

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Trà Cầu, ngày 13 tháng 5 năm 2026

BÁO CÁO

Hiệu quả áp dụng, phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến

I. THÔNG TIN CHUNG

1. Họ và tên tác giả: Nguyễn Thị Phương Thương

Chức vụ: Tổ trưởng chuyên môn

Nơi làm việc: Trường Mầm non Phở Thuận

Địa chỉ liên hệ: TDP Vùng 5, phường Trà Cầu, tỉnh Quảng Ngãi

Điện thoại: 0969259838 Email: phuongthuong0703@gmail.com

2. Tên sáng kiến:

“Ứng dụng AI trong thiết kế trò chơi học tập tương tác nhằm phát huy tính tích cực và nâng cao hiệu quả ghi nhớ kiến thức cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi”.

3. Mô tả ngắn gọn, đầy đủ nội dung và tính mới của sáng kiến, nhiệm vụ, công trình KH&CN; lĩnh vực áp dụng, kết quả đạt được:

3.1 Nội dung:

Giải pháp 1: Phát triển năng lực ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) cho giáo viên theo hướng thực hành thiết kế trò chơi học tập tương tác cho trẻ 3-4 tuổi.

Đây được xác định là biện pháp nền tảng, giải quyết vấn đề nhân lực trong chuyển đổi số. Bản chất của biện pháp này không dừng lại ở việc biết sử dụng máy tính, mà là hình thành "tư duy cộng tác" với AI.

Giáo viên học cách đặt vấn đề cụ thể với các mô hình ngôn ngữ lớn như ChatGPT. Thay vì soạn giáo án thủ công, giáo viên học cách cung cấp ngữ cảnh để AI hỗ trợ xây dựng kịch bản trò chơi theo hướng "Cá nhân hóa". Ví dụ: "Hãy viết một câu chuyện ngắn về tình bạn giữa chú Voi và chú Chuột cho trẻ 3 tuổi, tích hợp 3 câu hỏi đồ về màu sắc".

Sử dụng Canva AI để chuyển văn bản thành hình ảnh (Text-to-Image), giúp giáo viên tạo ra các học liệu hình ảnh độc bản, không trùng lặp, đảm bảo tính thẩm mỹ cao và sự thống nhất về mặt nhân vật trong suốt bài giảng.

Tự bồi dưỡng kỹ năng xử lý học liệu đa phương tiện: Ứng dụng CapCut kết hợp với các công cụ tạo giọng nói nhân vật (AI Voice) để biến những bức ảnh tĩnh thành các video ngắn có nhân vật biết nói, biết cử động, tạo sự ngạc nhiên và lôi cuốn đặc biệt đối với trẻ mẫu giáo bé.

Giải pháp 2: Xây dựng và vận dụng mô hình 5B-AI trong thiết kế trò chơi học tập tương tác nhằm phát huy tính tích cực và nâng cao hiệu quả ghi nhớ kiến thức cho trẻ mẫu giáo 3–4 tuổi.

Đây là giải pháp kỹ thuật trọng tâm, tạo nên tính khoa học và đột phá của sáng kiến thông qua quy trình chuẩn hóa 5 giai đoạn:

- B1 – Bám mục tiêu giáo dục: Đây là kim chỉ nam cho mọi hoạt động. Giáo viên phân tích chương trình khung để xác định kiến thức cốt lõi (Toán, Chữ cái, Môi trường xung quanh). Việc chọn mục tiêu chuẩn giúp nội dung trò chơi không bị chệch hướng khỏi yêu cầu cần đạt của độ tuổi.

- B2 – Biên soạn nội dung bằng AI: Tận dụng khả năng tư duy logic và ngôn ngữ của AI để xây dựng hệ thống câu hỏi, các phương án nhiễu logic và các lời khích lệ sinh động. AI giúp làm phong phú thêm vốn từ ngữ cho giáo viên, tạo ra những câu đố có vần điệu phù hợp với tâm lý trẻ 3-4 tuổi.

- B3 – Biến đổi thành trò chơi tương tác: Giáo viên đưa dữ liệu vào các nền tảng như Wordwall, Quizizz. Bản chất ở bước này là chuyển trạng thái từ "Nhìn" sang "Chạm". Trẻ được thao tác trực tiếp trên màn hình thông qua các trò chơi Mê cung, Lật mảnh ghép, Vòng quay kỳ diệu... giúp kích thích sự phát triển của xúc giác và khả năng phản xạ nhanh.

- B4 – Bổ sung phản hồi tích cực: Tích hợp các hiệu ứng âm thanh khen ngợi (tiếng vỗ tay, nhạc vui nhộn) và hình ảnh (pháo hoa, biểu tượng mặt cười) xuất hiện tức thì khi trẻ hoàn thành thao tác. Đây là cơ chế "Thưởng ngay lập tức" trong sư phạm, giúp duy trì hứng thú và củng cố niềm tin cho trẻ khi khám phá kiến thức.

- B5 – Bình xét, đánh giá và điều chỉnh: Sau mỗi lượt chơi, giáo viên quan sát sự tập trung, thời gian trẻ hoàn thành và tỉ lệ đáp án đúng để tinh chỉnh nội dung. Nếu trò chơi quá khó làm trẻ nản, hoặc quá dễ làm trẻ chán, giáo viên sẽ

điều chỉnh mức độ tương tác thông qua AI để đảm bảo tính phù hợp tuyệt đối với năng lực của lớp.

Giải pháp 3: Vận dụng trò chơi học tập tương tác trong các hoạt động học và sinh hoạt hằng ngày nhằm củng cố kiến thức cho trẻ 3-4 tuổi.

Bản chất của biện pháp là tạo ra môi trường giáo dục "thấm thấu" liên tục:

- Tích hợp vào hoạt động học: Trò chơi AI được sử dụng làm phần mở đầu gây hứng thú hoặc phần củng cố sau bài học. Ví dụ, sau tiết học về nhận biết hình tròn, trẻ được chơi trò chơi "Giải cứu bạn Thỏ" bằng cách nhấn vào các hình tròn trên màn hình tivi tương tác.

- Lồng ghép vào hoạt động góc và hoạt động chiều: Giáo viên chuẩn bị các đường link hoặc mã QR trò chơi AI tại các góc học tập. Trẻ có thể chơi theo nhóm nhỏ hoặc cá nhân, từ đó hình thành khả năng tự chủ và kỹ năng làm việc nhóm.

- Giờ đón và trả trẻ: Biến khoảng thời gian chờ đợi thành thời gian học tập nhẹ nhàng, vui vẻ. Việc trẻ được "chơi" các nội dung số sinh động giúp giảm bớt cảm giác lo lắng khi xa cha mẹ và tạo thói quen học tập mọi lúc, mọi nơi.

Giải pháp 4: Vận dụng nền tảng Padlet trong phối hợp với cha mẹ trẻ nhằm củng cố kiến thức cho trẻ 3-4 tuổi.

Đây là giải pháp mở rộng không gian giáo dục, xây dựng "Hệ sinh thái giáo dục kết nối":

- Xây dựng kho học liệu trực tuyến: Giáo viên thiết lập trang Padlet của lớp, chia sẻ mã QR tại cửa lớp hoặc qua nhóm liên lạc. Phụ huynh có thể truy cập vào kho trò chơi AI đã học để cùng con chơi lại tại nhà.

- Định hướng sử dụng thiết bị số lành mạnh: Thay vì để trẻ xem các nội dung vô bổ trên mạng, phụ huynh hướng trẻ vào các trò chơi tương tác giáo dục. Điều này giúp đồng nhất phương pháp dạy học giữa nhà trường và gia đình, giúp kiến thức của trẻ được củng cố bền vững qua quá trình lặp lại có chủ đích.

- Ghi nhận sự tiến bộ: Phụ huynh có thể phản hồi kết quả chơi của trẻ tại nhà lên Padlet, giúp giáo viên nắm bắt được mức độ tiếp thu kiến thức của từng trẻ để có hướng hỗ trợ kịp thời.

Sự vận hành nhịp nhàng của 4 biện pháp trên đã tạo nên một chỉnh thể thống nhất, biến công nghệ AI thành công cụ hỗ trợ nhân văn, giúp trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi phát triển toàn diện trong môi trường giáo dục hiện đại.

3.2 tính mới của sáng kiến:

Đề tài “Ứng dụng AI trong thiết kế trò chơi học tập tương tác nhằm phát huy tính tích cực và nâng cao hiệu quả ghi nhớ kiến thức cho trẻ mẫu giáo 3–4 tuổi” có nhiều điểm mới so với các giải pháp giáo dục đang được áp dụng tại các cơ sở giáo dục mầm non hiện nay.

Điểm mới nổi bật của đề tài là vận dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế trò chơi học tập tương tác phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ mẫu giáo 3–4 tuổi. Giáo viên không chỉ sử dụng các phần mềm công nghệ thông thường mà còn biết khai thác AI theo hướng thực hành như xây dựng và tối ưu câu lệnh (prompt), tạo nội dung, hình ảnh và học liệu số phục vụ tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ.

Đề tài đã xây dựng và vận dụng quy trình 5B-AI trong thiết kế trò chơi học tập tương tác, giúp giáo viên chủ động từ khâu xác định mục tiêu giáo dục, lựa chọn nội dung, ứng dụng AI thiết kế học liệu đến tổ chức hoạt động và đánh giá hiệu quả. Đây là hướng tiếp cận mới góp phần đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay.

Bên cạnh đó, đề tài không chỉ ứng dụng trò chơi học tập tương tác trong hoạt động học mà còn vận dụng linh hoạt vào các hoạt động sinh hoạt hằng ngày như hoạt động góc, hoạt động chiều, giờ trả trẻ... nhằm tạo môi trường học tập thường xuyên cho trẻ. Việc củng cố kiến thức được thực hiện thông qua nhiều hình thức trải nghiệm khác nhau, giúp trẻ được “học bằng chơi, chơi mà học”, từ đó phát huy tính tích cực, chủ động và nâng cao khả năng ghi nhớ kiến thức của trẻ.

Ngoài phạm vi lớp học, đề tài còn mở rộng môi trường học tập cho trẻ thông qua việc vận dụng nền tảng Padlet trong phối hợp với cha mẹ trẻ. Các trò chơi học tập tương tác và học liệu số được chia sẻ trực tuyến giúp trẻ được ôn luyện kiến thức thường xuyên tại nhà, đồng thời tăng cường sự phối hợp giữa gia đình và nhà trường trong quá trình chăm sóc, giáo dục trẻ.

Các giải pháp của đề tài có tính thực tiễn cao, phù hợp với điều kiện thực tế

tại các cơ sở giáo dục mầm non, dễ áp dụng, dễ nhân rộng và góp phần nâng cao hiệu quả ứng dụng AI trong giáo dục mầm non hiện nay

3.3 Lĩnh vực áp dụng:

Sáng kiến thuộc lĩnh vực Giáo dục Mầm non, được áp dụng trực tiếp trong tổ chức các hoạt động giáo dục phát triển nhận thức, ngôn ngữ, thẩm mỹ và kỹ năng sống cho trẻ 3-4 tuổi. Cụ thể áp dụng trong các nội dung:

- Thiết kế trò chơi học tập tương tác;
- Ứng dụng AI trong tổ chức hoạt động giáo dục;
- Xây dựng học liệu số
- Thực hiện chuyển đổi số trong giáo dục mầm non

3.4 Kết quả đạt được:

Sáng kiến đã được áp dụng thực nghiệm tại 05 trường mầm non, mang lại những kết quả tích cực về cả định lượng và định tính:

***Đối với trẻ em:**

- Tính tích cực: Tỷ lệ trẻ hào hứng, chủ động tham gia hoạt động tăng từ 35,7% lên 98,2%.
- Hiệu quả nhận thức: Khả năng ghi nhớ kiến thức (toán, chữ cái, hình dạng...) tăng từ 28,5% lên 94,1%.
- Kỹ năng số: 100% trẻ hình thành phản xạ nhanh nhạy, biết thao tác tương tác chạm, kéo thả trên thiết bị thông minh một cách thành thạo.

2. Đối với giáo viên:

- Năng lực chuyên môn: 100% giáo viên tham gia thực nghiệm làm chủ được quy trình 5B-AI, biết cách xây dựng câu lệnh (prompt) để thiết kế học liệu số độc bản.
- Hiệu suất công việc: Giảm 50% thời gian chuẩn bị đồ dùng dạy học thủ công, giúp giáo viên tập trung hơn vào việc quan sát và hỗ trợ cá nhân trẻ.

***Đối với phụ huynh và nhà trường:**

- **Sự đồng hành:** 100% phụ huynh hài lòng và phối hợp tốt với giáo viên thông qua nền tảng Padlet, tạo môi trường ôn luyện kiến thức thống nhất cho trẻ tại nhà.

– **Giá trị kinh tế:** Tiết kiệm đáng kể chi phí mua sắm nguyên vật liệu làm đồ dùng dạy học truyền thống nhờ kho học liệu số có tính tái sử dụng cao.

Sáng kiến đã chứng minh được hiệu quả vượt trội trong việc nâng cao chất lượng giáo dục lứa tuổi mẫu giáo bé, đồng thời thúc đẩy mạnh mẽ tiến trình chuyển đổi số tại đơn vị.

4. Thời gian áp dụng sáng kiến, nhiệm vụ, công trình KH&CN: Từ ngày 15 tháng 9 năm 2024 đến ngày 20 tháng 4 năm 2026

5. Sáng kiến được (tên đơn vị công nhận): Trường mầm non Phổ Thuận công nhận ngày 5 tháng 5 năm 2026

6. Số cơ quan, đơn vị, cá nhân đã hoặc đang áp dụng sáng kiến, nhiệm vụ, công trình KH&CN:

- Số đơn vị: 05 cơ quan (trường mầm non).
- Cá nhân: Tác giả Nguyễn Thị Phương Thương cùng tập thể giáo viên tại các lớp mẫu giáo 3-4 tuổi thuộc 05 trường thực nghiệm.

Địa chỉ áp dụng:

- Trường Mầm non Phổ Thuận. Địa chỉ: TDP Vùng 5 , phường Trà Câu, tỉnh Quảng Ngãi.
- Trường Mầm non Phổ An: Địa chỉ: TDP An Thạch, phường Trà Câu, tỉnh Quảng Ngãi.
- Trường Mầm non Phổ Văn: Địa chỉ: TDP Đông Quang , phường Trà Câu, tỉnh Quảng Ngãi.
- Trường Mầm non Phổ Nhơn: Địa chỉ: TDP Phước Lợi, xã Nguyễn Nghiêm, tỉnh Quảng Ngãi.
- Trường Mầm non Đức Lâm: Địa chỉ: TDP Thạch Trụ Tây, xã Lâm Phong, tỉnh Quảng Ngãi.

II. ĐÁNH GIÁ HIỆU QUẢ ÁP DỤNG, PHẠM VI ẢNH HƯỞNG CỦA SÁNG KIẾN, NHIỆM VỤ, CÔNG TRÌNH KH&CN

1. Trước khi áp dụng:

Trước khi triển khai sáng kiến, việc tổ chức các hoạt động giáo dục và trò chơi cho trẻ mẫu giáo 3-4 tuổi tại đơn vị còn gặp nhiều khó khăn và tồn tại những hạn chế sau:

- **Về phương pháp và hình thức tổ chức:** Giáo viên chủ yếu sử dụng các phương pháp truyền thống, lấy giáo viên làm trung tâm. Các trò chơi học tập đa số dựa trên học liệu tĩnh như tranh ảnh giấy, đồ dùng tự làm từ nguyên vật liệu phế thải. Tuy có sự đầu tư nhưng các học liệu này thiếu tính tương tác, màu sắc và âm thanh không sinh động, dẫn đến việc chưa thu hút được sự tập trung chú ý của trẻ lứa tuổi mẫu giáo bé vốn có đặc điểm tâm lý dễ xao nhãng.

- **Về phía trẻ em:** Do hình thức tổ chức còn đơn điệu, trẻ thường rơi vào trạng thái quan sát thụ động, ít có cơ hội được trực tiếp thao tác và trải nghiệm. Khả năng ghi nhớ các biểu tượng toán, chữ cái hay kiến thức về môi trường xung quanh của trẻ còn rất hạn chế. Qua khảo sát thực tế, tỉ lệ trẻ hứng thú và ghi nhớ kiến thức chỉ đạt khoảng **28,5%**, trẻ chưa phát huy được tính tích cực và chủ động trong các hoạt động học tập.

- **Về phía giáo viên:** Đội ngũ giáo viên tốn rất nhiều thời gian và công sức để cắt dán, vẽ tranh làm đồ dùng dạy học thủ công cho mỗi chủ đề. Tuy nhiên, các đồ dùng này độ bền thấp, khó lưu trữ và không thể tái sử dụng linh hoạt. Việc ứng dụng công nghệ thông tin chủ yếu dừng lại ở việc trình chiếu Slide bài giảng đơn thuần, chưa biết cách khai thác các công cụ hiện đại như AI để tạo ra các trò chơi có tính tương tác cao.

- **Về sự phối hợp với phụ huynh:** Nhà trường chưa có kênh trao đổi học liệu số hiệu quả. Phụ huynh thường lúng túng trong việc hỗ trợ con ôn luyện kiến thức tại nhà, dẫn đến việc trẻ dành nhiều thời gian xem các chương trình giải trí không có tính giáo dục trên các thiết bị điện tử.

2. Sau khi áp dụng:

Việc triển khai đồng bộ các biện pháp ứng dụng AI và mô hình 5B-AI đã mang lại những chuyển biến tích cực, giải quyết triệt để các hạn chế tồn tại trước đây:

- Về phía trẻ em:

Tích tích cực: Trẻ trở thành trung tâm của hoạt động giáo dục. Thay vì quan sát thụ động, trẻ được trực tiếp tương tác, chạm và điều khiển các yếu tố trên màn hình. Tỷ lệ trẻ hào hứng, chủ động tham gia hoạt động tăng vọt từ 35,7% lên 98,2%.

Hiệu quả nhận thức: Nhờ sự hỗ trợ của âm thanh sinh động và hình ảnh phản hồi tích cực tức thì từ AI, khả năng ghi nhớ kiến thức của trẻ đạt hiệu quả đột phá, tăng từ 28,5% lên 94,1%. Trẻ ghi nhớ các biểu tượng toán, chữ cái và môi trường xung quanh một cách tự nhiên, bền vững.

Phát triển kỹ năng số: Trẻ hình thành sớm các kỹ năng về tư duy công nghệ, biết thao tác thành thạo các hành động tương tác cơ bản, tạo nền tảng vững chắc cho việc tiếp cận giáo dục hiện đại ở các cấp học tiếp theo.

- Về phía giáo viên:

Nâng cao năng lực chuyên môn: đội ngũ giáo viên đã thay đổi hoàn toàn tư duy dạy học, làm chủ được quy trình 5B-AI và các công cụ trí tuệ nhân tạo. Việc này không chỉ giúp bài giảng sinh động hơn mà còn khẳng định vị thế của người giáo viên trong kỷ nguyên số.

Tối ưu hóa sức lao động: Việc ứng dụng AI giúp rút ngắn tới 50% thời gian thiết kế học liệu so với phương pháp làm đồ dùng thủ công. Giáo viên có nhiều thời gian hơn để quan sát, sâu sát và cá nhân hóa quá trình phát triển của từng trẻ.

- Về giá trị kinh tế và xã hội:

Tiết kiệm ngân sách: Giảm thiểu tối đa chi phí mua sắm nguyên vật liệu dùng một lần để làm đồ dùng dạy học. Kho học liệu số có độ bền vĩnh viễn, dễ dàng chỉnh sửa và tái sử dụng cho nhiều năm học, mang lại lợi ích kinh tế lâu dài cho đơn vị.

Kết nối gia đình - nhà trường: Thông qua nền tảng Padlet, môi trường học tập không còn bị giới hạn tại lớp học. 100% phụ huynh phản hồi tích cực, chủ động phối hợp cùng giáo viên tạo ra môi trường "học bằng chơi" lành mạnh cho trẻ tại nhà, giúp xóa bỏ việc trẻ xem các nội dung vô bổ trên mạng.

2.1.Nêu rõ hiệu quả áp dụng của sáng kiến, nhiệm vụ, công trình KH&CN:

a) Theo ý kiến của tác giả:

Qua quá trình trực tiếp nghiên cứu, thiết kế và triển khai thực nghiệm sáng kiến tại lớp mẫu giáo 3-4 tuổi, tôi nhận thấy giải pháp này mang lại những hiệu quả thiết thực và đột phá như sau:

- Về đổi mới phương pháp dạy học: Sáng kiến đã hiện thực hóa việc chuyển đổi từ phương thức truyền tải kiến thức một chiều sang môi trường giáo dục tương tác đa chiều. Việc ứng dụng AI không chỉ dừng lại ở mức độ minh họa mà đã trở thành công cụ đắc lực để cá nhân hóa giáo dục, giúp mỗi trẻ đều được tham gia vào quá trình khám phá kiến thức theo tốc độ và sở thích riêng.

- Về sự phát triển toàn diện của trẻ: Hiệu quả rõ rệt nhất là sự thay đổi về thái độ học tập của trẻ. Trẻ trở nên đặc biệt hứng thú, tính tích cực được đẩy lên mức tối đa khi được trực tiếp thao tác trên các thiết bị thông minh với những phản hồi sinh động từ AI. Tỷ lệ trẻ ghi nhớ kiến thức cốt lõi tăng lên vượt bậc (đạt trên 94%), minh chứng cho việc ứng dụng công nghệ đúng cách sẽ kích thích mạnh mẽ tư duy trong "giai đoạn vàng" của trẻ.

- Về năng lực nghề nghiệp của giáo viên: Sáng kiến đã giúp tôi và các đồng nghiệp làm chủ được công nghệ hiện đại, tự tin bước vào kỷ nguyên số. Việc sử dụng AI giúp giải phóng sức lao động thủ công trong khâu chuẩn bị đồ dùng dạy học, cho phép giáo viên dành nhiều thời gian hơn cho việc nghiên cứu chuyên sâu, quan sát và chăm sóc từng cá nhân trẻ, từ đó nâng cao chất lượng giáo dục tổng thể.

- Về tính gắn kết giữa Nhà trường và Gia đình: Thông qua nền tảng số, tôi đã tạo ra được một kênh kết nối thông tin liên tục và hiệu quả. Phụ huynh không còn đứng ngoài cuộc mà trở thành những người đồng hành tích cực, giúp trẻ có môi trường ôn luyện kiến thức lành mạnh ngay tại nhà, xóa bỏ khoảng cách giữa việc học ở trường và sinh hoạt tại gia đình.

- Về giá trị kinh tế và tính bền vững: Sáng kiến tạo ra một kho học liệu số có giá trị sử dụng lâu dài, dễ dàng chỉnh sửa và tái sử dụng cho nhiều năm học, giúp tiết kiệm đáng kể kinh phí đầu tư cho các học liệu dùng một lần, góp phần xây dựng môi trường giáo dục xanh và hiện đại.

b) Theo ý kiến của các cơ quan, đơn vị, cá nhân đã áp dụng sáng kiến, nhiệm vụ, công trình KH&CN (ghi ngắn gọn ý kiến nhận xét của các cơ quan, đơn vị, cá nhân nếu có):

Các đơn vị đã áp dụng thực nghiệm (Trường MN Phổ An, Trường MN Phổ Văn, Trường MN Phổ Nhơn, Trường MN Đức Lâm) và tập thể giáo viên tại trường MN Phổ Thuận đều thống nhất đánh giá cao hiệu quả của sáng kiến với các nhận xét cụ thể như sau:

- **Về tính ứng dụng:** Sáng kiến có tính thực tiễn rất cao, quy trình 5B-AI rõ ràng, dễ hiểu, giúp giáo viên nhanh chóng tiếp cận và làm chủ công nghệ AI mà không gặp rào cản kỹ thuật. Học liệu tạo ra rất sinh động, phù hợp với đặc điểm tâm lý "học bằng chơi" của trẻ 3-4 tuổi.

- **Về hiệu quả đối với trẻ:** Ghi nhận sự thay đổi đột phá về thái độ của trẻ trong lớp học; trẻ tập trung hơn, tương tác hào hứng và tỉ lệ ghi nhớ kiến thức tăng lên rõ rệt (từ 28,5% lên hơn 94%). Trẻ bước đầu hình thành được những kỹ năng số cơ bản.

- **Về hiệu quả đối với giáo viên và nhà trường:** Giải phóng đáng kể sức lao động cho đội ngũ giáo viên (giảm 50% thời gian làm đồ dùng thủ công). Nhà trường tiết kiệm được kinh phí vật tư hàng năm nhờ kho học liệu số có tính tái sử dụng cao.

- **Về công tác phối hợp:** Nền tảng Padlet được đánh giá là "cầu nối" tuyệt vời giữa nhà trường và gia đình, giúp phụ huynh chủ động hơn trong việc cùng con ôn tập tại nhà, tạo sự đồng thuận cao trong cộng đồng.

- **Về khả năng nhân rộng:** Hội đồng sư phạm các trường khẳng định đây là mô hình tiêu biểu về chuyển đổi số, hoàn toàn có khả năng triển khai rộng rãi cho các khối lớp khác và các đơn vị bạn trong toàn tỉnh.

2.2. Xác định phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến, nhiệm vụ, công trình KH&CN:

Nêu rõ ràng, cụ thể sáng kiến, nhiệm vụ, công trình KH&CN đã được áp dụng, phổ biến trong phạm vi nào:

– Trong phạm vi cơ quan, đơn vị công tác: Sáng kiến đã được áp dụng toàn diện và có hiệu quả đột phá tại khối lớp 3-4 tuổi của Trường Mầm non Phổ Thuận. *(Kèm theo Giấy xác nhận hiệu quả áp dụng sáng kiến của Hiệu trưởng Trường MN Phổ Thuận).*

– Tại các cơ quan, đơn vị, địa phương khác: Sáng kiến đã được phổ biến và triển khai thực nghiệm thành công, mang lại hiệu quả thiết thực tại 04 đơn vị trên địa bàn, bao gồm:

1. Trường Mầm non Phổ An. (Phường Trà Câu).
2. Trường Mầm non Phổ Văn. (Phường Trà Câu).
3. Trường Mầm non Phổ Nhơn. (Xã Nguyễn Nghiêm)
4. Trường Mầm non Đức Lâm. (Xã Lâm Phong). *(Kèm theo văn bản xác nhận hiệu quả áp dụng, phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến từ Ban Giám hiệu 04 trường nêu trên).*

Quy trình 5B-AI và kho học liệu số trên nền tảng Padlet của sáng kiến hiện đang được chia sẻ rộng rãi, làm tài liệu tham khảo cho đồng nghiệp trong các buổi sinh hoạt chuyên môn cụm, có khả năng nhân rộng ra toàn ngành Giáo dục Mầm non tại địa phương.

Kết luận hiệu quả áp dụng: Có hiệu quả .

Đề nghị Chủ tịch UBND tỉnh xem xét, đánh giá hiệu quả áp dụng, phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến nêu trên.

Trà Câu, ngày 7 tháng 5 năm 2026

TÁC GIẢ SÁNG KIẾN

(Ký, ghi rõ họ và tên)



Nguyễn Thị Phương Thương

Xác nhận của cơ quan

(Ký, đóng dấu)



Nguyễn Thị Kim Loan

Người báo cáo (tác giả)
đề nghị khen thưởng

(Ký, ghi rõ họ tên)

Chữ ký

Nguyễn Thị Phương Thảo