

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

Vũ Thị Thu Quyên

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

**THỰC TRẠNG ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG
HOẠT ĐỘNG KỂ CHUYỆN CHO TRẺ MẪU GIÁO 5-6 TUỔI**

Mã sinh viên: 2652011055

Ngành: Giáo dục Mầm non

NINH BÌNH, 2026

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

Vũ Thị Thu Quyên

KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

**THỰC TRẠNG ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG
HOẠT ĐỘNG KỂ CHUYỆN CHO TRẺ MẪU GIÁO 5-6 TUỔI**

Mã sinh viên: 2652011055

Ngành: Giáo dục Mầm non

Người hướng dẫn: ThS. Nguyễn Tất Thắng

NINH BÌNH, 2026

LỜI CAM ĐOAN

Tôi xin cam đoan đề tài “Thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi”. là sản phẩm quá trình nghiên cứu của tôi, nội dung trong đề tài chưa công bố trong bất kì công trình nào khác. Trong đề tài có sự tham khảo một số tài liệu có nguồn gốc và được trích dẫn rõ ràng.

Ninh Bình, ngày ... tháng ... năm 2026

Tác giả

Vũ Thị Thu Quyên

XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC

Đề tài “Thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi”. là công trình nghiên cứu của sinh viên Vũ Thị Thu Uyên, nội dung trong đề tài chưa công bố trong bất kì công trình nào khác. Trong đề tài có sự tham khảo một số tài liệu có nguồn gốc và được trích dẫn rõ ràng.

Ninh Bình, ngày ... tháng ... năm 2026

Xác nhận của CTHĐ

Người hướng dẫn

ThS. Nguyễn Tất Thắng

BẢNG KÍ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT

Từ viết tắt	Nghĩa của từ
MG	Mẫu giáo
GVMN	Giáo viên mầm non
AI	Trí tuệ nhân tạo
GD&ĐT	Giáo dục và đào tạo
PGS.TS	Phó giáo sư. Tiến sĩ
VD	Ví dụ
TTNT	Trí tuệ nhân tạo
SL	Số lượng
TPVH	Tác phẩm văn học

DANH MỤC BẢNG BIỂU

<i>Bảng 1.1. Nhận thức của GVMN về việc ứng dụng AI vào những nội dung trong tiết kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.</i>	<i>28</i>
<i>Bảng 1.2. Nhận thức của GVMN về vai trò của AI trong tiết kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.</i>	<i>29</i>
<i>Bảng 1.3. Nhận thức của GVMN cần đảm bảo những yêu cầu nào về việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.</i>	<i>32</i>
<i>Bảng 1.4. Những khó khăn gặp phải khi ứng dụng AI vào hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.</i>	<i>35</i>

DANH MỤC HÌNH ẢNH

<i>Hình 2.1. Giao diện cho phép người dùng tạo một thiết kế mới hoàn toàn</i>	<i>44</i>
<i>Hình 2.2: Giao diện trang web ChatGPT.....</i>	<i>46</i>
<i>Hình 2.3: Giao diện ChatGPT của OpenAI trên nền tảng web (màn hình nhập câu lệnh/prompt).</i>	<i>47</i>
<i>Hình 2.4: Nút Gửi yêu cầu / Gửi prompt cho AI.....</i>	<i>47</i>
<i>Hình 2.5: Giao diện Chat GPT đưa ra câu trả lời</i>	<i>47</i>
<i>Hình 2.6: Ví dụ minh họa câu chuyện “Gấu Nâu và Giọt Nước Nhỏ” – nội dung được xây dựng với sự hỗ trợ của ChatGPT</i>	<i>49</i>
<i>Hình 2.7: Giao diện nhập mô tả (prompt) của công cụ Canva AI dùng để tạo hình ảnh nhân vật.</i>	<i>58</i>
<i>Hình 2.8: Quả bầu tiên.....</i>	<i>58</i>
<i>Hình 2.9: Cậu bé tốt bụng.....</i>	<i>62</i>
<i>Hình 2.10: Cáo xuất hiện dưới mái nhà.....</i>	<i>63</i>
<i>Hình 2.11: Cậu bé chạy đến cứu chim én</i>	<i>63</i>
<i>Hình 2.12: Cậu bé chăm sóc chim én</i>	<i>64</i>
<i>Hình 2.13: Én chuẩn bị bay đi tránh rét.....</i>	<i>64</i>
<i>Hình 2.14: Đàn chim én bay trên bầu trời.....</i>	<i>65</i>
<i>Hình 2.15: Cậu bé đan sọt và chim én bay về.....</i>	<i>66</i>

<i>Hình 2.16: Chim én mang hạt bầu kỳ diệu</i>	<i>66</i>
<i>Hình 2.17: Cậu bé gieo hạt bầu.....</i>	<i>67</i>
<i>Hình 2.18: Cây bầu phát triển</i>	<i>68</i>
<i>Hình 2.19: Quả bầu tiên phát sáng trong nhà</i>	<i>69</i>
<i>Hình 2.20: Tên địa chủ tham lam.....</i>	<i>69</i>
<i>Hình 2.21: Chim én trong lồng</i>	<i>70</i>
<i>Hình 2.22: Tên địa chủ sai chim én đi kiếm hạt bầu</i>	<i>71</i>
<i>Hình 2.23: Người hầu trông hạt bầu kỳ diệu.....</i>	<i>72</i>
<i>Hình 2.24: Khiêng quả bầu khổng lồ.....</i>	<i>72</i>
<i>Hình 2.25: Địa chủ bỏ quả bầu tiên.....</i>	<i>73</i>
<i>Hình 2.26: Bà và cháu chơi trong ngôi nhà tre ban ngày</i>	<i>83</i>
<i>Hình 2.27: Bà làm việc vất vả.....</i>	<i>83</i>
<i>Hình 2.28: Bà quạt cho cháu ngủ dưới ánh đèn dầu ban đêm</i>	<i>84</i>
<i>Hình 2.29: Cậu bé chơi đùa</i>	<i>85</i>
<i>Hình 2.30: Người bà già nằm trên giường</i>	<i>85</i>
<i>Hình 2.31: Bà hóa thành chim</i>	<i>86</i>
<i>Hình 2.32: Cậu bé Tích Chu chạy theo chim.....</i>	<i>87</i>
<i>Hình 2.33: Cậu bé Tích Chu ngồi ở suối khóc.....</i>	<i>88</i>
<i>Hình 2.34: Cậu bé Tích Chu gặp bà Tiên.....</i>	<i>88</i>
<i>Hình 2.35: Cậu bé Tích Chu đi tìm nước suối tiên trên núi</i>	<i>89</i>
<i>Hình 2.36: Cậu bé Tích Chu đi qua cầu để tìm nước suối tiên</i>	<i>90</i>
<i>Hình 2.37: Tích Chu đi qua dòng suối.....</i>	<i>90</i>
<i>Hình 2.38: Tích Chu gặp lại chim và uống nước suối tiên bà trở lại thành người</i>	<i>91</i>
<i>Hình 2.39: Bà trở lại thành người</i>	<i>92</i>
<i>Hình 2.40: Hai bà cháu sống hạnh phúc bên nhau</i>	<i>92</i>

DANH MỤC BIỂU ĐỒ

<i>Biểu đồ 1.1. Đánh giá của GV về mức độ cần thiết của việc ứng dụng CNTT trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ MG 5-6 tuổi.....</i>	<i>24</i>
<i>Biểu đồ 1.2. Nhận thức của giáo viên mầm non về việc tìm hiểu về trí tuệ nhân tạo.....</i>	<i>25</i>
<i>Biểu đồ 1.3. Nhận thức của GVMN về việc sử dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.....</i>	<i>26</i>
<i>Biểu đồ 1.4. Nhận thức của GVMN về mức độ hứng thú của trẻ khi ứng dụng AI vào trong tiết kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.</i>	<i>31</i>

MỤC LỤC

LỜI CAM ĐOAN	i
XÁC NHẬN CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN KHOA HỌC	ii
BẢNG KÍ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT	iii
DANH MỤC BẢNG BIỂU	iv
MỤC LỤC	vii
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
4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu.....	6
5. Phương pháp nghiên cứu	6
6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn	7
NỘI DUNG.....	8
Chương 1	8
CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN	8
1.1. CƠ SỞ LÝ LUẬN.....	8
1.1.1. Khái quát về hoạt động kể chuyện trong giáo dục mầm non.....	8
1.1.2. Tổng quan về trí tuệ nhân tạo trong giáo dục mầm non.	17
1.1.3. Ý nghĩa của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.	18
1.2. CƠ SỞ THỰC TIỄN.....	20
1.2.1. Khảo sát thực trạng sử dụng trí tuệ nhân tạo của giáo viên mầm non trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.	20
1.2.2. Kết quả khảo sát.....	23
1.2.3. Nguyên nhân của thực trạng	40
Kết luận chương 1	42
Chương 2	43
SỬ DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG TỔ CHỨC KỂ CHUYỆN.....	43
CHO TRẺ MẪU GIÁO 5-6 TUỔI.....	43
2.1. MỘT SỐ CÔNG CỤ TRÍ TUỆ NHÂN TẠO SỬ DỤNG TRONG HOẠT ĐỘNG KỂ CHUYỆN CHO TRẺ.	43

2.1.1. Công cụ Canva AI.....	43
2.1.2. Công cụ ChatGPT	46
2.1.3. Kỹ thuật xây dựng prompt hỗ trợ tổ chức hoạt động kể chuyện bằng AI.....	49
2.2. Quy trình ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.	51
2.3. Đề xuất các biện pháp sử dụng công cụ trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.....	54
2.4. Một số kế hoạch sử dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.	57
2.4.1. Bài số 1.....	57
2.4.2. Bài số 2.....	81
2.4.3. Bài số 3.....	100
KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ	105
1. Kết luận	105
2. Kiến nghị.....	105
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	106
PHỤ LỤC	107

MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

Trong bối cảnh hiện nay, sự phát triển của khoa học công nghệ, cùng với quá trình toàn cầu hóa và hội nhập quốc tế sâu rộng. Đặc biệt là xu thế tất yếu của nền kinh tế tri thức đã tác động mạnh mẽ đến mọi lĩnh vực của đời sống xã hội, trong đó có giáo dục. Nhu cầu phát triển nguồn nhân lực chất lượng cao đặt ra yêu cầu cho mỗi quốc gia không ngừng đổi mới, cải cách hệ thống giáo dục quốc dân để nâng cao hơn nữa chất lượng và hiệu quả giáo dục trong đó có Việt Nam.

Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25/01/2022 của Thủ tướng Chính phủ khẳng định: *“Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số tạo đột phá trong đổi mới hoạt động giáo dục và đào tạo; đổi mới quản lý nhà nước trong lĩnh vực giáo dục và đào tạo; tác động tích cực, toàn diện tới phương thức hoạt động, chất lượng, hiệu quả và công bằng trong giáo dục”* [1].

Để đạt được mục tiêu phát triển giáo dục, đào tạo tại Luật giáo dục 2019 số 43/2019, điều 7 khoản 2 đã chỉ ra rằng *“Phương pháp giáo dục phải khoa học, phát huy tính tích cực, tự giác, chủ động, tư duy sáng tạo của người học; bồi dưỡng cho người học năng lực tự học và hợp tác, khả năng thực hành, lòng say mê học tập và ý chí vươn lên”* [2].

Những quan điểm, định hướng trên đã tạo cơ sở, điều kiện cho quá trình đổi mới phương pháp dạy học nói chung và phương pháp học tập của sinh viên nói riêng.

Trong thời đại số, khi công nghệ thông tin ngày càng thâm nhập vào mọi lĩnh vực, việc ứng dụng công nghệ trong giáo dục mầm non đã trở thành một xu hướng tất yếu. Trí tuệ nhân tạo (AI), với khả năng xử lý dữ liệu thông minh, tạo ra những trải nghiệm học tập phong phú, cá nhân hóa và linh hoạt, đã chứng tỏ được sức mạnh vượt trội trong các lĩnh vực từ khoa học, y tế cho đến giáo dục. Trí tuệ nhân tạo không chỉ giúp tự động hóa các quy trình, mà còn mở ra những khả năng mới trong việc tạo ra các công cụ học tập hiện đại, kích thích sự phát triển của em theo cách mà các phương pháp truyền thống chưa làm được. Một trong những lĩnh vực ứng dụng trí tuệ nhân tạo đầy tiềm năng trong giáo dục mầm non chính là hoạt động kể chuyện.

Trong thực tế tại các trường mầm non hiện nay, việc ứng dụng công nghệ nói chung và trí tuệ nhân tạo nói riêng trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ

mẫu giáo 5–6 tuổi vẫn còn ở mức độ sơ khai, chưa thực sự được khai thác hiệu quả. Nhiều giáo viên đã bước đầu sử dụng các phương tiện nghe nhìn như máy chiếu, tivi thông minh, hoặc các video hoạt hình, hình ảnh minh họa để hỗ trợ cho việc kể chuyện, song phần lớn mới chỉ dừng lại ở việc “trình chiếu” tư liệu có sẵn, chưa tạo được tính tương tác cao với trẻ. Các công cụ trí tuệ nhân tạo hiện đại như ứng dụng chuyển văn bản thành giọng nói (Text-to-Speech), công cụ tạo tranh minh họa từ nội dung văn bản, hay các ứng dụng hỗ trợ trò chuyện và đặt câu hỏi tương tác cho trẻ hầu như chưa được khai thác nhiều. Nguyên nhân có thể xuất phát từ nhiều yếu tố: một bộ phận giáo viên còn hạn chế về kỹ năng sử dụng công nghệ mới; tài liệu hướng dẫn ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong dạy học mầm non còn thiếu; cơ sở vật chất giữa các trường chưa đồng đều; và quan trọng hơn là tâm lý e ngại thay đổi, sợ mất nhiều thời gian chuẩn bị khi áp dụng công cụ mới. Thực tế cho thấy, khi chưa tận dụng được các tiện ích mà trí tuệ nhân tạo mang lại, hoạt động làm quen tác phẩm văn học đôi khi còn khô khan, thiếu hấp dẫn, chưa phát huy hết tiềm năng phát triển ngôn ngữ, tưởng tượng và cảm xúc thẩm mỹ của trẻ.

Chính vì vậy, em lựa chọn nghiên cứu đề tài “*Thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi*”.

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu

2.1. Những nghiên cứu về ứng dụng công cụ trí tuệ nhân tạo trong giáo dục mầm non

Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong kể chuyện cho trẻ 5–6 tuổi còn đang trong giai đoạn phát triển. Các nghiên cứu và dự án liên quan đến vấn đề này chủ yếu tập trung vào việc khai thác các công cụ trí tuệ nhân tạo để tạo ra các phương tiện giảng dạy sinh động, dễ hiểu, thu hút sự chú ý của học sinh ở các bậc học, đặc biệt là ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong giáo dục mầm non, trong đó có thể kể đến những nghiên cứu sau:

Nghiên cứu: “*Ứng dụng trí tuệ nhân tạo nhằm nâng cao chất lượng thiết kế bài giảng trong giáo dục mầm non*” của Nguyễn Thị Nhã Phương (2025) [5]. Nghiên cứu này tập trung vào việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo nhằm nâng cao chất lượng thiết kế bài giảng trong giáo dục mầm non. Bài viết làm rõ thực trạng khả năng tiếp cận và áp dụng trí tuệ nhân tạo còn nhiều hạn chế, đặc biệt tại các khu vực nông thôn, nơi cơ sở hạ tầng công nghệ chưa đảm bảo. Để giải quyết những

thách thức, bài viết đề xuất một số biện pháp nhằm khuyến khích giáo viên áp dụng trí tuệ nhân tạo hiệu quả hơn.

Nghiên cứu: *“Tổng quan ứng dụng trí tuệ nhân tạo nhằm phát triển khả năng cảm thụ âm nhạc của trẻ mầm non”* của Đặng Văn Phúc (2025) [6] Bài viết trình bày tổng quan về ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong việc phát triển khả năng cảm thụ âm nhạc cho trẻ mầm non. Thông qua các công nghệ như nhận diện giọng nói, phân tích cảm xúc, tạo giai điệu và tương tác thời gian thực, AI đang mở ra nhiều cơ hội mới giúp trẻ tiếp cận âm nhạc một cách sinh động và cá nhân hóa. Bài viết cũng chỉ ra một số sản phẩm tiên tiến như robot dạy nhạc, phần mềm tạo nhạc tự động và hệ thống đánh giá cảm thụ âm nhạc thông minh.

Nghiên cứu: *“Ứng dụng công nghệ AI trong thiết kế trò chơi vận động cho trẻ 5 - 6 tuổi”* của Lê Hải (2024) [7]. Nghiên cứu này tập trung vào việc thiết kế trò chơi vận động có ứng dụng công nghệ thông tin trong hoạt động giáo dục thể chất cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi là việc sử dụng các thiết bị và phần mềm để tạo ra các trò chơi vận động mới, sáng tạo, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý.

Các công trình trên đều hướng tới việc sử dụng AI trong quá trình dạy trẻ, mang lại hiệu quả tích cực trong việc cải thiện kết quả học tập và tăng cường hứng thú của trẻ ở trường mầm non.

2.2. Những nghiên cứu về khả năng cảm thụ văn học của trẻ

Trong quá trình giáo dục mầm non, việc hình thành và phát triển khả năng cảm thụ văn học cho trẻ mẫu giáo được xem là một nhiệm vụ quan trọng, góp phần nuôi dưỡng tâm hồn, phát triển ngôn ngữ và bồi dưỡng những cảm xúc thẩm mỹ đầu tiên cho trẻ. Chính vì vậy, nhiều nhà nghiên cứu đã quan tâm tìm hiểu về đặc điểm, cơ chế và các yếu tố ảnh hưởng đến khả năng cảm thụ văn học của trẻ lứa tuổi mầm non. Những công trình nghiên cứu này không chỉ giúp làm sáng tỏ bản chất của quá trình cảm thụ văn học ở trẻ, mà còn mở ra những hướng tiếp cận mới trong việc tổ chức các hoạt động giáo dục văn học phù hợp với đặc điểm tâm lý, nhận thức và cảm xúc của trẻ mẫu giáo. Nổi bật những nghiên cứu sau:

Nghiên cứu: *“Tổng quan nghiên cứu về sử dụng tác phẩm văn học trong giáo dục đa văn hóa cho trẻ mầm non”* của Hồ Hữu Nhật, Nguyễn Thanh Tâm, Trần Viết Nhi (2025) [8]. Nghiên cứu này trình bày một đánh giá phê bình có hệ thống về vai trò và việc sử dụng các tác phẩm văn học trong giáo dục đa văn hóa

cho trẻ mầm non. Các phát hiện cho thấy các tác phẩm văn học là công cụ mạnh mẽ để xây dựng bản sắc và thúc đẩy sự hiểu biết đa văn hóa.

Nghiên cứu: *“Thực trạng hứng thú của trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi trong hoạt động làm quen với tác phẩm văn học”* (2021) của Nguyễn Thị Nguyệt, Hoàng Mỹ Linh. Nghiên cứu này nghiên cứu thực trạng hứng thú của trẻ mẫu giáo 3- 4 tuổi trong hoạt động làm quen với tác phẩm văn học ở trường mầm non Yên Thành, phân tích nguyên nhân và đề xuất một số biện pháp để nâng cao hứng thú cho trẻ mẫu giáo 3- 4 tuổi góp phần nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện.

Từ đó có thể thấy, việc nghiên cứu khả năng cảm thụ văn học của trẻ mẫu giáo là cơ sở quan trọng để nâng cao chất lượng giáo dục thẩm mỹ và phát triển toàn diện cho trẻ.

2.3. Những nghiên cứu về tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mầm non

Trong bối cảnh công nghệ đang ngày càng thâm nhập sâu vào mọi lĩnh vực, trí tuệ nhân tạo đã và đang trở thành công cụ hữu ích trong giáo dục, đặc biệt là trong việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo. Phải nhắc đến các nghiên cứu sau:

Nghiên cứu: *“Phương pháp phát triển ngôn ngữ cho trẻ mẫu giáo nhỡ (4–5 tuổi) thông qua kể chuyện có tranh minh họa”* (2013) Nguyễn Thị Hồng Nhung: nghiên cứu thiết kế và thử nghiệm các biện pháp kể chuyện có tranh minh họa để phát triển ngôn ngữ (vốn từ, diễn đạt) cho nhóm 4–5 tuổi; gồm khảo sát thực trạng, xây dựng chương trình can thiệp và đo lường hiệu quả trước/sau.

Nghiên cứu: *“Sử dụng kể chuyện chữa lành trong hỗ trợ cho trẻ rối loạn lo âu tại trường mầm non”* (2025) của Võ Huỳnh Đông Hiếu. Nhiều nghiên cứu gần đây cho thấy kể chuyện chữa lành có thể là phương pháp hỗ trợ hiệu quả trong trường học. Bài viết đã tiến hành nghiên cứu tổng quan các tài liệu quốc tế và trong nước về ứng dụng kể chuyện chữa lành cho trẻ nhỏ. Kết quả tổng quan cho thấy phương pháp này giúp trẻ nhận diện và diễn đạt cảm xúc, giảm lo âu và sang chấn, đồng thời tăng sự tự tin và kỹ năng xã hội.

2.4. Những nghiên cứu về ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mầm non

Trên thế giới, công nghệ trí tuệ nhân tạo đã được áp dụng rộng rãi trong giáo dục để cải thiện quá trình dạy và học. Một trong những ứng dụng nổi bật là

sử dụng trí tuệ nhân tạo để tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo phục vụ cho mục đích giảng dạy. Trí tuệ nhân tạo có khả năng tự động hóa quy trình tạo ra nội dung video, giúp giáo viên tạo ra các tài liệu giảng dạy sinh động mà không cần kỹ năng đồ họa chuyên sâu chẳng hạn như:

Nghiên cứu: “Artificial Intelligence (AI) Literacy in Early Childhood Education” của Su et al (2023) [4]. Nghiên cứu của Su và cộng sự tổng hợp các nghiên cứu về AI literacy và việc sử dụng công cụ AI trong giáo dục sớm. Các nghiên cứu tập trung nhiều vào khía cạnh làm quen với khái niệm AI, ứng dụng robot và đại lý hội thoại trong hoạt động kể chuyện và phát triển ngôn ngữ; ít nghiên cứu điều tra dài hạn về hiệu quả học tập hay ảnh hưởng xã hội-cảm xúc.

Nghiên cứu: “*Ứng dụng công nghệ AI trong hoạt động kể chuyện*” (2025). Nghiên cứu này trình bày các cách sử dụng công cụ AI để hỗ trợ kể chuyện (tạo giọng đọc diễn cảm, minh họa động, cá nhân hoá nội dung theo sở thích trẻ) và nêu lợi ích tăng tương tác, khơi gợi sáng tạo, hỗ trợ giáo viên.

Tổng quan cho thấy AI tại trường mầm non có tiềm năng lớn để cá nhân hóa học tập và hỗ trợ giáo viên, nhưng để hiện thực hóa lợi ích bền vững cần nhiều nghiên cứu thực nghiệm dài hạn.

3. Mục đích và nhiệm vụ nghiên cứu

3.1. Mục đích nghiên cứu

Nghiên cứu lý luận và thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi từ đó đề xuất quy trình ứng dụng công cụ trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi ở trường mầm non.

3.2. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Cơ sở lý luận về việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi
- Đề xuất cách sử dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi
- Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

4. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi.

4.2. Phạm vi nghiên cứu

- Nội dung: Đề tài tập trung nghiên cứu và sử dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.
- Khách thể: 20 giáo viên đã và đang dạy trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi ở tỉnh Ninh Bình.
- Thời gian: Từ tháng 10/2025 đến tháng 4/2026
- Hoạt động giáo dục: Làm quen với tác phẩm văn học. Loại tiết kể chuyện cho trẻ nghe.

5. Phương pháp nghiên cứu

5.1. Các phương pháp nghiên cứu lý luận

- Thu thập các tài liệu có liên quan đến đề tài.
- Phân tích, so sánh, hệ thống hóa, khái quát hóa các vấn đề nghiên cứu có liên quan đến đề tài nhằm xây dựng cơ sở lý luận cho đề tài.

5.2. Các phương pháp nghiên cứu thực tiễn

- Phương pháp quan sát: Quan sát hoạt động đọc kể diễn cảm của GV cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi nhằm thu thập thông tin về việc GV về ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.
- Phương pháp điều tra: Sử dụng phiếu điều tra nhằm đánh giá nhận thức, thái độ của GV về ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.
- Phương pháp trò chuyện, phỏng vấn: Trao đổi với GV mầm non về những vấn đề có liên quan đến việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.
- Phương pháp nghiên cứu sản phẩm: Nghiên cứu kế hoạch hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi, sản phẩm sử dụng trí tuệ nhân tạo trong dạy học ở trường mầm non.

- Phương pháp tổng kết kinh nghiệm: Tổng kết những kinh nghiệm của GVMN về ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.

6. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn .

6.1. Ý nghĩa khoa học.

- Cung cấp hệ thống cơ sở lý luận về sử dụng trí tuệ nhân tạo trong dạy học.
- Tổng hợp và làm rõ được quy trình sử dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mầm non.

6.2. Ý nghĩa thực tiễn

Việc ứng dụng công cụ trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi mang lại nhiều lợi ích thiết thực.

Đối với giáo viên, trí tuệ nhân tạo giúp tiết kiệm thời gian chuẩn bị, tạo hình ảnh và giọng kể sinh động, đồng thời hỗ trợ cá nhân hóa nội dung kể chuyện phù hợp với từng trẻ.

Đối với trẻ, các công cụ trí tuệ nhân tạo làm cho câu chuyện trở nên hấp dẫn, trực quan, giúp trẻ phát triển ngôn ngữ, tư duy sáng tạo, trí tưởng tượng và khả năng giao tiếp.

Về phía nhà trường, việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo góp phần đổi mới phương pháp giáo dục, thúc đẩy chuyển đổi số và nâng cao chất lượng dạy học trong bối cảnh công nghệ hiện đại.

NỘI DUNG

Chương 1

CƠ SỞ LÝ LUẬN VÀ THỰC TIỄN

1.1. CƠ SỞ LÝ LUẬN.

1.1.1. Khái quát về hoạt động kể truyện trong giáo dục mầm non.

1.1.1.1. *Khái niệm làm quen với tác phẩm văn học*

Làm quen với tác phẩm văn học chỉ ra mức độ, giới hạn, yêu cầu của việc cho trẻ tiếp xúc với tác phẩm văn học qua nghệ thuật đọc và kể chuyện của cô giáo. Hoạt động này nhằm dẫn dắt, hướng dẫn trẻ cảm nhận những giá trị nội dung, nghệ thuật phong phú trong tác phẩm, khơi gợi ở trẻ sự rung động, hứng thú đối với văn học, có ấn tượng về những hình tượng nghệ thuật, cái hay cái đẹp của tác phẩm và thể hiện sự cảm nhận đó qua các hoạt động mang tính chất văn học nghệ thuật như đọc thơ, kể chuyện, chơi trò chơi đóng kịch; cao hơn là tiến tới sáng tạo ra những vần thơ, câu chuyện theo tưởng tượng của mình, góp phần hình thành và phát triển toàn diện nhân cách trẻ[2;23].

1.1.1.2. *Đặc điểm tiếp nhận văn học của trẻ 5 - 6 tuổi*

Tiếp nhận văn học là quá trình người đọc hòa mình vào tác phẩm, rung động với nó, đắm chìm trong thế giới nghệ thuật được dựng nên bằng ngôn từ, lắng tai nghe tiếng nói của tác giả, thưởng thức cái hay, cái đẹp, tài nghệ của người nghệ sỹ. Bằng trí tưởng tượng, kinh nghiệm sống, vốn văn hóa và bằng cả tâm hồn mình, người đọc khám phá ý nghĩa của từng câu chữ, cảm nhận sức sống của từng hình ảnh, hình tượng, nhân vật... làm cho tác phẩm từ một văn bản khô khan biến thành một thế giới sống động, đầy sức cuốn hút. Tiếp nhận văn học là vấn đề lớn và phức tạp. Trẻ em chưa phải là bạn đọc đích thực, chúng chưa tự mình tiếp nhận tác phẩm văn học mà phụ thuộc vào sự tiếp nhận của người khác và mới chỉ ở mức độ “làm quen” với tác phẩm [2].

Đối với trẻ 5 - 6 tuổi, sự tiếp nhận văn học có những đặc điểm cơ bản sau:

a) Tiếp nhận mang tính gián tiếp

Nếu như ở các bậc học tiểu học, trung học cơ sở, trung học phổ thông... tiếp nhận văn học trực tiếp bằng cách tự đọc các tác phẩm, tự hiểu nội dung tác phẩm, tự rút ra ý nghĩa, bài học cho mình qua ngôn ngữ viết thì ở bậc học mầm non lại

tiếp nhận văn học một cách gián tiếp bởi vì trẻ mầm non chưa biết đọc, biết viết để có thể lĩnh hội tác phẩm qua ngôn ngữ viết. Trẻ mẫu giáo đến với văn học chủ yếu là nghe, từ nghe mà hiểu rồi mới cảm (ở mức độ ban đầu). Cũng chính vì vậy mà ở chương trình cho trẻ mẫu giáo làm quen với văn học thường có những kiểu bài như: cô đọc cho trẻ nghe (kết hợp đọc với điệu bộ, động tác, cử chỉ, nét mặt, nhấn mạnh nhịp điệu, vần điệu...), cô kể cho trẻ nghe (có thể kết hợp với cả tranh minh họa, mô hình, con rối...), dạy trẻ đọc thơ, dạy trẻ kể lại truyện, dạy trẻ đóng kịch.... Qua giọng đọc, lời kể của cô (ngôn ngữ nói) những hình ảnh sinh động của thế giới xung quanh hiện ra trước mắt trẻ giúp trẻ cảm nhận được vẻ đẹp của tác phẩm từ đó khơi dậy ở trẻ tình cảm, cảm xúc rung động, yêu mến trước cái đẹp, lên án cái xấu để bồi dưỡng tâm hồn, tính cách cho trẻ giúp trẻ hình thành và phát triển nhân cách một cách tốt nhất.

Trẻ 5 - 6 tuổi đặc biệt nhạy cảm với ngôn ngữ nói. Trẻ hướng sự chú ý của mình tới những đặc điểm của lời nói như giọng điệu, ngữ điệu, cách phát âm... Giọng điệu có ý nghĩa kích thích sự chú ý, độ chính xác, tỉ mỉ. Trẻ nhận ra được thái độ, tình cảm (thiện cảm, yêu thương, trù mến hay thờ ơ, lạnh lùng, bức bối...) của những người xung quanh. Vì vậy, khi phân tích phải hết sức linh hoạt, nắm bắt được đặc điểm tâm sinh lý của trẻ "...việc đọc, kể tác phẩm một cách diễn cảm, sống động, sáng tạo của cô giáo trên lớp có ảnh hưởng rất lớn đến sự cảm thụ văn học nghệ thuật và việc thể hiện lại tác phẩm của trẻ [2,tr.58].

b) Tiếp nhận mang tính tập thể và bước đầu có tính độc lập

Trẻ tiếp nhận văn học là nhờ vào việc đọc, kể tác phẩm văn học của cô giáo trên cả lớp hoặc trong các nhóm. Vì thế việc tiếp nhận văn học mang tính tập thể. Cả lớp cùng ngồi nghe cô đọc một bài thơ, kể lại một câu truyện hoặc cô cùng trẻ đọc đồng thanh. Việc cảm thụ văn học của một số trẻ sẽ ảnh hưởng đến cả nhóm. Tuy nhiên, trẻ mẫu giáo có đặc điểm là hay "bắt chước", việc cho trẻ tiếp nhận tập thể sẽ tạo ra không khí thi đua hào hứng trong việc tìm hiểu tác phẩm và thể hiện lại tác phẩm. Khi đọc đồng thanh bài thơ trong các hoạt động khác nhau giúp trẻ mau thuộc, cùng nhau nghe một câu chuyện rồi cùng trả lời các câu hỏi của cô giáo cũng giúp trẻ ghi nhớ câu chuyện nhanh hơn [2,tr.59].

Sự phát triển trí tuệ của trẻ 5 - 6 tuổi có nhiều bước tiến mới. Trẻ bắt đầu có sự ghi nhớ, chú ý có chủ định, sự tập trung chú ý vào các hoạt động dài hơn, lâu hơn. Theo A.V. Đaparôjet: "Khả năng chú ý đó ở trẻ 5 - 6 tuổi có thể kéo dài

từ 35 - 50 phút nếu đối tượng đó hấp dẫn, có nhiều thay đổi, kích thích được sự tò mò, ham hiểu biết của trẻ”. Mặc dù tiếp nhận văn học của trẻ vẫn mang tính tập thể nhưng bước đầu có tính độc lập bởi sự phát triển tư duy của mỗi trẻ là khác nhau, trẻ cảm nhận tác phẩm, tưởng tượng theo cách nghĩ của mình và thể hiện cảm xúc riêng của mình đối với tác phẩm văn học. Có những trẻ biểu hiện thái độ trên gương mặt theo từng tình tiết của câu chuyện, có những trẻ ngồi im, thậm chí có những trẻ còn đùa nghịch với nhau. Hoặc 25 cũng cùng 1 câu hỏi nhưng mỗi trẻ sẽ đưa ra được cách giải thích khác nhau cho câu hỏi của cô. Như vậy, tiếp nhận văn học của trẻ mang tính độc lập.

c) Tiếp nhận văn học phụ thuộc vào sự lớn khôn, vào kinh nghiệm sống của trẻ

Trẻ 5 - 6 tuổi rất ham học hỏi, tìm tòi, thích quan sát, tìm hiểu thế giới xung quanh và đặc biệt hứng thú với việc khám phá những điều mới lạ. Khi phạm vi tiếp xúc với thế giới xung quanh ngày càng được mở rộng thì vốn hiểu biết của trẻ càng được phong phú và sâu sắc hơn dần tới nhu cầu nhận thức ngày càng cao hơn. Trẻ 5 - 6 tuổi không thỏa mãn với những hiểu biết về bên ngoài của sự vật hiện tượng xung quanh mà chúng bắt đầu muốn khám phá, muốn tìm kiếm những dấu hiệu, bản chất bên trong và mối liên hệ của các sự vật hiện tượng. Từ hình tượng trong tác phẩm nghệ thuật gọi ở trẻ mối liên hệ giữa thế giới hiện thực trong tác phẩm với cuộc sống của trẻ. Như vậy tác phẩm văn học đã góp phần mở rộng nhận thức, từ đó hình thành những khái niệm và những phẩm chất trí tuệ. Trên cơ sở đó nảy sinh cảm xúc, tình cảm thẩm mỹ, thị hiếu thẩm mỹ [2, tr.61-72].

d) Tiếp nhận văn học chịu tác động của các yếu tố tâm lí

Trong quá trình cho trẻ tiếp xúc với TPVH, người ta nhận thấy rằng ở lứa tuổi mẫu giáo đã xuất hiện những hình thức hoạt động tâm lí thâm nhập vào thế giới tác phẩm văn học. Có nhiều những đặc điểm tâm lí ảnh hưởng đến sự tiếp nhận văn học của trẻ. Bản chất giàu xúc cảm và tình cảm là nét tâm lí nổi bật của trẻ thơ khiến trẻ nhanh chóng biểu lộ xúc cảm, tình cảm. Tính dễ xúc cảm làm cho trẻ có thể khóc, có thể kêu lên trước một cảnh thương tâm, hay mọi hành động của nhân vật, hình ảnh, tiếng nói có tính hài đều gây được sự hứng khởi. Trong quá trình nghe, đọc và kể tác phẩm những cảm xúc của trẻ được biểu hiện trực tiếp và công khai như khóc, cười, reo, .. Phản xạ của trẻ tương đồng với nội dung được biểu thị dưới nhiều hình thức nghệ thuật, với màu sắc ngữ điệu, âm điệu của tác phẩm văn học.

Ở trẻ 5 - 6 tuổi sự hiểu biết sâu sắc nội dung tác phẩm văn học, tính nhạy cảm xuất hiện trong quá trình nghe đã cho biết về sự hình thành ở trẻ sự mở đầu cảm nhận thẩm mỹ. Những hình tượng nhân vật tác động mạnh mẽ đến tình cảm của trẻ khiến chúng thể hiện tình thái độ tình cảm của mình bằng cách đưa ra ý kiến đánh giá. Đặc biệt, do rất nhạy cảm, dễ xúc cảm khiến trẻ rung động cả những điều người lớn thấy bình thường. Trẻ hòa mình, biến 26 mình ở trong thế giới xung quanh gần gũi được phản ánh trong tác phẩm. Đây chính là khả năng đồng hóa của cá nhân trẻ đối với hình tượng nghệ thuật từ đó trẻ phát hiện và mở ra những mối liên hệ bất ngờ, tự nhiên sâu sắc giữa con người với thế giới bao la.

Khi tiếp xúc với tác phẩm văn học, trẻ 5 - 6 tuổi thường dùng trí tưởng tượng phối hợp hình dung bên ngoài, với cảm nghĩ, xúc động bên trong. Nhờ trí tưởng tượng trong cảm thụ văn học, trẻ đã đi sâu mở rộng cảm xúc của mình và nhận ra cái mới trong các quan hệ tưởng như khó gắn chúng lại với nhau. Từ đó làm nảy sinh khát vọng, kỹ năng sáng tạo, bộc lộ tư tưởng, tình cảm và thế giới bên trong của trẻ khi tiếp xúc với tác phẩm văn học.

Quá trình nghe tác phẩm, cùng với trí tưởng tượng, tình cảm của trẻ được phát triển phong phú, thì hoạt động tư duy của trẻ cũng hoàn thiện thêm. Tư duy là một trong những đặc điểm tâm lý có liên quan mật thiết đến sự tiếp nhận văn học của trẻ em. Trẻ 5 - 6 tuổi bên cạnh trí nhớ tưởng tượng, bắt đầu hình thành trí nhớ ngôn ngữ logic, bên cạnh trí nhớ không chủ định là trí nhớ có chủ định. Như vậy, trẻ 5 - 6 tuổi, bắt đầu xuất hiện tư duy logic. Nó là biểu hiện của một bước phát triển đáng kể trong tư duy của trẻ. Nó giúp trẻ lĩnh hội những tri thức ở trình độ khái quát cao, từ đó trẻ hiểu được bản chất sự vật, nên trẻ có thể lĩnh hội tác phẩm văn học một cách sâu sắc hơn [2, tr.73-84].

1.1.1.3. Hoạt động kể truyện của trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi ở trường mầm non

Kể chuyện là một hoạt động có ý nghĩa quan trọng trong đời sống văn hóa và giáo dục của con người, vì thông qua đó các sự kiện, hiện tượng trong đời sống hoặc trong thế giới hư cấu được tái hiện và truyền đạt bằng nhiều hình thức khác nhau. Theo Birx (2010), kể chuyện là hành động mang tính văn hóa nhằm trình bày một sự kiện hoặc chuỗi sự kiện có thật hoặc tưởng tượng thông qua lời nói, văn bản hoặc hình ảnh đến người nghe, dù họ có mặt hay không tại thời điểm kể[2]. Dưới góc độ nghệ thuật, Hà Nguyễn Kim Giang (2014) cho rằng kể chuyện là hoạt động nghệ thuật dùng để truyền tải những sự kiện, hành động và xung đột của câu chuyện đến người tiếp nhận. Từ các quan điểm trên có thể khẳng định

rằng kể chuyện là quá trình diễn đạt bằng ngôn ngữ nói một chuỗi các sự kiện có liên kết logic, xoay quanh một hoặc nhiều nhân vật, được trình bày theo trình tự nhất định với mở đầu và kết thúc rõ ràng. Trong quá trình kể chuyện, lời nói có thể được kết hợp với các yếu tố phi ngôn ngữ nhằm tăng hiệu quả biểu đạt[2].

Đối với trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi, kể chuyện là hình thức sử dụng lời nói dưới dạng độc thoại, giúp trẻ trình bày một cách mạch lạc và có hệ thống về một hiện tượng, sự việc nhằm giao tiếp và trao đổi thông tin với những người xung quanh. Ở độ tuổi này, hai hình thức kể chuyện thường được sử dụng là kể lại truyện và kể chuyện sáng tạo. Kể lại truyện chủ yếu dựa trên việc trẻ tái hiện nội dung câu chuyện đã được nghe, trong khi kể chuyện đòi hỏi trẻ thuật lại một sự kiện, miêu tả một đối tượng hoặc sáng tạo nên một câu chuyện mới. Khi tham gia hoạt động kể chuyện, trẻ cần tự lựa chọn ý tưởng, nội dung và hình thức ngôn ngữ phù hợp; đồng thời huy động khả năng ghi nhớ, quan sát và sắp xếp các sự kiện theo trình tự hợp lý để diễn đạt bằng ngôn ngữ rõ ràng, chặt chẽ và dễ hiểu đối với người nghe [2]. Việc lựa chọn hình thức kể chuyện cần căn cứ vào mục tiêu giáo dục, điều kiện thực tiễn và mức độ phát triển ngôn ngữ, lời nói mạch lạc của trẻ.

Trong chương trình giáo dục mầm non, hoạt động kể chuyện cùng với hoạt động đọc thơ được xếp vào nhóm hoạt động học có chủ đích “Làm quen với tác phẩm văn học” – một nội dung cơ bản được quy định trong Chương trình Giáo dục mầm non (Bộ GD&ĐT, 2021). Hoạt động kể chuyện ở trường mầm non thực chất là quá trình giáo viên tổ chức và sử dụng các tác động sư phạm có mục đích, có kế hoạch và phù hợp với khả năng, nhu cầu, hứng thú của trẻ, nhằm hình thành cho trẻ những kiến thức, kỹ năng và thái độ cần thiết theo mục tiêu giáo dục đề ra.

Đối với trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi, hoạt động kể chuyện có thể được tổ chức linh hoạt trong nhiều bối cảnh khác nhau, bao gồm cả hoạt động học và hoạt động ngoài giờ học. Ngoài việc được tổ chức trong hoạt động chuyên biệt “Làm quen với tác phẩm văn học”, kể chuyện còn có thể được tích hợp trong các hoạt động học khác như làm quen với toán, khám phá khoa học, tạo hình, âm nhạc, làm quen với chữ cái và thể dục. Đồng thời, giáo viên cũng có thể lồng ghép hoạt động kể chuyện vào các hoạt động sinh hoạt hằng ngày của trẻ ở trường mầm non như hoạt động ngoài trời, hoạt động ăn – ngủ – vệ sinh, hoạt động góc và hoạt động chiều, góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục một cách tự nhiên và phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi.

a, Phương tiện tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

*** Tranh minh họa nội dung câu chuyện:**

Tranh ảnh là phương tiện trực quan giúp trẻ dễ dàng quan sát, ghi nhớ và hiểu nội dung câu chuyện. Thông qua hình ảnh về nhân vật, bối cảnh và diễn biến sự việc, trẻ có thể hình dung cụ thể hơn về câu chuyện, từ đó phát triển khả năng tư duy, tưởng tượng và ngôn ngữ. Giáo viên có thể sử dụng tranh đơn, tranh theo trình tự hoặc tranh động để hỗ trợ quá trình kể chuyện và đàm thoại với trẻ.

*** Rối tay, rối que:**

Đây là những phương tiện sinh động giúp giáo viên tái hiện nhân vật trong câu chuyện một cách hấp dẫn và gần gũi với trẻ. Rối tay thường được sử dụng để biểu diễn các nhân vật có lời thoại và cử chỉ phong phú; rối que giúp di chuyển nhân vật linh hoạt trên sân khấu hoặc sa bàn; rối ngón tay có kích thước nhỏ gọn, phù hợp với các hoạt động kể chuyện đơn giản và tương tác cá nhân. Việc sử dụng các loại rối góp phần thu hút sự chú ý, kích thích hứng thú học tập và tạo điều kiện cho trẻ tham gia nhập vai, phát triển kỹ năng giao tiếp.

*** Sa bàn, mô hình nhân vật và bối cảnh truyện:**

Sa bàn và mô hình là phương tiện trực quan giúp tái hiện không gian, hoàn cảnh và các nhân vật trong câu chuyện dưới dạng thu nhỏ. Giáo viên có thể sử dụng sa bàn để mô phỏng diễn biến câu chuyện theo từng tình huống, giúp trẻ dễ theo dõi và ghi nhớ nội dung. Các mô hình nhân vật, cây cối, nhà cửa hoặc con vật còn hỗ trợ trẻ tham gia kể chuyện sáng tạo, đóng vai và phát triển khả năng tưởng tượng. Đây là phương tiện phù hợp với đặc điểm tư duy trực quan hình tượng của trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi.

*** Máy tính, máy chiếu, tivi thông minh:**

Các thiết bị công nghệ hiện đại này hỗ trợ giáo viên trình chiếu hình ảnh, video, âm thanh và các câu chuyện điện tử nhằm tăng tính trực quan và sinh động cho hoạt động kể chuyện. Máy tính giúp giáo viên thiết kế bài giảng điện tử, tìm kiếm học liệu số hoặc ứng dụng AI để tạo hình ảnh, giọng kể phù hợp với nội dung truyện. Máy chiếu và tivi thông minh giúp trẻ quan sát rõ ràng hơn các hình ảnh, hiệu ứng và hoạt động tương tác trên màn hình. Việc ứng dụng các thiết bị công nghệ góp phần đổi mới phương pháp giáo dục, nâng cao hứng thú và khả năng tiếp nhận của trẻ trong hoạt động kể chuyện.

b, Phương pháp tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ nghe

LĨNH VỰC PHÁT TRIỂN NGÔN NGỮ

Đề tài: Truyện...

Chủ đề

Loại tiết: Đa số trẻ chưa biết

Lứa tuổi

Thời gian

Ngày soạn

Ngày dạy

Người soạn và người dạy:

I. 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 ...

II. Chuẩn bị

1. Chuẩn bị của cô

Soạn giáo án 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...

III. Tiến trình hoạt động

1. Ôn định tổ chức, gây hứng thú

- Có thể gây hứng thú bằng cách hát, vận động theo nhạc, chơi trò chơi, câu đố, tranh ảnh, video, rối...
- Đàm thoại
- 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, 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 nội dung: kết hợp với đàm thoại, trích dẫn để giảng nội dung truyện. - Giáo dục nhẹ nhàng.

2.1.3. Cô kể chuyện lần 3 diễn cảm kết hợp với mô hình hoặc video AI

Giáo viên 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.

2.2. Trò chơi

- Tên trò chơi
- Cách chơi
- Luật chơi.

3. Kết thúc

- Nhận xét, tuyên dương
- Chuyển hoạt động khác.

1.1.1.3. Vai trò của hoạt động kể truyện đối với sự phát triển của trẻ 5-6 tuổi

Hoạt động kể chuyện có vai trò quan trọng đối với sự phát triển toàn diện của trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Trước hết, thông qua hoạt động này, trẻ được tiếp xúc và làm quen với các tác phẩm văn học, từ đó cảm nhận được vẻ đẹp của nội dung và hình thức nghệ thuật trong các tác phẩm văn xuôi, cũng như đặc trưng phong

cách của từng thể loại truyện[2]. Hoạt động kể chuyện góp phần bồi dưỡng khả năng cảm thụ văn học, hình thành ở trẻ niềm yêu thích đối với văn học và những giá trị nhân văn mà tác phẩm mang lại. Đồng thời, các câu chuyện với hệ thống nhân vật và tình huống đa dạng còn giúp trẻ hình thành những tình cảm đạo đức, thói quen hành vi đúng đắn và các chuẩn mực đạo đức phù hợp với lứa [2]. Thông qua việc đồng cảm với nhân vật, trẻ dần bồi đắp lòng nhân ái, sự vị tha và tinh thần đoàn kết.

Bên cạnh đó, hoạt động kể chuyện góp phần mở rộng nhận thức và phát triển trí tuệ cho trẻ khi giúp trẻ tiếp cận với thế giới tự nhiên và xã hội phong phú. Những hình ảnh, tình huống trong câu chuyện hỗ trợ trẻ hình thành và củng cố các biểu tượng về cuộc sống, từ đó giúp trẻ hiểu hơn và yêu mến thế giới xung quanh. Không những vậy, hoạt động kể chuyện còn có tác dụng quan trọng trong việc phát triển thẩm mỹ cho trẻ. Thông qua ngôn ngữ giàu hình ảnh, giàu cảm xúc cùng với các phương tiện trực quan sinh động, trẻ được nuôi dưỡng xúc cảm thẩm mỹ, hình thành thị hiếu thẩm mỹ và phát triển trí tưởng tượng phong phú [4].

Đặc biệt, hoạt động kể chuyện là môi trường thuận lợi để phát triển ngôn ngữ cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Qua việc lắng nghe và tham gia kể chuyện, trẻ có cơ hội mở rộng vốn từ, làm quen với các kiểu câu và cách diễn đạt phong phú; đồng thời học cách xác định chủ đề, sắp xếp bố cục câu chuyện một cách logic. Nhờ đó, lời nói của trẻ trở nên rõ ràng, mạch lạc hơn, góp phần rèn luyện và phát triển lời nói mạch lạc – một yêu cầu quan trọng trong giáo dục ngôn ngữ cho trẻ mầm non. Ngoài ra, hoạt động kể chuyện còn tạo điều kiện để trẻ thực hành các thao tác tư duy như quan sát, so sánh, phân tích, phán đoán và sáng tạo, qua đó thúc đẩy sự phát triển tư duy, trí tưởng tượng và các kỹ năng mềm cần thiết.

Có thể khẳng định rằng hoạt động kể chuyện giữ vai trò đặc biệt quan trọng đối với sự phát triển toàn diện của trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Thông qua hoạt động kể chuyện, trẻ không chỉ được bồi dưỡng khả năng cảm thụ văn học và hình thành tình yêu đối với các giá trị nhân văn mà còn được giáo dục về tình cảm, đạo đức và hành vi phù hợp với chuẩn mực xã hội. Đồng thời, hoạt động này góp phần mở rộng nhận thức, phát triển trí tuệ, nuôi dưỡng xúc cảm và thị hiếu thẩm mỹ, cũng như kích thích trí tưởng tượng phong phú ở trẻ. Đặc biệt, kể chuyện là phương tiện hiệu quả trong việc phát triển ngôn ngữ mạch lạc, tư duy logic và các kỹ năng mềm cần thiết, tạo nền tảng vững chắc cho trẻ sẵn sàng bước vào bậc tiểu học và thích ứng với các yêu cầu học tập ở giai đoạn tiếp theo.

1.1.2. Tổng quan về trí tuệ nhân tạo trong giáo dục mầm non.

1.1.2.1. Khái niệm trí tuệ nhân tạo

Trí tuệ nhân tạo (Artificial Intelligence - AI) là lĩnh vực nghiên cứu và phát triển các hệ thống máy tính có khả năng thực hiện các nhiệm vụ thông thường đòi hỏi trí tuệ con người, chẳng hạn như nhận thức, suy luận, học tập và giải quyết vấn đề. Theo Russell và Norvig (2021), AI có thể được định nghĩa là “khoa học nghiên cứu các tác nhân thông minh, những hệ thống có thể nhận thức môi trường của chúng và thực hiện các hành động nhằm tối ưu hóa cơ hội đạt được mục tiêu đã đặt ra”. AI hiện nay được phân thành nhiều nhánh, bao gồm Machine Learning (học máy), Deep Learning (học sâu), Natural Language Processing (xử lý ngôn ngữ tự nhiên), và Computer Vision (thị giác máy tính), mỗi lĩnh vực có những ứng dụng riêng trong giáo dục và quản lý giáo dục. Machine Learning, một trong những trụ cột của AI, cho phép các hệ thống học hỏi từ dữ liệu quá khứ để dự đoán các kết quả tương lai, đóng vai trò then chốt trong việc hỗ trợ ra quyết định trong giáo dục (Goodfellow, Bengio & Courville, 2016).

1.1.2.2. Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong giáo dục mầm non

Giáo dục mầm non, nền móng đầu tiên của hệ thống giáo dục đang bước vào giai đoạn chuyển mình mạnh mẽ với sự xuất hiện của trí tuệ nhân tạo (AI). Công nghệ không còn là yếu tố xa vời hay chỉ xuất hiện ở bậc phổ thông, đại học, mà đang len lỏi vào từng hoạt động nhỏ nhất trong lớp học. Từ hỗ trợ giáo viên giảng dạy, đánh giá trẻ đến tạo nội dung số hay tự động hóa công việc hành chính, AI đang mở ra một tương lai mới cho giáo dục lứa tuổi nhỏ nhất.

Nếu như trước đây giáo viên mầm non gắn với những câu chuyện cổ tích, bài hát và đồ chơi đầy màu sắc, thì nay họ đang dần trở thành những “nhà sư phạm công nghệ”. Với ChatGPT và các công cụ AI, giáo viên có thể tạo ra câu đố, truyện kể, hoạt động tương tác phù hợp từng độ tuổi và mức độ nhận thức của trẻ. AI còn hỗ trợ đánh giá sự phát triển của từng trẻ, phân tích hành vi, ngôn ngữ và khả năng nhận thức, giúp giáo viên đưa ra biện pháp can thiệp sớm và hiệu quả, nhất là với trẻ có nhu cầu đặc biệt hoặc tài năng tiềm ẩn.

Ở lứa tuổi mầm non, trực quan là chìa khóa vàng để kích thích sự chú ý và phát triển nhận thức. Nhờ công cụ Canva AI, giáo viên dễ dàng tạo học liệu sinh động mà không cần kỹ năng đồ họa. Trẻ được tiếp cận hình ảnh đẹp, màu sắc phong phú, khiến việc học trở nên tự nhiên và hấp dẫn hơn. Cùng với đó, Quizizz

tích hợp AI biến mỗi lần kiểm tra thành một trải nghiệm vui nhộn: cuộc thi nhỏ, nhân vật hoạt hình, phần thưởng ảo... Tất cả giúp trẻ hứng thú tham gia, trong khi giáo viên thu được dữ liệu chính xác và tự động về tiến độ học của từng trẻ.

Không chỉ trong lớp học, AI còn giúp giảm đáng kể khối lượng công việc hành chính, vốn là gánh nặng lớn nhất với giáo viên mầm non. Lập kế hoạch, viết nhận xét, theo dõi sự tham gia, ghi nhật ký phát triển, liên lạc với phụ huynh... đều có thể được tự động hóa một phần. Nhờ vậy, giáo viên có nhiều thời gian hơn để tương tác trực tiếp, quan sát và chăm sóc trẻ – điều mà không công nghệ nào có thể thay thế.

Các chuyên gia khẳng định AI chỉ là công cụ hỗ trợ, không bao giờ thay thế được vai trò của giáo viên. PGS.TS Nguyễn Bá Minh, Vụ trưởng Vụ Giáo dục Mầm non (Bộ GD&ĐT) nhấn mạnh rằng, giáo dục trẻ nhỏ cần sự ấm áp, thấu hiểu và truyền cảm hứng, những yếu tố chỉ con người mới có. TS. Kim Mạnh Tuấn (ĐH Giáo dục – ĐHQG Hà Nội) cũng đưa ra bức tranh lớp học tương lai với robot thông minh, màn hình cảm ứng, trợ lý ảo... nhưng giáo viên vẫn giữ vai trò điều phối trung tâm, đảm bảo an toàn, cảm xúc và kết nối cho trẻ.

Không chỉ lý thuyết, các buổi thao giảng tại nhiều trường mầm non đã cho thấy hiệu quả thực tế của việc áp dụng AI. Trẻ được hướng dẫn phát âm tiếng Anh qua nhận diện giọng nói, học đàn piano bằng trợ lý thông minh, khám phá cảnh đẹp ba miền Việt Nam qua video AI, tham gia các trò chơi tương tác cá nhân hóa theo năng lực.

AI không phải để thay thế giáo viên mà để nâng cao năng lực, giúp họ sáng tạo hơn, hiệu quả hơn và có thêm công cụ để chăm sóc, giáo dục trẻ một cách toàn diện. Với sự đồng hành của AI, những bài học trong lớp mầm non sẽ ngày càng sinh động, giàu cảm hứng và phù hợp hơn với từng trẻ, tạo nền tảng vững chắc cho một thế hệ công dân số tương lai.

1.1.3. Ý nghĩa của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.

Trong bối cảnh giáo dục mầm non đang từng bước đổi mới theo hướng chuyển đổi số và tiếp cận cuộc Cách mạng công nghiệp 4.0, việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) vào các hoạt động giáo dục, trong đó có hoạt động làm quen văn học, đã và đang mang lại nhiều lợi ích thiết thực. Trí tuệ nhân tạo không chỉ là công cụ hỗ trợ giáo viên mà còn góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc, giáo

dục trẻ theo hướng lấy trẻ làm trung tâm. Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi có ý nghĩa quan trọng cả về mặt giáo dục, sư phạm và thực tiễn, góp phần nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động văn học trong giáo dục mầm non, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay.

Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện góp phần nâng cao hứng thú và sự tham gia tích cực của trẻ. Các công cụ AI có khả năng tạo ra câu chuyện sinh động, hình ảnh trực quan, âm thanh phong phú và giọng kể hấp dẫn, phù hợp với đặc điểm tâm lý của trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Nhờ đó, trẻ dễ tập trung chú ý, hứng thú lắng nghe và chủ động tham gia vào các hoạt động như dự đoán tình tiết, kể lại câu chuyện hoặc nhập vai nhân vật, từ đó nâng cao hiệu quả tiếp nhận nội dung truyện.

Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong kể chuyện hỗ trợ hiệu quả cho sự phát triển ngôn ngữ và tư duy của trẻ. Thông qua các câu chuyện được thiết kế phù hợp với trình độ và nhu cầu của trẻ, trí tuệ nhân tạo giúp mở rộng vốn từ, làm phong phú cách diễn đạt và rèn luyện khả năng sử dụng lời nói mạch lạc. Đồng thời, các tình huống truyện đa dạng do trí tuệ nhân tạo tạo ra khuyến khích trẻ quan sát, so sánh, suy luận và sáng tạo, góp phần phát triển tư duy logic, trí tưởng tượng và khả năng kể chuyện sáng tạo những năng lực quan trọng đối với trẻ ở giai đoạn chuẩn bị vào lớp Một.

Bên cạnh đó, ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện góp phần giáo dục tình cảm, đạo đức và hình thành nhân cách cho trẻ. Nội dung các câu chuyện do AI hỗ trợ xây dựng có thể lồng ghép các giá trị nhân văn, bài học đạo đức và hành vi phù hợp với lứa tuổi như yêu thương, chia sẻ, trung thực, lễ phép và tinh thần hợp tác. Khi trẻ đồng cảm với nhân vật và tình huống trong truyện, các chuẩn mực đạo đức được hình thành một cách tự nhiên, nhẹ nhàng và bền vững.

Ngoài ra, việc ứng dụng AI còn tạo điều kiện cá nhân hóa hoạt động kể chuyện, đáp ứng nhu cầu, hứng thú và khả năng khác nhau của trẻ. AI có thể hỗ trợ giáo viên điều chỉnh nội dung, độ dài, mức độ ngôn ngữ và hình thức thể hiện câu chuyện cho phù hợp với từng nhóm trẻ hoặc cá nhân trẻ. Điều này giúp đảm bảo nguyên tắc giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, đồng thời tạo cơ hội cho tất cả trẻ đều được tham gia và phát triển theo khả năng của mình.

Đối với giáo viên mầm non, ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện góp phần hỗ trợ đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục. Giúp giáo viên tiết kiệm thời gian chuẩn bị đồ dùng dạy học, xây dựng nội dung truyện và thiết kế hoạt động, từ đó có điều kiện tập trung hơn vào việc tổ chức, quan sát và tương tác trực tiếp với trẻ. Đồng thời, việc sử dụng AI còn góp phần nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục mầm non.

Ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi không chỉ làm phong phú hình thức tổ chức hoạt động văn học mà còn góp phần thúc đẩy sự phát triển toàn diện của trẻ về ngôn ngữ, nhận thức, tình cảm – xã hội và thẩm mỹ, đồng thời hỗ trợ giáo viên đổi mới phương pháp giáo dục, đáp ứng yêu cầu nâng cao chất lượng giáo dục mầm non trong giai đoạn hiện nay.

1.2. CƠ SỞ THỰC TIỄN.

1.2.1. Khảo sát thực trạng sử dụng trí tuệ nhân tạo của giáo viên mầm non trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.

1.2.1.1. Mục đích khảo sát.

Tìm hiểu thực trạng việc sử dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi ở trường mầm non và mức độ nhận thức sự hiểu biết của giáo viên mầm non về trí tuệ nhân tạo và khả năng ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện.

1.2.1.2. Nội dung và cách khảo sát .

1.2.1.2.1. Nội dung khảo sát:

Nhận thức của giáo viên mầm non về khái niệm, vai trò và ý nghĩa AI trong giáo dục mầm non nói chung và trong hoạt động kể chuyện nói riêng.

Thực trạng sử dụng các công cụ AI (như video kể chuyện, phần mềm trình chiếu thông minh, công cụ tạo hình ảnh, giọng đọc tự động,...) trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi.

Mức độ hứng thú và sự tham gia của trẻ khi giáo viên có sử dụng các yếu tố công nghệ, AI trong giờ kể chuyện.

1.2.1.2.2. Cách khảo sát:

Bước 1: Gửi phiếu khảo sát tới GVMN, dự giờ, đàm thoại với GVMN, trẻ 5-6 tuổi, nghiên cứu kế hoạch giáo dục của GVMN, quan sát mức độ tham gia của trẻ 5-6 tuổi.

Gửi phiếu khảo sát tới GVMN qua Google form để tìm hiểu mức độ nhận thức, hình thức sử dụng, tần suất và hiệu quả ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện.

Dự giờ các hoạt động kể chuyện có ứng dụng AI nhằm quan sát cách giáo viên tổ chức hoạt động, cách sử dụng công cụ AI cũng như mức độ tham gia, hứng thú và phản hồi của trẻ.

Đàm thoại với GVMN và trẻ 5–6 tuổi để làm rõ hơn những thuận lợi, khó khăn trong quá trình ứng dụng AI.

Bước 2: Xử lý kết quả khảo sát.

Bước 3: Phân tích thực trạng.

1.2.1.3. Đối tượng, phạm vi và thời gian khảo sát.

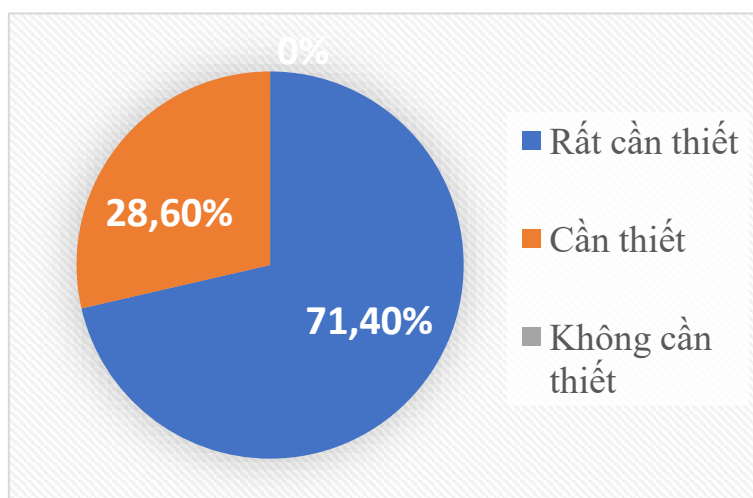
Khảo sát thực trạng được tiến hành trên 20 giáo viên đã và đang dạy trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi ở tỉnh Ninh Bình. Các giáo viên được khảo sát đều đạt chuẩn, có trình độ từ cao đẳng trở lên.

Thời gian: Từ tháng 1/2026 đến tháng 3/2026

1.2.1.4. Tiêu chí và thang đánh giá.

Tiêu chí đánh giá	Điểm
Tiêu chí 1: Chuẩn bị	2,0
- Giáo viên xây dựng giáo án kể chuyện chi tiết, rõ ràng, đảm bảo đầy đủ các yêu cầu về mục tiêu, nội dung, phương pháp và hình thức tổ chức hoạt động theo chương trình giáo dục mầm non; nội dung giáo dục phù hợp với độ tuổi trẻ 5–6 tuổi.	1.0
- Chuẩn bị đầy đủ phương tiện, đồ dùng, đồ chơi phục vụ cho giờ hoạt động kể chuyện như: tranh ảnh minh họa, máy chiếu, máy tính, loa, phần mềm kể chuyện có ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) và các học liệu số phù hợp.	0,5
- Xây dựng môi trường giáo dục trong và ngoài lớp học phù hợp với hoạt động kể chuyện, đảm bảo tính thẩm mỹ, an toàn, tạo điều kiện thuận lợi để trẻ dễ dàng quan sát, tương tác và tham gia hoạt động.	0,5

Vấn đề này được tìm hiểu ở giáo viên đã và đang dạy lớp mẫu giáo 5-6 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 CNTT trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ MG 5-6 tuổi

Biểu đồ 1.1 phản ánh nhận thức của giáo viên mầm non về vai trò và mức độ cần thiết của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Kết quả khảo sát cho thấy, 71,4% giáo viên đánh giá việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo là rất cần thiết, 28,6% giáo viên cho rằng ở mức cần thiết, và 0% giáo viên lựa chọn phương án không cần thiết.

Số liệu trên cho thấy đa số GVMN đã có nhận thức tích cực, đúng đắn về vai trò của trí tuệ nhân tạo trong hoạt động giáo dục nói chung và hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi nói riêng. Việc có tới hơn hai phần ba giáo viên đánh giá ở mức “rất cần thiết” cho thấy giáo viên nhận thức rõ rằng ứng dụng trí tuệ nhân tạo có thể hỗ trợ hiệu quả trong việc đổi mới hình thức tổ chức hoạt động kể chuyện, giúp nội dung câu chuyện trở nên sinh động, trực quan, hấp dẫn hơn, từ đó kích thích hứng thú học tập và khả năng tham gia tích cực của trẻ.

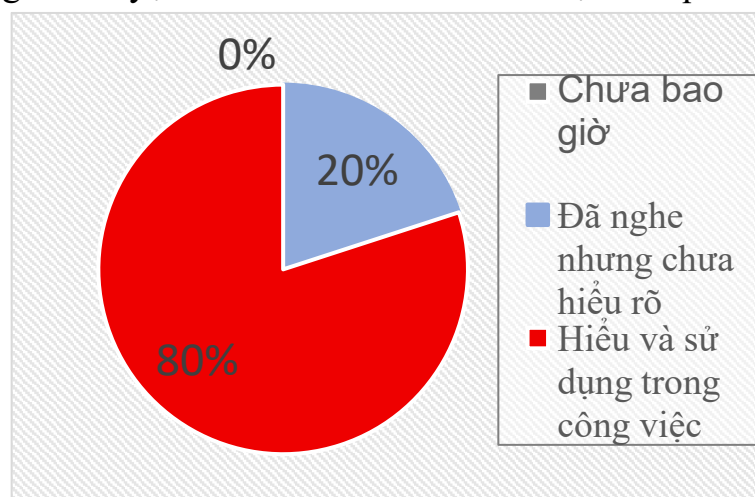
Bên cạnh đó, tỷ lệ 28,6% giáo viên đánh giá việc ứng dụng CNTT là “cần thiết” vẫn còn một bộ phận GV có quan điểm thận trọng khi tiếp cận và triển khai các công cụ CNTT trong thực tiễn giảng dạy. Nguyên nhân có thể xuất phát từ những khó khăn về điều kiện cơ sở vật chất, thiết bị công nghệ chưa đồng bộ; kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin và CNTT của một số GV còn hạn chế; hoặc lo ngại về việc sử dụng công nghệ chưa hợp lý có thể ảnh hưởng đến đặc điểm phát triển tâm sinh lý của trẻ mầm non.

Đáng chú ý, không có giáo viên nào cho rằng việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo là “không cần thiết”. Điều này khẳng định rằng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi là xu hướng tất yếu, phù hợp với yêu cầu đổi mới phương pháp giáo dục, chuyển đổi số trong giáo dục mầm non hiện nay.

Từ kết quả trên có thể thấy, nhận thức của giáo viên mầm non về vai trò của trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi là cơ sở quan trọng, tạo tiền đề thuận lợi cho việc đề xuất và triển khai các biện pháp ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thực tiễn giáo dục. Đây cũng là căn cứ thực tiễn để khẳng định tính cần thiết và tính khả thi của các giải pháp đổi mới hoạt động kể chuyện theo hướng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong giai đoạn hiện nay.

1.2.2.1.2. Nhận thức của GVMN về việc tìm hiểu về TTNT.

Vấn đề này tìm hiểu thông tin từ 20 GV về việc nghe và tìm hiểu về TTNT trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi và thu được kết quả ở biểu đồ sau:



Biểu đồ 1.2. Nhận thức của giáo viên mầm non về việc tìm hiểu về trí tuệ nhân tạo.

Qua kết quả thu được ở biểu đồ 1.2 cho thấy nhận thức của giáo viên mầm non về trí tuệ nhân tạo nhìn chung ở mức khá tích cực và chủ động. Cụ thể, 80% giáo viên cho biết họ đã hiểu và sử dụng trí tuệ nhân tạo trong công việc. Đây là một tỉ lệ rất cao, phản ánh rõ xu hướng giáo viên mầm non ngày càng quan tâm, tiếp cận và từng bước ứng dụng các công cụ trí tuệ nhân tạo vào hoạt động chuyên môn như: soạn giáo án, thiết kế bài giảng, kể chuyện sáng tạo, xây dựng hình ảnh video minh họa, hỗ trợ đánh giá trẻ... Kết quả này cho thấy đội ngũ giáo viên mầm non đã và đang thích ứng khá nhanh với yêu cầu đổi mới giáo dục trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay.

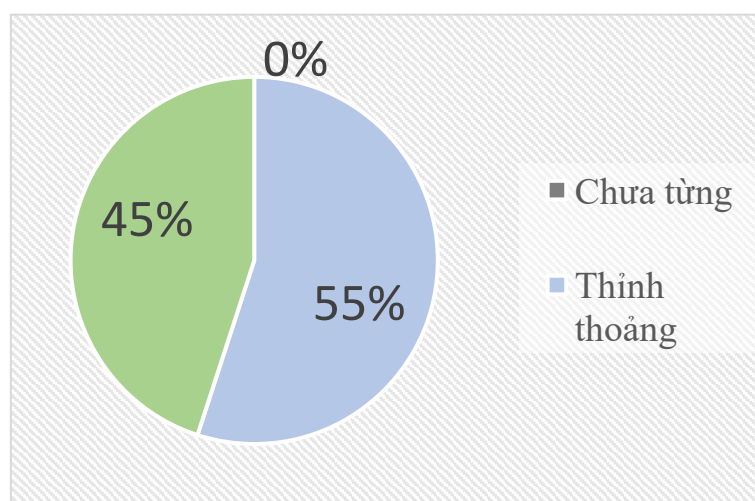
Có 20% giáo viên cho biết đã nghe nói về trí tuệ nhân tạo nhưng chưa hiểu rõ. Nhóm đối tượng này thể hiện sự nhận thức bước đầu về AI, tuy nhiên vẫn còn hạn chế về kiến thức, kỹ năng cũng như sự tự tin trong việc ứng dụng vào thực tiễn. Đây là nhóm giáo viên rất cần được hỗ trợ thông qua các hoạt động bồi dưỡng chuyên môn, tập huấn kỹ năng sử dụng AI một cách đơn giản, phù hợp với đặc thù GDMN.

Tỉ lệ giáo viên “chưa bao giờ” nghe đến trí tuệ nhân tạo là 0%. Điều này cho thấy AI đã trở thành một khái niệm phổ biến, ít nhiều được lan tỏa trong môi trường giáo dục mầm non. Kết quả này phản ánh tác động mạnh mẽ của truyền thông, các chương trình bồi dưỡng chuyên môn, cũng như sự phát triển nhanh chóng của công nghệ trong đời sống và giáo dục.

Như vậy cho thấy nhận thức của giáo viên mầm non về trí tuệ nhân tạo là khá tốt, với xu hướng tích cực và sẵn sàng đổi mới. Tuy nhiên, vẫn còn một bộ phận giáo viên chưa hiểu rõ bản chất và cách ứng dụng AI một cách hiệu quả, an toàn, phù hợp với trẻ mầm non. Vì vậy, cần tăng cường các hoạt động tập huấn, chia sẻ kinh nghiệm, xây dựng tài liệu hướng dẫn cụ thể nhằm giúp giáo viên nâng cao nhận thức, sử dụng trí tuệ nhân tạo đúng mục đích, đồng thời đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong giai đoạn hiện nay.

1.2.2.1.3. Mức độ sử dụng AI của GVMN trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.

Vấn đề này đã tìm hiểu thông tin từ giáo viên về việc sử dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi và thu được kết quả ở biểu đồ sau:



Biểu đồ 1.3. Nhận thức của GVMN về việc sử dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.

Qua biểu đồ cho thấy 100% giáo viên mầm non đã từng sử dụng AI trong hoạt động kể chuyện, trong đó 55% giáo viên sử dụng ở mức thỉnh thoảng và 45% giáo viên sử dụng thường xuyên, không có giáo viên nào “chưa từng” sử dụng AI. Kết quả này phản ánh rõ thực tế rằng việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện ở trường mầm non đã bước đầu được quan tâm và triển khai, đặc biệt ở độ tuổi 5–6 tuổi giai đoạn trẻ có khả năng tiếp nhận hình ảnh, âm thanh và nội dung số tốt hơn.

Trong thực tế, giáo viên mầm non thường sử dụng AI một cách linh hoạt và có chọn lọc, chủ yếu ở các khâu hỗ trợ như: tạo hình ảnh minh họa cho câu chuyện, thiết kế video kể chuyện, xây dựng giọng đọc nhân vật, tìm ý tưởng sáng tạo nội dung hoặc hỗ trợ làm đồ dùng dạy học số. Điều này lý giải vì sao tỉ lệ giáo viên sử dụng AI “thỉnh thoảng” chiếm cao nhất (55%). Nhiều giáo viên vẫn coi AI là công cụ hỗ trợ, chưa sử dụng thường xuyên do còn phụ thuộc vào điều kiện cơ sở vật chất, thời gian chuẩn bị bài, trình độ công nghệ và yêu cầu đặc thù của từng hoạt động kể chuyện.

Đồng thời, việc 45% giáo viên sử dụng AI thường xuyên, là các trường có điều kiện về cơ sở vật chất và định hướng đổi mới phương pháp giáo dục, giáo viên đã chủ động tích hợp AI vào hoạt động kể chuyện nhằm hỗ trợ nâng cao hứng thú cho trẻ, đổi mới hình thức tổ chức hoạt động và phát triển ngôn ngữ, trí tưởng tượng của trẻ. Nhóm giáo viên này thường có khả năng tiếp cận công nghệ tốt hơn, tích cực tự học, tự bồi dưỡng và mạnh dạn áp dụng các công cụ AI vào thực tiễn giảng dạy.

Việc không có giáo viên nào chưa từng sử dụng AI phản ánh đúng xu thế chung của giáo dục mầm non hiện nay: AI và công nghệ số đã dần trở thành một phần quen thuộc trong hoạt động giáo dục, đặc biệt trong các hoạt động mang tính trực quan, sinh động như kể chuyện. Tuy nhiên, trên thực tế, mức độ và tần suất sử dụng AI, các giáo viên vẫn chưa đồng đều, còn mang tính tự phát, chưa có quy trình hay định hướng thống nhất.

Như vậy để ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 5–6 tuổi giáo viên phải có nhận thức và bước đầu áp dụng AI trong dạy học, song việc sử dụng chủ yếu dừng ở mức hỗ trợ, chưa thực sự thường xuyên và đồng bộ. Đây vừa là kết quả tích cực, đồng thời cũng đặt ra yêu cầu cần có những giải pháp cụ thể

nhằm nâng cao hiệu quả và tính bền vững của việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện ở trường mầm non.

1.2.2.1.4. Nhận thức của GVMN về việc ứng dụng AI vào những nội dung trong tiết kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.

Căn cứ vào kết quả khảo sát thực tế từ 20 giáo viên mầm non trực tiếp giảng dạy lớp mẫu giáo 5–6 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 5-6 tuổi được thể hiện ở bảng sau:

Bảng 1.1. Nhận thức của GVMN về việc ứng dụng AI vào những nội dung trong tiết kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.

STT	Nhiệm vụ	SL	Tỉ lệ %
1	Tạo hình ảnh minh họa cho câu chuyện	17	85%
2	Tạo video/nhân vật kể chuyện	16	80%
3	Tạo câu hỏi đàm thoại sau kể chuyện	12	60%

Trước hết, nội dung được giáo viên lựa chọn ứng dụng AI nhiều nhất là tạo hình ảnh minh họa cho câu chuyện, với 17/20 giáo viên, chiếm 85%. Kết quả này hoàn toàn phù hợp với thực tế hiện nay, bởi hình ảnh trực quan sinh động là yếu tố rất quan trọng giúp trẻ 5–6 tuổi dễ hiểu nội dung câu chuyện, ghi nhớ tình tiết và hứng thú tham gia hoạt động. Các công cụ AI hỗ trợ tạo tranh, hình ảnh nhân vật, bối cảnh câu chuyện nhanh chóng, đẹp mắt, tiết kiệm thời gian nên được giáo viên ưu tiên sử dụng.

Tiếp theo, 80% giáo viên (16/20 người) sử dụng AI để tạo video hoặc nhân vật kể chuyện. Nhiều giáo viên đã mạnh dạn ứng dụng AI để xây dựng video kể chuyện, nhân vật hoạt hình có giọng đọc sinh động nhằm tăng sức hấp dẫn cho giờ học. Tuy nhiên, việc tạo video hoặc nhân vật kể chuyện đòi hỏi kỹ năng công nghệ cao hơn, thời gian chuẩn bị nhiều hơn nên mức độ sử dụng chưa đạt 100%.

Cuối cùng, nội dung có tỉ lệ ứng dụng AI thấp nhất là tạo câu hỏi đàm thoại sau kể chuyện, với 60% giáo viên (12/20 người). Phần lớn giáo viên vẫn ưu tiên tự xây dựng hệ thống câu hỏi dựa trên khả năng nhận thức, ngôn ngữ và phản ứng thực tế của trẻ trong lớp. Việc ứng dụng AI ở nội dung này còn hạn chế do giáo viên cần sự linh hoạt, điều chỉnh trực tiếp theo tình huống sự phạm và mức độ tiếp thu của từng nhóm trẻ.

Như vậy, để đáp ứng nhu cầu đổi mới hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay, việc nâng cao nhận thức và năng lực ứng dụng trí tuệ nhân tạo của giáo viên mầm non là yêu cầu cần thiết và cấp bách. Kết quả khảo sát cho thấy giáo viên đã bước đầu tiếp cận và sử dụng AI vào nhiều nội dung trong thiết kế hoạt động kể chuyện, đặc biệt là các nội dung mang tính trực quan như tạo hình ảnh minh họa, video và nhân vật kể chuyện, góp phần làm cho giờ học sinh động, hấp dẫn và phù hợp với đặc điểm tâm lý của trẻ. Tuy nhiên, mức độ ứng dụng AI giữa các nội dung còn chưa đồng đều, một số khâu vẫn chủ yếu dựa vào kinh nghiệm cá nhân của giáo viên. Do đó, trong thời gian tới, cần có những giải pháp đồng bộ nhằm bồi dưỡng kỹ năng, hướng dẫn sử dụng AI phù hợp với giáo dục mầm non, đồng thời khuyến khích giáo viên khai thác AI như một công cụ hỗ trợ hiệu quả, không thay thế vai trò sự phạm. Điều này sẽ góp phần nâng cao chất lượng hoạt động kể chuyện, phát triển ngôn ngữ, tư duy và hứng thú học tập cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục mầm non trong giai đoạn hiện nay.

1.2.2.1.5. Nhận thức của GVMN về vai trò của AI trong tiết kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.

Trên cơ sở khảo sát ý kiến của 20 giáo viên mầm non trực tiếp giảng dạy lớp mẫu giáo 5–6 tuổi tại các trường mầm non trên địa bàn tỉnh Ninh Bình, bảng 1.2 phản ánh nhận thức của giáo viên về vai trò của trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ. Được thể hiện ở bảng sau:

Bảng 1.2. Nhận thức của GVMN về vai trò của AI trong tiết kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.

STT	Vai trò	SL	Tỷ lệ %
1	Tăng khả năng chú ý, tập trung	17	85%

2	Phát triển ngôn ngữ và vốn từ	15	75%
3	Phát huy trí tưởng tượng, sáng tạo	16	80%
4	Không có sự khác biệt rõ rệt	0	0%

Kết quả khảo sát ở bảng 1.2 cho thấy 100% giáo viên mầm non được hỏi đều nhận thức được vai trò tích cực của trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Trong đó, 85% giáo viên cho rằng việc ứng dụng AI giúp tăng khả năng chú ý và tập trung của trẻ, khi câu chuyện được thiết kế với sự hỗ trợ của AI như hình ảnh minh họa sinh động, video kể chuyện, nhân vật hoạt hình có giọng đọc hấp dẫn, trẻ dễ bị thu hút, tập trung lắng nghe và tích cực tham gia vào hoạt động hơn so với hình thức kể chuyện truyền thống. Điều này đặc biệt phù hợp với đặc điểm tâm lý của trẻ 5–6 tuổi lứa tuổi có nhu cầu cao về trải nghiệm trực quan, sinh động.

Bên cạnh đó, 75% giáo viên nhận định AI có vai trò quan trọng trong việc phát triển ngôn ngữ và vốn từ cho trẻ. Thực tiễn tổ chức hoạt động kể chuyện, các câu chuyện được hỗ trợ bởi AI thường có nội dung rõ ràng, ngôn ngữ phong phú, kết hợp hài hòa giữa hình ảnh, âm thanh và lời kể, tạo điều kiện thuận lợi cho trẻ tiếp nhận ngôn ngữ một cách tự nhiên. Trẻ không chỉ nghe kể mà còn được quan sát, tương tác, từ đó mở rộng vốn từ, nâng cao khả năng nghe hiểu và diễn đạt. Tuy nhiên, giáo viên vẫn giữ vai trò trung tâm trong việc lựa chọn, điều chỉnh nội dung câu chuyện để đảm bảo phù hợp với mục tiêu giáo dục và trình độ nhận thức của trẻ.

Ngoài ra, 80% giáo viên cho rằng việc ứng dụng AI góp phần phát huy trí tưởng tượng và khả năng sáng tạo của trẻ. Trong , các bối cảnh, tình huống và nhân vật mới mẻ do AI hỗ trợ thiết kế đã kích thích trẻ suy nghĩ, tưởng tượng và mạnh dạn bày tỏ ý kiến, cảm xúc cá nhân trong quá trình đàm thoại, kể lại hoặc sáng tạo câu chuyện theo cách riêng của mình. Điều này góp phần phát triển tư duy sáng tạo, khả năng biểu đạt và tính tích cực của trẻ trong hoạt động học.

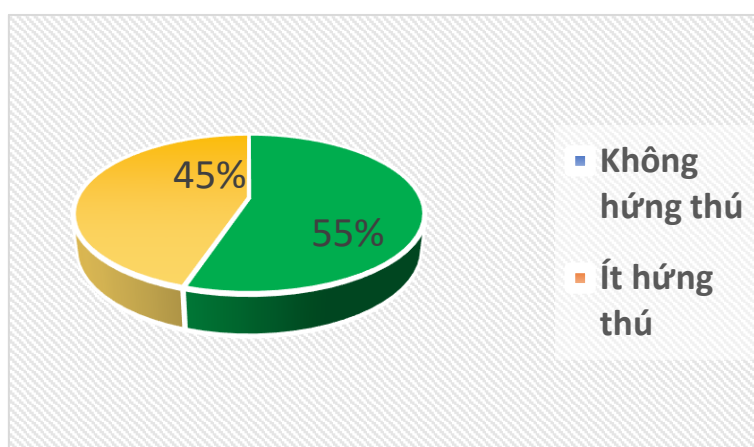
Không có giáo viên nào cho rằng việc ứng dụng AI trong thiết kế hoạt động kể chuyện không mang lại sự khác biệt rõ rệt. Kết quả này phản ánh nhận thức tương đối thống nhất của giáo viên mầm non về hiệu quả và ý nghĩa của AI trong

hoạt động giáo dục, đồng thời cho thấy AI ngày càng được nhìn nhận như một công cụ hỗ trợ cần thiết trong quá trình đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ.

Như vậy, từ kết quả khảo sát giáo viên mầm non đã có nhận thức đúng đắn và tích cực về vai trò của trí tuệ nhân tạo trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Việc ứng dụng AI không chỉ góp phần tăng hứng thú, khả năng tập trung của trẻ mà còn hỗ trợ hiệu quả trong việc phát triển ngôn ngữ, trí tưởng tượng và khả năng sáng tạo. Tuy nhiên, để phát huy tối đa vai trò của AI, giáo viên cần sử dụng công nghệ một cách linh hoạt, có chọn lọc, phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi và mục tiêu giáo dục mầm non, đồng thời khẳng định vai trò chủ đạo của giáo viên trong việc tổ chức, định hướng và dẫn dắt hoạt động kể chuyện cho trẻ.

1.2.2.1.6. Đánh giá thực trạng tổ chức sử dụng AI trong tiết kể chuyện cho trẻ MG 5-6 tuổi

Vấn đề này đã tìm hiểu thông tin từ giáo viên về mức độ hứng thú của trẻ khi ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi và thu được kết quả ở biểu đồ sau:



Biểu đồ 1.4. Mức độ hứng thú của trẻ khi ứng dụng AI vào trong tiết kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.

Dựa trên biểu đồ 1.4: Nhận thức của giáo viên mầm non về mức độ hứng thú của trẻ khi ứng dụng AI vào thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ 5–6 tuổi, có thể nhận xét như sau: Biểu đồ cho thấy 100% giáo viên đều đánh giá trẻ có hứng thú khi tham gia hoạt động kể chuyện được thiết kế với sự hỗ trợ của trí tuệ nhân tạo, trong đó 55% giáo viên nhận định trẻ ở mức “hứng thú” và 45% giáo viên cho rằng trẻ “rất hứng thú”. Không có ý kiến nào cho rằng trẻ “không hứng thú”.

hoặc “ít hứng thú”, điều này phản ánh rõ tác động tích cực của việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện đối với trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi.

Kết quả này cho thấy khi câu chuyện được hỗ trợ bởi hình ảnh minh họa sinh động, video kể chuyện, nhân vật hoạt hình có giọng đọc hấp dẫn, trẻ dễ dàng bị cuốn hút, tập trung chú ý lắng nghe và tích cực tham gia vào các hoạt động tương tác như trả lời câu hỏi, bày tỏ cảm xúc và kể lại nội dung câu chuyện. Việc 45% trẻ được đánh giá ở mức “rất hứng thú” cho thấy AI không chỉ giúp duy trì sự chú ý mà còn kích thích trí tò mò, tạo cảm xúc tích cực và tăng động cơ tham gia hoạt động của trẻ.

Tuy nhiên, mức độ hứng thú của trẻ còn phụ thuộc nhiều vào cách giáo viên lựa chọn và sử dụng AI trong thiết kế câu chuyện. Nếu việc ứng dụng AI phù hợp với mục tiêu giáo dục, nội dung câu chuyện và đặc điểm tâm lý lứa tuổi, hiệu quả mang lại sẽ rõ rệt; ngược lại, nếu sử dụng chưa hợp lý hoặc lạm dụng, có thể làm phân tán sự chú ý của trẻ.

Nhìn chung, biểu đồ phản ánh việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ 5–6 tuổi đã tạo ra hứng thú rõ rệt cho trẻ, góp phần nâng cao chất lượng hoạt động kể chuyện và hiệu quả giáo dục mầm non. Đây là cơ sở thực tiễn quan trọng để tiếp tục khuyến khích giáo viên mầm non ứng dụng AI một cách linh hoạt, sáng tạo và phù hợp trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ.

1.2.2.1.7. Nhận thức của GVMN cần đảm bảo yêu cầu về việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.

Trong quá trình tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi, GV đã đảm bảo những yêu cầu về việc ứng dụng AI, biểu hiện ở bảng sau:

Bảng 1.3. Nhận thức của GVMN cần đảm bảo những yêu cầu nào về việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.

STT	Những yêu cầu	SL	Tỷ lệ %
1	Phù hợp với mục tiêu giáo dục và nội dung chương trình Giáo dục mầm non	17	85%

2	Phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý, khả năng nhận thức của trẻ 5–6 tuổi	19	95%
3	Nội dung câu chuyện do AI hỗ trợ phải đảm bảo tính giáo dục, tính nhân văn và giá trị đạo đức	19	95%
4	Hình ảnh, âm thanh, ngôn ngữ do AI tạo ra phải rõ ràng, sinh động, an toàn và phù hợp với trẻ	18	90%
5	Không lạm dụng AI, đảm bảo vai trò chủ đạo của giáo viên trong tổ chức hoạt động kể chuyện	18	90%
6	Đảm bảo thời lượng sử dụng AI hợp lý, không gây ảnh hưởng đến sức khỏe và sự tập trung của trẻ	17	85%
7	Phù hợp với điều kiện cơ sở vật chất và thiết bị công nghệ của nhà trường	14	70%
8	Đảm bảo tính tương tác giữa giáo viên – trẻ và trẻ – trẻ trong quá trình kể chuyện	15	75%

Bảng 1.3 phản ánh nhận thức của giáo viên mầm non về những yêu cầu cần đảm bảo khi ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Kết quả khảo sát cho thấy giáo viên không chỉ quan tâm đến tính mới mẻ, hấp dẫn của AI mà còn chú trọng đến các yêu cầu mang tính sư phạm, giáo dục và phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ.

Trước hết, yêu cầu phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý, khả năng nhận thức của trẻ 5–6 tuổi được 19/20 giáo viên lựa chọn, chiếm tỷ lệ cao nhất (95%). Điều này cho thấy giáo viên nhận thức rõ rằng trẻ ở độ tuổi này có khả năng chú ý có chủ định còn hạn chế, tư duy còn mang tính trực quan – hình tượng, do đó các sản phẩm do AI hỗ trợ cần ngắn gọn, dễ hiểu, hình ảnh rõ ràng, ngôn ngữ gần gũi. Việc đảm bảo yêu cầu này giúp trẻ tiếp nhận nội dung câu chuyện một cách tự nhiên, không bị quá tải nhận thức, đồng thời duy trì được sự hứng thú trong suốt hoạt động kể chuyện.

Tương tự, yêu cầu nội dung câu chuyện do AI hỗ trợ phải đảm bảo tính giáo dục, tính nhân văn và giá trị đạo đức cũng đạt tỷ lệ rất cao (95%). Kết quả này phản ánh sự thống nhất trong nhận thức của giáo viên về vai trò giáo dục của hoạt động kể chuyện đối với trẻ mầm non. Trong thực tế, kể chuyện không chỉ nhằm giúp trẻ giải trí mà còn góp phần hình thành các phẩm chất đạo đức, hành vi văn minh và cảm xúc tích cực. Vì vậy, giáo viên đặc biệt chú trọng kiểm soát nội dung do AI tạo ra, tránh những chi tiết không phù hợp, xa rời mục tiêu giáo dục mầm non.

Bên cạnh đó, yêu cầu hình ảnh, âm thanh, ngôn ngữ do AI tạo ra phải rõ ràng, sinh động, an toàn và phù hợp với trẻ được 18 giáo viên lựa chọn (90%). Điều này cho thấy giáo viên đánh giá cao vai trò của các yếu tố trực quan và thính giác trong việc thu hút sự chú ý của trẻ 5–6 tuổi. Trong thực tiễn tổ chức hoạt động, các hình ảnh sinh động, âm thanh phù hợp và lời kể rõ ràng sẽ giúp trẻ dễ dàng nhập vai, tưởng tượng và hứng thú hơn khi nghe kể chuyện. Tuy nhiên, giáo viên cũng thể hiện sự thận trọng khi nhấn mạnh yếu tố an toàn và phù hợp, tránh những hình ảnh hoặc âm thanh gây kích thích quá mức đối với trẻ.

Yêu cầu không lạm dụng AI, đảm bảo vai trò chủ đạo của giáo viên trong tổ chức hoạt động kể chuyện cũng đạt tỷ lệ cao (90%). Kết quả này cho thấy giáo viên đã nhận thức rõ AI chỉ là công cụ hỗ trợ, không thể thay thế vai trò sư phạm của giáo viên. Trong thực tế giáo dục mầm non, sự tương tác trực tiếp, giọng kể truyền cảm và sự linh hoạt trong xử lý tình huống của giáo viên vẫn giữ vai trò quyết định đối với hiệu quả của hoạt động kể chuyện.

Ngoài ra, yêu cầu phù hợp với mục tiêu giáo dục và nội dung Chương trình Giáo dục mầm non và yêu cầu đảm bảo thời lượng sử dụng AI hợp lý, không gây ảnh hưởng đến sức khỏe và sự tập trung của trẻ đều đạt tỷ lệ 85%. Điều này cho thấy giáo viên đã có ý thức gắn việc ứng dụng AI với mục tiêu chương trình, đồng thời quan tâm đến sức khỏe thể chất và tinh thần của trẻ. Trong bối cảnh trẻ ngày càng tiếp xúc sớm với các thiết bị công nghệ, việc kiểm soát thời lượng sử dụng AI là yếu tố rất cần thiết nhằm tránh gây mệt mỏi, giảm khả năng tập trung hoặc ảnh hưởng đến thị lực của trẻ.

Tuy nhiên, một số yêu cầu có tỷ lệ lựa chọn thấp hơn, phản ánh những khó khăn trong thực tiễn triển khai. Cụ thể, yêu cầu đảm bảo tính tương tác giữa giáo viên – trẻ và trẻ – trẻ trong quá trình kể chuyện chỉ đạt 75%. Điều này cho thấy

vẫn còn một bộ phận giáo viên lo ngại rằng việc sử dụng AI có thể làm giảm sự tương tác trực tiếp nếu không được tổ chức hợp lý. Ngoài ra, yêu cầu phù hợp với điều kiện cơ sở vật chất và thiết bị công nghệ của nhà trường có tỷ lệ thấp nhất (70%), phản ánh thực trạng cơ sở vật chất tại các trường mầm non chưa đồng đều, ảnh hưởng đến khả năng triển khai và khai thác hiệu quả các công cụ AI.

Nhìn chung, kết quả khảo sát ở bảng 1.3 cho thấy giáo viên mầm non đã có nhận thức tương đối đầy đủ và đúng đắn về những yêu cầu cần đảm bảo khi ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Giáo viên không chỉ chú trọng đến tính hấp dẫn và hỗ trợ của AI mà còn đặt trọng tâm vào mục tiêu giáo dục, đặc điểm phát triển của trẻ, vai trò chủ đạo của giáo viên và điều kiện thực tiễn của nhà trường. Đây là cơ sở quan trọng để đề xuất các biện pháp nhằm nâng cao hiệu quả ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện, góp phần đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục mầm non trong giai đoạn hiện nay.

1.2.2.1.8. Những khó khăn gặp phải khi ứng dụng AI vào hoạt động kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.

Trong quá trình tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi, GV đã gặp những khó khăn nhất định, biểu hiện ở bảng sau:

Bảng 1.4. Những khó khăn gặp phải khi ứng dụng AI vào hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.

STT	Khó khăn	KGKK	IGKK	GKK	RKK	$\bar{X}$	Thứ bậc
1	Giáo viên chưa có nhiều kiến thức, kỹ năng sử dụng AI	3	10	7	0	2,80	3
2	Chưa được tập huấn, bồi dưỡng về ứng dụng AI trong GDMN	4	9	5	1	2,70	2

3	Thiếu thiết bị công nghệ (máy tính, máy chiếu, Internet...)	5	11	4	0	3,05	4
4	Mất nhiều thời gian để chuẩn bị nội dung kể chuyện có ứng dụng AI	8	9	3	0	3,25	5
5	Khó lựa chọn nội dung do AI tạo ra phù hợp với trẻ 5–6 tuổi	9	8	3	0	3,30	6
6	Chưa có tài liệu hướng dẫn cụ thể về ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện	0	6	9	5	2,05	1

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 thấp thì mức độ khó khăn càng lớn

Thứ bậc 1: Khó khăn lớn nhất

Thứ bậc 6: Khó khăn ít nhất

Căn cứ vào kết quả điều tra bằng phiếu khảo sát và xử lý số liệu thu được ở bảng trên, có thể nhận thấy giáo viên mầm non hiện nay đang gặp phải nhiều khó khăn khác nhau trong quá trình ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) vào hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Các khó khăn này được giáo viên đánh giá theo bốn mức độ: không gặp khó khăn, ít gặp khó khăn, gặp khó khăn và rất khó khăn; tương ứng với thang điểm từ 4 đến 1. Trên cơ sở đó, giá trị trung bình ($\bar{X}$)

và thứ bậc của từng khó khăn đã phản ánh tương đối rõ mức độ ảnh hưởng của từng yếu tố trong thực tiễn tổ chức hoạt động giáo dục.

Trước hết, khó khăn được giáo viên đánh giá ở mức độ cao nhất là chưa có tài liệu hướng dẫn cụ thể về ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện, với giá trị trung bình thấp nhất ($\bar{X} = 2,05$), xếp thứ bậc 1. Kết quả này cho thấy phần lớn giáo viên gặp khó khăn rõ rệt khi thiếu các tài liệu hướng dẫn chính thống, chi tiết và phù hợp với đặc thù giáo dục mầm non. Trong bối cảnh AI đang phát triển mạnh mẽ và được nhắc đến nhiều trong giáo dục, việc thiếu các tài liệu định hướng khiến giáo viên lúng túng trong việc lựa chọn công cụ, xác định mục tiêu, nội dung cũng như phương pháp sử dụng AI sao cho phù hợp với trẻ 5–6 tuổi. Điều này dẫn đến tình trạng giáo viên chủ yếu tự mày mò, học hỏi qua các nguồn không chính thống, thiếu tính hệ thống và chưa đảm bảo tính khoa học, sư phạm.

Tiếp theo, khó khăn chưa được tập huấn, bồi dưỡng về ứng dụng AI trong giáo dục mầm non được xếp thứ bậc 2, với giá trị trung bình $\bar{X} = 2,70$. Kết quả này phản ánh thực tế rằng các chương trình tập huấn, bồi dưỡng chuyên môn về AI cho giáo viên mầm non hiện nay còn hạn chế cả về số lượng và chất lượng. Phần lớn giáo viên chưa được tiếp cận với các khóa bồi dưỡng chính thức, bài bản về AI, đặc biệt là cách vận dụng AI vào các hoạt động giáo dục cụ thể như kể chuyện. Việc thiếu tập huấn khiến giáo viên chưa tự tin trong quá trình triển khai, đồng thời ảnh hưởng đến hiệu quả tổ chức hoạt động kể chuyện có ứng dụng AI.

Khó khăn giáo viên chưa có nhiều kiến thức, kỹ năng sử dụng AI được xếp thứ bậc 3, với giá trị trung bình $\bar{X} = 2,80$. Kết quả này cho thấy năng lực công nghệ và kỹ năng số của một bộ phận giáo viên mầm non vẫn còn hạn chế, đặc biệt là trong việc khai thác các công cụ AI phục vụ cho hoạt động kể chuyện. Mặc dù nhiều giáo viên có tinh thần học hỏi và sẵn sàng đổi mới, song việc thiếu nền tảng kiến thức về công nghệ thông tin và AI khiến giáo viên gặp khó khăn trong quá trình sử dụng, điều chỉnh và kiểm soát nội dung do AI tạo ra cho phù hợp với mục tiêu giáo dục và đặc điểm tâm sinh lý của trẻ.

Đối với khó khăn thiếu thiết bị công nghệ (máy tính, máy chiếu, Internet...), kết quả khảo sát cho thấy giá trị trung bình đạt $\bar{X} = 3,05$, xếp thứ bậc 4. Điều này phản ánh rằng điều kiện cơ sở vật chất và thiết bị công nghệ tại các trường mầm non hiện nay vẫn còn chưa đồng bộ, đặc biệt là ở những trường thuộc khu vực nông thôn hoặc vùng khó khăn. Tuy nhiên, so với các khó khăn về chuyên môn,

hướng dẫn và tập huấn, yếu tố thiếu thiết bị công nghệ có mức độ ảnh hưởng thấp hơn. Điều này cho thấy dù còn hạn chế về cơ sở vật chất, giáo viên vẫn có thể khắc phục phần nào thông qua việc sử dụng các thiết bị cá nhân hoặc các nguồn hỗ trợ khác.

Khó khăn mất nhiều thời gian để chuẩn bị nội dung kể chuyện có ứng dụng AI được xếp thứ bậc 5, với giá trị trung bình $\bar{X} = 3,25$. Kết quả này cho thấy việc ứng dụng AI vào hoạt động kể chuyện tuy mang lại nhiều tiện ích, song trong giai đoạn đầu, giáo viên vẫn phải dành nhiều thời gian để tìm hiểu công cụ, lựa chọn nội dung phù hợp và điều chỉnh sản phẩm do AI tạo ra cho phù hợp với đặc điểm của trẻ. Tuy nhiên, mức độ khó khăn này không quá lớn, cho thấy giáo viên có thể dần thích nghi và rút ngắn thời gian chuẩn bị khi đã quen với việc sử dụng AI.

Cuối cùng, khó khăn khó lựa chọn nội dung do AI tạo ra phù hợp với trẻ 5–6 tuổi có giá trị trung bình cao nhất ($\bar{X} = 3,30$), xếp thứ bậc 6, cho thấy đây là khó khăn ít gặp nhất trong các nội dung khảo sát. Điều này phản ánh rằng giáo viên mầm non đã có kinh nghiệm và khả năng sư phạm nhất định trong việc sàng lọc, điều chỉnh nội dung kể chuyện sao cho phù hợp với trình độ nhận thức, khả năng tiếp thu và đặc điểm tâm lý của trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi, kể cả khi nội dung đó được hỗ trợ bởi AI.

Từ kết quả khảo sát và phân tích trên có thể khẳng định rằng, những khó khăn chủ yếu của giáo viên mầm non trong việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo vào hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi không nằm nhiều ở yếu tố cơ sở vật chất hay thời gian chuẩn bị, mà tập trung chủ yếu vào thiếu tài liệu hướng dẫn cụ thể, chưa được tập huấn, bồi dưỡng chuyên môn về AI và hạn chế về kiến thức, kỹ năng sử dụng AI.

Thực trạng này cho thấy nhu cầu cấp thiết phải xây dựng các tài liệu hướng dẫn chi tiết, tổ chức các lớp tập huấn, bồi dưỡng chuyên môn về ứng dụng AI phù hợp với giáo dục mầm non, đồng thời hỗ trợ giáo viên nâng cao năng lực công nghệ và kỹ năng số. Đây cũng chính là cơ sở thực tiễn quan trọng để đề xuất các biện pháp nhằm nâng cao hiệu quả ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi trong thời gian tới.

1.2.2.1.9. Những kinh nghiệm (biện pháp) ứng dụng AI hiệu quả trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 5-6 tuổi.

GVMN đều nhận thức rõ vai trò quan trọng của việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện đối với sự phát triển ngôn ngữ, tư duy và trí tưởng tượng của trẻ, do đó đây là nội dung được nhiều giáo viên quan tâm và triển khai trong thực tiễn giảng dạy. Kết quả khảo sát cho thấy GVMN đã chia sẻ nhiều kinh nghiệm (biện pháp) trong việc ứng dụng AI nhằm hỗ trợ trẻ 5–6 tuổi tiếp cận và tham gia hoạt động kể chuyện một cách tích cực, hứng thú và hiệu quả hơn:

- Giáo viên có thể sử dụng AI để hỗ trợ xây dựng nội dung, hình ảnh và giọng kể sinh động cho hoạt động kể chuyện.
- Ứng dụng phù hợp với trẻ
- Sử dụng công cụ AI để xây dựng các câu chuyện ngắn, nội dung gần gũi, phù hợp với độ tuổi mầm non.
- Phải tạo được hứng thú cho học sinh nhân vật sinh động lời thoại dễ hiểu, nghe rõ ràng phù hợp với tâm sinh lý của trẻ
- Điều chỉnh tốc độ, ngữ điệu phù hợp với lứa tuổi mầm non; kết hợp giọng kể AI với giọng kể trực tiếp của giáo viên để tạo sự gần gũi
- Ưu tiên tạo hình ảnh đúng trọng tâm (nhân vật chính, chi tiết cao trào) để tránh gây nhiễu thông tin cho trẻ.
- Ưu tiên các công cụ AI dễ sử dụng, trực quan, an toàn, có khả năng tạo nội dung ngắn gọn, hình ảnh sinh động.
- Phải chọn lọc thông tin phù hợp, không quá lạm dụng vào AI
- Nội dung video cần đơn giản, nhịp điệu chậm, phù hợp với khả năng chú ý của trẻ.

Qua việc khảo sát GVMN, có thể nhận thấy rằng giáo viên đã có những kinh nghiệm ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 5–6 tuổi tương đối đúng đắn và thiết thực. Phần lớn giáo viên nhận thức rõ vai trò của AI trong việc hỗ trợ phát triển ngôn ngữ, tư duy và hứng thú học tập cho trẻ. Tuy nhiên, trên thực tế vẫn còn một số giáo viên gặp khó khăn trong quá trình vận dụng từ lý thuyết vào thực hành, dẫn đến việc ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện chưa thực sự hiệu quả. Việc lựa chọn công cụ, nội dung và hình thức sử dụng AI đôi khi chưa phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ, còn mang tính hình thức hoặc lặp lại, thiếu sự linh hoạt và sáng tạo. Điều này ảnh hưởng đến mức độ hứng thú tham gia của trẻ, khiến khả năng tiếp nhận nội dung câu chuyện không đồng đều,

một số trẻ còn hạn chế về vốn từ, khả năng ghi nhớ và tưởng tượng. Bên cạnh đó, việc tổ chức hoạt động kể chuyện theo những cách thức cũ, chưa khai thác hợp lý ưu thế của AI cũng làm giảm hiệu quả giáo dục. Từ thực trạng trên cho thấy, việc nâng cao năng lực thực hành, bồi dưỡng kỹ năng ứng dụng AI cho giáo viên là cần thiết nhằm góp phần nâng cao chất lượng hoạt động kể chuyện cho trẻ 5–6 tuổi trong giáo dục mầm non 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 giáo viên 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 giáo viên 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, giáo viên 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 giáo viên 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 giáo viên 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 giáo viên ứng dụng AI còn chưa đồng bộ. Điều này làm giảm động lực đổi mới phương pháp dạy học của giáo viên và ảnh hưởng đến hiệu quả triển khai AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 5–6 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 giáo dục mầm non, song năng lực ứng dụng AI vào hoạt động kể chuyện cho trẻ 5–6 tuổi còn chưa đồng đều. Một số giáo viên 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 giáo viên 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 5–6 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. Giáo viên 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, giáo viên 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 giáo viên phải có kỹ năng sư phạm và khả năng thẩm định nội dung phù hợp với trẻ 5–6 tuổi. Tuy nhiên, một số giáo viên 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

Phần cơ sở lý luận đã tập trung làm rõ những vấn đề khoa học và thực tiễn liên quan đến đề tài “Thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi”. Thông qua việc hệ thống hóa các khái niệm, nội dung và quan điểm nghiên cứu có liên quan, phần này đã xây dựng nền tảng lý luận cần thiết, làm cơ sở cho việc khảo sát, phân tích thực trạng và đề xuất các biện pháp ở các phần tiếp theo của khóa luận.

Trước hết, cơ sở lý luận đã khẳng định vai trò quan trọng của hoạt động kể chuyện trong giáo dục mầm non, đặc biệt đối với trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Hoạt động này không chỉ góp phần phát triển ngôn ngữ, tư duy, trí tưởng tượng và khả năng cảm thụ văn học, mà còn có ý nghĩa trong việc hình thành tình cảm, đạo đức và các giá trị sống ban đầu cho trẻ. Đồng thời, việc nhận thức đặc điểm tâm sinh lý của trẻ ở độ tuổi này cho thấy nhu cầu cao về hình ảnh trực quan, âm thanh sinh động và sự tương tác trong quá trình tiếp nhận câu chuyện, từ đó đặt ra yêu cầu đổi mới phương pháp và hình thức tổ chức hoạt động kể chuyện trong trường mầm non.

Bên cạnh đó, phần lý luận cũng làm rõ khái niệm trí tuệ nhân tạo và vai trò của trí tuệ nhân tạo trong lĩnh vực giáo dục, đặc biệt là giáo dục mầm non. Các công cụ trí tuệ nhân tạo có khả năng hỗ trợ tạo hình ảnh, giọng đọc, âm thanh và nội dung số phong phú, qua đó mở ra nhiều cơ hội đổi mới hoạt động kể chuyện cho trẻ. Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo giúp tăng tính trực quan, sinh động, tạo hứng thú học tập và nâng cao mức độ tham gia tích cực của trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi trong quá trình tiếp nhận tác phẩm văn học. Đồng thời, cũng chỉ ra ý nghĩa của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện trên nhiều phương diện.

Trên cơ sở các vấn đề đã trình bày, phần cơ sở lý luận khẳng định tính cần thiết của việc nghiên cứu thực trạng ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay. Đây là căn cứ khoa học quan trọng để tiến hành khảo sát, phân tích và đề xuất các biện pháp nhằm nâng cao hiệu quả ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thực tiễn giáo dục mầm non.

Chương 2

SỬ DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG TỔ CHỨC KỂ CHUYỆN CHO TRẺ MẪU GIÁO 5-6 TUỔI

2.1. MỘT SỐ CÔNG CỤ TRÍ TUỆ NHÂN TẠO SỬ DỤNG TRONG HOẠT ĐỘNG KỂ CHUYỆN CHO TRẺ.

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.

Trong giáo dục mầm non, Canva AI được xem là công cụ hỗ trợ hiệu quả cho giáo viên trong việc tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 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:

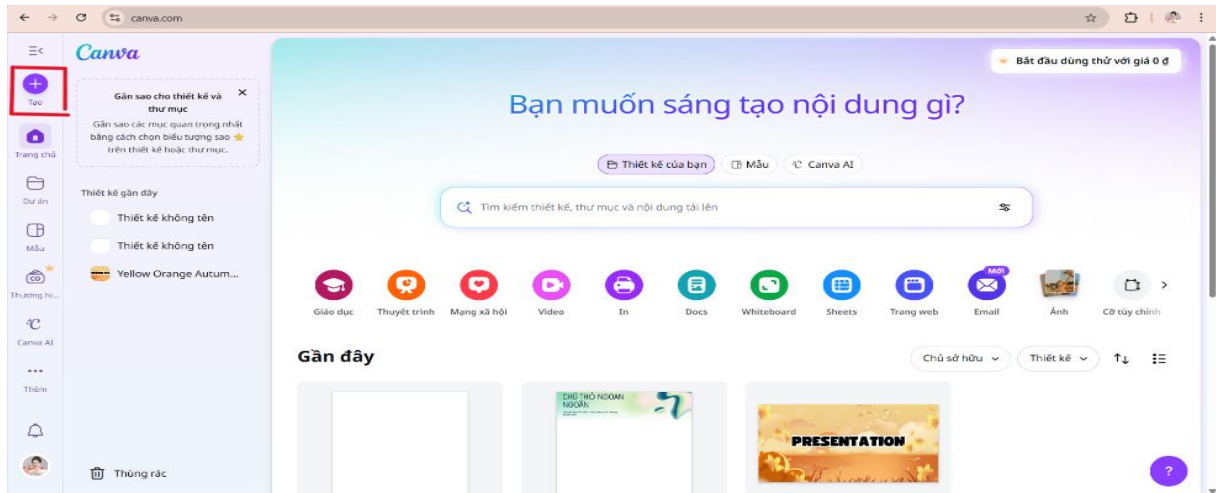
- Tạo hình ảnh minh họa câu chuyện bằng AI: Tạo nhân vật, bối cảnh, đồ vật theo mô tả (nhân vật cổ tích, con vật, khung cảnh thiên nhiên...).
- Viết nội dung câu chuyện bằng AI (Magic Write): Gợi ý cốt truyện, lời kể ngắn gọn, phù hợp với trẻ 5–6 tuổi.
- Thiết kế slide kể chuyện sinh động: Tạo tranh 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 giáo viên 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

Bước 1: Truy cập tại địa chỉ Canva.com và đăng nhập tài khoản cá nhân.

- Để tạo tài khoản Canvas AI, bạn cần nhập email và mật khẩu của mình là có thể dễ dàng sử dụng ứng dụng trực tuyến. Ngoài ra, bạn cũng có thể đăng ký bằng tài khoản Google hoặc Facebook để kết nối nhanh chóng.

Tạo thiết kế mới



Hình 2.1. Giao diện cho phép người dùng tạo một thiết kế mới hoàn toàn

Tại vị trí “Tạo thiết kế”, người dùng có thể chọn một trong các đề xuất mà Canva gợi ý để tạo thiết kế hoàn toàn mới.

Bước 2: Chỉnh sửa từ mẫu có sẵn của Canva thành sản phẩm mong muốn

Trên mục tìm kiếm GV cũng có thể tìm kiếm định dạng thiết kế theo nhu cầu cụ thể của mình, chẳng hạn như thiết kế video, hay các tài liệu giảng dạy khác,... Nhờ đó, giáo viên có thể tối ưu hóa thời gian tạo ra các sản phẩm phù hợp với mục đích giảng dạy mà không cần bắt đầu từ đầu.

Để sử dụng các ứng dụng của Canva chỉnh sửa vào thiết kế, người dùng cần tìm hiểu một chút về thanh công cụ trong phần mềm này:

- Thiết kế: Bao gồm:
 - + Mẫu: cung cấp rất nhiều mẫu thiết kế có sẵn với các lớp có thể tùy chỉnh.
 - + Bố cục: Khám phá các bố cục đa dạng, khác nhau như: Trang tiêu đề, trang biểu đồ, trang ảnh ghép, ...
 - + Kiểu: Gồm bảng màu và bộ phông chữ phổ biến, thịnh hành nhất.

- Thành phần gồm đường nét và hình dạng, đồ họa, trình tạo AI, bảng, hình ảnh, video, âm thanh, biểu đồ, sticker, khung, lưới và hàng nghìn bộ sưu tập ảnh đồ họa khác nhau.

- Văn bản: Thêm ô văn bản hoặc sử dụng các kiểu văn bản mặc định, chèn văn bản vào thiết kế. Có thể kết hợp phông chữ, màu chữ, căn lề, kích cỡ, in đậm, in nghiêng, hiệu ứng, hình động, khoảng cách.

- Tải lên: Người dùng có thể tải hình ảnh, video và âm thanh từ máy tính lên Canva để chèn vào thiết kế.

- Vẽ: Người dùng có thể tạo trang thiết kế tự vẽ với nhiều dạng bút khác nhau

- Dự án: Là nơi lưu trữ các thiết kế bạn đã tạo gần đây

- Ứng dụng: Người dùng có thể khám phá thêm các tiện ích nổi bật, thịnh hành từ Canva như: Tạo nội dung mới liên kết với các ứng dụng TypeCraft, Bingo Cards,... khám phá nội dung từ Youtube, Emoji, Giphy,...

Các thao tác thường sử dụng:

- Chèn nền (background) cho thiết kế: Trên thanh công cụ, nhấn vào mục Ứng dụng và click chuột vào Tab Nền. Nhấp vào một hình ảnh trên thẻ để dùng làm nền, sử dụng thanh tìm kiếm để tìm thêm hình ảnh cụ thể. Nếu muốn thay đổi màu nền, nhấp vào biểu tượng bảng màu để chọn màu sắc phù hợp.

- Thêm nội dung vào thiết kế: Để thêm ảnh, đồ họa, hoặc văn bản vào thiết kế, bạn chỉ cần nhấp vào hình ảnh, đồ họa hoặc văn bản đó, hoặc kéo và thả vào khu vực trang thiết kế.

- Để thực hiện phóng to hoặc thu nhỏ, chỉ cần nhấp vào nội dung cần điều chỉnh, sau đó đặt con trỏ chuột vào một trong bốn góc và kéo thả chuột để điều chỉnh kích thước. Đối với thiết bị di động, bạn có thể thực hiện thao tác này bằng cách chạm vào màn hình.

- Để cắt ảnh, đơn giản nhấp vào hình ảnh cần chỉnh sửa, giữ chuột tại cạnh mà bạn muốn cắt, và sau đó kéo chuột vào bên trong để loại bỏ phần thừa.

- Để thay đổi vị trí của nội dung, chỉ cần nhấp vào phần giữa của nội dung đó, giữ chuột và kéo nội dung đến vị trí mới mà bạn mong muốn.

- Để điều chỉnh các lớp, bạn có thể nhấp chuột phải vào lớp cần điều chỉnh và sau đó chọn tùy chọn để di chuyển lớp đó lên trên hoặc xuống dưới. Trên thiết bị di động, bạn có thể sử dụng phần "**Vị trí**" tại thanh công cụ bên dưới để điều chỉnh vị trí của lớp.

- Để chèn ảnh hoặc video vào khung, bạn cần chọn khung hoặc lưới cho thiết kế của mình. Sau đó, chọn ảnh hoặc video mà bạn muốn chèn, và kéo và thả chúng vào phần khung hoặc lưới đã chọn trong trang thiết kế của bạn..

Bước 3: Lưu thiết kế về máy tính hoặc chia sẻ lên mạng xã hội

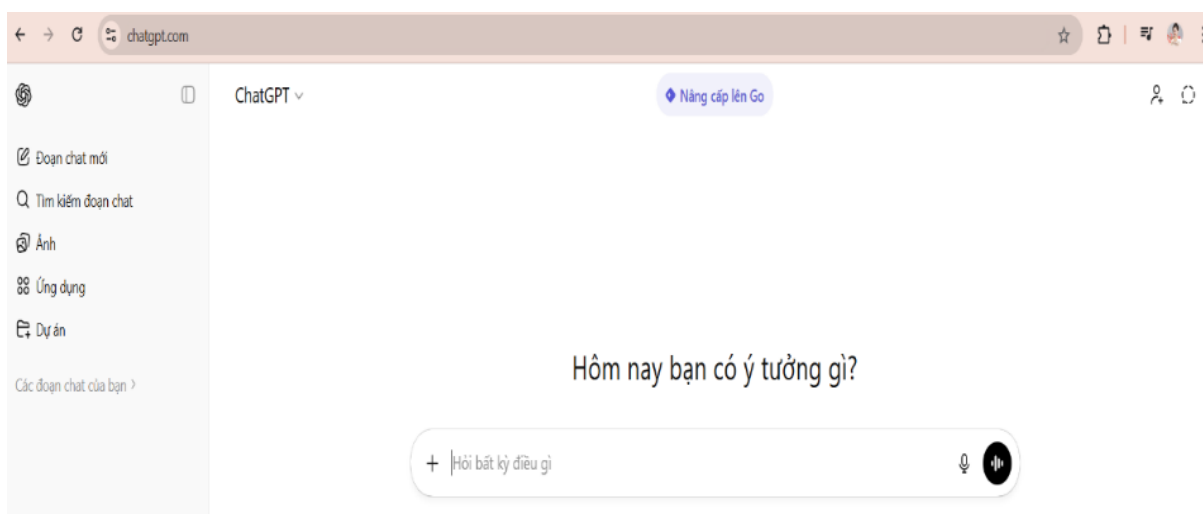
- Các thiết kế được tự động lưu trong công cụ tại mục "**Tất cả thiết kế**".

- Ngoài ra, người dùng có thể lưu thiết kế về máy hoặc chia sẻ trực tiếp lên Facebook, Instagram, Pinterest, Twitter, Youtube...

2.1.2. Công cụ ChatGPT

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 2.2: Giao diện trang web ChatGPT

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

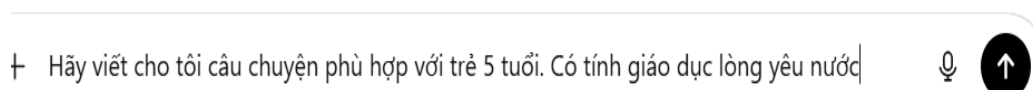
Bước 3: Xác nhận email thông qua liên kết được gửi đến hộp thư

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

Cách sử dụng Chat GPT:

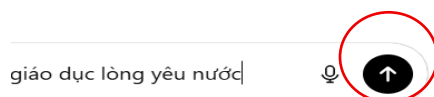
Bước 1: Nhập yêu cầu/prompt vào phần chat có hiển thị “Tin nhắn ChatGPT”

Chào Quyên. Bạn đã sẵn sàng khám phá chưa?



Hình 2.3: Giao diện ChatGPT của OpenAI trên nền tảng web (màn hình nhập câu lệnh/prompt).

Bước 2: Nhấn chọn hình mũi tên để nhận được câu trả lời cho yêu cầu khám phá chưa?



Hình 2.4: Nút Gửi yêu cầu / Gửi prompt cho AI

Chat GPT đưa ra câu trả lời:



Hình 2.5: 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

- Giúp tạo hình ảnh minh họa nhân vật, bối cảnh và tình tiết câu chuyện sinh động, hấp dẫn trẻ.

- Sáng tác câu chuyện mới theo chủ đề đang học (gia đình, trường mầm non, nghề nghiệp, môi trường, động vật...).

- Điều chỉnh độ dài, ngôn ngữ, tình tiết phù hợp với trẻ lứa tuổi.

- Lồng ghép giáo dục kỹ năng sống, giáo dục môi trường, giáo dục lễ giáo vào nội dung câu chuyện.

- Gợi ý kịch bản kể chuyện sáng tạo: kể chuyện theo tranh, kể chuyện đóng vai, kể chuyện tiếp nối, kể chuyện sáng tạo.

Ví dụ: “Viết một câu chuyện ngắn về bạn gấu biết tiết kiệm nước, phù hợp với trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi, có kết thúc mở.”



Hình 2.6: Ví dụ minh họa câu chuyện “Gấu Nâu và Giọt Nước Nhỏ” – nội dung được xây dựng với sự hỗ trợ của ChatGPT

2.1.4. Kỹ thuật xây dựng prompt hỗ trợ tổ chức hoạt động kể chuyện bằng AI

Prompt là một đoạn mô tả, câu hỏi hoặc hướng dẫn mà bạn cung cấp cho AI để yêu cầu thực hiện một nhiệm vụ, trả lời câu hỏi hoặc giải quyết vấn đề. Nó đóng vai trò như cầu nối giữa ý tưởng của bạn và kết quả mà AI tạo ra. Các định dạng của prompt có thể là Video, Word, PDF, PowerPoint, văn bản, hình ảnh,...

***Mục đích chính của Prompt**

Định hướng nhiệm vụ: Prompt giúp xác định rõ nhiệm vụ và mục tiêu mà công cụ AI cần thực hiện trong hoạt động kể chuyện, như: tạo nhân vật hoạt hình, xây dựng video gây hứng thú, kể chuyện theo nội dung đã định hoặc hỗ trợ giáo

viên dẫn dắt câu chuyện. Việc định hướng rõ ràng giúp AI tạo ra sản phẩm phù hợp với mục tiêu giáo dục mầm non.

Kiểm soát đầu ra: Thông qua prompt, giáo viên có thể kiểm soát chất lượng, nội dung và hình thức của sản phẩm do AI tạo ra. Một prompt rõ ràng, chi tiết sẽ giúp AI tạo ra hình ảnh, video hoặc lời thoại phù hợp với độ tuổi, đảm bảo tính sư phạm, an toàn và hấp dẫn đối với trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi.

Tối ưu hóa hiệu suất: Prompt được xây dựng tốt giúp AI hiểu rõ ngữ cảnh giáo dục mầm non và yêu cầu của giáo viên, từ đó nâng cao hiệu quả, độ chính xác và tính phù hợp của sản phẩm AI trong hoạt động kể chuyện, góp phần nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ.

*** Để AI có thể hiểu và đưa ra kết quả 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 tâm 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 câu truyện:

Bạn là một nhà văn chuyên sáng tác truyện thiếu nhi dành cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Hãy viết một câu chuyện ngắn vui nhộn và dễ hiểu với các nhân vật đáng yêu như động vật, bạn nhỏ hoặc đồ vật biết nói. Nội dung có tình huống đơn giản, mang bài học nhẹ nhàng về lòng tốt, sự sẻ chia, trung thực hoặc tính tự lập.

Câu chuyện dài khoảng 300–500 từ, có mở đầu, diễn biến và kết thúc rõ ràng. Sử dụng ngôn ngữ gần gũi, câu văn ngắn gọn, giàu hình ảnh và có hội thoại đơn giản để trẻ dễ theo dõi. Giọng văn vui tươi, ấm áp, phù hợp để kể chuyện trước giờ ngủ hoặc dùng trong lớp mầm non.

Tránh các yếu tố bạo lực, đáng sợ, tiêu cực hoặc từ ngữ khó hiểu. Kết thúc cần tích cực, vui vẻ và giúp trẻ rút ra bài học nhẹ nhàng.

Prompt tạo hình ảnh:

Bạn là một họa sĩ minh họa thiếu nhi chuyên tạo hình ảnh cho trẻ mẫu giáo 5–6 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, vui vẻ và kích thích trí tưởng tượng của trẻ.

2.2. Quy trình ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.

Bước 1: Xác định mục tiêu

Đối tượng: Trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi

Thời lượng: 2–3 phút (phù hợp khả năng tập trung của trẻ)

Mục đích: Giúp trẻ hiểu nội dung câu chuyện, hỗ trợ hoạt động kể chuyện, phát triển ngôn ngữ và cảm xúc.

Bước 2. Tạo hình ảnh và video nhân vật bằng AI

***Tạo hình ảnh bằng AI (Leonardo AI, ChatGPT, Gemini,...)**

Truy cập và đăng nhập

- Truy cập website Leonardo.ai
- Đăng nhập bằng tài khoản Google, Microsoft hoặc tạo tài khoản mới theo hướng dẫn của hệ thống.

Chọn công cụ tạo ảnh

- Tại giao diện chính, chọn mục Image Generation (Tạo ảnh).
- Đây là khu vực cho phép người dùng nhập mô tả để AI tạo hình ảnh theo yêu cầu.

Nhập nội dung mô tả hình ảnh (Prompt)

- Nhập nội dung mô tả chi tiết hình ảnh cần tạo vào ô Prompt.
- Nội dung nên mô tả rõ: Nhân vật (con người, con vật, đồ vật...). Bối cảnh (lớp học, thiên nhiên, làng quê...). Phong cách (hoạt hình, dễ thương, màu sắc tươi sáng – phù hợp trẻ mầm non)

Thiết lập các thông số tạo ảnh

- Chọn Model (mô hình tạo ảnh) phù hợp, ưu tiên các model thiên về phong cách hoạt hình, minh họa.
- Điều chỉnh: Kích thước ảnh (Image Size). Số lượng ảnh tạo ra. Mức độ chi tiết (Guidance Scale) nếu cần

Có thể thêm Negative Prompt để loại bỏ các chi tiết không mong muốn (ví dụ: hình ảnh tối, đáng sợ, không phù hợp với trẻ).

Tiến hành tạo ảnh

- Nhấn nút Generate để AI bắt đầu tạo ảnh.
- Chờ vài giây đến vài chục giây để hệ thống xử lý và hiển thị kết quả.

Lựa chọn và chỉnh sửa hình ảnh

- Xem các hình ảnh được AI tạo ra.
- Chọn hình ảnh phù hợp nhất với mục đích sử dụng (kể chuyện, minh họa bài học...).
- Có thể chỉnh sửa lại prompt và tạo lại ảnh nếu chưa đạt yêu cầu.

Tải và sử dụng hình ảnh

- Tải hình ảnh về máy tính hoặc thiết bị cá nhân.
- Sử dụng hình ảnh vào các hoạt động giáo dục như: minh họa câu chuyện, thiết kế video kể chuyện, trình chiếu bài học cho trẻ mầm non.

***Tạo video chuyển động (*Hailuo.ai, haiper.ai, klingai,... hoặc Chuyển ảnh và nội dung thành slide bằng gamma*).**

Sử dụng công cụ AI video (ví dụ: Hailuo AI)

- Truy cập trang web <https://hailuoai.video> và đăng nhập tài khoản.
- Chọn chức năng Create Video / Text to Video / Image to Video.

- Nhập nội dung mô tả nhân vật, bối cảnh và phong cách video (prompt).
- Tùy chỉnh các thông số video như thời lượng, tỷ lệ khung hình, phong cách thể hiện.
- Nhấn Generate/Create để AI tiến hành tạo video.
- Xem trước, chỉnh sửa nếu cần và tải video hoàn chỉnh về thiết bị.

Bước 3. Tạo giọng nói AI(Ttsmaker, narakeet, Vbee)

Công cụ: Dùng Vbee <https://studio.vbee.vn>

- Tại giao diện chính, chọn tính năng Text to Speech (Chuyển văn bản thành giọng nói).
- Nhập nội dung văn bản cần chuyển thành giọng nói (lời kể chuyện, lời thoại nhân vật...).
- Chọn giọng nam hoặc nữ phù hợp với mục đích sử dụng.
- Điều chỉnh tốc độ đọc, cao độ, ngữ điệu để giọng nói tự nhiên, dễ nghe. Có thể chia nhỏ đoạn văn để giọng đọc rõ ràng, mạch lạc hơn.
- Nhấn nút Tạo giọng nói / Generate để hệ thống xử lý. Chờ trong vài giây để AI chuyển văn bản thành âm thanh.
- Nghe lại giọng nói đã tạo. Nếu chưa phù hợp, điều chỉnh nội dung hoặc thông số và tạo lại.
- Khi giọng đọc đạt yêu cầu nhấn Tải xuống để lưu âm thanh về thiết bị.

Bước 4: Xuất và lưu trữ video

- Công cụ: Dùng Canva AI <https://www.canva.com>

Cách thực hiện:

- Tạo một thiết kế video mới
- Tải video AI và file âm thanh đã tạo lên Canva
- Căn chỉnh thời lượng video phù hợp với độ dài của âm thanh
- Trường hợp video ngắn hơn âm thanh, giáo viên có thể nhân bản video để đảm bảo hình ảnh và âm thanh được đồng bộ.

2.3. Đề xuất các biện pháp sử dụng công cụ trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.

2.3.1: Tự học bồi dưỡng chuyên môn và công nghệ để bắt kịp xu hướng ứng dụng AI trong giáo dục.

1. Mục đích – ý nghĩa

Việc tự học và bồi dưỡng chuyên môn, công nghệ giúp giáo viên mầm non nâng cao năng lực ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Thông qua quá trình cập nhật kiến thức và kỹ năng công nghệ, giáo viên có thể thiết kế bài kể chuyện sinh động, hấp dẫn và phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi. Đồng thời, biện pháp này góp phần giúp giáo viên thích ứng với xu hướng chuyển đổi số trong giáo dục, đổi mới phương pháp dạy học và nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động cho trẻ.

2. Nội dung

Tìm hiểu kiến thức cơ bản về AI và các công cụ hỗ trợ kể chuyện như ChatGPT, Canva AI, CapCut AI, Suno AI, ElevenLabs... Học cách tạo hình ảnh, video, giọng nói nhân vật phục vụ hoạt động kể chuyện. Bồi dưỡng kỹ năng sử dụng thiết bị công nghệ như máy tính, máy chiếu, tivi thông minh.

Tham gia các khóa học, hội thảo, chuyên đề về chuyển đổi số và ứng dụng AI trong giáo dục mầm non. Trao đổi kinh nghiệm với đồng nghiệp để nâng cao kỹ năng ứng dụng công nghệ trong giảng dạy.

3. Cách tiến hành

Giáo viên chủ động xây dựng kế hoạch tự học phù hợp với khả năng và điều kiện thực tế của bản thân. Có thể bắt đầu từ những kỹ năng đơn giản như sử dụng AI để tạo tranh minh họa câu chuyện, tạo giọng kể tự động hoặc dựng video ngắn phục vụ hoạt động học. Giáo viên tham khảo tài liệu trên Internet, tham gia các lớp tập huấn trực tuyến hoặc học hỏi từ đồng nghiệp có kinh nghiệm. Trong quá trình tổ chức hoạt động kể chuyện, giáo viên mạnh dạn ứng dụng công nghệ vào từng bước như giới thiệu truyện, minh họa nhân vật hay tạo hiệu ứng âm thanh nhằm tăng sự hứng thú cho trẻ. Sau mỗi hoạt động, giáo viên cần tự đánh giá hiệu quả để điều chỉnh và hoàn thiện kỹ năng ứng dụng AI.

4. Điều kiện thực hiện

Giáo viên có tinh thần tự học, chủ động đổi mới và tiếp cận công nghệ.

Nhà trường tạo điều kiện tham gia tập huấn, chuyên đề về ứng dụng AI trong giáo dục.

Có các thiết bị công nghệ cơ bản như điện thoại thông minh, máy tính, Internet, máy chiếu hoặc tivi.

Có nguồn tài liệu hướng dẫn và môi trường hỗ trợ chia sẻ kinh nghiệm giữa giáo viên.

2.3.2: Lồng ghép công nghệ số trong hoạt động kể chuyện một cách nhẹ nhàng, phù hợp

1. Mục đích – ý nghĩa

Biện pháp này nhằm giúp trẻ tiếp cận công nghệ số một cách tự nhiên, phù hợp với lứa tuổi mà không làm mất đi vai trò của hoạt động kể chuyện truyền thống. Việc lồng ghép công nghệ hợp lý sẽ làm tăng tính trực quan, sinh động, kích thích trí tưởng tượng và khả năng tập trung của trẻ. Đồng thời, trẻ được phát triển kỹ năng quan sát, lắng nghe và bước đầu làm quen với môi trường học tập hiện đại.

2. Nội dung

Sử dụng hình ảnh, video, âm thanh minh họa phù hợp với nội dung truyện.

Kết hợp trình chiếu tranh truyện điện tử, hoạt hình ngắn hoặc hiệu ứng âm thanh. Ứng dụng AI để tạo nhân vật hoạt hình, giọng kể và bối cảnh truyện sinh động.

Kết hợp giữa công nghệ số với các phương tiện truyền thống như rối tay, sa bàn, tranh ảnh.

Tổ chức các trò chơi tương tác sau kể chuyện bằng công nghệ đơn giản.

3. Cách tiến hành

Giáo viên lựa chọn nội dung truyện phù hợp để ứng dụng công nghệ ở mức độ vừa phải. Trong quá trình kể chuyện, giáo viên có thể trình chiếu hình ảnh nhân vật, mở nhạc nền hoặc âm thanh phù hợp để tăng cảm xúc cho trẻ. Khi cần minh họa các chi tiết khó tưởng tượng, giáo viên sử dụng video hoạt hình hoặc hình ảnh AI nhằm giúp trẻ dễ hình dung nội dung truyện. Tuy nhiên, giáo viên vẫn giữ vai trò trung tâm trong việc dẫn dắt cảm xúc, giao tiếp và tương tác trực tiếp với trẻ.

Sau khi kể chuyện, giáo viên cho trẻ tham gia các hoạt động như chọn đáp án trên màn hình, ghép tranh hoặc đoán nhân vật để tăng tính tương tác.

4. Điều kiện thực hiện

Có thiết bị hỗ trợ như máy tính, loa, máy chiếu, tivi thông minh.

Giáo viên có kỹ năng sử dụng các phần mềm và công cụ công nghệ cơ bản.

Nội dung công nghệ được lựa chọn phù hợp với khả năng nhận thức của trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi.

Nhà trường có sự hỗ trợ về cơ sở vật chất và khuyến khích đổi mới phương pháp giáo dục.

2.3.3: Gây hứng thú cho trẻ ngay từ đầu bằng hình thức vào bài sáng tạo, công nghệ

1. Mục đích – ý nghĩa

Hoạt động vào bài có vai trò quan trọng trong việc thu hút sự chú ý và tạo tâm thế tích cực cho trẻ trước khi nghe kể chuyện. Việc sử dụng các hình thức sáng tạo kết hợp công nghệ sẽ giúp trẻ hứng thú, tò mò và chủ động tham gia hoạt động. Qua đó, trẻ tập trung hơn trong quá trình nghe kể chuyện, góp phần nâng cao hiệu quả tiếp nhận nội dung và giáo dục cảm xúc cho trẻ.

2. Nội dung

Sử dụng video hoạt hình ngắn hoặc hiệu ứng âm thanh để dẫn dắt vào câu chuyện. Tạo nhân vật AI xuất hiện và trò chuyện với trẻ. Cho trẻ tham gia trò chơi đoán tên truyện, nhân vật qua hình ảnh hoặc âm thanh. Sử dụng hình ảnh chuyển động, tranh tương tác hoặc câu đố công nghệ. Kết hợp ánh sáng, âm thanh và hình ảnh để tạo tình huống hấp dẫn.

3. Cách tiến hành

Trước khi kể chuyện, giáo viên tổ chức một hoạt động khởi động ngắn nhằm thu hút trẻ. Giáo viên có thể cho trẻ xem một đoạn video hoạt hình liên quan đến nội dung truyện, nghe tiếng kêu của nhân vật hoặc quan sát hình ảnh bí mật trên màn hình. Sau đó, giáo viên đặt câu hỏi gợi mở để kích thích sự tò mò của trẻ và dẫn dắt vào câu chuyện. Trong một số hoạt động, giáo viên có thể sử dụng AI để tạo nhân vật nói chuyện trực tiếp với trẻ hoặc tạo hiệu ứng chuyển động sinh

động nhằm tăng sự hấp dẫn. Tuy nhiên, thời gian sử dụng công nghệ cần hợp lý, tránh kéo dài gây phân tán sự chú ý của trẻ.

4. Điều kiện thực hiện

Có thiết bị công nghệ phục vụ hoạt động như loa, máy chiếu, màn hình. Giáo viên biết thiết kế hoạt động mở đầu sáng tạo và phù hợp với trẻ. Nội dung công nghệ bảo đảm an toàn, gần gũi và mang tính giáo dục. Trẻ có môi trường học tập thoải mái, được khuyến khích tham gia tương tác tích cực.

2.4. Một số kế hoạch sử dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.

2.4.1. Bài số 1.

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Lĩnh vực: Phát triển ngôn ngữ

Chủ đề: Gia đình

Hoạt động: Làm quen văn học

Đề tài: Truyện “Quả bầu tiên”

Loại tiết: Kể chuyện cho trẻ nghe

Độ tuổi: Trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Thời gian: 35 – 40 phút

Hướng dẫn cách tạo những video AI trong bài số 1:

1. Video AI phân gây hứng thú:

Bước 1: Xác định mục tiêu

Đối tượng: Trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

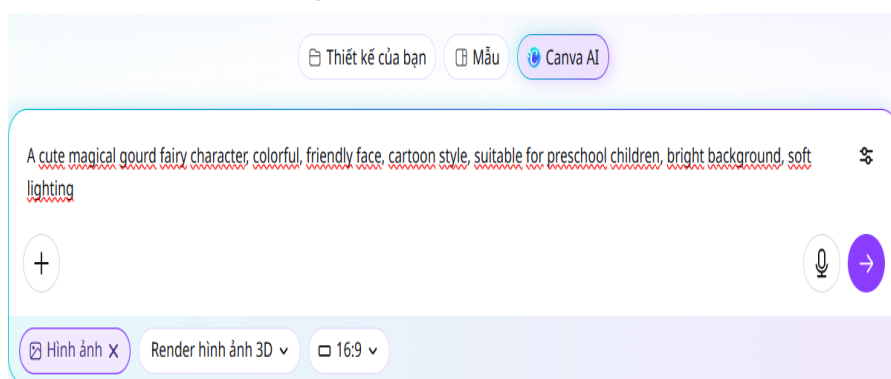
Thời lượng: 30 giây – 1 phút (phù hợp trẻ)

Mục đích: Gây hứng thú, tập trung, hỗ trợ hoạt động kể chuyện

Bước 2. Tạo hình ảnh và video nhân vật bằng AI

** Sử dụng công cụ tạo ảnh AI :Canva AI <https://www.canva.com>*

- Truy cập Canva AI, chọn chức năng tạo hình ảnh bằng AI, sau đó nhập prompt mô tả nhân vật mong muốn.



Hình 2.7: Giao diện nhập mô tả (prompt) của công cụ Canva AI dùng để tạo hình ảnh nhân vật.”

Prompt tạo hình ảnh

Prompt Tiếng việt “Một nhân vật tiên quả bầu dễ thương, mang màu sắc kỳ diệu, gương mặt thân thiện, phong cách hoạt hình, phù hợp với trẻ mầm non, nền sáng, ánh sáng dịu nhẹ.” Một nhân vật tiên quả bầu dễ thương mang phong cách hoạt hình 3D dành cho trẻ mầm non, cơ thể nhỏ nhắn với hình dáng quả bầu màu sắc vàng tươi sáng, có cánh màu trắng, phát ra ánh sáng kỳ diệu nhẹ nhàng. Nhân vật có gương mặt thân thiện, đôi mắt to long lanh, nụ cười hiền hậu và biểu cảm vui vẻ. Xung quanh có hai chú bướm màu cam bên cạnh tiên quả bầu. Nền sáng, sạch và thơ mộng với ánh sáng dịu nhẹ. Phong cách hoạt hình đáng yêu, chi tiết rSanssdddô nét, phù hợp với trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi.”

Sản phẩm thu được:



Hình 2.8: Quả bầu tiên

****Sử dụng công cụ tạo ảnh AI: Hailuo AI <https://hailuoai.video>***

- Tải hình ảnh nhân vật đã chọn lên hệ thống Hailuo AI, sau đó nhập prompt tạo video nhằm giúp nhân vật chuyển động tự nhiên, phù hợp với trẻ mầm non.

Prompt tạo video:

Prompt Tiếng việt:

Sử dụng hình ảnh đã tải lên làm nhân vật chính. Tạo một video ngắn với góc máy cố định. Nhân vật cử động tay và cánh tay nhẹ nhàng, tự nhiên, chuyển động chậm và mượt. Bàn tay giữ ổn định, mỗi bàn tay có năm ngón, không bị méo hay lỗi ngón tay. Biểu cảm khuôn mặt thân thiện, sinh động. Miệng cử động tự nhiên như đang nói chuyện, chuyển động môi rõ ràng và tự nhiên. Đầu cử động nhẹ, mắt chớp nhẹ nhàng. Phong cách hoạt hình, ánh sáng dịu, nền sáng và sạch. Ở đầu video là cảnh khu rừng rồi xuất hiện khói và quả bầu hiện ra. Ở cuối video, quả bầu tiên từ từ tách ra làm hai nửa một cách mượt mà. Từ bên trong quả bầu phát ra một luồng ánh sáng kỳ diệu ấm áp, có các tia sáng mềm mại, hạt ánh sáng lấp lánh, ánh sáng sáng nhưng dịu nhẹ, mang cảm giác huyền ảo và phép màu. Phân tách của quả bầu gọn gàng, cân đối, không bị méo.



quả bầu tiên.mp4

Sản phẩm thu được:

Bước 3. Tạo giọng nói AI

Công cụ: Dùng Vbee <https://studio.vbee.vn>

Prompt tạo giọng nói:

“Anh Bầu xin chào các bạn nhỏ đáng anh chính là Quả Bầu Tiên nhiệm màu đây!. Các bạn có nghe thấy tiếng lách cách khôngggg?. Bên trong anh đang cất giấu những điều kỳ diệu bất ngờ đấy. Nào chúng mình cùng mở anh ra xem điều gì sẽ xuất hiện nhé!”

- Chọn giọng đọc:

- Chọn nhạc nền Anniversary – Uke

- Sau đó bôi đen Prompt nghe thử và điều chỉnh tốc độ, ngữ điệu để tạo cảm giác gần gũi, thân thiện

Bước 4: Xuất và lưu trữ video

- Công cụ: Dùng Canva AI <https://www.canva.com>

Cách thực hiện:

- Tạo một thiết kế video mới
- Tải video AI và file âm thanh đã tạo lên Canva
- Căn chỉnh thời lượng video phù hợp với độ dài của âm thanh
- Trường hợp video ngắn hơn âm thanh, giáo viên có thể nhân bản video để đảm bảo hình ảnh và âm thanh được đồng bộ



Video gây hứng thú
(2).mp4

➔ Link video phần gây hứng thú:

2. Video AI phần nội dung

Bước 1: Xác định mục tiêu

Đối tượng: Trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Thời lượng: 2 phút – 3 phút (phù hợp trẻ)

Mục đích: Tập trung, hỗ trợ hoạt động kể chuyện, câu chuyện Quả bầu tiên trong phần nội dung cho trẻ xem video

Bước 2. Tạo hình ảnh và video nhân vật bằng AI

** Sử dụng công cụ tạo ảnh AI : Công cụ Leonardo.ai <https://app.leonardo.ai>*

Truy cập và đăng nhập

- Truy cập website Leonardo.ai
- Đăng nhập bằng tài khoản Google, Microsoft hoặc tạo tài khoản mới theo hướng dẫn của hệ thống.

Chọn công cụ tạo ảnh

- Tại giao diện chính, chọn mục Image Generation (Tạo ảnh).
- Đây là khu vực cho phép người dùng nhập mô tả để AI tạo hình ảnh theo yêu cầu.

Nhập nội dung mô tả hình ảnh (Prompt)

- Nhập nội dung mô tả chi tiết hình ảnh cần tạo vào ô Prompt.

- Nội dung nên mô tả rõ: Nhân vật (con người, con vật, đồ vật...). Bối cảnh (lớp học, thiên nhiên, làng quê...). Phong cách (hoạt hình, dễ thương, màu sắc tươi sáng – phù hợp trẻ mầm non)

Thiết lập các thông số tạo ảnh

- Chọn Model (mô hình tạo ảnh) phù hợp, ưu tiên các model thiên về phong cách hoạt hình, minh họa.

- Điều chỉnh: Kích thước ảnh (Image Size). Số lượng ảnh tạo ra. Mức độ chi tiết (Guidance Scale) nếu cần

Có thể thêm Negative Prompt để loại bỏ các chi tiết không mong muốn (ví dụ: hình ảnh tối, đáng sợ, không phù hợp với trẻ).

Tiến hành tạo ảnh

- Nhấn nút Generate để AI bắt đầu tạo ảnh.

- Chờ vài giây đến vài chục giây để hệ thống xử lý và hiển thị kết quả.

Lựa chọn và chỉnh sửa hình ảnh

- Xem các hình ảnh được AI tạo ra.

- Chọn hình ảnh phù hợp nhất với mục đích sử dụng (kể chuyện, minh họa bài học...).

- Có thể chỉnh sửa lại prompt và tạo lại ảnh nếu chưa đạt yêu cầu.

Tải và sử dụng hình ảnh

- Tải hình ảnh về máy tính hoặc thiết bị cá nhân.

- Sử dụng hình ảnh vào các hoạt động giáo dục như: minh họa câu chuyện, thiết kế video kể chuyện, trình chiếu bài học cho trẻ mầm non.

Hình ảnh 1: Cậu bé tốt bụng

Prompt Tiếng việt: Một nhân vật bé trai hoạt hình dễ thương dành cho trẻ. Cậu bé là nhân vật chính và là hình ảnh lớn nhất trong khung hình, đứng ở vị trí trung tâm. Bé có đầu to tròn, đôi mắt to long lanh, má hồng, nụ cười ngây thơ, trong sáng. Bé có tóc đen ngắn, búi nhỏ trên đỉnh đầu. Bé mặc trang phục màu đỏ đơn giản, quần màu nâu ngắn, đi chân trần, trên tay cầm một chiếc chổi rom. Bối cảnh: một ngôi nhà tranh nhỏ ở làng quê Việt Nam, xung quanh có cây xanh, hoa nhiều màu sắc, bầu trời xanh với mây trắng, và những chú chim én đáng yêu bay

lượn. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.9: Cậu bé tốt bụng

Hình ảnh 2: Cáo xuất hiện dưới mái nhà

Prompt Tiếng việt: Một con cáo hoạt hình dễ thương dành cho trẻ mầm non đang đứng dưới sân đất trước ngôi nhà tranh nhỏ. Con cáo có bộ lông màu cam nâu mềm mại, chiếc đuôi to xù, đôi mắt tinh ranh và đáng vẻ lén lút nhưng không đáng sợ. Trên mái nhà tranh có một chim én nhỏ đáng yêu đang đứng trong tổ chim. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.10: Cáo xuất hiện dưới mái nhà

Hình ảnh 3: Cậu bé chạy đến cứu chim én

Prompt Tiếng việt: Cậu bé mặc trang phục màu đỏ đơn giản, quần màu nâu ngắn, đi chân trần là hình ảnh lớn nhất trong khung hình, đôi mắt mở to, có đầu to tròn, đôi mắt to long lanh, má hồng, nụ cười ngây thơ, trong sáng. Bé có tóc đen ngắn, búi nhỏ trên đỉnh đầu, hai tay đưa về phía chim én nhỏ đang nằm dưới đất. Bối cảnh trước ngôi nhà tranh nhỏ, cây xanh và ánh sáng chiều dịu nhẹ. Phong cách hoạt hình mềm mại, màu sắc tươi sáng phù hợp trẻ mầm non. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.11: Cậu bé chạy đến cứu chim én

Hình ảnh 4: Cậu bé chăm sóc chim én

Prompt Tiếng việt: Bên trong căn nhà nhỏ ấm áp, bé có đầu to tròn, đôi mắt to long lanh, má hồng, trong sáng. Bé có tóc đen ngắn, búi nhỏ trên đỉnh đầu. Bé mặc trang phục màu đỏ đơn giản, quần màu nâu ngắn, đi chân trần, ngồi cạnh chim. Cậu bé đang cẩn thận cho chim én ăn, ánh mắt đầy yêu thương. Chim én nằm trong tổ, cánh chim én được băng vết thương bằng vải trắng. Ánh nắng chiếu vào căn phòng tạo cảm giác ấm áp và yên bình. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.12: Cậu bé chăm sóc chim én

Hình ảnh 5: Én chuẩn bị bay đi tránh rét

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh mùa thu với lá vàng bay nhẹ trong gió. Trên bầu trời xanh cao, đàn chim én bay thành hàng dài trên trời. Chim én nhỏ đứng trên tay cậu bé có đầu to tròn, đôi mắt to long lanh, má hồng, nụ cười ngây thơ, trong sáng. Cậu bé có tóc đen ngắn, búi nhỏ trên đỉnh đầu. Bé mặc trang phục màu đỏ đơn giản, quần màu nâu ngắn, đi chân trần, ánh mắt lưu luyến như không muốn rời xa. Cậu bé nhìn chim én bằng ánh mắt dịu dàng và yêu thương. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.13: Én chuẩn bị bay đi tránh rét

Hình ảnh 6: Đàn chim én bay trên bầu trời

Prompt Tiếng việt: Trên bầu trời cao, rất nhiều chim én nhỏ đáng yêu đang bay thành từng hàng dài uốn lượn mềm mại như một dải lụa. Những chú chim én có đôi cánh nhỏ màu đen xanh óng ánh, bay đồng đều và sinh động. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.14: Đàn chim én bay trên bầu trời

Hình ảnh 7: Cậu bé đan sọt và chim én bay về

Prompt Tiếng việt: Một nhân vật bé có đầu to tròn, đôi mắt to long lanh, má hồng, trong sáng. Bé có tóc đen ngắn, búi nhỏ trên đỉnh đầu. Bé mặc trang phục màu đỏ đơn giản, quần màu nâu ngắn, đi chân trần hoạt hình dễ thương dành cho trẻ mầm non đang ngồi đan sọt tre ngoài sân nhà. Cậu bé là nhân vật lớn nhất trong khung hình, khuôn mặt vui tươi. Bên cạnh có chim én đang bay . Xung quanh là khu vườn mùa xuân đầy hoa nhiều màu sắc, cây cối xanh tươi. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.15: Cậu bé đan sọt và chim én bay về

Hình ảnh 8: Chim én mang hạt bầu kỳ diệu

Prompt Tiếng việt: Cậu bé có đầu to tròn, đôi mắt to long lanh, má hồng, trong sáng. Bé có tóc đen ngắn, búi nhỏ trên đỉnh đầu. Bé mặc trang phục màu đỏ đơn giản, quần màu nâu ngắn, đi chân trần đứng cầm trên tay một hạt bầu nhỏ phát sáng màu vàng óng, xung quanh có những tia sáng lung linh kỳ diệu. Bên cạnh cậu là một chú chim én nhỏ đáng yêu với bộ lông xanh đậm và phần ngực màu đỏ cam, đang bay lượn vui vẻ như vừa mang hạt bầu đến tặng cậu bé. Phía sau là ngôi nhà tranh mái rơm mộc mạc với hiên gỗ nhỏ. Xung quanh có nhiều hoa nhiều màu sắc nở rộ rực rỡ, cây tre xanh cao và khu vườn yên bình. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.16: Chim én mang hạt bầu kỳ diệu

Hình ảnh 9: Cậu bé gieo hạt bầu

Prompt Tiếng việt: Một cậu bé mặc trang phục màu đỏ đơn giản, quần màu nâu ngắn, đi chân trần đang quỳ trên nền đất trước ngôi nhà tranh để gieo hạt xuống đất. Xung quanh là cây xanh, cỏ non và bầu trời trong xanh đầy nắng. Cậu bé có gương mặt vui tươi. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.17: Cậu bé gieo hạt bầu

Hình ảnh 10: Cây bầu phát triển

Prompt Tiếng việt: Một cây bầu xanh tốt đang phát triển giữa khu vườn quê yên bình. Dây bầu leo cao với nhiều lá xanh hình tim và những bông hoa vàng rực rỡ nở khắp thân cây. Phía sau là căn nhà mái tranh đơn sơ, hàng rào tre và những tán cây lớn dưới bầu trời xanh trong có mây trắng. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.18: Cây bầu phát triển

Hình ảnh 11: Quả bầu tiên phát sáng trong nhà

Prompt Tiếng việt: Bên trong ngôi nhà gỗ vào buổi tối, một quả bầu vàng không lồ phát sáng đặt trên chiếc bàn gỗ giữa phòng. Một cậu bé có đầu to tròn, đôi mắt to long lanh, má hồng, trong sáng. Bé có tóc đen ngắn, búi nhỏ trên đỉnh đầu. Bé mặc trang phục màu đỏ đơn giản, quần màu nâu ngắn, đi chân trần đứng ngạc nhiên nhìn quả bầu, bên cạnh là hai người lớn, một người đàn ông mặc áo xám quần đen, người phụ nữ mặc áo nâu quần đen tóc đen búi cao, đang chăm chú quan sát. Ánh sáng lung linh huyền ảo quanh quả bầu, tạo cảm giác thần kỳ và ấm áp như trong truyện cổ tích. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.19: Quả bầu tiên phát sáng trong nhà

Hình ảnh 12: Tên địa chủ tham lam

Prompt Tiếng việt: Một tên địa chủ béo mập mặc áo gấm màu tím quần màu trắng sang trọng và nằm trên giường gỗ trong nhà gỗ, nằm trong một căn nhà gỗ. Hắn có gương mặt gian xảo, ánh mắt tham lam và nụ cười giả tạo, bên cạnh có một người đàn ông gầy mặc áo nâu quần đen. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.20: Tên địa chủ tham lam

Hình ảnh 13: Chim én trong lồng

Prompt Tiếng việt: Bên trong một căn nhà gỗ lớn kiểu làng quê xưa, có ánh sáng vàng dịu nhẹ chiếu qua cửa sổ tre. Ở giữa khung hình là một tên địa chủ hoạt hình dành cho trẻ mầm non, thân hình mập, mặc áo gấm đỏ sang trọng, khuôn mặt gian xảo với ria mép nhỏ và ánh mắt tham lam. Hắn đang đứng cạnh một chiếc lồng chim bằng tre treo cạnh cửa sổ. Bên trong lồng là một chú chim én nhỏ đáng yêu với bộ lông xanh đậm và phần ngực đỏ cam, đang đậu buồn bã trên thanh gỗ. Cạnh tên địa chủ là một người hầu nam mặc áo đen quần nâu đơn giản, đứng cúi đầu nghe lệnh. Người hầu có dáng vẻ gầy nhỏ, hiền lành và đang cầm khay thức ăn cho chim én. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.21: Chim én trong lồng

Hình ảnh 14: Tên địa chủ sai chim én đi kiếm hạt bầu

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh bên ngoài sân với hai bên là những ngôi nhà gỗ lớn mái ngói cổ kính. Ở giữa khung hình là một tên địa chủ hoạt hình, thân hình mập. Tên địa chủ đang đứng giữa sân và đưa một cánh tay ra phía trước. Một chú chim én nhỏ đáng yêu với bộ lông xanh đậm và phần ngực màu đỏ cam đang đậu trên tay hắn. Chim én có ánh mắt ngây thơ và đôi cánh nhỏ xinh. Bên cạnh địa chủ là một người hầu nam trẻ tuổi mặc quần áo nâu đơn giản, đứng cúi nhẹ

người và nhìn chim én. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.22: Tên địa chủ sai chim én đi kiếm hạt bầu

Hình ảnh 15: Người hầu trồng hạt bầu kỳ diệu

Prompt Tiếng việt: Trong khu vườn rộng lớn của một ngôi nhà gỗ cổ xưa. Ở giữa khung hình là tên địa chủ với thân hình mập. Hắn đứng giữa khu vườn với vẻ mặt đắc ý và ánh mắt chăm chú nhìn hạt bầu. Bên cạnh địa chủ là một người hầu đang quỳ xuống đất, hai tay nâng một hạt bầu nhỏ màu vàng óng phát sáng kỳ diệu. Người hầu cúi đầu kính cẩn, gương mặt hiền lành. Xung quanh là nhiều cây xanh. Phía sau là một ngôi nhà gỗ lớn cổ kính. Trên bầu trời xanh trong có rất nhiều chim én đang bay lượn. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.23: Người hầu trồng hạt bầu kỳ diệu

Hình ảnh 16: Khiêng quả bầu khổng lồ

Prompt Tiếng việt: Trong khu vườn rộng lớn của một ngôi nhà gỗ cổ xưa. Ở giữa khung hình có ba người hầu nam quần áo nâu giống nhau, đầu quấn khăn vải đơn giản, đang cùng nhau cố gắng bê một quả bầu khổng lồ màu xanh vàng. Quả bầu rất to và tròn, lớn hơn cả người, bề mặt bóng nhẹ và mang cảm giác kỳ diệu. Đứng bên cạnh là tên địa chủ thân hình mập, mặc áo gấm đỏ sang trọng. Hắn đưa tay chỉ về phía trước. Gương mặt hắn thể hiện sự háo hức và tham lam. Xung quanh là khu vườn xanh mát với nhiều cây cối, bụi hoa nhiều màu sắc và phía sau là một ngôi nhà gỗ lớn mái ngói cổ kính. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.24: Khiêng quả bầu khổng lồ

Hình ảnh 17: Địa chủ bỏ quả bầu tiên

Prompt Tiếng việt: Bên trong một căn nhà gỗ anh sáng trong căn phòng hơi tối nhẹ. Ở giữa khung hình là tên địa chủ, thân hình mập, mặc áo gấm tím sang trọng. Tên địa chủ đang cầm một con dao lớn ị bỏ quả bầu tiên. Gương mặt hắn đầy háo hức và tham lam, đôi mắt mở to nhìn chăm chăm vào quả bầu. Quả bầu phát ra ánh sáng kỳ diệu nhẹ nhàng với các tia sáng vàng lung linh xung quanh. Hình ảnh cần có phong cách hoạt hình, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, chất lượng hình ảnh nét rõ, chiều sâu hình ảnh đẹp, không khí vui tươi và gần gũi với trẻ nhỏ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.25: Địa chủ bỏ quả bầu tiên

*** Dùng công cụ Hailuo AI <https://hailuoai.video> tạo video nhân vật**

- Truy cập trang web <https://hailuoai.video> và đăng nhập tài khoản.
- Chọn chức năng Create Video / Text to Video / Image to Video.
- Nhập nội dung mô tả nhân vật, bối cảnh và phong cách video (prompt).
- Tùy chỉnh các thông số video như thời lượng, tỷ lệ khung hình, phong cách thể hiện.
- Nhấn Generate/Create để AI tiến hành tạo video.
- Xem trước, chỉnh sửa nếu cần và tải video hoàn chỉnh về thiết bị.

Video 1: Cậu bé tốt bụng

Prompt Tiếng việt: “Sử dụng hình ảnh đã tải lên làm nhân vật chính. Giữ góc máy cố định, không di chuyển máy quay, không zoom, không xoay góc, không rung hình. Nhân vật bé trai hoạt hình đứng ở trung tâm khung hình, trên tay cầm một chiếc chổi rơm. Bé thực hiện hành động quét nhà nhẹ nhàng, chổi di chuyển chậm rãi từ trái sang phải, lặp lại một cách tự nhiên, phù hợp với trẻ mầm non. Chỉ có tay và cánh tay của nhân vật chuyển động nhẹ, chuyển động chậm, mượt và đều. Bàn tay giữ ổn định, đúng cấu trúc giải phẫu, mỗi bàn tay có năm ngón, không bị méo, không thừa hoặc thiếu ngón. Chổi được cầm chắc chắn, đúng tư thế, không bị biến dạng. Biểu cảm khuôn mặt thân thiện, tươi vui và sinh động. Miệng cử động tự nhiên như đang nói chuyện, chuyển động môi rõ ràng, mượt mà, đồng bộ với lời nói. Đầu cử động nhẹ, mắt chớp nhẹ nhàng, tự nhiên. Phong cách hoạt hình, ánh sáng dịu, nền sáng và sạch. Chuyển động tối giản, mượt mà, phù hợp với trẻ mầm non. Chất lượng hoạt hình cao, hình ảnh ổn định, không nhấp nháy, không rung” , với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



1.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 2: Cáo xuất hiện dưới mái nhà

Prompt Tiếng việt: Một con cáo hoạt hình dễ thương dành cho trẻ mầm non đang đứng dưới sân đất trước ngôi nhà tranh nhỏ. Con cáo nhảy lên mái nhà chỗ chim én với ánh mắt tinh ranh nhưng không đáng sợ. Trên mái nhà tranh, một chim én nhỏ đáng yêu đứng trong tổ chim, khẽ đập cánh và rơi xuống đất chớp mắt lo lắng. Lá cây và cỏ xung quanh lay động nhẹ theo gió. Góc máy cố định, ánh nắng dịu nhẹ và không khí làng quê yên bình. Phong cách hoạt hình mềm mại, chuyển động mượt mà, màu sắc tươi sáng phù hợp trẻ mầm non. , với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



2.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 3: Cậu bé chạy đến cứu chim én

Prompt Tiếng việt: Cậu bé là hình ảnh lớn nhất trong khung hình, đang chạy nhanh đến phía chim én nhỏ nằm dưới đất. Đôi mắt cậu mở to đầy lo lắng,

hai tay nhẹ nhàng đưa về phía chim én bị thương. Một con cáo màu nâu đỏ đứng gần đó khẽ lùi lại với dáng vẻ lén lút nhưng không đáng sợ. Chim én khẽ cử động đôi cánh yếu ớt trên mặt đất. Lá cây nhẹ nhàng bay trong gió, ánh nắng chiều ấm áp chiếu khắp sân trước ngôi nhà tranh nhỏ. Góc máy cố định, chuyển động mượt mà tự nhiên, phong cách hoạt hình 3D đáng yêu dành cho trẻ mầm non. , với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



3.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 4: Cậu bé chăm sóc chim én

Prompt Tiếng việt: Bên trong căn nhà nhỏ ấm áp, cậu bé ngồi cạnh tổ chim én. Cậu bé nhẹ nhàng chuyển động tay khi cẩn thận cho chim én ăn với ánh mắt đầy yêu thương. Chim én khẽ mở và nhắm mắt, nhẹ nhàng cử động đôi cánh khi nằm trong tổ. Cánh chim én được băng bằng vải trắng. Ánh nắng ấm áp chiếu qua cửa sổ, rèm cửa và các vật nhỏ trong phòng lay động nhẹ theo gió. Góc máy cố định, chuyển động chậm và mượt mà, không khí ấm cúng, phong cách hoạt hình đáng yêu phù hợp trẻ mầm non. , với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



4.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 5: Én chuẩn bị bay đi tránh rét

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh mùa thu với lá vàng bay nhẹ trong gió. Trên bầu trời xanh cao, đàn chim én bay thành hàng dài chuyển động trên bầu trời. Chim én nhỏ đứng trên tay cậu bé, khẽ đập cánh và chớp mắt với ánh mắt lưu luyến như không muốn rời xa. Cậu bé từ từ nâng bàn tay và nhìn chim én bằng ánh mắt dịu dàng yêu thương. Cỏ cây và lá vàng lay động nhẹ dưới ánh nắng ấm áp. Góc máy cố định, không khí nhẹ nhàng xúc động, chuyển động hoạt hình mượt mà phù hợp trẻ mầm non., với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



6.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 6: Đàn chim én bay trên bầu trời

Prompt Tiếng việt: Video bắt đầu với bầu trời xanh rộng lớn có những đám mây trắng mềm mại. Rất nhiều chim én nhỏ đáng yêu bay thành từng hàng dài uốn lượn như dải lụa trên bầu trời. Đôi cánh màu đen xanh óng ánh của chim én đập nhịp nhàng và tự nhiên. Gió nhẹ làm mây trôi chậm tạo không khí thơ mộng. Góc máy cố định khi đàn én bay từ từ ngang qua bầu trời. Cuối video, đàn chim én tiếp tục bay xa dần về phía chân trời trong khi mây trắng vẫn nhẹ nhàng trôi qua bầu trời xanh. Phong cách hoạt hình mềm mại và kỳ diệu dành cho trẻ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



7.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 7: Cậu bé đan sọt và chim én bay về

Prompt Tiếng việt: Video bắt đầu với cậu bé đang ngồi ngoài sân nhà đan sọt tre. Đôi tay cậu bé nhẹ nhàng chuyển động khi đan sọt, khuôn mặt vui vẻ mỉm cười. Bên cạnh, chim én bay lượn nhẹ nhàng quanh cậu bé, đôi cánh đập tự nhiên và vui vẻ hót líu lo. Hoa và lá cây lay động nhẹ trong gió xuân dưới ánh nắng ấm áp. Góc máy cố định với không khí làng quê yên bình. Cuối video, chim én bay lại gần cậu bé hơn trong khi cậu ngừng đầu lên mỉm cười vui vẻ. Phong cách hoạt hình mượt mà phù hợp trẻ mầm non, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



5.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 8: Chim én mang hạt bầu kỳ diệu

Prompt Tiếng việt: Video bắt đầu với cậu bé đứng trong khu vườn, hạt bầu vàng kỳ diệu trên tay phát sáng nhẹ nhàng. Những hạt ánh sáng lung linh bay quanh hạt bầu. Chim én vui vẻ bay vòng quanh cậu bé với đôi cánh chuyển động mềm mại. Hoa và cây tre khẽ lay động dưới ánh nắng dịu nhẹ. Góc máy cố định tạo cảm giác cổ tích. Cuối video, cậu bé từ từ nâng hạt bầu lên gần khuôn mặt với ánh mắt ngạc nhiên thích thú, còn chim én đáp xuống gần đó và nhẹ nhàng khép cánh lại. Phong cách hoạt hình kỳ diệu phù hợp trẻ mầm non, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



Sản phẩm thu được:

Video 9: Cậu bé gieo hạt bầu

Prompt Tiếng việt: Video bắt đầu với cậu bé quỳ xuống nền đất trước ngôi nhà tranh. Cậu nhẹ nhàng dùng hai tay đặt hạt bầu xuống đất. Cỏ cây và lá khẽ lay động trong gió dưới ánh nắng ấm áp của khu vườn. Cậu bé vui vẻ mỉm cười và cẩn thận lấp đất lên hạt bầu. Góc máy cố định với không khí làng quê yên bình. Cuối video, cậu bé nhẹ nhàng vỗ đất bằng hai tay rồi nhìn nơi gieo hạt với ánh mắt đầy hy vọng. Phong cách hoạt hình đáng yêu dành cho trẻ mầm non, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



Sản phẩm thu được:

Video 10: Cây bầu phát triển

Prompt Tiếng việt: Video bắt đầu với cây bầu nhỏ xanh non khẽ lay động trong gió giữa khu vườn quê. Dây bầu từ từ mọc dài hơn và leo cao lên, những chiếc lá xanh xuất hiện tự nhiên. Các bông hoa vàng lần lượt nở trên thân cây. Mây trắng chậm rãi trôi qua bầu trời xanh trong khi ánh nắng chiếu ấm áp xuống khu vườn. Góc máy cố định. Cuối video, cây bầu xanh tốt phủ rộng hơn trong khu vườn, lá cây nhẹ nhàng đung đưa trong gió dưới bầu trời yên bình. Phong cách hoạt hình kỳ diệu phù hợp trẻ mầm non, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



Sản phẩm thu được:

Video 11: Quả bầu tiên phát sáng trong nhà

Prompt Tiếng việt: Video bắt đầu bên trong ngôi nhà gỗ vào buổi tối với ánh sáng vàng dịu nhẹ. Một quả bầu vàng khổng lồ phát sáng đặt trên bàn gỗ giữa phòng. Những tia sáng lung linh kỳ diệu chậm rãi chuyển động quanh quả bầu tạo không khí cổ tích. Cậu bé mặc áo đỏ và hai người lớn đứng gần đó với đôi mắt mở to ngạc nhiên và từ từ bước lại gần quả bầu. Cuối video, người phụ nữ cầm dao bổ quả bầu tiên, ánh sáng từ quả bầu trở nên rực rỡ hơn và phản chiếu lên gương mặt kinh ngạc của cậu bé và hai người lớn quả bầu chia làm đôi bên trong

có nhiều vàng bạc. Góc máy cố định. Cuối video, ánh sáng từ quả bầu trở nên rực rỡ hơn và phản chiếu lên gương mặt kính ngọc của cậu bé và hai người lớn. Phong cách hoạt hình đáng yêu phù hợp trẻ mầm non, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



Sản phẩm thu được:

Video 12: Tên địa chủ tham lam

Prompt Tiếng việt: Video bắt đầu bên trong căn nhà gỗ với ánh sáng vàng hơi tối nhẹ. Tên địa chủ béo mập mặc áo gấm tím sang trọng đang nằm trên giường gỗ. Hắn chậm rãi quay đầu và nở nụ cười tham lam khi lắng nghe câu chuyện. Bên cạnh, một người đàn ông gầy mặc áo nâu quần đen đứng cúi đầu kính cẩn miệng nói chuyện. Góc máy cố định, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



Sản phẩm thu được:

Video 13: Chim én trong lồng

Prompt Tiếng việt: Video bắt đầu bên trong căn nhà gỗ lớn với ánh nắng vàng dịu chiếu qua cửa sổ tre. Tên địa chủ đứng cạnh chiếc lồng chim, chậm rãi vuốt ria mép với vẻ mặt tham lam. Trong chiếc lồng tre treo cạnh cửa sổ, chim én nhỏ buồn bã chớp mắt và khẽ đập cánh khi đứng trên thanh gỗ. Người hầu bên cạnh kính cẩn cúi đầu. Góc máy cố định. Cuối video, chim én buồn bã nhìn ra phía cửa sổ, còn tên địa chủ từ từ cúi sát lại gần chiếc lồng tay cho chim én ăn với ánh mắt tham lam. Phong cách hoạt hình phù hợp trẻ mầm non, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



Sản phẩm thu được:

Video 14: Tên địa chủ sai chim én đi kiếm hạt bầu

Prompt Tiếng việt: Video bắt đầu tại sân làng quê sáng đẹp với những ngôi nhà gỗ cổ kính xung quanh. Tên địa chủ từ từ nâng cánh tay lên chim én trên tay và khẽ đập cánh. Chim én chớp mắt ngây thơ và khẽ quay đầu nhìn xung quanh. Bên cạnh, người hầu cúi đầu kính cẩn và chăm chú nhìn chim én. Lá cây và hoa

nhẹ nhàng lay động trong gió dưới ánh nắng ấm áp. Góc máy cố định. Cuối video, tên địa chủ nở nụ cười tham lam khi nhìn chim én miệng nói chuyện, còn chim én từ từ khép cánh và đứng yên trên tay hắn. Phong cách hoạt hình mềm mại phù hợp trẻ mầm non, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



14.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 15: Người hầu trông hạt bầu kỳ diệu

Prompt Tiếng việt: Video bắt đầu trong khu vườn rộng lớn của ngôi nhà gỗ cổ xưa. Người hầu quý kính cẩn và nâng hạt bầu bằng hai tay rồi trông xuống đất. Hạt bầu vàng óng nhẹ nhàng tỏa ánh sáng lung linh. Tên địa chủ béo mập từ từ bước lại gần và chăm chú nhìn hạt bầu bằng ánh mắt tham lam thích thú. Cây cối lay động nhẹ trong gió, đàn chim én bay lượn trên bầu trời xanh. Góc máy cố định. Phong cách hoạt hình kỳ diệu phù hợp trẻ mầm non, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



15.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 16: Khiêng quả bầu khổng lồ

Prompt Tiếng việt: Video bắt đầu trong khu vườn của ngôi nhà gỗ cổ xưa. Ba người hầu cùng nhau chậm rãi bê quả bầu khổng lồ kỳ diệu. Cơ thể họ nhẹ nhàng lắc lư vì sức nặng của quả bầu, trong khi quả bầu bóng nhẹ dưới ánh nắng. Bên cạnh, tên địa chủ đưa tay chỉ phía trước và chuyển động tay như đang ra lệnh. Hoa lá và cây cối khẽ lay động trong gió. Góc máy cố định. Cuối video, ba người hầu tiếp tục bước chậm về phía trước cùng quả bầu khổng lồ, còn tên địa chủ nhìn theo với ánh mắt tham lam đầy háo hức. Phong cách hoạt hình phù hợp trẻ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



16.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 17: Địa chủ bỏ quả bầu tiên

Prompt Tiếng việt: Video bắt đầu bên trong căn nhà gỗ hơi tối với ánh sáng từ quả bầu kỳ diệu ấm áp. Tên địa chủ đứng cạnh quả bầu tiên phát sáng và cầm

chặt con dao lớn. Những tia sáng vàng lung linh chậm rãi tỏa ra quanh quả bầu và phản chiếu lên gương mặt tham lam của hắn. Hắn từ từ giơ dao lên cao phía trên quả bầu với đôi mắt mở to đầy háo hức. Cuối video, tên địa chủ từ từ bỏ dao xuống quả bầu tiên trong khi ánh sáng vàng bất ngờ bùng sáng khắp căn phòng, chia quả bầu làm đôi bên trong là rắn rết rồi bò tên người địa chủ. Phong cách hoạt hình kỳ diệu phù hợp trẻ mầm non, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



17.mp4

Sản phẩm thu được:

Bước 3. Tạo giọng nói AI

Công cụ: Dùng Vbee <https://studio.vbee.vn>

- Tại giao diện chính, chọn tính năng chuyển văn bản thành giọng nói.
- Nhập nội dung văn bản cần chuyển thành giọng nói

Prompt tạo giọng nói: “Ngày xưa ngày xưa có một chú bé con nhà nghèo, nhưng vô cùng ngoan ngoãn và tốt bụng. Chú luôn luôn sẵn lòng giúp đỡ, quan tâm tới mọi người, và chăm sóc mọi vật xung quanh mình. Chú bé được các loài chim yêu quý lắm. Vì thế cứ mỗi độ xuân về, chim chóc lại ríu rít kéo nhau tới làm tổ, hót vang quanh nhà chú bé.

Một hôm, chim én con bị cáo bắt, rơi xuống đất và gãy cánh. Thấy vậy, cậu bé vội vàng chạy ra cứu chim. Cậu bé nhẹ nhàng ôm ấp, chăm sóc chim én mỗi ngày. Nhờ tấm lòng yêu thương của cậu, chim én dần khỏe lại. Cuối thu, trời lạnh dần. Hằng ngày khi nhìn lên trời thấy từng đàn Én hồi hải bay đi tránh rét ở phương Nam, Én phân vân nửa muốn bay theo đàn, nửa lại lưu luyến không rời chú bé. Hiểu được lòng Én, chú bé âu yếm bảo "Én cứ bay theo đàn đi đến phương Nam ấm áp đi. Đến mùa xuân Én lại trở về với anh" Nói xong chú bé tung Én lên trời. Én nhỏ chấp chới bay lên nền trời xanh. Nó nhập vào một đàn Én lớn bay về những xứ sở ấm áp ở phương Nam, lòng lưu luyến chú bé. Mùa xuân tươi đẹp đã tới. Én tìm về ngôi nhà đơn sơ nhưng đầm ấm tình thương của chú bé. Nó kêu lên thành tiếng mừng vui khi thấy chú bé đang ngồi đan sọt giữa sân. Đôi cánh Én chao liệng sà xuống và Én thả trước mặt chú bé một hạt bầu rất to. Chú bé chọn một đám đất tốt trước nhà, vùi hạt bầu xuống đất.

Hằng ngày chú bé ra tưới nước chăm sóc. Chẳng bao lâu hạt đã nảy mầm thành cây bầu. Cây bầu lớn nhanh như thổi. Nhưng lạ thay, cây bầu rất tươi tốt

nhưng chỉ ra có mỗi một quả. Khi bỏ quả bầu, điều kỳ diệu xảy ra: bên trong là vàng bạc và rất nhiều thức ăn ngon

Trong làng có một tên địa chủ tham lam, độc ác. Hắn nghe được chuyện ấy. Tên địa chủ tham lam nghe chuyện, liền bắt chim én và giả vờ nuôi dưỡng để mong có bầu tiên. Kỳ diệu thay mùa Xuân năm sau nó cũng trở về và đem theo một hạt bầu. Lão địa chủ tham lam hí hửng lắm. Lão nghĩ bụng "Phen này giàu to rồi". Nhưng quả bầu của kẻ tham lam chỉ có rỗng rết. Cuối cùng, hắn phải nhận hậu quả cho việc làm xấu xa của mình."

- Chọn giọng nam hoặc nữ phù hợp với mục đích sử dụng.
- Điều chỉnh tốc độ đọc, cao độ, ngữ điệu để giọng nói tự nhiên, dễ nghe. Có thể chia nhỏ đoạn văn để giọng đọc rõ ràng, mạch lạc hơn.
- Nhấn nút Tạo giọng nói / Generate để hệ thống xử lý. Chờ trong vài giây để AI chuyển văn bản thành âm thanh.
- Khi giọng đọc đạt yêu cầu nhấn Tải xuống để lưu âm thanh về thiết bị.



- Link giọng nói: Voice chuyện Quả bầu tiên.mp3

Bước 4: Xuất và lưu trữ video

- Công cụ: Dùng Canva AI <https://www.canva.com>

Cách thực hiện:

- Tạo một thiết kế video mới
- Tải video AI và file âm thanh đã tạo lên Canva
- Căn chỉnh thời lượng video phù hợp với độ dài của âm thanh
- Trường hợp video ngắn hơn âm thanh, giáo viên có thể nhân bản video để đảm bảo hình ảnh và âm thanh được đồng bộ



Video AI chuyện Quả Bầu.mp4

➔ Link video phần nội dung:

2.4.2. Bài số 2

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Lĩnh vực: Phát triển ngôn ngữ

Chủ đề: Gia đình

Hoạt động: Làm quen văn học

Đề tài: Truyện “Tích Chu”

Loại tiết: Kể chuyện cho trẻ nghe

Độ tuổi: Trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Thời gian: 35 – 40 phút

=>Hướng dẫn cách tạo video AI trong bài số 2:

1. Tạo video AI câu chuyện Tích Chu trong phần nội dung:

Bước 1: Xác định mục tiêu

Đối tượng: Trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Thời lượng: 2 phút – 3 phút (phù hợp trẻ)

Mục đích: tập trung, hỗ trợ hoạt động kể chuyện, câu chuyện Tích Chu trong phần nội dung cho trẻ xem video

Bước 2. Tạo hình ảnh và video nhân vật bằng công cụ AI

** Sử dụng công cụ tạo ảnh AI : Công cụ Leonardo.ai <https://app.leonardo.ai>*

- Nhập Prompt để tạo các hình ảnh:

Hình ảnh 1: Bà và cháu chơi trong ngôi nhà tre ban ngày

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh bên trong một ngôi nhà tre ở vùng quê Việt Nam vào buổi chiều nắng ấm, phong cách hoạt hình 3D dễ thương kiểu Pixar. Một người bà tóc bạc búi cao đang ngồi trên ghế gỗ nhỏ, áo màu nâu nhạt quần nâu đậm, mỉm cười hiền hậu nhìn cháu trai đang ngồi chơi đồ chơi gỗ trên sàn tre áo màu xanh, quần màu nâu. Ánh nắng vàng chiếu qua cửa sổ gỗ, tường và mái nhà làm bằng tre, không khí ấm áp, yên bình, đậm chất quê Việt Nam, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.26: Bà và cháu chơi trong ngôi nhà tre ban ngày

Hình ảnh 2: Bà làm việc vất vả

Prompt Tiếng việt: Một khung cảnh hoạt hình 3D phong cách dễ thương kiểu Pixar, chia thành hai khung cảnh liền mạch kể chuyện gia đình ấm áp ở vùng quê. Bên trái là một bà cụ lớn tuổi tóc bạc ngắn, đeo kính tròn, mặc áo nâu dài tay và quần tối màu, đang gánh một đòn tre trên vai với hai chiếc giỏ tre đựng đầy rau xanh tươi. Bà bước đi trên con đường làng nhỏ, xung quanh là cây cối xanh mát, ánh nắng ban mai dịu nhẹ, bầu trời xanh với mây trắng, núi đồi mờ xa phía sau, không khí thanh bình của vùng quê. Bên phải là một cậu bé nhỏ đáng yêu, tóc cắt ngắn, má hồng, mặc áo xanh có họa tiết nhỏ, đang ngồi vui vẻ bên bàn ăn trong ngôi nhà ấm cúng, mắt nhắm cười hạnh phúc khi ăn cơm. Trên bàn có bát cơm, đĩa thức ăn và chiếc cốc nhỏ. Ánh sáng vàng ấm áp chiếu từ cửa sổ, rèm cửa trắng nhẹ nhàng, tạo cảm giác gia đình gần gũi và yêu thương, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.27: Bà làm việc vất vả

Hình ảnh 3: Bà quạt cho cháu ngủ dưới ánh đèn dầu ban đêm

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh đêm yên bình ở vùng quê Việt Nam, phong cách hoạt hình 3D Pixar cảm xúc. Một người bà lớn tuổi tóc bạc búi gọn, đeo kính, đang cầm quạt nan quạt nhẹ cho cháu trai đang ngủ ngon bên cạnh. Một chiếc đèn dầu phát ánh sáng vàng ấm đặt bên cạnh, bầu trời đêm có sao, xa xa là núi và cây tối mờ. Không khí cảm động, ấm áp tình bà cháu, ánh sáng điện ảnh mềm mại, màu sắc dịu nhẹ, chi tiết chân thực và giàu cảm xúc, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.”

Sản phẩm thu được:



Hình 2.28: Bà quạt cho cháu ngủ dưới ánh đèn dầu ban đêm

Hình ảnh 4: Cậu bé chơi đùa

Prompt Tiếng việt: Một khung cảnh hoạt hình 3D phong cách Pixar dễ thương tại vùng quê thanh bình vào buổi sáng hoặc chiều muộn với ánh nắng vàng dịu nhẹ. Ở trung tâm là một cậu bé nhỏ đáng yêu, tóc đen ngắn, mặc áo xanh và quần ngắn tối màu, đang chạy vui vẻ trên con đường đất nhỏ giữa cánh đồng lúa xanh mướt, khuôn mặt rạng rỡ và đầy năng lượng. Phía sau có vài đứa trẻ khác đứng chơi gần những ngôi nhà mái tranh đơn sơ của làng quê. Bên phải là một bà cụ tóc bạc búi cao, mặc áo dài tay màu nâu đỏ và quần tối màu, đang cúi người làm việc trên đồng ruộng bằng dụng cụ lao động truyền thống. Xa xa là những ngọn đồi, núi phủ cây xanh, bầu trời trong xanh với mây trắng nhẹ, tạo nên khung cảnh yên bình, mộc mạc của miền quê. Khung cảnh có cánh đồng lúa rộng lớn, lối đi nhỏ giữa ruộng, những ngôi nhà tranh gỗ truyền thống, cây cối xanh tươi, ánh nắng ấm áp tạo cảm giác tuổi thơ hồn nhiên và cuộc sống quê nhà bình dị, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.29: Cậu bé chơi đùa

Hình ảnh 5: Người bà già nằm trên giường

Prompt Tiếng việt: “Khung cảnh cảm xúc bên trong một căn phòng ngủ cổ điển ấm áp. Một người bà lớn tuổi tóc bạc ngắn đang nằm trên giường với vẻ mặt mệt mỏi, mặc quần áo nâu truyền thống. Ánh nắng buổi sáng chiếu qua rèm cửa màu nâu, cạnh giường có đèn ngủ cổ điển màu xanh, trên tường treo các khung ảnh gia đình. Phong cách hoạt hình 3D điện ảnh kiểu Pixar, ánh sáng mềm mại, gam màu nâu cam ấm, không khí buồn nhẹ và đầy cảm xúc, chi tiết rõ nét, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.30: Người bà già nằm trên giường

Hình ảnh 6: Bà hóa thành chim

Prompt Tiếng việt: Một khung cảnh hoạt hình 3D phong cách Pixar dễ thương bên trong ngôi nhà gỗ truyền thống, ánh sáng ấm áp. Ở trung tâm là một bà cụ tóc bạc búi cao, khuôn mặt hiền hậu, mặc áo nâu dài và quần tối màu, đang dang tay giữa những luồng ánh sáng ma thuật lấp lánh xoay quanh cơ thể. Bên cạnh là một cậu bé nhỏ mặc áo xanh, quần nâu, nét mặt ngạc nhiên, miệng há nhẹ như đang kinh ngạc trước phép màu. Không gian có bàn thờ gỗ, bình hoa trang trí, đèn lồng treo hai bên, tranh chữ Hán trên tường, sàn gỗ truyền thống. Hiệu ứng ánh sáng vàng cam lung linh, hạt sáng phát sáng bay trong không khí, không khí huyền bí nhưng ấm áp. Cuối video bà biến thành con chim màu trắng, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.31: Bà hóa thành chim

Hình ảnh 7: Cậu bé Tích Chu chạy theo chim

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D phong cách Pixar, một cậu bé Tích Chu khoảng tuổi đang chạy trong khu rừng vào lúc hoàng hôn. Cậu bé có mái tóc đen ngắn, khuôn mặt tròn dễ thương, biểu cảm lo lắng và sợ hãi, mặc áo thun xanh dương và quần tối màu. Phía trên cậu bé là một chú chim nhiều màu sắc đang bay, với bộ lông xanh dương, vàng và xanh lá nổi bật. Xung quanh là khu rừng rậm với nhiều cây cổ thụ cao lớn, tán lá xanh um, ánh nắng mặt trời chiều tà chiếu xuyên qua các hàng cây tạo hiệu ứng ánh sáng vàng cam ấm áp.

Bầu trời hoàng hôn pha màu cam, hồng và tím nhẹ, tạo cảm giác điện ảnh và cảm xúc. Mặt đất phủ cỏ xanh và vài tảng đá nhỏ nằm rải rác. Phong cách hoạt hình điện ảnh, ánh sáng mềm mại, độ chi tiết cao, màu sắc tươi sáng, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.32: Cậu bé Tích Chu chạy theo chim

Hình ảnh 8: Cậu bé Tích Chu ngồi ở suối khóc

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D phong cách Pixar trong khu rừng xanh mát vào ban ngày. Một cậu bé Tích Chu nhỏ khoảng ngồi bên dòng suối nông trong veo, đôi chân chạm nước. Cậu bé có mái tóc đen ngắn, đôi mắt to màu xanh, khuôn mặt đáng yêu với biểu cảm ngạc nhiên và tò mò. Cậu mặc áo thun xanh nhạt và quần short nâu đậm. Bên cạnh cậu bé là một chú chim nhỏ nhiều màu sắc đang đậu trên tảng đá cạnh dòng nước, bộ lông rực rỡ pha trộn tím, xanh dương, xanh lá, cam và đỏ. Chú chim cúi đầu xuống nước như đang uống nước hoặc tìm cá. Xung quanh là khu rừng nhiệt đới yên bình với cây cổ thụ lớn, lá cây xanh tươi, bụi cây rậm rạp và ánh nắng chiếu xuyên qua tán lá tạo hiệu ứng ánh sáng mềm mại. Dòng suối phản chiếu ánh sáng tự nhiên, nước trong veo với vài gợn sóng nhẹ. Có nhiều tảng đá nhỏ ven suối và thảm thực vật xanh, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.33: Cậu bé Tích Chu ngồi ở suối khóc

Hình ảnh 9: Cậu bé Tích Chu gặp bà Tiên

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D phong cách Pixar trong khu rừng cổ tích lúc hoàng hôn. Cậu bé Tích Chu nhỏ khoảng đứng giữa khu rừng, khuôn mặt dễ thương với đôi mắt to tròn và nụ cười nhẹ, mặc áo thun xanh dương và quần tối màu. Cậu bé đang nhìn một bà tiên già hiền hậu đứng trước mặt mình. Bà tiên có mái tóc trắng búi cao, khuôn mặt dịu dàng, đôi mắt nhắm nhẹ tạo cảm giác bình yên. Bà mặc bộ áo choàng dài màu trắng pha tím nhạt mềm mại. Sau lưng bà là đôi cánh phát sáng trong suốt như ánh sáng thần tiên, tạo hiệu ứng lung linh huyền ảo. Một tay bà đưa xuống như đang trò chuyện hoặc hướng dẫn cậu bé. Khung cảnh xung quanh là khu rừng xanh rộng lớn với nhiều cây cổ thụ cao lớn, dây leo buông xuống, bụi cây và thảm cỏ tự nhiên. Ánh nắng hoàng hôn màu vàng cam chiếu xuyên qua tán lá tạo hiệu ứng cinematic lighting ấm áp

Sản phẩm thu được:



Hình 2.34: Cậu bé Tích Chu gặp bà Tiên

Hình ảnh 10: Cậu bé Tích Chu đi tìm nước suối tiên trên núi

Prompt Tiếng việt: Một cậu bé Tích Chu hoạt hình 3D phong cách Pixar đang leo trên vách núi đá cao giữa thiên nhiên hùng vĩ lúc hoàng hôn. Cậu bé có tóc đen ngắn, gương mặt dễ thương, mặc áo nâu nhạt, quần short xanh đậm, dép sandal và đeo balo nhỏ phía sau. Xung quanh là những dãy núi đá nhọn phủ rêu xanh, cây cối nhỏ mọc trên các mỏm đá. Bầu trời màu cam vàng pha tím với những đám mây xoáy mềm mại tạo cảm giác phiêu lưu kỳ ảo, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.35: Cậu bé Tích Chu đi tìm nước suối tiên trên núi

Hình ảnh 11: Cậu bé Tích Chu đi qua cầu để tìm nước suối tiên

Prompt Tiếng việt: Một cậu bé Tích Chu hoạt hình 3D đứng trên cây cầu gỗ nhỏ bắc qua dòng sông trong xanh giữa thung lũng núi đá. Phong cách Pixar, nhân vật đáng yêu với tóc đen ngắn, áo nâu, quần short xanh, dép sandal và balo. Hai bên là núi đá cao dựng đứng, cây xanh và bụi cỏ mọc tự nhiên. Dòng nước phản chiếu ánh hoàng hôn vàng cam, bầu trời rộng với mây xoáy nghệ thuật, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.36: Cậu bé Tích Chu đi qua cầu để tìm nước suối tiên

Hình ảnh 12: Tích Chu đi qua dòng suối

Prompt Tiếng việt: Một cậu bé Tích Chu hoạt hình 3D đang đi bộ dọc theo con đường ven sông giữa thung lũng núi đá hùng vĩ lúc chiều tà. Nhân vật theo phong cách Pixar với đôi mắt to, tóc đen, mặc áo nâu đơn giản, quần short xanh và đeo balo nhỏ. Dòng sông xanh uốn quanh giữa những ngọn núi đá sắc nhọn phủ cây xanh. Ánh nắng hoàng hôn chiếu vàng lên cảnh vật tạo cảm giác ấm áp và mơ mộng. Bầu trời có các đám mây xoáy mềm mại, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.37: Tích Chu đi qua dòng suối

Hình ảnh 13: Tích Chu gặp lại chim và uống nước suối tiên bà trở lại thành người

Prompt Tiếng việt: Một cậu bé Tích Chu hoạt hình 3D đứng ngoài thiên nhiên, mái tóc nâu ngắn, mặc áo xanh da trời, quần tối màu, gương mặt vui vẻ đang nhìn và tương tác với một chú chim nhỏ màu xanh lam. Xung quanh là khu rừng xanh mát với cây cổ thụ lớn, bãi cỏ xanh, ánh nắng ban ngày dịu nhẹ. Phong cách hoạt hình Pixar màu sắc tươi sáng, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.38: Tích Chu gặp lại chim và uống nước suối tiên bà trở lại thành người

Hình ảnh 14: Bà trở lại thành người

Prompt Tiếng việt: Một bà cụ hoạt hình 3D đứng giữa khung cảnh thiên nhiên ngoài trời, tóc bạc búi cao, đôi mắt to đáng yêu, mặc áo nâu đơn giản. Phía sau là bầu trời xanh trong với mây trắng, đồng cỏ xanh và cây cối mờ nhẹ ở xa. Nhân vật mỉm cười thân thiện, phong cách hoạt hình Pixar/Disney, ánh sáng ban ngày rực rỡ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.39: Bà trở lại thành người

Hình ảnh 15: Hai bà cháu sống hạnh phúc bên nhau

Prompt Tiếng việt: Hai bà cháu hoạt hình 3D đứng trong khu vườn đầy hoa và cây trái lúc hoàng hôn. Người bà tóc bạc búi cao, mặc đồ nâu truyền thống, khuôn mặt hiền hậu. Cậu bé nhỏ đứng cạnh, mặc áo xanh, đang cười vui vẻ. Phía sau là bầu trời hoàng hôn màu cam tím, hàng cây xanh và những luống hoa đầy màu sắc. Khung cảnh ấm áp gia đình, ánh sáng sunset cinematic, phong cách Pixar, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.

Sản phẩm thu được:



Hình 2.40: Hai bà cháu sống hạnh phúc bên nhau

*** Dùng công cụ Hailuo AI <https://hailuoai.video> tạo video nhân vật**

- Truy cập trang web <https://hailuoai.video> và đăng nhập tài khoản.
- Chọn chức năng Create Video / Text to Video / Image to Video.
- Nhập nội dung mô tả nhân vật, bối cảnh và phong cách video (prompt).
- Tùy chỉnh các thông số video như thời lượng, tỷ lệ khung hình, phong cách thể hiện.
- Nhấn Generate/Create để AI tiến hành tạo video.
- Xem trước, chỉnh sửa nếu cần và tải video hoàn chỉnh về thiết bị.
- Prompt tạo các video:

Video 1: Bà và cháu chơi trong ngôi nhà tre ban ngày

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D phong cách Pixar bên trong ngôi nhà tre truyền thống ở vùng quê Việt Nam vào buổi chiều nắng ấm. Camera chuyển động chậm quanh căn phòng ấm cúng, ánh nắng vàng chiếu qua cửa sổ gỗ tạo những hạt bụi lấp lánh trong không khí. Người bà tóc bạc búi cao mỉm cười hiền hậu, cử động nhẹ nhàng khi nhìn cháu trai đang ngồi chơi đồ chơi gỗ trên sàn tre. Cậu bé vui vẻ di chuyển các món đồ chơi, đôi lúc ngược lên cười với bà. Rèm cửa lay động nhẹ trong gió, tường tre và mái nhà tạo cảm giác mộc mạc yên bình. Ánh sáng điện ảnh mềm mại, không khí gia đình ấm áp, chuyển động nhân vật tự nhiên, phong cách Pixar chi tiết cao, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



1.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 2: Bà làm việc vất vả

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D Pixar chia làm hai phân cảnh liền mạch đầy cảm xúc ở làng quê Việt Nam. Bên trái, người bà lớn tuổi đang gánh đòn tre bước chậm trên con đường làng, hai chiếc giỏ tre đựng đưa tự nhiên theo nhịp bước chân. Lá cây rung nhẹ trong gió, ánh nắng ban mai chiếu dịu trên cánh đồng và núi xa. Bên phải, cậu bé nhỏ ngồi ăn cơm vui vẻ trong ngôi nhà ấm áp, đôi mắt nhắm cười hạnh phúc. Hơi nóng từ thức ăn bốc lên nhẹ nhàng, rèm cửa trắng lay động theo gió. Camera chuyển động điện ảnh mềm mại, không khí

gia đình yêu thương và xúc động, hoạt hình Pixar chi tiết cao, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



2.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 3: Bà quạt cho cháu ngủ dưới ánh đèn dầu ban đêm

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh đêm yên bình phong cách hoạt hình 3D Pixar trong ngôi nhà quê Việt Nam. Người bà nhẹ nhàng quạt nan cho cháu trai đang ngủ say bên cạnh. Ngọn đèn dầu phát sáng vàng ấm áp, ánh lửa lay động tạo bóng đổ mềm mại trên tường gỗ. Ngoài cửa sổ, bầu trời đầy sao lấp lánh, cây cối đung đưa nhẹ trong gió đêm. Cậu bé ngủ yên dưới chăn, người bà chậm rãi quạt với ánh mắt đầy yêu thương. Camera chuyển động chậm, ánh sáng điện ảnh dịu nhẹ, không khí xúc động và ấm áp tình bà cháu, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



3.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 4: Cậu bé chơi đùa

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D Pixar đầy vui tươi ở làng quê vào buổi chiều nắng vàng. Cậu bé chạy tung tăng trên con đường đất nhỏ giữa cánh đồng lúa xanh mướt, vừa chạy vừa cười vui vẻ. Những đừa tre phía sau đùa nghịch gần các ngôi nhà tranh truyền thống. Người bà đang cúi làm ruộng bên cánh đồng, lúa và cây cỏ chuyển động theo gió tự nhiên. Chim bay ngang bầu trời xanh, mây trắng trôi chậm tạo cảm giác thanh bình. Camera bám theo cậu bé với chuyển động điện ảnh mềm mại, màu sắc tươi sáng, không khí tuổi thơ hồn nhiên, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



4.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 5: Người bà già nằm trên giường

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D Pixar cảm xúc trong căn phòng ngủ cổ điển ấm áp. Người bà nằm yếu trên giường, hơi thở chậm và mệt mỏi. Ánh nắng buổi sáng xuyên qua rèm cửa màu nâu, tạo những tia sáng dịu nhẹ

trong phòng. Rèm cửa chuyển động nhẹ theo gió, bụi sáng bay lấp lánh trong không khí. Camera từ từ tiến gần khuôn mặt người bà để thể hiện cảm xúc buồn và xúc động. Đèn ngủ cổ điển phát ánh sáng dịu cạnh những khung ảnh gia đình trên tường. Tông màu nâu cam ấm áp, ánh sáng điện ảnh mềm mại, hoạt hình Pixar chân thực, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



5.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 6: Bà hóa thành chim

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D Pixar kỳ ảo bên trong ngôi nhà gỗ truyền thống Việt Nam. Người bà đứng giữa căn phòng, xung quanh là các luồng ánh sáng ma thuật vàng cam xoay tròn cùng những hạt sáng lấp lánh bay khắp không gian. Quần áo và mái tóc bà chuyển động nhẹ trong luồng gió phép thuật. Cậu bé đứng bên cạnh lùi lại kinh ngạc, đôi mắt mở to và miệng hơi há ra. Đèn lồng treo đung đưa nhẹ, camera xoay chậm quanh nhân vật tạo cảm giác điện ảnh huyền bí. Ở cuối cảnh, người bà dần biến thành một chú chim trắng xòe cánh bay lên. Không khí xúc động, kỳ ảo và đầy phép màu, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



6.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 7: Cậu bé Tích Chu chạy theo chim

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D Pixar điện ảnh trong khu rừng lúc hoàng hôn. Cậu bé Tích Chu chạy thật nhanh giữa khu rừng với gương mặt lo lắng và sợ hãi, phía trên là chú chim nhiều màu sắc đang bay dẫn đường. Camera chuyển động linh hoạt theo bước chạy của cậu bé từ phía sau và bên cạnh. Lá cây và cỏ rung động trong gió, ánh nắng hoàng hôn xuyên qua các thân cây tạo tia sáng vàng cam lung linh. Chú chim đập cánh mềm mại để lại những hạt sáng huyền ảo phía sau. Bầu trời dần chuyển màu cam, hồng và tím tạo cảm giác phiêu lưu cảm xúc, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



7.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 8: Cậu bé Tích Chu ngồi ở suối khóc

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D Pixar yên bình bên dòng suối trong rừng xanh. Tích Chu ngồi bên mép nước, nước mắt lăn nhẹ trên má. Đôi chân cậu khẽ chạm nước tạo những gợn sóng lan rộng trên mặt suối trong veo. Chú chim nhiều màu đứng trên tảng đá nghiêng đầu nhìn cậu bé và khẽ rung bộ lông rực rỡ. Ánh nắng xuyên qua tán lá tạo hiệu ứng sáng chuyển động trên mặt nước và các phiến đá. Camera xoay chậm quanh nhân vật, lá cây đung đưa nhẹ trong gió. Không khí cảm xúc, dịu dàng và giàu chất cổ tích, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



8.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 9: Cậu bé Tích Chu gặp bà Tiên

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D Pixar trong khu rừng cổ tích lúc hoàng hôn. Tích Chu bước chậm giữa khu rừng phát sáng huyền ảo rồi bất ngờ dừng lại khi bà tiên xuất hiện giữa những hạt sáng ma thuật lấp lánh. Đôi cánh trong suốt phía sau bà tiên phát sáng nhẹ và chuyển động mềm mại. Áo choàng bay theo gió khi bà giơ tay dịu dàng nói chuyện với cậu bé. Dây leo và lá cây chuyển động nhẹ, ánh nắng hoàng hôn xuyên qua rừng tạo không khí thần tiên điện ảnh. Camera xoay quanh hai nhân vật, khung cảnh huyền bí và cảm động, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



9.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 10: Cậu bé Tích Chu đi tìm nước suối tiên trên núi

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D Pixar phiêu lưu trên núi đá lúc hoàng hôn. Tích Chu cẩn thận leo lên vách đá cao, gió mạnh làm tóc và quần áo cậu chuyển động tự nhiên. Camera bay quanh núi đá hùng vĩ để lộ những vách đá phủ rêu xanh và thung lũng phía xa. Mây xoáy chậm trên bầu trời cam tím, vài viên đá nhỏ rơi xuống khi cậu bám vào vách núi. Cậu bé thở gấp nhưng vẫn quyết tâm tiếp tục leo lên. Không khí điện ảnh kỳ ảo, cảm giác phiêu lưu mạnh mẽ, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



Sản phẩm thu được:

Video 11: Cậu bé Tích Chu đi qua cầu để tìm nước suối tiên

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D Pixar điện ảnh với Tích Chu đang bước chậm trên cây cầu gỗ nhỏ bắc qua dòng sông trong xanh lúc hoàng hôn. Cây cầu rung nhẹ theo từng bước chân, mặt nước phản chiếu ánh vàng lung linh của mặt trời chiều. Cây cối và cỏ ven sông lay động theo gió núi, mây mềm mại trôi trên bầu trời đầy màu sắc. Camera đi theo phía sau cậu bé, dần hé lộ khung cảnh núi đá hùng vĩ hai bên thung lũng. Không khí phiêu lưu huyền ảo và đầy cảm xúc, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



Sản phẩm thu được:

Video 12: Tích Chu đi qua dòng suối

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D Pixar kỳ ảo bên dòng sông lúc chiều tà. Tích Chu đi dọc bờ sông trong khi chú chim nhiều màu bay lượn vui vẻ quanh cậu. Cậu quỳ xuống bên dòng suối tiên phát sáng và dùng hai tay uống nước. Ngay khi uống, những hạt sáng ma thuật lan tỏa khắp không gian, ánh sáng vàng trở nên rực rỡ hơn trên cả thung lũng. Chú chim bay vòng phía trên như đang vui mừng. Camera chuyển động điện ảnh mềm mại, bầu trời hoàng hôn với mây xoáy tạo cảm giác thần tiên và xúc động, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



Sản phẩm thu được:

Video 13: Tích Chu gặp lại chim và uống nước suối tiên bà trở lại thành người

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D Pixar cảm động trong khu rừng xanh ban ngày. Chú chim xanh phát sáng dần biến thành người bà giữa luồng ánh sáng vàng và các hạt sáng ma thuật bay xung quanh. Tích Chu vui mừng chạy về phía bà, đưa tay ôm lấy bà đầy xúc động. Ánh nắng xuyên qua tán cây tạo hiệu ứng lung linh, cây cối lay động nhẹ trong gió. Camera từ từ tiến gần hai bà cháu

trong khoảnh khắc đoàn tụ cảm động. Không khí ấm áp, hạnh phúc và đầy phép màu, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



13.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 14: Bà trở lại thành người

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D Pixar ngoài thiên nhiên vào ban ngày. Người bà và Tích Chu đứng cạnh nhau trên bãi cỏ xanh, mỉm cười vui vẻ trò chuyện. Gió nhẹ làm tóc và quần áo chuyển động tự nhiên. Mây trắng trôi trên bầu trời xanh, chim bay phía xa, cây cối đung đưa trong nắng. Camera xoay chậm quanh hai bà cháu tạo cảm giác điện ảnh nhẹ nhàng. Không khí gia đình hạnh phúc, màu sắc tươi sáng và ấm áp, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



14.mp4

Sản phẩm thu được:

Video 15: Hai bà cháu sống hạnh phúc bên nhau

Prompt Tiếng việt: Khung cảnh hoạt hình 3D Pixar tuyệt đẹp trong khu vườn đầy hoa và cây trái lúc hoàng hôn. Hai bà cháu đứng cạnh nhau cười hạnh phúc dưới ánh nắng chiều màu cam tím. Hoa lá chuyển động nhẹ trong gió, những con bướm bay quanh khu vườn, cảnh cây rung nhẹ tạo cảm giác yên bình. Camera từ từ lùi xa để lộ toàn bộ khu vườn và bầu trời hoàng hôn rực rỡ. Cậu bé ôm bà đầy yêu thương, cả hai cùng cười vui vẻ. Không khí kết thúc ấm áp, cảm động và đầy chất cổ tích Pixar, với bố cục ngang, tỉ lệ khung hình 16:9.



15.mp4

Sản phẩm thu được:

Bước 3. Tạo giọng nói AI

Công cụ: Dùng Vbee <https://studio.vbee.vn>

- Tại giao diện chính, chọn tính năng Text to Speech (Chuyển văn bản thành giọng nói).

- Nhập nội dung văn bản cần chuyển thành giọng nói (lời kể chuyện, lời thoại nhân vật...).

- Prompt tạo giọng nói: “Ngày xưa có một cậu bé tên là Tích Chu. Vì bố mẹ mất sớm nên Tích Chu sống cùng bà. Hàng ngày bà phải làm việc quần quật để kiếm tiền nuôi Tích Chu, có thức ăn ngon nba cũng nhường cho Tích Chu. Những đêm hè nóng bức, bà thường quạt để cho Tích Chu ngủ. Thế nhưng Tích Chu lại chẳng thương bà, suốt ngày mãi chơi. Vì làm việc vất vả, ăn uống kham khổ nên bà bị ốm thế nhưng Tích Chu chẳng ở nhà để chăm sóc bà.

Một buổi trưa trời nóng nực, cơn sốt lên cao, bà khát nước quá, liền gọi:

– Tích Chu ơi, cho bà ngậm nước. Bà khát khô cả cổ rồi!

Bà gọi một lần, hai lần, rồi ba lần nhưng vẫn không thấy Tích Chu thưa. Mãi sau Tích Chu thấy đói mới chạy về nhà để kiếm cái ăn. Tích Chu hết sức ngạc nhiên khi thấy bà biến thành chim và vỗ cánh bay lên trời. Tích Chu hoảng quá kêu lên:

– Bà ơi bà đi đâu? bà ở lại với cháu. Cháu sẽ mang nước cho bà bà ơi!

– Cúc cu cu!...Cúc cu cu...! Chậm mất rồi cháu ạ! Bà khát quá, không chịu nổi, phải hóa thành chim để bay đi kiếm nước. Bà đi đây! Bà không về nữa đâu!

Nói rồi chim vỗ cánh bay đi. Tích Chu vội chạy theo bà, cứ nhắm theo hướng chim bay mà chạy. Cuối cùng, Tích Chu gặp chim đang uống nước ở một dòng suối mát. Tích Chu gọi:

– Bà ơi, bà trở về với cháu đi. Cháu sẽ lấy nước cho bà

– Cúc cu cu... muộn quá rồi cháu ơi! bà không trở lại được nữa đâu!

Nghe chim nói Tích Chu òa lên khóc. Tích Chu thương bà và hối hận vô cùng. Giữa lúc đó một bà tiên hiện lên và nói với Tích Chu:

– Nếu cháu muốn bà trở lại thành người thì cháu phải đi lấy nước suối tiên về cho bà cháu uống. Đường đến suối tiên xa lắm, cháu có đi được không?

Nghe bà tiên nói, Tích Chu mừng rỡ vô cùng, hỏi đường đến suối tiên rồi hăng hái đi ngay. Trải qua nhiều ngày đêm lặn lội trên đường, vượt qua rất nhiều nguy hiểm, cuối cùng Tích Chu cũng lấy được nước suối tiên về cho bà uống. Được uống nước suối tiên, bà Tích Chu đã trở lại thành người và về sống cùng với Tích Chu. Từ đấy, Tích Chu hết lòng yêu thương, chăm sóc và không bao giờ làm bà phiền lòng nữa.”

- Chọn giọng nam hoặc nữ, giọng Bắc/Trung/Nam phù hợp với mục đích sử dụng.

- Điều chỉnh tốc độ đọc, cao độ, ngữ điệu để giọng nói tự nhiên, dễ nghe.
Có thể chia nhỏ đoạn văn để giọng đọc rõ ràng, mạch lạc hơn.

- Nhấn nút Tạo giọng nói / Generate để hệ thống xử lý. Chờ trong vài giây để AI chuyển văn bản thành âm thanh.

- Nghe lại giọng nói đã tạo. Nếu chưa phù hợp, điều chỉnh nội dung hoặc thông số và tạo lại.

- Khi giọng đọc đạt yêu cầu, nhấn Tải xuống để lưu file âm thanh về thiết



Voice Chuyện Tích
chu.mp3

➔ - Link giọng nói:

Bước 4: Xuất và lưu trữ video

- Công cụ: Dùng Canva AI <https://www.canva.com>

Cách thực hiện:

- Tạo một thiết kế video mới
- Tải video AI và file âm thanh đã tạo lên Canva
- Căn chỉnh thời lượng video phù hợp với độ dài của âm thanh
- Trường hợp video ngắn hơn âm thanh, có thể nhân bản video để đảm bảo hình ảnh và âm thanh được đồng bộ



Video AI chuyện Tích
Chu.mp4

➔ Link sản phẩm:

2.4.3. Bài số 3

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Lĩnh vực: Phát triển ngôn ngữ

Chủ đề: Nước – Hiện tượng tự nhiên

Hoạt động: Làm quen văn học

Đề tài: Truyện " Giọt nước tí xíu"

Loại tiết: Kể chuyện cho trẻ nghe

Độ tuổi: Trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi

Thời gian: 35 - 40 phút

=>Hướng dẫn cách tạo video AI trong bài số 3:

1. Tạo video AI trong phần gây hứng:

Bước 1: Xác định mục tiêu

Đối tượng: Trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Thời lượng: 25 giây – 30 giây (phù hợp trẻ)

Mục đích: Gây hứng thú, tập trung, hỗ trợ hoạt động kể chuyện, nhân vật giới thiệu, gợi mở tò mò

Bước 2. Tạo hình ảnh và video nhân vật bằng AI

** Sử dụng công cụ tạo ảnh AI :Canva AI <https://www.canva.com>*

- Truy cập Canva AI, chọn chức năng tạo hình ảnh bằng AI, sau đó nhập prompt mô tả nhân vật mong muốn.

Prompt tạo hình ảnh (Sử dụng công cụ ChatGpt để tạo)

Prompt Tiếng Việt:

“Hình ảnh là một khung cảnh hoạt hình 3D dễ thương dành cho trẻ em với phong cách Pixar, bố cục ngang cinematic, tỉ lệ khung hình 16:9. Ở trung tâm khung hình là một giọt nước hoạt hình màu xanh trong suốt, có cơ thể tròn bóng như pha lê. Nhân vật có đôi mắt to long lanh màu đen, lông mày cong nhẹ, nụ cười thân thiện và hai cánh tay dang rộng như đang chào đón mọi người. Giọt nước có chân nhỏ và đáng đứng vui vẻ, sinh động, là nhân vật lớn nhất trong khung hình. Xung quanh là nhiều giọt nước nhỏ khác đang bay lơ lửng trên không với khuôn mặt cười tươi, hai tay giơ cao đầy phấn khích như đang nhảy múa vui vẻ. Phía bên phải bầu trời là một ông mặt trời hoạt hình màu vàng cam với khuôn mặt cười đáng yêu, đôi mắt hiền hòa và ánh sáng ấm áp lan tỏa khắp khung cảnh. Bối cảnh thiên nhiên xanh mát với nhiều cây lớn, bụi cây, hoa nhỏ nhiều màu sắc, cỏ xanh mềm mại và những ngọn đồi trải dài phía xa. Ở giữa khung cảnh có một dòng suối nhỏ uốn lượn phản chiếu ánh sáng dịu nhẹ. Phong cách hoạt hình 3D mềm mại, ánh sáng điện ảnh dịu nhẹ, màu sắc tươi sáng rực rỡ, không khí vui vẻ, thân thiện và đầy năng lượng tích cực, phù hợp cho nội dung giáo dục trẻ mầm non”

Sản phẩm thu được:



Hình 2.41: Giọt nước tí xiu

*** Dùng công cụ Hailuo AI <https://hailuoai.video> tạo video nhân vật**

- Tải hình ảnh nhân vật đã chọn lên hệ thống Hailuo AI, sau đó nhập prompt tạo video nhằm giúp nhân vật chuyển động tự nhiên, phù hợp với trẻ mầm non.

Prompt tạo video: (Sử dụng công cụ ChatGpt để tạo)

Prompt Tiếng việt:

“Những giọt nước dễ thương có khuôn mặt cười, mắt to long lanh, đang nhảy múa vui vẻ, tay vẫy chào, miệng chuyển động, biểu cảm sinh động, chuyển động mượt mà, xung quanh là dòng suối chảy nhẹ, cây xanh và hoa rung rinh trong gió, mặt trời cười tỏa sáng, phong cách hoạt hình 3D trẻ em, màu sắc tươi sáng, ánh sáng mềm mại, không khí vui nhộn, animation mượt, loop chuyển động. Hình ảnh là một khung cảnh hoạt hình 3D dễ thương dành cho trẻ em với phong cách Pixar, bố cục ngang cinematic, tỉ lệ khung hình 16:9.”



11.mp4

Sản phẩm thu được:

Bước 3. Tạo giọng nói AI

Công cụ: Dùng Vbee <https://studio.vbee.vn>

Prompt tạo giọng nói:

“Xin chào các bạn nhỏ, chúng tớ là những giọt nước, các bạn có biết chúng tớ có ở những nơi đâu không chúng tớ có mặt ở khắp nơi trên thế giới ở ao, hồ, sông suối và biển cả các bạn có biết vì sao lại có mưa và chúng tớ được hình thành như thế nào không?”

- Chọn giọng đọc
- Chọn nhạc nền
- Sau đó bôi đen Prompt nghe thử và điều chỉnh tốc độ, ngữ điệu để tạo cảm giác gần gũi, thân thiện



Voice giọt nước tí xiu.mp3

➔ Link giọng nói :

Bước 4: Xuất và lưu trữ video

- Công cụ: Dùng Canva AI <https://www.canva.com>

Cách thực hiện:

- Tạo một thiết kế video mới
- Tải video AI và file âm thanh đã tạo lên Canva
- Căn chỉnh thời lượng video phù hợp với độ dài của âm thanh
- Trường hợp video ngắn hơn âm thanh, giáo viên có thể nhân bản video để đảm bảo hình ảnh và âm thanh được đồng bộ



Giọt nước tí xiu.mp4

➔ Link video phần gây hứng thú:

Kết luận chương 2.

Trong chương 2, chúng ta đã tìm hiểu các nội dung liên quan đến việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Trước hết, chương này đã xác định được các nguyên tắc cơ bản trong việc xây dựng kế hoạch tổ chức hoạt động kể chuyện có ứng dụng AI, đảm bảo phù hợp với mục tiêu giáo dục mầm non và đặc điểm phát triển của trẻ.

Bên cạnh đó, đề tài đã xây dựng được quy trình cụ thể để tạo video kể chuyện bằng trí tuệ nhân tạo, bao gồm các bước từ xây dựng nội dung, tạo hình ảnh, thiết kế giọng kể, ghép video đến hoàn thiện sản phẩm. Quy trình này được trình bày rõ ràng, dễ thực hiện, góp phần hỗ trợ giáo viên mầm non trong việc ứng dụng công nghệ vào tổ chức hoạt động giáo dục một cách hiệu quả.

Ngoài ra đã thiết kế một số kế hoạch tổ chức hoạt động kể chuyện có tích hợp trí tuệ nhân tạo, trong đó minh họa cụ thể cách sử dụng video AI vào quá trình dạy học. Các kế hoạch này không chỉ đảm bảo tính khoa học, phù hợp thực tiễn mà còn góp phần làm tăng tính trực quan, sinh động, tạo hứng thú và phát huy tính tích cực của trẻ trong hoạt động kể chuyện.

Trong chương 2 cũng đã chỉ ra vai trò hỗ trợ của các công cụ trí tuệ nhân tạo đối với giáo viên trong việc thiết kế và tổ chức hoạt động, đồng thời nhấn mạnh yêu cầu sử dụng AI một cách hợp lý, tránh lạm dụng, đảm bảo vẫn phát huy vai trò chủ đạo của giáo viên trong quá trình giáo dục.

Như vậy, những nội dung đã được xây dựng trong chương 2 là cơ sở thực tiễn quan trọng, làm tiền đề cho việc khảo sát, đánh giá và đề xuất các biện pháp nâng cao hiệu quả ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi ở các chương tiếp theo.

KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Đề tài đã làm rõ cơ sở lý luận và thực tiễn về việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi. Kết quả nghiên cứu cho thấy giáo viên mầm non đã có nhận thức tích cực và bước đầu ứng dụng AI vào các hoạt động như tạo hình ảnh, video, góp phần làm cho giờ học sinh động, hấp dẫn hơn.

Việc ứng dụng AI giúp tăng hứng thú, phát triển ngôn ngữ, tư duy và trí tưởng tượng cho trẻ. Tuy nhiên, quá trình triển khai còn gặp một số hạn chế như kỹ năng công nghệ của giáo viên chưa đồng đều, cơ sở vật chất còn thiếu và việc sử dụng AI chưa có tính hệ thống. Nhìn chung, ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong hoạt động kể chuyện là xu hướng cần thiết, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục mầm non trong bối cảnh hiện nay.

2. Kiến nghị

2.1. Kiến nghị đối với cơ sở giáo dục

Cơ sở giáo dục cần quan tâm đầu tư cơ sở vật chất, trang thiết bị công nghệ như máy tính, máy chiếu, đường truyền internet ổn định nhằm tạo điều kiện thuận lợi cho việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong dạy học. Đồng thời, nhà trường nên tổ chức các buổi tập huấn, bồi dưỡng chuyên môn về kỹ năng sử dụng AI cho giáo viên, giúp giáo viên nắm vững cách khai thác và vận dụng hiệu quả các công cụ công nghệ. Bên cạnh đó, cần khuyến khích, tạo môi trường để giáo viên chia sẻ kinh nghiệm, sáng tạo trong việc ứng dụng AI vào hoạt động kể chuyện, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục mầm non.

2.2. Kiến nghị đối với giáo viên mầm non

Giáo viên cần chủ động học tập, tự bồi dưỡng nâng cao năng lực công nghệ thông tin và kỹ năng sử dụng trí tuệ nhân tạo trong dạy học. Trong quá trình tổ chức hoạt động kể chuyện, giáo viên cần biết vận dụng AI một cách linh hoạt, sáng tạo. Đồng thời, cần sử dụng AI như một công cụ hỗ trợ, tránh lạm dụng công nghệ, đảm bảo vai trò chủ đạo của giáo viên trong việc tổ chức, hướng dẫn và tương tác trực tiếp với trẻ, từ đó nâng cao hiệu quả giáo dục và phát triển toàn diện cho trẻ.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1/ Tiếng Việt

1. Đặng Văn Phúc (2025), “Tổng quan ứng dụng trí tuệ nhân tạo nhằm phát triển khả năng cảm thụ âm nhạc của trẻ mầm non”, *Tạp chí Tâm lý – Giáo dục*, số 06 kỳ 2, tr. 307–310. Trường Đại học Giáo dục, ĐHQG Hà Nội.
2. Hà Nguyễn Kim Giang, *Phương pháp tổ chức hoạt động làm quen với tác phẩm văn học*. NXB Giáo dục Việt Nam.
3. Hồ Hữu Nhật, Nguyễn Thanh Tâm, Trần Viết Nhi (2025), “Tổng quan nghiên cứu về sử dụng tác phẩm văn học trong giáo dục đa văn hóa cho trẻ mầm non”, *Tạp chí Giáo dục*, 25(18), tr. 25–29.
4. Lã Thị Bắc Lý -Lê Thị Ánh Tuyết (2014), *Giáo trình Phương pháp cho trẻ Mầm non làm quen với tác phẩm văn học*, NXB Giáo Dục Việt Nam..
5. Lê Hải (2024), “Ứng dụng công nghệ AI trong thiết kế trò chơi vận động cho trẻ 5–6 tuổi”, *Tạp chí Tâm lý – Giáo dục*, số 04, tr. 37–44.
6. Luật Giáo dục (2019).
7. Nguyễn Thị Huệ (2022), “Tổ chức hoạt động kể chuyện theo trò chơi cho trẻ mẫu giáo 4–5 tuổi ở trường mầm non”, *Tạp chí Thiết bị Giáo dục*, số 259, tr. 27–29.
8. Nguyễn Thị Nhã Phương (2025), “Ứng dụng trí tuệ nhân tạo nhằm nâng cao chất lượng thiết kế bài giảng trong giáo dục mầm non”, *Tạp chí Tâm lý – Giáo dục*, số 04, tr. 163–167. Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Cao đẳng Sư phạm Kiên Giang.
9. Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25/01/2022 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Đề án “Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022–2025, định hướng đến năm 2030”.

2/ Tiếng anh

1. Su et al. (2023). *Artificial Intelligence (AI) Literacy in Early Childhood Education*.
2. Birx, H. J. (2010). *21st Century Anthropology: A Reference Handbook* (Vol. 1). SAGE Publications, Inc.

PHỤ LỤC

PHỤ LỤC 1: PHIẾU KHẢO SÁT GIÁO VIÊN MẦM NON

PHIẾU KHẢO SÁT VỀ Ý KIẾN CỦA GIÁO VIÊN MẦM NON VỀ THỰC TRẠNG ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG HOẠT ĐỘNG KỂ CHUYỆN CHO TRẺ 5 – 6 TUỔI.

Để góp phần nâng cao hiệu quả tổ chức hoạt động kể chuyện ứng dụng trí tuệ nhân tạo cho trẻ 5-6 tuổi, xin chị vui lòng cho biết ý kiến của mình về những vấn đề sau đây bằng cách đánh dấu “X” vào ô trả lời hoặc trả lời câu hỏi.

Phần 1: Thông tin cá nhân GV

Họ và tên:.....

Tuổi:

Trường.....Lớp.....

Trình độ chuyên môn:

☐ Trung cấp ☐ Cao đẳng ☐ Đại học ☐ Sau đại học

Đào tạo khác(ghi chú cụ thể):.....

Thâm niên công tác:

☐ Dưới 5 năm ☐ 5 – 10 năm ☐ Trên 10 năm

Phần 2: Nội dung khảo sát

Câu 1:Cô đánh giá như thế nào về mức độ cần thiết của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ MG 5-6 tuổi?

☐ Rất cần thiết

☐ Cần thiết

☐ Không cần thiết

Câu 2: Cô đã từng nghe hoặc tìm hiểu về trí tuệ nhân tạo (AI) chưa?

☐ Chưa bao giờ

☐ Đã nghe nhưng chưa hiểu rõ

☐ Hiểu và đã sử dụng trong công việc

Câu 3: Cô đã từng sử dụng AI trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 5–6 tuổi chưa?

- ☐ Chưa từng
- ☐ Thỉnh thoảng
- ☐ Thường xuyên

Câu 4: Nếu có sử dụng, cô đã dùng AI vào những nội dung nào? (có thể chọn nhiều đáp án)

- ☐ Xây dựng nội dung câu chuyện
- ☐ Tạo hình ảnh minh họa cho câu chuyện
- ☐ Tạo video/nhân vật kể chuyện
- ☐ Tạo câu hỏi đàm thoại sau kể chuyện

Khác:.....

Câu 5: Theo cô, ứng dụng AI trong kể chuyện giúp trẻ:

- ☐ Tăng khả năng chú ý, tập trung
- ☐ Phát triển ngôn ngữ và vốn từ
- ☐ Phát huy trí tưởng tượng, sáng tạo
- ☐ Không có sự khác biệt rõ rệt

Khác:.....

Câu 6: Cô đánh giá mức độ hứng thú của trẻ khi tham gia hoạt động kể chuyện có ứng dụng AI?

- ☐ Không hứng thú
- ☐ Ít hứng thú
- ☐ Hứng thú
- ☐ Rất hứng thú

Câu 7: Theo Cô, việc sử dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi cần đảm bảo những yêu cầu nào?
(Có thể chọn nhiều phương án)

- ☐ Phù hợp với mục tiêu giáo dục và nội dung Chương trình Giáo dục mầm non
- ☐ Phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý, khả năng nhận thức của trẻ 5–6 tuổi
- ☐ Nội dung câu chuyện do AI hỗ trợ phải đảm bảo tính giáo dục, tính nhân văn và giá trị đạo đức
- ☐ Hình ảnh, âm thanh, ngôn ngữ do AI tạo ra phải rõ ràng, sinh động, an toàn và phù hợp với trẻ
- ☐ Không lạm dụng AI, đảm bảo vai trò chủ đạo của giáo viên trong tổ chức hoạt động kể chuyện
- ☐ Đảm bảo thời lượng sử dụng AI hợp lý, không gây ảnh hưởng đến sức khỏe và sự tập trung của trẻ
- ☐ Phù hợp với điều kiện cơ sở vật chất và thiết bị công nghệ của nhà trường
- ☐ Đảm bảo tính tương tác giữa giáo viên – trẻ và trẻ – trẻ trong quá trình kể chuyện

Khác:.....

Câu 8: Theo cô, mức độ gặp phải các khó khăn sau đây khi ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) vào hoạt động kể chuyện cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi là như thế nào? *(1- Không gặp khó khăn, 2- Ít gặp khó khăn, 3- Gặp khó khăn, 4- Rất khó khăn)*

STT	Mức độ Nội dung	Không gặp khó khăn	Ít gặp khó khăn	Gặp khó khăn	Rất khó khăn
1	Giáo viên chưa có nhiều kiến thức, kỹ năng sử dụng AI				

2	Chưa được tập huấn, bồi dưỡng về ứng dụng AI trong GDMN				
3	Thiếu thiết bị công nghệ (máy tính, máy chiếu, Internet...)				
4	Mất nhiều thời gian để chuẩn bị nội dung kể chuyện có ứng dụng AI				
5	Khó lựa chọn nội dung do AI tạo ra phù hợp với trẻ 5–6 tuổi				
6	Chưa có tài liệu hướng dẫn cụ thể về ứng dụng AI trong hoạt động kể chuyện				

Câu 9: Cô vui lòng cho biết những kinh nghiệm (biện pháp) ứng dụng trí tuệ nhân tạo hiệu quả trong hoạt động kể chuyện cho trẻ mầm non?

.....

.....

Xin cảm ơn cô!

PHỤ LỤC 2: MỘT SỐ CÂU TRUYỆN DÀNH CHO TRẺ MẪU GIÁO 5-6 TUỔI

QUẢ BẦU TIÊN

Ngày xưa ngày xưa, có một chú bé nhà nghèo tốt bụng. Cậu bé lúc nào cũng sẵn sàng vui vẻ giúp đỡ mọi người, chăm sóc và nâng niu mọi vật xung quanh mình. Chính vì như vậy cứ mỗi độ xuân về, rất nhiều loài chim lại ríu rít bay tới làm tổ, hót vang xung quanh ngôi nhà của cậu bé.

Bỗng 1 hôm có 1 con Cáo không biết từ đâu tới bắt chim Én đang đầu nhà cậu bé. Con chim Én nhỏ non nớt bị rút khỏi tổ rơi xuống dưới đất và gãy cánh. Cậu bé vội lao ra cứu con chim. Cậu bé vỗ về, ôm ấp và tận tình săn sóc con chim Én nhỏ, cậu làm cho chú Én 1 chiếc tổ mới và hàng ngày chăm cho Én ăn. Dưới bàn tay săn sóc tận tâm của cậu bé, chú chim Én nhỏ đã hết đau.

Mùa hạ qua và mùa thu cũng đã tới, khi ngược lên bầu trời chú chim Én nhỏ nhìn thấy từng đàn Én tất bật bay di cư đi tránh cái lạnh giá của mùa đông ở tại phương Nam, chú chim Én nhỏ đắn đo nửa muốn di cư theo đàn én để tránh rét, nửa còn lại thì quyến luyến không muốn rời xa cậu bé.

Hiểu được lòng Én, chú bé âu yếm bảo:

– Én cứ bay đi theo đàn đi, kéo mùa đông lạnh lắm. Đến mùa xuân ấm áp thì Én lại trở về với anh.

Nói xong cậu bé tung chú Én nhỏ lên trời, Chú chim Én chấp chới vỗ đôi cánh nhỏ bay lên bầu trời cao xanh biếc của mùa thu. Chú Én bay nhập vào 1 bầy Én lớn đang trên đường bay đi tránh rét ở một nơi ấm áp tại phương Nam. Chú Én nhỏ nhanh chóng hòa mình và tìm được niềm vui giữa đàn én, nhưng mà chú Én nhỏ không sao quên được hình ảnh của cậu bé tốt bụng đã cứu và chăm sóc cho chú.

Rồi mùa đông cũng qua nhanh, nhường lại sự ấm áp cho mùa xuân tươi đẹp. Chú Én nhỏ giờ cũng đã lớn khôn hơn, chú tìm đường bay về ngôi nhà đơn sơ nhưng êm ấm tình thương bao la của cậu bé. Chú Én rất vui mừng và kêu lên thành tiếng khi thấy cậu bé đang ngồi chăm chỉ đang chiếc sọt ở giữa sân. Đôi cánh Én bay chao nghiêng liệng xuống và chú Én thả trước mặt cậu bé 1 hạt bầu nhỏ.

Cậu bé lấy hạt vùi xuống một khoảnh đất trong mảnh vườn nhỏ. Một thời gian sau, hạt bầu đã trỗi dậy nẩy mầm thành cây. Cây bầu mà chú bé trồng vun vút lớn nhanh như thổi, đâm hoa và kết trái.

Nhưng lạ chưa, trái bầu lớn khổng lồ tới mức cả gia đình cậu bé cùng nhau chung sức mới khênh về được 1 trái. Khi mẹ của cậu bé bỏ trái bầu ra... chao ôi, quả là kỳ diệu, trong trái bầu toàn là vàng bạc, châu báu và còn có cả thức ăn ngon.

Tên địa chủ trong vùng nghe được chuyện ấy. Hắn cũng muốn được chim Én cho nhiều quả bầu tiên. Hắn bèn tìm cách bắt một con chim Én con rồi bẻ gãy cánh. Sau đó hắn giả vờ thương xót con Én rồi đem về nuôi.

Đến mùa thu, khi nhìn lên trời thấy đàn Én đầu tiên xuất hiện, hắn vội vàng ném con Én lên trời và bảo:

– Bay đi Én con! Mau đi kiếm hạt bầu tiên về đây cho ta!

Con Én khôn khổ bay đi. Mùa xuân năm sau nó cũng trở về và đem theo một hạt bầu. Tên địa chủ hí hửng đem gieo và ngày đêm canh giữ. Khi quả bầu đã già, hắn bảo mọi người khiêng về rồi đuổi tất cả ra. Hắn đóng cửa lại rồi một mình hắn bỏ quả bầu tiên. Quả bầu vừa được bỏ ra, vàng bạc chẳng có, chỉ có rắn rết. Rắn rết từ trong quả bầu xông ra cắn chết tên địa chủ tham lam độc ác.

TÍCH CHU

Ngày xưa ngày xưa, có một bạn tên là Tích Chu. Bố mẹ Tích Chu mất sớm, Tích Chu ở với bà. Hàng ngày bà phải làm việc quần quật để kiếm tiền nuôi Tích Chu, có thức gì ngon bà cũng nhường cho Tích Chu. Ban đêm, khi Tích Chu ngủ thì bà thức quạt. Thấy bà thương Tích Chu như vậy, có người nói với bà:

– Bà ơi! Lòng bà thương Tích Chu cao hơn trời, rộng hơn biển. Lớn lên, Tích Chu sẽ không khi nào quên ơn bà đâu.

Thế nhưng lớn lên, Tích Chu lại chẳng thương bà. Bà thì suốt ngày làm việc vất vả, còn Tích Chu suốt ngày rong chơi. Vì làm việc vất vả, ăn uống lại kham khổ nên bà bị ốm. Bà lên cơn sốt nhưng chẳng ai trông nom. Tích Chu mãi rong chơi với bạn bè, chẳng nghĩ gì đến bà đang ốm.

Một buổi trưa, trời nóng nực, cơn sốt lên cao, bà khát nước quá liền gọi:

– Tích Chu ơi...cho bà ngụm nước... Bà khát khô cổ rồi!

Bà gọi một lần, hai lần rồi ba lần nhưng vẫn không thấy Tích Chu đáp lại. Tích Chu còn mãi đi chơi với bạn bè. Mãi sau Tích Chu thấy đói mới chạy về nhà để kiếm cái ăn. Tích Chu ngạc nhiên hết sức thấy bà hóa thành chim và vỗ cánh bay lên trời. Tích Chu hoảng sợ kêu lên:

– Bà ơi! Bà đi đâu? Bà ở lại với cháu. Cháu sẽ mang nước cho bà, bà ơi!

– Cúc cu cù cu...! Cúc cu cù cu...! Chậm mắt rồi cháu ạ, bà khát quá không thể chịu nổi phải hóa thành chim để bay đi kiếm nước. Bà đi đây, bà không về nữa đâu!

Nói rồi chim vỗ cánh bay đi. Tích Chu hoảng quá vội chạy theo bà, cứ nhắm theo hướng chim bay mà chạy. Cuối cùng Tích Chu gặp chim đang uống nước ở một dòng suối mát. Tích Chu gọi:

– Bà ơi! Bà trở về với cháu đi. Cháu sẽ đi lấy nước cho bà, cháu sẽ giúp đỡ bà, cháu sẽ không làm bà buồn nữa!

– Cúc cu cù cu..., muộn quá rồi cháu ơi! Bà không trở lại được nữa đâu!

Nghe chim nói, Tích Chu òa lên khóc, Tích Chu thương bà và vô cùng hối hận.

Giữa lúc đó, có một bà Tiên hiện ra, bà Tiên bảo Tích Chu:

– Nếu cháu muốn cho bà cháu trở lại thành người thì cháu phải đi lấy nước suối Tiên cho bà cháu uống. Đường lên suối Tiên xa lắm, cháu có đi được không?

Nghe bà Tiên nói, Tích Chu mừng rỡ vô cùng, vội vàng hỏi đường đến suối Tiên, rồi chẳng một phút chần chừ, Tích Chu hăng hái đi ngay. Trải qua nhiều ngày đêm lặn lội trên đường, vượt qua rất nhiều nguy hiểm, cuối cùng Tích Chu đã lấy được nước suối Tiên mang về cho bà uống. Được uống nước suối Tiên, bà Tích Chu trở lại thành người và về ở với Tích Chu.

Từ đây, Tích Chu hết lòng yêu thương chăm sóc bà.

GIỌT NƯỚC TÍ XÍU

Tí Xíu là một giọt nước. Quê ở biển cả, họ hàng anh em nhà chúng đông lắm và ở khắp mọi nơi, ở biển cả, ở sông ngòi, ao hồ, ở trên trời, ở cả dưới đất... Một buổi sáng biển lặng, Tí Xíu cùng các bạn đuổi theo các lớp sóng nhấp nhô. Ông Mặt Trời thả ánh sáng rực rỡ xuống mặt biển. Bọn Tí Xíu reo vui trong sóng nhẹ và trong ánh nắng chan hoà. Chợt có tiếng ông Mặt Trời cất lên:

- Tí Xíu ơi ! Cháu có đi với ông không ?

Tí Xíu ngẩng nhìn. Chú đáp giọng rất khẽ, chỉ có ông Mặt Trời là nghe thấy.

- Đi làm gì ạ ?

Ông Mặt Trời cười bảo:

- Trên mặt đất thiếu gì việc, chỗ nào chẳng cần”.

Tí Xíu vui lắm. Nhưng sợ nhỡ mình là giọt nước không thể bay theo ông Mặt Trời được. Chú hỏi :

- Cháu nặng lắm làm sao bay lên được.

- Không lo, ông Mặt Trời nói ồm ồm, ông sẽ làm cho cháu biến thành hơi.

Nói xong ông Mặt Trời vén mây, chiếu thật nhiều ánh sáng xuống biển, Tí Xíu rung mình và biến thành hơi. Chú chỉ kịp nói với biển cả:

- Chào mẹ, con đi ! Mẹ chờ con trở về.

Tí Xíu từ từ bay lên...

Tí Xíu nhập bọn với các bạn. Lúc đầu chúng bay là là xuống biển rồi chúng hợp thành một đám mây mỏng rồi mặt biển bay vào đất liền. Gió nhẹ nhàng đưa Tí Xíu lướt qua những dòng sông lấp lánh như bạc. Xế chiều, ông Mặt Trời toả những tia nắng chói chang hơn lúc sáng. Không khí oi bức... Bỗng từ đâu một cơn gió lạnh thổi tới. Tí Xíu reo lên :

- Mát quá các bạn ơi ! Mát quá

Tí Xíu và các bạn nhảy nhót, múa lượn vui thích. Nhưng rồi trời mỗi lúc một lạnh. Tí Xíu thấy rét. Các bạn chú cũng thấy rét. Chúng xích lại gần nhau thành một đông đặc toàn những chú bé giọt nước nhỏ li ti. Bọn Tí Xíu không bay cao lên được nữa, chúng xà xuống thấp, thấp dần.

Một tia sáng vạch ngang bầu trời. Rồi một tiếng sét đinh tai vang lên. Gió thổi mạnh hơn. Bọn Tí Xíu níu lấy nhau thành những giọt nước trong vắt. Chúng thi nhau ào ào tuôn xuống đất... Cơn giông bắt đầu.

PHỤ LỤC 3: KẾ HOẠCH DẠY HỌC

BÀI SỐ 1 :

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Lĩnh vực: Phát triển ngôn ngữ

Chủ đề: Gia đình

Hoạt động: Làm quen văn học

Đề tài: Truyện “Quả bầu tiên”

Loại tiết: Kể chuyện cho trẻ nghe

Độ tuổi: Trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Thời gian: 35 – 40 phút

I. MỤC ĐÍCH YÊU CẦU

1. Kiến thức:

- Trẻ nhớ tên truyện, tên các nhân vật trong truyện quả bầu tiên.
- Trẻ hiểu nội dung câu chuyện, nhớ được các tình tiết trong truyện (Chú bé hiền lành tốt bụng nên được hưởng phúc, lão địa chủ độc ác, tham lam nên bị trừng trị).
- Trẻ hiểu ý nghĩa giáo dục của câu chuyện, biết phân biệt hành vi đúng sai, tốt xấu trong cuộc sống hằng ngày.

2. Kỹ năng:

- Phát triển tư duy ghi nhớ có chủ định và ngôn ngữ mạch lạc cho trẻ.
- Trẻ trả lời các câu hỏi rõ ràng, đủ câu.
- Trẻ nhận ra và bắt chước giọng điệu của các nhân vật trong truyện.
- Trẻ có khả năng kể lại một vài tình tiết trong truyện.

3. Thái độ:

- Trẻ hứng thú, tích cực tham gia vào hoạt động làm quen tác phẩm văn học.
- Trẻ chú ý lắng nghe, mạnh dạn thể hiện ý kiến cá nhân khi được cô hỏi.

- Thông qua nội dung câu chuyện, giáo dục trẻ biết sống hiền lành, nhân hậu, biết yêu thương, quan tâm, chia sẻ và sẵn sàng giúp đỡ mọi người, mọi vật khi gặp khó khăn.

II. CHUẨN BỊ

1. Đồ dùng của cô:

- Hình ảnh nội dung câu chuyện, các quả bầu bằng xốp, que chỉ.
- Nhạc nền kể chuyện
- Video AI minh họa câu chuyện “Quả bầu tiên” phục vụ cho hoạt động kể chuyện lần 2.

2. Đồ dùng của trẻ:

- Ghế ngồi được sắp xếp gọn gàng, phù hợp với hoạt động xem video và tham gia kể chuyện.
- Mũ, trang phục, đạo cụ đơn giản phục vụ cho hoạt động đóng kịch theo nội dung câu chuyện.

III. TIẾN TRÌNH HOẠT ĐỘNG

Hoạt động của cô	Hoạt động của trẻ
1. Hoạt động 1: Gây hứng thú. - Cô đóng vai bạn Én, mời trẻ đến khu vườn cổ tích “ Xin chào các bạn nhỏ của Én, tớ vừa ngủ một giấc dài nhưng không biết anh Bầu lại đi đâu mất rồi ý. Bạn có biết anh bầu của tớ đâu không. Các bạn có thể giúp tớ gọi to anh Bầu được không. Anh Bầu ơi! Anh Bầu ơi!!!!” - Sau khi gọi anh Bầu thì GV chiếu video anh Bầu lên màn hình lớn để trẻ quan sát - Các bạn ơi chúng mình có muốn biết bên trong quả bầu tiên là gì không nhờ? - Vậy thì bây giờ Én mời tất cả các bạn lắng nghe câu chuyện “Quả bầu tiên” cùng với Én nhé	- Cả lớp lắng nghe, hưởng ứng cùng cô - Có ạ

2. Hoạt động 2: Nội dung trọng tâm dạy truyện “Quả bầu tiên” 2.1. Cô kể chuyện: - Lần 1: Cô kể diễn cảm kết hợp động tác, cử chỉ minh họa và nhạc nền không lời. - Cô vừa kể cho các con nghe câu chuyện gì? (quả bầu tiên) Tóm tắt: Câu chuyện “quả bầu tiên” kể về một chú bé tốt bụng luôn quan tâm, giúp đỡ mọi người xung quanh. Chú đã cứu giúp chim én bị gãy cánh và được chim én trả ơn một quả bầu đầy vàng bạc châu báu. Còn lão địa chủ tham lam, độc ác đã bị trừng trị khi nhận được quả bầu đầy rắn rết. - Câu chuyện “Quả bầu tiên” được chuyển tải thành một bộ phim cùng tên rất là hay các bạn có muốn đón xem bộ phim cùng cô không nào?. Vậy mời tất cả các bạn di chuyển về chỗ ngồi để xem phim cùng tớ nhé! - Lần 2: Cô mở video AI câu chuyện Quả bầu tiên cho trẻ xem - Các con vừa nghe cô kể câu chuyện gì? (Quả bầu tiên) 2.2. Đàm thoại, trích dẫn: - Để hiểu rõ hơn về câu chuyện Quả bầu tiên thì chúng mình sẽ đi tìm hiểu nội dung câu chuyện nhé! - Trong câu chuyện có những nhân vật nào? (chú bé, lão địa chủ, chim én, con cáo) - Khi thấy con én bị thương chú bé đã làm gì? <i>(Nhờ sự tận tình chăm sóc của chú bé con chim én đã hết đau. Mùa thu đến con én tạm biệt chú bé và cùng đàn én bay về phương nam tránh rét)</i>	- Vâng ạ - Cả lớp lắng nghe - Cá nhân 1-2 trẻ trả lời - Cả lớp lắng nghe - Cả lớp lắng nghe - Cá nhân 1-2 trẻ trả lời - Cá nhân 1-2 trẻ trả lời
--	---

- Chú bé đã nói gì với chim én? - Khi mùa xuân ấm áp đến con én đã mang gì đến cho chú bé? <i>(Chú bé lấy hạt vùi xuống đất và nó lớn nhanh như thổi, đâm hoa, kết trái... Quả bầu to khổng lồ cả nhà chú bé mới mang về được)</i> - Quả bầu của chú bé có điều gì đặc biệt? <i>(toàn vàng bạc châu báu và thức ăn ngon)</i> <i>(Chú bé là người tốt bụng, luôn yêu thương mọi người)</i> - Lão địa chủ có được quả bầu như vậy không? Vì sao?<i>(Không vì lão là kẻ tham lam, độc ác)</i> - Biết chuyện của chú bé, lão địa chủ đã làm gì? - Lão đã nhận được quả bầu như thế nào? <i>(Quả bầu toàn rắn rết và rắn rết đã chui ra cắn chết lão địa chủ độc ác. Thật đáng đời lão phải không các con?)</i> => Giáo dục: Các con ạ, trong cuộc sống chúng mình phải biết yêu thương giúp đỡ mọi người khi gặp khó khăn. 2.3. Cô và trẻ cùng kể lại chuyện: Lần 1: Giáo viên đóng vai trò là người dẫn truyện, kể lại nội dung câu chuyện theo trình tự. Trẻ tham gia bằng cách thể hiện lời thoại và giọng nói của các nhân vật trong câu chuyện, qua đó giúp trẻ ghi nhớ nội dung và rèn luyện khả năng diễn đạt ngôn ngữ. Lần 2: Giáo viên tổ chức cho một nhóm trẻ có năng khiếu tham gia đóng kịch theo nội dung câu chuyện. Trẻ được phân vai phù hợp với khả năng, tự tin thể hiện cử chỉ, điệu bộ và lời nói của nhân vật, góp	- Cá nhân 1-2 trẻ trả lời - Cá nhân 2-3 trẻ trả lời - Cá nhân 1-2 trẻ trả lời - Cá nhân 1-2 trẻ trả lời - Cá nhân 1-2 trẻ trả lời - Cá nhân 1-2 trẻ trả lời - Cá nhân 1-2 trẻ trả lời - Cả lớp, cá nhân 1-2 trẻ trả lời - Cá nhân 1-2 trẻ trả lời - Cá nhân 1-2 trẻ trả lời - Cả lớp lắng nghe - Cả lớp tham gia cùng cô - Nhóm trẻ thể hiện
--	---

phân phát triển kỹ năng giao tiếp, khả năng biểu cảm và sự mạnh dạn trước tập thể. 3. Hoạt động 3: Kết thúc - Giáo viên nhận xét chung về quá trình tham gia hoạt động của trẻ, khen ngợi và động viên kịp thời những trẻ tích cực, mạnh dạn tham gia kể chuyện và đóng kịch, đồng thời khuyến khích các trẻ khác tiếp tục cố gắng trong những hoạt động tiếp theo.	- Trẻ lắng nghe
--	-----------------

BÀI SỐ 2:

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Lĩnh vực: Phát triển ngôn ngữ

Chủ đề: Gia đình

Hoạt động: Làm quen văn học

Đề tài: Truyện “Tích Chu”

Loại tiết: Kể chuyện cho trẻ nghe

Độ tuổi: Trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Thời gian: 35 – 40 phút

I. MỤC ĐÍCH – YÊU CẦU.

1. Kiến thức

- Trẻ nhớ tên truyện “Tích Chu”, nhớ các nhân vật trong truyện: Bà, Tích Chu, con chim và bà tiên.
- Trẻ hiểu nội dung câu chuyện: Câu chuyện đã kể về một bạn vì mãi rong chơi với bạn bè không quan tâm chăm sóc bà khi bà bị ốm nên bà đã hóa thành chim. Nhờ có sự giúp đỡ của bà tiên cậu bé đã đi lấy nước suối tiên cho bà uống và bà đã trở lại thành người và từ đó trở đi cậu bé hết lòng yêu thương chăm sóc bà và 2 bà cháu sống hạnh phúc bên nhau.

2. Kỹ năng

- Trẻ trả lời các câu hỏi của cô rõ ràng mạch lạc.

- Rèn kĩ năng quan sát, ghi nhớ có chủ định cho trẻ.
- Phát triển ngôn ngữ cho trẻ.

3. Thái độ

- Chăm chú lắng nghe cô kể chuyện.
- Giáo dục trẻ biết vâng lời ông bà, cha mẹ, yêu thương, kính trọng và chăm sóc quan tâm đến mọi người trong gia đình.

II. Chuẩn bị.

1. Địa điểm: - Trong lớp: 5 - 6 tuổi, không gian lớp học sạch sẽ, thoáng mát.

2. Đồ dùng của cô

- Giáo án đầy đủ chi tiết.
- Tivi kết nối máy tính.
- Video ứng dụng AI nội dung truyện “Tích Chu”.
- Nhạc bài: “Cháu yêu bà”, “Nhạc ảo thuật”, “Người tôi yêu tôi thương”
- Que chỉ, mô hình rối chuyện “Tích Chu”, cái quạt giấy, túi ảo thuật.

3. Đồ dùng của trẻ

- Ghế, chỗ ngồi phù hợp đủ cho trẻ.
- 2 cốc nhựa, đường đi, 2 bình nhựa trắng đựng nước.
- Trang phục gọn gàng, sạch sẽ.

III. TIẾN TRÌNH HOẠT ĐỘNG.

Hoạt động của cô	Hoạt động của trẻ
1. Hoạt động 1: Ổn định tổ chức - Cô giới thiệu lớp học “Bé với truyện cổ tích” ngày hôm nay. - Giới thiệu khách mời, giới thiệu thành viên tham gia là các bé lớp 5-6 Tuổi A trường mầm non Ninh Hải.	- Trẻ lắng nghe cô giới thiệu chương trình và vỗ tay hưởng ứng cùng cô.

- Trước khi bước vào buổi học hôm nay cô Oanh sẽ mang đến cho lớp mình điều kì lạ, các con xem đó là điều kì lạ gì nhé. - Cô Oanh làm ảo thuật. - Chúng mình khen cô Oanh 1 chàng võ tay nào. - Chiếc quạt này để làm gì các con? - Đúng rồi, quạt này dùng để quạt mát khi trời nắng nóng mất điện. + Ở nhà ai thường quạt cho các con mát? + Các con có yêu ông bà bố mẹ không? + Có một bạn nhỏ ở với bà được bà yêu thương, chăm sóc nấu những món ăn ngon, quạt cho bà ngủ khi trời nắng nóng. Nhưng không biết bạn có thương yêu bà không để biết bạn có yêu bà không các con ngồi lắng nghe cô kể câu chuyện “Tích Chu”. 2. Hoạt động 2: Nội dung * Cô kể Truyện trẻ nghe - Lần 1: Cô kể bằng lời diễn cảm kết hợp cử chỉ, điệu bộ cho nội dung truyện. - Cô hỏi trẻ tên truyện? - Câu chuyện đã kể về bạn Tích Chu vì mãi rong chơi với bạn bè không quan tâm chăm sóc bà khi bà bị ốm nên bà đã hóa thành chim. Nhờ có sự giúp đỡ của bà tiên cậu bé đã đi lấy nước suối tiên cho bà uống và bà đã trở lại thành người và từ đó trở đi cậu bé hết lòng yêu thương chăm sóc bà và 2 bà cháu sống hạnh phúc bên nhau. - Câu chuyện sẽ hay hơn khi cô kết hợp với những hình ảnh sinh động đấy, các con hãy hướng mắt lên màn hình để quan sát nhé.	- Trẻ chú ý lắng nghe và hưởng ứng cùng cô. - Trẻ xem ảo thuật. - Trẻ lắng nghe cô giới thiệu truyện - Trẻ trả lời. - Trẻ lắng nghe. - Trẻ nghe cô kể chuyện. - Câu chuyện Tích Chu ạ. - Trẻ lắng nghe.
---	---

- Lần 2: Cô mở video AI câu chuyện Tích Chu cho trẻ xem.

*** Đàm thoại trích dẫn giảng nội dung.**

- Cô vừa kể cho các con nghe câu chuyện gì?
- Trong câu chuyện có những ai?
- Bố mẹ Tích Chu mất sớm, Tích Chu ở với ai?
- Tình cảm của bà dành cho Tích Chu như thế nào?
- Tích Chu đối với bà như thế nào?

+ *Trích dẫn:* “Ngày xưa có một cậu bé..... quên ơn bà đâu”.

- Do tuổi cao sức yếu nên bà đã làm sao?
- Khi bà bị ốm bà đã nhờ Tích Chu làm gì?
- Bà có gọi được Tích Chu Không?
- Khi Tích Chu về nhà điều gì sẽ xảy ra?
- Khi về nhà không thấy bà Tích Chu đã làm gì?

+ *Trích dẫn:* “Thế nhưng Tích Chu lại chẳng thương bà..... bà không trở lại được nữa đâu”.

- Trên đường đi tìm bà Tích Chu đã gặp được ai?
- Bà tiên đã nói với Tích Chu như thế nào?
- Tích Chu có đi lấy được nước suối tiên về cho bà không?
- Khi bà uống nước suối tiên điều gì sẽ xảy ra?

+ *Trích dẫn:* Nói rồi chim vỗ cánh... hai bà cháu lại sống hạnh phúc bên nhau.

- Qua câu chuyện cho con bài học gì?
- Nếu các con là Tích Chu thì các con sẽ làm gì khi bà bị ốm nhỉ?

- Trẻ xem và nghe truyện.

- Truyện Tích Chu.
- Bà, Tích Chu, bà tiên, chim
- Ở với bà ạ.
- Bà thương yêu Tích Chu.
- Tích Chu không chăm sóc bà, không yêu bà.
- Trẻ lắng nghe.
- Bà bị ốm ạ.
- Gọi Tích Chu lấy nước ạ.
- Không ạ.
- Thấy bà hóa thành chim.
- Tích Chu khóc và đi tìm bà.
- Trẻ lắng nghe.
- Tích Chu gặp bà tiên.
- Bà bảo Tích Chu đi lấy nước suối tiên về cho bà.

=> Cô giáo dạy trẻ: Qua câu chuyện muốn nhắn nhủ các con phải biết yêu thương, quan tâm, chăm sóc ông bà, cha mẹ lúc ốm đau và biết giúp đỡ mọi người xung quanh nhé. - Những người thân của gia đình luôn yêu thương chăm sóc và ở bên cạnh mình đây. Các con hãy đứng dậy hát và vận động bài hát “ Người tôi yêu tôi thương” nào. + Các con rất giỏi cô sẽ cho các con xem điều mới lạ các con hướng mắt lên xem điều mới lạ nhé. - Lần 3: Cho trẻ nghe cô kể chuyện bằng rối dẹt với mô hình chiếu bóng. + Cô vừa kể cho các con nghe câu chuyện gì? * Trò chơi: Các con hôm nay học rất giỏi cô sẽ thưởng cho các con trò chơi mang tên: Những người cháu hiếu thảo. - Cách chơi: Chúng mình chia lớp thành 2 tổ thi đua nhau đi lấy nước suối tiên bẻ cho bà. Mỗi 1 bạn lên lấy 1 cốc đem về đổ vào bình của tổ mình rồi đưa cốc cho bạn khác lên lấy xong về cuối hàng đứng. Cứ như vậy đến khi kết thúc tổ nào lấy được nhiều nước tổ đó sẽ chiến thắng. - Luật chơi: Các con đi lấy nước cầm 1 cái cốc và phải đi trên con đường rất khó đi đến lấy 1 cốc đem về rồi mới đến lượt bạn khác đi. - Cho trẻ chơi theo tổ 1 lần. 3. Hoạt động 3: Kết thúc. - Cô nhận xét chung và cho trẻ ra sân chơi.	- Có ạ. - Bà trở lại thành người. - Trẻ lắng nghe. - Trẻ trả lời. - Chăm sóc bà, lấy nước cho bà... - Trẻ lắng nghe. - Trẻ nghe cô phổ biến cách chơi, luật chơi. - Trẻ chơi trò chơi. - Trẻ lắng nghe và ra ngoài.
--	--

BÀI SỐ 3:

KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Lĩnh vực: Phát triển ngôn ngữ

Chủ đề: Nước – Hiện tượng tự nhiên

Hoạt động: Làm quen văn học

Đề tài: Truyện " Giọt nước tí xíu"

Loại tiết: Kể chuyện cho trẻ nghe

Độ tuổi: Trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi

Thời gian: 35 - 40 phút

I. MỤC ĐÍCH YÊU CẦU

1. Kiến thức

- Trẻ biết tên truyện “ Giọt nước tí xíu” của tác giả Nguyễn Linh, các nhân vật trong truyện “Giọt nước tí xíu”.+ Trẻ hiểu nội dung câu truyện: Câu chuyện nói về bạn giọt nước Tí Xíu, nhờ có sức nóng của ông mặt trời, bạn Tí Xíu đã biến thành hơi bay lên trời tự lại thành những đám mây. Khi gặp khí nóng của ông mặt trời và những cơn gió mạnh, Tí Xíu và các bạn lại trở thành những giọt nước trong vắt rơi xuống mặt đất tạo thành mưa.
- Trẻ hiểu được từ “Tí Xíu” là rất nhỏ; “Cơn giông” là hiện tượng gió mạnh, mưa rào, sấm sét dữ dội.
- Trẻ hiểu được ích lợi của nước đối với đời sống con người, động vật, thực vật, sử dụng tiết kiệm nước.

2. Kỹ năng

- Cung cấp kỹ năng: Trẻ trả lời câu hỏi của cô rõ ràng, mạch lạc, về câu truyện “Giọt nước tí xíu”. Kỹ năng bắt chước được một số giọng điệu của nhân vật đơn giản trong truyện.
- Củng cố kỹ năng: Quan sát, chú ý, ghi nhớ và mở rộng vốn từ cho trẻ

3. Thái độ

- Giáo dục bảo vệ môi trường, giữ gìn vệ sinh nguồn nước, biết bỏ rác đúng nơi quy định.

- Giáo dục trẻ hứng thú tham gia vào hoạt động, tự tin mạnh dạn.
- Trẻ hứng thú, tích cực tham gia vào hoạt động làm quen tác phẩm văn học.
- Trẻ chú ý lắng nghe, mạnh dạn thể hiện ý kiến cá nhân khi được cô hỏi.

II. CHUẨN BỊ

1. Địa điểm: Trong lớp học

2. Đồ dùng của cô:

- Máy tính, loa đài. Nhạc bài hát: “Cho tôi đi làm mưa với”, "Trời nắng trời mưa", nhạc không lời cô kể chuyện.
- Video truyện “Giọt nước tí xiu”, tranh lật truyện “Giọt nước tí xiu”

3. Đồ dùng của trẻ:

- Tạo cho trẻ tâm lí thoải mái, tự tin; Trang phục gọn gàng; Ghế ngồi cho trẻ.

III. TIẾN TRÌNH HOẠT ĐỘNG

Hoạt động của cô	Hoạt động của trẻ
1. Hoạt động 1: Gây hứng thú (2-3 phút) - Cô giới thiệu các cô giáo về dự giờ. - Cô cho trẻ xem video AI về giọt nước, cho trẻ hát và vận động theo nhạc bài hát “Cho tôi đi làm mưa với” - Vậy các con có biết mưa bắt nguồn từ đâu không? => Muốn biết mưa bắt nguồn từ đâu các con hãy nhẹ nhàng ngồi xuống và lắng nghe cô kể câu chuyện "Giọt nước tí xiu" của tác giả Nguyễn Linh nhé! 2. Hoạt động 2: Bài mới (27- 30phút) * Cô kể chuyện cho trẻ nghe:	- Cả lớp lắng nghe và chào các cô - Hát, vận động cùng cô bài hát “Cho tôi đi làm mưa với” - Trẻ trả lời theo suy nghĩ và kinh nghiệm của bản thân! - Cả lớp lắng nghe cô giới thiệu và nhẹ nhàng ngồi xuống gần cô giáo!

Hoạt động của cô	Hoạt động của trẻ
- Cô kể lần 1 kết hợp cử chỉ điệu bộ + Cô vừa kể cho chúng mình nghe câu chuyện gì? => Đúng rồi, cô vừa kể cho các con nghe câu chuyện “Giọt nước Tí Xíu” của tác giả Nguyễn Linh. - Để hiểu rõ hơn về câu chuyện, cô mời các con nhẹ nhàng về ghế ngồi và lắng nghe cô kể chuyện kết hợp tranh nhé. - Cô kể chuyện lần 2 kết hợp với tranh truyện lật. * Đàm thoại, trích dẫn, giảng giải - Các con vừa được nghe kể truyện gì? - Tác giả của truyện là ai? - Trong truyện có những nhân vật nào? - Tí Xíu trong câu chuyện là ai? => Tí Xíu là một giọt nước ở biển đầy - Các con có biết “Tí Xíu” là như thế nào không? => “Tí xíu” là rất bé, bé tí tẹo tèo tèo đấy các con ạ! - Họ hàng anh em nhà Tí Xíu sống ở những đâu? <i>Trích dẫn: "Tí Xíu là một giọt nước....ở cả dưới nước"</i>	- Cả lớp chú ý lắng nghe cô kể - Truyện “Giọt nước tí xíu” ạ! - Trẻ lắng nghe lời cô! - Trẻ nhẹ nhàng về ghế ngồi! - Trẻ chú ý quan sát và lắng nghe - Truyện “Giọt nước tí xíu” - Tác giả Nguyễn Linh ạ! - Trẻ kể tên các nhân vật: Tí Xíu, các bạn giọt nước và Ông mặt - Tí xíu là giọt nước ạ! - Tí xíu là rất bé ạ. - Tí xíu là bé tí ạ - Trẻ lắng nghe cô giải thích từ tí xíu! - Ở khắp mọi nơi ạ: Ao hồ, sông ngòi, trên trời, dưới đất... - Trẻ lắng nghe cô trích dẫn truyện

Hoạt động của cô	Hoạt động của trẻ
- Tí Xíu cùng các bạn đang nô đùa thì Ông mặt trời đã nói gì với Tí Xíu? - Các con cùng nói giống giọng ông mặt trời nào? <i>Trích dẫn: "Tí Xíu ơi! Cháu có đi với ông không?"</i> - Tí Xíu đã hỏi lại ông Mặt Trời như thế nào? - Ông Mặt Trời đã trả lời ra sao? - Tí Xíu chợt nhớ ra điều gì? - Ông Mặt Trời đã nói gì với Tí Xíu? - Ông Mặt Trời làm thế nào mà biến Tí Xíu thành hơi được? <i>Trích dẫn: "Đi làm gì ạ? Ông mặt trời vén.... biến thành hơi"</i> - Trước khi đi Tí Xíu nói gì với mẹ biển cả? <i>Trích dẫn: "Chào mẹ, con đi đây. Mẹ chờ con trở về"</i> - Tí xíu trở thành hơi nước nhập vào với các bạn trở thành gì?	- “Cháu có đi vào đất liền với ông không?” - Trẻ giả giọng ông mặt trời. - Trẻ lắng nghe cô trích dẫn truyện - “ Đi đâu ạ!” - Đi vào đất liền. - Đi chơi với ông. - Mình là một giọt nước không thể bay lên được ạ! - Ông sẽ biến cháu thành mây. - Đừng lo, ông sẽ biến cháu thành mưa - Ông mặt trời chiếu thật nhiều những tia nắng xuống mặt biển ạ! - Trẻ lắng nghe cô trích dẫn truyện - Con chào mẹ, con đi đây. - Con chào mẹ ạ - Trẻ lắng nghe cô trích dẫn truyện - Tí xíu thành đám mây mỏng - Tí xíu thành hơi nước ạ - Đám mây ạ!

Hoạt động của cô	Hoạt động của trẻ
- Nhờ điều gì mà Tí Xíu bay được vào đất liền? <i>Trích dẫn: "Tí Xíu nhập...vào đất liền"</i> - Khi trời nóng bức mà có gió lạnh thổi tới Tí Xíu cảm thấy như thế nào? - Ai có thể reo vui giống Tí Xíu? - Một lúc sau Tí Xíu và các bạn cảm thấy như thế nào? - Lúc này Tí xíu và các bạn đã làm gì cho khỏi rét? - Và điều gì xảy ra tiếp theo? <i>Trích dẫn: "Tí Xíu và các bạn... xuống thấp, thấp dần"</i> - Các con có biết thế nào là "Cơn giông" không? - Cơn giông xuất hiện khi trời sắp mưa. Cơn giông là hiện tượng gió mạnh, sấm sét dữ dội và mưa rất to. - Qua câu chuyện, các con thấy mưa diễn ra như thế nào? => Các con ạ! Từ những giọt nước Tí Xíu ở ao hồ, sông ngòi, biển cả, nhờ có sức nóng của ông mặt trời, bạn Tí Xíu đã biến thành hơi bay lên trời tụ lại thành những đám mây. Khi gặp khí nóng của ông mặt trời và những cơn gió mạnh, các bạn lại trở thành những giọt nước trong vắt rơi xuống mặt đất tạo thành mưa.	- Gió ạ! - Trẻ lắng nghe cô trích dẫn truyện - Tí xíu cảm thấy mát ạ! - Tí xíu thấy lạnh ạ - Trẻ thể hiện sự reo vui của Tí Xíu! - Thấy rét ạ! - Tí xíu và các bạn xích lại gần nhau hơn thành một khối đông đặc ạ! - Trẻ trả lời theo suy nghĩ! - Trẻ lắng nghe cô trích dẫn truyện - Là mưa to - Là có bão ạ. - Trẻ lắng nghe cô giảng từ Cơn giông - Mưa là nhờ có ông mặt trời. - Mưa là nhờ có gió, có sấm sét - Trẻ lắng nghe lời cô giảng nội dung câu truyện.

Hoạt động của cô	Hoạt động của trẻ
- Mưa xuống có rất nhiều nước! Các con có biết nước dùng để làm gì không? + Nếu như không có nước theo các con điều gì sẽ xảy ra? + Vậy để có nguồn nước sạch các con phải làm như thế nào? => Giáo dục: Nước rất cần thiết trong cuộc sống hàng ngày, vì vậy chúng ta phải bảo vệ nguồn nước bằng việc sử dụng tiết kiệm nước, giữ cho môi trường trong sạch, không vứt rác bừa bãi xuống cống, suối, ao, hồ, biển làm ô nhiễm nguồn nước. *Kể lần 3: Kết hợp sử dụng rối tay dây - Cô hỏi lại tên câu truyện, tên tác giả. 3. Kết thúc (1-2 phút) - Cô nhận xét, động viên khen ngợi trẻ. - Cho trẻ chơi trò chơi “Trời mưa” chuyển hoạt động.	- Nước dùng để tưới cây - Nước để con tắm, mẹ con nấu ăn - Con sẽ không có nước uống, con không tắm được; Mẹ không nấu ăn được - Con tiết kiệm nước - Con không vứt rác bừa bãi - Trẻ lắng nghe cô giáo dục sử dụng nước tiết kiệm, bảo vệ nguồn nước. - Truyện Giọt nước tí xíu của tác giả Nguyễn Linh. - Trẻ chú lắng nghe cô nhận xét - Cả lớp chơi trò chơi cùng cô chơi trò chơi Trời mưa

PHỤ LỤC 4: THỐNG KÊ CÁC SẢN PHẨM ĐÃ THIẾT KẾ

4.1. Sản phẩm bài số 1:

<https://byvn.net/yBkE>

4.2. Sản phẩm bài số 2:

<https://byvn.net/igrm>

4.3. Sản phẩm bài số 3:

<https://byvn.net/vdMI>