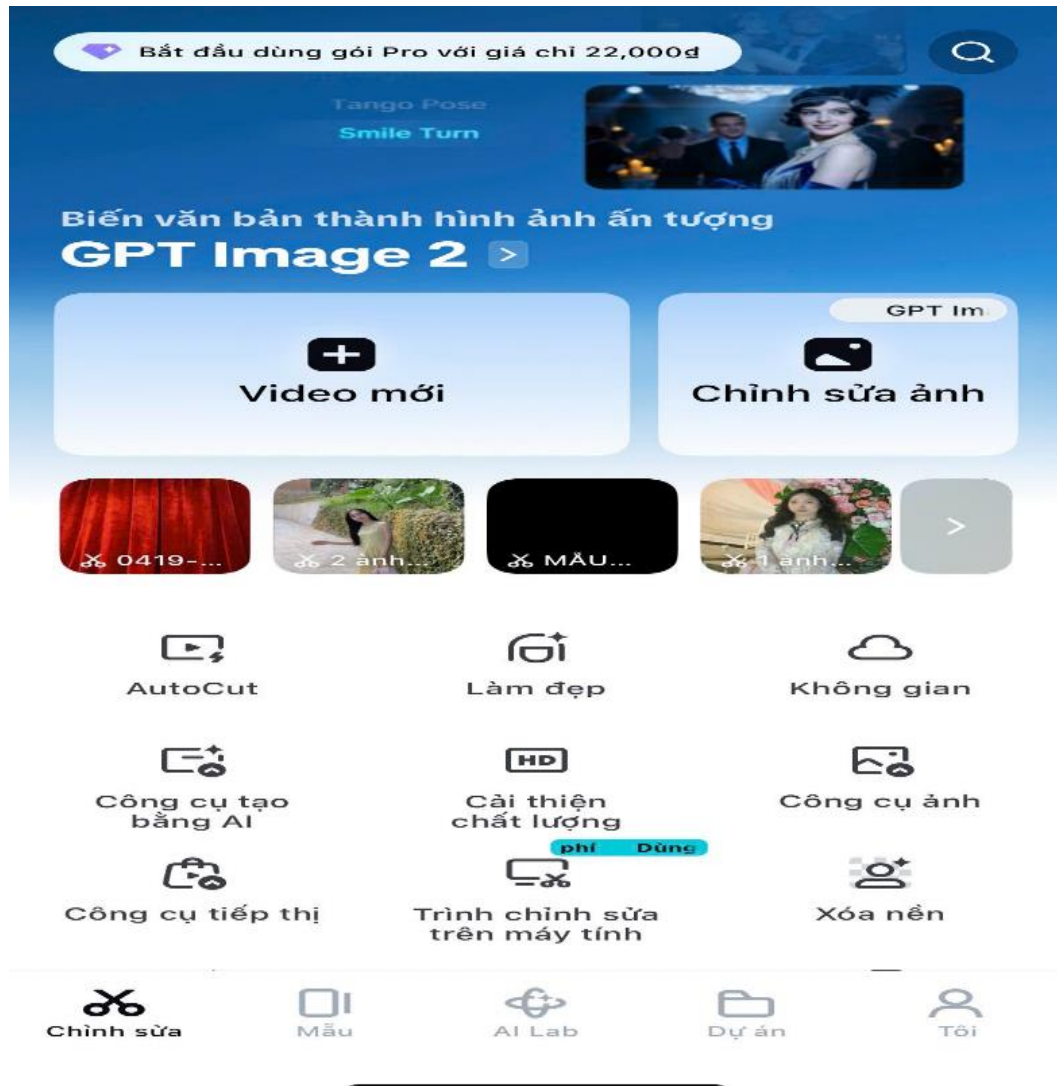
- + Thiết kế video kể chuyện từ hình ảnh và văn bản.
- + Chèn âm thanh, nhạc nền và giọng đọc tự động.
- + Tạo phụ đề tự động cho video.
- + Thêm hiệu ứng chuyển động và hoạt hình sinh động.

+ Kết hợp hình ảnh, âm thanh và video nhằm tăng tính trực quan trong hoạt động kể chuyện.

- Các bước sử dụng CapCut để tạo video kể chuyện:

Bước 1: Truy cập CapCut

Người dùng truy cập vào trang web CapCut hoặc mở ứng dụng CapCut trên điện thoại hoặc máy tính.



Hình 2.18. Giao diện khi đăng nhập capcut

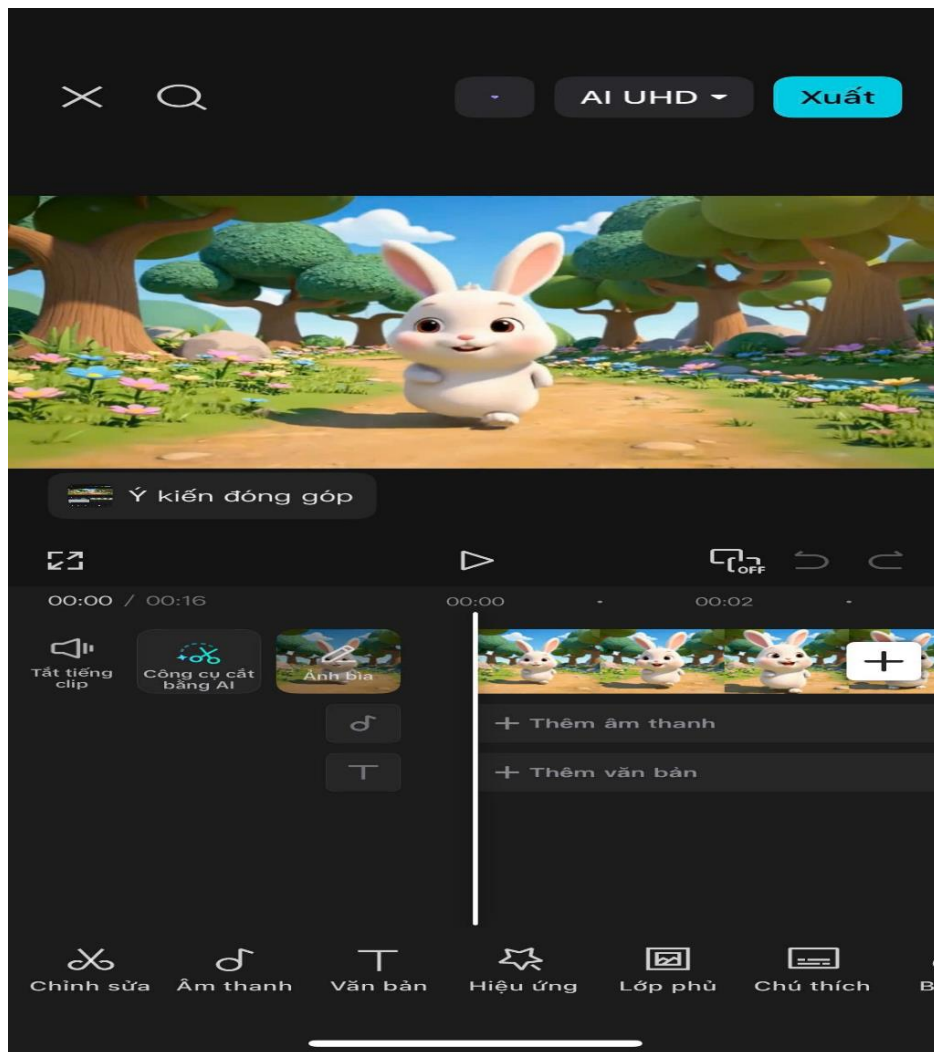
Bước 2: Tạo dự án mới

- Tại giao diện chính, chọn mục **video mới** để bắt đầu tạo video mới.

Bước 3: Thêm hình ảnh và video

GV tải lên:

- + Hình ảnh minh họa câu chuyện.
- + Video hoạt hình hoặc đoạn video ngắn liên quan.
- + Nội dung âm thanh hoặc giọng kể chuyện.



Hình 2.19. Thêm video trên capcut

Bước 4: Chỉnh sửa video

- + Người dùng có thể:
- + Cắt ghép video.
- + Thêm hiệu ứng chuyển cảnh.
- + Chèn chữ và phụ đề.
- + Điều chỉnh màu sắc và thời lượng hiển thị hình ảnh.

Bước 5: Thêm giọng đọc và âm thanh

- CapCut hỗ trợ:
- Chèn file âm thanh có sẵn.
- Chuyển văn bản thành giọng nói bằng AI.
- Thêm nhạc nền phù hợp với nội dung kể chuyện.

Bước 6: Xuất video

Sau khi hoàn thiện video, người dùng chọn **Export** để lưu video về thiết bị và sử dụng trong hoạt động kể chuyện.

2.2.2. Biện pháp ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

Biện pháp 1: Xác định mục tiêu giáo dục trẻ mẫu giáo qua câu chuyện phù hợp với việc ứng dụng AI

a. Mục đích

Đây là bước đầu tiên và có ý nghĩa định hướng cho toàn bộ quá trình thiết kế hoạt động kể chuyện có ứng dụng AI. Trước khi sử dụng AI để tạo nội dung, hình ảnh, giọng kể hay video minh họa, GV cần xác định rõ mục tiêu giáo dục của hoạt động. Nếu mục tiêu không rõ ràng, việc ứng dụng AI dễ trở thành hình thức, chỉ làm cho hoạt động thêm sinh động bên ngoài nhưng chưa chắc giúp trẻ hiểu truyện hoặc nhận biết nhân vật tốt hơn.

b. Nội dung

Khi thực hiện bước 1 GV cần:

- ***Xác định nội dung trẻ cần hiểu:*** Với trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi, nội dung câu chuyện không nên quá dài hoặc có nhiều tình tiết phức tạp. Trẻ chỉ cần nắm được nội dung chính, hiểu được hành động nổi bật của nhân vật và bài học đơn giản sau câu chuyện. Ví dụ, với câu chuyện về “Chú thỏ con ngoan ngoãn”, trẻ cần hiểu rằng chú thỏ biết nghe lời mẹ, biết chào hỏi và biết giúp đỡ bạn. Đây là những nội dung gần gũi với đời sống của trẻ, dễ tiếp nhận và có giá trị giáo dục rõ ràng.

- ***Xác định nhân vật trọng tâm:*** Không nên đưa quá nhiều nhân vật cùng lúc vì trẻ 3-4 tuổi còn hạn chế về khả năng ghi nhớ và phân biệt. GV nên lựa chọn một nhân vật chính để làm nổi bật, chẳng hạn chú thỏ, chú mèo, bạn gấu hoặc một bạn nhỏ trong câu chuyện. Nhân vật trọng tâm cần có đặc điểm dễ nhận biết như màu sắc, hình dáng, hành động hoặc lời nói đặc trưng. Đây sẽ là cơ sở để GV sử dụng AI tạo hình ảnh, giọng kể hoặc tình huống minh họa phù hợp.

- ***Xác định mức độ HTBTN của trẻ (Trẻ cần nhận biết, ghi nhớ và thể hiện nhân vật ở mức độ nào):*** Đối với trẻ 3-4 tuổi, yêu cầu không nên đặt quá cao. Trẻ có thể đạt yêu cầu nếu gọi được tên nhân vật, nhận ra một vài đặc điểm nổi bật, biết nhân vật đã làm gì và có thể bắt chước một hành động đơn giản của nhân vật. Ví dụ, sau khi nghe kể chuyện, trẻ có thể nói “chú thỏ”, biết chú thỏ có tai dài, thích ăn cà rốt, biết nhảy hoặc biết giúp bạn. Những biểu hiện này cho thấy trẻ đã bước đầu hình thành biểu tượng về nhân vật trong câu chuyện.

- ***Xác định chỉ báo đánh giá (GV dự kiến trước):***

- Trẻ gọi được tên nhân vật
- Nhận ra đặc điểm của nhân vật như: màu sắc, hình dáng, hành động
- Trẻ bắt chước/đóng vai nhân vật
- Trẻ kể lại 1-2 chi tiết liên quan đến nhân vật

- **Xác định vai trò của AI:** GV không đặt mục tiêu sử dụng AI mà xác định dùng AI để làm gì? Minh họa hành động nào?...

Ví dụ vận dụng bước 1

Tên hoạt động: Kể chuyện “ Ba chú heo con”

Đối tượng: Trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

Chủ đề: Động vật

- **Xác định nội dung trẻ cần hiểu**

Trong hoạt động này, trẻ cần nắm được nội dung chính của câu chuyện là sự khác nhau giữa ba chú heo trong cách xây nhà. Nội dung được lựa chọn đơn giản, gần gũi với đời sống của trẻ, giúp trẻ dễ hiểu và dễ ghi nhớ.

Trẻ cần hiểu:

- Mèo con thấy bạn thỏ gặp khó khăn
- Mèo con đã giúp bạn
- Sau khi được giúp, bạn thỏ rất vui
- Heo cả làm nhà bằng rơm nên nhà bị sói thổi sập
- Heo thứ hai làm nhà bằng cành cây nên cũng không chắc chắn
- Heo út làm nhà bằng gạch nên rất vững chắc
- Heo út thông minh, biết bảo vệ mình trước chó sói

Bài học đơn giản: Phải chăm chỉ, cẩn thận và thông minh

- **Xác định nhân vật trọng tâm**

Trong câu chuyện, chú heo út được xác định là nhân vật trọng tâm vì đây là nhân vật thực hiện hành động chính “chăm chỉ, thông minh”. Việc xác định rõ nhân vật trọng tâm giúp GV định hướng trong việc sử dụng AI để tạo hình ảnh, giọng kể và tình huống minh họa phù hợp

GV xác định:

- Nhân vật chính: Chú heo út
- Nhân vật phụ: Chú heo cả, heo thứ hai và chó sói

Lý do chọn Chú heo út làm trung tâm:

- Có hành động rõ (chăm chỉ)
- Dễ thể hiện qua hình ảnh (heo, màu sắc, hành động)

- **Xác định mức độ HTBTVN của trẻ**

Đối với trẻ 3-4 tuổi, yêu cầu hình thành biểu tượng nhân vật được xác định ở mức cơ bản. Trẻ có thể gọi tên nhân vật chú heo út, nhận biết một số đặc điểm và hành động của nhân vật, đồng thời bước đầu thể hiện lại hành động thông qua bắt chước hoặc đóng vai đơn giản. Do đó, trong ví dụ câu chuyện đang xét không đặt yêu cầu cao, chỉ ở mức phù hợp trẻ 3-4 tuổi:

Trẻ cần đạt:

- Gọi được: “chú heo út”
- Nhận ra: chú heo có màu gì, đang làm gì

- Hiểu: chú heo út xây nhà bằng gạch
- Làm: bắt chước hành động (xây nhà, chạy vào nhà, đóng cửa)

- Xác định chỉ báo đánh giá

Các chỉ báo được sử dụng để đánh giá gồm: trẻ gọi được tên nhân vật heo út; nhận biết được hành động của nhân vật thông qua tranh minh họa; biết bắt chước hành động giúp đỡ ; và kể lại được một số chi tiết liên quan đến nhân vật.

GV dự kiến trước:

Chỉ báo	Biểu hiện cụ thể
Gọi tên	Trẻ nói “chú heo út”
Nhận biết	Trẻ chỉ vào tranh nhà bằng gạch của heo út
Bắt chước	Trẻ giả vờ xây nhà hoặc đóng cửa tránh sói
Kể lại	Trẻ nói “heo út xây nhà chắc chắn”

- Xác định vai trò của AI

Trong hoạt động này, AI không phải là mục tiêu mà chỉ là công cụ hỗ trợ. AI được sử dụng để: Tạo hình ảnh minh họa ngôi nhà bằng rơm, lá cây và bằng gạch; minh họa hành động “chó sói thổi nhà”. Nhằm giúp trẻ dễ quan sát, nhận biết và ghi nhớ nhân vật một cách rõ ràng hơn.

Tóm lại, bước xác định mục tiêu giáo dục và yêu cầu HTBTVN giữ vai trò nền tảng trong quy trình thiết kế hoạt động kể chuyện có ứng dụng AI. Khi mục tiêu được xác định rõ, GV sẽ biết cần sử dụng AI vào nội dung nào, sử dụng ở mức độ nào và đánh giá hiệu quả ra sao. Đây là điều kiện quan trọng để việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện không bị hình thức, mà thực sự góp phần nâng cao chất lượng giáo dục cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi.

Biện pháp 2. Thiết kế học liệu đa phương tiện bằng Trí tuệ nhân tạo

a. Mục đích

Chuyển nội dung truyện thành các học liệu trực quan, sinh động và phù hợp với trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. Ở lứa tuổi này, trẻ tiếp nhận câu chuyện không chỉ qua lời kể mà còn qua hình ảnh, âm thanh, nét mặt, cử chỉ và cảm xúc. Vì vậy, việc sử dụng AI để thiết kế học liệu đa phương tiện cần hướng tới mục tiêu chính là giúp trẻ dễ nhận biết nhân vật, ghi nhớ đặc điểm nhân vật và hiểu hành động của nhân vật trong câu chuyện.

b. Nội dung

- **Công cụ sử dụng:** Sử dụng AI (như ChatGPT, Genimi, Canva AI) để tạo hình ảnh nhân vật. Sử dụng AI chuyển đổi văn bản thành giọng nói (Text-to-Speech) để tạo âm thanh/Giọng kể, tạo giọng đọc minh họa sử dụng ElevenLabs, Vbee, CapCut AI Voice.

- Nội dung học liệu cần chuẩn bị:

Loại học liệu	Số lượng/ thời lượng	Yêu cầu	Mục đích
Hình ảnh AI	2-4 tranh	Nhân vật rõ, ít chi tiết, màu tươi	Giúp trẻ nhận biết và ghi nhớ nhân vật
Video AI	30-60 giây	Một tình huống, ít chuyển cảnh	Minh họa hành động chính của nhân vật
Giọng kể AI	1-2 đoạn ngắn	Chậm, rõ, ấm, có cảm xúc	Tạo điểm nhấn cho lời thoại hoặc tình huống
Tranh in AI	Tùy điều kiện	Rõ nét, dễ quan sát	Dùng khi lớp không có thiết bị trình chiếu

Tóm lại, thiết kế học liệu đa phương tiện bằng AI không chỉ nhằm làm cho giờ kể chuyện trở nên hấp dẫn hơn mà quan trọng hơn là hỗ trợ trẻ HTBTVN một cách rõ ràng. AI giúp GV có thêm nguồn học liệu phong phú, nhưng hiệu quả giáo dục phụ thuộc vào việc GV lựa chọn, điều chỉnh và sử dụng học liệu đó phù hợp với đặc điểm của trẻ 3-4 tuổi.

Ví dụ: Với nội dung câu chuyện: Ba chú heo con

1. Học liệu hình ảnh

Số lượng: 3- 4 tranh

Tranh 1: Xây nhà

- Nội dung: Ba chú heo xây nhà
- Chú heo cả xây nhà bằng rơm
- Chú heo thứ 2 xây nhà bằng lá cây
- Chú heo út xây nhà bằng gạch

Mục đích:

- Trẻ nhận diện các nhân vật
- Phân biệt các kiểu nhà khác nhau

Tranh 2: Chó sói thổi nhà

- Chó sói đứng thổi mạnh
- Nhà rơm và nhà cành cây bị đổ
- Heo con sợ hãi chạy đi

Mục đích:

- Làm rõ hành động của chó sói
- Giusp trẻ hiểu nhà không chắc chắn sẽ bị đổ

Tranh 3: Nhà gạch vững chắc

- Chó sói thổi nhà
- Nhà không đổ
- Heo út đứng trong nhà vững chắc

Mục đích:

- Trẻ hiểu kết quả của việc chăm chỉ, cẩn thận
- Nhận biết ngôi nhà chắc chắn bảo vệ bản thân

Tranh 4 (tùy chọn): Nhân mạnh nhân vật

- Cận cảnh heo út thông minh
- Cận cảnh chó sói tức giận

Mục đích: Củng cố HTBTNV

Yêu cầu tranh

- Màu sắc tươi sáng
- Ít chi tiết nền
- Nhân vật to, rõ
- Hành động rõ ràng

2. Học liệu video

Thời lượng: 30-60 giây

Nội dung video: Chỉ chọn 1 tình huống chính

Ví dụ: Heo út xây nhà bằng gạch chắc chắn

Yêu cầu video:

- Không quá nhiều chuyển cảnh
- Không hiệu ứng mạnh
- Tốc độ chậm

Mục đích:

- Làm rõ hành động
- Tăng trực quan

3. Giọng kể ai (tùy chọn)

Sử dụng cho: 1-2 câu thoại

Ví dụ: “heo út nói: Nhà gạch của mình rất chắc chắn”

Yêu cầu:

- Chậm
- Rõ
- Giọng nhẹ nhàng

Mục đích:

- Tạo cảm xúc
- Làm nổi bật nhân vật

Lưu ý:

- Không dùng toàn bộ câu chuyện bằng AI
- GV vẫn kể chính

4. Học liệu thay thế

Khi không có thiết bị:

- In tranh AI
- Sử dụng thẻ tranh

Ý nghĩa:

- Không phụ thuộc công nghệ
- Vẫn đảm bảo HTBTV

Tổng hợp học liệu

Loại học liệu	Số lượng	Vai trò
Tranh AI	3-4	Nhận biết nhân vật
Video	1 đoạn	Minh họa hành động
Giọng AI	1-2 câu	Tạo cảm xúc
Tranh in	Tùy	Thay thế thiết bị

Liên hệ HTBTV: Nhờ các học liệu trên, trẻ có thể:

- Nhìn → nhận ra ba chú heo và chó sói
- Nhớ → hành động thổi nhà
- Làm → bắt chước “xây nhà”, “chạy vào nhà”
- Nói → “heo út xây nhà bằng gạch chắc chắn”

=> Hình thành biểu tượng nhân vật rõ ràng

Việc xây dựng học liệu đa phương tiện từ AI trong ví dụ trên cho thấy, khi được thiết kế phù hợp, các học liệu như hình ảnh, video và giọng kể có thể hỗ trợ hiệu quả cho hoạt động kể chuyện, đặc biệt trong việc giúp trẻ nhận biết, ghi nhớ và thể hiện nhân vật. Tuy nhiên, các học liệu này cần được sử dụng có chọn lọc và kết hợp với phương pháp sư phạm phù hợp để đạt hiệu quả giáo dục tối ưu.

Biện pháp 3. Thiết kế tiến trình hoạt động kể chuyện có tích hợp AI**a. Mục đích**

Chuyển hóa học liệu số từ AI thành trải nghiệm học tập tích cực, giúp trẻ 3-4 tuổi hình thành biểu tượng nhân vật rõ nét thông qua sự kết hợp giữa công nghệ và tương tác trực tiếp.

b. Nội dung

Cách tiến hành tiến trình hoạt động kể chuyện có tích hợp AI:

1. Gây hứng thú (2-3 phút)

Đây là giai đoạn kích hoạt sơ đồ tư duy và sự tò mò của trẻ bằng kỹ thuật "Mở hộp quà công nghệ".

- Thao tác AI: Trình chiếu một hình ảnh AI đơn lẻ mô tả nhân vật chính trong trạng thái gây tò mò (ví dụ: Chú Thỏ đang núp sau bụi cỏ, chỉ lộ ra đôi tai dài).

- Tương tác sư phạm:

+ Quan sát: "Các con ơi, trên màn hình của cô có đôi tai của ai đang cử động thế nhỉ?"

+ Hỏi gợi mở: "Đây là ai? Động tác của bạn ấy đang làm gì? (Trẻ trả lời: Bạn Thỏ đang trốn ạ). Các con có muốn biết vì sao bạn Thỏ lại trốn ở đó không?"

- Vai trò HTBTVN: Bước đầu định hình đặc điểm ngoại hình đặc trưng (đôi tai dài) để trẻ nhận diện nhân vật ngay từ đầu.

2. Nội dung (10 -15 phút)

2.1. Kể chuyện

Kể chuyện lần 1: Cô kể diễn cảm kết hợp với nét mặt, cử chỉ, điệu bộ.

- Đàm thoại về tên truyện, tên tác giả

Kể chuyện lần 2:

Giai đoạn này lấy giọng kể cảm xúc của GV làm trung tâm, AI đóng vai trò là "bối cảnh động".

- Thao tác AI:

+ Trình chiếu: Chuyển tranh AI theo từng phân đoạn kịch bản (mỗi bức tranh giữ từ 45-60 giây). Hình ảnh AI cần sự thống nhất về nét vẽ để trẻ không bị nhầm lẫn nhân vật.

+ Âm thanh: Sử dụng giọng AI cho các câu thoại đắt giá (ví dụ giọng Thỏ than thở: "*Huhu, tớ đói bụng quá!*"). Sự thay đổi âm vực bất ngờ giữa giọng cô và giọng máy giúp trẻ duy trì sự tập trung.

- Tương tác sư phạm:

+ GV dùng cử chỉ, điệu bộ tương tác với hình ảnh trên màn hình (ví dụ: vẫy tay chào nhân vật AI).

+ Kỹ thuật dừng: Cô dừng lại ở bức tranh then chốt, hỏi: "Bây giờ điều gì sẽ xảy ra tiếp theo?" trước khi kể tiếp.

- *Vai trò HTBTNV*: Giúp trẻ kết nối đặc điểm ngoại hình với hành động và tính cách nhân vật một cách logic qua hình ảnh sinh động.

2.2. Trích dẫn, đàm thoại

Đây là giai đoạn "khắc sâu biểu tượng" vào trí nhớ dài hạn của trẻ thông qua hệ thống câu hỏi khai thác triệt để học liệu AI.

- *Thao tác AI*: Quay lại các bức tranh quan trọng nhất hoặc trình chiếu một bức tranh tổng hợp các nhân vật.

- *Hệ thống câu hỏi HTBTNV*:

+ Nhận diện đặc điểm (Thị giác): "Trên màn hình, bạn Thỏ có bộ lông màu gì? Đôi tai bạn ấy như thế nào?" (Dựa vào màu sắc tươi sáng của tranh AI để trẻ trả lời chính xác).

+ Nhận diện hành động (Hành vi): "Khi gặp bạn Mèo, bạn Thỏ đã làm gì? Bạn Mèo đã giúp đỡ bạn Thỏ như thế nào?"

+ Nhận diện cảm xúc (Tâm lý): "Nhìn vào mặt bạn Thỏ lúc được ăn cà rốt (tranh AI), con thấy bạn ấy đang như thế nào? (Vui/Cười)".

+ Liên hệ thái độ: "Con thích nhân vật nào nhất trong những hình ảnh chúng ta vừa xem? Nếu là con, con có giúp đỡ bạn như bạn Mèo không?"

- *Vai trò HTBTNV*: Chuyển từ việc "nhìn thấy" sang "thấu hiểu" bản chất nhân vật, giúp trẻ hình thành thái độ và tình cảm với nhân vật đó.

2.3. Vận động chuyển tiếp

Mục đích: Khắc sâu biểu tượng nhân vật vào trí nhớ hành động của trẻ, phát triển ngôn ngữ mạch lạc và tạo cảm xúc tích cực thông qua việc tái hiện lại nội dung đã học với sự hỗ trợ của học liệu AI.

Ở hoạt động này GV có thể lựa chọn các hình thức dưới đây:

a. Bắt chước hành động của nhân vật (Ứng dụng hình ảnh AI làm mẫu)

Trẻ 3-4 tuổi học tốt nhất qua bắt chước. Ở đây, GV sử dụng các hình ảnh AI mô tả hành động đặc trưng để trẻ làm theo.

Thao tác AI: Trình chiếu lại các bức tranh AI có cử động rõ nét (ví dụ: Mèo con đang chạy nhanh, Thỏ con đang hít hà củ cà rốt).

Hoạt động: Cô chỉ vào tranh và yêu cầu: "Chúng mình cùng làm những chú Mèo con chạy thật nhanh đi tìm quà giúp bạn nào!" (Trẻ làm động tác chạy tại chỗ).

"Bạn Thỏ khi nhận được quà đã nhảy lên sung sướng như thế nào nhỉ?"
(Trẻ làm động tác nhảy chân sáo).

Vai trò HTBTVN: Giúp trẻ ghi nhớ nhân vật thông qua vận động thô, biến đặc điểm nhân vật thành trải nghiệm cơ thể của chính trẻ.

b. Đóng vai đơn giản (Sử dụng âm thanh/hình ảnh AI làm bối cảnh)

GV tạo ra một "sân khấu ảo" nơi trẻ tương tác với các sản phẩm AI.

Thao tác AI: Bật một đoạn nhạc nền vui nhộn do AI gợi ý hoặc trình chiếu bức tranh bối cảnh "Vườn cà rốt" do AI tạo ra để làm phong nền sân khấu.

Hoạt động: Chia trẻ thành các nhóm nhỏ đóng vai Mèo và Thỏ.

- Cô giáo đóng vai người dẫn chuyện, trẻ diễn lại phân cảnh quan trọng nhất: Mèo tặng cà rốt cho Thỏ.
- Khuyến khích trẻ nói các lời thoại ngắn đã được nghe từ giọng AI ở bước trước: "Tớ tặng bạn này!", "Cảm ơn bạn nhé!".

Vai trò HTBTVN: Phát triển kỹ năng giao tiếp và thấu cảm, giúp trẻ hiểu được mối quan hệ giữa các nhân vật.

2.4. Kể chuyện lần 3

Trong tiến trình tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mầm non 3-4 tuổi, việc cho trẻ xem một video hoàn thiện (sau khi đã nghe cô kể trực tiếp và đàm thoại) mang lại những lợi ích sư phạm quan trọng:

- Video hoàn chỉnh đóng vai trò như một "bản tổng kết" sinh động, giúp trẻ kết nối các sự kiện, nhân vật và bối cảnh thành một mạch truyện thống nhất, logic.
- Video kết hợp đồng thời hình ảnh động, âm thanh bối cảnh và lời thoại nhân vật. Sự phối hợp này tạo ra một luồng kích thích mạnh mẽ lên não bộ, giúp trẻ ghi nhớ cốt truyện và các biểu tượng nhân vật lâu hơn so với việc chỉ nghe hoặc xem tranh tĩnh.
- Giọng đọc trong video (thường là giọng chuyên nghiệp hoặc giọng AI đã được tinh chỉnh) cung cấp cho trẻ những mẫu câu đúng ngữ pháp, cách phát âm chuẩn xác và các sắc thái biểu cảm (vui, buồn, ngạc nhiên). Trẻ sẽ bắt chước những ngữ điệu này, từ đó phát triển ngôn ngữ mạch lạc.
- Video là một hình thức thưởng thức văn học nhẹ nhàng, giống như xem một bộ phim hoạt hình ngắn. Điều này giúp trẻ kết thúc tiết học trong trạng thái vui vẻ, hào hứng, tạo tâm thế yêu thích môn học cho những giờ sau.
- Những hiệu ứng hình ảnh, màu sắc và âm nhạc trong video giúp trẻ cảm nhận vẻ đẹp của nghệ thuật đồ họa và âm thanh. Qua đó, trẻ không chỉ hiểu nội dung mà còn bắt đầu biết rung động trước cái đẹp.

Việc ứng dụng AI để xây dựng một video hoàn thiện cho câu chuyện ở lứa tuổi mầm non (3-4 tuổi) là một bước đột phá giúp hiện thực hóa các nội dung trừu tượng thành hình ảnh động sinh động. Tuy nhiên, để đảm bảo tính sư phạm, video này cần được xây dựng theo một quy trình kỹ thuật kết hợp với tư duy giáo dục.

Cách ứng dụng các công cụ AI để tạo ra một video hoàn thiện:

Bước 1: Chốt kịch bản: Sử dụng ChatGPT hoặc Claude để tinh chỉnh nội dung câu chuyện sao cho ngắn gọn (khoảng 3-5 phút), ngôn ngữ đơn giản, phù hợp với trẻ 3-4 tuổi.

Bước 2: Tạo giọng đọc (Voice AI): Sử dụng các công cụ chuyển văn bản thành giọng nói như ElevenLabs, Vbee hoặc CapCut AI. Lưu ý chọn giọng đọc truyền cảm, tốc độ chậm, rõ ràng.

Bước 3: Tạo hình ảnh nhân vật và bối cảnh (Image AI): Sử dụng Midjourney, Canva Magic Media hoặc Adobe Firefly. Hãy đảm bảo tạo ra các nhân vật đồng nhất xuyên suốt video.

Bước 4: Chuyển ảnh tĩnh thành video (Video AI): Đây là bước quan trọng. Sử dụng các công cụ như Runway Gen-2, Pika Labs hoặc Luma Dream Machine để thổi hồn vào các bức ảnh, tạo ra các chuyển động nhẹ nhàng như nhân vật vẫy tay, mỉm cười, hoặc cỏ cây lay động.

Bước 5: Biên tập và lồng nhạc (Editing AI): Sử dụng CapCut hoặc Adobe Premiere để ghép hình ảnh, video, giọng đọc và nhạc nền. Bạn có thể dùng AI của CapCut để tự động tạo phụ chữ (caption) to, rõ cho trẻ tập làm quen với mặt chữ.

Các yêu cầu kỹ thuật đối với video cho trẻ 3-4 tuổi: Khi dùng AI xây dựng video, GV cần cài đặt các tham số (prompts) để đạt được các tiêu chuẩn sau:

- **Tốc độ chuyển cảnh:** Phải chậm, không sử dụng các hiệu ứng chuyển cảnh quá nhanh hoặc quá mạnh gây nhiễu loạn thị giác của trẻ.
- **Màu sắc:** Ưu tiên tông màu tươi sáng, ấm áp, rõ nét. Tránh các tông màu tối hoặc quá u ám.
- **Chuyển động của nhân vật:** Chỉ nên là những chuyển động đơn giản, dễ quan sát (đi bộ, gật đầu, vẫy tay). Tránh các hành động phức tạp, quá nhanh.
- **Âm thanh:** Nhạc nền phải nhỏ hơn giọng kể để trẻ tập trung vào nội dung. Sử dụng các hiệu ứng âm thanh (SFX) sinh động (tiếng chim hót, tiếng nước chảy) để tăng tính thực tế.

Ví dụ về Câu lệnh (Prompt) tạo video hoàn thiện:

- **Prompt tạo cảnh quay (Runway/Pika):** "*Chuyển động nhẹ nhàng cho nhân vật thỏ trắng đang ăn cà rốt, chú thỏ mỉm cười và nhai chậm rãi, ánh nắng lung linh trên bãi cỏ xanh, phong cách hoạt hình 3D tươi sáng.*"

- **Prompt tạo giọng kể (ElevenLabs):** "*Giọng nữ trẻ trung, tông giọng kể chuyện cổ tích, tốc độ 0.8x, phát âm rõ ràng các âm tiết, biểu cảm vui vẻ.*"

Vai trò của video AI trong hoạt động kể chuyện:

- Cụ thể hóa biểu tượng nhân vật: Trẻ không còn phải tưởng tượng mơ hồ mà được nhìn thấy nhân vật "sống" trên màn hình.

- Tăng tính hấp dẫn: Sự kết hợp giữa hình ảnh động và âm thanh giúp duy trì hứng thú của trẻ đến tận cuối tiết học.

- Tiết kiệm thời gian cho GV: Thay vì phải cắt dán, làm rối tay thủ công, GV có thể tạo ra các bộ phim hoạt hình ngắn chuyên nghiệp chỉ trong vài giờ.

3. củng cố (3- 5 phút)

Mục đích: Giúp trẻ kết nối các tình tiết rời rạc thành một mạch truyện hoàn chỉnh. Khẳng định lại các đặc điểm đặc trưng của nhân vật về cả ngoại hình (màu sắc, hình dáng) và tính cách (tốt bụng, hiền lành, hay nghịch ngợm). Giúp trẻ thư giãn sau một khoảng thời gian tập trung cao độ, đảm bảo tiết học kết thúc trong sự vui vẻ.

Thao tác AI: GV dùng AI để thiết kế các mặt nạ hoặc hình nhân vật dạng nét đứt, tranh đen trắng dựa trên đúng nhân vật trẻ vừa xem.

Hoạt động: Sau khi kể chuyện, trẻ được cô giáo đưa những bức hình này để tô màu hoặc dán thêm các chi tiết, biến nhân vật "trên màn hình" thành sản phẩm trên tay trẻ.

Vai trò HTBTVN: Tạo sự kết nối liền mạch từ hoạt động số sang hoạt động tạo hình thực tế, giúp trẻ lưu giữ ấn tượng lâu dài về câu chuyện, từ đó giúp quá trình HTBTVN trở nên bền vững và đầy cảm hứng.

Biện pháp 4: Triển khai, đánh giá và điều chỉnh

Đây là bước đưa sản phẩm AI vào thực tế lớp học.

Thực hiện: GV kết hợp giữa trình chiếu (hoặc tranh in AI) với lời kể trực tiếp. Quan sát phản ứng của trẻ: Trẻ có hào hứng không? Hình ảnh có quá phức tạp không?

Dự phòng: Luôn chuẩn bị sẵn phương án kể chuyện truyền thống nếu thiết bị gặp sự cố.

Cải tiến: Dựa trên thái độ của trẻ để điều chỉnh cách đặt câu lệnh cho AI trong những lần thiết kế sau, nhằm tạo ra những câu chuyện "vừa vặn" hơn với đặc điểm riêng của lớp mình phụ trách.

Các biện pháp trên có mối liên quan mật thiết với nhau do đó khi ứng dụng AI trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ 3-4 tuổi GVMN cần thực hiện lần lượt các biện pháp theo thứ tự đã đưa ra.

2.3. Thiết kế một số kế hoạch kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi

*** Để AI có thể hiểu và đưa ra kết quả chính xác, GV cần đặt câu lệnh (prompt) chính xác, một prompt cần được xây dựng đầy đủ 5 thành phần cốt lõi sau:**

- Vai trò của AI (Persona): Bạn muốn AI đóng vai trò là một chuyên gia trong lĩnh vực nào.
- Nhiệm vụ cụ thể (Purpose): Bạn yêu cầu AI thực hiện công việc gì một cách chi tiết.
- Đối tượng sử dụng (Audience): Nêu rõ đối tượng sẽ thụ hưởng nội dung này là ai (độ tuổi, đặc điểm sinh lý).
- Bối cảnh sử dụng (Context): Mô tả nội dung này sẽ được sử dụng trong tình huống nào.
- Kỳ vọng đầu ra (Output): Mô tả định dạng, cấu trúc và các yêu cầu cụ thể của sản phẩm cuối cùng.

***Prompt minh họa:**

- Prompt tạo hình ảnh:

Bạn là một họa sĩ minh họa thiếu nhi chuyên tạo hình ảnh cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. Hãy tạo một bức tranh hoạt hình dễ thương với màu sắc tươi sáng và không khí vui vẻ. Nhân vật chính là các con vật đáng yêu hoặc các bạn nhỏ đang vui chơi trong khung cảnh thiên nhiên đầy màu sắc như công viên, rừng xanh, cầu vồng hoặc ngôi nhà cổ tích.

Phong cách minh họa mềm mại, thân thiện, biểu cảm nhân vật sinh động và đáng yêu. Bố cục đơn giản, dễ nhìn, phù hợp cho sách truyện thiếu nhi hoặc video hoạt hình thiếu nhi. Ánh sáng ấm áp, màu sắc chủ đạo tươi sáng như vàng, xanh lá, hồng và xanh dương.

Tránh các yếu tố đáng sợ, bạo lực, màu quá tối hoặc chi tiết phức tạp gây rối mắt cho trẻ nhỏ. Hình ảnh cần mang cảm giác an toàn.

- Prompt tạo video:

Bạn là một họa sĩ minh họa thiếu nhi chuyên tạo video hoạt hình dành cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. Hãy tạo một khung cảnh hoạt hình dễ thương với màu sắc tươi sáng, không khí vui vẻ và an toàn cho trẻ nhỏ. Nhân vật chính là các con vật đáng yêu hoặc các bạn nhỏ đang vui chơi trong thiên nhiên đầy màu sắc như công viên, rừng xanh, cầu vồng, dòng suối hoặc ngôi nhà cổ tích.

Phong cách hoạt hình mềm mại, thân thiện, biểu cảm nhân vật sinh động, đáng yêu và giàu cảm xúc tích cực. Bố cục đơn giản, dễ nhìn, phù hợp cho video thiếu nhi, truyện tranh hoặc hoạt hình giáo dục mầm non. Ánh sáng ấm áp, lung linh, màu sắc chủ đạo gồm vàng, xanh lá, hồng và xanh dương.

Các nhân vật có chuyển động nhẹ nhàng, vui nhộn như chạy nhảy, cười đùa, vỗ tay hoặc chơi cùng nhau. Khung cảnh có thêm hoa lá, bóng bay, mây trắng, bướm bay hoặc cầu vồng để tăng cảm giác vui tươi và kỳ diệu.

Tránh các yếu tố đáng sợ, bạo lực, màu tối, biểu cảm tiêu cực hoặc chi tiết phức tạp gây rối mắt cho trẻ nhỏ. Tổng thể video cần mang cảm giác an toàn, hạnh phúc, đáng yêu và phù hợp với trẻ em.

2.3.1. Bài số 1

LĨNH VỰC PHÁT TRIỂN NGÔN NGỮ

Hoạt động: Làm quen với tác phẩm văn học

Chủ đề: Thế giới động vật

Đề tài: Truyện “ Chú Dê đen”

Loại tiết: Cung cấp kiến thức mới

Đối tượng: 3-4 tuổi

Số lượng trẻ: 27 trẻ

Thời gian thực hiện: 20-25 phút

2.3.1.1. Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế hoạt động kể chuyện

Bước 1: Xác định mục tiêu giáo dục và yêu cầu HTBTVN

Mục đích: Trẻ cần nắm được nội dung chính của câu chuyện là hành động dũng cảm, sự thông minh khi đối mặt với nguy hiểm của dê đen.

Nội dung:

(1) Xác định nội dung trẻ cần hiểu:

- + Dê trắng nhút nhát → bị sói ăn
- + Dê đen dũng cảm → đuổi sói
- + Bài học: mạnh dạn, không sợ hãi, lòng dũng cảm, sự tự tin và thông minh khi đối mặt với hiểm nguy, khó khăn.

(2) Xác định nhân vật trọng tâm:

Trong câu chuyện, dê đen được xác định là nhân vật trọng tâm vì đây là nhân vật thực hiện hành động chính “dũng cảm đuổi sói”.

- + Nhân vật chính: Dê đen
- + Nhân vật phụ: Dê trắng, Chó sói

(3) Xác định mức độ HTBTVN của trẻ

- Sau khi nghe kể chuyện:
- + **Trẻ có thể nhớ và gọi tên được các nhân vật:** Dê trắng, Dê đen, Chó sói.
- + **Nhận biết:** Chú dê có sừng dài, chân có móng
- + **Nhớ hành động:** dũng cảm đuổi chó sói
- + **Bắt chước:** làm động tác húc chó sói

+ **Hiểu nội dung:** Chú dê trắng nhút nhát nên bị sói ăn thịt, chú dê đen dũng cảm, không sợ hãi nên đã đuổi được chó sói.

(4) Xác định chỉ báo đánh giá

Mức độ	Chỉ báo	Biểu hiện cụ thể của trẻ
Gọi tên	Nhận diện nhân vật	Trẻ nói: “dê đen” khi xem tranh / nghe hỏi
Nhận biết	Hiểu đặc điểm	Trẻ nói: “dê đen dũng cảm” / “dê đen không sợ”
Hành động	Tái hiện hành vi	Trẻ làm động tác húc như dê đen
Ghi nhớ nội dung	Nhớ kết quả	Trẻ nói: “dê đen đuổi sói chạy”
Kể lại đơn giản	Diễn đạt lại	Trẻ nói câu ngắn: “dê đen không sợ, húc sói”

(5) Xác định vai trò của AI

- + Tạo hình ảnh dê đen – dê trắng – sói.
- + Tạo các cảnh câu chuyện bằng hình ảnh
- + Tạo giọng các nhân vật
- + Tạo âm thanh nhạc nền
- + Tạo âm thanh bài hát vận động
- + Minh họa hành động “đuổi sói”
- + Tạo từ hình ảnh tĩnh sang video động

Bước 2. Thiết kế học liệu đa phương tiện bằng AI

Nội dung câu chuyện (xem phần phụ lục)

1. Học liệu hình ảnh

- **Số lượng:** 7 tranh
- **Dùng công cụ Gemini (Chat GPT, Canva AI) để tạo ảnh**
 - + Truy cập vào ứng dụng <https://gemini.google.com/?hl=vi>
 - + Đăng nhập tài khoản google và bắt đầu nhập prompt tạo ảnh.

- Tranh 1: dê trắng vào rừng

+ **Prompt:** Một chú dê có thân tròn nhỏ, lông trắng mềm, hai sừng cong ngắn màu xám, mắt to tròn màu đen, khuôn mặt dễ thương, mũi nhỏ, chân có móng màu đen, miệng đang gặm cỏ non bên cạnh dòng sông xanh.. Bối cảnh: một khu rừng , xung quanh có cây xanh, hoa nhiều màu sắc, bầu trời xanh với mây

trắng, và có ánh nắng xuyên qua tán cây. Giữ nguyên thiết kế nhân vật, không thay đổi khuôn mặt, không phụ đề. Ảnh thiết kế 3D phù hợp với trẻ mầm non.

Sản phẩm thu được:



Hình 2. 20. Dê trắng vào rừng

- Tranh 2: Dê trắng gặp sói

+ **Prompt:** Một con sói xám to lớn, hung dữ, đang chặn đường một chú dê trắng nhỏ trong khu rừng xanh rậm rạp, sói há miệng gầm gừ lộ răng nanh sắc nhọn, ánh mắt dữ tợn, dê trắng sợ hãi lùi lại, ánh sáng chiếu qua tán lá tạo hiệu ứng cinematic, phong cách hoạt hình 3D Pixar, màu sắc tươi sáng, chi tiết cao, biểu cảm rõ ràng, góc máy ngang, độ sâu trường ảnh, chất lượng 4K.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.21. Dê Trắng gặp sói

- Tranh 3: Dê trắng bị sói bắt

+ **Prompt:** Một chú dê trắng nhỏ đang hoảng sợ chạy về phía trước trong khu rừng xanh rậm rạp, đôi mắt mở to, vẻ mặt lo lắng, phía sau là một con sói xám to lớn đang lao tới, há miệng gầm gừ lộ răng nanh sắc nhọn, không khí căng thẳng và nguy hiểm, ánh sáng xuyên qua tán cây tạo hiệu ứng cinematic, góc máy thấp tạo cảm giác kịch tính, chuyển động mạnh, lá cây và bụi bay theo bước chạy phong cách hoạt hình 3D Pixar, màu sắc tươi sáng, ánh sáng điện ảnh, độ chi tiết cao, biểu cảm rõ ràng, cùng một nhân vật: dê trắng nhỏ lông mịn, mắt to tròn, tai hồng; sói xám to lớn lông dày, mắt sắc, thiết kế nhất quán giữa các cảnh, góc máy điện ảnh, độ sâu trường ảnh, chất lượng 4K.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.22. Dê trắng bị sói bắt

- Tranh 4: Dê đen đi vào rừng

+ **Prompt:** Một chú dê đen, có bộ lông màu đen, có 2 cái sừng, khỏe mạnh đang bước đi tự tin trong khu rừng xanh rậm rạp, bên cạnh là con suối nhỏ trong veo chảy qua những tảng đá, ánh sáng mặt trời chiếu xuyên qua tán cây tạo cảm giác yên bình, chú dê đen có ánh mắt sắc sảo, dáng đi vững vàng và mạnh mẽ, không khí tươi sáng nhưng vẫn gợi sự chuẩn bị cho tình huống sắp tới phong cách hoạt hình 3D Pixar, màu sắc tươi sáng, ánh sáng điện ảnh, độ chi tiết cao, biểu cảm rõ ràng, cùng một thiết kế nhân vật nhất quán: dê đen lông mượt, mắt sắc, dáng khỏe mạnh; cùng môi trường rừng giống các cảnh trước, góc máy điện ảnh, độ sâu trường ảnh, chất lượng 4K.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.23. Dê đen đi vào rừng

- Tranh 5: Dê đen gặp sói

+ **Prompt:** Một chú dê đen đứng đối diện với một con sói xám trong khu rừng xanh rậm rạp, dê đen có ánh mắt mạnh mẽ, tự tin, hơi nghiêng đầu như đang thách thức, đôi sừng nổi bật lấp lánh như kim cương, tư thế vững vàng, móng vuốt ở chân sáng lấp lánh; con sói xám đứng đối diện nhưng có vẻ hơi dè chừng, ánh mắt cảnh giác, không khí căng thẳng nhưng cân bằng, ánh sáng mặt trời chiếu xuyên qua tán cây, tạo hiệu ứng điện ảnh, góc máy ngang tầm mắt làm nổi bật sự đối đầu giữa hai nhân vật phong cách hoạt hình 3D Pixar, màu sắc tươi sáng, ánh sáng điện ảnh, độ chi tiết cao, biểu cảm rõ ràng, cùng một thiết kế nhân vật nhất quán: dê đen lông mượt, mắt sắc, dáng khỏe mạnh; sói xám lông dày, mắt sắc; cùng môi trường rừng giống các cảnh trước, góc máy điện ảnh, độ sâu trường ảnh, chất lượng 4K.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.24. Dê đen gặp sói

- Tranh 6: Dê đen húc sói

+ **Prompt:** Một chú dê đen bật nhảy lên đầy sức mạnh, hướng về phía con sói xám, đôi sừng phát sáng lấp lánh như kim cương dưới ánh nắng, tạo hiệu ứng ánh sáng rực rỡ; con sói xám cúi thấp người, tai cụp xuống, ánh mắt hoảng sợ và lùi lại chuẩn bị bỏ chạy; khung cảnh rừng xanh với ánh sáng xuyên qua tán cây, không khí cao trào, góc máy thấp tạo cảm giác anh hùng cho dê đen, chuyển động mạnh, bụi và lá bay theo cú nhảy phong cách hoạt hình 3D Pixar, màu sắc tươi sáng, ánh sáng điện ảnh, độ chi tiết cao, biểu cảm rõ ràng, cùng một thiết kế nhân vật nhất quán: dê đen lông mượt, mắt sắc, dáng khỏe mạnh; sói xám lông dày, mắt sắc; cùng môi trường rừng giống các cảnh trước, góc máy điện ảnh, độ sâu trường ảnh, chất lượng 4K.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.25. Dê đen húc sói

- Tranh 7: Dê đen đứng oai vệ

+ **Prompt:** Một chú dê đen đứng hiên ngang giữa khu rừng xanh rậm rạp sau khi chiến thắng, dáng đứng vững vàng và tự tin, ánh mắt bình tĩnh, đôi sừng lấp lánh dưới ánh nắng như phát sáng nhẹ; xung quanh là con đường rừng, cây xanh, hoa nhỏ và bướm bay tạo cảm giác yên bình, ánh sáng mặt trời chiếu xuyên qua tán cây tạo hiệu ứng ánh sáng ấm áp, không khí nhẹ nhàng sau cao trào, góc máy ngang tầm mắt, bố cục trung tâm làm nổi bật nhân vật chính phong cách hoạt hình 3D Pixar, màu sắc tươi sáng, ánh sáng điện ảnh, độ chi tiết cao, biểu cảm rõ ràng, cùng một thiết kế nhân vật nhất quán: dê đen lông mượt, mắt sắc, dáng khỏe mạnh; cùng môi trường rừng giống các cảnh trước, góc máy điện ảnh, độ sâu trường ảnh, chất lượng 4K.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.26. Dê đen đứng oai vệ

2. Học liệu video

- **Số lượng:** 8 video
- **Dùng công cụ Hailuo AI, Meta AI tạo video nhân vật**
- **Truy cập trang web** <https://hailuoai.video>
- **Đăng nhập tài khoản google và bắt đầu nhập prompt tạo video.**
- + ***Video 1: Dê trắng vào rừng ăn lá non***

- **Prompt (tiếng việt):** Một đoạn hoạt hình 3D phong cách dễ thương về một chú dê con màu trắng với đôi mắt to tròn biểu cảm, đang bước đi trong một khu rừng thần tiên tràn ngập ánh nắng. Cảnh vật bao gồm thảm cỏ xanh mướt, cây cối nhiệt đới, một dòng suối nhỏ lấp lánh, một chú sóc bông đang ngồi trên tảng đá phủ rêu và một chú chim rực rỡ sắc màu đậu trên cành tre. Ánh sáng điện ảnh với những tia nắng nhẹ nhàng xuyên qua tán lá rừng, tạo nên một bầu không khí yên bình và kỳ ảo. Chất lượng cao, độ phân giải 4K, phong cách hoạt hình Pixar.

- **Prompt (tiếng anh):** A cute, stylized 3D animation of a small white baby goat with big expressive eyes walking through a lush, sun-drenched magical forest. The scene features vibrant green grass, tropical plants, a small sparkling stream, a fluffy squirrel sitting on a mossy rock, and a colorful bird perched on a bamboo stalk. Cinematic lighting with soft sunbeams filtering through the forest canopy, creating a peaceful and whimsical atmosphere. High quality, 4k, Pixar-style animation." dịch tiếng việt.

Sản phẩm thu được:



Video 1 Dê trắng vào
rừng ăn lá non.mp4

+ Video 2: Dê trắng gặp chó sói

- **Prompt (tiếng việt):** Một đoạn hoạt hình 3D phong cách Pixar đầy kịch tính trong khu rừng thần tiên tươi tốt. Một con sói xám lớn, giận dữ với hàm răng sắc nhọn và biểu cảm hung ác đang cúi mình gầm gừ với một chú dê con màu trắng nhỏ bé, đang sợ hãi. Chú dê con có đôi mắt to tròn mở rộng và vẻ mặt khiếp sợ. Những tia nắng xuyên qua tán lá rừng rậm rạp ở phía sau. Chi tiết cao, ánh sáng điện ảnh, 4K, màu sắc rực rỡ.

- **Prompt (tiếng anh):** A dramatic 3D Pixar-style animation in a lush magical forest. A big, angry grey wolf with sharp teeth and a mean expression is crouching and growling at a tiny, scared white baby goat. The baby goat has big, wide eyes and looks terrified. Sunbeams filter through the thick jungle leaves in the background. High detail, cinematic lighting, 4k, vibrant colors.

Sản phẩm thu được:



Video 2.2. Dê trắng
gặp chó sói.mp4

+ Video 3: Dê trắng khóc vì run sợ

- **Prompt (tiếng việt):** Hoạt hình 3D cận cảnh, phong cách Pixar. Một chú dê con màu trắng đang khóc với những giọt nước mắt lấp lánh lăn dài trên mặt, nhìn lên với vẻ mặt buồn bã, cầu xin. Một con sói xám lớn, hung dữ với răng nanh sắc nhọn và đôi lông mày cau lại đang tiến sát mặt chú dê, gầm gừ. Bối cảnh rừng tối hơn với ánh sáng âm trầm, căng thẳng cảm xúc cao, độ phân giải 4k, kết cấu điện ảnh

- **Prompt (tiếng anh):** Extreme close-up 3D animation, Pixar style. A tiny white baby goat is crying with large glittering tears running down its face, looking up with a sad, pleading expression. A large, menacing grey wolf with sharp fangs and furrowed brows is leaning in very close to the goat's face, growling. Darker forest background with moody lighting, high emotional tension, 4k resolution, cinematic textures.

Sản phẩm thu được:



Video 2.3. Dê trắng
khó vì run sợ.mp4

+ Video 4: Chó sói lừa theo dê trắng

- **Prompt (tiếng việt):** Hoạt hình 3D phong cách Pixar đầy hành động. Một con sói xám lớn, dữ tợn đang đuổi theo một chú dê con màu trắng nhỏ bé trên con đường rừng đầy nắng. Con sói há hốc mồm, gầm gừ lộ hàm răng sắc nhọn khi lao về phía trước. Chú dê con đang chạy bán sống bán chết, vẻ mặt kinh hãi và hơi vấp ngã. Chuyển động camera năng động, bụi bay lên từ mặt đất, hiệu ứng mờ chuyển động (motion blur), ánh sáng điện ảnh, 4k, năng lượng cao

- **Prompt (tiếng anh):** Action-packed 3D Pixar-style animation. A large, fierce grey wolf is chasing a small white baby goat through a sunny forest path. The wolf has its mouth wide open, snarling and showing sharp teeth as it lunges forward. The baby goat is running for its life, looking terrified and tripping slightly. Dynamic camera movement, dust kicking up from the ground, motion blur, cinematic lighting, 4k, high energy.

Sản phẩm thu được:



Video 2.4. Chó sói lừa
theo dê trắng.mp4

+ Video 5: Dê đen đi vào khu rừng

- **Prompt (tiếng việt):** Một đoạn hoạt hình 3D phong cách Pixar tuyệt đẹp về một chú dê đen lớn với cặp sừng cong và biểu cảm bình tĩnh. Chú dê đen đang bước đi uyển chuyển dọc theo con đường đất trong một khu rừng nhiệt đới tươi tốt. Bên cạnh con đường là một dòng suối trong vắt đang chảy với những thác nước nhỏ và những tảng đá phủ rêu. Ánh nắng rực rỡ xuyên qua tán lá xanh và những lá chuối. Bầu không khí yên bình, kết cấu chất lượng cao, ánh sáng điện ảnh, độ phân giải 4k.

- **Prompt (tiếng anh):** A majestic 3D Pixar-style animation of a large black goat with curved horns and a calm expression. The black goat is walking gracefully along a dirt path in a lush, tropical forest. Beside the path is a clear, flowing stream with small waterfalls and mossy rocks. Bright sunlight filters

through the green canopy and banana leaves. Peaceful atmosphere, high-quality textures, cinematic lighting, 4k resolution.

Sản phẩm thu được:



Video 2.5. Dê đen đi
vào khu rừng.mp4

+ Video 6: Dê đen gặp chó sói

- **Prompt (tiếng việt):** Một cảnh video hoạt hình phong cách Pixar 3D, bối cảnh trong một khu rừng nhiệt đới tươi tốt. Con dê đen với cặp sừng cong đứng bình tĩnh trên con đường đất bên trái, chậm rãi chớp mắt. Từ dòng suối rừng bên phải, con sói xám hung hãn gầm gừ dữ dội, lộ răng nanh, và cúi thấp hơn trên một tảng đá lớn phủ rêu, chờ thời cơ tấn công. Ánh sáng mặt trời chiếu xuyên qua tán lá và cây chuối một cách đầy kịch tính, làm nổi bật những hạt bụi. Chuyển động tập trung vào việc con sói chuyển trọng lượng và nước bắn nhẹ xung quanh chân nó. Chất lượng cao, ánh sáng điện ảnh, độ phân giải 4k.

- **Prompt (tiếng anh):** A 3D Pixar-style animated video scene, set in a lush tropical jungle. The black goat with curved horns stands calmly on the dirt path on the left, slowly blinking. From the jungle stream on the right, the aggressive grey wolf growls fiercely, baring its teeth, and crouches lower on a large mossy boulder, biding its time to attack. Sunlight dramatically filters through the canopy and banana trees, highlighting dust motes. Motion is focused on the wolf shifting weight and water splashing slightly around its paws. High quality, cinematic lighting, 4k resolution.

Sản phẩm thu được:



Video 2.6. Dê đen
gặp chó sói.mp4

+ Video 7: Dê đen húc chó sói

- **Prompt (tiếng việt):** Một cảnh hoạt hình 3D phong cách Pixar đầy ma thuật. Một chú dê đen uy nghi đứng thách thức khi cặp sừng cong lớn của nó bắt đầu phát ra ánh sáng vàng rực rỡ, lấp lánh và năng lượng phép thuật. Con sói, vốn hung hãn trước đó, giờ đây trông sững sờ và thu mình lại vì sợ hãi, đôi mắt mở to kinh ngạc. Sau đó, chú dê lao mạnh về phía trước. Các hạt phép thuật

và bụi bay vào không trung. Bối cảnh trong một khu rừng tươi tốt với ánh sáng điện ảnh, kết cấu chất lượng cao và bầu không khí huyền bí. Độ phân giải 4k.

- **Prompt (tiếng anh):** A magical 3D Pixar-style animation scene. A majestic black goat stands defiantly as its large curved horns begin to glow with intense, sparkling golden light and magical energy. The wolf, previously aggressive, now looks stunned and cowers back in fear, its eyes wide with shock. The goat then lunges forward with power. Magical particles and dust fly into the air. Set in a lush forest with cinematic lighting, high-quality textures, and a mystical atmosphere. 4k resolution.

Sản phẩm thu được:



**Video 2.7. Dê đen húc
chó sói.mp4**

+ **Video 8: Chó sói sợ và bỏ chạy**

- **Prompt (tiếng việt):** Cảnh cuối của bộ phim hoạt hình 3D phong cách Pixar. Một chú dê đen uy nghi với cặp sừng bạc phát sáng đứng đầy thắng lợi trên con đường rừng. Con sói xám được nhìn thấy đang bỏ chạy vào bụi rậm phía xa và biến mất khỏi khung hình. Những chú bướm đầy màu sắc bắt đầu bay lượn quanh khu rừng yên bình. Ánh nắng vàng ấm áp lấp đầy toàn bộ khung hình, tạo nên một bầu không khí thiên đường và tĩnh lặng. Cây cối xanh tươi, hoa rực rỡ, kết cấu chất lượng cao, 4k, một kiệt tác điện ảnh.

- **Prompt (tiếng anh):** Final scene of a 3D Pixar-style animation. A majestic black goat with glowing silver horns stands triumphantly on a forest path. The grey wolf is seen running away into the deep bushes in the background, disappearing from the scene. Colorful butterflies begin to flutter around the peaceful forest. Warm, golden sunlight fills the entire frame, creating a heavenly and calm atmosphere. Lush greenery, vibrant flowers, high-quality textures, 4k, cinematic masterpiece.

Sản phẩm thu được:



**Video 2.8. Chó sói sợ
và bỏ chạy.mp4**

3. Giọng kể AI

- **Số lượng:** 3 giọng đọc

- **Dùng công cụ Vbee để tạo âm thanh**

+ Truy cập vào ứng dụng <https://vbee.vn>.

+ Đăng nhập tài khoản google và bắt đầu nhập văn bản để tạo giọng nói.

- **Âm thanh của Chó sói nói với Dê trắng:**

+ **Câu thoại:** Dê kia, mày đi đâu?

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.1. Chó sói nói với dê trắng. Dê kia mày đi đâu.mp3

+ **Câu thoại:** Mày có gì ở chân?

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.2. Chó sói nói với dê trắng. Mày có gì ở chân.mp3

+ **Câu thoại:** Trên đầu mày có gì?

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.3. Chó sói nói với dê trắng. Trên đầu mày có gì.mp3

+ **Câu thoại:** Tìm mày thế nào?

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.4. Chó sói nói với dê trắng. Tìm mày thế nào.mp3

- **Âm thanh của Dê trắng:**

+ **Câu thoại:** Tôi đi tìm lá non để ăn và nước mát để uống.

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.5. Dê trắng. Tôi đi tìm lá non để ăn và nước mát để uống.mp3

+ **Câu thoại:** Chân tôi có móng.

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.6. Dê trắng. Chân tôi có móng.mp3

+ **Câu thoại:** Trên đầu tôi, có sừng.

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.7. Dê trắng. Trên đầu tôi có sừng.mp3

+ **Câu thoại:** Tim tôi, đang run sợ.

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.8. Dê trắng. Tim tôi, đang run sợ.mp3

- **Âm thanh của Chó sói nói với Dê đen:**

+ **Câu thoại:** Dê kia, mày đi đâu?

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.9. Chó sói nói với dê đen. Dê kia mày đi đâu.mp3

+ **Câu thoại:** Mày có gì ở chân?

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.10. Chó sói nói với dê đen. Mày có gì ở chân.mp3

+ **Câu thoại:** Trên đầu mày có gì?

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.11. Chó sói nói với dê đen. Trên đầu mày có gì.mp3

+ **Câu thoại:** Tim mày thế nào?

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.12. Chó sói nói với dê đen. Tim mày thế nào.mp3

- **Âm thanh của Dê đen:**

+ **Câu thoại:** Tao đi tìm kẻ nào hay gây sự đây.

+ **Sản phẩm thu được:**



Ât 2.13. Dê đen. Tao đi tìm kẻ nào hay gây sự đây.mp3

+ **Câu thoại:** Chân thép của tao có móng bằng đồng.

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.14. Dê đen. Chân thép của tao có móng bằng đồng.mp3

+ **Câu thoại:** Đôi sừng bằng kim cương của tao đây.

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.15. Dê đen. Đôi sừng bằng kim cương của tao đây.mp3

+ **Câu thoại:** Trái tim thép của tao, bảo tao hãy cắm đôi sừng kim cương vào bụng mày.

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.15. Dê đen. Trái tim thép của tao, bảo tao hãy cắm đôi sừng bằng kim cương vào bụng mày.mp3

4. Học liệu thay thế

In các tranh đã tạo ở phần trên ra phòng trường hợp mất điện.

Bước 3. Thiết kế tiến trình hoạt động kể chuyện có tích hợp AI

1. Gây hứng thú

- **Dùng Chat GPT để tạo ảnh:**

+ **Prompt:** Tạo hình ảnh chú dê đen đang núp ở bụi cỏ, chỉ lộ một bộ phận của chú dê để trẻ có thể đoán được.

+ **Sản phẩm thu được:**



Hình 2.27. Chú dê đen núp bụi cỏ

- Dùng ElevenLabs tạo âm thanh tiếng dê kêu:

+ **Prompt:** Tạo âm thanh tiếng dê kêu “ beeee..... beeeeee”

+ **Sản phẩm thu được:**



ÂT 2.16. tiếng dê kêu.mp3

- Dùng Meta AI tạo video dê đen xuất hiện.

+ **Prompt:** Từ hình ảnh này, hãy để chú dê đen có sừng nâu bước ra khỏi đám cỏ xanh, thấy toàn bộ thân hình chú dê với 4 chân, đầu có 2 mắt và 2 sừng. Chú dê nhìn thẳng vào màn hình với vẻ mặt vui vẻ, miệng mở ra kêu "be be". Giữ nguyên phong cách vẽ hoạt hình 2D, màu sắc tươi sáng và bối cảnh đồng cỏ đầy hoa.

+ **Sản phẩm thu được:**



video 2.9 gây hứng thú.mp4

- Video hoàn thiện kết hợp âm thanh:



video 2.10 hoàn thiện phần gây hứng thú.mp4

2. Nội dung

2.1. Kể chuyện

- *Kể chuyện lần 1:*

- *Kể chuyện lần 2:*

+ **Trình chiếu:** Chuyển tranh AI theo từng phân đoạn kịch bản



pp 2.1. Truyện chú dê
đen.pptm

2.2. Đàm thoại – làm rõ nhân vật

- Trình chiếu 1 bức tranh tổng quát các nhân vật

- Dùng công cụ Chat GPT tạo ảnh

+ **Prompt:** Tạo một hình ảnh có 3 nhân vật: 1 chú dê màu trắng, 1 chú dê màu đen, 1 con chó sói màu xám. Hai chú dê đều nhìn thấy toàn thân gồm có 2 cái sừng, 2 đôi mắt, 2 cái tai và 4 cái chân. Chú dê đen có 2 cái sừng bằng kim cương, chân có móng bằng vàng. Chú chó sói màu xám cũng nhìn thấy toàn thân gồm 4 cái chân, ánh mắt sắc bén, 2 cái tai. Nhân vật 3D dễ thương dành cho trẻ mầm non.



Hình 2.28. Chú dê trắng, dê đen và chó sói

2.3. Vận động chuyển tiếp

- Dùng công cụ Gemini tạo âm thanh

+ **Prompt:** Với nội dung câu chuyện Chú dê đen hãy thiết kế một bài nhạc cho trẻ mầm non vận động giữa giờ trong tiết kể chuyện cho trẻ nghe.

- Gợi ý các động tác vận động cho trẻ:

+ **Điệp khúc "Be be":** Cho trẻ đưa tay lên đầu làm sừng và kêu "be be" theo nhịp.

+ **Đoạn Dê Đen trả lời:** Trẻ có thể dậm chân mạnh (chân thép) và tay chống hông đầy tự tin.

+ **Đoạn Sói chạy mất:** Cho trẻ chạy tại chỗ thật nhanh để mô phỏng Sói đang "chuồn thẳng".

+ Sản phẩm thu được:



ÂT 2.17. vận động bài hát chú dê đen.mp3

- Kể chuyện lần 3:

- Dùng công cụ Gemini tạo nhạc nền cho video

+ Truy cập vào Gemini và đăng nhập

+ **Prompt:** từ nội dung câu chuyện trên, hãy tạo cho tôi nhạc nền video không lời chèn vào trong tiết kể chuyện cho trẻ mầm non.

+ Sản phẩm thu được:



ÂT 2.18. Nhạc nền truyện chú dê đen.mp3

- Dùng công cụ Capcut để ghép các cảnh video thành một video hoàn chỉnh

+ Truy cập vào Capcut và đăng nhập tài khoản

+ Video hoàn thiện:



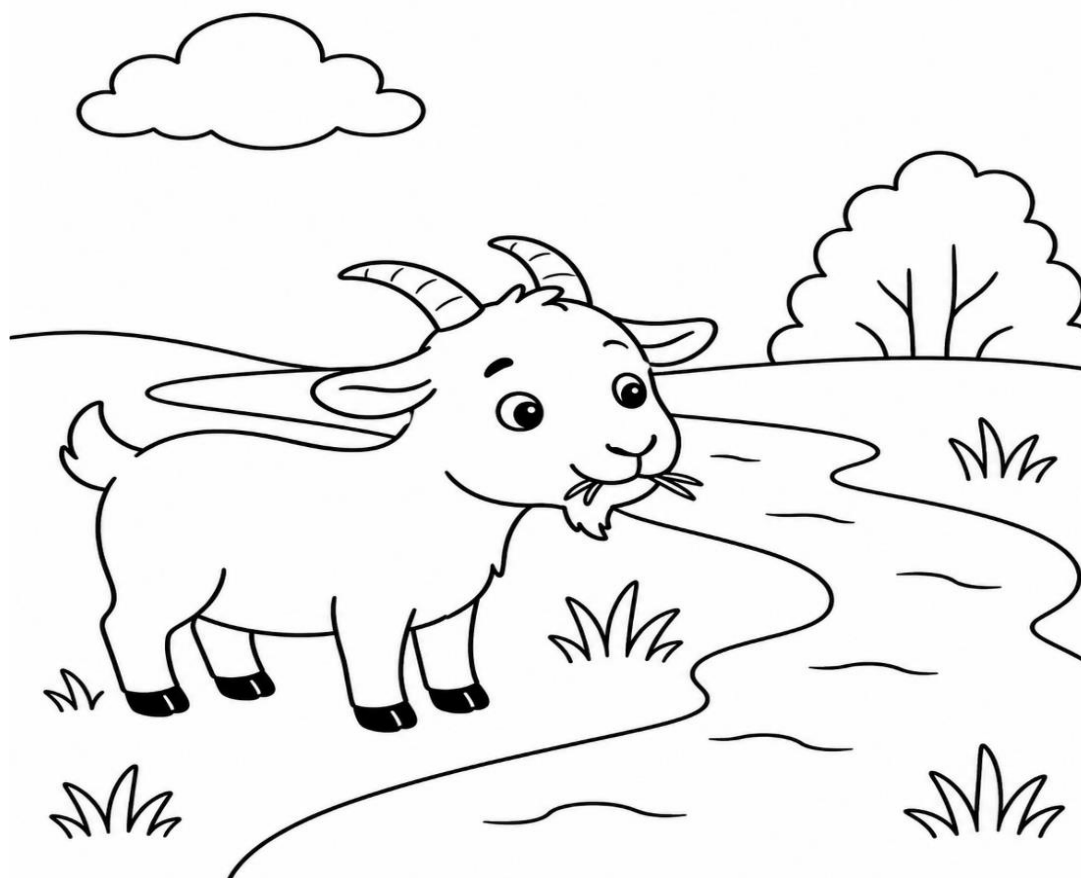
Video 2.11. Hoàn thiện truyện chú dê đen.mp4

3. Củng cố

- Dùng công cụ Chat GPT/ Canva IA tạo ảnh nét đứt về các phân đoạn câu chuyện

+ **Prompt:** Tạo hình ảnh bằng nét đen trắng với 1 chú dê miệng đang gặm cỏ bên một dòng suối để trẻ tô màu.

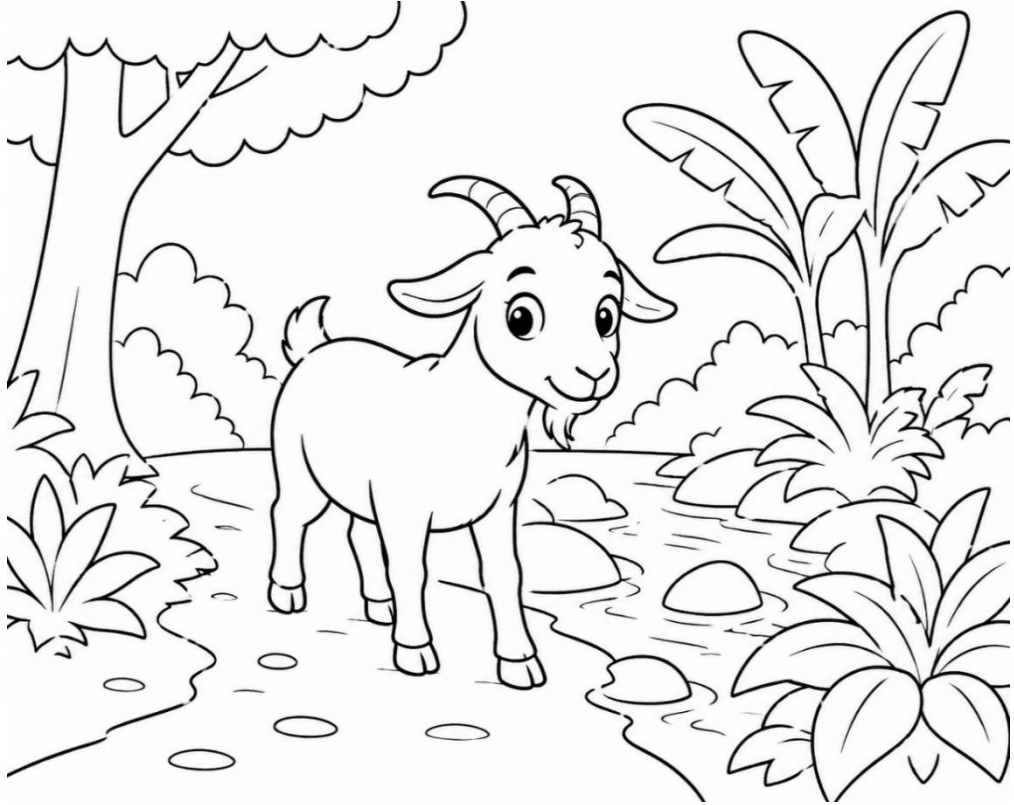
+ Sản phẩm thu được:



Hình 2.29. Chú dê gặm cỏ bằng nét đen trắng

+ **Prompt:** Tạo hình ảnh bằng nét trắng đen với 1 chú dê đang đi trong một khu rừng.

+ Sản phẩm thu được:



Hình 2.30. Chú dê đi trong rừng bằng nét đen trắng

+ **Prompt:** Tạo ảnh bằng nét đen trắng với một chú dê đang húc một con sói.

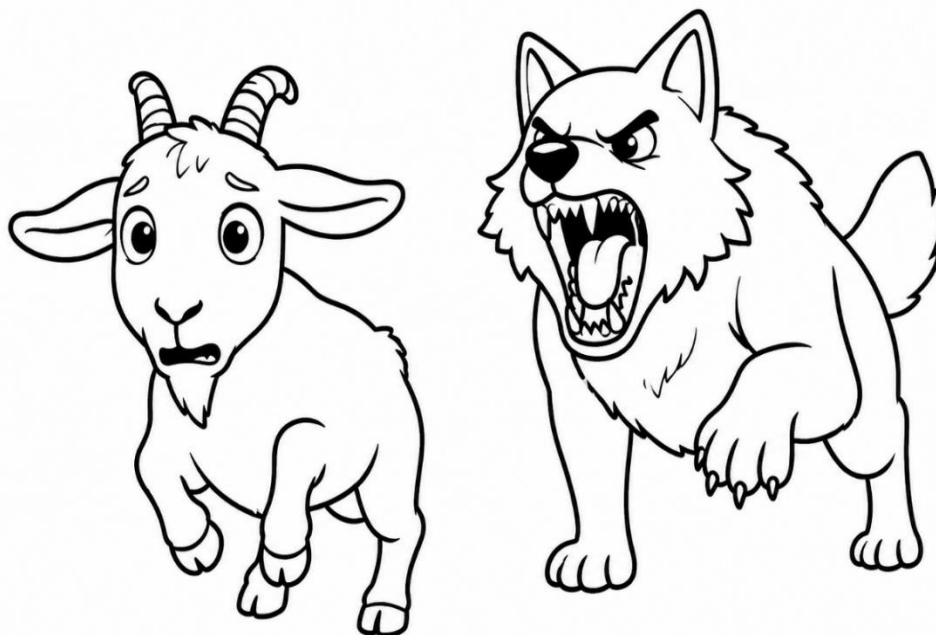
+ Sản phẩm thu được:



Hình 2.31. Chú dê húc sói bằng nét đen trắng

+ **Prompt:** Tạo ảnh bằng nét trắng đen, một chú sói với khuôn mặt giận dữ, như 2 nanh đang đuổi theo 1 chú dê có gương mặt nhút nhát, hoảng sợ.

+ **Sản phẩm thu được:**



Hình 2.32. Chú chó sói đuổi theo Dê bằng nét đen trắng

2.3.1.2. Kế hoạch bài dạy

Hoạt động: Làm quen với tác phẩm văn học

Chủ đề: Thế giới động vật

Đề tài: Truyện “Chú Dê đen”

Loại tiết: Cung cấp kiến thức mới

Đối tượng: 3-4 tuổi

Số lượng trẻ: 27 trẻ

Thời gian thực hiện: 20-25 phút

I. MỤC ĐÍCH YÊU CẦU

1. Kiến thức

- Trẻ nhớ tên truyện “Chú Dê đen”, biết tên và hành động các nhân vật và nội dung chính của truyện.

- **S (Science):** Nhận biết đặc điểm của con dê và sói (môi trường sống, tính cách, thức ăn), hiểu sự khác nhau giữa dê trắng và dê đen.

- **T (Technology):** Trẻ biết quan sát video, nghe kể chuyện qua tivi.

- **E (Engineering):** Biết cách lựa chọn và sắp xếp vật liệu (kẽm bông, giấy, bông...) để tạo lông con dê.

- **M (Math):** Nhận biết màu sắc, số lượng sừng của chú dê (2 chiếc).

- **A (Art):** Biết cách tô màu, trang trí hình dê theo ý thích.

2. Kỹ năng

- Rèn kỹ năng quan sát, ghi nhớ và trả lời câu hỏi.
- Phát triển kỹ năng ngôn ngữ: nói rõ ràng, diễn đạt ý đơn giản.
- Rèn kỹ năng tạo hình: tô màu, dán, sắp xếp bố cục.
- Phát triển kỹ năng hợp tác: chia sẻ đồ dùng, làm việc theo hướng dẫn.

3. Thái độ

- Trẻ hứng thú tham gia hoạt động.
- Biết giữ gìn đồ dùng, không tranh giành.
- Mạnh dạn, tự tin khi tham gia và trình bày sản phẩm.
- Giáo dục trẻ học tập đức tính dũng cảm, thông minh của dê đen.

II. CHUẨN BỊ

1. Chuẩn bị của cô

- Giáo án đầy đủ, rõ ràng.
- Ảnh chú dê đen núp bụi cỏ.
- Máy tính, màn hình tương tác, loa vi tính
- Nhạc bài hát AI truyện chú dê đen.
- Tranh dê đen, dê trắng in sẵn khổ A3
- Video AI truyện chú Dê đen, Video AI chú dê đen, Tranh theo cảnh câu chuyện Chú dê đen.
- Bông gòn màu trắng, kẽm bông màu đen.

2. Chuẩn bị của trẻ

- Thảm, ghế ngồi cho trẻ
- Trang phục gọn gàng phù hợp, tâm thế thoải mái.

III. TIẾN HÀNH

HOẠT ĐỘNG CỦA CÔ	HOẠT ĐỘNG CỦA TRẺ
1. Ổn định tổ chức, gây hứng thú: - Xúm xít, xúm xít. - Chào mừng tất cả các con đến với lớp học “Bé vui kể chuyện” ngày hôm nay. - Trước khi vào tiết học ngày hôm nay các con cô có một điều thú vị dành cho các con đấy. Chúng mình cùng khám phá xem đó là gì nào? - Cô trình chiếu ảnh chú dê núp trong bụi cỏ.	- Bên cô, bên cô. - Trẻ lắng nghe.



+ Đây là con gì?

- Để xem các bạn đã đoán đúng chưa chúng mình cùng quan sát lên màn hình của cô nhé.

- Cô mở video dê đen xuất hiện



video 2.10 hoàn thiện phần gây hứng thú.mp4

- GV đặt câu hỏi

+ Con dê có mấy cái sừng?

+ Con dê ăn gì? Sống ở đâu?

- Chúng mình cùng bắt chước tiếng dê kêu cùng cô nào.

- Hôm nay đến với lớp học “Bé vui kể chuyện” cô có 1 câu truyện rất hay về bạn dê đen và có cả bạn dê trắng đấy. Cô mời các con ngồi xuống nghe cô kể truyện nhé!

2. Nội dung

2.1. Kể chuyện cho trẻ nghe:

- **Kể lần 1: Cô kể diễn cảm kết hợp với nét mặt, cử chỉ, điệu bộ.**

+ Cô vừa kể cho các con nghe câu truyện gì?

- Để câu truyện hay hơn cô kể truyện kết hợp với tranh.

- **Kể lần 2: Cô kể diễn cảm kết hợp với tranh AI**



pp 2.1. Truyện chú dê đen.pptm

+ Cô vừa kể cho các con nghe câu truyện gì?

- Con dê

- Con dê có 2 cái sừng.

- Con dê ăn cỏ. Sống trong rừng.

- Trẻ mô phỏng tiếng dê kêu.

- Trẻ lắng nghe.

- Trẻ lắng nghe

- Câu truyện chú Dê đen

- Trẻ lắng nghe xem cô kể kết hợp với xem tranh AI.

+ Trong câu chuyện có những nhân vật nào? => Tóm tắt: Dê trắng và Dê đen đi vào rừng tìm lá non để ăn và nước mát để uống nhưng vì nhút nhát, run sợ nên Dê trắng bị chó Sói ăn thịt. Còn Dê đen thì thông minh và dũng cảm nên đã đuổi Sói chạy vào rừng. - Để biết được 2 chú dê vào rừng làm gì? Các bạn hãy lắng nghe cô kể đoạn đầu của câu chuyện nhé! 2.2. Trích dẫn đàm thoại. - Trình chiếu ảnh có 3 nhân vật: Dê trắng, Dê đen và chó sói.  + “<i>Một chú Dê Trắng đi vào rừng... và ăn thịt Dê Trắng</i>” - Dê trắng vào rừng để làm gì? - Dê trắng đã gặp ai? - Vì sao dê trắng bị sói ăn thịt? => Dê trắng vì nhút nhát, run sợ nên đã bị Sói gian ác ăn thịt. - Để biết ai là người đuổi sói vào rừng chúng mình cùng lắng nghe cô kể đoạn cuối câu chuyện nhé! “<i>Một chú Dê Đen cũng đi tới khu rừng...Sói sợ quá chạy thẳng vào rừng</i>”: - Thấy chó sói dê đen tỏ ra như thế nào? - Nhờ vào trí thông minh, dũng cảm, gan dạ nên Dê đen đã đuổi Sói chạy thẳng vào rừng. + Qua câu chuyện này các con học tập bạn nào? Vì sao con học tập bạn Dê đen?	- Câu truyện “chú Dê đen” - Dê đen, Dê trắng, Chó sói. - Trẻ lắng nghe. - Trẻ lắng nghe. - Dê trắng vào rừng tìm lá non và nước mát. - Dê trắng gặp sói. -Dê trắng nhút nhát. - Trẻ lắng nghe. - Trẻ lắng nghe. - Dê đen tự tin, dũng cảm,... - Trẻ lắng nghe.
---	---

- Cô khái quát và giáo dục: Các con học tập chú dê đen can đảm, dũng cảm, tự tin để bảo vệ bản thân, các con phải biết yêu thương giúp đỡ bạn khi gặp khó khăn. 2.3 Vận động giữa giờ - Vừa rồi cô thấy các bạn học rất là giỏi. Cô thưởng chúng mình 1 bài hát “Chú dê đen” các con hãy đứng lên vận động cùng cô nhé!  ÂT 2.17. vận động bài hát chú dê đen.mp3 * Kể lần 3: Cho trẻ xem video: “ Chú dê đen” - Các bạn vừa vận động rất là giỏi, cô tuyên dương tất cả các con nào. Bây giờ các con hãy nhẹ nhàng ngồi xuống, hướng mắt lên màn hình để lắng nghe cô kể câu chuyện chú dê đen! - Cô kể chuyện kết hợp giọng kể AI.  Video 2.11. Hoàn thiện truyện chú dê đen.mp4 - Các bạn vừa được xem hoạt hình về câu chuyện gì? 2.4 Củng cố: “ Bé khéo tay” -Cô thấy các con học rất là ngoan, cô thưởng các bạn 1 trò chơi mang tên “ Bé khéo tay. - Cô đã chuẩn bị cho 4 nhóm 4 bức tranh về chú dê đen và dê trắng, bông kềm và bông gòn trắng, các con hãy trang trí cho chú dê bộ lông thật đẹp nhé! - Cách chơi: + Trẻ nhận tranh dê đen, dê trắng, chó sói. + Dán bông màu đen cho chú dê đen - trắng cho chú dê trắng - màu xám cho chú chó sói. + Hoàn thành trong trong 1 bản nhạc. - Luật chơi: + Biết chọn màu phù hợp (dê màu đen-màu trắng). + Không tranh giành đồ dùng.	- Qua câu chuyện con học tập bạn dê đen. vì bạn dũng cảm, tự tin. - Trẻ lắng nghe. - Trẻ vận động. - Trẻ xem video. - Câu chuyện chú dê đen. - Trẻ lắng nghe. - Trẻ lắng nghe. - Trẻ lắng nghe. - Trẻ lắng nghe - Thực hiện.
--	---

+ Nhóm nào hoàn thành sẽ giơ lên khoe với cô. - Nhận xét tuyên dương trẻ. 3. Hoạt động 3: Kết thúc - Vừa rồi cô thấy các bạn làm tranh chú dê rất là đẹp rồi. Và trò chơi bé khéo tay đã khép lại lớp học bé vui kể chuyện ngày hôm nay. - Chúng mình cùng cô vận động vỗ tay bài hát chú dê đen và đi ra sân trường nhé !	- Trẻ thực hiện-Trung bày sản phẩm. - Trẻ lắng nghe. - Trẻ lắng nghe. - Trẻ lắng nghe và vận động ra ngoài.
---	--

2.3.2. Bài số 2

LĨNH VỰC PHÁT TRIỂN NGÔN NGỮ

Hoạt động: Làm quen với tác phẩm văn học

Chủ đề: Thế giới động vật

Đề tài: Truyện “Đôi bạn tốt”

Loại tiết: Cung cấp kiến thức mới

Đối tượng: 3-4 tuổi

Số lượng trẻ: 27 trẻ

Thời gian thực hiện: 20-25 phút

2.3.2.1. Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế hoạt động kể chuyện

Bước 1: Xác định mục tiêu giáo dục và yêu cầu HTBTV

Mục đích: Trong hoạt động này, trẻ cần nắm được nội dung chính của câu chuyện là tình bạn giữa Gà con và Vịt con. Sự giúp đỡ lẫn nhau lúc hoạn nạn giúp vượt qua nguy hiểm. Trẻ nhận ra lỗi lầm (của Gà con) và biết trân trọng tình bạn.

- **Nội dung:**

(1) Xác định nội dung trẻ cần hiểu:

- + **Sự khác biệt:** Gà con bơi đất tìm giun giỏi, Vịt con bơi lội và mò tôm cá giỏi.
- + **Tình huống mâu thuẫn:** Gà con chưa hiểu bạn, cáu gắt và đuổi Vịt con đi.
- + **Tình huống nguy hiểm:** Cáo định ăn thịt Gà con.
- + **Sự gắn kết:** Vịt con dũng cảm cứu Gà con, Gà con biết hối hận.
- + **Bài học:** Bạn bè phải thương yêu, giúp đỡ và bỏ qua lỗi lầm cho nhau

(2) Xác định nhân vật trọng tâm:

Trong câu chuyện này, Gà con và Vịt con đều là nhân vật trọng tâm vì cốt truyện xoay quanh sự tương tác, thay đổi thái độ và hành động cứu giúp lẫn nhau của cả hai.

- + Nhân vật chính: Gà con, Vịt con.
- + Nhân vật phụ: Gà mẹ, Thím Vịt, Cáo

(3) Xác định mức độ HTBTVN của trẻ

- Sau khi nghe kể chuyện:
- + **Trẻ có thể nhớ và gọi tên được các nhân vật:** Gà con, Vịt con, Cáo
- + **Nhận biết:** Gà con có mỏ nhọn, chân bới đất; Vịt con có mỏ dẹt, chân có màng để bơi.
- + **Nhớ hành động:** Vịt con công Gà con ra giữa ao để tránh Cáo
- + **Bắt chước:** Tiếng kêu “chiếp chiếp” của gà con và dáng đi “lạch bạch” của Vịt con.
- + **Hiểu nội dung:** Lúc đầu Gà con chưa tốt khi đuổi bạn, nhưng sau đó hai bạn đã yêu thương nhau.

(4) Xác định chỉ báo đánh giá

Mức độ	Chỉ báo	Biểu hiện cụ thể của trẻ
Gọi tên	Nhận diện nhân vật	Trẻ nói: "Gà con", "Vịt con", "con Cáo" khi xem hình ảnh AI tạo ra.
Nhận biết	Hiểu đặc điểm	Trẻ nói: "Gà bới đất", "Vịt bơi dưới ao", "Cáo gian ác".
Hành động	Tái hiện hành vi	Trẻ làm động tác lạch bạch như vịt hoặc vỗ cánh chạy như gà.
Ghi nhớ nội dung	Nhớ kết quả	Trẻ nói: "Vịt công Gà", "Cáo không ăn thịt được Gà".
Kể lại đơn giản	Diễn đạt lại	Trẻ nói: "Vịt cứu Gà", "Hai bạn là bạn tốt"

(5) Xác định vai trò của AI

- + Tạo hình ảnh các nhân vật
- + Tạo giọng đọc của các nhân vật
- + Tạo âm thanh nền
- + Minh họa hành động
- + Chuyển từ hình ảnh tĩnh sang video động
- + Ghép nối các video hoàn chỉnh

Bước 2. Thiết kế học liệu đa phương tiện bằng AI

Nội dung câu chuyện (xem phần phụ lục)

1. Học liệu hình ảnh

- **Số lượng:** 10 tranh
- **Dùng công cụ** Gemini (Chat GPT, Canva AI) để tạo ảnh
 - + Truy cập vào ứng dụng <https://gemini.google.com/?hl=vi>
 - + Đăng nhập tài khoản google và bắt đầu nhập prompt tạo ảnh.

- Tranh 1: Sự gặp gỡ

+ **Prompt:** Một khung cảnh hoạt hình 3D dễ thương phong cách Pixar dành cho trẻ em, bối cảnh sân vườn nông thôn yên bình vào ban ngày. Ở giữa khung hình là một chú vịt trắng đội nón lá, mặc yếm nâu và đeo giỏ bên hông, đang vui vẻ trò chuyện với một cô gà mái màu nâu đang rộng đôi cánh. Bên cạnh là một chú vịt con màu vàng nhỏ nhắn đứng giữa hai nhân vật với vẻ mặt vui vẻ, phía bên phải có thêm một chú gà con màu nâu đáng yêu đang mỉm cười. Phía sau là căn nhà mái tranh bằng gỗ, hàng rào tre, cây xanh và nhiều bông hoa hướng dương nở rộ rực rỡ. Góc trái phía dưới có hồ nước nhỏ với lá sen tạo cảm giác đồng quê thanh bình. Ánh sáng mềm mại, màu sắc tươi sáng, không khí ấm áp, chất liệu mịn màng, nhân vật đáng yêu với đôi mắt to biểu cảm, phong cách phim hoạt hình 3D chất lượng cao, chi tiết sắc nét, bố cục cân đối, khung hình vuông 1:1.

+ **Sản phẩm thu được:**



Hình 2.33. Sự gặp gỡ

- Tranh 2: Ra vườn chơi

+ **Prompt:** Một khung hình phim hoạt hình đáng yêu mô tả chú gà con màu nâu vui vẻ và chú vịt con màu vàng lông xù đang đi cùng nhau trên con đường đất, gà con đi trước vịt con đi sau. Gà và vịt được tạo hình theo phong cách hoạt hình 3D dễ thương kiểu Pixar, đang nhìn về phía trước. Ở phía sau là một ngôi nhà gỗ mộc mạc, với mái tranh và một hiên nhà nhỏ có cầu thang. Một hàng rào gỗ bao quanh sân vườn. Xung quanh là cây cối xanh tươi và rất nhiều hoa hướng dương rực rỡ đang nở rộ. Những tán cây cao, bụi cây xanh và hoa dại nhỏ màu trắng mọc khắp mặt đất. Bầu trời xanh ngắt với những đám mây trắng bông bênh. Ánh sáng ấm áp và tự nhiên. Góc máy trung bình, ghi lại trọn vẹn các nhân vật và môi trường chi tiết xung quanh.

+ Sản phẩm thu được:

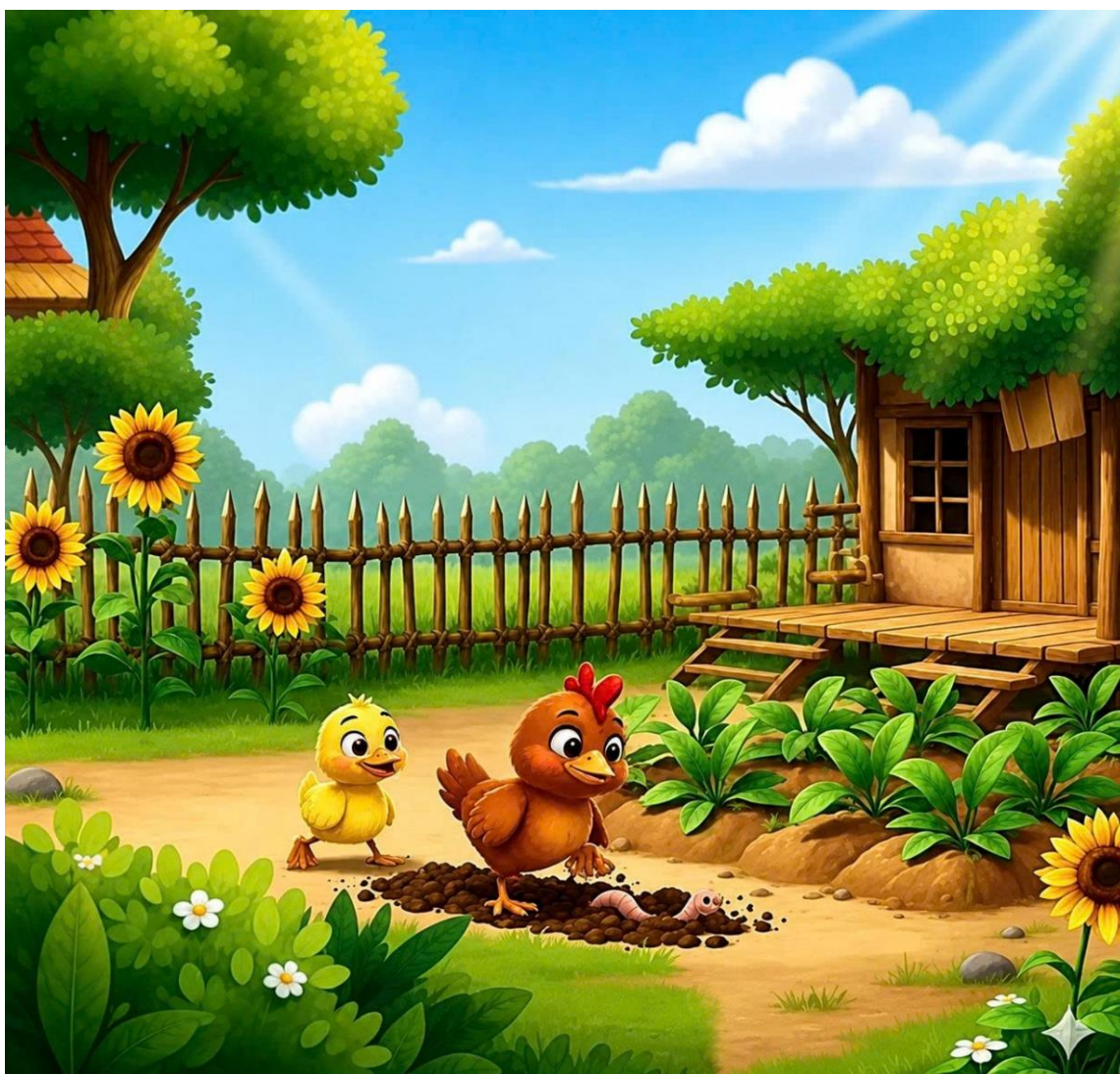


Hình 2.34. Ra vườn chơi

- Tranh 3: Bới đất tìm giun.

+ **Prompt:** Một khung cảnh hoạt hình 3D dễ thương phong cách Pixar dành cho trẻ em, bối cảnh sân vườn nông thôn yên bình dưới ánh nắng buổi sáng. Ở giữa khung hình là một con gà mái màu nâu đang dùng chân bới đất tìm giun, bên cạnh có một chú giun nhỏ xuất hiện trên nền đất. Phía sau cô gà là một chú vịt con màu vàng đáng yêu đang vui vẻ đi theo quan sát. Xung quanh là khu vườn xanh mát với hàng rào gỗ dài, nhiều cây xanh, bụi cây và các bông hoa hướng dương nở rộ rực rỡ. Bên phải là căn nhà gỗ nhỏ mộc mạc với bậc thềm và mái lá, tạo cảm giác đồng quê thân thuộc. Bầu trời xanh trong với ánh nắng chiếu nhẹ từ góc trên, ánh sáng mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất liệu mịn màng, nhân vật có đôi mắt to biểu cảm đáng yêu, phong cách phim hoạt hình 3D chất lượng cao, chi tiết sắc nét, bố cục cân đối, không khí ấm áp và thân thiện, khung hình vuông 1:1.

+ **Sản phẩm thu được:**



Hình 2.35. Bới đất tìm giun

- Tranh 4: Gà con gặt gong

+ **Prompt:** Một khung cảnh hoạt hình 3D dễ thương dành cho trẻ em với phong cách Pixar, màu sắc tươi sáng và ánh sáng mềm mại. Ở giữa khung hình là một chú vịt con màu vàng đang cúi đầu buồn bã đứng cạnh những vết chân bùn trên con đường đất. Bên cạnh là một chú gà nâu với gương mặt giận dữ, đôi mắt biểu cảm lớn và dáng đứng nghiêm nghị như đang trách mắng vịt con. Phía sau là hàng rào gỗ dài, cây xanh, bãi cỏ mềm mại, hoa hướng dương và các bụi cây nhỏ tạo nên khung cảnh đồng quê yên bình. Bầu trời trong xanh, không khí ấm áp của ngày nắng đẹp, hiệu ứng chiều sâu nhẹ, chất liệu mịn màng, tạo hình nhân vật đáng yêu, phong cách phim hoạt hình 3D chất lượng cao, bố cục dọc 1:1, chi tiết sắc nét, đổ bóng nhẹ và tông màu ấm áp.

+ **Sản phẩm thu được:**



Hình 2.36. Gà con gặt gong

- Tranh 5: Gà con đuổi Vịt con

+ **Prompt:** Một khung cảnh hoạt hình 3D dễ thương dành cho trẻ em với phong cách Pixar, màu sắc tươi sáng và ánh sáng mềm mại một chú vịt con màu vàng đang bơi trong ao nhỏ có gợn sóng nước, vẻ mặt buồn đáng yêu. Bên

cạnh ao là một con gà màu nâu với khuôn mặt tức giận đang đứng trên đường đất. Xung quanh có hoa hướng dương, hàng rào gỗ, cây xanh, căn nhà gỗ nhỏ ở nông thôn, bầu trời xanh với mây trắng, ánh nắng dịu nhẹ chiếu xuống. Phong cách hoạt hình 3D dễ thương, màu sắc tươi sáng, chi tiết mềm mại, chất lượng cao, bố cục cân đối, phong cách tranh thiếu nhi.

+ Sản phẩm thu được:



Hình 2.37. Gà con đuổi vịt con

- *Tranh 6: Cáo xuất hiện*

+ **Prompt:** Một khung cảnh hoạt hình 3D dễ thương phong cách Pixar dành cho trẻ em. Ở phía trước là một con gà mái màu nâu với đôi mắt to tròn đáng yêu đang đứng trên con đường đất, vẻ mặt ngây thơ chưa phát hiện nguy hiểm. Phía sau gốc cây lớn là một chú cáo màu cam đang lén nhìn ra với ánh mắt tinh ranh và nụ cười ranh mãnh như đang rình bắt gà. Xung quanh là khu vườn đồng quê yên bình với hàng rào gỗ, cây xanh và các bụi lá nhỏ tạo cảm giác tự nhiên. Ánh sáng mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất liệu mịn màng, tạo hình nhân vật đáng yêu, phong cách phim hoạt hình 3D chất lượng cao, chi tiết sắc nét, không khí nhẹ nhàng dành cho thiếu nhi, bố cục cân đối, khung hình vuông 1:1.

+ Sản phẩm thu được:



Hình 2.38. Cáo xuất hiện

- Tranh 7: Cáo đuổi theo Gà con

+ **Prompt:** Ảnh hoạt hình 3D phong cách Pixar, khung cảnh nông trại vui nhộn vào ban ngày với bầu trời xanh và cây xanh tươi tốt. Một con gà mái màu nâu đang hoảng sợ chạy trên bờ ao, phía sau là một con cáo màu cam đang đuổi theo với biểu cảm hung dữ. Dưới ao nước, một vịt con màu vàng đang bơi và ngậm một cành cây xanh trong miệng. Ao có lá sen nổi trên mặt nước, xung quanh có hoa nhỏ nhiều màu sắc. Phía sau là hàng rào gỗ và cây lớn tạo khung cảnh đồng quê yên bình. Phong cách hoạt hình thiếu nhi đáng yêu, màu sắc tươi sáng, ánh sáng mềm mại điện ảnh, biểu cảm nhân vật sinh động, chất lượng cao, bố cục vuông 1:1.

+ Sản phẩm thu được:



Hình 2.39. Cáo đuổi theo gà con

- *Tranh 8: Vịt con cứu Gà con*

+ **Prompt:** một chú vịt con màu vàng đang bơi trong hồ nước nhỏ, trên lưng có một con gà mái màu nâu với vẻ mặt hoảng hốt, bên bờ hồ có một con cáo màu cam đang nhìn sang. Khung cảnh nông trại yên bình với hàng rào gỗ, cây xanh, luống rau, hoa nhiều màu, bầu trời xanh có mây trắng, ánh nắng nhẹ, phong cách cartoon 3D mềm mại, cực kỳ dễ thương, chi tiết sắc nét.

+ Sản phẩm thu được:



Hình 2.40. Vịt con cứu gà con

- Tranh 9: Vịt con bắt tôm cá cho Gà con

+ **Prompt:** Một khung cảnh hoạt hình 3D dễ thương phong cách Pixar dành cho trẻ em, bối cảnh sân vườn nông thôn yên bình vào ban ngày. Ở giữa là một vịt con màu vàng và một gà con màu nâu đang đứng cạnh vũng bùn bên cạnh ao nước nhỏ. Hai nhân vật có đôi mắt to biểu cảm vui vẻ, bên trên là những con tôm như đang được tung lên trời. Phía sau là căn nhà mái tranh bằng gỗ, hàng rào tre, cây xanh và nhiều bông hoa hướng dương nở rộ rực rỡ. Góc trái phía dưới có hồ nước nhỏ với lá sen tạo cảm giác đồng quê thanh bình phong cách hoạt hình 3D mềm mại, màu sắc tươi sáng, ánh nắng dịu nhẹ, chi tiết sắc nét, bố cục cân đối, phong cách truyện cổ tích dành cho trẻ em, chất lượng cao.

+ **Sản phẩm thu được:**



Hình 2.41. Vịt con bắt tôm cá cho gà con

- Tranh 10: Gà con chơi cùng vịt con.

+ **Prompt:** Khung hình phong cách hoạt hình 3D dễ thương của hai chú gà con, một nâu và một vàng, đứng nhìn nhau trên con đường đất làng quê. Ngôi nhà gỗ mộc mạc mái tranh có hiên ở phía sau. Hàng rào gỗ, khu vườn xanh tươi với hoa hướng dương lớn và rau. Bầu trời xanh với mây. Ánh sáng ban ngày ấm áp. Phong cách Pixar, màu sắc rực rỡ. Tỷ lệ 1:1.

+ Sản phẩm thu được:



Hình 2.42. Gà con chơi cùng vịt con

2. Học liệu video

- Số lượng: 11 video
- Dùng công cụ Hailuo AI, Meta AI, Canva AI tạo video nhân vật
- Truy cập trang web Canva AI
- Đăng nhập tài khoản google và bắt đầu nhập prompt tạo video.

+ *Video 1: Vịt mẹ mang vịt con đến gửi Gà mẹ*

- **Prompt (tiếng việt):** Một đoạn hoạt hình 3D phong cách Pixar về một gà mẹ màu vàng cam với bộ lông mềm mại, đi cạnh một gà con màu vàng nhạt dễ thương. Bên cạnh là một vịt mẹ màu trắng kem với mỏ cam và một vịt con màu vàng sáng nhỏ nhắn. Các nhân vật có đôi mắt to tròn biểu cảm và phong cách hoạt hình đáng yêu. Cả bốn đang bước đi trong khu đồng quê đầy nắng với bãi cỏ xanh, hoa nhiều màu sắc, dòng suối nhỏ lấp lánh và căn nhà mái rơm ở phía xa. Ánh sáng điện ảnh xuyên qua tán cây tạo không khí ấm áp và kỳ ảo. Camera chuyển động chậm và mượt, màu pastel tươi sáng, hoạt hình Disney/Pixar chất lượng cao, render 3D siêu chi tiết, khung hình dọc 9:16, độ phân giải 4K, chuyển động mềm mại và vui tươi.

- **Prompt (tiếng anh):** A cute Pixar-style 3D animated scene featuring an orange-yellow mother hen with soft fluffy feathers walking beside a small light-yellow baby chick. Next to them is a cream-white mother duck with an orange beak and a tiny bright-yellow duckling. All characters have big expressive eyes and adorable cartoon-style designs. They are walking together through a sunny countryside filled with green grass, colorful flowers, a sparkling little stream, and a small straw-roof house in the distance. Warm cinematic sunlight shines through the trees, creating a magical and peaceful atmosphere. Smooth slow camera movement, vibrant pastel colors, Disney/Pixar-quality animation, ultra detailed 3D render, vertical 9:16 format, 4K resolution, soft motion, cheerful and heartwarming mood.

+ **Sản phẩm thu được:**



Video 2.12. Vịt mẹ mang vịt con đến gửi Gà mẹ.mp4

+ **Video 2: Gà con dẫn vịt con ra vườn**

- **Prompt (tiếng việt):** Một đoạn phim hoạt hình 3D dễ thương về chú vịt con màu vàng và một chú gà con màu nâu đỏ, đang chơi đùa và chạy nhảy cùng nhau trong một sân trang trại đầy nắng. Gà con đi trước vịt con chạy theo sau. Phía sau là một ngôi nhà gỗ nhỏ trên cọc, một hàng rào gỗ mộc mạc và những bông hoa hướng dương rực rỡ. Khu vườn tràn ngập cây xanh. Ánh nắng dịu nhẹ xuyên qua những tán cây, tạo nên một bầu không khí ấm áp và vui tươi. Phong cách hoạt hình, màu sắc tươi sáng, chuyển động mượt mà, độ phân giải 4K.

- **Prompt (tiếng anh):** A cute 3D animated clip of a yellow duckling and a reddish-brown chick playing and running together in a sunny farmyard. The chick walks ahead, the duckling follows. In the background is a small wooden house on stilts, a rustic wooden fence, and vibrant sunflowers. The garden is full of greenery. Gentle sunlight filters through the trees, creating a warm and cheerful atmosphere. The animation style is bright, the colors are vivid, the motion is smooth, and the resolution is 4K.

+ **Sản phẩm thu được:**



video 2.13. Gà mẹ dẫn vịt con ra vườn.mp4

+ **Video 3: Bới đất tìm giun**

- **Prompt (tiếng việt):** Khung cảnh nông trại hoạt hình dễ thương, ánh nắng buổi sáng nhẹ nhàng. Gà con màu nâu và vịt con màu vàng đang bước đi trên con đường đất cạnh luống đất và ngôi nhà gỗ nhỏ. Gà con dùng chân bới đất tìm giun, đất tung nhẹ lên tự nhiên, chú giun cử động nhỏ rồi chui xuống đất. Vịt con nhảy lon ton theo sau, lắc đầu đáng yêu. Hoa hướng dương đung đưa theo gió, lá cây rung nhẹ, mây trôi chậm trên bầu trời xanh. Camera chuyển động chậm kiểu cinematic, zoom nhẹ vào gà con và vịt con. Phong cách hoạt hình 3D mềm mại, màu sắc tươi sáng, đáng yêu dành cho trẻ em, mượt mà, ánh sáng ấm áp.

- **Prompt (tiếng anh):** A charming cartoon farm scene, bathed in gentle morning sunlight. Brown chicks and yellow ducklings walk along a dirt path beside a small wooden house. The chicks use their feet to scratch for worms, the soil gently stirred, and the worms move slightly before burrowing back into the ground. The ducklings hop along behind, shaking their heads adorably. Sunflowers sway in the breeze, leaves rustle softly, and clouds drift slowly across the blue sky. The camera moves in slow, cinematic motion, zooming gently in on the chicks and ducklings. The 3D animation style is soft, bright, and lovely for children, with smooth, warm lighting.

+ **Sản phẩm thu được:**



Video 2.14. Bới đất tìm giun.mp4

+ **Video 4: Gà con quát vịt con**

- **Prompt (tiếng việt):** Hoạt hình 3D dễ thương trong sân vườn nông trại. Gà con màu nâu đứng khoanh cánh, gương mặt tức giận, cau mày nhìn vịt con. Vịt con màu vàng cúi đầu buồn bã, mắt nhắm nhẹ như đang nhận lỗi. Gió thổi làm hoa hướng dương và lá cây đung đưa nhẹ. Ánh nắng ấm áp buổi sáng, khung cảnh mềm mại và đáng yêu dành cho trẻ em. Gà con lắc đầu nhẹ, mỏ cử động như đang trách mắng. Vịt con khẽ run run, cúi đầu rồi nhìn lên đáng thương. Camera zoom chậm vào Vịt con với vẻ mặt buồn bã, trên khuôn mặt đã chảy vài giọt nước mắt. Phong cách cartoon 3D, cinematic animation, màu sắc tươi sáng, chuyển động mượt mà.

- **Prompt (tiếng anh):** A cute 3D animation in a farmyard. A brown chick stands with its wings folded, its face angry, frowning at a duckling. The yellow

duckling bows its head sadly, its eyes slightly closed as if admitting fault. The wind blows, gently swaying the sunflowers and leaves. The warm morning sunlight creates a soft and lovely scene perfect for children. The chick shakes its head slightly, its beak moving as if scolding. The duckling trembles slightly, bowing its head before looking up pitifully. The camera zooms in slowly on the duckling's sad face, a few tears already trickling down its cheeks. The animation features a 3D cartoon style, cinematic animation, bright colors, and smooth movement.

+ Sản phẩm thu được:



Video 2.15. Gà con quát vịt con.mp4

+ **Video 5: Vịt con buồn bã đi ra ao**

- **Prompt (tiếng việt):** Khung cảnh hoạt hình 3D tại bờ ao. Vịt con đứng bên bờ ao với vẻ mặt vui thích khi nhìn thấy nhiều tôm cá đang bơi tung tăng dưới nước. Sau đó vịt con nhảy xuống ao, bơi lội vui vẻ. Mặt nước trong xanh, có gợn sóng nhẹ, xung quanh có cây cỏ, hoa ven bờ. Ánh nắng chiếu lung linh trên mặt nước. Không khí vui tươi, sinh động, phù hợp trẻ mầm non.

- **Prompt (tiếng anh):** 3D cartoon scene by a pond. The duckling stands at the edge of the pond, looking excited as it sees many small fish and shrimp swimming around. Then the duckling jumps into the water and happily swims. The water is clear with gentle ripples, surrounded by grass, plants, and flowers. Sunlight sparkles on the water surface. A lively and cheerful atmosphere, perfect for preschool children.

+ Sản phẩm thu được:



Video 2.16. Vịt con buồn bã đi ra bờ ao.mp4

+ **Video 6: Cáo xuất hiện**

- **Prompt (tiếng việt):** Một khung cảnh hoạt hình 3D dễ thương phong cách Pixar dành cho trẻ em. Ở phía trước là một con gà mái màu nâu với đôi mắt to tròn đáng yêu đang đứng trên con đường đất, vẻ mặt ngây thơ chưa phát hiện nguy hiểm. Phía sau gốc cây lớn là một chú cáo màu cam đang lén nhìn ra với ánh mắt tinh ranh và nụ cười ranh mãnh như đang rình bắt gà. Cáo nhảy ra từ trong gốc cây.

- **Prompt (tiếng anh):** A cute, Pixar-style 3D animated scene for children. In the foreground, a brown hen with big, round, adorable eyes stands on a dirt road, its innocent face unaware of the danger. Behind a large tree, an orange fox peeks out with a mischievous glint in its eyes and a sly smile, as if stalking the hen. The fox jumps out from behind the tree.

+ Sản phẩm thu được:



video 2.17. Cáo xuất hiện.mp4

+ **Video 7: Cáo lừa bắt gà con**

- **Prompt (tiếng việt):** Khung cảnh hoạt hình 3D trong khu vườn gần bờ ao. Gà con đang hoảng sợ chạy nhanh về phía bờ ao, miệng kêu cứu. Phía sau là một con cáo màu cam đang nấp trong bụi cây, chuẩn bị lao ra. Biểu cảm cáo ranh mãnh nhưng không đáng sợ, phù hợp trẻ em. Gà con sợ hãi, chạy vội. Không khí có chút căng thẳng nhưng vẫn giữ phong cách dễ thương, màu sắc sáng.

- **Prompt (tiếng anh):** 3D cartoon scene near the garden and pond. The little chick is running in fear toward the pond, calling for help. Behind it, an orange fox is hiding in the bushes, about to jump out. The fox looks sly but not scary, suitable for children. The chick looks frightened and is running fast. The scene has slight tension but maintains a cute, bright cartoon style.

+ Sản phẩm thu được:



Video 2.18. Cáo lừa bắt gà con.mp4

+ **Video 8: Vịt con cứu gà con**

- **Prompt (tiếng việt):** Khung cảnh hoạt hình 3D tại ao nước. Vịt con đang nhanh chóng bơi ra, cõng gà con trên lưng ra giữa ao. Gà con bám vào vịt con với vẻ mặt sợ hãi nhưng dần yên tâm. Trên bờ, con cáo đứng nhìn tiếc nuối rồi quay đi. Sau đó, vịt con và gà con vui vẻ bên nhau, vịt con mò tôm tép cho gà con ăn. Không khí ấm áp, vui tươi, thể hiện tình bạn đẹp. Phong cách hoạt hình dễ thương, màu sắc tươi sáng.

- **Prompt (tiếng anh):** 3D cartoon scene at the pond. The duckling quickly swims out, carrying the chick on its back to the middle of the pond. The chick holds onto the duckling, looking scared at first but then relieved. On the shore, the fox watches disappointed and walks away. Then the duckling and chick

happily stay together, with the duckling catching small shrimp for the chick to eat. Warm, joyful atmosphere showing friendship. Cute, bright cartoon style suitable for children.

Sản phẩm thu được:



Video 2.19. Vịt con cứu gà con.mp4

+ Video 9: Cáo bỏ đi

- **Prompt (tiếng việt):** Một con cáo màu cam hoạt hình 3D đi chậm trong khu rừng xanh gần nông trại, vẻ mặt gian xảo nhưng đáng yêu. Phong cách Pixar/Disney, lông mềm mại chi tiết, ánh sáng buổi sáng dịu nhẹ, nền cây xanh và dòng suối nhỏ, chuyển động tự nhiên, camera tracking theo bước chân con cáo, màu sắc sống động, video hoạt hình trẻ em, cinematic lighting, 9:16.

- **Prompt (tiếng anh):** A 3D animated orange fox walks slowly through a green forest near a farm, with a mischievous yet adorable expression. Pixar/Disney style, soft, detailed fur, gentle morning light, green trees and a small stream as a backdrop, natural movement, camera tracking the fox's footsteps, vibrant colors, children's animation video, cinematic lighting, 9:16.

Sản phẩm thu được:



Video 2.20. Cáo bỏ đi.mp4

+ Video 10: Vịt con bắt tôm cá cho gà con

- **Prompt (tiếng việt):** Hoạt hình 3D thiếu nhi phong cách Pixar, gà con có lông màu nâu đỏ đứng cạnh ao nước trong nông trại, vịt con màu vàng xuống nước và vùng vẫy đáng yêu. Khi cúi đầu vào nước và nhấc đầu tung lên vài con tôm. Gà con ngửa đầu dang cánh lên đón lấy những con tôm, nước bắn tung tóe nhẹ nhàng, khung cảnh vui nhộn không đáng sợ, hoa hướng dương và hàng rào gỗ phía sau, ánh sáng mặt trời ấm áp, chuyển động mượt, màu sắc tươi sáng, cinematic animation, 9:16.

- **Prompt (tiếng anh):** Pixar-style 3D children's animation: a reddish-brown chick stands by a pond on a farm, a yellow duckling splashes adorably in the water. It dips its head in and lifts it up, tossing up a few shrimp. The chick tilts its head back and spreads its wings to catch the shrimp, water splashing

gently. The scene is playful and not scary, with sunflowers and a wooden fence in the background, warm sunlight, smooth movement, bright colors, cinematic animation, 9:16.

+ Sản phẩm thu được:



Video 2.21. Vịt con bắt tôm cá cho gà con.mp4

+ **Video 11: Trở thành đôi bạn tốt**

- **Prompt (tiếng việt):** Hoạt hình 3D phong cách Pixar, khung cảnh nông trại mùa hè đầy nắng, hàng rào gỗ, hoa hướng dương, cây xanh mềm mại. Một con vịt con màu vàng dễ thương đứng nói chuyện vui vẻ với 1 con gà con màu nâu đỏ trước căn nhà gỗ nhỏ. Cả hai vỗ cánh nhẹ nhàng, biểu cảm đáng yêu, chuyển động mượt mà, ánh sáng cinematic, màu sắc tươi sáng, phong cách hoạt hình thiếu nhi, camera chuyển động chậm, chất lượng cao, chiều dọc 9:16.

- **Prompt (tiếng anh):** Pixar-style 3D animation, a sunny summer farm scene with wooden fences, sunflowers, and soft green trees. A cute yellow duckling stands chatting happily with a reddish-brown chick in front of a small wooden house. Both flap their wings gently, their expressions adorable, movements smooth, cinematic lighting, bright colors, a children's animation style, slow-motion camera, high quality, 9:16 aspect ratio.

+ Sản phẩm thu được:



Video 2.22. Trở thành đôi bạn tốt.mp4

3. Giọng kể AI

- **Số lượng: 1 giọng đọc**

- **Dùng công cụ Elevenlabs để tạo âm thanh**

+ Truy cập vào ứng dụng

+ Đăng nhập tài khoản google và bắt đầu nhập văn bản để tạo giọng nói.

- **Âm thanh của Gà con khi quát Vịt con:**

+ **Câu thoại:** Bạn đi chỗ khác chơi đi

+ **Prompt:** Giọng nữ hoạt hình Pixar dễ thương, đang tức giận nhẹ, tông giọng cao vừa phải, nói tự nhiên, hơi gắt ở đầu câu, nhấn mạnh “chỗ khác chơi đi” và “không tìm giun được”, cảm xúc khó chịu rõ ràng.

+ Sản phẩm thu được:



ÂT 2.19. Gà con quát vịt con. Bạn đi ra chỗ khác chơi đi.mp3

+ **Câu thoại:** Bạn cứ làm lún đất xuống khiến mình không tìm giun được.

+ Sản phẩm thu được:



ÂT 2.20. Gà con quát vịt con. bạn cứ làm lún đất xuống khiến mình không tìm giun được.mp3

- **Âm thanh của Gà con khi hoảng sợ**

+ **Câu thoại:** Chiếp...chiếp...chiếp... cứu tôi với! cứu tôi với!.

+ **Prompt:** Giọng nữ trẻ trung dễ thương, hoảng sợ và yếu ớt, nói nhanh và run run như đang gặp nguy hiểm, âm thanh hoạt hình Pixar đáng yêu, cảm xúc sợ hãi rõ ràng.

+ Sản phẩm thu được:



ÂT 2.21. Gà con khi hoảng sợ.mp3

4. Học liệu thay thế

- In tranh AI đã tạo ở trên

Bước 3. Thiết kế tiến trình hoạt động kể chuyện có tích hợp AI

1. Gây hứng thú

- Dùng Chat Dreamina để tạo ảnh:

+ **Prompt:** Một sân khấu nhà hát với tấm rèm nhung đỏ lớn buông kín, xếp nếp mềm mại, hai bên có rèm phụ vén nhẹ. Ánh đèn sân khấu màu vàng ấm chiếu nhẹ lên rèm. Sàn gỗ màu nâu sáng phía trước. Giữa trung tâm sân khấu có bạn gà con đang đứng, bạn gà có bộ lông màu vàng óng ả, thấy đủ các bộ phận: mắt, cánh, chân, mỏ, mào nhỏ trên đầu. Không khí sang trọng, sẵn sàng cho màn biểu diễn, Phong cách hoạt hình 3D điện ảnh Pixar / disney, màu sắc rực rỡ, ánh sáng mềm, hình ảnh sắc nét phù hợp cho lứa tuổi mầm non.

+ Sản phẩm thu được:



Hình 2.43. Chú gà con

- Dùng ElevenLabs tạo âm thanh tiếng dê kêu:

+ **Prompt:** Tạo âm thanh tiếng dê kêu “ chip.. chip... chip”

+ Sản phẩm thu được:



ÂT 2.22. Tiếng gà con kêu.mp3

- Dùng Meta AI tạo video gà con xuất hiện.

+ **Prompt (tiếng việt):** Tầm rèm đỏ sân khấu buông xuống từ trên cao, khép lại trong giây lát. Sau đó rèm từ từ kéo sang hai bên mở ra, ánh đèn sân khấu bật sáng. Ở giữa sân khấu xuất hiện một chú gà con đi từ dưới lên và đứng vào giữa khung hình. Mỏ cử động nhẹ nhàng như đang nói chuyện, hai cánh vỗ nhẹ . Không khí vui tươi, kỳ diệu. Chuyển động mượt, nhẹ nhàng, phong cách hoạt hình.

+ **Prompt tiếng anh:** The red stage curtain descended from above, closing in an instant. Then the curtain slowly parted, opening to reveal the stage lights. In the center of the stage appeared a chick walking from left to right and standing in the middle of the frame. Its beak moved gently as if speaking, its wings flapping softly. The atmosphere was joyful and magical. The movements were smooth, gentle, and cartoonish.

+ Sản phẩm thu được:



Video 2.23. Gà con xuất hiện.mp4

2. Nội dung

2.1. Kể chuyện

- *Kể chuyện lần 1:*

- *Kể chuyện lần 2:*

+ **Trình chiếu:** Chuyển tranh AI theo từng phân đoạn kịch bản



pp 2.2. Truyện đôi
bạn tốt.pptx

2.2. Đàm thoại- làm rõ nhân vật

- Trình chiếu 1 bức tranh tổng quát các nhân vật

- Dùng công cụ Chat GPT tạo ảnh

+ **Prompt:** Tạo một hình ảnh có 3 nhân vật: 1 chú gà con, 1 chú vịt con và một con cáo mặt gian ác dành cho trẻ mầm non.

+ Sản phẩm thu được:



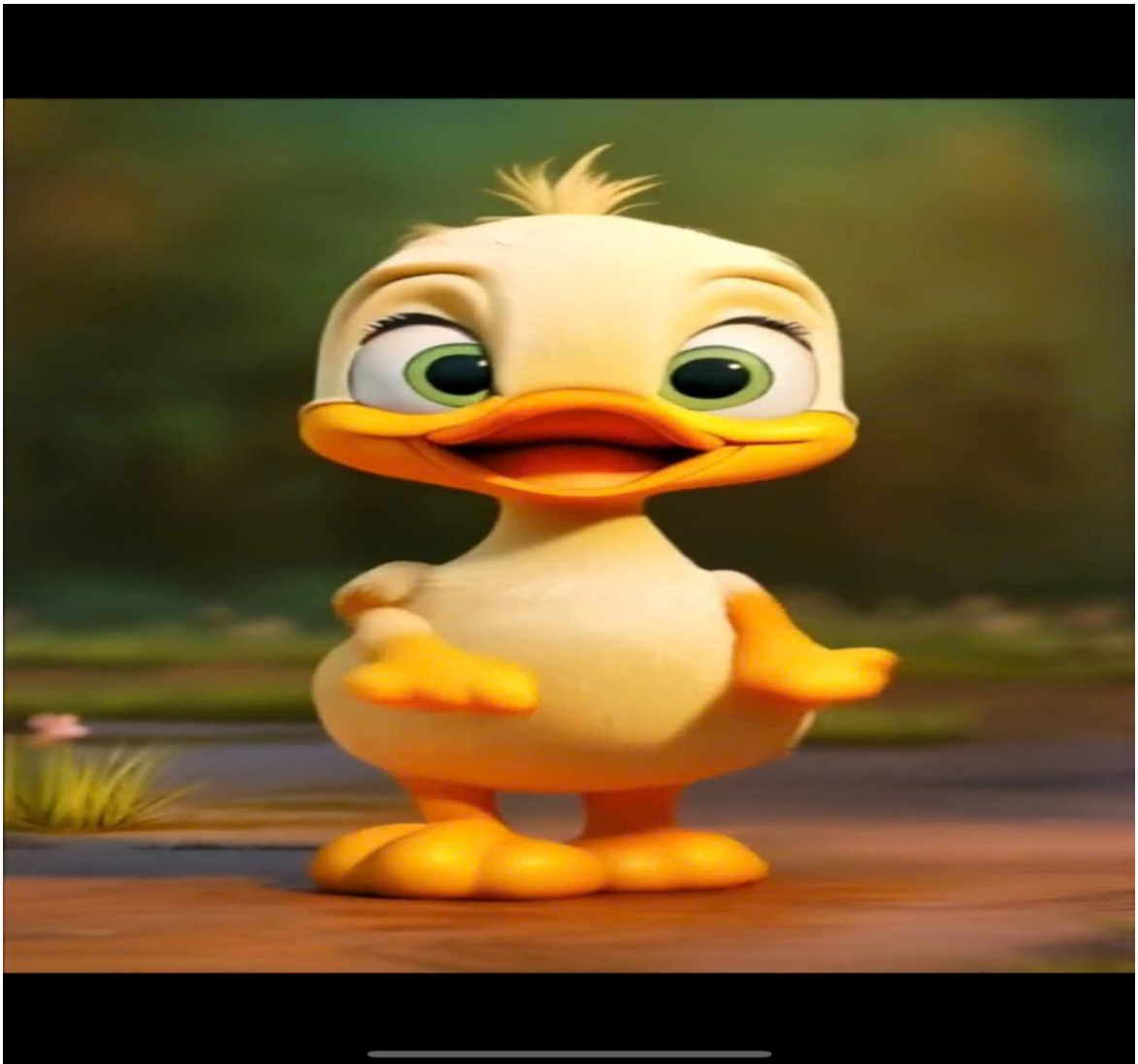
Hình 2.44. Gà con, vịt con và cáo

2.3. Vận động chuyển tiếp

- Dùng công cụ Chat GPT tạo ảnh nhân vật

+ **Prompt:** Hãy tạo một chú vịt con màu vàng, trên đầu có chỏm tóc, nhìn thấy đầy đủ bộ phận của chú vịt gồm có: đôi mắt, chiếc mỏ dẹt mở ra như đang nói chuyện. Hai chân đứng và có hai tay như đang nhảy múa. Phong cách 3d hoạt hình dành cho trẻ thiếu nhi.

+ Sản phẩm thu được:



Hình 2.45. Chú vịt con

- Dùng công cụ Gemini video hành động.

+ **Prompt:** Từ bức ảnh trên, hãy tạo video chú vịt đang nhảy gồm các động tác: lắc hông, đưa hai tay sang trái, đưa hai tay sang phải, hai tay như đang vỗ cánh.

- Gợi ý các động tác vận động cho trẻ:

+ Cho trẻ làm động tác vỗ cánh của chú vịt.

+ Trẻ có thể nhấc một chân đồng thời dơ hai tay lên cao đầy tự tin.

+ **Sản phẩm thu được:**



Video 2.24. Vịt con nhảy vận động.mp4



Video 2.25. Vịt con nhảy vận động 2.mp4

- **Âm nhạc Chicken Dance:**



ÂT 2.23. Nhạc chicken dance.mp3

- **Video hoàn thiện vận động:**



video 2.26. vận động hoàn thiện.mp4

- **Kể chuyện lần 3:**

- **Dùng công cụ Gemini tạo nhạc nền cho video**

+ Truy cập vào Gemini và đăng nhập

+ **Prompt:** từ nội dung câu chuyện trên, hãy tạo cho tôi nhạc nền video không lời chèn vào trong tiết kể chuyện cho trẻ mầm non.



ÂT 2.24. Nhạc nền kể chuyện.mp3

- **Dùng công cụ Capcut để ghép các cảnh video thành một video hoàn chỉnh**

+ Truy cập vào Capcut và đăng nhập tài khoản

+ **Video hoàn thiện:**



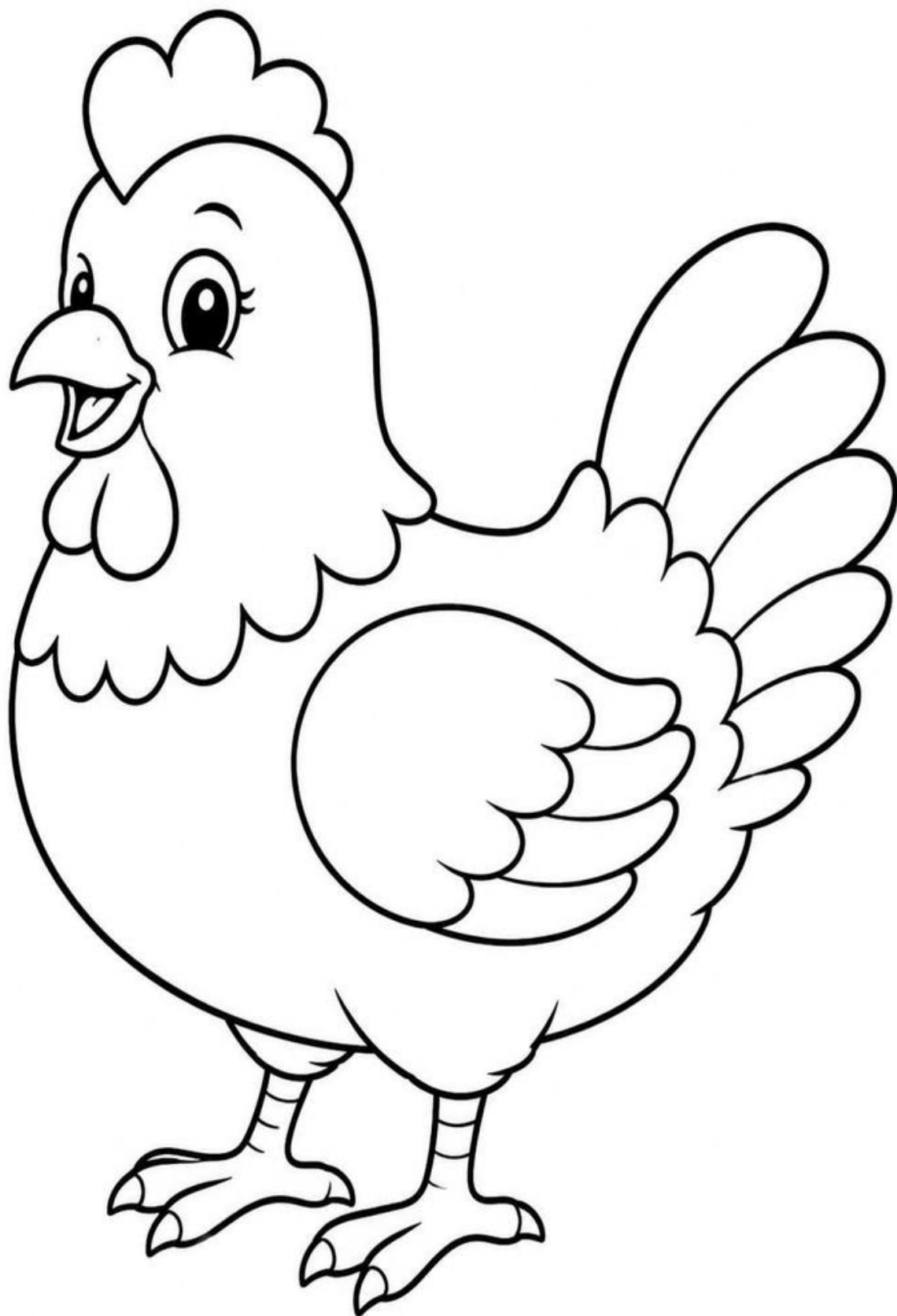
Video 2.27. Video truyện đôi bạn tốt.mp4

3. củng cố

- **Dùng công cụ Chat GPT tạo ảnh nét đứt về các phân đoạn câu chuyện**

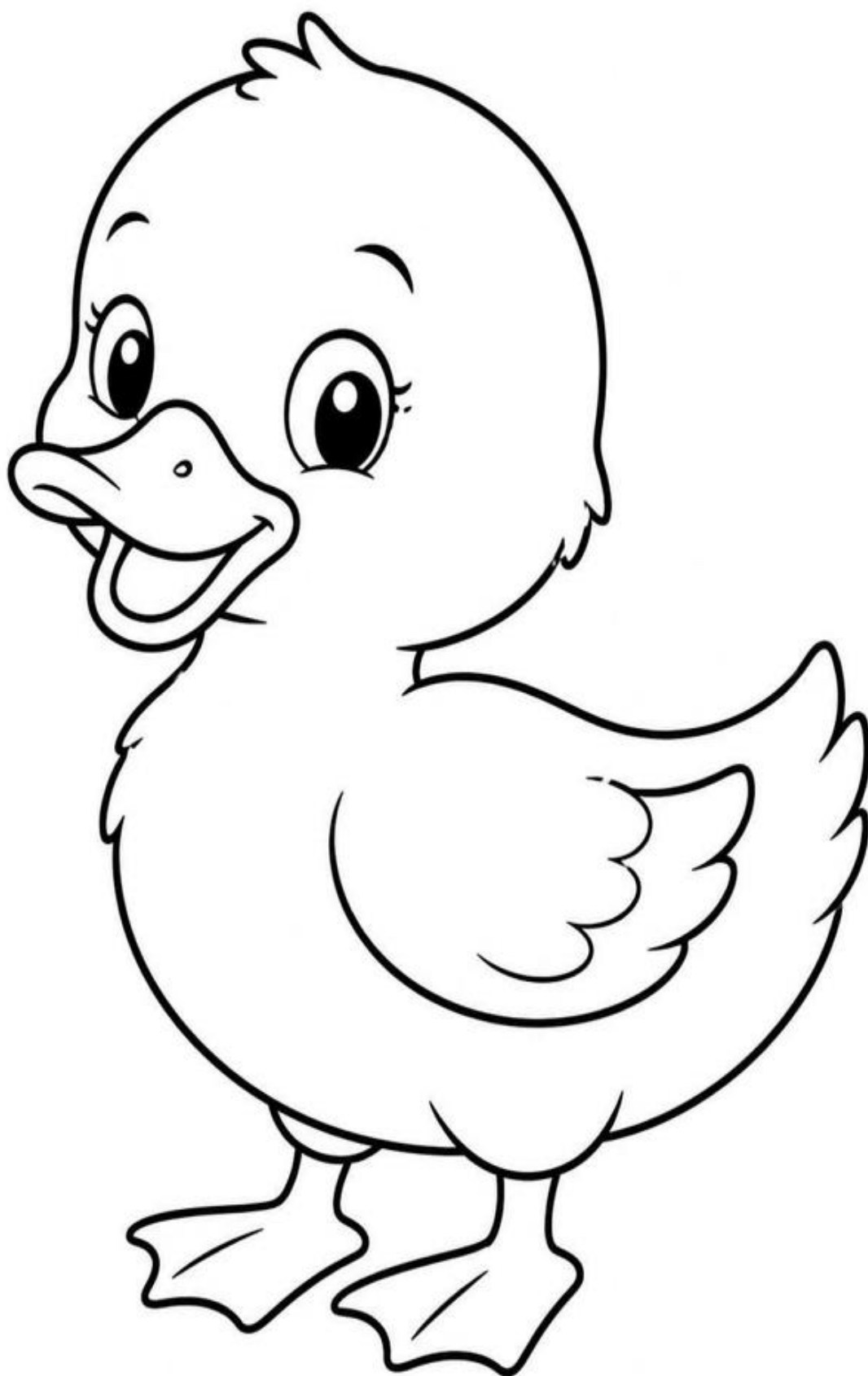
+ **Prompt:** Tạo hình ảnh bằng nét đen trắng 1 chú gà con để trẻ tô màu.

+ Sản phẩm thu được:



Hình 2.46. Chú gà bằng nét đen trắng

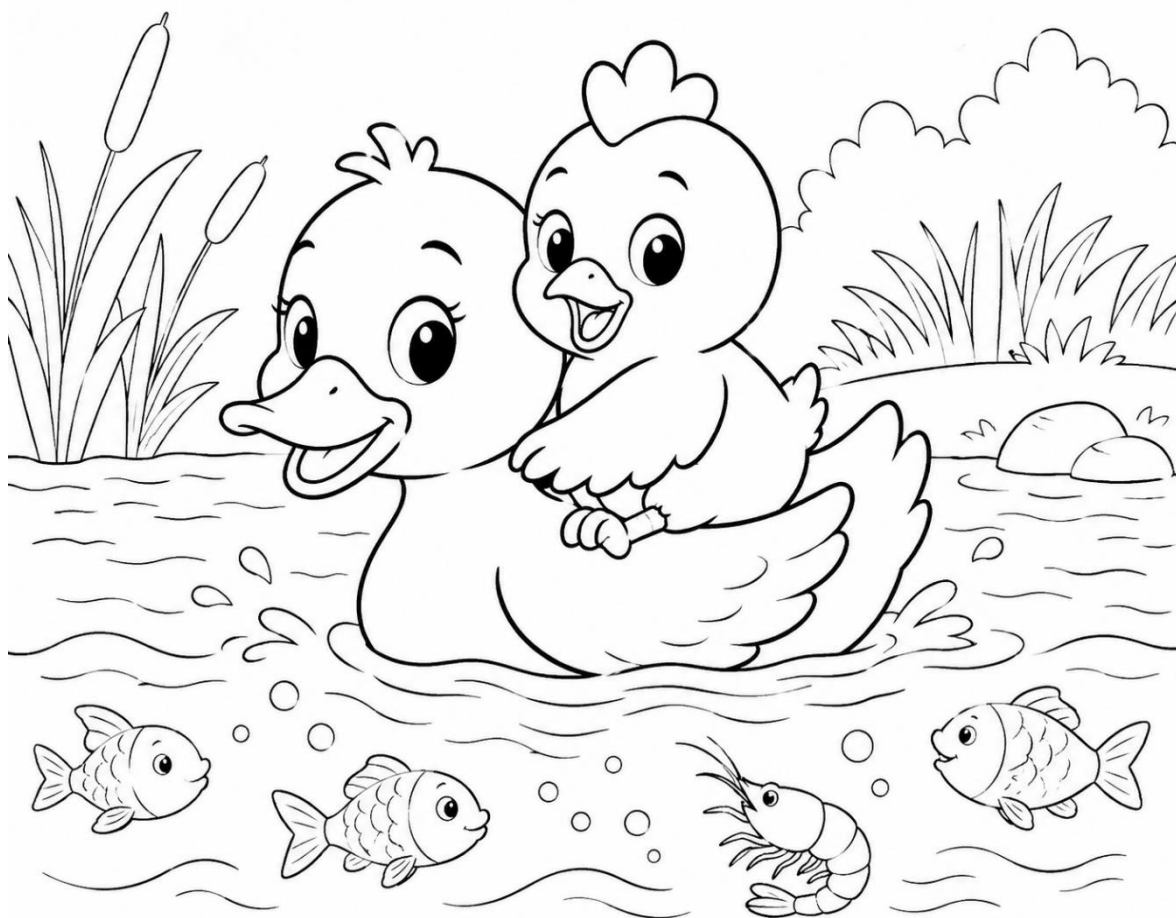
- + **Prompt:** Tạo hình ảnh bằng nét trắng đen với 1 chú vịt con.
- + **Sản phẩm thu được:**



Hình 2.47. Chú vịt bằng nét đen trắng

+ **Prompt:** Tạo ảnh nét trắng đen 1 chú vịt công chúa gà trên lưng đang bơi ở dưới ao để trẻ tô màu.

+ **Sản phẩm thu được:**



Hình 2.48. Chú vịt công chúa gà con bằng nét đen trắng

2.3.2.2. Kế hoạch bài dạy

LĨNH VỰC PHÁT TRIỂN NGÔN NGỮ

Hoạt động: Làm quen với tác phẩm văn học

Chủ đề: Thế giới động vật

Đề tài: Truyện “Đôi bạn tốt”

Loại tiết: Cung cấp kiến thức mới

Đối tượng: 3-4 tuổi

Số lượng trẻ: 27 trẻ

Thời gian thực hiện: 20-25 phút

I. MỤC ĐÍCH YÊU CẦU

1. Kiến thức

- Trẻ nhớ được tên chuyện: Đôi bạn tốt
- Trẻ biết được trong truyện có các nhân vật: Vịt mẹ, Vịt con, Gà Mẹ, Gà con; Con Cáo.

- Trẻ hiểu nội dung câu truyện
- Hiểu nghĩa 1 số từ khó như: “chạy ba chân bốn cẳng”

2. Kỹ năng

- Rèn khả năng chú ý, ghi nhớ có chủ định.
- Phát triển ngôn ngữ cho trẻ, giúp trẻ trả lời rõ ràng, đầy đủ câu theo gợi ý của cô.

3. Thái độ

- Trẻ hứng thú nghe cô kể chuyện.
- Qua câu chuyện trẻ biết cùng chơi với bạn, biết giúp đỡ khi bạn gặp khó khăn.
- Biết gọi người giúp đỡ khi gặp tình huống nguy hiểm với bản thân.

II. CHUẨN BỊ

1. Đồ dùng của cô

- Giáo án, loa, video AI, tranh AI
- Nhạc bài hát: Chicken dance, nhạc bài hát: Gà trống, mèo con và cún con
- Sân khấu
- Giấy trắng, bút dạ màu.

2. Đồ dùng của trẻ

- Tranh con gà, con vịt
- màu, thảm ngồi, bàn

3. Địa điểm

- Tiến hành trong không gian lớp học

III. CÁCH TIẾN HÀNH

Hoạt động của cô	Dự kiến trẻ trả lời
1. Ổn định tổ chức và gây hứng thú - Xúm xít, ổn định tổ chức - Đến với tiết học ngày hôm nay, chúng mình cùng lắng nghe cô mang đến cho chúng mình điều gì nhé. - Cô mở tiếng gà con kêu: ÂT 2.22. Tiếng gà con kêu.mp3 - Chiếp chiếp chiếp đó là tiếng kêu của con gì? - Để xem đó có phải là con gà con không, chúng mình hay hướng mắt lên màn hình cùng đón xem nhé.	- Trẻ lắng nghe - Con gà con - Trẻ xem video



Video 2.23. Gà con xuất hiện.mp4

- Chúng mình hay quan sát xem:
- + Đây là con gì?
- + Con gà con có lông màu gì đây?
- + Con gà có những bộ phận gì?
- Cô biết một câu chuyện rất hay nói về bạn gà con và có cả bạn vịt con nữa đấy.
- Chúng mình cùng lắng nghe cô kể câu chuyện “Đôi bạn tốt nhé”

2. Nội dung

2.1. Kể chuyện cho trẻ nghe:

- **Lần 1:** Cô kể diễn cảm bằng lời kết hợp điệu bộ minh họa cho trẻ nghe.
- Cô vừa kể cho chúng mình nghe câu chuyện gì?
- **Lần 2:** Cô kể diễn cảm kết hợp với tranh AI.



pp 2.2. Truyện đôi bạn tốt.pptx

- + Cô vừa kể cho các con nghe câu truyện gì?
- + Trong câu chuyện có những nhân vật nào?

2.2. Trích dẫn đàm thoại

- Cô trình chiếu bức ảnh có 3 nhân vật: Gà con, Vịt con, Cáo.



Trích: Từ đầu..... tìm tằm tép ăn.

- Vịt Mẹ đi vắng vịt con chơi cùng bạn nào?
- => Vịt mẹ đi vắng vịt con chơi cùng bạn gà con. Gà con rủ vịt con ra vườn bới đất tìm giun để ăn. Vịt con không biết bới đất.

- Con gà con
- Lông màu vàng
- Có cánh, mỏ, chân, mắt

- Trẻ lắng nghe cô kể chuyện
- Đôi bạn tốt

- Đôi bạn tốt ạ
- Bạn gà con, gà mẹ, cáo, vịt con, vịt mẹ.

- Lắng nghe cô kể
- Chơi cùng gà con

- Đuổi vịt đi chỗ khác
- Vịt con cảm thấy buồn

- Con cáo

- Gà con đã làm gì? - Vịt con cảm thấy như thế nào? => Khi các con không có bạn chơi cùng các con có buồn không? Chúng mình là làm gương mặt buồn nào. Trích: Có một con cáo Đôi bạn tốt của nhau. + Gà con đang kiếm ăn một mình có một con vật rất hung dữ xuất hiện. Con gì rình bắt gà con? => Con cáo hung ác xuất hiện định bắt gà con - Gà con cảm thấy như thế nào? - Gà con kêu như thế nào? - Con cáo hung ác xuất hiện gà con rất sợ hãi và kêu chiếp chiếp chiếp. Chúng mình cùng làm những chú gà con kêu nào. Các con đã sợ giống như bạn gà con bao giờ chưa. Nếu Có ai muốn bắt chúng mình thì chúng mình làm thế nào? - Vịt con đang bắt tép thì nghe tiếng gà con kêu cứu. - Vịt con là cách nào để cứu gà con? - Lúc này gà con rất ân hận vì đã đuổi vịt con đi gà con đã xin lỗi bạn vịt con. Gà con vịt con đã trở thành đôi bạn tốt của nhau - Trong câu chuyện đôi bạn tốt, chúng mình thấy bạn vịt như thế nào? - Các con học tập ai? Học tập ở bạn Vịt con điều gì? - Cô khái quát lại 2.3 Vận động giữa giờ - Vừa rồi cổ thấy các bạn học rất là giỏi. Chúng mình cùng đứng dậy làm những bạn Vịt vận động theo bài “ Chicken Dance” cùng cô nào. video 2.26. vận động hoàn thiện.mp4 <i>* Cô kể lại câu chuyện lần 3: Cô kể kết hợp video AI và giọng đọc AI.</i>	- Hoảng sợ - Kêu cứu, khóc thật to. - Trẻ bắt trước tiếng kêu của gà con. - Bơi ra cứu gà con - Vịt con tốt bụng, biết giúp đỡ bạn - Học tập bạn vịt, biết giúp đỡ bạn - Trẻ vận động cùng cô - Trẻ xem video AI và lắng nghe cô kể chuyện - Câu chuyện Đôi bạn tốt - Trẻ chơi trò chơi - Mang sản phẩm lên trưng bày
--	--



Video 2.27. Video truyện đôi bạn tốt.mp4

- Chúng mình vừa được xem video câu chuyện gì?

2.4 Củng cố : “Bé khéo tay”

- Cô thấy các con học rất là ngoan. cô thưởng các bạn 1 trò chơi mang tên “ Bé khéo tay.

- Cô đã chuẩn bị cho 3 nhóm 3 bức tranh về bạn gà con và vịt con, bông kẽm và bông gòn trắng, các con hãy trang trí cho bạn gà, bạn vịt thật đẹp nhé!

- Cách chơi:

+ Trẻ nhận tranh bạn gà con và vịt con.

+ Dán bông màu vàng cho bạn gà con – màu xám cho vịt con.

+ Hoàn thành trong trong 1 bản nhạc.

III. Hoạt động 3: Kết thúc

- Vừa rồi cô thấy các bạn làm tranh bạn gà, bạn vịt rất là đẹp rồi. Và trò chơi bé khéo tay đã khép lại lớp học bé vui kể chuyện ngày hôm nay.

- Chúng mình cùng cô vận động vỗ tay bài hát “gà trống, mèo con và cún con” và đi ra sân trường nhé !

- Trẻ hát

2.3.3. Bài số 3

LĨNH VỰC PHÁT TRIỂN NGÔN NGỮ

Hoạt động: Làm quen với tác phẩm văn học

Chủ đề: Thế giới động vật

Đề tài: Truyện “Rùa và Thỏ”

Loại tiết: Cung cấp kiến thức mới

Đối tượng: 3-4 tuổi

Số lượng trẻ: 25-30 trẻ

Thời gian thực hiện: 20-25 phút

2.3.2.1. Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế hoạt động kể chuyện

Bước 1: Xác định mục tiêu giáo dục và yêu cầu HTBTVN

Mục đích: Trong hoạt động này, trẻ cần nắm được nội dung chính của câu chuyện là Thỏ chạy rất nhanh nhưng chủ quan, còn Rùa tuy chậm chạp nhưng

kiên trì nên đã chiến thắng. Qua câu chuyện trẻ biết không nên kiêu ngạo, cần cố gắng và kiên trì trong mọi việc.

- Nội dung:

(1) Xác định nội dung trẻ cần hiểu:

- Thỏ chạy nhanh nhưng chủ quan.
- Rùa bò chậm nhưng chăm chỉ.
- Thỏ ngủ quên giữa cuộc đua.
- Rùa kiên trì nên chiến thắng.
- Bài học: Không kiêu ngạo, cần kiên trì.

(2) Xác định nhân vật trọng tâm:

- Nhân vật chính: Rùa, Thỏ
- Nhân vật phụ: Các con vật trong rừng

(3) Xác định mức độ HTBTVN của trẻ

- Sau khi nghe kể chuyện:

+ **Trẻ có thể nhớ và gọi tên được các nhân vật:** Rùa, Thỏ

+ **Nhận biết:** Thỏ có đôi tai dài, chạy nhanh. Rùa có mai cứng, bò chậm.

+ **Nhớ hành động:** Thỏ ngủ dưới gốc cây. Rùa bò chậm nhưng không bỏ cuộc.

+ **Bắt chước:** Dáng chạy nhanh của Thỏ. Dáng bò chậm của Rùa

+ **Hiểu nội dung:** Thỏ thua vì chủ quan. Rùa thắng nhờ kiên trì

(4) Xác định chỉ báo đánh giá:

Mức độ	Chỉ báo	Biểu hiện cụ thể của trẻ
Gọi tên	Nhận diện nhân vật	Trẻ nói: "Con Rùa", "con Thỏ" khi xem hình ảnh AI tạo ra.
Nhận biết	Hiểu đặc điểm	Trẻ nói: "Thỏ chạy nhanh", "Rùa bò chậm"
Hành động	Tái hiện hành vi	Trẻ làm động tác chạy nhanh hoặc bò chậm
Ghi nhớ nội dung	Nhớ kết quả	Trẻ nói: "Rùa thắng cuộc"
Kể lại đơn giản	Diễn đạt lại	Trẻ nói: "Thỏ ngủ quên", "Rùa chăm chỉ"

(5) Xác định vai trò của AI

- + Tạo hình ảnh các nhân vật
- + Tạo âm thanh nền
- + Minh họa hành động

- + Chuyển từ hình ảnh tĩnh sang video động
- + Ghép nối các video hoàn chỉnh

Bước 2. Thiết kế học liệu đa phương tiện bằng AI

1. Học liệu hình ảnh

- **Số lượng:** 8 tranh
- **Dùng công cụ Gemini, Chat GPT, Canva AI để tạo ảnh**
 - + Truy cập vào ứng dụng <https://gemini.google.com/?hl=vi>
 - + Đăng nhập tài khoản google và bắt đầu nhập prompt tạo ảnh.

- *Tranh 1:* Rùa và Thỏ chơi cùng nhau

- + **Prompt:** Khung cảnh hoạt hình 3D phong cách Pixar dành cho trẻ em.

Một chú Thỏ trắng đáng yêu đang vui vẻ chơi cùng chú Rùa xanh nhỏ trong khu rừng đầy cây xanh và hoa nhiều màu sắc. Ánh nắng buổi sáng dịu nhẹ, nhân vật có đôi mắt to biểu cảm, màu sắc tươi sáng, không khí vui vẻ, phong cách hoạt hình thiếu nhi chất lượng cao.

- + **Sản phẩm thu được:**



Hình 2.49. Rùa và thỏ chơi cùng nhau

- *Tranh 2:* Thỏ chê Rùa chạy chậm

+ **Prompt:** Hoạt hình 3D dễ thương phong cách Pixar. Chú Thỏ trắng đứng quay mặt vào chú Rùa xanh, tay của chú Thỏ và Rùa đều khoanh lại. Khung cảnh khu rừng xanh với cỏ và hoa nhiều màu sắc, ánh sáng mềm mại, phù hợp trẻ mầm non.

+ Sản phẩm thu được:



Hình 2.50. Thỏ chê Rùa chạy chậm

- *Tranh 3:* Bắt đầu cuộc đua

+ **Prompt:** Khung cảnh hoạt hình 3D tại khu rừng đầy nắng. Thỏ trắng và Rùa xanh đứng trên vạch xuất phát có chữ “starting” chuẩn bị thi chạy. Màu sắc tươi sáng, phong cách hoạt hình Pixar dễ thương.

+ Sản phẩm thu được:



Hình 2.51. Bắt đầu cuộc đua

- **Tranh 4:** Thỏ chạy thật nhanh trước Rùa

+ **Prompt:** Hoạt hình 3D phong cách Pixar. Chú Thỏ trắng chạy thật nhanh trên con đường trong rừng với vẻ mặt tự tin vui vẻ, phía sau có một chú rùa màu xanh lá cây. Cây xanh và hoa cỏ chuyển động nhẹ theo gió, màu sắc rực rỡ, hoạt hình mềm mại dành cho trẻ em.

+ **Sản phẩm thu được:**



Hình 2.52. Thỏ chạy thật nhanh trước Rùa

- **Tranh 5:** Thỏ ngắt hoa bắt bướm.

+ **Prompt:** Hoạt hình 3D phong cách Pixar. Chú Thỏ trắng đứng trên con đường bên cạnh là những bông hoa với nhiều màu sắc, bên trên có những chú bướm đang bay. Phong cách hoạt hình dành cho trẻ mầm non.

+ **Sản phẩm thu được:**



Hình 2.53. Thỏ ngắt hoa bắt bướm.

- **Tranh 6:** Thỏ ngủ dưới gốc cây

+ **Prompt:** Một chú Thỏ trắng đang nằm ngủ ngon dưới gốc cây lớn trong khu rừng xanh yên bình. Ánh nắng dịu nhẹ xuyên qua tán lá, xung quanh có hoa và cỏ xanh, phong cách hoạt hình 3D thiếu nhi đáng yêu.

+ **Sản phẩm thu được:**



Hình 2.54. Thỏ ngủ dưới gốc cây

- **Tranh 7:** Rùa kiên trì bò tiếp

+ **Prompt:** Hoạt hình 3D dễ thương phong cách Pixar. Chú Rùa xanh đang bò chậm rãi nhưng quyết tâm trên con đường trong rừng. Xung quanh có cây xanh và hoa nhỏ, ánh sáng ấm áp, không khí nhẹ nhàng dành cho trẻ em.

+ **Sản phẩm thu được:**



Hình 2.55. Rùa kiên trì bò tiếp

- **Tranh 8:** Rùa về đích

+ **Prompt:** Khung cảnh hoạt hình 3D vui nhộn. Chú Rùa xanh chạm vạch đích với vẻ mặt vui mừng, phía sau có một con thỏ trắng đang chạy với vẻ mặt hốt hoảng. Màu sắc tươi sáng, phong cách Pixar đáng yêu, phù hợp trẻ mầm non.

+ **Sản phẩm thu được:**



Hình 2.56. Rùa về đích

2. Học liệu video

- **Số lượng:** 9 video

- **Dùng công cụ** Hailuo AI, Meta AI, Canva AI tạo video nhân vật

- **Truy cập trang web Canva AI**

Đăng nhập tài khoản google và bắt đầu nhập prompt tạo video.

+ **Video 1: Rùa và Thỏ chơi cùng nhau**

- **Prompt (tiếng việt):** Một chú thỏ trắng dễ thương và một chú rùa xanh đứng trong khu rừng thần tiên đầy hoa, phong cách hoạt hình 3D Pixar, ánh nắng buổi sáng, màu sắc rực rỡ, camera điện ảnh chuyển động chậm, zoom vào mặt chú rùa và thỏ sau đó lùi ống kính ra, biểu cảm đáng yêu, chất lượng phim hoạt hình cao cấp, siêu chi tiết, không khí vui vẻ.

- **Prompt (tiếng anh):** A cute white rabbit and a green turtle stand in a magical forest full of flowers, in Pixar's 3D animation style, with morning sunlight, vibrant colors, a slow-motion cinematic camera zooming in on the turtle and rabbit's faces before panning out, adorable expressions, high-quality animation, super detail, and a cheerful atmosphere.

+ Sản phẩm thu được:



Video 2.28. Rùa và thỏ chơi cùng nhau.mp4

+ Video 2: Thỏ chê Rùa

- **Prompt (tiếng việt):** Chú thỏ trắng dễ thương và chú rùa xanh nhỏ đứng trong khu rừng thần tiên kỳ diệu. Chú Thỏ trắng nhìn sang chú rùa miệng cử động như đang nói chuyện, sau đó Thỏ dơ một chân lên và chỉ tay sang phía rùa. Chú rùa dơ 1 bàn tay ra và khoanh tay nhìn sang thỏ, hoạt hình 3D theo phong cách Pixar, ánh sáng điện ảnh, tia nắng ấm áp, hoa rực rỡ sắc màu, kết cấu lông và mai cực kỳ chi tiết, chuyển động nhân vật mượt mà, khuôn mặt ổn định, không gian mộng mơ.

- **Prompt (tiếng anh):** A cute white rabbit and a little green turtle stand in a magical fairy forest. The white rabbit looks at the turtle, which seems to be talking, then lifts one leg and points behind the turtle. The snake extends one hand and crosses its arms, looking at the rabbit. The animation is in Pixar style, with cinematic lighting, warm sunlight, vibrant flowers, extremely detailed fur and shell textures, smooth character movements, stable facial encoding, and a dreamy atmosphere.

+ Sản phẩm thu được:



Video 2.29. Thỏ chê rùa.mp4

+ Video 3: Bắt đầu cuộc đua

- **Prompt (tiếng việt):** Một chú thỏ trắng dễ thương và một chú rùa nhỏ đang đứng ở vạch xuất phát có chữ 'STARTING' trên một con đường mòn trong rừng, phong cách hoạt hình 3D tươi sáng, thỏ đang chỉ tay về phía trước và mỉm cười phấn khích. Rùa nhìn sang thỏ rồi nhìn lên phía trước.

- **Prompt (tiếng anh):** A cute white rabbit and a little turtle are standing at the 'STARTING' line on a forest trail, in a bright 3D cartoon style. The rabbit is pointing forward and smiling excitedly. The turtle looks at the rabbit, then looks ahead.

+ Sản phẩm thu được:



Video 2.30. Bắt đầu cuộc đua.mp4

+ **Video 4: Thỏ chạy nhanh**

- **Prompt (tiếng việt):** Một chú thỏ trắng dễ thương và một chú rùa xanh nhỏ đang đứng ở vạch xuất phát trên con đường mòn trong rừng. Thỏ và rùa bắt đầu cuộc đua, chú thỏ nhanh chóng chạy về phía máy quay với vẻ mặt phấn khích, bỏ lại chú rùa phía sau. Phong cách hoạt hình 3D tươi sáng, phong nền rừng đầy nắng với hoa và dòng suối.

- **Prompt (tiếng anh):** A cute white rabbit and a small green turtle at a 'STARTING' line on a forest path. The rabbit and the turtle start racing, the rabbit quickly runs forward towards the camera with an excited expression, leaving the turtle behind. Bright 3D animation style, sunny forest background with flowers and a stream.

+ **Sản phẩm thu được:**



Video 2.31. Thỏ chạy nhanh.mp4

+ **Video 5: Thỏ mãi chơi**

- **Prompt (tiếng việt):** Một chú thỏ trắng dễ thương đang chạy nhảy vui vẻ trên con đường mòn trong rừng đầy nắng. Chú thỏ dừng lại và ngắm nhìn những con bướm đầy màu sắc đang bay lượn xung quanh. Chú thỏ trông rất vui vẻ và tò mò. Phong cách hoạt hình 3D tươi sáng, cây cối xanh tươi và những bông hoa dại đầy màu sắc ở phía sau.

- **Prompt (tiếng anh):** A cute white rabbit running joyfully on a sunny forest path. The rabbit stops and looks at several colorful butterflies fluttering around it. The rabbit looks happy and curious. Bright 3D animation style, lush green trees and colorful wildflowers in the background.

+ **Sản phẩm thu được:**



Video 2.32. Thỏ mãi chơi.mp4

+ **Video 6: Thỏ ngủ quên**

- **Prompt (tiếng việt):** Một chú thỏ trắng dễ thương đang ngủ say sưa dưới một gốc cây lớn trong khu rừng đầy nắng. Chú thỏ tựa vào thân cây trên thảm cỏ xanh mượt, nhắm mắt với nụ cười hạnh phúc, bụng phập phồng nhẹ nhàng theo nhịp thở. Phong cách hoạt hình 3D tươi sáng, hoa rực rỡ và cây cối xanh tươi làm nền.

- **Prompt (tiếng anh):** A cute white rabbit sleeping peacefully under a large tree in a sunny forest. The rabbit is leaning against the tree trunk on soft green grass, eyes closed with a happy smile, and its belly rising and falling slowly as it breathes. Bright 3D animation style, colorful flowers and lush trees in the background.

+ Sản phẩm thu được:



Video 2.33. Thỏ ngủ quên.mp4

+ **Video 7: Rùa kiên trì bò tiếp**

- **Prompt (tiếng việt):** Một chú rùa xanh nhỏ nhắn, dễ thương đang chậm rãi và kiên quyết bước đi trên con đường đất xuyên qua khu rừng 3D sống động. Máy quay lia theo chú rùa khi nó di chuyển, cho thấy những hàng cây xanh tươi tốt, tán lá tròn trịa, những bông hoa dại nở rộ màu tím, vàng và xanh lam, những tảng đá xám rải rác và một dòng suối chảy dưới bầu trời xanh trong vắt với những đám mây trắng bồng bênh. Đôi mắt của chú rùa mở to và tập trung, mai rùa được điểm xuyết những đốm vàng. Khung cảnh tươi sáng và đầy năng, tràn ngập sự ấm áp của một ngày đẹp trời, duy trì phong cách hoạt hình nhẹ nhàng và thân thiện. Góc máy quay thấp, theo sát bước chân của chú rùa.

- **Prompt (tiếng anh):** A cute, young green turtle walking slowly and determinedly on a dirt path through a vibrant 3D forest. The camera tracks with the turtle as it moves, showcasing lush, cartoonish green trees with round canopies, blooming wildflowers in purple, yellow, and blue, scattered grey rocks, and a stream flowing under a clear blue sky with fluffy clouds. The turtle's eyes are wide and focused, and its shell is detailed with yellow spots. The scene is bright and sunny, filled with the warmth of a pleasant day, maintaining a soft, friendly animation style. Low camera angle, following the turtle's pace.

+ Sản phẩm thu được:



Video 2.34. Rùa kiên trì bò tiếp.mp4

+ **Video 8: Thỏ bừng tỉnh**

- **Prompt (tiếng việt):** Một chú thỏ trắng dễ thương đang ngủ bên vệ đường mòn trong rừng, bỗng tỉnh dậy với vẻ mặt kinh ngạc và lo lắng. Phía sau, một chú rùa xanh nhỏ đang đi về phía vạch đích rực rỡ sắc cầu vồng với dòng chữ

'FINSSH'. Phong cách hoạt hình 3D tươi sáng, một ngày nắng đẹp trong rừng với hoa và cây cối xanh tươi.

- **Prompt (tiếng anh):** A cute white rabbit sleeping by the side of a forest path, waking up with a shocked and worried expression. In the background, a small green turtle is walking towards a colorful rainbow-colored finish line arch with the text 'FINSSH'. Bright 3D animation style, sunny day in a forest with flowers and lush trees.

+ **Sản phẩm thu được:**



Video 2.35. Thỏ bừng tỉnh.mp4

+ **Video 9: Rùa chiến thắng**

- **Prompt (tiếng việt):** Một chú rùa xanh nhỏ vượt qua vạch đích đầu tiên, trông rất vui vẻ và tự hào. Một chú thỏ trắng dễ thương đang chạy nhanh phía sau chú rùa với vẻ mặt kinh ngạc và hoảng sợ, cố gắng đuổi kịp nhưng không thành công. Nhiều loài động vật nhỏ trong rừng như sóc và chuột chip đang cổ vũ hai bên đường đua. Một dải ruy băng đầy màu sắc được treo giữa hai cái cây ở vạch đích. Phong cách hoạt hình 3D tươi sáng, bối cảnh rừng đầy nắng.

- **Prompt (tiếng anh):** A small green turtle crossing the finish line first, looking happy and proud. A cute white rabbit is running fast behind the turtle with a shocked and panicked expression, trying to catch up but failing. Many small forest animals like squirrels and chipmunks are cheering on both sides of the path. A colorful ribbon is hung between two trees at the finish line. Bright 3D animation style, sunny forest background.

+ **Sản phẩm thu được:**



Video 2.36. Rùa chiến thắng.mp4

3. Học liệu thay thế

In các tranh AI đã thiết kế ở trên đề phòng trường hợp mất điện.

Bước 3. Thiết kế tiến trình hoạt động kể chuyện có tích hợp AI

1. Gây hứng thú

- **Dùng Canva AI tạo video con Thỏ trắng.**

+ **Prompt:** Một chú thỏ trắng núp phía sau bụi cỏ màu xanh chỉ để lộ hai cái tai dài đang cử động. Lúc sau chú thỏ trắng nhảy từ bụi cỏ ra với vẻ mặt hoảng hốt và chạy đi trên con đường đất. Bối cảnh xung quanh là một thảm cỏ xanh, ở giữa có một con đường đất. Phong cách 3D hoạt hình dành cho trẻ.

+ Sản phẩm thu được:



Video 2.37. Con thỏ trắng.mp4

- Video hoàn thiện:



Video 2.38. hoàn thiện gây hứng thú.mp4

2. Nội dung

2.1. Kể chuyện

- *Kể chuyện lần 1:*

- *Kể chuyện lần 2:*

+ **Trình chiếu:** Chuyển tranh AI theo từng phân đoạn kịch bản

+ Sản phẩm thu được:



pp 2.3. Truyện Rùa và thỏ.pptx

2.2. Đàm thoại – làm rõ nhân vật

- Trình chiếu 1 bức tranh tổng quát các nhân vật

- Dùng công cụ Chat GPT tạo ảnh

+ **Prompt:** Tạo một hình ảnh có 2 nhân vật: Rùa màu xanh và Thỏ màu trắng

+ Sản phẩm thu được:



Hình 2.57. Rùa và Thỏ

2.3. Vận động chuyển tiếp

- Dùng công cụ Canva AI tạo bài hát

+ **Prompt:** Từ nội dung câu chuyện Rùa và Thỏ trên hãy tạo cho tôi một bài hát với giai điệu vui tươi cho trẻ 3-4 tuổi có thể vận động theo nhạc.



ÂT 2.25. nhạc vận động bài hát rùa và thỏ.mp3

- Dùng Chat GPT tạo các động tác:

+ Động tác vận động theo bài hát rùa và thỏ

- Động tác Thỏ: Đặt hai tay lên đầu, duỗi thẳng hai ngón tay làm tai thỏ dài, nhảy nhẹ tại chỗ

- Động tác Rùa: Cúi người, hai tay chống lưng làm mai rùa, bước chậm rãi từng bước nhỏ

PHẦN 1 - Bắt đầu cuộc đua

- Tư thế xuất phát: Đứng nghiêng người về phía trước, một chân trước một chân sau, hai tay nắm đấm đặt ở eo

- Thỏ chạy nhanh: Chạy tại chỗ nhanh, nâng cao đầu gối, vung tay qua lại nhanh

- Rùa bò chậm: Bước đi chậm rãi, đều đặn, hai tay vẫn chống lưng

PHẦN 2 - Thỏ nghỉ ngơi

- Thỏ mệt: Lau trán bằng tay, thở phì phò

- Ngồi nghỉ: Ngồi xổm xuống, tay chống cằm

- Ngủ thiếp đi: Đặt hai bàn tay chắp lại kê bên má, nghiêng đầu, nhắm mắt, thở đều

PHẦN 3 - Rùa kiên trì

- Rùa tiếp tục: Bước đi chậm nhưng đều đặn, không ngừng nghỉ

- Vượt qua Thỏ: Đi vòng quanh (đi theo hình tròn nhỏ)

- Về đích: Giơ hai tay lên cao, nhảy nhẹ ăn mừng

PHẦN KẾT - Bài học

- Rùa chiến thắng: Giơ tay chào, cúi chào khán giả

- Thỏ buồn: Cúi đầu, vai rũ xuống

- Kết bạn: Hai tay bắt tay nhau (trẻ có thể bắt tay với bạn bên cạnh)

- Vui vẻ: Cả hai cùng nhảy múa, vỗ tay

- Kể chuyện lần 3:

- Dùng công cụ Gemini tạo nhạc nền cho video

+ Truy cập vào Gemini và đăng nhập

+ **Prompt:** từ nội dung câu chuyện trên, hãy tạo cho tôi nhạc nền video không lời chèn vào trong tiết kể chuyện cho trẻ mầm non.



ÂT 2.26. Nhạc nền kể chuyện.mp3

- **Dùng công cụ Capcut để ghép các cảnh video thành một video hoàn chỉnh**

+ Truy cập vào Capcut và đăng nhập tài khoản

+ **Video hoàn thiện:**

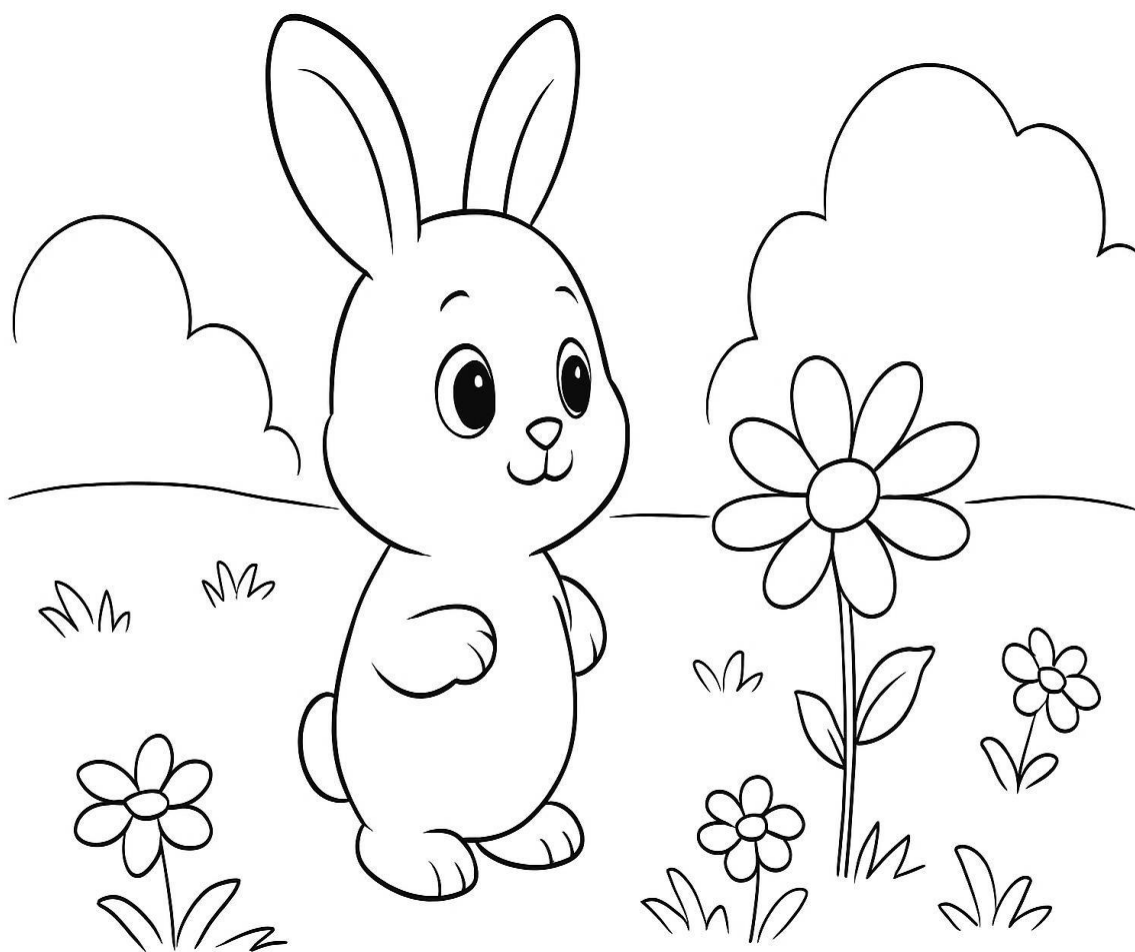


Video 2.39. Hoàn thiện truyện rùa và thỏ.mp4

3. Củng cố

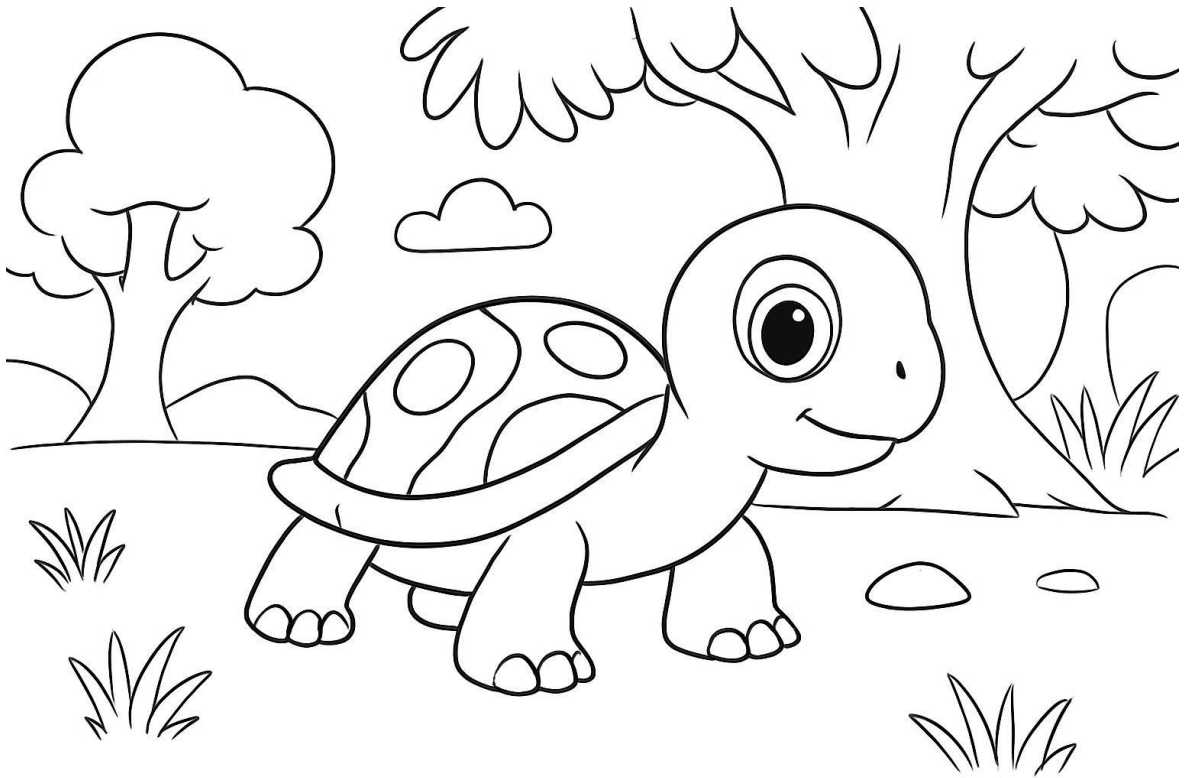
- **Dùng công cụ Chat GPT** tạo ảnh nét đứt về các phân đoạn câu chuyện

+ **Prompt:** Tạo hình ảnh bằng nét đen trắng 1 chú thỏ, có thêm vài bông hoa để trẻ tô màu.



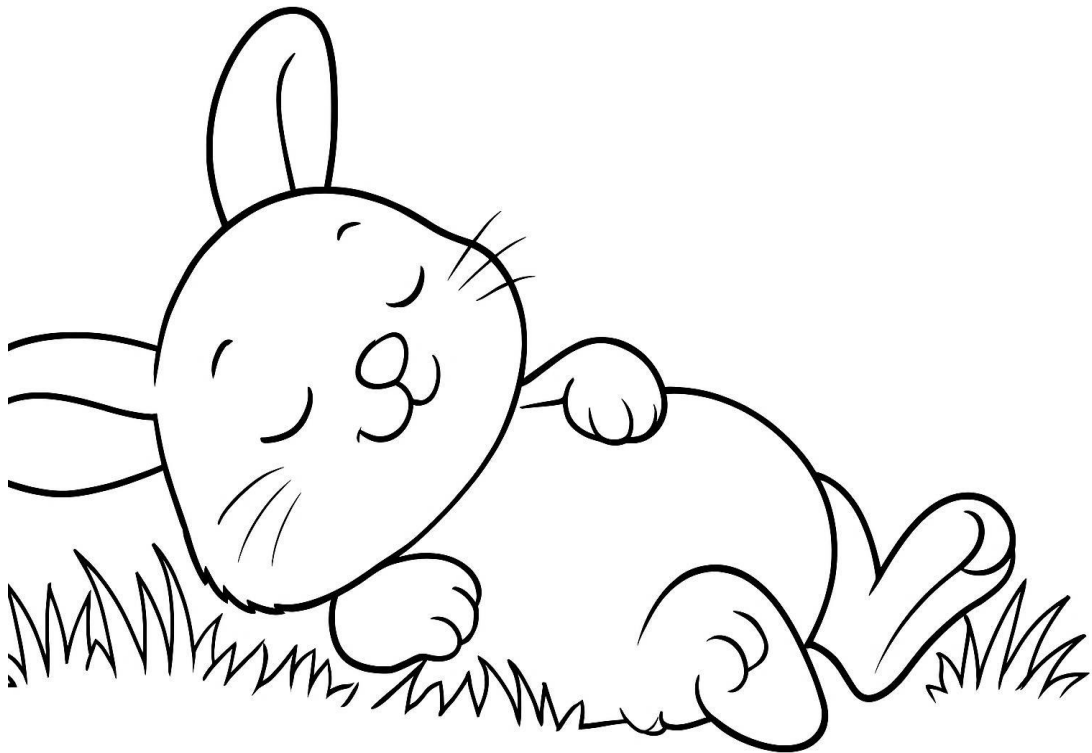
Hình 2.58. Thỏ ngắm hoa bằng nét đen trắng

+ **Prompt:** Tạo hình ảnh bằng nét trắng đen với 1 chú rùa xanh đang đi trên đường.



Hình 2.59. Chú rùa bằng nét đen trắng.

+ **Prompt:** Tạo ảnh nét trắng đen 1 chú thỏ đang nằm nhắm mắt ngủ để trẻ tô màu.



Hình 2.60. Chú thỏ ngủ bằng nét đen trắng

2.3.3.2. Kế hoạch bài dạy

LĨNH VỰC PHÁT TRIỂN NGÔN NGỮ

Hoạt động: Làm quen với tác phẩm văn học

Chủ đề: Thế giới động vật

Đề tài: Truyện “Rùa và Thỏ”

Loại tiết: Cung cấp kiến thức mới

Đối tượng: 3-4 tuổi

Số lượng trẻ: 27 trẻ

Thời gian thực hiện: 20-25 phút

I. MỤC ĐÍCH - YÊU CẦU

1. Kiến thức

- Trẻ nhớ tên truyện và tên của nhân vật: Rùa, Thỏ
- Trẻ biết được đặc điểm của con Rùa và con Thỏ: Thỏ có tai dài, bật nhanh. Rùa có mai cứng, bò chậm.
- Trẻ hiểu nội dung truyện: Có một chú rùa con vừa được sinh ra, rùa con đi tìm nhà của mình, rùa đến hỏi ong, chuột và bơi dưới nước nhưng vẫn không phải nhà của mình, cuối cùng gặp ốc sên và đã hiểu ra.
- Trẻ biết cách tiếp cận với nhân vật trong câu chuyện: Rùa con, ong, chuột, ốc sên...

2. Kỹ năng

- Luyện kỹ nghe, nói, ghi nhớ trình tự truyện.
- Phát triển tư duy, ngôn ngữ cho trẻ.
- Rèn cho trẻ sự tự tin khi tham gia trả lời câu hỏi và tập kể lại truyện cùng cô.

3. Thái độ

- Trẻ hứng thú, tích cực tham gia hoạt động.
- Trẻ yêu quý và chăm sóc bảo vệ các con vật có ích.

II. CHUẨN BỊ

1. Đồ dùng của cô

- Giao án, loa, âm thanh.
- Video AI
- Tranh AI câu chuyện rùa và thỏ
- Nhạc AI vận động

2. Đồ dùng của trẻ

- Mũ nhân vật: Chuột, ốc sên, ong...

III. CÁCH TIẾN HÀNH

Hoạt động của cô	Dự kiến trẻ trả lời
1. Ổn định tổ chức và gây hứng thú - Xúm xít, ổn định tổ chức - Hôm nay cô có một điều rất thú vị dành tặng cho các con. Cô xin mời các con hãy hướng mắt lên màn hình và đón xem cùng với cô nào. - Cho trẻ xem video AI  Video 2.38. hoàn thiện gây hứng thú.mp4 - Các con ơi, trên màn hình của cô có đôi tai của ai đang cử động thế nhỉ? - Đây là con gì? Bạn Thỏ đang làm gì đây? - Các con có biết vì sao bạn Thỏ lại hoảng hốt chạy không? - Để biết xem vì sao bạn Thỏ lại hoảng hốt chạy thì chúng mình cùng lắng nghe cô kể câu chuyện “Rùa và Thỏ nhé” 2. Nội dung 2.1. Kể chuyện cho trẻ nghe: - Lần 1: Cô kể diễn cảm bằng lời kết hợp điệu bộ minh họa cho trẻ nghe. - Cô vừa kể cho chúng mình nghe câu chuyện gì? - Lần 2: Cô kể diễn cảm kết hợp với tranh AI  pp 2.3. Truyện Rùa và thỏ.pptx + Cô vừa kể cho các con nghe câu truyện gì? + Trong câu chuyện có những nhân vật nào? Giới thiệu với trẻ về nội dung câu chuyện: Cuộc thi chạy giữa bạn Thỏ kiêu nhạo, hênh hoang vì lúc nào cũng cho mình chạy nhanh nhất khu rừng và bác rùa tuy chậm chạp nhưng rất bình	- Trẻ xem video AI - Con Thỏ ạ. - Con Thỏ. Thỏ đang hoảng hốt chạy. - Không ạ - Trẻ lắng nghe - Câu chuyện Rùa và Thỏ - Trẻ xem tranh và lắng nghe cô kể chuyện - Truyện Rùa và Thỏ. - Rùa, Thỏ - Trẻ lắng nghe

tĩnh. Bằng sự kiên trì của mình mà cuối cùng bác Rùa đã chiến thắng trong cuộc chạy đua với Thỏ.

2.2. Trích dẫn đàm thoại

- Cô chiếu ảnh bạn Rùa và bạn thỏ



+ Cô vừa đọc các con nghe câu chuyện gì?

+ Trong câu chuyện có những nhân vật nào?

+ Thỏ và rùa đã tham gia cuộc thi gì?

Trích dẫn truyện: “Trong một khu rừng nọ....tôi đồng ý”

+ Thỏ và Rùa có đặc điểm tính cách như thế nào?

+ Trên đường chạy đua Thỏ đã làm gì?

Trích dẫn: “ Sáng hôm sau....ngủ dưới gốc cây”

+ Cuối cùng ai đã giành chiến thắng? Vì sao?

+ Sau khi thua cuộc Thỏ cảm thấy như thế nào?

Trích dẫn: “Khi Thỏ tỉnh giấc... đã bị thua”

- Các con học tập ai? Học tập ở bạn Rùa con điều gì?

* Giáo dục trẻ: Biết khiêm tốn, không được kiêu ngạo, hãy luôn chăm chỉ, kiên trì thì nhất định sẽ giành chiến thắng.

2.3 Vận động giữa giờ

- Vừa rồi cô thấy các bạn học rất là giỏi. Chúng mình cùng đứng dậy làm những bạn Thỏ và bạn Rùa vận động theo nhạc cùng cô nào.



ÂT 2.25. nhạc vận động bài hát rùa và thỏ.mp3

- Rùa và Thỏ

- Bạn Thỏ trắng, bạn Rùa

- Cuộc thi ai chạy nhanh hơn

- Thỏ kiêu ngạo, Rùa kiên trì

- Thỏ mãi chơi, ngủ

- Rùa chiến thắng, vì kiên trì

- Thỏ buồn và hối hận

- Trẻ lắng nghe

- Học tập Rùa, kiên trì, chăm chỉ

- Trẻ vận động theo nhạc.

* Cô kể lại câu chuyện lần 3: Cô kể kết hợp video AI và nền nhạc Video 2.39. Hoàn thiện truyện rùa và thỏ.mp4 - Chúng mình vừa được xem video câu chuyện gì? 2.4 Củng cố : “ Bé khéo tay” -Cô thấy các con học rất là ngoan. cô thưởng các bạn 1 trò chơi mang tên “ Bé khéo tay. - Cô đã chuẩn bị cho 3 nhóm 3 bức tranh về bạn Thỏ và bạn Rùa, các con hãy trang trí cho bạn gà, bạn vịt thật đẹp nhé! - Cách chơi: + Trẻ nhận tranh bạn Thỏ và Rùa. + Trẻ sẽ tô màu yêu thích cho bức tranh. + Hoàn thành trong trong 1 bản nhạc. III. Hoạt động 3: Kết thúc - Vừa rồi cô thấy các bạn làm tranh bạn thỏ, bạn vịt rất là đẹp rồi. Và trò chơi bé khéo tay đã khép lại lớp học bé vui kể chuyện ngày hôm nay. - Chúng mình cùng cô vận động vỗ tay bài hát “gà trống, mèo con và cún con” và đi ra sân trường nhé !	- Trẻ lắng nghe cô kể chuyện và xem video AI. - Rùa và Thỏ ạ - Trẻ chơi trò chơi - Mang sản phẩm lên trưng bày - Trẻ hát
--	---

KẾT LUẬN CHƯƠNG 2

Chương 2 đã tập trung nghiên cứu và đề xuất các biện pháp ứng dụng AI trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi trên cơ sở bảo đảm các yêu cầu của giáo dục mầm non và phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ ở giai đoạn đầu đời, nội dung chính của chương gồm:

Trước hết, nội dung chương đã xác định bốn nguyên tắc cơ bản cần tuân thủ khi ứng dụng AI trong thiết kế hoạt động kể chuyện, bao gồm: đảm bảo tính khoa học, tính sư phạm, tính thực tiễn và sự phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. Các nguyên tắc này là cơ sở định hướng cho việc lựa chọn nội dung, hình thức tổ chức, học liệu và công cụ công nghệ nhằm phát huy hiệu quả hỗ trợ của AI mà không làm mất đi vai trò chủ đạo của giáo viên trong quá trình giáo dục.

Bên cạnh đó, chương đã giới thiệu một số công cụ trí tuệ nhân tạo có thể ứng dụng trong thiết kế hoạt động kể chuyện như Canva AI, ChatGPT, Dreamina AI, Gemini, Vbee và CapCut. Mỗi công cụ đều có những ưu thế riêng trong việc hỗ trợ GV xây dựng nội dung câu chuyện, thiết kế hình ảnh minh họa, tạo giọng kể, sản xuất video và phát triển các học liệu đa phương tiện phục vụ hoạt động giáo dục. Việc khai thác hợp lý các công cụ này góp phần làm phong phú môi trường học tập, tăng tính trực quan và nâng cao hứng thú tham gia hoạt động của trẻ.

Trên cơ sở đó, nội dung chương đã đưa ra hệ thống các biện pháp (có mối quan hệ chặt chẽ với nhau) tạo thành quy trình ứng dụng AI trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. Các biện pháp được triển khai theo hướng từ xác định mục tiêu giáo dục, thiết kế học liệu đa phương tiện bằng AI, xây dựng tiến trình tổ chức hoạt động kể chuyện có tích hợp AI đến tổ chức các hoạt động tương tác, trải nghiệm và đánh giá kết quả của trẻ. Các biện pháp này bảo đảm sự kết hợp hài hòa giữa công nghệ và phương pháp giáo dục truyền thống, trong đó AI đóng vai trò là công cụ hỗ trợ, còn GV vẫn là người tổ chức, định hướng và tạo lập môi trường giáo dục phù hợp cho trẻ.

Kết quả nghiên cứu cho thấy việc ứng dụng AI trong thiết kế hoạt động kể chuyện không chỉ giúp GV tiết kiệm thời gian, đa dạng hóa học liệu và nâng cao chất lượng chuẩn bị bài dạy mà còn góp phần tăng cường tính trực quan, khả năng tập trung, hứng thú học tập và sự tham gia tích cực của trẻ trong quá trình tiếp nhận tác phẩm văn học. Thông qua hệ thống hình ảnh, âm thanh,

video và các hình thức tương tác được hỗ trợ bởi AI, trẻ có điều kiện nhận biết, ghi nhớ và thể hiện nhân vật một cách rõ ràng hơn, từ đó hỗ trợ hiệu quả quá trình HTBTVN và phát triển ngôn ngữ.

Tuy nhiên, AI chỉ thực sự phát huy giá trị khi được sử dụng một cách có định hướng, phù hợp với mục tiêu giáo dục và đặc điểm phát triển của trẻ. Giáo viên cần giữ vai trò chủ động trong việc lựa chọn, kiểm duyệt, điều chỉnh và tổ chức sử dụng các sản phẩm do AI tạo ra nhằm bảo đảm tính chính xác, tính giáo dục và sự an toàn đối với trẻ mầm non.

Như vậy, những nội dung được trình bày trong chương 2 đã xây dựng được cơ sở thực tiễn và quy trình ứng dụng AI trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. Đây là nền tảng quan trọng để triển khai thực nghiệm sư phạm và đánh giá hiệu quả của các biện pháp đã đề xuất ở các nội dung nghiên cứu tiếp theo.

.

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Trong bối cảnh chuyển đổi số và sự phát triển mạnh mẽ của AI, việc nghiên cứu ứng dụng AI trong giáo dục mầm non nói chung và trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi nói riêng là một hướng đi có ý nghĩa lý luận và thực tiễn sâu sắc. Trên cơ sở nghiên cứu đề tài “*Thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi*”, khóa luận đã đạt được những kết quả chủ yếu sau:

Thứ nhất, đề tài đã hệ thống hóa được các khái niệm cơ bản liên quan đến hoạt động kể chuyện, đặc điểm tâm sinh lý và khả năng tiếp nhận tác phẩm văn học của trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi; đồng thời làm rõ vai trò, ý nghĩa của AI trong GDMN nói chung và trong hoạt động kể chuyện nói riêng. Nghiên cứu cho thấy AI có thể hỗ trợ GV trong nhiều khâu như xây dựng nội dung truyện kể, thiết kế tranh minh họa, tạo video hoạt hình, lồng tiếng tự động, xây dựng học liệu số và tổ chức môi trường kể chuyện trực quan, hấp dẫn hơn cho trẻ. Điều này phù hợp với đặc điểm nhận thức trực quan - hình tượng của trẻ mầm non và góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục

Thứ hai, thông qua khảo sát thực trạng tại một số trường mầm non trên địa bàn tỉnh Ninh Bình, đề tài đã phản ánh được mức độ nhận thức, mức độ sử dụng và hiệu quả ứng dụng AI của GV trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. Kết quả khảo sát cho thấy phần lớn GV đã bước đầu tiếp cận và nhận thức được vai trò của AI trong hỗ trợ thiết kế học liệu, hình ảnh, video và nội dung kể chuyện. Tuy nhiên, việc ứng dụng AI vẫn còn những hạn chế nhất định như kỹ năng sử dụng công nghệ chưa đồng đều, thiếu tài liệu hướng dẫn chuyên sâu, cơ sở vật chất chưa đồng bộ và tâm lý e ngại khi tiếp cận công nghệ mới.

Thứ ba, trên cơ sở lý luận và thực trạng nghiên cứu, đề tài đã đề xuất hệ thống nguyên tắc và quy trình ứng dụng AI trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. Các nguyên tắc được xây dựng theo hướng đảm bảo tính khoa học, tính sư phạm, tính thực tiễn và phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ. Đồng thời, đề tài đã giới thiệu và hướng dẫn khai thác một số công cụ AI tiêu biểu như ChatGPT, Gemini, Canva AI, Dreamina AI, Vbee và CapCut nhằm hỗ trợ giáo viên xây dựng học liệu số, thiết kế hình ảnh, âm thanh, video và nội dung kể chuyện.

Thứ tư, đề tài đã đưa ra hệ thống các biện pháp ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi, khi sử dụng các biện pháp này tạo thành quy trình xây dựng quy trình thiết kế hoạt động kể chuyện có ứng dụng AI từ khâu xác định mục tiêu giáo dục, thiết kế học liệu đa phương tiện, xây dựng tiến trình tổ chức hoạt động đến việc thiết kế một số kế hoạch kể chuyện cụ thể cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. Các kế hoạch được thiết kế theo hướng kết hợp hài hòa giữa công nghệ hiện đại và phương pháp giáo dục truyền thống, trong đó giáo viên vẫn giữ vai trò trung tâm trong việc tổ chức, điều khiển và định hướng hoạt động học tập của trẻ.

Kết quả nghiên cứu cho thấy AI có khả năng hỗ trợ hiệu quả cho giáo viên trong việc tiết kiệm thời gian chuẩn bị bài, đa dạng hóa học liệu, tăng tính trực quan và hấp dẫn của hoạt động kể chuyện. Thông qua hệ thống hình ảnh, âm thanh và video được tạo bởi AI, trẻ có nhiều cơ hội quan sát, ghi nhớ, nhận biết và thể hiện nhân vật một cách sinh động hơn, từ đó góp phần nâng cao hiệu quả phát triển ngôn ngữ, khả năng giao tiếp, trí tưởng tượng và cảm xúc thẩm mỹ của trẻ.

Tuy nhiên, AI chỉ thực sự phát huy hiệu quả khi được sử dụng đúng mục đích, phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ và mục tiêu giáo dục mầm non. Giáo viên cần giữ vai trò chủ động trong việc lựa chọn, kiểm duyệt, điều chỉnh và khai thác các sản phẩm do AI tạo ra nhằm bảo đảm tính chính xác, tính giáo dục và sự an toàn đối với trẻ.

Nhìn chung, kết quả nghiên cứu đã khẳng định tính khả thi và ý nghĩa của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi. Đây không chỉ là giải pháp hỗ trợ đổi mới phương pháp GDMN trong thời đại số mà còn góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ, đáp ứng yêu cầu đổi mới căn bản và toàn diện giáo dục hiện nay.

2. Kiến nghị

Để việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi đạt hiệu quả cao hơn trong thực tiễn giáo dục mầm non, đề tài xin đưa ra một số kiến nghị sau:

2.1. Đối với nhà trường mầm non

Nhà trường cần quan tâm hơn nữa đến việc đầu tư cơ sở vật chất, trang thiết bị công nghệ phục vụ hoạt động giáo dục như máy tính, máy chiếu, màn hình tương tác, loa, micro, hệ thống internet ổn định và các phần mềm hỗ trợ

giảng dạy phù hợp với bậc học mầm non. Đây là điều kiện quan trọng để GV có thể triển khai hiệu quả các hoạt động ứng dụng AI trong kể chuyện cũng như các hoạt động giáo dục khác.

Nhà trường cần thường xuyên tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên môn, hội thảo chuyên đề, tập huấn kỹ năng ứng dụng AI trong giáo dục mầm non nhằm giúp GV tiếp cận và sử dụng công nghệ một cách bài bản, khoa học và an toàn. Việc chia sẻ kinh nghiệm giữa GV trong tổ chuyên môn cũng góp phần nâng cao hiệu quả thực hiện và tạo sự thống nhất trong quá trình áp dụng.

Ngoài ra, nhà trường cần xây dựng môi trường khuyến khích đổi mới sáng tạo, động viên GV mạnh dạn ứng dụng công nghệ mới trong giảng dạy, đồng thời có hình thức ghi nhận, khen thưởng phù hợp đối với những GV tích cực đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục.

2.2. Đối với GV mầm non

GV cần chủ động tự học, tự bồi dưỡng kiến thức về công nghệ thông tin và trí tuệ nhân tạo, đặc biệt là các công cụ hỗ trợ thiết kế bài giảng như ChatGPT, Canva AI, Google AI Studio, phần mềm tạo video hoạt hình, công cụ tạo giọng đọc tự động và các nền tảng hỗ trợ xây dựng học liệu số.

Trong quá trình ứng dụng AI, GV cần có kỹ năng lựa chọn, kiểm duyệt và điều chỉnh nội dung sao cho phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý, khả năng nhận thức và nhu cầu phát triển của trẻ 3–4 tuổi. Không nên phụ thuộc hoàn toàn vào sản phẩm do AI tạo ra mà cần kết hợp với chuyên môn sư phạm, sự sáng tạo cá nhân và hiểu biết thực tế về trẻ để đảm bảo tính giáo dục, tính nhân văn và tính an toàn trong nội dung kể chuyện.

GV cũng cần biết kết hợp hài hòa giữa phương pháp kể chuyện truyền thống với ứng dụng công nghệ hiện đại. AI chỉ là công cụ hỗ trợ, không thể thay thế hoàn toàn vai trò của GV trong việc truyền cảm xúc, xây dựng mối quan hệ gần gũi với trẻ và định hướng hành vi giáo dục phù hợp.

2.3. Đối với các cơ sở đào tạo GV mầm non

Các trường cao đẳng, đại học đào tạo GV mầm non cần bổ sung và tăng cường nội dung về ứng dụng công nghệ thông tin và trí tuệ nhân tạo trong chương trình đào tạo. Việc trang bị cho sinh viên kiến thức nền tảng về công nghệ ngay từ khi còn ngồi trên ghế nhà trường sẽ giúp GV tương lai tự tin hơn khi bước vào môi trường nghề nghiệp thực tế.

Bên cạnh lý thuyết, cần chú trọng xây dựng các học phần thực hành gắn với việc thiết kế hoạt động giáo dục ứng dụng AI như xây dựng giáo án điện

tử, tạo học liệu số, thiết kế hoạt động kể chuyện bằng video hoạt hình, hình ảnh trực quan và công cụ hỗ trợ ngôn ngữ cho trẻ. Điều này giúp sinh viên có cơ hội rèn luyện kỹ năng nghề nghiệp sát với thực tiễn giáo dục hiện nay.

2.4. Đối với các cấp quản lý giáo dục

Phòng Giáo dục, Sở Giáo dục và Đào tạo cùng các cơ quan quản lý cần ban hành những văn bản hướng dẫn cụ thể về việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong giáo dục mầm non, đặc biệt là trong các hoạt động phát triển ngôn ngữ như kể chuyện, làm quen văn học và giao tiếp cho trẻ.

Cần xây dựng các tiêu chí đánh giá, kiểm tra phù hợp nhằm đảm bảo việc ứng dụng AI được triển khai đúng mục tiêu giáo dục, tránh tình trạng lạm dụng công nghệ hoặc sử dụng nội dung không phù hợp với trẻ nhỏ. Bên cạnh đó, cần có chính sách hỗ trợ về tài chính, chuyên môn và cơ hội bồi dưỡng thường xuyên cho GV mầm non; đồng thời tổ chức các cuộc thi, diễn đàn chia sẻ sáng kiến kinh nghiệm về ứng dụng AI trong giáo dục để thúc đẩy phong trào đổi mới sáng tạo trong toàn ngành.

Tóm lại, việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi là một hướng đi có tính thực tiễn cao, phù hợp với yêu cầu đổi mới giáo dục mầm non trong giai đoạn hiện nay. Để AI thực sự phát huy hiệu quả, cần có sự phối hợp đồng bộ giữa nhà trường, GV, cơ sở đào tạo và các cấp quản lý giáo dục. Khi đó, AI sẽ không chỉ là công cụ hỗ trợ kỹ thuật mà còn trở thành phương tiện góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo dục trẻ và xây dựng nền giáo dục mầm non hiện đại, sáng tạo, lấy trẻ làm trung tâm.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Tiếng Việt

- [1]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình Giáo dục Mầm non* thông tư số 17/2009/TT-BGDĐT ngày 25 tháng 7 năm 2009 Ban hành chương trình giáo dục mầm non.
- [2]. Lê Thị Bắc Lý, Lê Thị Ánh Tuyết, *Sách giáo trình phương pháp cho trẻ mầm non làm quen với tác phẩm văn học*, tái bản lần 4, Nxb Giáo dục Việt Nam.
- [3]. Nguyễn Thị Như Mai, Đinh Thị Kim Thoa, Nguyễn Ánh Tuyết (chủ biên), *giáo trình tâm lý học trẻ em lứa tuổi mầm non (từ lọt lòng- 6 tuổi)*, Nxb Đại học sư phạm.
- [4]. Nguyễn Thị Mai Hoa Luận văn Thạc sĩ "*Ứng dụng công nghệ thông tin trong tổ chức hoạt động khám phá khoa học cho trẻ mầm non*"
- [5]. Hà Nguyễn Kim Giang, *Sách giáo trình phương pháp tổ chức làm quen với tác phẩm văn học*, tái bản lần thứ 2, Nxb Giáo dục.
- [6]. Ngô Thị Thái Sơn, *Giáo trình Phương pháp cho trẻ mầm non làm quen với văn học*, Nxb Giáo dục Việt Nam.

2. Tiếng Anh

- [7]. *The Potential and Pitfalls of Generative AI in Early Childhood Education*, Chai, C. S., Zhang, W., et al. (2024), *Educational Technology & Society*, 27(1), 162–175
- [8] *Leveraging AI for Personalized Learning in Preschools: A Pilot Study*" của Lee, J., & Kim, H. (2023)
- [9] *AI-Powered Story Generators and Children's Literacy*" của Wu, Y., & Li, C. (2023/2024)
- [10] *The Use of AI Image Generation in Preschool Visual Aids*" của Smith, A., & Jones, B. (2023)

3. Website

- [11] <https://thuvienso.uhd.edu.vn/home/vi/news/khoa-giao-duc-mam-non/giao-trinh-pp-cho-tre-lam-quen-voi-tac-pham-van-hoc-256.html>
- [12] <https://c0hoasen.vinhlong.edu.vn/>
- [13] mnyenlu.bacninh.edu.vn
- [14] tapchigiaoduc.edu.vn
- [15] <https://ai.vnies.edu.vn/>
- [16] <https://thuvienso.uhd.edu.vn/>

PHỤ LỤC

PHỤ LỤC 1: PHIẾU THĂM DÒ

PHIẾU THĂM DÒ Ý KIẾN CỦA GV VỀ THỰC TRẠNG ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG HOẠT ĐỘNG KỂ CHUYỆN CHO TRẺ MẪU GIÁO 3 -4 TUỔI

Em đang thực hiện đề tài “Thực trạng ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi” nhằm nâng cao hiệu quả của hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi nên rất mong nhận được sự góp ý, giúp đỡ từ các quý thầy/ cô.

Xin vui lòng đánh dấu “X” vào những ý mà thầy/ cô chọn.

PHẦN I. THÔNG TIN CHUNG

1. Họ và tên (không bắt buộc):
2. Đơn vị công tác:
3. Trình độ chuyên môn:
☐ Trung cấp ☐ Cao đẳng ☐ Đại học ☐ Sau đại học
4. Số năm công tác:
☐ Dưới 3 năm ☐ 3-5 năm ☐ 5-10 năm ☐ Trên 10 năm

PHẦN II. NỘI DUNG KHẢO SÁT

1. Nhận thức của GV về ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện

1.1. Theo cô/thầy, việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi là: *(Chỉ chọn một phương án)*

- ☐ Rất cần thiết
- ☐ Cần thiết
- ☐ Bình thường
- ☐ Không cần thiết

1.2. Mức độ hiểu biết của cô/thầy về AI? *(Chỉ chọn một phương án)*

- ☐ Chưa từng nghe
- ☐ Đã nghe nhưng chưa hiểu rõ
- ☐ Hiểu và có thể sử dụng
- ☐ Sử dụng thành thạo

2. Mức độ ứng dụng AI trong thực tế

2.1. Cô có sử dụng AI trong hoạt động kể chuyện không? *(Chỉ chọn một phương án)*

- ☐ Thường xuyên
- ☐ thỉnh thoảng
- ☐ Hiếm khi
- ☐ Chưa từng

2.2. Cô sử dụng AI vào những nội dung nào? (có thể chọn nhiều phương án)

- ☐ Tạo nội dung câu chuyện
- ☐ Tạo hình ảnh minh họa
- ☐ Tạo giọng kể
- ☐ Tạo video/hoạt hình
- ☐ Thiết kế trò chơi liên quan

2.3. Trong hoạt động dạy học kể chuyện AI được sử dụng ở giai đoạn nào? (có thể chọn nhiều phương án)

- ☐ Chuẩn bị bài
- ☐ Tổ chức kể chuyện
- ☐ củng cố nội dung

3. Đánh giá chất lượng nội dung kể chuyện có ứng dụng AI

(Mức độ: 1 = Không đồng ý; 2 = Ít đồng ý; 3 =Phân vân; 4 = Đồng ý; 5 = Rất đồng ý)

Nội dung	1	2	3	4	5
Nội dung truyện phù hợp với trẻ 3-4 tuổi	☐	☐	☐	☐	☐
Ngôn ngữ dễ hiểu, gần gũi với trẻ	☐	☐	☐	☐	☐
Nhân vật rõ ràng, có đặc điểm nổi bật, dễ nhận biết	☐	☐	☐	☐	☐
Nội dung AI cần chỉnh sửa trước khi dùng	☐	☐	☐	☐	☐

4. Biểu hiện hình thành biểu tượng nhân vật ở trẻ

(Mức độ: 1 = Không đồng ý; 2 = Ít đồng ý; 3 =Phân vân; 4 = Đồng ý; 5 = Rất đồng ý)

Biểu hiện của trẻ	1	2	3	4	5
Trẻ nhận biết được nhân vật	☐	☐	☐	☐	☐
Trẻ nhớ tên và đặc điểm nhân vật	☐	☐	☐	☐	☐
Trẻ bắt chước hành động nhân vật	☐	☐	☐	☐	☐
Trẻ kể lại được nhân vật	☐	☐	☐	☐	☐

5. Hiệu quả ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện

Nội dung	1	2	3	4	5
Trẻ hứng thú khi tham gia hoạt động kể chuyện	☐	☐	☐	☐	☐
Trẻ chú ý, tập trung tốt hơn	☐	☐	☐	☐	☐
Trẻ tham gia tích cực vào hoạt động (trả lời câu hỏi, kể lại, nhập vai nhân vật)	☐	☐	☐	☐	☐

6. Khó khăn của GV khi sử dụng AI? (Có thể chọn nhiều phương án)

- ☐ Thiếu kỹ năng sử dụng AI
- ☐ Thiếu thiết bị công nghệ
- ☐ Không có tài liệu hướng dẫn
- ☐ Mất nhiều thời gian chuẩn bị
- ☐ Khó lựa chọn nội dung phù hợp
- ☐ Khó kiểm soát thời lượng sử dụng

7. Theo cô, cần làm gì để nâng cao hiệu quả ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 3- 4 tuổi?

.....

.....

.....

.....

PHỤ LỤC 2: NỘI DUNG CÂU CHUYỆN

2.1. Truyện Chú dê đen

Có một chú Dê Trắng đang đi tới một khu rừng để tìm ăn những chiếc lá non và uống nước suối. Bất chợt, một con Sói ở đâu đi tới trước mặt, nó quát hỏi:

- Dê kia, mày đi đâu?
- Tôi đi tìm lá non để ăn và nước mát để uống.
- Mày có gì ở chân?
- Chân tôi có móng.
- Trên đầu mày có gì?
- Trên đầu tôi có sừng.

Sói hỏi tiếp:

- Bây giờ mày hãy trả lời tao: Tim mày thê nào?
- Tim tôi đang run sợ.
- A! Ha!

Sói cười vang rồi ăn thịt luôn chú Dê Trắng.

Một chú Dê Đen cũng tới khu rừng để ăn lá non và uống nước suối.

Sói đã ngồi sẵn ở đó. Thấy Dê Đen đi qua, nó quát hỏi:

- Dê kia, mày đi đâu?
- Tao đi tìm kẻ nào hay gây sự đây.
- Mày có gì ở chân?
- Chân thép của tao có móng bằng đồng.
- Trên đầu mày có gì?
- Trên đầu tao có đôi sừng bằng kim cương.

Sói lại tiếp.

- Thế bây giờ mày hãy trả lời tao: tim mày thê nào?
- Trái tim thép của tao bảo tao: hãy cắn đôi sừng bằng kim cương của tao vào bụng mày. Nào Sói hãy lại đây thử xem!

Sói sợ quá vội vàng chuồn thẳng.

2.2. Truyện Đôi bạn tốt

Thím vịt bận đi chợ đường xa, đem con đến gửi bác gà mái mẹ, gà mẹ gọi gà con ra chơi với vịt con. Gà con xin phép mẹ dẫn vịt con ra vườn chơi và tìm giun để ăn. Gà con nhanh nhẹn đi trước còn vịt con thì lạch bạch theo sau. Ra đến vườn, gà con dùng đôi chân của mình bới đất tìm giun, đôi chân vịt con có màng nên không bới đất được mà cứ lạch bạch làm lún đất xuống. Gà con tức giận nói với vịt con:

- Bạn đi chỗ khác chơi đi, bạn cứ làm lún đất xuống khiến mình không tìm giun được.

Nghe gà con nói vậy, vịt con buồn bã bỏ ra phía bờ ao, ra đến ao vịt con thấy rất nhiều tôm cá đang bơi lội tung tăng, vịt con thích quá nhảy xuống ao bơi lội và mò tôm tép ăn

Ở gần đó có một con cáo nấp trong bụi cây, thấy gà con đi kiếm ăn một mình nó định nhảy ra vồ gà con thì gà con kịp phát hiện ra và ba chân bốn cẳng chạy thẳng ra phía bờ ao, vừa chạy vừa kêu:

- Chiếp...chiếp...chiếp... cứu tôi với! cứu tôi với!.

Thấy bạn kêu cứu, vịt con vội lao nhanh vào bờ, cõng bạn ra giữa ao. Cáo ta rất thèm thuồng nhưng đành liếm mép bỏ đi. Vịt con còn mò tôm tép cho gà con ăn. Gà con thấy rất ân hận vì mình đã đuổi bạn.

Từ đó mỗi lần vịt con sang nhà gà con chơi, gà con lại tìm giun cho vịt con ăn và hai bạn đã trở thành đôi bạn tốt.

2.3. Truyện Rùa và Thỏ

Ngày xưa ngày xưa, có một con Rùa và một con Thỏ sống trong một khu rừng xinh đẹp và yên tĩnh. Ngày ngày chúng vui chơi với nhau như hai người bạn thân. Một hôm, Thỏ và Rùa cãi nhau xem ai nhanh hơn.

Rồi chúng quyết định giải quyết việc tranh luận bằng một cuộc thi chạy đua. Thỏ và Rùa đồng ý lộ trình và bắt đầu cuộc đua. Thỏ xuất phát nhanh như tên bắn và chạy thục mạng rất nhanh, khi thấy rằng mình đã khá xa Rùa, Thỏ nghĩ nên nghỉ cho đỡ mệt dưới một bóng cây xum xuê lá bên vệ đường.

Vì quá tự tin vào khả năng giành chiến thắng của mình, Thỏ ngồi dưới bóng cây và nhanh chóng ngủ thiếp đi. Rùa chạy mãi rồi cũng đến nơi, thấy Thỏ đang ngủ ngon giấc Rùa từ từ vượt qua Thỏ và về đích trước Thỏ. Khi Thỏ thức dậy thì rùa đã đến đích và trở thành người chiến thắng.

Rùa vì sự kiên trì bền bỉ mà chiến thắng chú Thỏ.

Lúc này Thỏ biết mình đã thua cuộc vì quá tự tin vào khả năng của mình, còn Rùa chiến thắng vì kiên trì bám đuổi mục tiêu và làm việc hết sức trong khả năng của mình, cộng với một chút may mắn và giành chiến thắng.

PHỤ LỤC 3: THỐNG KÊ CÁC SẢN PHẨM ĐÃ THIẾT KẾ

3.1. Sản phẩm Bài số 1:

Địa chỉ: <https://vnshort.com/g5JE>

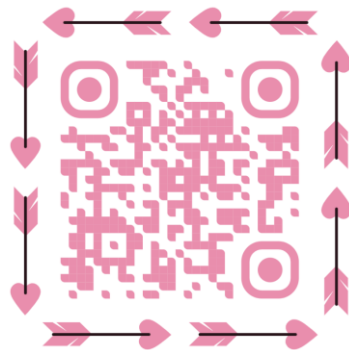
Mã QR:



3.2. Sản phẩm Bài số 2:

Địa chỉ: <https://vnshort.com/LmYv>

Mã QR:



3.3. Sản phẩm Bài số 3:

Địa chỉ: <https://vnshort.com/2cZM>

Mã QR:

