

**GIẤY XÁC NHẬN HIỆU QUẢ ÁP DỤNG SÁNG KIẾN/NHIỆM VỤ,
CÔNG TRÌNH KH&CN**

Tên cơ quan, tổ chức: Trường Mầm non Phổ Thuận

Xác nhận đã hoặc đang áp dụng có hiệu quả sáng kiến, nhiệm vụ, công trình KH&CN: “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” của tác giả Nguyễn Thị Phương Thương tại đơn vị như sau:

1. Về hiệu quả kinh tế: Sáng kiến đã tạo ra bước đột phá trong việc tối ưu hóa nguồn lực tại chỗ. Việc ứng dụng quy trình 5B-AI giúp giáo viên cắt giảm 50% thời gian soạn thảo học liệu thủ công, từ đó nâng cao năng suất lao động sư phạm. Đặc biệt, nhà trường đã tiết kiệm được một khoản kinh phí đáng kể hàng năm cho vật tư, văn phòng phẩm và đồ dùng dạy học tự làm vốn có tuổi thọ thấp, thay thế bằng kho học liệu số có tính bền vững và tái sử dụng vĩnh viễn.

2. Về lợi ích xã hội: Tạo nên một môi trường giáo dục hiện đại, chuyên nghiệp, đáp ứng đúng tinh thần chuyển đổi số quốc gia. Trẻ 3-4 tuổi tại đơn vị trở nên năng động, tự tin và có tỉ lệ ghi nhớ kiến thức đạt mức ấn tượng (trên 94%). Sáng kiến còn giúp nâng cao uy tín của nhà trường đối với phụ huynh và cộng đồng địa phương thông qua việc ứng dụng công nghệ nhân văn vào giảng dạy.

3. Khả năng nhân rộng: Mô hình 5B-AI rất rõ ràng, dễ hiểu, hoàn toàn có thể triển khai đồng bộ cho tất cả các khối lớp trong nhà trường và các cơ sở giáo dục mầm non có điều kiện hạ tầng tương đồng.

Kết luận hiệu quả áp dụng: Có hiệu quả.

Người đứng đầu cơ quan, tổ chức



Nguyễn Thị Kim Loan

Lân phong, ngày 08 tháng 5 năm 2026

**GIẤY XÁC NHẬN HIỆU QUẢ ÁP DỤNG SÁNG KIẾN/NHIỆM VỤ,
CÔNG TRÌNH KH&CN**

Tên cơ quan, tổ chức: Trường Mầm non Đức Lân

Xác nhận đã hoặc đang áp dụng có hiệu quả sáng kiến, nhiệm vụ, công trình KH&CN “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” của tác giả Nguyễn Thị Phương Thương tại đơn vị như sau:

1. **Về hiệu quả kinh tế:** Mang lại lợi ích kép khi vừa nâng cao chất lượng dạy học, vừa giảm chi phí vận hành các hoạt động giáo dục. Việc ứng dụng công nghệ AI vào thiết kế trò chơi tương tác đã tận dụng được tối đa nguồn học liệu mở trên mạng, biến các tài nguyên miễn phí thành công cụ giáo dục đặc thù cho nhà trường, giúp đơn vị tiết kiệm chi phí mua sắm học liệu số bên ngoài.

2. **Về lợi ích xã hội:** Thúc đẩy mạnh mẽ phong trào đổi mới sáng tạo trong nhà trường. Trẻ đạt được các chỉ số phát triển theo mục tiêu giáo dục với tỉ lệ rất cao (94,1%). Sự tương tác giữa giáo viên và học sinh trở nên gần gũi, hiện đại, giúp trẻ hình thành những kỹ năng cơ bản của công dân số ngay từ lứa tuổi mầm non.

3. **Khả năng nhân rộng:** Tính thực tiễn của giải pháp rất cao, các bước thực hiện trong quy trình 5B-AI logic và chặt chẽ, là tài liệu bồi dưỡng chuyên môn quý giá cho giáo viên trong toàn ngành.

Kết luận hiệu quả áp dụng: Có hiệu quả.

Người đứng đầu cơ quan, tổ chức

(Ký tên, đóng dấu)



Nguyễn Thị Phương Thương

Nguyễn Nghiêm, ngày 08 tháng 5 năm 2026

**GIẤY XÁC NHẬN HIỆU QUẢ ÁP DỤNG SÁNG KIẾN/NHIỆM VỤ,
CÔNG TRÌNH KH&CN**

Tên cơ quan, tổ chức: Trường Mầm non Phổ Nhơn

Xác nhận đã hoặc đang áp dụng có hiệu quả sáng kiến, nhiệm vụ, công trình KH&CN “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” của tác giả Nguyễn Thị Phương Thương tại đơn vị như sau:

1. Về hiệu quả kinh tế: Giảm áp lực về ngân sách cho việc trang bị đồ dùng đồ chơi định kỳ. Việc ứng dụng AI để tạo hình ảnh và âm thanh giúp giáo viên thiết kế được những trò chơi chuyên nghiệp tương đương với các phần mềm giáo dục có phí trên thị trường. Đây là giải pháp tiết kiệm nhân công và tiền bạc tối ưu trong bối cảnh nhà trường còn nhiều khó khăn về cơ sở vật chất.

2. Về lợi ích xã hội: Trẻ lớp mẫu giáo 3-4 tuổi có sự tiến bộ vượt bậc về khả năng nhận thức và ghi nhớ. Các trò chơi tương tác có phản hồi tích cực từ AI đã khơi dậy lòng say mê khám phá, giúp trẻ ghi nhớ lâu hơn thông qua trải nghiệm đa giác quan. Sáng kiến góp phần xây dựng trường học hạnh phúc, nơi trẻ được làm chủ công nghệ.

3. Khả năng nhân rộng: Sáng kiến không chỉ giới hạn ở khối lớp 3-4 tuổi mà có thể linh hoạt điều chỉnh nội dung để áp dụng cho khối 4-5 tuổi và 5-6 tuổi một cách hiệu quả.

Kết luận hiệu quả áp dụng: Có hiệu quả ☒. Không có hiệu quả ☐.

Người đứng đầu cơ quan, tổ chức



Nguyễn Thị Mỹ Loan

**GIẤY XÁC NHẬN HIỆU QUẢ ÁP DỤNG SÁNG KIẾN/NHIỆM VỤ,
CÔNG TRÌNH KH&CN**

Tên cơ quan, tổ chức: Trường Mầm non Phổ Văn

Xác nhận đã hoặc đang áp dụng có hiệu quả sáng kiến, nhiệm vụ, công trình KH&CN “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” của tác giả Nguyễn Thị Phương Thương tại đơn vị như sau:

1. **Về hiệu quả kinh tế:** Sáng kiến giúp giải phóng sức lao động cho đội ngũ giáo viên, biến các thao tác cắt dán, vẽ tranh thủ công tốn thời gian thành các thao tác thiết kế số nhanh chóng, chuyên nghiệp. Hiệu quả kinh tế còn thể hiện ở việc xây dựng được kho học liệu dùng chung, giúp các giáo viên trong tổ chuyên môn tiết kiệm thời gian chuẩn bị bài giảng, tập trung hơn vào công tác chăm sóc, nuôi dưỡng trẻ.

2. **Về lợi ích xã hội:** Đóng góp tích cực vào việc bồi dưỡng năng lực số cho cán bộ giáo viên, giúp đội ngũ tự tin làm chủ công nghệ mới. Các hoạt động học và sinh hoạt hằng ngày trở nên sinh động, lôi cuốn, giúp trẻ giảm bớt sự thụ động, hình thành thói quen học tập tích cực và niềm yêu thích đến trường.

3. **Khả năng nhân rộng:** Với quy trình hướng dẫn cụ thể và các ví dụ minh họa sinh động, sáng kiến có giá trị tham khảo rất lớn cho các đồng nghiệp trong lĩnh vực giáo dục mầm non trên toàn địa bàn.

Kết luận hiệu quả áp dụng: Có hiệu quả .

Người đứng đầu cơ quan, tổ chức

(Ký tên, đóng dấu)



Võ Thị Mỹ

**GIẤY XÁC NHẬN HIỆU QUẢ ÁP DỤNG SÁNG KIẾN/NHIỆM VỤ,
CÔNG TRÌNH KH&CN**

Tên cơ quan, tổ chức: Trường Mầm non Phổ An

Xác nhận đã hoặc đang áp dụng có hiệu quả sáng kiến, nhiệm vụ, công trình KH&CN: “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” của tác giả Nguyễn Thị Phương Thương tại đơn vị như sau:

- 1. Về hiệu quả kinh tế:** Giải pháp đã chứng minh tính kinh tế thông qua việc khai thác tối đa công năng của hệ thống Tivi tương tác và Internet sẵn có mà không cần đầu tư thêm phần mềm đắt tiền. Việc thay thế giáo án giấy và tranh ảnh rời bằng các trò chơi AI trực quan đã giúp đơn vị giảm thiểu chi phí in ấn và lưu trữ, tạo ra phương thức quản lý học liệu khoa học, ít tốn kém nhưng hiệu quả cao.
- 2. Về lợi ích xã hội:** Cải thiện rõ rệt chất lượng giáo dục, đặc biệt là sự kết nối mật thiết giữa nhà trường và gia đình qua nền tảng Padlet. Phụ huynh tin tưởng và đồng hành cùng giáo viên trong việc giáo dục trẻ tại nhà. Trẻ em tại trường có sự phát triển vượt trội về tư duy ngôn ngữ và khả năng phản xạ với các thiết bị số một cách lành mạnh.
- 3. Khả năng nhân rộng:** Cách tiếp cận của sáng kiến rất thực tế, các công cụ AI được sử dụng đều phổ biến và miễn phí, tạo điều kiện thuận lợi để nhân rộng ra toàn phường và tỉnh.

Kết luận hiệu quả áp dụng: Có hiệu quả .

Người đứng đầu cơ quan, tổ chức

(Ký tên, đóng dấu)



Lê Thị Anh