

I. Thông tin chung

1. Tên tác giả:

Họ và tên: Phạm Thị Hoa

Ngày tháng năm sinh: 22/10/1980

Trình độ chuyên môn: Đại học Sư phạm Mầm non

Chức vụ: Giáo viên

Nơi công tác: Trường Mầm non Liên Minh

Điện thoại: 0947 076 316

Tỷ lệ đóng góp tạo ra sáng kiến: 100%

Tên sáng kiến: Ứng dụng chuyển đổi số nhằm phát triển năng lực sáng tạo và tính chủ động học tập cho trẻ mẫu giáo 5 tuổi tại Trường Mầm non.

2. Lĩnh vực áp dụng: Giáo dục/Mầm non

3. Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: Từ ngày 08 tháng 9 năm 2025.

II. Phần ở đầu

Trong những năm gần đây, cùng với sự phát triển mạnh mẽ của khoa học công nghệ, đặc biệt là cuộc Cách mạng công nghiệp 4.0, chuyển đổi số trong giáo dục đã và đang trở thành xu thế tất yếu. Ngành giáo dục nói chung và giáo dục mầm non nói riêng đang từng bước đổi mới phương pháp giảng dạy theo hướng hiện đại, lấy trẻ làm trung tâm, tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin nhằm nâng cao chất lượng chăm sóc, nuôi dưỡng và giáo dục trẻ.

Đối với bậc học mầm non, đặc biệt là trẻ mẫu giáo 5 tuổi – lứa tuổi chuẩn bị bước vào lớp 1, việc hình thành và phát triển các năng lực nền tảng như: tư duy sáng tạo, khả năng tự học, tính chủ động, kỹ năng giải quyết vấn đề... là vô cùng quan trọng. Đây chính là tiền đề giúp trẻ tự tin, mạnh dạn và thích nghi tốt với môi trường học tập mới ở bậc Tiểu học.

Thực tế cho thấy, trẻ em ngày nay được tiếp cận với các thiết bị công nghệ từ rất sớm như điện thoại thông minh, máy tính bảng, tivi... Điều này vừa là cơ hội, vừa là thách thức đối với giáo viên mầm non. Nếu biết khai thác hợp lý, công nghệ sẽ trở thành công cụ hữu hiệu giúp kích thích hứng thú học tập, phát triển trí tưởng tượng và khả năng sáng tạo của trẻ. Ngược lại, nếu sử dụng không đúng cách, trẻ dễ trở nên thụ động, phụ thuộc vào thiết bị, hạn chế khả năng tương tác và tư duy độc lập.

Tại lớp mẫu giáo 5B2 – Trường Mầm non Liên Minh, trong thời gian qua, việc ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy đã được nhà trường và giáo viên quan tâm triển khai. Lớp học đã được trang bị một số thiết bị như: máy tính, tivi thông minh; giáo viên đã bước đầu sử dụng một số phần mềm, hình ảnh, video

minh họa để hỗ trợ hoạt động dạy học. Nhờ đó, các tiết học trở nên sinh động hơn, thu hút được sự chú ý của trẻ.

Tuy nhiên, qua quá trình thực hiện, tôi nhận thấy việc ứng dụng công nghệ vẫn còn nhiều hạn chế như: Việc sử dụng công nghệ chủ yếu dừng lại ở mức trình chiếu, minh họa, chưa khai thác sâu các phần mềm tương tác. Trẻ phần lớn vẫn tiếp nhận kiến thức một cách thụ động, ít có cơ hội trải nghiệm, khám phá và thể hiện ý tưởng cá nhân. Chưa có nhiều hoạt động giúp trẻ trực tiếp tham gia vào quá trình học tập thông qua công nghệ số. Giáo viên chưa tận dụng tối đa các công cụ số để phát triển năng lực sáng tạo và tính chủ động cho trẻ.

Bên cạnh đó, yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay đòi hỏi giáo viên không chỉ dừng lại ở việc truyền thụ kiến thức mà cần tổ chức các hoạt động học tập theo hướng mở, linh hoạt, tạo điều kiện để trẻ được “*học bằng chơi – chơi mà học*”, được trải nghiệm, khám phá và phát huy tối đa khả năng của bản thân.

Xuất phát từ những cơ sở lý luận và thực tiễn nêu trên, tôi nhận thấy việc nghiên cứu, áp dụng các giải pháp ứng dụng chuyển đổi số một cách sáng tạo, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ mẫu giáo 5 tuổi là hết sức cần thiết. Từ đó, tôi đã mạnh dạn lựa chọn và thực hiện đề tài “**Ứng dụng chuyển đổi số nhằm phát triển năng lực sáng tạo và tính chủ động học tập cho trẻ mẫu giáo 5 tuổi tại Trường Mầm non.**”

Sáng kiến này nhằm góp phần đổi mới phương pháp giáo dục, nâng cao chất lượng dạy học, đồng thời tạo môi trường học tập hiện đại, thân thiện, kích thích sự hứng thú, sáng tạo và chủ động của trẻ trong mọi hoạt động.

III. Phần nội dung

1. Mô tả giải pháp đã biết

Thực trạng phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục trước khi áp dụng giải pháp mới

Trước khi triển khai sáng kiến “Ứng dụng chuyển đổi số nhằm phát triển năng lực sáng tạo và tính chủ động học tập cho trẻ mẫu giáo 5 tuổi”, việc tổ chức các hoạt động giáo dục tại lớp 5B2 chủ yếu được thực hiện theo phương pháp truyền thống có kết hợp bước đầu với ứng dụng công nghệ thông tin.

Trong quá trình giảng dạy, giáo viên đã sử dụng một số thiết bị như tivi, máy tính để trình chiếu hình ảnh, video minh họa nhằm hỗ trợ nội dung bài học. Tuy nhiên, việc ứng dụng công nghệ chủ yếu dừng lại ở mức “trình chiếu – minh họa”, chưa khai thác sâu các phần mềm, công cụ số mang tính tương tác. Các hoạt động học tập vẫn thiên về sự hướng dẫn trực tiếp của giáo viên, trẻ chủ yếu tiếp nhận kiến thức một cách thụ động, làm theo yêu cầu hoặc khuôn mẫu có sẵn.

Bên cạnh đó, các hình thức tổ chức hoạt động học tập chưa thật sự đa dạng, chưa tạo được nhiều cơ hội để trẻ tham gia trải nghiệm, khám phá hoặc thể hiện ý tưởng cá nhân. Việc ứng dụng công nghệ chưa gắn chặt với mục tiêu phát triển năng lực, đặc biệt là năng lực sáng tạo và tính chủ động của trẻ.

Ưu điểm, thuận lợi của phương pháp cũ

Phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục trước khi áp dụng giải pháp mới vẫn có một số ưu điểm và điều kiện thuận lợi như sau:

Về cơ sở vật chất: Nhà trường đã được trang bị tương đối đầy đủ các thiết bị như tivi thông minh, hệ thống internet ổn định. Đây là nền tảng quan trọng giúp giáo viên có điều kiện tiếp cận và ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy.

Về đội ngũ giáo viên: Giáo viên có trình độ chuyên môn vững vàng, nhiệt tình, có tinh thần trách nhiệm và sẵn sàng học hỏi. Nhà trường cũng đã triển khai các chuyên đề về ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số như Chuyên đề “*Đảng viên tiên phong trong công tác chuyển đổi số tại trường Mầm non*” dành cho đảng viên trong toàn Chi bộ mới mục đích nâng cao vai trò tiên phong, gương mẫu của đảng viên trong ứng dụng công nghệ, góp phần thúc đẩy chuyển đổi số hiệu quả trong hoạt động giáo dục Mầm non. Tổ chuyên môn Mẫu giáo cũng đã tổ chức sinh hoạt chuyên môn với Chuyên đề “*Ứng dụng công nghệ thông tin và trí tuệ nhân tạo (AI) trong giảng dạy và các hoạt động hằng ngày cho đội ngũ giáo viên*”. Chuyên đề nhằm nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ cho giáo viên, tạo điều kiện cho giáo viên bước đầu tiếp cận với các công cụ như ChatGPT, Canva... trong thiết kế bài giảng. (Hình ảnh 1, 2).

Về phía phụ huynh: Đa số phụ huynh quan tâm đến việc học của trẻ, tạo điều kiện cho trẻ tiếp cận với các thiết bị công nghệ tại gia đình và có sự phối hợp nhất định với giáo viên trong quá trình chăm sóc, giáo dục trẻ.

Những yếu tố trên là tiền đề thuận lợi để triển khai các giải pháp đổi mới theo hướng chuyển đổi số trong giáo dục mầm non.

Hạn chế, khó khăn của phương pháp cũ

Bên cạnh những ưu điểm, phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục hiện tại còn tồn tại nhiều hạn chế, cụ thể:

Trẻ học tập còn thụ động: Trẻ chủ yếu tiếp cận công nghệ thông qua việc xem video, hình ảnh mang tính giải trí, ít có cơ hội tương tác hoặc tham gia các hoạt động học tập chủ động trên nền tảng số. Điều này làm hạn chế khả năng tư duy sáng tạo và kỹ năng tự khám phá.

Ứng dụng công nghệ chưa hiệu quả: Giáo viên chưa khai thác hết tiềm năng của các phần mềm, công cụ số. Việc sử dụng công nghệ chủ yếu phục vụ trình chiếu, chưa thiết kế được các hoạt động tương tác, trò chơi học tập hấp dẫn nhằm phát huy tính tích cực của trẻ.

Một số trẻ thiếu tự tin: Trong lớp vẫn còn nhiều trẻ rụt rè, chưa mạnh dạn tham gia hoạt động, đặc biệt là các hoạt động có yếu tố công nghệ. Điều này ảnh hưởng đến việc phát triển năng lực cá nhân.

Phụ huynh chưa định hướng đúng: Một số phụ huynh cho trẻ sử dụng thiết bị công nghệ chưa phù hợp, chủ yếu để giải trí, chưa chú trọng nội dung giáo dục hoặc hướng dẫn trẻ sử dụng thiết bị một cách khoa học.

Kết quả khảo sát thực trạng:

Qua khảo sát tại lớp 5B2 với 25 trẻ, kết quả cho thấy:

Tỷ lệ trẻ chủ động học tập tốt còn thấp (40%), vẫn còn 28% trẻ ở mức trung bình.

Tỷ lệ trẻ có khả năng sáng tạo tốt chỉ đạt 32%, cho thấy phần lớn trẻ chưa có nhiều cơ hội phát huy ý tưởng cá nhân.

Mức độ hứng thú với hoạt động có ứng dụng công nghệ đạt 52%, tuy nhiên chưa đồng đều.

Bảng kết quả khảo sát trước khi áp dụng sáng kiến

STT	Tiêu chí khảo sát	Tổng số trẻ được khảo sát	Tốt		Khá		Trung bình	
			Trẻ đạt	Tỷ lệ %	Trẻ đạt	Tỷ lệ %	Trẻ đạt	Tỷ lệ %
1	Chủ động học tập	25	10	40%	8	32%	7	28%
2	Sáng tạo	25	8	32%	9	36%	8	32%
3	Hứng thú học tập	25	13	52%	8	32%	4	16%

Kết quả này phản ánh rõ việc phát triển năng lực sáng tạo và tính chủ động học tập của trẻ còn hạn chế, chưa đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong bối cảnh chuyển đổi số.

Nguyên nhân của những hạn chế

Những tồn tại trên xuất phát từ một số nguyên nhân chủ yếu sau: Giáo viên chưa được bồi dưỡng chuyên sâu về thiết kế hoạt động giáo dục tích hợp công nghệ số mang tính tương tác. Phương pháp dạy học vẫn còn thiên về truyền đạt, chưa mạnh dạn đổi mới theo hướng lấy trẻ làm trung tâm. Trẻ chưa được định hướng sử dụng công nghệ vào mục đích học tập ngay từ đầu. Sự phối hợp giữa

gia đình và nhà trường trong việc hướng dẫn trẻ sử dụng thiết bị số chưa thực sự hiệu quả.

Định hướng giải pháp mới

Từ thực trạng trên, việc xây dựng và triển khai các giải pháp “**Ứng dụng chuyển đổi số trong tổ chức hoạt động giáo dục**” là hết sức cần thiết. Các giải pháp cần tập trung vào: Tăng cường thiết kế các hoạt động học tập có tính tương tác trên nền tảng số. Phát huy vai trò chủ động, sáng tạo của trẻ thông qua trải nghiệm công nghệ. Nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ cho giáo viên. Tăng cường phối hợp với phụ huynh trong việc định hướng sử dụng thiết bị số cho trẻ.

Những giải pháp này sẽ góp phần khắc phục hạn chế của phương pháp cũ, nâng cao chất lượng giáo dục và đáp ứng yêu cầu chuyển đổi số trong giai đoạn hiện nay.

2. Nội dung các giải pháp mới; tính mới, tính sáng tạo; hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến

2.1. Nội dung các giải pháp mới

Giải pháp 1: Ứng dụng video, học liệu số kích thích sáng tạo

Trong quá trình tổ chức các hoạt động giáo dục cho trẻ, giáo viên đã tích cực ứng dụng công nghệ thông tin thông qua việc sử dụng video, hình ảnh động, học liệu số thay thế cho tranh ảnh tĩnh truyền thống. Việc này giúp bài học trở nên sinh động, hấp dẫn hơn, kích thích trí tò mò, khả năng quan sát và đặc biệt là phát triển tư duy sáng tạo cho trẻ.

Các video được lựa chọn phù hợp với nội dung bài học, có màu sắc tươi sáng, âm thanh sống động, thời lượng ngắn (1–3 phút) để đảm bảo phù hợp với khả năng tập trung của trẻ 5 tuổi. Sau khi xem video, giáo viên không chỉ dừng lại ở việc cung cấp kiến thức mà còn đặt các câu hỏi mở nhằm khuyến khích trẻ suy nghĩ, tưởng tượng và thể hiện ý tưởng của mình.

Ví dụ minh họa:

* *Hoạt động Khám phá khoa học:* Đề tài “Khám phá động vật sống dưới nước”, thay vì chỉ cho trẻ quan sát tranh ảnh, giáo viên cho trẻ xem video về các loài cá đang bơi dưới nước.

Sau khi xem, giáo viên đặt câu hỏi gợi mở: “Nếu con là chú cá, con sẽ bơi như thế nào?” Trẻ hào hứng tham gia, bắt chước các kiểu bơi như: bơi nhanh, bơi chậm, bơi uốn lượn, thậm chí có trẻ còn sáng tạo ra kiểu bơi “cá nhảy múa”, “cá xoay vòng”...

Thông qua hoạt động này, trẻ không chỉ ghi nhớ đặc điểm vận động của con cá mà còn phát huy khả năng tưởng tượng, sáng tạo và tự tin thể hiện bản thân trước tập thể. (Hình ảnh 3)

Đề tài “Vòng đời của con bướm”

Giáo viên cho trẻ xem video ngắn về quá trình từ trứng → sâu → nhộng → bướm. Sau khi xem, giáo viên hỏi: “Nếu con là chú bướm, con sẽ bay đi đâu? Con thích

giai đoạn nào nhất? Vì sao?” Trẻ được vẽ lại con bướm theo trí tưởng tượng (có thể thêm màu sắc, họa tiết sáng tạo). Qua hoạt động này trẻ vừa hiểu kiến thức vừa phát huy trí tưởng tượng và khả năng tạo hình.

** Hoạt động tạo hình: “Thiết kế ngôi nhà mơ ước”*

Cho trẻ xem video về nhiều kiểu nhà khác nhau (nhà trên cây, nhà dưới nước, nhà hình bánh kẹo...). Giáo viên gợi mở: “Nếu con tự xây nhà, con sẽ làm nhà như thế nào?” Trẻ sử dụng giấy màu, lego hoặc vật liệu tái chế để tạo sản phẩm theo ý tưởng riêng từ đó kích thích tư duy sáng tạo, không rập khuôn theo mẫu có sẵn.

** Hoạt động làm quen với văn học: “Câu chuyện Cô bé quàng khăn đỏ”*

Trẻ xem video hoạt hình ngắn của câu chuyện. Sau đó giáo viên hỏi: “Nếu con là cô bé, con sẽ làm gì khi gặp sói? Con có thể nghĩ ra một kết thúc khác cho câu chuyện không?” Trẻ kể lại câu chuyện theo cách sáng tạo hoặc đóng vai. Qua đó giúp phát triển ngôn ngữ, tư duy sáng tạo và khả năng nhập vai.

** Hoạt động âm nhạc: “Vận động theo nhạc”*

Cho trẻ xem video các bạn nhỏ nhảy theo bài hát vui nhộn. Giáo viên yêu cầu: “Con hãy nghĩ thêm động tác mới khác trong video nhé!”. Trẻ tự sáng tạo động tác vận động theo nhạc giúp làm tăng khả năng cảm thụ âm nhạc và sáng tạo vận động.

** Hoạt động khám phá xã hội: “Các nghề trong xã hội”*

Trẻ xem video về các nghề (bác sĩ, lính cứu hỏa, đầu bếp...). Giáo viên hỏi: “Con thích làm nghề gì? Con sẽ làm gì khi làm nghề đó?”. Trẻ vẽ hoặc đóng vai nghề mình yêu thích theo cách riêng. Qua đó trẻ hiểu về nghề nghiệp và phát triển ý tưởng cá nhân.

Khi áp dụng phương pháp mới này đã khắc phục hạn chế của phương pháp cũ (trẻ thụ động, ít tương tác) bằng việc tăng cường trải nghiệm và tương tác. Thay vì chỉ trình chiếu minh họa, giải pháp mới hướng đến phát triển năng lực (sáng tạo, chủ động). Nội dung học trở nên linh hoạt, sinh động, phù hợp với đặc điểm tâm lý trẻ 5 tuổi.

Giải pháp 2: Sử dụng phần mềm tương tác (Wordwall, trò chơi số)

Việc ứng dụng các phần mềm tương tác như Wordwall giúp giáo viên tạo ra môi trường học tập sinh động, kích thích sự hứng thú và phát huy tính chủ động của trẻ. Thay vì chỉ tiếp nhận kiến thức một chiều, trẻ được trực tiếp tham gia vào các hoạt động học tập thông qua thao tác trên máy tính hoặc màn hình tương tác.

Giáo viên có thể thiết kế đa dạng các dạng trò chơi như: kéo – thả, nối hình, chọn đáp án đúng, lật thẻ, quay vòng quay... phù hợp với từng nội dung bài học. Những trò chơi này vừa mang tính học tập, vừa mang tính giải trí, giúp trẻ “học mà chơi – chơi mà học”, từ đó tăng khả năng ghi nhớ và hiểu bài sâu hơn.

Ví dụ minh họa:

* **Hoạt động làm quen chữ cái:** Giáo viên thiết kế trò chơi trên Wordwall với yêu cầu: “Chọn chữ cái a trong các từ”.

Trên màn hình xuất hiện các hình ảnh có từ chứa chữ cái a. Trẻ lên chọn chữ cái “a” trong các từ. Thông qua hoạt động này, trẻ được trực tiếp thao tác, tư duy lựa chọn, không chỉ nghe giảng thụ động. Đồng thời, việc phản hồi ngay lập tức từ phần mềm (đúng/sai) giúp trẻ tự điều chỉnh và củng cố kiến thức. (Hình ảnh 4)

* **Hoạt động làm quen với toán:** Nhận biết số lượng trong phạm vi 8

Giáo viên tạo trò chơi “Khoanh vào nhóm có số lượng tương ứng”. Trẻ khoanh vào nhóm con vật tương ứng với số 8 (ví dụ: 8 con gấu) (Hình ảnh 5)

Thông qua trò chơi này rèn kỹ năng đếm, so sánh số lượng và tư duy logic.

* **Hoạt động khám phá khoa học:** Đề tài “Động vật sống dưới nước”

Giáo viên thiết kế trò chơi “Chọn đáp án đúng”. Giáo viên hỏi: “Con nào sống dưới nước?” (cá, mèo, gà...). Trẻ chọn đáp án trên màn hình. Trò chơi giúp trẻ phân biệt môi trường sống và mở rộng hiểu biết.

* **Hoạt động Làm quen với Văn học:** Kể chuyện “Ba cô gái”

Giáo viên tạo trò chơi “Sắp xếp tranh theo trình tự câu chuyện”. Trẻ kéo các bức tranh theo đúng thứ tự diễn biến câu chuyện. Giúp phát triển khả năng ghi nhớ, tư duy logic và kỹ năng kể chuyện.

* **Hoạt động giáo dục kỹ năng sống:** Kỹ năng an toàn giao thông

Giáo viên thiết kế trò chơi “Quay vòng quay – trả lời câu hỏi”. Trẻ quay vòng quay, nhận câu hỏi như: “Đèn đỏ phải làm gì?” Từ những câu hỏi này trẻ trả lời và được củng cố kiến thức thực tế.

* **Hoạt động âm nhạc:** Trò chơi “Nghe âm thanh – đoán tên nhạc cụ”.

Trẻ nghe âm thanh và chọn đúng hình ảnh nhạc cụ. Giúp phát triển cảm thụ âm nhạc và khả năng chú ý.

Các ví dụ trên giúp bài học trở nên sinh động, hấp dẫn, tạo cơ hội cho trẻ tương tác trực tiếp, từ đó phát huy tính chủ động và sáng tạo trong học tập. Khắc phục tình trạng trẻ học thụ động, ít tương tác trong phương pháp truyền thống. Thay thế cách dạy đơn điệu bằng hình thức học tập vừa học vừa chơi, phù hợp với đặc điểm lứa tuổi. Tăng tính cá nhân hóa và phản hồi nhanh, giúp trẻ tiến bộ ngay trong hoạt động. (Hình ảnh 6, 7)

Giải pháp 3: Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo với công nghệ

Việc tổ chức cho trẻ tham gia các hoạt động trải nghiệm sáng tạo thông qua công nghệ giúp trẻ phát huy trí tưởng tượng, khả năng tư duy linh hoạt và tính chủ động trong học tập. Thay vì chỉ sử dụng giấy bút truyền thống, trẻ được tiếp cận với các thiết bị như máy tính, bảng tương tác, từ đó tạo ra sản phẩm mang dấu ấn cá nhân rõ nét hơn.

Giáo viên hướng dẫn trẻ sử dụng các phần mềm vẽ đơn giản, phù hợp với lứa tuổi như Paint, phần mềm vẽ trên bảng điện tử hoặc các ứng dụng học tập trực quan. Trong quá trình thực hiện, trẻ được tự do lựa chọn màu sắc, hình dạng, bố cục và thể hiện ý tưởng theo cách riêng, không gò bó theo khuôn mẫu.

Ví dụ minh họa:

** Hoạt động tạo hình: “Ngôi nhà của bé”*

Giáo viên giới thiệu hoạt động và gợi mở một số ý tưởng về các kiểu nhà khác nhau (nhà trên cây, nhà dưới nước, nhà có vườn...). Trẻ sử dụng phần mềm vẽ trên máy tính hoặc bảng điện tử để thiết kế ngôi nhà theo trí tưởng tượng của mình. Trong quá trình thực hiện, giáo viên quan sát, hỗ trợ kỹ thuật khi cần, đồng thời khuyến khích trẻ sáng tạo, đặt câu hỏi gợi mở như: “Ngôi nhà của con có gì đặc biệt?”; “Vì sao con lại chọn màu này?”; “Có trẻ vẽ nhà trên mây, nhà có cầu trượt, nhà hình con vật... thể hiện sự phong phú trong ý tưởng. Trẻ hứng thú, tập trung cao hơn so với hoạt động vẽ truyền thống. Nhiều trẻ chủ động chia sẻ sản phẩm và ý tưởng của mình với bạn bè. (Hình ảnh 8)

** Hoạt động Làm quen chữ cái: “Tạo chữ cái sáng tạo”*

Trẻ dùng ứng dụng học tập trên máy tính bảng để ghép các nét tạo thành chữ cái (ví dụ chữ A từ các hình tam giác, que...). Có thể tô màu hoặc trang trí chữ bằng hình ảnh có sẵn từ đó giúp trẻ ghi nhớ chữ cái một cách trực quan, hứng thú hơn.

** Hoạt động Khám phá khoa học: “Vòng đời của cây”*

Giáo viên cho trẻ xem video ngắn về quá trình cây lớn lên. Sau đó trẻ sử dụng phần mềm đơn giản để sắp xếp các hình ảnh theo đúng thứ tự (hạt – mầm – cây non – cây trưởng thành) giúp phát triển tư duy logic, khả năng quan sát và ghi nhớ.

** Hoạt động Âm nhạc: “Sáng tạo giai điệu vui”*

Trẻ sử dụng ứng dụng âm nhạc đơn giản để chọn âm thanh (trống, piano, chuông...) và tạo thành đoạn nhạc ngắn. Trẻ có thể kết hợp vận động theo nhạc do mình tạo ra. Phát triển cảm thụ âm nhạc và sự tự tin.

** Hoạt động kể chuyện: “Kể chuyện bằng tranh số”*

Trẻ sử dụng phần mềm hoặc ứng dụng để chọn hình ảnh (nhân vật, cảnh vật) và sắp xếp thành câu chuyện. Giáo viên ghi âm giọng kể của trẻ hoặc cho trẻ trình bày trước lớp. Phát triển ngôn ngữ, khả năng sáng tạo và tư duy mạch lạc.

** Hoạt động Làm quen với Toán: “Ghép hình thông minh”*

Trẻ chơi trò ghép hình trên máy tính/bảng tương tác (ghép hình học thành ngôi nhà, con vật...). Trẻ tự lựa chọn và thử nghiệm nhiều cách ghép khác nhau giúp phát triển tư duy logic, khả năng giải quyết vấn đề.

Biện pháp này khắc phục việc trẻ làm theo mẫu, thiếu sáng tạo trong hoạt động truyền thống. Tăng tính trải nghiệm, tương tác và cá nhân hóa. Kết hợp hiệu quả giữa học và chơi, phù hợp xu hướng chuyển đổi số.

Giải pháp 4: Xây dựng góc học tập số trong lớp

Tạo môi trường học tập hiện đại, linh hoạt giúp trẻ tiếp cận công nghệ một cách tích cực; từ đó phát triển năng lực tự học, tư duy sáng tạo và khả năng lựa chọn hoạt động theo sở thích cá nhân. Trong lớp học, tôi bố trí một góc học tập số riêng biệt, đảm bảo thuận tiện, an toàn và hấp dẫn đối với trẻ. Góc học tập được trang bị:

01–02 máy tính hoặc máy tính bảng có kết nối internet (đã cài đặt sẵn phần mềm, ứng dụng phù hợp với trẻ mầm non).

Tai nghe để trẻ nghe âm thanh rõ ràng, tránh ảnh hưởng đến các góc chơi khác.

Học liệu số phong phú: trò chơi học chữ cái, toán học, khám phá khoa học, kể chuyện, âm nhạc...

Hình ảnh minh họa, nội quy sử dụng góc (dưới dạng tranh dễ hiểu) giúp trẻ tự giác thực hiện.

Giáo viên hướng dẫn trẻ cách sử dụng thiết bị an toàn, thao tác đơn giản như: bật/tắt máy, chọn biểu tượng trò chơi, sử dụng chuột hoặc chạm màn hình.

Tổ chức hoạt động:

Trong giờ hoạt động góc, trẻ được tự do lựa chọn tham gia góc học tập số theo nhu cầu và hứng thú. Giáo viên đóng vai trò quan sát, hỗ trợ khi cần thiết, không áp đặt nội dung học. Khuyến khích trẻ trao đổi, chia sẻ với bạn về trò chơi mình đã tham gia.

Ví dụ minh họa:

Trong giờ hoạt động góc, trẻ đến góc học tập số và tự chọn trò chơi: Trò chơi “Tìm chữ cái còn thiếu”: trẻ nghe phát âm và chọn đúng chữ. Trò chơi “Đếm số lượng”: trẻ kéo thả các đối tượng tương ứng với số lượng yêu cầu. Trẻ chủ động lựa chọn nội dung mình yêu thích, tích cực tham gia và học tập một cách tự nhiên, không gò bó. (Hình ảnh 9, 10)

* *Chủ đề: Gia đình của bé*

Trẻ sử dụng máy tính bảng xem video kể chuyện “Cả nhà thương nhau” hoặc các câu chuyện về gia đình. Trẻ chơi trò chơi số: Ghép hình các thành viên trong gia đình, chọn đúng vai trò (bố, mẹ, anh, chị...). Trẻ kể lại nội dung câu chuyện bằng lời của mình hoặc chia sẻ về gia đình mình với bạn. Qua hoạt động này giúp trẻ phát triển ngôn ngữ, tình cảm gia đình và khả năng kể chuyện.

* *Chủ đề: Thế giới thực vật xung quanh bé*

Trẻ chơi trò phân loại cây – hoa – quả trên phần mềm (kéo thả đúng nhóm). Xem video ngắn về quá trình cây lớn lên từ hạt. Trẻ chọn hình ảnh yêu thích và nói về đặc điểm của cây/hoa... Từ đó phát triển tư duy quan sát, nhận biết và vốn từ cho trẻ

* *Chủ đề: Nước và mùa hè*

Trẻ xem video mô phỏng mưa – nắng – cầu vồng. cho trẻ chơi trò chơi: Chọn trang phục phù hợp với thời tiết như mưa thì mặc áo mưa, nắng thì đội mũ (ô dù...) Trẻ thảo luận: “Khi trời mưa con cần làm gì...?” Giúp hình thành hiểu biết khoa học đơn giản và kỹ năng sống cho trẻ.

* *Chủ đề: Bé đi đường an toàn*

Trẻ chơi trò nhận biết biển báo giao thông (chọn đúng – sai). Trẻ xem video về các phương tiện (ô tô, xe máy, tàu hỏa...). Trẻ chia sẻ: “Con thường đi học bằng phương tiện gì...?” Nhằm giáo dục an toàn giao thông, phát triển nhận thức xã hội cho trẻ.

* *Chủ đề: Những nghề bé biết*

Trẻ xem video về các nghề (bác sĩ, công an, giáo viên...). Trẻ chơi trò chơi ghép đúng dụng cụ với nghề (ông nghe – bác sĩ, phấn – giáo viên...). Trẻ nói về nghề mà mình thích. Qua trò chơi này giúp phát triển định hướng nghề nghiệp và khả năng diễn đạt.

Biện pháp này khắc phục hạn chế học thụ động, phụ thuộc vào giáo viên. Tăng tính cá nhân hóa và cơ hội trải nghiệm cho mỗi trẻ. Kết hợp hiệu quả giữa học – chơi – công nghệ, phù hợp chuyển đổi số.

Giải pháp 5: Phối hợp với phụ huynh trong chuyển đổi số

Trong giáo dục mầm non, sự phối hợp chặt chẽ giữa gia đình và nhà trường đóng vai trò rất quan trọng, đặc biệt trong bối cảnh chuyển đổi số. Việc hướng dẫn phụ huynh sử dụng các công cụ công nghệ không chỉ giúp trẻ được học tập liên tục mà còn tạo môi trường giáo dục thống nhất giữa lớp học và gia đình. (*Hình ảnh 11 - 15*)

Tôi đã chủ động tuyên truyền, hướng dẫn phụ huynh cách sử dụng các ứng dụng học tập đơn giản, phù hợp với trẻ 5 tuổi như: xem video bài học, tham gia trò chơi học tập, thực hành các hoạt động trải nghiệm tại nhà. Đồng thời xây dựng kênh kết nối số (nhóm Zalo, Fanpage, YouTube hoặc ứng dụng quản lý lớp học) để chia sẻ tài liệu, hình ảnh, bài Tuyên truyền, các hoạt động của trẻ và hướng dẫn cụ thể. (*Hình ảnh 15 - 22*)

Tôi đã tạo nhóm Zalo của lớp để duy trì liên lạc thường xuyên với phụ huynh. Xây dựng kế hoạch gửi bài học định kỳ (2–3 video/chủ đề) với nội dung ngắn gọn, dễ hiểu. Khuyến khích phụ huynh tương tác bằng cách phản hồi, chia sẻ sản phẩm học tập của trẻ lên nhóm lớp. Giáo viên thường xuyên động viên, khen ngợi kịp thời để tạo động lực cho cả phụ huynh và trẻ.

Ví dụ minh họa:

Giáo viên gửi video, hình ảnh hoạt động “Thí nghiệm nước cốt chanh làm đổi màu nước trà hoa đậu biếc” và gửi vào nhóm Zalo lớp. Trong video, cô hướng dẫn rõ từng bước thực hiện bằng những vật dụng đơn giản như: Hoa đậu biếc, quả chanh, cốc nước... Phụ huynh cùng con thực hiện thí nghiệm tại nhà, quay lại quá trình và gửi video vào nhóm lớp. Trẻ được tự tay làm, quan sát và trả lời câu hỏi:

“Vì sao nước trà hoa đậu biếc lại đổi màu khi cho nước cốt chanh vào?...” Giáo viên nhận xét, khen ngợi: “Bạn Ngân đã làm rất tốt, biết quan sát và trả lời câu hỏi rõ ràng”, từ đó khuyến khích các trẻ khác tham gia tích cực hơn.

Biện pháp này đã khắc phục hạn chế thiếu kết nối giữa gia đình và nhà trường. Tăng tính liên tục, linh hoạt trong học tập. Phát huy hiệu quả chuyên đổi số trong phối hợp giáo dục.

Giải pháp 6: Tăng cường hoạt động hỏi – mở, kích thích tư duy

Việc sử dụng câu hỏi mở kết hợp với công nghệ số là một trong những biện pháp hiệu quả nhằm phát triển tư duy sáng tạo, khả năng suy luận và tính chủ động học tập cho trẻ mẫu giáo 5 tuổi. Thay vì chỉ đặt các câu hỏi có một đáp án đúng – sai, giáo viên cần thiết kế hệ thống câu hỏi mở, khuyến khích trẻ suy nghĩ, tưởng tượng và bày tỏ quan điểm cá nhân.

Giáo viên lựa chọn các video, hình ảnh, tình huống thực tế sinh động (trên máy chiếu, tivi, máy tính bảng...) phù hợp với chủ đề học. Sau khi trẻ quan sát, giáo viên đặt các câu hỏi mở theo hướng: Không có một đáp án duy nhất. Khuyến khích trẻ suy luận, dự đoán, sáng tạo. Gắn với trải nghiệm thực tế của trẻ. Tăng cường cho trẻ thảo luận nhóm nhỏ hoặc chia sẻ ý kiến trước lớp. Giáo viên đóng vai trò gợi mở, kích lệ, không áp đặt đúng – sai.

Ví dụ minh họa:

Hoạt động khám phá khoa học: Hiện tượng mưa

Giáo viên cho trẻ xem video về quá trình hình thành mưa (mây, hơi nước, giọt mưa rơi...) Sau khi xem, giáo viên đặt câu hỏi mở “Nếu không có mưa thì điều gì sẽ xảy ra?” Trẻ đưa ra nhiều ý tưởng khác nhau như: “Cây sẽ bị khô và chết”, “Không có nước để uống”, “Sông hồ sẽ cạn”, “Thời tiết sẽ rất nóng” Giáo viên tiếp tục mở rộng: “Theo con, chúng ta cần làm gì để tiết kiệm nước khi ít mưa?”. Những câu hỏi này khiến trẻ tiếp tục suy nghĩ và đưa ra giải pháp: Tắt vòi nước, không lãng phí nước, dùng nước tiết kiệm...

Hoạt động dạy thơ “Nắng bốn mùa”

Giáo viên đọc bài thơ “Nắng bốn mùa” kết hợp hình ảnh minh họa sinh động. Giáo viên đặt các câu hỏi: “Trong bài thơ, con ấn tượng nhất với hình ảnh nào? Vì sao? Theo con, “nắng mùa hè” trong bài thơ mang lại điều gì thú vị? Nếu con là tác giả, con sẽ thêm hình ảnh nắng như thế nào vào bài thơ...?” Cho trẻ thảo luận nhóm nhỏ (2–4 trẻ) về các loại “nắng” trong bài thơ. Giáo viên đặt ra những câu hỏi mở để trẻ thảo luận: Nắng mùa đông làm con cảm thấy như thế nào? Nếu không có nắng thì cuộc sống sẽ ra sao? Con hãy tưởng tượng một loại “nắng đặc biệt” mà con thích (nắng có màu sắc, nắng biết hát...). (*Hình ảnh 23, 24*).

Khi đưa ra các câu hỏi cần phù hợp với độ tuổi, ngắn gọn, dễ hiểu. Không đánh giá đúng – sai một cách cứng nhắc, tôn trọng mọi ý kiến của trẻ. Kết hợp linh hoạt với hình ảnh, video để tạo hứng thú. Khuyến khích tất cả trẻ tham gia, đặc biệt là trẻ nhút nhát

Biện pháp này giúp trẻ không chỉ “học để biết” mà còn “học để suy nghĩ và sáng tạo”, từ đó góp phần hình thành năng lực học tập chủ động ngay từ lứa tuổi mầm non. Khắc phục tình trạng học thụ động, trả lời theo khuôn mẫu. Tăng tính tương tác, phát huy tư duy cá nhân. Phù hợp định hướng lấy trẻ làm trung tâm và chuyển đổi số.

- Ưu điểm của các giải pháp

Các giải pháp đưa ra có nhiều ưu điểm nổi bật, thể hiện tính đổi mới, tính thực tiễn và hiệu quả rõ rệt trong việc phát triển năng lực cho trẻ mẫu giáo 5 tuổi:

Tăng tính hấp dẫn, tạo hứng thú cho trẻ: Việc ứng dụng video, học liệu số, phần mềm tương tác giúp bài học trở nên sinh động, trực quan, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ mầm non. Trẻ hào hứng tham gia, giảm sự nhàm chán so với phương pháp dạy học truyền thống.

Phát huy tính chủ động và tích cực của trẻ: Các hoạt động được thiết kế theo hướng “trẻ làm trung tâm”, tạo điều kiện cho trẻ trực tiếp tham gia, lựa chọn, thao tác và trải nghiệm. Trẻ không còn thụ động tiếp nhận mà chủ động khám phá, thể hiện ý tưởng cá nhân.

Phát triển tư duy sáng tạo và khả năng tưởng tượng: Thông qua câu hỏi mở, hoạt động trải nghiệm và sản phẩm cá nhân, trẻ được khuyến khích suy nghĩ đa chiều, sáng tạo không theo khuôn mẫu, từ đó hình thành tư duy linh hoạt và phong phú.

Tăng cường khả năng ghi nhớ và hiểu sâu kiến thức: Sự kết hợp giữa hình ảnh, âm thanh, trò chơi tương tác và trải nghiệm thực hành giúp trẻ tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên, dễ nhớ, nhớ lâu và hiểu bản chất vấn đề.

Phát triển toàn diện các lĩnh vực cho trẻ: Các giải pháp không chỉ tác động đến nhận thức mà còn phát triển ngôn ngữ, kỹ năng xã hội, cảm xúc, thẩm mỹ và vận động, đảm bảo mục tiêu giáo dục toàn diện.

Rèn luyện kỹ năng công nghệ và thích ứng chuyển đổi số sớm: Trẻ được tiếp cận với các thiết bị và phần mềm phù hợp, hình thành kỹ năng sử dụng công nghệ cơ bản, góp phần chuẩn bị cho việc học tập trong môi trường số sau này.

Tăng cường sự phối hợp giữa gia đình và nhà trường: Việc kết nối với phụ huynh qua các nền tảng số giúp quá trình giáo dục được liên tục, thống nhất. Phụ huynh hiểu rõ hơn về phương pháp giáo dục và tích cực tham gia hỗ trợ trẻ tại nhà.

Dễ áp dụng, linh hoạt và phù hợp thực tiễn: Các biện pháp sử dụng công cụ quen thuộc, dễ triển khai (video, phần mềm đơn giản, thiết bị phổ biến), không đòi hỏi kỹ thuật quá cao, phù hợp với điều kiện thực tế của nhiều trường mầm non.

2.2. Tính mới, tính sáng tạo của các giải pháp mới

Các giải pháp đề xuất thể hiện rõ tính mới và tính sáng tạo so với phương pháp dạy học trước đây (chủ yếu trình chiếu, trẻ tiếp nhận thụ động), được thể hiện trên các phương diện sau:

Đổi mới cách tiếp cận từ thụ động sang chủ động – trải nghiệm: Trước đây, công nghệ chủ yếu dùng để minh họa bài giảng, trẻ xem – nghe là chính. Giải pháp mới đã chuyển sang tổ chức cho trẻ *tương tác trực tiếp* với học liệu số thông qua câu hỏi mở, tình huống gợi ý, hoạt động nhập vai... Qua đó, trẻ được suy nghĩ, tưởng tượng, đưa ra ý tưởng riêng và thể hiện bản thân. Đây là điểm mới cốt lõi giúp phát triển năng lực sáng tạo và tính chủ động.

Tăng cường tính tương tác nhờ phần mềm giáo dục số: Việc sử dụng các phần mềm như Wordwall và trò chơi số không chỉ dừng ở hỗ trợ trình chiếu mà đã trở thành *công cụ tổ chức hoạt động học tập*. Trẻ được trực tiếp thao tác (kéo – thả, lựa chọn, sắp xếp, trả lời), nhận phản hồi ngay lập tức (đúng/sai), từ đó tự điều chỉnh nhận thức. So với cách dạy một chiều trước đây, đây là bước tiến rõ rệt về tính tương tác và hiệu quả tiếp thu.

Sáng tạo sản phẩm học tập trên nền tảng công nghệ: Giải pháp mới không bó hẹp trẻ trong các hoạt động truyền thống (vẽ giấy, xếp hình mẫu) mà mở rộng sang *sáng tạo sản phẩm số* như vẽ trên máy tính, ghép hình, tạo âm thanh, kể chuyện bằng tranh số... Trẻ được tự do lựa chọn nội dung, màu sắc, hình thức thể hiện, từ đó tạo ra sản phẩm mang dấu ấn cá nhân rõ nét → phát triển tư duy linh hoạt, khả năng sáng tạo và kỹ năng công nghệ ngay từ sớm.

Xây dựng môi trường học tập số linh hoạt trong lớp học: Việc thiết lập “góc học tập số” là điểm mới nổi bật, tạo ra *không gian học tập mở*, nơi trẻ được tự lựa chọn hoạt động theo nhu cầu và hứng thú. Khác với hình thức học đồng loạt trước đây, giải pháp này hướng tới cá thể hóa việc học, giúp trẻ hình thành thói quen tự học, tự khám phá và tăng tính độc lập.

Mở rộng không gian và thời gian học tập thông qua chuyển đổi số: Thông qua các kênh kết nối như Zalo, video hướng dẫn..., hoạt động học tập không còn giới hạn trong lớp học mà được mở rộng ra gia đình. Phụ huynh tham gia trực tiếp vào quá trình giáo dục, hỗ trợ và đồng hành cùng trẻ. Đây là điểm mới giúp tạo sự liên kết chặt chẽ giữa nhà trường – gia đình, nâng cao hiệu quả giáo dục toàn diện.

Đổi mới phương pháp sư phạm – chú trọng câu hỏi mở: Giải pháp đã thay đổi cách đặt câu hỏi từ dạng đóng (đúng/sai) sang *câu hỏi mở, đa hướng*, không có một đáp án duy nhất. Điều này kích thích trẻ suy luận, tưởng tượng, bày tỏ quan điểm cá nhân, đồng thời rèn kỹ năng giao tiếp và tư duy phản biện. Đây là yếu tố sáng tạo trong tổ chức hoạt động, góp phần phát triển năng lực học tập tích cực.

Các giải pháp mang tính đổi mới toàn diện, chuyển từ phương pháp dạy học truyền thống sang *dạy học số hóa, tương tác, cá thể hóa*, lấy trẻ làm trung tâm. Không chỉ nâng cao hiệu quả tiếp thu kiến thức, các giải pháp còn phát triển đồng thời năng lực sáng tạo, tư duy, kỹ năng công nghệ và tính chủ động cho trẻ mẫu giáo 5 tuổi. Đây chính là giá trị mới và sáng tạo nổi bật so với các giải pháp cũ.

2.3. Khả năng nhân rộng của sáng kiến

Sáng kiến “**Ứng dụng chuyển đổi số nhằm phát triển năng lực sáng tạo và tính chủ động học tập cho trẻ mẫu giáo 5 tuổi tại Trường Mầm non**” có

tính khả thi cao, dễ áp dụng và có thể triển khai rộng rãi trong thực tế giáo dục hiện nay. Cụ thể:

Có thể áp dụng cho tất cả các lớp mẫu giáo 5 tuổi

Sáng kiến được xây dựng dựa trên đặc điểm tâm sinh lý, nhu cầu học tập và khả năng tiếp nhận công nghệ của trẻ mẫu giáo 5 tuổi. Các biện pháp đưa ra như sử dụng video, trò chơi tương tác, phần mềm học tập (Wordwall, Canva, PowerPoint...), hay tổ chức hoạt động trải nghiệm số đơn giản, dễ thực hiện và phù hợp với điều kiện dạy học của giáo viên mầm non.

Giáo viên ở các lớp khác nhau có thể linh hoạt điều chỉnh nội dung, hình thức tổ chức sao cho phù hợp với tình hình thực tế của lớp mình (trình độ trẻ, cơ sở vật chất, thiết bị...). Ví dụ: cùng một nội dung “Làm quen chữ cái”, giáo viên có thể sử dụng video minh họa, trò chơi kéo thả chữ, hoặc cho trẻ tham gia trò chơi trên màn hình cảm ứng để tăng hứng thú và sự chủ động.

Có thể triển khai trong toàn trường và các trường Mầm non khác

Sáng kiến không phụ thuộc vào điều kiện quá đặc thù mà có thể áp dụng ở nhiều môi trường giáo dục khác nhau. Chỉ cần nhà trường có các thiết bị cơ bản như máy tính, tivi, máy chiếu hoặc điện thoại thông minh là giáo viên đã có thể triển khai.

Bên cạnh đó, nội dung sáng kiến có thể đưa vào sinh hoạt chuyên môn, tập huấn nội bộ để chia sẻ kinh nghiệm giữa các giáo viên. Nhà trường có thể xây dựng thư viện học liệu số dùng chung (video, bài giảng điện tử, trò chơi...) để tất cả giáo viên cùng khai thác, từ đó nâng cao chất lượng giáo dục đồng đều trong toàn trường.

Ngoài ra, sáng kiến còn có thể được phổ biến, nhân rộng sang các trường mầm non khác thông qua các hội thi, chuyên đề, hội thảo giáo dục hoặc chia sẻ trên các nền tảng số. Điều này góp phần lan tỏa những phương pháp dạy học tích cực, hiện đại đến cộng đồng giáo viên mầm non.

Phù hợp với xu hướng giáo dục hiện đại

Trong bối cảnh chuyên đổi số đang diễn ra mạnh mẽ trong ngành giáo dục, việc ứng dụng công nghệ vào dạy học là yêu cầu tất yếu. Sáng kiến này không chỉ giúp trẻ phát triển năng lực sáng tạo, tư duy linh hoạt mà còn hình thành cho trẻ những kỹ năng cần thiết trong thời đại số như: kỹ năng quan sát, tương tác, giải quyết vấn đề và học tập chủ động.

Đồng thời, sáng kiến còn góp phần thay đổi phương pháp dạy học từ “lấy giáo viên làm trung tâm” sang “lấy trẻ làm trung tâm”, khuyến khích trẻ tham gia tích cực vào các hoạt động học tập. Việc kết hợp giữa giáo dục truyền thống và công nghệ số giúp nâng cao hiệu quả giảng dạy, tạo môi trường học tập sinh động, hấp dẫn và phù hợp với xu thế phát triển của giáo dục hiện đại.

Như vậy, sáng kiến không chỉ có giá trị áp dụng trong phạm vi một lớp học mà còn có tiềm năng nhân rộng, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục mầm non trong giai đoạn hiện nay.

2.4. Hiệu quả áp dụng, lợi ích thu được từ sáng kiến

- Hiệu quả về mặt khoa học:

Việc áp dụng các biện pháp trên có hiệu quả rõ rệt dựa trên cơ sở khoa học giáo dục mầm non hiện đại, cụ thể:

Phù hợp đặc điểm tâm sinh lý trẻ 5 tuổi: Trẻ học tốt thông qua trực quan, trải nghiệm và tương tác; video, học liệu số và trò chơi tương tác giúp tăng khả năng chú ý, ghi nhớ và hứng thú học tập.

Phát triển tư duy và sáng tạo: Câu hỏi mở, hoạt động trải nghiệm số kích thích trí tưởng tượng, tư duy linh hoạt, khả năng giải quyết vấn đề và hình thành ý tưởng cá nhân.

Tăng cường học tập tích cực: Trẻ chuyển từ tiếp nhận thụ động sang chủ động khám phá, lựa chọn và tham gia hoạt động → hình thành năng lực tự học ban đầu.

Phát triển toàn diện các lĩnh vực: Ngôn ngữ (kể chuyện, trao đổi), nhận thức (logic, phân loại), thẩm mỹ (tạo hình, âm nhạc), kỹ năng xã hội (hợp tác, chia sẻ) được phát triển đồng bộ.

Củng cố trí nhớ và khả năng vận dụng: Sự kết hợp giữa hình ảnh, âm thanh và thao tác trực tiếp giúp trẻ hiểu sâu, nhớ lâu và biết áp dụng vào thực tế.

Tăng hiệu quả phối hợp giáo dục: Sự tham gia của phụ huynh thông qua công nghệ tạo môi trường học tập liên tục, thống nhất giữa gia đình và nhà trường.

Kết luận: Các biện pháp đảm bảo tính khoa học, phù hợp xu hướng giáo dục hiện đại, góp phần hình thành ở trẻ năng lực sáng tạo, tư duy và tính chủ động học tập ngay từ lứa tuổi mầm non.

- Hiệu quả về mặt kinh tế:

Việc ứng dụng chuyển đổi số trong tổ chức các hoạt động giáo dục cho trẻ mẫu giáo 5 tuổi đã mang lại nhiều lợi ích thiết thực về kinh tế cho nhà trường và giáo viên, cụ thể:

Tiết kiệm chi phí làm đồ dùng, đồ chơi dạy học truyền thống: Trước đây, giáo viên thường phải tự làm hoặc mua nhiều đồ dùng trực quan như tranh ảnh, thẻ chữ, mô hình, đồ chơi học tập... gây tốn kém về kinh phí và thời gian. Khi áp dụng công nghệ số, các nội dung này được thay thế bằng hình ảnh, video, trò chơi tương tác trên máy tính, tivi hoặc máy chiếu. Nhờ đó, nhà trường giảm đáng kể chi phí in ấn, mua sắm vật liệu, đồng thời hạn chế hao mòn, hư hỏng đồ dùng theo thời gian.

Tận dụng hiệu quả nguồn tài nguyên giáo dục miễn phí trên internet: Giáo viên có thể khai thác kho học liệu phong phú như video bài giảng, hình ảnh

minh họa, trò chơi giáo dục từ các nền tảng số (YouTube, thư viện học liệu mở, phần mềm giáo dục...). Những tài nguyên này đa dạng, sinh động và luôn được cập nhật, giúp nâng cao chất lượng bài dạy mà không phát sinh chi phí. Việc tận dụng nguồn tài nguyên sẵn có góp phần giảm áp lực tài chính cho nhà trường và giáo viên.

Giảm thời gian và chi phí chuẩn bị bài giảng cho giáo viên: Thông qua các phần mềm thiết kế bài giảng điện tử (Canva, Wordwall...), giáo viên có thể xây dựng bài giảng nhanh chóng, dễ dàng chỉnh sửa và tái sử dụng nhiều lần. Một bài giảng số có thể dùng cho nhiều năm học hoặc chia sẻ cho đồng nghiệp, giúp tiết kiệm đáng kể thời gian chuẩn bị và công sức lao động. Từ đó, giáo viên có thêm thời gian đầu tư vào việc đổi mới phương pháp giảng dạy và chăm sóc trẻ tốt hơn.

- Hiệu quả xã hội:

Về phía trẻ:

Việc ứng dụng chuyển đổi số trong tổ chức các hoạt động giáo dục đã mang lại những chuyển biến tích cực, rõ nét đối với trẻ mẫu giáo 5 tuổi, thể hiện trên nhiều phương diện:

Trẻ mạnh dạn, tự tin hơn: Thông qua việc được tiếp cận với các thiết bị công nghệ như máy tính, máy chiếu, bảng tương tác và các phần mềm học tập trực quan, sinh động, trẻ có nhiều cơ hội được thể hiện bản thân. Trong các giờ học ứng dụng công nghệ (ví dụ: trò chơi tương tác trên PowerPoint, Wordwall, video khám phá...), trẻ chủ động giơ tay phát biểu, tham gia trả lời câu hỏi, lên thao tác trực tiếp trên thiết bị. Không chỉ vậy, khi tham gia các hoạt động quay video, chụp ảnh sản phẩm hoặc trình bày ý tưởng của mình trước lớp (qua hình ảnh, clip), trẻ dần hình thành sự tự tin khi đứng trước tập thể, biết diễn đạt suy nghĩ rõ ràng, mạch lạc hơn.

Trẻ biết tự lựa chọn hoạt động: Nhờ việc giáo viên thiết kế các góc học tập có tích hợp công nghệ (góc học tập số, góc sáng tạo với máy tính bảng, góc xem video...), trẻ được trao quyền lựa chọn hoạt động theo sở thích và nhu cầu cá nhân.

Ví dụ: Trong giờ hoạt động góc, trẻ có thể tự chọn xem video về thế giới động vật, tham gia trò chơi ghép hình trên phần mềm, hoặc vẽ tranh sáng tạo bằng ứng dụng đơn giản. Quá trình này giúp trẻ hình thành kỹ năng ra quyết định, biết cân nhắc lựa chọn và chịu trách nhiệm với hoạt động mình đã chọn. Đồng thời, trẻ cũng biết chuyển đổi linh hoạt giữa các hoạt động, không còn thụ động chờ sự phân công của cô như trước.

Phát triển rõ rệt khả năng sáng tạo: Chuyển đổi số mở ra nhiều hình thức thể hiện mới, giúp trẻ phát huy trí tưởng tượng và khả năng sáng tạo một cách phong phú. Trẻ không chỉ vẽ tranh trên giấy mà còn có thể sáng tạo sản phẩm trên phần mềm vẽ, thiết kế câu chuyện bằng hình ảnh, âm thanh, hoặc tham gia xây dựng nội dung video đơn giản cùng cô và bạn.

Ví dụ: Khi học chủ đề “Gia đình”, trẻ có thể tự chụp ảnh các thành viên trong gia đình (có sự hỗ trợ của phụ huynh), sau đó cùng cô ghép thành video và

kể câu chuyện về gia đình mình. Qua đó, trẻ biết sáng tạo nội dung, biết kết hợp hình ảnh – lời nói – cảm xúc để tạo thành sản phẩm có ý nghĩa. Những hoạt động này không chỉ kích thích trí tưởng tượng mà còn giúp trẻ phát triển tư duy linh hoạt, biết đưa ra ý tưởng mới và thể hiện ý tưởng theo nhiều cách khác nhau.

Nhìn chung, việc ứng dụng chuyển đổi số đã góp phần hình thành ở trẻ sự tự tin, chủ động và sáng tạo – những năng lực quan trọng, tạo nền tảng vững chắc cho quá trình học tập và phát triển ở các cấp học tiếp theo

Bảng kết quả khảo sát sau khi áp dụng biện pháp

STT	Tiêu chí khảo sát	Tổng số trẻ được khảo sát	Tốt		Khá		Trung bình	
			Trẻ đạt	Tỷ lệ %	Trẻ đạt	Tỷ lệ %	Trẻ đạt	Tỷ lệ %
1	Chủ động học tập	25	20	80%	4	16%	1	4%
2	Sáng tạo	25	18	72%	5	20%	2	8%
3	Hứng thú học tập	25	25	100%	0	0%	0	0%

Về phía giáo viên:

Việc triển khai sáng kiến “**Ứng dụng chuyển đổi số nhằm phát triển năng lực sáng tạo và tính chủ động học tập cho trẻ mẫu giáo 5 tuổi tại Trường Mầm non**” đã mang lại nhiều chuyển biến tích cực đối với đội ngũ giáo viên trong nhà trường, thể hiện rõ trên các phương diện sau:

Nâng cao kỹ năng công nghệ thông tin

Thông qua quá trình áp dụng chuyển đổi số vào giảng dạy, giáo viên không còn bị động mà từng bước làm chủ các thiết bị và phần mềm công nghệ. Giáo viên biết sử dụng thành thạo máy tính, máy chiếu, bảng tương tác, điện thoại thông minh để phục vụ hoạt động dạy học. Bên cạnh đó, giáo viên còn biết khai thác hiệu quả các phần mềm và ứng dụng như thiết kế bài giảng điện tử, tạo trò chơi học tập trực tuyến, xây dựng video bài giảng phù hợp với lứa tuổi mầm non.

Ví dụ: Giáo viên có thể tự thiết kế trò chơi “Chọn đáp án đúng” trên phần mềm Canva hoặc Wordwall, Tynker... để trẻ tham gia trực tiếp, từ đó vừa nâng cao kỹ năng số, vừa tạo hứng thú cho trẻ.

Chủ động thiết kế bài giảng sáng tạo

Nhờ ứng dụng công nghệ số, giáo viên đã thay đổi từ cách dạy truyền thống sang hướng chủ động tìm tòi, sáng tạo nội dung bài giảng. Thay vì sử dụng tranh ảnh tĩnh, giáo viên có thể thiết kế bài giảng sinh động với hình ảnh động, âm thanh, video minh họa giúp trẻ dễ hiểu, dễ tiếp thu. Giáo viên cũng linh hoạt xây dựng các tình huống học tập mở, khuyến khích trẻ khám phá và thể hiện ý tưởng cá nhân.

Ví dụ: Trong hoạt động “Khám phá khoa học”, giáo viên thiết kế video về vòng đời của cây, sau đó cho trẻ tham gia trò chơi tương tác để sắp xếp các giai đoạn phát triển, từ đó kích thích tư duy sáng tạo và khả năng quan sát của trẻ.

Đổi mới phương pháp dạy học hiệu quả hơn

Việc ứng dụng chuyển đổi số đã góp phần thúc đẩy giáo viên đổi mới phương pháp dạy học theo hướng lấy trẻ làm trung tâm. Giáo viên không còn chỉ truyền đạt kiến thức một chiều mà đóng vai trò là người hướng dẫn, tổ chức các hoạt động học tập đa dạng, phong phú. Các phương pháp như học qua trò chơi, học qua trải nghiệm, học qua tương tác số được áp dụng linh hoạt, giúp trẻ tích cực tham gia và chủ động lĩnh hội kiến thức. Đồng thời, giáo viên dễ dàng theo dõi, đánh giá sự tiến bộ của trẻ thông qua các sản phẩm học tập số hoặc phản hồi trực tiếp từ hoạt động.

Ví dụ: Trong giờ học làm quen chữ cái, giáo viên sử dụng trò chơi trên màn hình để trẻ lên chọn chữ đúng, ghép chữ thành từ, từ đó tạo không khí học tập sôi nổi và nâng cao hiệu quả tiếp thu.

Tóm lại, sáng kiến không chỉ giúp nâng cao năng lực chuyên môn mà còn tạo động lực để giáo viên đổi mới tư duy, phát huy tính sáng tạo, thích ứng với yêu cầu giáo dục trong thời đại chuyển đổi số.

Về phía phụ huynh:

Việc triển khai sáng kiến “**Ứng dụng chuyển đổi số nhằm phát triển năng lực sáng tạo và tính chủ động học tập cho trẻ mẫu giáo 5 tuổi tại trường Mầm non**” đã mang lại những hiệu quả rõ rệt đối với phụ huynh, thể hiện trên nhiều phương diện:

Phụ huynh hiểu và đồng hành cùng nhà trường trong giáo dục trẻ:

Thông qua các kênh số như nhóm Zalo lớp, video bài giảng, hình ảnh hoạt động học tập của trẻ được chia sẻ thường xuyên, phụ huynh nắm bắt được nội dung, phương pháp giáo dục của giáo viên. Từ đó, phụ huynh không còn tâm lý “phó mặc” cho nhà trường mà chủ động phối hợp, thống nhất cách dạy trẻ giữa gia đình và lớp học. Ví dụ: Khi giáo viên gửi video hướng dẫn trẻ hoạt động tạo

hình hoặc trò chơi phát triển tư duy, phụ huynh có thể cùng con thực hành tại nhà, củng cố kiến thức và kỹ năng đã học.

Phụ huynh biết sử dụng công nghệ đúng cách cho con:

Thông qua việc được hướng dẫn cụ thể từ giáo viên (cách lựa chọn ứng dụng phù hợp, thời gian sử dụng thiết bị, nội dung an toàn), phụ huynh dần thay đổi nhận thức về việc cho trẻ tiếp cận công nghệ. Thay vì cho trẻ xem video giải trí không kiểm soát, phụ huynh biết lựa chọn các nội dung học tập bổ ích như trò chơi giáo dục, video khám phá khoa học, kể chuyện sáng tạo... Đồng thời, phụ huynh cũng chú ý hơn đến việc quản lý thời gian sử dụng thiết bị, đảm bảo sức khỏe và sự phát triển toàn diện cho trẻ.

Tăng sự gắn kết giữa gia đình và nhà trường:

Chuyển đổi số giúp rút ngắn khoảng cách giữa phụ huynh và giáo viên. Việc trao đổi thông tin trở nên nhanh chóng, thuận tiện và thường xuyên hơn. Phụ huynh có thể phản hồi, chia sẻ ý kiến, hình ảnh hoạt động của con tại nhà, từ đó tạo nên sự tương tác hai chiều tích cực. Nhiều phụ huynh tích cực tham gia các hoạt động trực tuyến do lớp tổ chức như: gửi video con thực hiện nhiệm vụ học tập, tham gia cuộc thi nhỏ qua mạng, đóng góp ý tưởng cho các hoạt động giáo dục. Điều này góp phần xây dựng môi trường giáo dục thống nhất, thân thiện, lấy trẻ làm trung tâm.

Như vậy, sáng kiến không chỉ tác động tích cực đến trẻ mà còn nâng cao vai trò, trách nhiệm và kỹ năng của phụ huynh trong việc phối hợp giáo dục, góp phần hình thành một hệ sinh thái giáo dục hiện đại, hiệu quả và bền vững.

- Các hiệu quả khác:

Ngoài hiệu quả về khoa học, kinh tế và xã hội, sáng kiến còn mang lại một số hiệu quả khác như sau:

Hiệu quả về môi trường: Giảm sử dụng giấy, hạn chế in ấn và đồ dùng dạy học dùng một lần → góp phần bảo vệ môi trường, xây dựng lớp học “xanh”.

Hiệu quả về chuyển đổi số trong nhà trường: Góp phần thúc đẩy quá trình số hóa hoạt động dạy học, tạo nền tảng phát triển trường học thông minh, hiện đại.

Hiệu quả về đổi mới quản lý: Dễ dàng lưu trữ, chia sẻ học liệu, theo dõi quá trình học tập của trẻ thông qua sản phẩm số → hỗ trợ công tác quản lý, đánh giá thuận tiện hơn.

Hiệu quả về tính lan tỏa: Sáng kiến có khả năng áp dụng rộng rãi, dễ chia sẻ và nhân rộng trong các lớp, các trường mầm non khác.

Hiệu quả về phát triển bền vững: Hình thành cho trẻ kỹ năng học tập chủ động, thích ứng với môi trường số – là nền tảng cho học tập suốt đời trong tương lai.

3. Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu:

Số TT	Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác (hoặc nơi thường trú)	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Nội dung công việc hỗ trợ
1	Nguyễn Thị Hòa	11/1976	Trường MN Liên Minh	Giáo viên dạy lớp 5 tuổi	Đại học Sư phạm MN	Xây dựng kế hoạch giáo dục có tích hợp ứng dụng công nghệ chuyển đổi số
2	Phạm Thị Thu Huyền	01/1995	Trường MN Liên Minh	Giáo viên dạy lớp 5 tuổi	Đại học Sư phạm MN	Thiết kế bài giảng điện tử, video, trò chơi tương tác.

IV. Phần kết luận

Sáng kiến “Ứng dụng chuyển đổi số nhằm phát triển năng lực sáng tạo và tính chủ động học tập cho trẻ mẫu giáo 5 tuổi tại Trường Mầm non” có vai trò quan trọng trong việc đổi mới phương pháp giáo dục mầm non theo hướng hiện đại, lấy trẻ làm trung tâm. Việc ứng dụng công nghệ số đã góp phần nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động giáo dục, giúp trẻ hứng thú, tích cực tham gia học tập, đồng thời phát triển rõ rệt năng lực sáng tạo, tư duy và tính chủ động. Sáng kiến không chỉ mang lại hiệu quả thiết thực trong phạm vi lớp học mà còn có ý nghĩa trong việc thúc đẩy quá trình chuyển đổi số trong nhà trường, góp phần xây dựng môi trường giáo dục hiện đại, linh hoạt và phù hợp với xu thế phát triển hiện nay.

Bài học kinh nghiệm:

Từ quá trình áp dụng sáng kiến tôi đã rút ra một số kinh nghiệm sau:

Lựa chọn nội dung, học liệu số phù hợp với độ tuổi, đảm bảo tính an toàn, hấp dẫn và giáo dục. Kết hợp hài hòa giữa công nghệ và phương pháp giáo dục truyền thống, tránh lạm dụng thiết bị số. Tăng cường sử dụng câu hỏi mở, tạo cơ hội cho trẻ được suy nghĩ, trải nghiệm và thể hiện ý tưởng cá nhân. Giáo viên cần chủ động học hỏi, nâng cao kỹ năng công nghệ và đổi mới phương pháp dạy học. Phối hợp chặt chẽ với phụ huynh để tạo môi trường học tập thống nhất giữa gia đình và nhà trường.

Kiến nghị, đề xuất:

Để sáng kiến được triển khai hiệu quả và nhân rộng, tôi mạnh dạn đề xuất:

Đối với nhà trường: Tiếp tục đầu tư cơ sở vật chất, trang thiết bị công nghệ; tổ chức nhiều các buổi tập huấn, sinh hoạt chuyên môn về chuyển đổi số cho giáo viên.

Đối với giáo viên: Chủ động tự học, sáng tạo trong thiết kế hoạt động, tích cực ứng dụng công nghệ phù hợp với từng nội dung giáo dục.

Đối với phụ huynh: Tăng cường phối hợp với nhà trường, định hướng cho trẻ sử dụng thiết bị công nghệ đúng mục đích, an toàn và hiệu quả.

Đối với sở giáo dục: Có thêm tài liệu hướng dẫn, chuyên đề, hội thảo về ứng dụng chuyển đổi số trong giáo dục mầm non để hỗ trợ giáo viên.

Sáng kiến có tính khả thi, hiệu quả và khả năng nhân rộng cao, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục mầm non trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong Bản mô tả là trung thực, đúng sự thật, không sao chép, vi phạm bản quyền và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật./.

**XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN/
ĐƠN VỊ ÁP DỤNG SÁNG KIẾN**

Liên Minh, ngày 26 tháng 4 năm 2026
Tác giả sáng kiến

Phạm Thị Hoa

PHỤ LỤC

(Ảnh minh họa kèm theo sáng kiến được áp dụng)

< Trường Mầm non Liên Minh, tỉnh N... ... Q

Tất cả

Ảnh

Reels

Lướt nhắc

Tại buổi sinh hoạt chuyên đề các đồng chí đảng viên đã được nghe đồng chí Đỗ Thị Như Trang - Phó Bí thư Chi bộ triển khai.

Không khí buổi sinh hoạt diễn ra nghiêm túc nhưng sôi nổi. Các đảng viên tích cực trao đổi, thảo luận, thẳng thắn chia sẻ những khó khăn, đồng thời đề xuất nhiều giải pháp thiết thực để triển khai hiệu quả chuyển đổi số tại nhà trường.

Chuyển đổi số không phải là điều gì xa vời, mà chính là sự thay đổi trong cách làm việc hằng ngày. Khi đảng viên tiên phong, tập thể sẽ chuyển biến – chất lượng nhà trường sẽ được nâng lên.

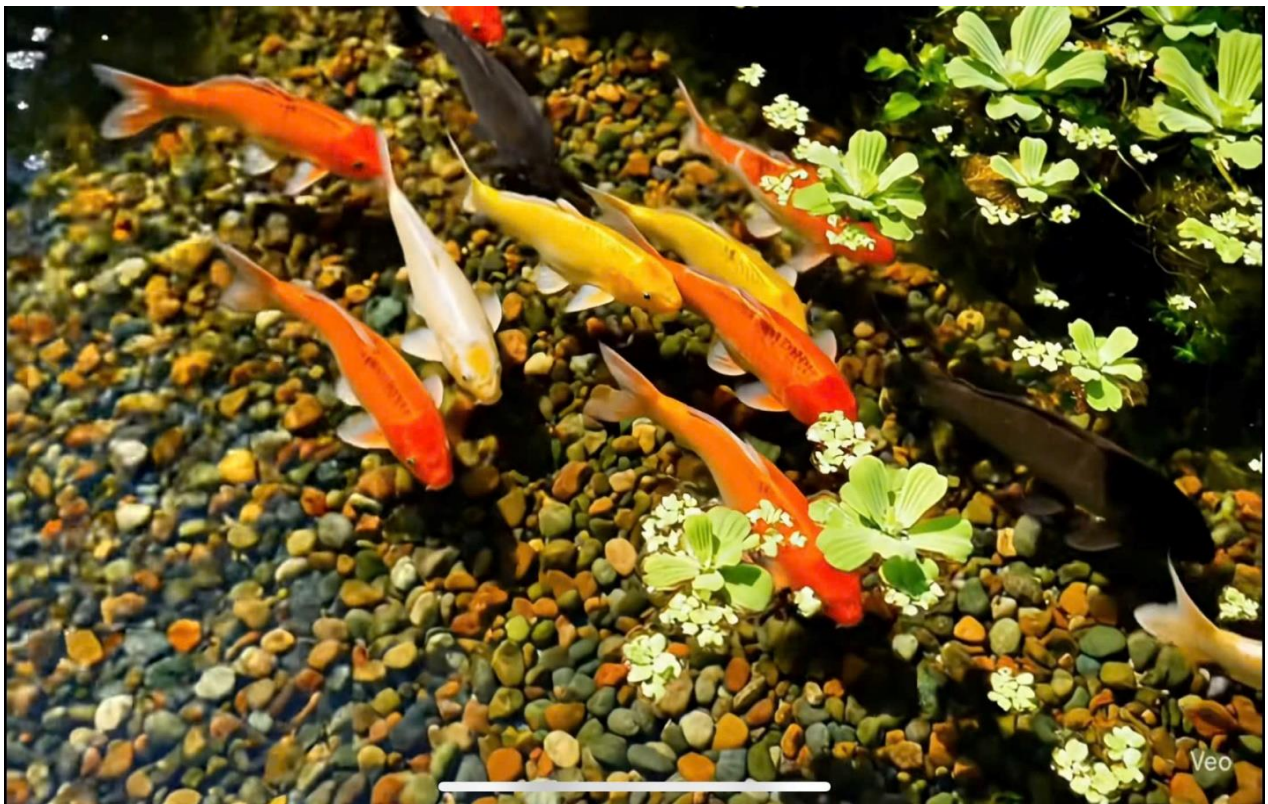
#Truonghochanhphuc #Ganketyeuthuong



Hình ảnh 1: Chi bộ sinh hoạt chuyên đề “Đảng viên tiên phong trong công tác chuyển đổi số tại trường Mầm non”



Hình ảnh 2: Giáo viên sinh hoạt chuyên môn “Ứng dụng công nghệ thông tin và trí tuệ nhân tạo (AI) trong giảng dạy và các hoạt động hằng ngày”

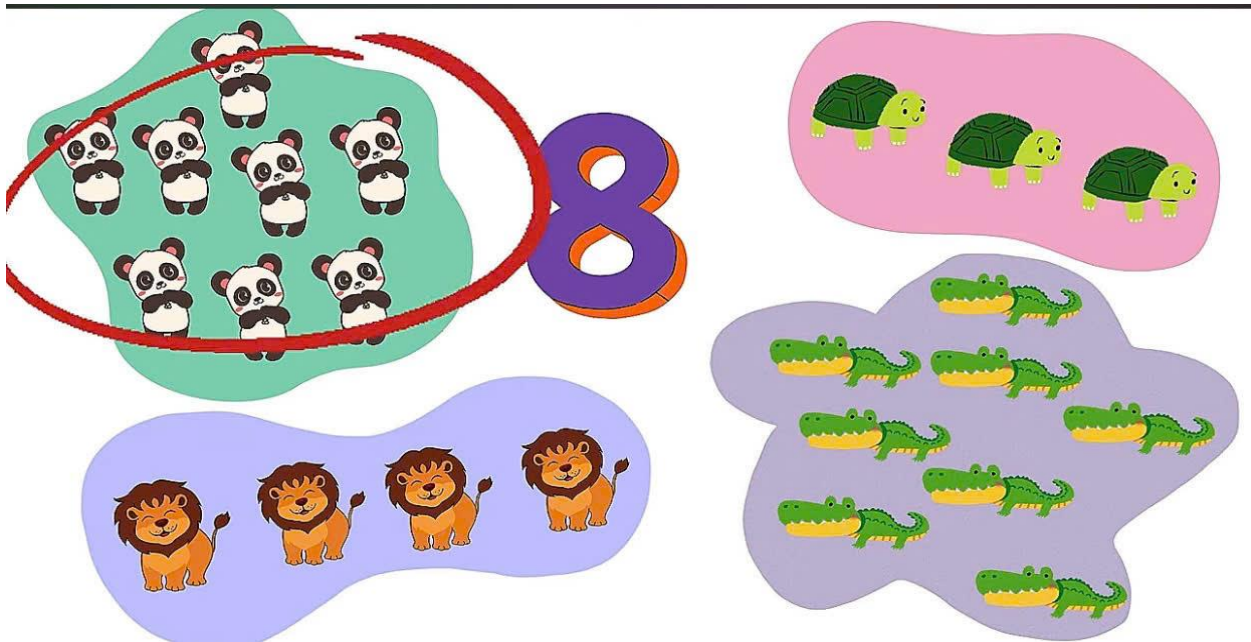


Hình ảnh 3: Quan sát đàn cá

Tìm chữ cái “a” có trong từ

 <p>Ấm trà</p>	 <p>Cái quạt</p>	 <p>Khăn mặt</p>
 <p>Xe đạp</p>	 <p>Bóng đèn</p>	 <p>Bàn chải</p>

Hình ảnh 4: Trò chơi tìm chữ cái đã học



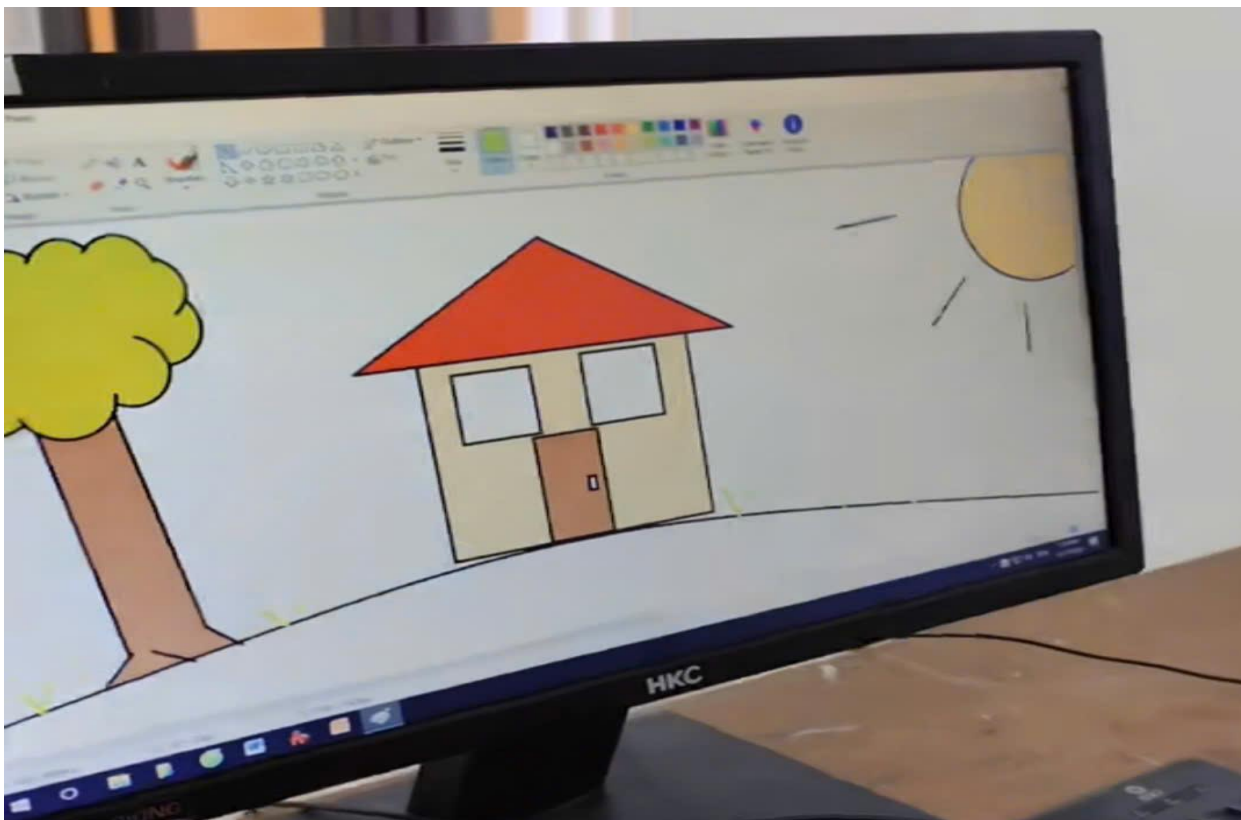
Hình ảnh 5: Tìm nhóm có số lượng tương ứng



Hình ảnh 6: Trò chơi toán học



Hình ảnh 7: Trẻ chơi các trò chơi trên ứng dụng Paint



Hình ảnh 8: Trẻ vẽ ngôi nhà trên máy tính



Hình ảnh 9: Trẻ chơi ở góc Học tập số



Hình ảnh 10: Trẻ chơi ở góc học tập số



Hình ảnh 11: Bé Kim Ngân cùng chị học tại nhà



Hình ảnh 12: Bé Minh Phúc cùng anh học chữ cái tại nhà



Hình ảnh 13: Bé Bảo Anh chơi một số trò chơi trên máy tính bảng tại nhà



Hình ảnh 14: Bé Minh Đức cùng chị học trên máy tính

"Thực phẩm được lựa chọn kỹ lưỡng, đảm bảo an toàn vệ sinh"
và "Môi trường thân thiện, tạo không khí vui vẻ".

"Hãy cùng nhà trường chăm sóc sức khỏe và dinh dưỡng cho trẻ, giúp trẻ phát triển toàn diện".

#Truonghochanhphuc #Ganketyeuathuong

NĂM HỌC 2025 - 2026

STT 01 **Công ty TNHH và Phát triển Thương mại Quang Nam 2**

MẶT HÀNG
Đồ khô, gia vị, thịt gia súc, gia cầm, thủy hải sản, rau, củ, quả...

ĐỊA CHỈ & LIÊN HỆ
Đường Song Hào Mỹ Cối, xã Vụ Bản, tỉnh Ninh Bình.
☎ 0945.291.985 (GD. Trần Văn Hải)

GIẤY CHỨNG NHẬN ATVSTP / ĐKKD
Số: 131/2023/NNPTNT-ND (Hiệu lực đến 21/11/2026)

STT 02 **Hộ kinh doanh Trần Thị Vân Anh**

MẶT HÀNG
Sữa bột Nuvu Grow School

ĐỊA CHỈ & LIÊN HỆ
Số 5/155 đường Trường Chinh, phường Nam Định, tỉnh Ninh Bình.
☎ 0946.580.056 (Bà Trần Thị Vân Anh)

GIẤY CHỨNG NHẬN / ĐKKD
MSKD: 0600606346





BỮA CHIỀU (Afternoon Snack)

Cháo lươn, thịt lợn nấu đỗ xanh và rau răm (giúp giải nhiệt, bồi bổ thể lực)



BỮA PHỤ (Additional Snack)

Sữa bột Nuvu Grow School



BỮA PHỤ:
"Bổ sung dưỡng chất vượt trội"

Thức uống: Sữa bột Nuvu Grow School – Giúp bé phát triển chiều cao và trí não.







Hình ảnh 15: Thực đơn của trẻ tại trường

TUYÊN TRUYỀN

PHÒNG CHỐNG BỆNH THỦY ĐẬU & TAY – CHÂN – MIỆNG

Kính gửi Quý Phụ huynh Trường Mầm non Liên Minh

Thời tiết giao mùa là điều kiện thuận lợi để các bệnh truyền nhiễm lây lan nhanh trong trường học, đặc biệt là:



BỆNH THỦY ĐẬU



BỆNH TAY CHÂN MIỆNG

DẤU HIỆU NHẬN BIẾT

 <p>Thủy đậu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sốt nhẹ, mụn nước ngứa (mặt, thân, tay, chân) 	 <p>Tay – chân – miệng</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sốt, đau họng, biếng ăn, quấy khóc • Bọng nước ở tay, chân, miệng
--	---

CÁCH PHÒNG BỆNH

 Rửa tay thường xuyên	 Giữ vệ sinh lớp học, đồ chơi sạch sẽ	 Ăn uống đủ chất tăng sức đề kháng	 Hạn chế tiếp xúc người đang bệnh
---	---	--	---

LƯU Ý QUAN TRỌNG

Khi trẻ có dấu hiệu nghi ngờ mắc bệnh:
Cho trẻ NGHỈ HỌC – Theo dõi – Điều trị – Báo ngay cho giáo viên

♥ Tránh lây lan cho các bạn trong lớp

Nhà trường rất mong nhận được sự phối hợp từ Quý Phụ huynh để bảo vệ sức khỏe cho các con yêu!
 ♥ Trân trọng cảm ơn! ♥

Hình ảnh 16: Bài Tuyên truyền về dịch bệnh thủy đậu và Tay- Chân – Miệng

TRƯỜNG MẦM NON LIÊN MINH

Thông Báo

**LỊCH NGHỈ TẾT NGUYÊN ĐÁN
BÍNH NGỌ 2026**

<i>Thời gian nghỉ tết</i>	<i>Thời gian đi học trở lại</i>
13/02	25/02
26/12 Âm lịch	09/01 Âm lịch

*Kính chúc quý phụ huynh
và các con một năm mới
An Khang - Thịnh Vượng!*

Hình ảnh 17: Thông báo lịch nghỉ Tết của nhà trường

19:38 31/12/2025

Kính gửi các bậc phụ huynh những hình ảnh về hoạt động Lao động vệ sinh trước khi nghỉ Tết Dương lịch của các con hôm nay.



Hình ảnh 18: Hoạt động lao động vệ sinh của trẻ tại trường

17:06 21/04/2026

[https://youtu.be/LQR3zYjUujU?
feature=shared](https://youtu.be/LQR3zYjUujU?feature=shared)



youtu.be

TRƯỜNG MẦM NON LIÊN MINH

Hoạt động trải nghiệm "Ngày Sách và Văn hóa đọc Việt Nam 21/4/2026"



Hình ảnh 19: Trẻ trải nghiệm "Ngày sách và Văn hóa đọc Việt Nam"



Sáng nay, các bé 02 lớp 5 tuổi_khu B, Trường Mầm non Liên Minh đã có chuyến tham quan tại chùa Phúc Lâm, xóm Thượng. Tại đây, các con được tìm hiểu về nét đẹp văn hóa của Phật giáo, học cách giữ gìn sự yên tĩnh, lễ phép tôn nghiêm nơi cửa Phật.

Chuyến đi không chỉ mang lại niềm vui mà còn giúp các con thêm yêu quê hương, biết trân trọng những giá trị tốt đẹp trong cuộc sống.

[#Truonghochanhphuc](#) [#Ganketyeuthuong](#)



Hình ảnh 20: Trẻ tham quan chùa Phúc Lâm



Hình ảnh 21: Trẻ làm thí nghiệm



Hình ảnh 22: Hoạt động Thí nghiệm “Nước cốt chanh làm đổi màu nước trà hoa đậu biếc”



Hình ảnh 23: Hoạt động dạy thơ “Nắng bốn mùa”



Hình ảnh 24: Hoạt động dạy thơ “Nắng bốn mùa”

