

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập – Tự do – Hạnh phúc

Quảng Ngãi, ngày 11 tháng 05 năm 2026

BÁO CÁO

HIỆU QUẢ ÁP DỤNG VÀ PHẠM VI ẢNH HƯỞNG CỦA SÁNG KIẾN

I. THÔNG TIN CHUNG

1. Họ và tên tác giả: TRẦN THỊ KIM TUYẾN

- Chức vụ: Giáo viên.
- Nơi làm việc: Trường Tiểu học Phổ Văn
- Địa chỉ liên hệ: TDP Đông Quang, phường Trà Câu, tỉnh Quảng Ngãi
- Điện thoại: 0964.043.345 Email: tranthikimtuyen161115@gmail.com

2. Tên sáng kiến: “Ứng dụng hệ sinh thái số và Trí tuệ nhân tạo (AI) nhằm nâng cao năng lực sử dụng từ loại cho học sinh lớp 4”.

3. Mô tả ngắn gọn, đầy đủ nội dung và tính mới của sáng kiến, lĩnh vực áp dụng, kết quả đạt được:

*** Lĩnh vực áp dụng sáng kiến, đề tài:** Giáo dục Tiểu học (môn Tiếng Việt)

*** Nội dung của sáng kiến:**

Sáng kiến được thực hiện nhằm tìm ra những biện pháp phù hợp giúp học sinh lớp 4 nắm vững kiến thức về từ loại trong dạy học Luyện từ và câu theo hướng phát triển năng lực. Đồng thời, sáng kiến hướng đến việc nâng cao hứng thú học tập, rèn luyện kỹ năng sử dụng từ ngữ chính xác trong giao tiếp và học tập hằng ngày. Quá trình nghiên cứu và triển khai sáng kiến còn nhằm nâng cao năng lực chuyên môn, nghiệp vụ của bản thân giáo viên, tích lũy kinh nghiệm trong việc đổi mới phương pháp dạy học, đặc biệt là ứng dụng công nghệ và các kỹ thuật dạy học tích cực vào thực tiễn giảng dạy.

Nội dung sáng kiến chú trọng vào 5 biện pháp chính sau đây:

- Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (Gamma AI, Canva AI) trong thiết kế bài giảng số hóa nhằm hỗ trợ học sinh nhận diện và phân biệt các từ loại.
- Thiết kế và tổ chức chuỗi trò chơi tương tác qua Wayground, Wordwall kết hợp thẻ Plickers nhằm nâng cao hiệu quả ôn tập từ loại cho học sinh.
- Khai thác sức mạnh trí tuệ nhân tạo (Musichero AI) để tạo lập môi trường học tập đa giác quan giúp học sinh làm chủ kiến thức từ loại.

- Thiết kế thẻ Flashcard tương tác bằng Gemini AI hỗ trợ học sinh làm chủ kiến thức từ loại.
- Tối ưu hóa hoạt động thực hành từ loại thông qua thiết kế “Trạm học tập số” đa năng trên nền tảng Canva.

*** Tính mới của sáng kiến:**

Sáng kiến “Ứng dụng hệ sinh thái số và Trí tuệ nhân tạo (AI) nhằm nâng cao năng lực sử dụng từ loại cho học sinh lớp 4” mang lại những thay đổi so với phương pháp dạy học truyền thống thông qua các điểm mới cơ bản sau:

- Chuyển đổi từ dạy học "truyền thụ" sang "trải nghiệm số": Sáng kiến không chỉ dừng lại ở việc trình chiếu slide bài giảng thông thường, mà đã thay thế các bài tập ngữ pháp khô khan bằng một hệ sinh thái học liệu số đa dạng (âm nhạc AI, trò chơi tương tác, thẻ trạm học tập số).
- Ứng dụng các nền tảng AI thế hệ mới: Đây là một trong những sáng kiến tiên phong tại đơn vị khi khai thác đồng bộ các công cụ AI hiện đại như: Gamma AI (thiết kế bài giảng tự động), Musichero AI (sáng tác bài hát về từ loại), Gemini AI (thiết kế thẻ học thông minh) và Canva AI. Việc đưa AI vào giảng dạy giúp cá nhân hóa lộ trình học tập, phù hợp với từng mức độ nhận thức của học sinh lớp 4.
- Xây dựng kho học liệu số tương tác cá nhân: Thay vì phụ thuộc hoàn toàn vào sách giáo khoa, sáng kiến đã tạo ra hệ thống trò chơi trên Wordwall và Wayground, giúp học sinh nhận được phản hồi tức thì về kết quả học tập, từ đó tự điều chỉnh kiến thức ngay trong tiết học.

4. Thời gian áp dụng sáng kiến: Bắt đầu triển khai từ tháng 09/2024 đến nay (Duy trì xuyên suốt năm học 2024 – 2025 và định hướng phát triển trong các năm học tiếp theo).

5. Sáng kiến được Trường Tiểu học Phổ Văn công nhận
ngày....tháng...năm....

6. Số cơ quan, đơn vị, cá nhân đã hoặc đang áp dụng sáng kiến:

- Trường Tiểu học Phổ Văn, Phường Trà Câu, tỉnh Quảng Ngãi.
- Trường Tiểu học Phổ Thuận, phường Trà Câu, tỉnh Quảng Ngãi.
- Trường PTDTBT TH&THCS Ba Trang, xã Đặng Thùy Trâm, tỉnh Quảng Ngãi.
- Trường PTDTBT Tiểu học Đắc Nền, xã Măng Bút, tỉnh Quảng Ngãi.

II. ĐÁNH GIÁ HIỆU QUẢ ÁP DỤNG, PHẠM VI ẢNH HƯỞNG CỦA SÁNG KIẾN:

1. Trước khi áp dụng:

Để mô tả được chính xác về thực trạng việc học phần từ loại trong dạy Luyện từ và câu môn Tiếng Việt 4, tôi đã tiến hành khảo sát trước thời điểm sáng kiến được áp dụng vào đầu năm học 2024 - 2025. Kết quả cụ thể như sau:

Tiêu chí	Số lượng (HS)	Tỉ lệ (%)
Học sinh hứng thú, tích cực tham gia các hoạt động học tập phần từ loại	7/25	28%
Học sinh nhận biết đúng các từ loại cơ bản (danh từ, động từ, tính từ)	10/25	40%
Học sinh phân biệt được các từ loại trong câu, đoạn văn	8/25	32%
Học sinh vận dụng kiến thức từ loại vào đặt câu, viết đoạn	8/25	32%
Học sinh chủ động trao đổi, nêu ý kiến khi học Luyện từ và câu về từ loại	9/25	36%

Dựa vào bảng khảo sát, có thể nhận thấy trước khi áp dụng sáng kiến, việc học nội dung từ loại của học sinh lớp 4 còn nhiều hạn chế. Cụ thể, chỉ 28% học sinh hứng thú, tích cực tham gia các hoạt động học tập phần từ loại. Tỷ lệ học sinh nhận biết đúng các từ loại cơ bản như danh từ, động từ, tính từ đạt 40%. Bên cạnh đó, chỉ 32% học sinh phân biệt được các từ loại trong câu, đoạn văn, cho thấy khả năng nhận diện trong ngữ cảnh còn chưa vững. Đáng chú ý, tỷ lệ học sinh vận dụng kiến thức từ loại vào đặt câu, viết đoạn chỉ đạt 32%, phản ánh việc chuyển từ nhận biết sang thực hành còn gặp khó khăn. Ngoài ra, chỉ 36% học sinh chủ động trao đổi, nêu ý kiến trong giờ học Luyện từ và câu về từ loại, chứng tỏ mức độ tham gia và tự tin học tập của các em còn hạn chế.

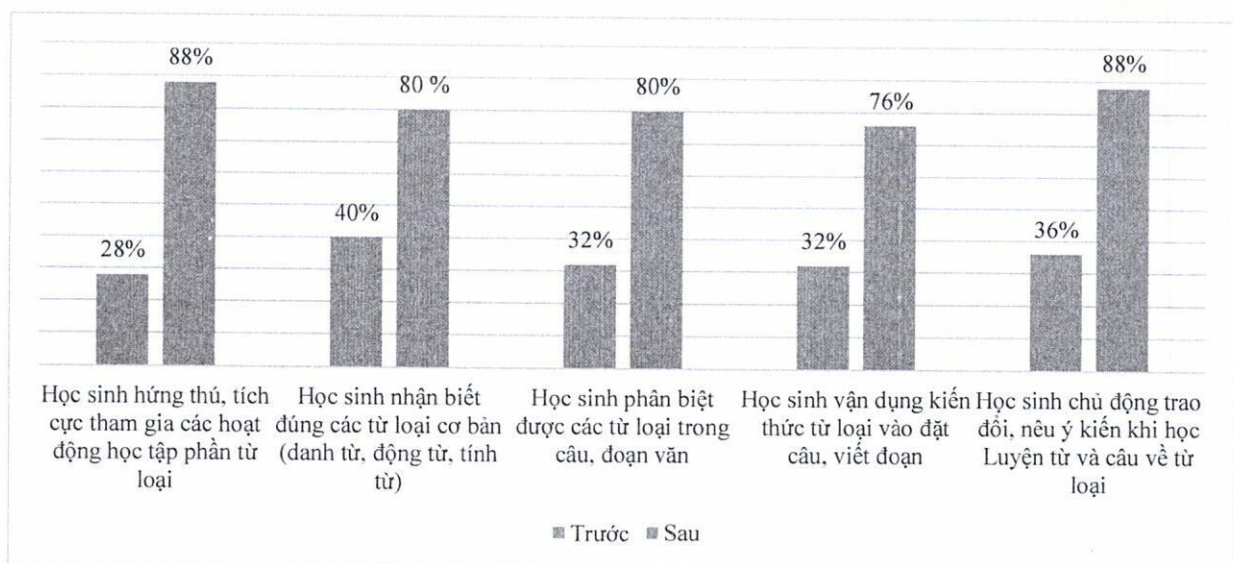
2. Sau khi áp dụng:

Qua thời gian triển khai đồng bộ các biện pháp trong sáng kiến, công tác giảng dạy đã đạt được những chuyển biến tích cực, trước hết là trong việc khơi dậy tính tích cực, chủ động và tư duy sáng tạo của học sinh. Thay vì tiếp thu kiến thức một cách thụ động theo phương pháp truyền thống, giờ đây các em thực sự trở thành trung tâm của quá trình khám phá ngôn ngữ, chủ động chiếm lĩnh và vận dụng linh hoạt kiến thức vào thực tế.

Bên cạnh đó, sáng kiến đã góp phần xây dựng một môi trường học tập hạnh phúc và giàu tính tương tác. Việc kết hợp hài hòa giữa âm nhạc AI, trò chơi số

và các trạm học tập đã xóa bỏ hoàn toàn sự khô khan vốn có của tiết học Luyện từ và câu, giúp học sinh luôn hứng thú và duy trì sự tập trung cao độ xuyên suốt tiết học. Những kết quả đạt được không chỉ dừng lại ở kiến thức chuyên môn mà còn là bước đệm quan trọng để học sinh hình thành các kỹ năng sống cần thiết. Dưới đây là bảng tổng hợp đánh giá chi tiết về sự thay đổi năng lực và kỹ năng của học sinh sau khi áp dụng sáng kiến:

Tiêu chí	Trước SKKN		Sau SKKN	
	Số lượng	Tỉ lệ	Số lượng	Tỉ lệ
Học sinh hứng thú, tích cực tham gia các hoạt động học tập phần từ loại	7/25	28%	22/25	88%
Học sinh nhận biết đúng các từ loại cơ bản (danh từ, động từ, tính từ)	10/25	40%	20/25	80%
Học sinh phân biệt được các từ loại trong câu, đoạn văn	8/25	32%	20/25	80%
Học sinh vận dụng kiến thức từ loại vào đặt câu, viết đoạn	8/25	32%	19/25	76%
Học sinh chủ động trao đổi, nêu ý kiến khi học Luyện từ và câu về từ loại	9/25	36%	22/25	88%



Biểu đồ so sánh sự thay đổi về việc học phần từ loại trong dạy Luyện từ và câu môn Tiếng Việt 4 của học sinh trước và sau khi áp dụng sáng kiến

Qua bảng thống kê ta thấy được rõ ràng sau khi áp dụng các biện pháp trên kỹ năng nhận diện, phân loại và vận dụng từ loại được nâng lên rõ rệt.

2.1. Nêu rõ hiệu quả kinh tế, lợi ích xã hội do áp dụng sáng kiến:

a) Theo ý kiến của tác giả:

* Hiệu quả giáo dục (xã hội):

- Đối với giáo viên: Sáng kiến góp phần đổi mới phương pháp dạy học, nâng cao năng lực tổ chức hoạt động học tích cực và khả năng ứng dụng công nghệ trong giảng dạy. Giáo viên đã chủ động hơn trong việc thiết kế bài học phát triển năng lực ngôn ngữ cho học sinh, đồng thời tăng cường sự tương tác và gắn kết với học sinh trong lớp.

- Đối với nhà trường: Sáng kiến đã góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Tiếng Việt, tạo môi trường học tập sinh động, phát huy tính tích cực và tự tin của học sinh. Qua đó, hình ảnh nhà trường được củng cố theo định hướng đổi mới giáo dục và phát triển phẩm chất, năng lực người học.

* Hiệu quả kinh tế:

Việc áp dụng sáng kiến không đòi hỏi đầu tư kinh phí lớn vì chủ yếu tận dụng cơ sở vật chất và thiết bị sẵn có của nhà trường như máy chiếu, tivi và các học liệu tái sử dụng. Giáo viên có thể khai thác hiệu quả nguồn tài nguyên số miễn phí và công cụ hỗ trợ học tập sẵn có, từ đó giảm chi phí in ấn và tài liệu giấy. Các sản phẩm học tập có thể dùng lại trong nhiều tiết học, góp phần tiết kiệm và nâng cao tính bền vững trong dạy học.

Giải pháp mới đã khắc phục triệt để tính "trừu tượng" và "thụ động" của phương pháp truyền thống, chuyển hóa một tiết học ngữ pháp nặng nề thành một không gian trải nghiệm công nghệ hiệu quả và tiết kiệm.

* Ước tính giá trị làm lợi

- Tiết kiệm thời gian lao động:

+ Thực trạng: Giảm thời gian soạn giảng từ 3–4 giờ xuống còn 45–60 phút nhờ sự hỗ trợ của Gamma, Gemini và Musichero AI.

+ Giá trị: Tiết kiệm 70% thời gian chuẩn bị, giúp giáo viên tập trung hỗ trợ học sinh yếu và đầu tư chuyên môn sâu.

- Tiết kiệm chi phí văn phòng phẩm:

+ Thực trạng: Thay thế phiếu bài tập giấy bằng trò chơi tương tác trên Wordwall, Wayground và học liệu số.

+ Giá trị: Tiết kiệm từ 200.000 – 300.000 VNĐ/lớp/năm. Khi nhân rộng ra toàn trường, con số này sẽ rất đáng kể.

- Giá trị tái sử dụng và chia sẻ:

- + Thực trạng: Học liệu số được lưu trữ vĩnh viễn trên "đám mây", không bị hư hại vật lý.
- + Giá trị: Đồng nghiệp có thể kế thừa và sử dụng ngay, tiết kiệm hàng trăm giờ lao động cho tập thể và không mất chi phí bảo quản.
- Lợi ích về chất lượng đào tạo (Giá trị vô hình):
- + Chất lượng: Tỷ lệ học sinh hoàn thành tốt tăng, giảm áp lực và chi phí phụ đạo ngoài giờ.
- + Năng lực số: Hình thành tư duy công nghệ và kỹ năng số cho học sinh ngay từ bậc tiểu học – giá trị nhân văn bền vững trong kỷ nguyên 4.0.

Tổng giá trị làm lợi tuy không lớn về tiền nhưng hiệu quả giáo dục mang lại rất cao và bền vững.

b) Theo ý kiến của cơ quan, đơn vị đã áp dụng sáng kiến:

* Trường Tiểu học Phổ Văn, phường Trà Câu, tỉnh Quảng Ngãi: Nhà trường đánh giá sáng kiến có tính thực tiễn cao, phù hợp định hướng đổi mới phương pháp dạy học và chuyển đổi số trong giáo dục tiểu học. Việc ứng dụng công nghệ số và AI trong dạy học từ loại đã góp phần nâng cao chất lượng môn Tiếng Việt, tăng sự hứng thú và chủ động của học sinh trong giờ học.

* Trường Tiểu học Phổ Thuận, phường Trà Câu, tỉnh Quảng Ngãi: Sáng kiến giúp tối ưu hóa hạ tầng công nghệ và tài nguyên số sẵn có để triển khai bài dạy hiện đại với chi phí thấp, giảm thiểu tối đa chi phí in ấn nhờ học liệu có tính tái sử dụng cao. Về mặt xã hội, giải pháp thúc đẩy giáo viên đổi mới phương pháp, nâng cao năng lực số và sự chủ động trong giảng dạy, đồng thời tạo môi trường học tập tương tác giúp học sinh yêu thích môn Tiếng Việt.

* Trường PTDTBT TH&THCS Ba Trang, xã Đặng Thùy Trâm, tỉnh Quảng Ngãi: Sáng kiến giúp tối ưu hóa 100% thiết bị sẵn có và nền tảng AI miễn phí để triển khai dạy học. Về mặt xã hội, giải pháp giúp giáo viên làm chủ công nghệ và kết nối tốt hơn với học sinh qua các tiết học "chơi mà học" sinh động, xóa bỏ sự khô khan của phương thức truyền thống. Qua đó, học sinh không chỉ tự tin hơn mà còn sớm hình thành kỹ năng số, góp phần xây dựng môi trường học tập hiện đại, chuyên nghiệp theo đúng định hướng đổi mới giáo dục.

* Trường PTDTBT Tiểu học Đắc Nền, xã Măng Bút, tỉnh Quảng Ngãi: Sáng kiến giúp tối ưu hóa ngân sách nhà trường nhờ cắt giảm chi phí mua sắm đồ dùng dạy học và in ấn, đồng thời tiết kiệm thời gian, công sức cho giáo viên thông qua kho học liệu số có khả năng tái sử dụng bền vững. Về mặt xã hội, giải pháp tạo môi trường học tập tích cực giúp học sinh yêu thích môn Tiếng Việt, sớm làm quen với công nghệ an toàn và phát triển toàn diện các năng lực nền

tăng như tư duy ngôn ngữ, sáng tạo, tự học. Qua đó, tinh thần đổi mới và năng lực ứng dụng trí tuệ nhân tạo của đội ngũ giáo viên được nâng cao, đáp ứng đúng tinh thần đổi mới của Chương trình GDPT 2018.

2.2. Xác định phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến:

Các biện pháp trong sáng kiến hoàn toàn có thể nhân rộng và áp dụng hiệu quả ở các trường tiểu học trên phạm vi toàn tỉnh. Với nội dung bám sát chương trình GDPT 2018 và không đòi hỏi điều kiện vật chất đặc thù, giải pháp này có tính khả thi cao. Các hoạt động học tập được thiết kế linh hoạt, cho phép giáo viên dễ dàng điều chỉnh quy trình ứng dụng AI và hệ sinh thái số sao cho phù hợp với trình độ học sinh và điều kiện thực tế địa phương. Đặc biệt, mô hình trải nghiệm số này không chỉ giới hạn ở nội dung từ loại mà còn có thể mở rộng sang các mạch kiến thức khác của môn Tiếng Việt cũng như các môn học khác.

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

Quảng Ngãi, ngày 11 tháng 05 năm 2026

**Xác nhận của cơ quan
đề nghị khen thưởng**

(Ký, đóng dấu)



Nguyễn Thị Phương Linh

Người báo cáo (tác giả)

(Ký, ghi rõ họ tên)

Trần Thị Kim Tuyền