

ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) TRONG DẠY HỌC ÂM NHẠC CHO HỌC SINH LỚP 5

Nguyễn Thanh Tiên, Đỗ Thị Oanh, Nguyễn Thu Thủy, Nguyễn Thị Thanh Mai, Trần Thị Nhung, Dương Châu Linh
Khoa Giáo dục Tiểu học, Trường ĐHSP Thái Nguyên

Tóm tắt: Trong thời kỳ chuyển đổi số, việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) vào dạy học môn Âm nhạc học sinh lớp 5 có ý nghĩa rất quan trọng và mang lại hiệu quả cao. Các công cụ như Suno AI, Voicemod, Simpia, Canva được sử dụng trong các giờ dạy âm nhạc sẽ góp phần tạo ra hiệu ứng mới, giao diện mới, hấp dẫn và lôi cuốn học sinh. Qua đó, góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Âm nhạc, đáp ứng được yêu cầu đổi mới giáo dục trong giai đoạn hiện nay.

Từ khóa: Âm nhạc, Trí tuệ nhân tạo, AI trong dạy học âm nhạc, Dạy học âm nhạc.

APPLICATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) IN TEACHING MUSIC TO GRADE 5 STUDENTS

Abstract: In the era of digital transformation, the application of artificial intelligence (AI) in teaching Music to Grade 5 students is highly significant and brings considerable effectiveness. Tools such as Suno AI, Voicemod, Simpia, and Canva, when used in music lessons, contribute to creating new effects and interfaces that are attractive and engaging for students. Thereby, they help improve the quality of Music teaching and meet the requirements of educational innovation in the current period.

Keywords: Music; artificial intelligence; AI in music teaching; music teaching.

Nhận bài: 18/03/2026

Phản biện: 17/04/2026

Duyệt đăng: 21/04/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trí tuệ nhân tạo (AI) là một ứng dụng nổi bật của hệ thống thông tin tập trung vào việc tìm hiểu trí thông minh của con người và mô phỏng nó vào trong các thiết bị thông minh mà thiết bị này có thể được lập trình để hoàn thành nhiều công việc cần khả năng lập luận, suy luận và nhận thức cao, hay được gọi là các hành vi thông minh. Ngày nay, AI không còn đơn thuần là một xu hướng công nghệ mà đã và đang tác động sâu sắc đến nhiều lĩnh vực của đời sống xã hội. Việc ứng dụng AI góp phần nâng cao hiệu quả học tập và làm việc, đồng thời đáp ứng yêu cầu phát triển ngày càng cao của xã hội, hướng tới phục vụ con người một cách toàn diện hơn. Đặc biệt, sự phát triển nhanh chóng của AI đang từng bước định hình lại tương lai của nền giáo dục trên phạm vi toàn cầu.

Trong dạy học môn Âm nhạc, hiện nay có khá nhiều các công cụ AI hỗ trợ. Tại bài viết này nhóm tác giả nghiên cứu, tìm hiểu khái quát về một số phần mềm, công cụ như Suno AI, Voicemod, Simpia, Canva nhằm giúp ích cho việc nâng cao chất lượng dạy học môn Âm nhạc cho học sinh lớp 5.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. AI sáng tác và tạo nhạc (Suno AI)

Những năm gần đây, sự phát triển của trí tuệ nhân tạo đã mở rộng từ các bài toán phân tích dữ liệu sang lĩnh vực sáng tạo nội dung. Một trong những minh chứng tiêu biểu là sự xuất hiện của Suno AI, một hệ thống có khả năng tự động tạo ra

các tác phẩm âm nhạc hoàn chỉnh từ mô tả ngôn ngữ tự nhiên. Công nghệ này không chỉ phản ánh tiến bộ trong kỹ thuật học sâu mà còn đặt ra những vấn đề học thuật quan trọng liên quan đến bản chất của sáng tạo và vai trò của con người trong lĩnh vực nghệ thuật.

Suno AI được thiết kế nhằm chuyển đổi dữ liệu ngôn ngữ tự nhiên thành sản phẩm âm nhạc hoàn chỉnh. Cụ thể, hệ thống cho phép người dùng tạo ra bài hát chỉ từ một mô tả văn bản, bao gồm cả lời, giai điệu, giọng hát và phối khí. Từ góc độ khoa học máy tính, Suno AI có thể được xem là một mô hình ảnh xạ đa phương thức, trong đó tín hiệu đầu vào là dạng văn bản (ngữ nghĩa, cảm xúc, phong cách), đầu ra là tín hiệu âm thanh có cấu trúc (âm nhạc hoàn chỉnh). Có thể nói, đây là một công cụ có thể tạo ra những bước đột phá trong việc góp phần hỗ trợ nâng cao chất lượng dạy học môn Âm nhạc cho học sinh lớp 5.

Trong bối cảnh đổi mới giáo dục theo hướng phát triển năng lực và tích hợp công nghệ số, Suno AI có thể được tiếp cận như một chiến lược sư phạm nhằm tăng cường tính tương tác, sáng tạo và cá nhân hóa học tập. Do đó, giáo viên cần sử dụng công cụ này đặt trong mối quan hệ với mục tiêu, nội dung, phương pháp và đánh giá trong quá trình dạy học. Điều này phải được thể hiện chi tiết trong từng nội dung bài giảng của giáo viên:

- Giai đoạn mở đầu, khởi động: Giáo viên có thể sử dụng Suno AI để tạo ra một câu nhạc hay một đoạn nhạc ngắn theo chủ đề của bài học như: Dân ca, thiếu nhi, nhạc vui tươi... Sau đó, cho học sinh nghe và dự đoán về thể loại, cảm xúc, nội dung. Qua đó, sẽ tạo hứng thú học tập cho các em, gợi mở hướng kiến thức mới, tạo ra những tình huống có vấn đề và sáng tạo.

- Vận dụng trong nội dung hình thành kiến thức mới, giáo viên sử dụng Suno AI để minh họa các yếu tố âm nhạc như: Nhịp điệu, giai điệu, hòa âm. Hay có thể so sánh các phong cách âm nhạc của các thể loại và nhạc sĩ khác nhau. Hoặc phân tích mối liên hệ giữa lời ca và âm nhạc. Như vậy giáo viên sẽ giúp học sinh tham gia được vào đầy đủ các quá trình nghe – phân tích – khái quát hóa.

- Giai đoạn vận dụng và mở rộng, giáo viên có thể triển khai các nhiệm vụ học tập theo dự án. Ứng dụng Suno AI để sáng tác bài hát hoàn chỉnh, trình bày và đánh giá sản phẩm, liên hệ với bối cảnh thực tiễn như văn hóa, xã hội... bám sát vào chủ đề, nội dung bài học. Qua đó, giúp học sinh vận dụng kiến thức vào thực tiễn cuộc sống và môi trường học tập, làm việc.

Ngoài ra, giáo viên có thể ứng dụng Suno AI trong việc kiểm tra, đánh giá học sinh bằng cách sử dụng Suno AI tạo ra bài nghe để nhận diện về nhịp điệu, thể loại... sau đó yêu cầu các em phân tích hoặc phản hồi và trả lời câu hỏi...

Qua nghiên cứu, tìm hiểu về Suno AI. Có thể thấy rằng đây là một công cụ rất đa năng, hữu ích trong việc dạy học môn Âm nhạc cho học sinh nói chung, học sinh lớp 5 nói riêng. Việc ứng dụng Suno AI trong dạy học không chỉ giúp học sinh hứng thú hơn với môn Âm nhạc mà còn phát triển khả năng sáng tạo, tư duy nghệ thuật và kỹ năng công nghệ.

2.2. AI hỗ trợ luyện thanh và hát (Voicemod)

Voicemod là một phần mềm xử lý âm thanh thời gian thực, cho phép giáo viên thay đổi cao độ, âm sắc và đặc tính giọng nói thông qua các bộ lọc AI đa dạng. Công cụ này không chỉ đơn thuần là bộ biến đổi giọng từ trầm sang bổng hay giả giọng các nhân vật hoạt hình, mà còn tích hợp bảng điều khiển âm thanh với kho hiệu ứng phong phú như tiếng nhạc cụ, tiếng vỗ tay hay tiếng môi trường. Đối với chương trình môn Âm nhạc lớp 5, đây là một cầu nối công nghệ giúp hiện đại hóa không gian lớp học, biến những thiết bị máy tính thông thường thành một trạm xử lý âm thanh chuyên nghiệp, hỗ trợ đắc lực cho cả hình thức dạy trực tiếp lẫn trực tuyến.

Voicemod sở hữu tính năng đa dạng, nổi bật nhất là khả năng biến đổi giọng nói theo thời gian thực với hàng trăm bộ lọc khác nhau, từ giọng robot, quý dữ, giả lập giọng người (nam, nữ, trẻ em) đến các giọng nhân vật hư cấu được hỗ trợ bởi AI giúp giữ nguyên cảm xúc và ngữ điệu tự nhiên. Ở mỗi bộ lọc có thể điều chỉnh Bass (Âm trầm), Mid (Âm trung), Treble (Âm bổng), Pitch (Cao độ). Bên cạnh đó, phần mềm tích hợp hệ thống âm thanh (Sounds), cho phép người dùng thiết lập các phím tắt để phát nhanh các hiệu ứng âm thanh, đoạn nhạc nền hoặc meme hài hước nhằm tăng tính sinh động cho bài hát.

Với cấu tạo không quá phức tạp, các bước cài đặt và sử dụng nhanh gọn, đơn giản nhưng lại tạo ra những hiệu ứng rất hiệu quả, giúp cho giờ dạy môn Âm nhạc trở nên sinh động, hấp dẫn và lôi cuốn được HS. Do đó, giáo viên cần vận dụng một cách linh hoạt, hiệu quả, có thể mô tả như sau:

- Trong các giờ dạy hát, khi cho học sinh luyện khởi động giọng, giáo viên có thể dùng Voicemod như một công cụ hỗ trợ nghe – phản hồi – tạo hứng thú cho học sinh, giúp tiết học trở nên sinh động, hấp dẫn hơn. Giáo viên sử dụng các hiệu ứng xử lý giọng nói của Voicemod để minh họa sự khác biệt về âm sắc, độ vang và cường độ âm thanh. Khi học sinh được nghe lại giọng hát của mình dưới nhiều dạng xử lý khác nhau, các em có điều kiện nhận biết rõ hơn về độ chính xác của cao độ; sự ổn định của âm thanh; đặc điểm âm sắc cá nhân mức độ cộng hưởng và vang âm. Thông qua hoạt động so sánh giữa giọng hát nguyên bản và giọng đã xử lý, học sinh từng bước phát triển năng lực nghe nội tâm và khả năng tự điều chỉnh kỹ thuật hát.

- GV có thể sử dụng công cụ Voicemod để ghi âm và phát lại trực tiếp phần luyện khởi động giọng của học sinh. Đây là hình thức phản hồi tức thời mang lại hiệu quả cao, bởi học sinh không chỉ tiếp nhận nhận xét từ giáo viên mà còn tự đánh giá được chất lượng giọng hát của bản thân.

- Khi dạy hát, học sinh sẽ gặp khó khăn trong việc nhận biết và phân biệt các yếu tố kỹ thuật như: Cao độ, cường độ, âm sắc, khẩu hình, độ vang... Do vậy, giáo viên sử dụng công cụ Voicemod để điều chỉnh và mô phỏng nhiều dạng âm thanh khác nhau nhằm minh họa trực tiếp cho HS nghe và so sánh. Chẳng hạn như điều chỉnh cao độ để nhận biết sự lệch tông, thay đổi độ vang để minh họa kỹ thuật cộng minh... Ngoài ra, công cụ Voicemod còn giúp tăng cường khả năng đánh giá của học

sinh, khi hát các em có thể nghe lại giọng hát của mình ngay lập tức với các điều chỉnh khác nhau về âm sắc hoặc hiệu ứng. Điều này giúp học sinh nhận ra lỗi phát âm và lỗi kỹ thuật, tự điều chỉnh hơi thở và vị trí âm thanh và nâng cao khả năng nghe – phản hồi – sửa lỗi...

Tóm lại, việc ứng dụng Voicemod trong dạy học âm nhạc, đặc biệt là chức năng biến đổi giọng, mang lại nhiều giá trị thiết thực trong quá trình tổ chức hoạt động học tập âm nhạc. Công cụ này không chỉ giúp bài học trở nên sinh động, hấp dẫn mà còn khơi gợi hứng thú, sự sáng tạo và mạnh dạn thể hiện của học sinh khi tham gia các hoạt động ca hát. Thông qua việc trải nghiệm nhiều kiểu giọng khác nhau, học sinh có cơ hội rèn luyện khả năng cảm thụ âm thanh, nhận biết cao độ, sắc thái và biểu cảm trong âm nhạc một cách tự nhiên. Đồng thời, góp phần phát triển năng lực giao tiếp, hợp tác và ứng dụng công nghệ trong dạy học.

2.3. AI hỗ trợ lý thuyết và đọc nhạc (Simpia)

Simpia là một ứng dụng học âm nhạc tích hợp trí tuệ nhân tạo (AI), được thiết kế nhằm hỗ trợ người học tiếp cận kiến thức âm nhạc một cách trực quan và sinh động. Trong dạy học âm nhạc ở tiểu học, đặc biệt là lớp 5, Simpia đóng vai trò như một công cụ hỗ trợ giáo viên tổ chức các hoạt động học tập về lý thuyết như đọc nốt nhạc, nhịp điệu và hợp âm. Nhờ giao diện thân thiện và cách tiếp cận theo dạng trò chơi, phần mềm giúp học sinh hứng thú hơn với việc học, giảm bớt tính khô khan của lý thuyết âm nhạc.

Trong quá trình dạy học, giáo viên có thể sử dụng Simpia để hướng dẫn học sinh luyện đọc nốt nhạc trên khuông nhạc thông qua các bài tập nhận diện các bản nhạc về nhịp và phách (2/4, 3/4, 4/4...), kết hợp nghe âm thanh và lựa chọn đáp án đúng. Với nội dung về nhịp điệu, học sinh có thể thực hành gõ tiết tấu theo hướng dẫn của ứng dụng và được AI đánh giá mức độ chính xác. Đối với hợp âm, Simpia giúp học sinh nhận biết cấu tạo hợp âm cơ bản thông qua việc nghe và quan sát trực quan. AI trong phần mềm sẽ phản hồi ngay lập tức, giúp học sinh tự điều chỉnh và tiến bộ theo khả năng của mình. Giáo viên có thể kết hợp phần mềm với các hoạt động trên lớp như luyện tập nhóm, trò chơi âm nhạc hoặc kiểm tra nhanh, từ đó nâng cao hiệu quả dạy học và tạo môi trường học tập tích cực, hiện đại.

Việc ứng dụng Simpia trong dạy học lý thuyết âm nhạc cho học sinh lớp 5 có thể được nhìn nhận một cách khoa học ở ba khía cạnh. Thứ nhất, về

mặt nhận thức, phần mềm giúp học sinh hình thành biểu tượng âm nhạc thông qua sự kết hợp giữa hình ảnh khuông nhạc, âm thanh và thao tác thực hành, từ đó hỗ trợ ghi nhớ chính xác vị trí nốt, cấu trúc nhịp và mối liên hệ giữa ký hiệu với âm thanh. Thứ hai, về mặt kỹ năng, các bài tập tương tác cùng cơ chế phản hồi tức thì giúp học sinh rèn luyện kỹ năng đọc nhạc, gõ nhịp và phối hợp vận động một cách thường xuyên, có kiểm soát và được điều chỉnh kịp thời. Thứ ba, về mặt phương pháp, Simpia góp phần đổi mới hình thức tổ chức dạy học theo hướng tích cực hóa hoạt động của học sinh, tăng cường tính cá nhân hóa và tạo môi trường học tập trực quan, sinh động.

2.4. AI hỗ trợ thiết kế bài giảng âm nhạc (Canva AI)

AI đang dần thay đổi cách chúng ta thiết kế các bài giảng điện tử cho học sinh, đặc biệt là trong những lĩnh vực sáng tạo như âm nhạc. Thay vì mất nhiều thời gian cho các thao tác thủ công, giáo viên hiện nay có thể tận dụng Canva AI để thiết kế những slide bài giảng trực quan và giàu tính nghệ thuật. Khả năng kết hợp linh hoạt các hiệu ứng đa phương tiện của AI giúp những tiết học âm nhạc trở nên lôi cuốn hơn, đáp ứng tốt yêu cầu cần đạt trong chương trình giáo dục phổ thông 2018 và giúp học sinh tiếp cận kiến thức một cách tự nhiên nhất.

Nền tảng Canva AI tích hợp hệ sinh thái trí tuệ nhân tạo đa chức năng, cho phép người dùng tạo và xử lý nội dung số một cách linh hoạt và hiệu quả. Công cụ này hỗ trợ tạo hình ảnh từ mô tả văn bản, chỉnh sửa và biến đổi hình ảnh sẵn có với các tính năng như xóa phông nền tự động, cắt ghép và tối ưu bố cục thông minh, đồng thời cung cấp khả năng thiết kế đồ họa đa dạng từ biểu tượng, minh họa đến các sản phẩm truyền thông như poster, flyer hay nội dung mạng xã hội. Bên cạnh đó, Canva AI còn cho phép tạo video từ văn bản, kết hợp nhiều tư liệu hình ảnh – video thành sản phẩm hoàn chỉnh với hiệu ứng chuyển cảnh và văn bản tự động, cũng như tạo nhạc nền và hiệu ứng âm thanh theo phong cách và cảm xúc mong muốn. Đặc biệt, hệ thống còn hỗ trợ xây dựng bài thuyết trình từ nội dung đầu vào, tự động thiết kế bố cục phù hợp với đối tượng mục tiêu, đồng thời tích hợp trợ lý thông minh giúp tìm kiếm template, hướng dẫn sử dụng và tư vấn sáng tạo, qua đó nâng cao hiệu quả thiết kế và ứng dụng trong môi trường giáo dục hiện đại.

Trong dạy học âm nhạc lớp 5, việc ứng dụng Canva AI thể hiện rõ vai trò như một công cụ hỗ trợ sư phạm đa chức năng, góp phần nâng cao chất lượng thiết kế bài giảng. Trước hết, giáo viên có thể sử dụng Canva AI để xây dựng các bài giảng trực quan thông qua việc tạo slide, hình ảnh minh họa, đồ họa khác phù hợp với nội dung bài dạy. Từ đó cụ thể hóa các kiến thức âm nhạc vốn mang tính trừu tượng như nhịp điệu, cao độ hay tiết tấu thành những biểu đạt sinh động, dễ tiếp cận, hỗ trợ học sinh ghi nhớ hiệu quả hơn. Bên cạnh đó, Canva AI còn góp phần gia tăng tính tương tác trong giờ học khi có thể gợi ý các trò chơi âm nhạc, hoạt động nhóm, cũng như hỗ trợ thiết kế phiếu học tập, hoặc bảng đánh giá, giúp học sinh tham gia tích cực vào quá trình học tập. Không chỉ dừng lại ở đó, giáo viên có thể dùng công cụ này trong việc sáng tạo nội dung dạy học thông qua việc đề xuất lời dẫn, câu hỏi gợi mở và kịch bản tổ chức bài học theo chủ đề, đồng thời tạo điều kiện thuận lợi để xây dựng các hình thức kiểm tra, ôn tập đa dạng bằng hình ảnh và âm thanh. Đáng chú ý, Canva AI còn thúc đẩy việc tích hợp công nghệ vào giảng dạy khi cho phép kết hợp linh hoạt nhiều loại phương tiện như văn bản, hình ảnh, âm

thanh và video trong cùng một bài giảng điện tử giúp đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong bối cảnh hiện nay.

Việc ứng dụng hệ sinh thái Canva AI trong các phân môn Âm nhạc giúp tối ưu hóa tính trực quan và sinh động trong việc lĩnh hội các tri thức Âm nhạc của HS. AI này cho phép tổng hợp và cấu trúc hóa dữ liệu một cách hệ thống, từ việc chuyển đổi văn bản đến thiết kế bố cục hình ảnh theo các tiêu chuẩn thẩm mỹ chuyên nghiệp, tăng khả năng tiếp nhận thông tin đa giác quan cho học sinh trong quá trình học tập. Qua đó, góp phần hình thành niềm yêu thích môn học và phát triển năng lực cảm thụ âm nhạc cốt lõi cho học sinh lớp 5.

III. KẾT LUẬN

Có thể nói, các công cụ AI có vai trò quan trọng trong việc hỗ trợ giáo viên thiết kế học liệu, phân tích năng lực người học và tạo môi trường học tập trực quan, sinh động hơn. Đồng thời, các công cụ AI còn giúp nâng cao khả năng cảm thụ âm nhạc, sáng tạo và thực hành của học sinh thông qua các nền tảng tương tác đa dạng. Qua đó, góp phần đổi mới phương pháp giảng dạy theo hướng hiện đại, linh hoạt và cá nhân hóa quá trình học tập của học sinh.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Chính phủ (2020), *Quyết định số 749/QĐ-TTg ngày 3-6-2020 phê duyệt “Chương trình Chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030”*.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Thông tư số 32/2018/TTBGDDT ban hành Chương trình giáo dục phổ thông*.
- Nguyễn Đăng Khoa, Nguyễn Quốc Hưng, (2025), *Phát triển ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong giáo dục đại học tại Việt Nam: cơ hội, thách thức và giải pháp*, Hệ thống quản lý đào tạo Trường Đại học Kinh tế Quốc
- Lê Anh Vinh và Trần Mỹ Ngọc (2024), *“Tác động của Trí tuệ nhân tạo (AI) đối với hệ thống giáo dục toàn cầu và giáo dục Việt Nam”*. Tạp chí Khoa học giáo dục Việt Nam.
- 1Office (2025), *Suno AI là gì? Cách tạo nhạc bằng AI và bảng giá mới nhất*, 1office.vn, truy cập ngày 06 tháng 03 năm 2026, từ <https://1office.vn/suno-ai-la-gi>
- Trần My Ly (2025), *Voicemod là gì? Cách tải và sử dụng Voicemod chi tiết*, dienthoai vui.com.vn, truy cập ngày 7 tháng 3 năm 2026, từ <https://dienthoai vui.com.vn/cach-tai-va-su-dung-voicemod>
- SMULIE COMPANY LIMITED, *Simpia – Ứng dụng tự học piano tại nhà*, simpia.app, truy cập ngày 06 tháng 03 năm 2026, từ <https://simpia.app/vn>
- Canva, *Trợ lý AI Canva*, Canva, truy cập ngày 09 tháng 05 năm 2026, từ https://www.canva.com/vi_vn/tro-ly-ai/