

# ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRONG DẠY HỌC TOÁN LỚP 2 NHẪM PHÁT TRIỂN PHẨM CHẤT, NĂNG LỰC CHO HỌC SINH

Nguyễn Thị Trang

Trường tiểu học Bùi Quốc Khải, Phường Hoàng Liệt, Thành phố Hà Nội

**Tóm tắt:** Ứng dụng CNTT trong dạy học nói chung và môn Toán lớp 2 nói riêng đã mang lại những chuyển biến tích cực, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện. Đây không chỉ là một xu hướng tất yếu mà còn là giải pháp hiệu quả, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong giai đoạn hiện nay. Bài viết trình bày về ứng dụng CNTT trong dạy học toán lớp 2 nhằm phát triển phẩm chất, năng lực cho học sinh

**Từ khóa:** Ứng dụng CNTT, dạy học toán lớp 2, phát triển phẩm chất, năng lực, học sinh

## APPLICATION OF INFORMATION TECHNOLOGY IN TEACHING GRADE 2 MATHEMATICS TO DEVELOP STUDENTS' QUALITIES AND COMPETENCIES

**Abstract:** The application of Information Technology (IT) in teaching in general, and Grade 2 Mathematics in particular, has brought about positive changes, contributing to the improvement of overall educational quality. It is not only an inevitable trend but also an effective solution that meets the requirements of educational innovation in the current context. This article presents the application of IT in teaching Grade 2 Mathematics to foster students' qualities and competencies.

**Keywords:** Information Technology application; Grade 2 Mathematics teaching; development of qualities and competencies; students.

Nhận bài: 18/05/2026

Phản biện: 18/06/2026

Duyệt đăng: 21/06/2026

### I. MỞ ĐẦU

Trong bối cảnh cuộc Cách mạng Công nghiệp lần thứ Tư (CMCN 4.0) đang diễn ra mạnh mẽ, việc đổi mới phương pháp dạy học (PPDH) nhằm phát triển phẩm chất và năng lực (PC&NL) cho HS là yêu cầu cấp bách đối với giáo dục hiện nay. Bộ Giáo dục và Đào tạo đã nhấn mạnh vai trò của việc tích hợp công nghệ thông tin (CNTT) trong giảng dạy để nâng cao hiệu quả dạy và học. Đặc biệt, với môn Toán – một môn học nền tảng trong chương trình Tiểu học – việc ứng dụng CNTT không chỉ giúp HS (HS) tiếp thu kiến thức một cách trực quan, sinh động mà còn khơi dậy sự hứng thú, phát huy tư duy logic, khả năng giải quyết vấn đề và sáng tạo. Cùng với xu thế đó, giáo dục phổ thông (GDPT) đang được đổi mới một cách toàn diện và sâu sắc nhằm đáp ứng yêu cầu phát triển PC&NL cho người học – đều đã được cụ thể hóa trong Chương trình GDPT 2018. Trên tinh thần phát huy vai trò chủ động, tích cực, sáng tạo của HS trong quá trình học tập, việc đổi mới phương pháp dạy (PPDH), đặc biệt là ứng dụng CNTT vào giảng dạy, không chỉ là yêu cầu tất yếu mà còn là một trong những giải pháp thiết thực nhằm nâng cao chất lượng giáo dục. Thực tế cho thấy, ứng dụng CNTT trong dạy Toán lớp 2 giúp GV đổi mới PPDH, tăng tính trực quan sinh động trong bài giảng, tạo hứng thú học tập cho HS. Còn HS có thể dễ dàng tiếp cận kiến thức thông qua các phần mềm học tập, trò chơi, hình ảnh minh

họa, video bài giảng,... Từ đó, không chỉ giúp HS ghi nhớ kiến thức nhanh hơn mà còn phát triển được các phẩm chất như chăm chỉ, trung thực, trách nhiệm, yêu thích học tập; đồng thời hình thành và phát triển các năng lực cốt lõi như năng lực tư duy và lập luận toán học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực giao tiếp và hợp tác trong học tập.

Đối với HS lớp 2 – lứa tuổi đang trong giai đoạn hình thành những PC&NL nền tảng – việc giảng dạy theo hướng tích hợp CNTT càng trở nên quan trọng. Qua các phần mềm học tập, video minh họa, trò chơi tương tác,... HS không chỉ được học kiến thức Toán học mà còn được rèn luyện tính kiên trì, hợp tác, chủ động trong học tập – những phẩm chất cần thiết của công dân thời đại số. Có thể nói ứng dụng CNTT và dạy học Toán ngày càng trở nên cần thiết và mang lại nhiều lợi thế. Chính vì vậy, Toán học giữ vai trò ngày càng quan trọng trong quá trình học tập và phát triển của HS. Tuy nhiên, thực tế hiện nay cho thấy việc ứng dụng CNTT trong giảng dạy ở cấp Tiểu học, đặc biệt là lớp 2, còn gặp nhiều hạn chế do thiếu tài liệu tham khảo, thiết bị dạy học chưa đồng bộ, GV còn lúng túng trong khai thác và sử dụng công nghệ. Do đó, các trường tiểu học cần nghiên cứu biện pháp ứng dụng hiệu quả CNTT trong dạy học môn Toán, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện HS, đáp ứng yêu cầu của chương trình GDPT 2018.

## II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

### 2.1. Một số vấn đề lý luận về ứng dụng CNTT trong dạy học Toán tiểu học

#### 2.1.1. Một số khái niệm liên quan

\*Công nghệ thông tin (Information Technology - IT) là ngành sử dụng hệ thống máy tính, phần mềm, mạng internet và thiết bị ngoại vi để lưu trữ, xử lý, truyền tải và bảo vệ thông tin. Đây là lĩnh vực nền tảng cốt lõi trong kỷ nguyên số, đóng vai trò vận hành và phát triển mọi mặt của đời sống, kinh tế.

\*Ứng dụng CNTT trong dạy học Toán tiểu học giúp chuyển đổi các khái niệm trừu tượng thành hình ảnh trực quan. Các phần mềm hỗ trợ tạo bài giảng sinh động, trò chơi tương tác và nền tảng đánh giá tự động giúp tăng hứng thú học tập và phát triển tư duy logic cho học sinh.

\*Phát triển phẩm chất và năng lực HS tiểu học là quá trình giáo dục toàn diện, chuyển từ truyền thụ kiến thức sang hình thành các giá trị cốt lõi. Theo Chương trình Giáo dục Phổ thông, HS cần được bồi dưỡng 5 phẩm chất và 10 năng lực để thích ứng với thế kỷ 21

#### 2.1.2. Ưu điểm của ứng dụng CNTT trong dạy học

So với PPDH truyền thống, việc ứng dụng CNTT thể hiện nhiều ưu điểm nổi bật. Trước đây, GV phải chuẩn bị nhiều đồ dùng trực quan, cồng kềnh, mất thời gian di chuyển và sử dụng trong giờ học; hiệu quả mang lại chưa cao do hạn chế về hình thức thể hiện. Việc thao tác với đồ dùng dạy học trong quá trình giảng dạy làm gián đoạn mạch bài, ảnh hưởng đến sự tập trung của HS. Khi ứng dụng CNTT, các nội dung kiến thức được trình bày một cách trực quan, sinh động thông qua hình ảnh, âm thanh, video,... giúp bài học trở nên hấp dẫn, dễ tiếp cận hơn. Nhờ đó, HS có cơ hội quan sát, trải nghiệm và tiếp nhận kiến thức một cách tự nhiên, sâu sắc. Không những vậy, CNTT còn tạo điều kiện để GV tổ chức đa dạng các hoạt động học tập, tăng cường sự tương tác giữa GV và HS cũng như giữa HS với nhau. Thời gian trên lớp được sử dụng hiệu quả hơn khi GV giảm bớt các thao tác thủ công, tập trung nhiều hơn vào việc hướng dẫn, hỗ trợ và phát triển năng lực cho học sinh. HS không chỉ nắm vững kiến thức mà còn hình thành và phát triển các năng lực cần thiết như tư duy logic, giải quyết vấn đề, giao tiếp và hợp tác

Năm học 2025 – 2026 là năm học thứ 5 áp dụng chương trình GDPT 2018 đối với lớp 2. Đây là chương trình dạy học theo phát triển năng lực

người học. Tại Trường Tiểu học Bùi Quốc Khái - việc ứng dụng CNTT vào dạy học luôn được nhà trường đặc biệt quan tâm và đầu tư đúng mức. Bên cạnh đó, đội ngũ GV giảng dạy lớp 2 cũng được nhà trường chọn lựa và phân công đúng người – đúng việc. Vì vậy, chương trình GDPT 2018 đã được triển khai thực hiện một cách bài bản và đồng bộ. Để triển khai đổi mới PPDH, GV chủ động, linh hoạt và sáng tạo trong việc tổ chức hoạt động học tập, lựa chọn hình thức truyền đạt phù hợp nhằm tạo hứng thú cho HS. Qua đó, HS từng bước hình thành phương pháp học tập tích cực, chủ động tiếp cận kiến thức và phát triển phẩm chất, năng lực (PC&NL) cá nhân. Trong bối cảnh đó, việc ứng dụng CNTT trở thành yếu tố quan trọng, góp phần xây dựng môi trường học tập hiện đại, sinh động và hiệu quả; đồng thời nâng cao ý thức tự học của HS, giảm bớt áp lực, thời gian và chi phí chuẩn bị cho GV.

### 2.2. Thực trạng ứng dụng CNTT trong dạy học môn Toán lớp 2 ở Trường Tiểu học Bùi Quốc Khái, Phường Hoàng Liet

#### 2.2.1. Thuận lợi

Nhà trường quan tâm chỉ đạo sát sao, tạo điều kiện thuận lợi cho GV tham gia sinh hoạt chuyên môn, chuyên đề, hội giảng, góp phần nâng cao năng lực chuyên môn và đổi mới PPDH. Cơ sở vật chất, thiết bị dạy học được nhà trường quan tâm đầu tư, đáp ứng yêu cầu triển khai dạy học theo định hướng phát triển PC&NL HS. Phụ huynh HS có sự phối hợp tích cực, ủng hộ chương trình giáo dục của nhà trường; chuẩn bị đầy đủ sách vở, đồ dùng học tập cho HS và đồng hành cùng GV trong việc quản lý, hỗ trợ HS học tập tại nhà.

#### 2.2.2. Khó khăn

Một bộ phận HS chưa hình thành được thói quen tự học, còn phụ thuộc vào sự hướng dẫn của GV, gặp khó khăn trong việc tự giải quyết nhiệm vụ học tập. Một số HS còn thiếu tự tin, ngại tham gia các hoạt động học tập, chưa mạnh dạn phát biểu ý kiến, dẫn đến hiệu quả tiếp thu kiến thức chưa cao. HS dễ bị ảnh hưởng bởi các yếu tố giải trí như trò chơi điện tử, điện thoại, mạng xã hội,... làm giảm sự tập trung và ý thức học tập. Một số phụ huynh chưa thực sự quan tâm đúng mức đến học tập của con, chưa kiểm soát tốt việc sử dụng thiết bị điện tử, ảnh hưởng đến thói quen học tập và sự phát triển của học sinh., năng lực, phẩm chất của HS đóng vai trò đặc biệt quan trọng. GV cần tìm hiểu và thực hiện một biện pháp giáo dục nhằm nâng cao PC&NL cho HS.

Kết quả thu được sau khảo sát được tổng hợp như sau: Tinh thần học môn toán tốt Học toán trong đời tốt nhưng thiếu tập trung, chưa chăm chỉ học cụ thể như sau: Số lượng HS học tốt môn Toán 15/46 chiếm 32,6%, số lượng HS thiếu tập trung, chưa chăm chỉ học 21/46 chiếm 45,6%. Đồng thời cũng cho thấy mức độ hứng thú và kết quả học tập môn Toán của HS tiểu học (lớp 2A7) chưa đồng đều. Tỷ lệ HS học tốt còn hạn chế, trong khi số HS chưa thực sự tích cực, thiếu tập trung vẫn chiếm khá cao. Thực tế này đặt ra yêu cầu cần ứng dụng CNTT để đổi mới PPDH nhằm nâng cao hứng thú và hiệu quả học tập môn Toán cho HS.

### **2.3. Các biện pháp ứng dụng CNTT trong dạy học Toán tiểu học lớp 2 ở Trường Tiểu học Bùi Quốc Khải, Phường Hoàng Liệt**

#### *2.3.1. Ứng dụng một số video giải trí, hình ảnh trong tiết học Toán*

Việc học một tiết toán kéo dài 35 phút thường làm cho HS căng thẳng, làm giảm sự tập trung và giảm hiệu quả hiểu bài. Nhất là những tiết toán thứ ba hoặc thứ tư trong buổi học. Vì khi học xong các tiết trước HS mỗi, mệt, tạo ra sự uể oải mất tập trung. Do đó GV cần vận dụng linh hoạt một số video hấp dẫn để giải lao giữa tiết học cho HS. Muốn HS thích học và học giỏi Toán thì trước hết giúp HS hiểu vai trò tác dụng của toán học đối với đời sống con người. Những video đó thường là video giới thiệu về nguồn gốc của toán học, video về top 10 nhà toán học nổi tiếng nhất thế giới hoặc các video kết nối với bài học.

Ứng dụng một số video giải trí, hình ảnh là để HS giải toả căng thẳng trong tiết học toán, giúp HS thư giãn, hứng thú để tiếp tục học tập tốt. GV chủ động tìm kiếm, chọn lọc hoặc tự thiết kế các video hoạt hình, clip ngắn, trò chơi có nội dung liên quan đến bài học Toán lớp 2 (ví dụ: video về các phép tính, video kể chuyện Toán học, hình ảnh minh họa các tình huống Toán thực tế,...). GV lồng ghép những video này vào đầu tiết học Toán hoặc giữa tiết học Toán, tùy thuộc vào thời điểm và nội dung của bài học. Chẳng hạn, nếu tiết toán diễn ra đầu buổi học thì tôi lồng ghép vào giữa tiết học. Nếu tiết học diễn ra tiết thứ hai hoặc thứ ba thì tôi lồng ghép vào đầu tiết học để giải toả những căng thẳng khó chịu khi học nhiều tiết,... Về thời gian lồng ghép tôi chỉ áp dụng từ 2 đến 3 phút cho mỗi video, nếu video nào dài thì tôi cho HS xem trong nhiều tiết học hoặc trong tiết tự học có hướng dẫn.

Ngoài video, GV còn cần giới thiệu các tranh ảnh về các cuộc thi Toán học trong nước, những HS giỏi toán,... cho HS tìm hiểu thêm và yêu thích môn Toán hơn. Và cứ như thế việc ứng dụng video giải trí, hình ảnh trong tiết học toán luôn mang lại hiệu quả cao, thu hút HS tập trung chăm chỉ, học tốt môn toán, qua đó HS phát triển được nhiều phẩm chất, năng lực cho bản thân như: phẩm chất chăm chỉ, trách nhiệm hay năng lực toán học,

#### *2.3.2. Tăng cường mô hình hoá Toán học để giúp HS học tốt môn Toán.*

Mô hình hoá Toán học là quá trình nhận diện và phân tích các tình huống nảy sinh trong thực tiễn, từ đó chuyển hoá chúng thành các vấn đề dưới dạng ngôn ngữ Toán học. Trên cơ sở đó, người học vận dụng kiến thức, kĩ năng Toán học để tìm cách giải quyết, rồi diễn giải và kiểm chứng kết quả trong mối liên hệ với bối cảnh thực tế ban đầu. Quá trình này không chỉ giúp HS hiểu sâu kiến thức mà còn phát triển tư duy logic, khả năng vận dụng và giải quyết vấn đề trong đời sống. Đây là một trong những năng lực cốt lõi được chú trọng trong chương trình GDPT mới. Đối với HS lớp 2 – dù còn nhỏ nhưng HS hoàn toàn có thể được làm quen với tư duy mô hình hoá thông qua những tình huống gần gũi, quen thuộc trong đời sống hàng ngày. Tăng cường mô hình hoá trong dạy học Toán lớp 2 sẽ giúp HS hiểu được ý nghĩa thực tế của kiến thức Toán học, biết cách áp dụng vào các tình huống cụ thể, từ đó phát triển năng lực tư duy, giải quyết vấn đề và kỹ năng vận dụng kiến thức một cách linh hoạt. Đây là bước quan trọng để HS không chỉ học “để biết” mà còn học “để làm”. GV lựa chọn các tình huống thực tiễn phù hợp với HS lớp 2, GV thiết kế các bài toán hoặc hoạt động xuất phát từ các tình huống quen thuộc trong đời sống như: đi chợ, đo chiều cao, đếm số đồ vật, tính tiền mua sắm, sắp xếp bàn ghế, chia quà, đo độ dài quãng đường đi học,... Ví dụ: khi dạy Bài: Luyện tập (SGK trang 49), có bài tập toán số 3. Như vậy nếu HS đọc đề mà không có hình ảnh hoặc mô hình hoá toán học hỗ trợ thì sẽ có một số em làm không chính xác bài toán bởi ở lớp 2 HS thường quan sát nhiều hơn là đọc đề nhiều. Do đó GV sử dụng thêm mô hình hoá để giúp HS quan sát, vận dụng và giải toán nhanh hơn chính xác hơn. Đó chính là hình ảnh minh họa lại phần đề bài.

Những bài toán trong sách giáo khoa mang tính trừu tượng, không có mô hình hoá toán học hoặc mô hình bằng tranh vẽ thì GV sử dụng mô

hình hoá thiết thực với thực tế đời sống hơn hoặc kết hợp sử dụng bộ đồ dùng học Toán để HS liên tưởng và suy luận tìm ra cách giải bài toán nhanh và chính xác nhất.

### 2.3.3. *Lồng ghép một số trò chơi học tập trong bài giảng giúp HS học tốt môn Toán.*

Tổ chức trò chơi trong dạy học Toán ở tiểu học, đặc biệt ở lớp 2, là một hướng đi phù hợp với yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay, góp phần phát triển toàn diện PC&NL cho học sinh. Các trò chơi học tập không chỉ làm đa dạng hóa hình thức tổ chức dạy học mà còn tạo nên không khí lớp học sôi nổi, thân thiện, giúp HS duy trì sự tập trung và hứng thú trong suốt quá trình lĩnh hội kiến thức. Thay vì tiếp cận bài học một cách thụ động, HS được tham gia vào các hoạt động mang tính trải nghiệm, từ đó chủ động khám phá, ghi nhớ kiến thức một cách tự nhiên và bền vững hơn. Thông qua việc tham gia các trò chơi được thiết kế có mục tiêu rõ ràng, HS được đặt vào những tình huống học tập gần gũi, kích thích tư duy và khả năng phản xạ linh hoạt. HS không chỉ được củng cố kiến thức Toán học mà còn có cơ hội rèn luyện các năng lực quan trọng như giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề và tư duy logic. Đồng thời, quá trình tham gia trò chơi cũng góp phần hình thành cho HS ý thức kỷ luật, tinh thần trách nhiệm và thái độ học tập tích cực, tự giác. GV cần chủ động lựa chọn và xây dựng hệ thống trò chơi học tập phù hợp với từng nội dung bài học cũng như đặc điểm tâm sinh lý của HS lớp 2. Mỗi trò chơi đều được thiết kế có định hướng rõ ràng, đảm bảo tính vừa sức, hấp dẫn và phát huy tối đa vai trò chủ động của HS trong quá trình học tập. Việc vận dụng linh hoạt các trò chơi trong giờ học không chỉ giúp HS tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng mà còn tạo nên sự chuyển biến tích cực trong thái độ và kết quả học tập. Nhờ đó, chất lượng môn Toán được nâng cao rõ rệt, HS ngày càng tự tin, hứng thú và chủ động hơn trong mỗi giờ học. VD: Trò chơi: “Doraemon mảnh ghép kì diệu” được lồng ghép vào đầu buổi học ở phần khởi động nhằm tạo không khí vui vẻ, sôi động khi bước vào giờ học toán giúp HS tiếp tục tập trung để học bài theo hướng dẫn của GV.

Trong mỗi bài học, GV chủ động lựa chọn và lồng ghép các trò chơi học tập phù hợp với nội dung kiến thức và đặc điểm của HS lớp 2. Việc tổ chức trò chơi được thực hiện linh hoạt, có mục đích rõ ràng nhằm tạo không khí học tập sôi nổi, kích thích hứng thú và sự tập trung của học sinh.

### 2.3.4. *Thiết kế, xây dựng lời thoại các nhân vật đồng hành cùng HS trong các tiết học.*

HS lớp 2 đang ở giai đoạn phát triển tư duy trực quan – hình tượng, yêu thích các nhân vật hoạt hình, truyện cổ tích, siêu nhân, động vật biết nói,... Những nhân vật này không chỉ khiến HS hứng thú mà còn dễ tạo sự kết nối về mặt cảm xúc, từ đó nâng cao hiệu quả tiếp nhận kiến thức. Việc thiết kế các nhân vật đồng hành trong tiết học như “người bạn học Toán”, “thầy giáo tí hon”, “bạn gấu ham học”,... sẽ giúp tạo ra một môi trường học tập thân thiện, gần gũi. Khi nhân vật đó có lời thoại dẫn dắt bài học, đặt câu hỏi, khen ngợi hoặc cổ vũ HS, HS sẽ có cảm giác đang được chơi và trò chuyện cùng bạn bè, thay vì chỉ học một cách khô khan, áp lực. Đây là một hình thức ứng dụng CNTT vừa sáng tạo, vừa phù hợp với tâm lý lứa tuổi nhỏ. GV tuyển nhân vật xuyên suốt trong sách được xây dựng sinh động, giúp HS cảm thấy gần gũi và tăng khả năng tương tác, tiêu biểu như bạn Voi – một nhân vật thông minh, tinh nghịch. Các nhân vật trong bộ sách đồng hành cùng HS qua từng lớp học, dần trở thành những người bạn quen thuộc trong hành trình học tập. Tuy nhiên, nếu chỉ để HS tự đọc lời thoại thì dễ gây cảm giác đơn điệu, thiếu sức hấp dẫn. Tận dụng lợi thế của hệ thống nhân vật này, GV ứng dụng CNTT để thiết kế và ghi âm lời thoại phù hợp với từng nhân vật. Cách làm này không chỉ giúp bài học trở nên sinh động mà còn thu hút sự chú ý, khơi gợi hứng thú và kích thích tính tò mò, ham khám phá của học sinh. GV xây dựng các đoạn hội thoại của nhân vật để dẫn dắt nội dung bài học. Nhờ đó, HS tiếp cận kiến thức một cách tự nhiên, nhẹ nhàng.

### 2.3.5. *Tạo hứng thú học tập thông qua trả lời câu hỏi trắc nghiệm bằng ứng dụng Plickers.*

GV Toán cần thay đổi cách tổ chức dạy học một cách linh hoạt, mới mẻ. Một phần mềm hữu ích mang lại hiệu quả đó chính là Plickers. Phần mềm Plickers không chỉ cuốn hút được HS, tạo ra sự tương tác giữa thầy và trò mà còn giúp HS nắm vững kiến thức, tạo sự hứng khởi trong học tập. Việc triển khai phần mềm Plickers trong dạy học khá đơn giản và thuận tiện. GV chỉ cần sử dụng điện thoại thông minh; lớp học được trang bị máy tính kết nối Internet cùng tivi hoặc máy chiếu, mỗi HS có một thẻ mã riêng được in sẵn. Trên mỗi thẻ có bốn cạnh tương ứng với các đáp án A, B, C, D. Khi tham gia hoạt động, HS quan sát câu hỏi trên màn hình và lựa chọn đáp án bằng cách xoay thẻ theo hướng phù hợp. Hệ thống sẽ

nhANH chóng quét và tổng hợp kết quả, hiển thị ngay trên màn hình một cách chính xác và trực quan. Việc ứng dụng Plickers mang lại nhiều hiệu quả tích cực trong dạy học. Trước hết, HS được theo dõi kết quả của bản thân và của cả lớp ngay lập tức, từ đó tăng hứng thú và ý thức học tập. Bên cạnh đó, việc không nhìn thấy đáp án của bạn giúp đảm bảo tính độc lập và khách quan trong quá trình trả lời.

#### 2.3.6. Tạo nhân vật AI trong dạy học Toán lớp 2

GV tạo nhân vật AI trong dạy học Toán lớp 2 giúp HS hứng thú hơn với việc học nhờ vào sự tương tác sinh động và thân thiện. Nhân vật AI có thể đóng vai trò là người hướng dẫn, giải đáp thắc mắc, đồng thời khuyến khích HS tham gia vào bài học một cách tích cực. Hơn nữa, trí tuệ nhân tạo có khả năng linh hoạt điều chỉnh nội dung học tập phù hợp với năng lực riêng của từng học sinh, giúp HS tiếp cận kiến thức một cách nhẹ nhàng và hiệu quả hơn. Nhờ đó, việc học Toán trở nên gần gũi, sinh động, từng bước khơi dậy niềm yêu thích và hứng thú học tập ở HS lớp 2. Khi thiết kế một

nhân vật AI tôi sẽ chú trọng thiết kế với hình ảnh thân thiện, dễ thương với HS lớp 2. Nhân vật này có thể là một chú robot, một con vật ngộ nghĩnh hoặc nhân vật hoạt hình, có khả năng giao tiếp thông qua giọng nói hoặc văn bản.

### III. KẾT LUẬN

Tích hợp CNTT vào quá trình giảng dạy được xem là một hướng đi thiết thực, góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục, đặc biệt trong môn Toán ở bậc tiểu học. Thực tế cho thấy, khi các phương tiện công nghệ được đưa vào bài học, HS có xu hướng tham gia tích cực hơn, hứng thú hơn và chủ động trong việc lĩnh hội kiến thức. Các hình ảnh, video và học liệu trực quan được thiết kế sinh động, rõ ràng không chỉ hỗ trợ HS dễ dàng nắm bắt nội dung mà còn giúp HS ghi nhớ kiến thức một cách bền vững hơn, từ đó cải thiện kết quả học tập. Bên cạnh đó, việc ứng dụng CNTT cũng tạo điều kiện để GV không ngừng trau dồi kỹ năng, cập nhật kiến thức chuyên môn, góp phần đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong bối cảnh hiện nay.

### TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2020), Thông tư 27/2020/TT-BGDĐT ban hành về các PC&NL cần đạt của HS trong chương trình GDPT 2018, Hà Nội

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT Ban hành Chương trình GDPT mới, Hà Nội.

Bộ Thông tin và Truyền thông (2021), Cẩm nang Chuyển đổi số, Tài liệu hướng dẫn, Hà Nội

UBND TP Hà Nội (2025), Chỉ thị đẩy mạnh chuyển đổi số và xây dựng trường học thông minh trên địa bàn Thủ đô năm học 2025 – 2026.

Nguyễn Thị Trang (2026), ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học toán lớp 2 nhằm phát triển phẩm chất, năng lực cho học sinh trong thời đại 4.0, SKKN.