

# ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ AI TRONG HOẠT ĐỘNG CHĂM SÓC, GIÁO DỤC TRẺ MẦM NON

Nguyễn Thị Thanh Trang  
Trường mầm non Huỳnh Thị Châu phường Tân Uyên, Tp. HCM  
Thanhtrang79sm@gmail.com

**Tóm tắt:** Ứng dụng CNTT và AI trong trường mầm non góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc, tạo môi trường học tập sinh động, cá nhân hóa, phát huy tối đa tiềm năng của trẻ. Bài viết trình bày về biện pháp ứng dụng CNTT và AI trong CS, GD trẻ mầm non

**Từ khóa:** Biện pháp ứng dụng, CNTT, AI, chăm sóc, giáo dục, trẻ mầm non

## APPLICATION OF INFORMATION TECHNOLOGY AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN EARLY CHILDHOOD CARE AND EDUCATION

**Abstract:** The application of Information Technology (IT) and Artificial Intelligence (AI) in preschools contributes to improving the quality of childcare and education, creating an engaging and dynamic learning environment, personalizing learning experiences, and maximizing children's potential. This paper presents measures for applying IT and AI in early childhood care and education activities.

**Keywords:** application measures; Information Technology (IT); Artificial Intelligence (AI); childcare; education; preschool children.

Nhận bài: 04/04/2026

Phản biện: 05/06/2026

Duyệt đăng: 07/06/2026

### I. MỞ ĐẦU

Trong thời đại ngày nay, khi công nghệ hiện đại phát triển vượt bậc và làn sóng chuyển đổi số (CĐS) lan rộng trên toàn thế giới, ngành giáo dục Việt Nam cũng đang bước vào thời kỳ thay đổi mạnh mẽ. Chiến lược CĐS quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030 được Thủ tướng Chính phủ phê duyệt tại Quyết định số 749/QĐ-TTg đã xác định giáo dục là một trong những lĩnh vực ưu tiên hàng đầu để thực hiện CĐS. Đặc biệt, việc đưa công nghệ thông tin (CNTT) cùng trí tuệ nhân tạo (AI) vào quá trình dạy và học đang trở nên vô cùng quan trọng, vì đây là yếu tố then chốt giúp đổi mới phương pháp giáo dục góp phần nâng cao hiệu quả học tập của trẻ.

Giáo dục mầm non (GDMN) là bậc học đầu tiên trong hệ thống giáo dục quốc dân, đặt nền móng quan trọng cho sự phát triển toàn diện của trẻ. Trong thời đại số hóa, việc tiếp cận CNTT và AI một cách phù hợp không chỉ giúp trẻ mầm non làm quen với những kỹ năng cần thiết của thế kỷ 21 mà còn tạo ra môi trường học tập hấp dẫn, kích thích sự tò mò, khám phá và sáng tạo. Với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ mầm non thì các ứng dụng công nghệ đa phương tiện, tương tác trực quan có thể trở thành công cụ hỗ trợ đắc lực cho quá trình phát triển ngôn ngữ và năng lực sáng tạo của trẻ.

Bên cạnh đó, CNTT và AI còn hỗ trợ hiệu quả trong quản lý, chăm sóc sức khỏe, theo dõi sự phát

triển của trẻ, tạo điều kiện cho việc cá nhân hóa giáo dục. Tuy nhiên, để khai thác tối đa tiềm năng của công nghệ, việc chỉ đạo ứng dụng CNTT và AI trong CS, GD trẻ mầm non cần được thực hiện một cách khoa học và phù hợp.

Thực tiễn tại các cơ sở GDMN hiện nay, cho thấy vẫn còn tồn tại mâu thuẫn giữa yêu cầu đổi mới và thực trạng ứng dụng công nghệ. Nhiều nhà trường đã được trang bị cơ sở vật chất, thiết bị công nghệ nhưng ứng dụng còn mang tính hình thức, rời rạc, thiếu tính hệ thống và chưa thực sự hiệu quả. Một số GV còn gặp khó khăn trong tiếp cận, sử dụng CNTT và AI.

### II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

#### 2.1. Cơ sở pháp lý về ứng dụng CNTT và AI trong giáo dục

##### 2.1.1. Một số văn bản định hướng tăng cường ứng dụng CNTT và AI trong giáo dục

Ứng dụng CNTT và AI trong giáo dục nói chung và GDMN nói riêng được định hướng bởi nhiều văn bản pháp lý quan trọng. Đó là Quyết định số 749/QĐ-TTg ngày 03/6/2020 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt “Chương trình CĐS quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030” đã xác định GD&ĐT là một trong tám lĩnh vực ưu tiên CĐS, trong đó có mục tiêu: “100% các cơ sở giáo dục triển khai công tác dạy và học từ xa, trong đó thử nghiệm chương trình đào tạo cho phép học sinh, sinh viên học trực tuyến tối thiểu 20% nội dung chương trình”.

Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25/01/2022 phê duyệt “Đề án Tăng cường ứng dụng CNTT và CĐS trong GD&ĐT giai đoạn 2022-2025, định hướng đến năm 2030” đã đặt ra mục tiêu cụ thể: “100% cơ sở GDMN, phổ thông, đại học và cơ sở giáo dục thường xuyên được sử dụng hạ tầng số, thiết bị số, học liệu số phục vụ đổi mới nội dung và phương thức dạy - học, kiểm tra, đánh giá”.

Các văn bản này đã tạo khung pháp lý và định hướng rõ ràng cho việc tăng cường ứng dụng CNTT và AI trong GDMN, đặt nền móng cho sự đổi mới căn bản PPDH, quản lý giáo dục phù hợp với xu thế phát triển của thời đại số.

### 2.1.2. Tác động của CNTT và AI đối với sự phát triển của trẻ mầm non

CNTT (IT) là lĩnh vực ứng dụng các tiến bộ khoa học và kỹ thuật, đặc biệt là máy tính và viễn thông, nhằm phục vụ cho việc thu thập, xử lý, lưu giữ, truyền tải và khai thác thông tin một cách hiệu quả. Trong giáo dục mầm non, CNTT được thể hiện qua việc sử dụng máy tính, máy chiếu, bảng tương tác, thiết bị di động, phần mềm, ứng dụng, trang web giáo dục... nhằm hỗ trợ hoạt động quản lý, chăm sóc và giáo dục trẻ.

Trí tuệ nhân tạo (AI) là một lĩnh vực trong khoa học máy tính, chuyên nghiên cứu và phát triển các hệ thống có thể thực hiện những công việc thường chỉ con người mới làm được, như: nhận dạng hình ảnh, âm thanh, ngôn ngữ; xử lý thông tin; đưa ra quyết định; học hỏi và thích nghi. Trong môi trường mầm non, AI được tích hợp vào các phần mềm học tập thông minh, trò chơi mang tính tương tác cao, công cụ theo dõi và đánh giá sự phát triển của trẻ, chatbot hỗ trợ dạy học, cũng như robot giáo dục.

CNTT và AI trong GDMN sở hữu nhiều đặc điểm phù hợp với đặc thù phát triển của trẻ nhỏ. Với tính tương tác cao, đa phương tiện và khả năng phản hồi tức thời, công nghệ giúp trẻ hứng thú, tập trung và học tập hiệu quả hơn.

CNTT và AI mang đến nhiều tác động tích cực cho sự phát triển toàn diện của trẻ mầm non như: kích thích tư duy, phát triển ngôn ngữ, rèn luyện vận động tinh, tăng khả năng tương tác xã hội và khuyến khích tính tự lập. Tuy nhiên, việc lạm dụng công nghệ có thể dẫn đến các vấn đề như giảm tương tác trực tiếp, ảnh hưởng thị lực và tạo thói quen phụ thuộc. Vì vậy, ứng dụng CNTT trong GDMN cần khoa học, cân bằng và phù hợp với lứa tuổi. Quan trọng nhất là đặt lợi ích phát triển lành mạnh của trẻ lên hàng đầu, với nguyên tắc “công nghệ hỗ trợ, không thay thế” giáo dục truyền thống.

## 2.2. Thực trạng ứng dụng CNTT và AI trong giáo dục trẻ mầm non

### 2.2.1. Khái quát về ứng dụng CNTT và AI ở trường MN

Công tác chỉ đạo ứng dụng CNTT và AI trong CS, GD trẻ mầm non tại trường được thực hiện với những ưu và nhược điểm sau:

- GV đã có sự nhận thức ban đầu về tầm quan trọng của CNTT trong giáo dục mầm non. Bước đầu đầu tư CSVC, trang thiết bị công nghệ cơ bản. GV đã biết sử dụng một số công cụ công nghệ đơn giản trong dạy học như trình chiếu, phát video. Việc ứng dụng CNTT trong quản lý hành chính đã giúp tiết kiệm thời gian và nâng cao hiệu quả quản lý.

- Các trường MN còn thiếu chiến lược và kế hoạch ứng dụng CNTT và AI một cách bài bản, khoa học. Công tác bồi dưỡng, nâng cao năng lực ứng dụng CNTT cho đội ngũ CBQL, GV còn hạn chế. Việc ứng dụng CNTT trong hoạt động dạy học còn đơn điệu, thiếu tính tương tác và chưa phát huy vai trò chủ động của trẻ. Chưa khai thác được tiềm năng của AI trong việc cá nhân hóa giáo dục và hỗ trợ phát triển toàn diện cho trẻ.

### 2.2.2. Kết quả khảo sát thực trạng ứng dụng CNTT và AI trong giáo dục MN

**Thuận lợi:** Đội ngũ quản lý và GV trong trường còn trẻ, năng động, có tinh thần cầu tiến và luôn chủ động tiếp cận, học hỏi các công nghệ hiện đại để nâng cao hiệu quả CS&GD trẻ. Trường học hiện đã có một số thiết bị công nghệ thiết yếu như máy tính, máy chiếu và đường truyền internet cáp quang ổn định, tạo điều kiện thuận lợi cho ứng dụng CNTT vào giảng dạy. Triển khai CNTT và CĐS trong giáo dục nhận được sự khuyến khích và định hướng tích cực từ các cơ quan QLGD các cấp. Phụ huynh có nhận thức tích cực về vai trò của CNTT trong giáo dục và sẵn sàng hỗ trợ nhà trường trang bị, ứng dụng CNTT. Các doanh nghiệp công nghệ, nhà phát triển phần mềm giáo dục ngày càng quan tâm đến thị trường GDMN, tạo ra nhiều sản phẩm, giải pháp phù hợp với đặc thù GDMN.

**Khó khăn:** Nhận thức của một số CBQL, GV về tiềm năng, vai trò của CNTT và AI trong GDMN còn hạn chế, chưa thấy được tầm quan trọng và tính cấp thiết của việc ứng dụng CNTT.

- Kỹ năng ứng dụng CNTT của đội ngũ không đồng đều, một số GV lớn tuổi còn gặp khó khăn trong việc tiếp cận, sử dụng các công nghệ mới, đặc biệt là AI.

- Thiết bị công nghệ chưa đồng bộ giữa các lớp, một số lớp còn thiếu thiết bị cơ bản như máy tính, bảng tương tác.

- Thiếu nguồn học liệu số chất lượng cao, phù hợp với chương trình GDMN Việt Nam và đặc điểm văn hóa, ngôn ngữ của trẻ.

- Chưa có hướng dẫn cụ thể, chi tiết về lựa chọn, đánh giá và sử dụng các ứng dụng CNTT và AI cho trẻ mầm non.

- Kinh phí đầu tư cho CNTT còn hạn chế, chưa đáp ứng được nhu cầu đổi mới toàn diện.

### **2.3. Biện pháp ứng dụng CNTT và AI trong giáo dục trẻ mầm non**

#### *2.3.1. Triển khai bồi dưỡng GV kỹ năng sử dụng CNTT, phần mềm giáo dục, công cụ AI trong chăm sóc và giáo dục trẻ*

Đầu tiên, nhà trường đã phối hợp với Phòng Giáo dục và các chuyên gia công nghệ để tổ chức các lớp tập huấn chuyên đề về kỹ năng cơ bản và nâng cao sử dụng CNTT, phần mềm quản lý lớp học mầm non và các công cụ hỗ trợ giảng dạy tích hợp AI.

Cụ thể, trong buổi tập huấn chuyên đề “Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế hoạt động GDMN” do nhà trường tổ chức, GV đã được chuyên gia hướng dẫn cách sử dụng công cụ Chat GPT để xây dựng bài học tương tác phù hợp với độ tuổi mẫu giáo lớn. Qua đó, GV học cách tạo câu chuyện, trò chơi hỏi – đáp giúp trẻ phát triển ngôn ngữ và tư duy phản biện. Sau buổi tập huấn, nhiều GV đã áp dụng AI vào thiết kế hoạt động, tạo nên các giờ học sinh động, hấp dẫn và cá nhân hóa trải nghiệm học tập cho trẻ.

Tiếp theo, lãnh đạo nhà trường đã xây dựng kế hoạch đào tạo kỹ năng sử dụng CNTT, phần mềm giáo dục, công cụ AI theo từng nhóm đối tượng giáo viên, phân loại theo trình độ hiện tại để đảm bảo nội dung tập huấn phù hợp. Điều này tránh gây quá tải hoặc chênh lệch về năng lực công nghệ trong đội ngũ giáo viên.

Trong buổi tập huấn chuyên đề “Ứng dụng CNTT và AI trong dạy học mầm non” do nhà trường tổ chức, GV được xếp vào nhóm cơ bản để làm quen với PowerPoint và cách sử dụng Zoom trong giảng dạy. Trong khi đó, GV khác được phân vào nhóm nâng cao để tìm hiểu chuyên sâu về việc thiết kế bài giảng tương tác bằng Quizizz và khai thác Chat GPT hỗ trợ soạn giáo án. Cách phân nhóm theo trình độ đã giúp GV tiếp thu hiệu quả và tự tin áp dụng vào thực tiễn.

Đồng thời, ban giám hiệu đã thường xuyên cập nhật các xu hướng công nghệ giáo dục mới, lựa chọn và giới thiệu đến GV những công cụ, phần mềm thiết thực, dễ sử dụng và có tính ứng dụng cao trong môi trường mầm non.

Bên cạnh đó, Ban giám hiệu đã khuyến khích GV có kỹ năng tốt sẽ hỗ trợ, kèm cặp và chia sẻ kinh nghiệm thực tế cho đồng nghiệp thông qua hình thức sinh hoạt chuyên môn định kỳ.

Lãnh đạo nhà trường cần tổ chức các buổi thực hành ứng dụng phần mềm dạy học mô phỏng, trò chơi giáo dục số và các công cụ tạo bài giảng tương tác, giúp GV làm quen trực tiếp trên thiết bị. Ban giám hiệu tạo điều kiện cho GV được tham gia các khóa học trực tuyến về công nghệ giáo dục, ứng dụng AI trong dạy học mầm non thông qua các nền tảng trực tuyến, đồng thời hỗ trợ chi phí cho GV.

Ban giám hiệu đăng ký cho GV tham gia khóa học trực tuyến với tên gọi “AI trong giáo dục mầm non” trên nền tảng Coursera. Khóa học cung cấp kiến thức về cách sử dụng AI để cá nhân hóa quá trình học của trẻ, đồng thời giúp GV hiểu cách tích hợp công nghệ vào các hoạt động học tập. Nhà trường khuyến khích GV viết sáng kiến kinh nghiệm hoặc báo cáo thực tiễn sau mỗi đợt tập huấn.

#### *2.3.2. Chỉ đạo GV sử dụng đa dạng các phần mềm, công cụ AI phù hợp để hỗ trợ thiết kế hoạt động học tập cho trẻ*

Nhà trường chỉ đạo GV sử dụng đa dạng các phần mềm, công cụ AI phù hợp để hỗ trợ thiết kế hoạt động học tập cho trẻ qua các hoạt động: khai thác và ứng dụng các phần mềm thiết kế bài giảng như: Canva, PowerPoint, Suno AI,... để xây dựng các nội dung trực quan, sinh động, phù hợp với lứa tuổi mầm non. Khuyến khích GV sử dụng các công cụ AI như: DALL•E, Bing Image Creator, Craiyon,... để tạo hình ảnh minh họa theo chủ đề học tập. Chỉ đạo GV lồng ghép việc sử dụng giọng đọc AI từ các ứng dụng như: Natural Reader, Voice Maker vào phần kể chuyện, đọc thơ. Việc làm này giúp trẻ hứng thú hơn với tiết học, đồng thời tạo điểm nhấn âm thanh sinh động trong thiết kế hoạt động.

Nhà trường chỉ đạo GV phối hợp tổ chức các hoạt động nhóm nhỏ sử dụng trò chơi học tập từ phần mềm như: Word Wall, Duck Race Game,... nhằm tăng khả năng tương tác và tư duy phản xạ của trẻ trong học tập.

Ban giám hiệu phối hợp với tổ chuyên môn định hướng GV sử dụng công nghệ trí tuệ nhân

tạo AI như: Chat GPT, Copilot, Gamma,... trong việc xây dựng kịch bản, ý tưởng hoạt động, câu chuyện kể, bài thơ, bài hát phục vụ cho giờ học và hoạt động ngoài trời. Nhà trường đã tạo cơ hội cho GV chia sẻ kinh nghiệm ứng dụng các công cụ công nghệ và AI hiệu quả thông qua các buổi chuyên đề cấp tổ, nhằm lan tỏa các cách làm sáng tạo, thiết thực trong thiết kế hoạt động học tập.

*2.3.3. Chỉ đạo xây dựng thư viện học liệu số hóa và kho tài nguyên giảng dạy tích hợp AI, dễ dàng truy cập và chia sẻ trong toàn trường*

Ở giai đoạn đầu, nhà trường xây dựng một thư mục học liệu số chung trên nền tảng lưu trữ đám mây Google Drive, giúp GV dễ dàng cập nhật, lưu trữ và truy xuất các tài liệu, bài giảng, hình ảnh, video giáo dục phục vụ cho các hoạt động dạy học.

Hiệu trưởng nhà trường chỉ đạo tổ chuyên môn phối hợp lựa chọn, số hóa các học liệu truyền thống (truyện tranh, tranh ảnh, thẻ chữ, giáo cụ trực quan...) và chuyển đổi thành định dạng số (PDF, hình ảnh, video) để tích hợp vào kho tài nguyên dùng chung.

Ban giám hiệu hướng dẫn GV phân loại học liệu theo từng độ tuổi, lĩnh vực giáo dục (phát triển ngôn ngữ, nhận thức, vận động, tình cảm – kỹ năng xã hội...) và theo chủ đề tháng để đảm bảo tính khoa học và tiện lợi khi sử dụng.

Ngoài ra, Ban giám hiệu yêu cầu xây dựng một “Thư viện học liệu AI” gồm các tài nguyên do AI hỗ trợ tạo ra (câu chuyện, thơ, trò chơi, hình ảnh, bài hát...) và được chia sẻ trong nội bộ trường để khuyến khích GV sử dụng, chỉnh sửa và tái tạo phù hợp với lớp mình phụ trách. Hiệu trưởng chỉ đạo GV lưu trữ các đoạn video ghi hình hoạt động dạy học tiêu biểu, có lồng ghép ứng dụng AI hoặc công nghệ số, để làm tư liệu minh họa sinh động trong kho học liệu điện tử của trường.

Nhà trường tổ chức các buổi chia sẻ học liệu giữa các khối lớp định kỳ hằng tháng. Tại đó, GV trình bày sản phẩm học liệu số do mình thiết kế hoặc cải biên, từ đó góp phần làm phong phú và mở rộng kho tài nguyên của toàn trường.

Cuối cùng, ban giám hiệu xây dựng cơ chế cập nhật và làm mới học liệu số theo chu kỳ, giao nhiệm vụ cho từng tổ chuyên môn phụ trách một mảng tài nguyên cụ thể, từ đó đảm bảo kho học liệu luôn đa dạng, phong phú và mang tính thời sự.

Vào đầu mỗi học kỳ, ban giám hiệu họp với các tổ chuyên môn để phân công nhiệm vụ cập nhật học liệu số theo từng chủ điểm giảng dạy.

Cụ thể, tổ Ngoại ngữ phụ trách làm mới các trò chơi tương tác và bài luyện nghe trên WordWall và Quizizz, trong khi tổ Tự nhiên – Xã hội đảm nhiệm bổ sung video thí nghiệm và hình ảnh minh họa. Các tổ nộp sản phẩm vào cuối mỗi tháng để ban giám hiệu kiểm duyệt và tích hợp vào kho học liệu chung, đảm bảo nguồn tài nguyên luôn bám sát chương trình và phù hợp với thực tế giáo dục trẻ.

*2.3.4. Tăng cường kiểm tra, giám sát, đánh giá định kỳ việc ứng dụng công nghệ số trong CS, GD trẻ để đảm bảo chất lượng và phù hợp thực tiễn*

Hiệu trưởng nhà trường chỉ đạo xây dựng kế hoạch kiểm tra định kỳ hằng tháng về việc ứng dụng CNTT và AI trong các hoạt động CS&GD trẻ tại các lớp, qua đó kịp thời phát hiện và điều chỉnh những nội dung chưa phù hợp. Cụ thể, như sau:

- Thành lập tổ công nghệ – đổi mới sáng tạo trong giảng dạy gồm một số GV có kỹ năng CNTT và đại diện Ban giám hiệu. Nhóm này có nhiệm vụ hỗ trợ chuyên môn, tập huấn nội bộ và hướng dẫn GV các lớp khai thác công cụ số và phần mềm AI phù hợp.

- Tổ chức tập huấn chuyên đề theo quý, xoay quanh các nội dung như: Thiết kế trò chơi tương tác bằng PowerPoint nâng cao. Ứng dụng phần mềm AI (như Canva AI, Magic Studio, Chat GPT) trong xây dựng giáo án số và nội dung học tập. Quản lý hồ sơ giáo dục trẻ qua các nền tảng điện tử. Xây dựng “góc trải nghiệm công nghệ” tại phòng máy hoặc thư viện, nơi GV có thể thực hành thử các ứng dụng AI và CNTT được hướng dẫn.

- Đưa nội dung ứng dụng CNTT vào tiêu chí thi đua và đánh giá năng lực GV cuối kỳ, đồng thời khuyến khích GV chia sẻ sản phẩm sáng tạo của mình trong các buổi sinh hoạt chuyên môn, sinh hoạt tổ.

- Thử nghiệm các tiết dạy có ứng dụng AI (ví dụ: tạo video hoạt hình minh họa bài học, sử dụng ứng dụng giọng nói để kể chuyện tương tác, sử dụng phần mềm nhận diện hình ảnh để phân loại vật thể cùng trẻ...) và tiến hành đánh giá hiệu quả qua phiếu khảo sát nhanh với phụ huynh và GV dự giờ.

Ban giám hiệu trực tiếp dự giờ, quan sát các hoạt động có ứng dụng CNTT và AI nhằm đánh giá mức độ hiệu quả, mức độ tích cực của trẻ khi tương tác với các nội dung số.

Bên cạnh đó, Ban giám hiệu thiết lập phiếu đánh giá hoạt động ứng dụng CNTT theo các tiêu

chí cụ thể như: Tính phù hợp với độ tuổi, tính sáng tạo, mức độ tương tác của trẻ, hiệu quả giáo dục,... để đảm bảo tính thống nhất trong công tác kiểm tra, đánh giá.

*2.3.5. Đẩy mạnh sự kết nối, tương tác giữa nhà trường - gia đình - xã hội thông qua các nền tảng số để nâng cao hiệu quả phối hợp CS, GD trẻ*

Nhà trường chỉ đạo GV triển khai sử dụng các nền tảng số như Zalo nhóm lớp, Google Meet, Fanpage Facebook,... để tăng cường kết nối, thông tin kịp thời giữa GV- phụ huynh – ban giám hiệu trong hoạt động CS&GD trẻ, chỉ đạo GV cập nhật thường xuyên hình ảnh, video hoạt động của trẻ lên các nhóm trực tuyến, giúp phụ huynh theo dõi và hiểu rõ quá trình học tập, vui chơi của con em mình tại trường, chỉ đạo GV phát triển các video hướng dẫn phụ huynh thực hiện các hoạt động học tập tại nhà cho trẻ, chia sẻ qua các nền tảng số của trường.

Song song với đó, lãnh đạo nhà trường đã chỉ đạo tổ chức các cuộc thi trực tuyến cho cả trẻ em và phụ huynh như: “Bé vui học tại nhà”, “Kể chuyện cùng con”,... tạo ra sân chơi tương tác vừa học vừa chơi. Từ đó, hoạt động này nâng cao sự phối hợp giữa nhà trường và gia đình.

Hiệu trưởng chỉ đạo GV tổ chức các buổi họp

phụ huynh trực tuyến định kỳ bằng Google Meet hoặc Zoom, tạo điều kiện cho phụ huynh bận rộn vẫn có thể tham dự đầy đủ và đóng góp ý kiến xây dựng hoạt động giáo dục trẻ.

Nhà trường thiết lập hệ thống khảo sát online thông qua Google Form để thu thập ý kiến phản hồi từ phụ huynh về chương trình CS, GD trẻ cũng như hoạt động ứng dụng CNTT của nhà trường.

### III. KẾT LUẬN

Ứng dụng CNTT và AI trong CS, GD trẻ mầm non hiệu quả” mang ý nghĩa thiết thực trong đổi mới phương pháp quản lý và giáo dục trẻ ở bậc học nền tảng. ứng dụng CNTT và AI và GD trẻ góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc, tạo môi trường học tập sinh động, cá nhân hóa, phát huy tối đa tiềm năng của trẻ. Đồng thời, còn giúp đội ngũ GV nâng cao năng lực số, thích ứng nhanh với yêu cầu chương trình GDMN mới. Bài viết làm rõ một số vấn đề lý luận và thực trạng ứng dụng CNTT và AI trong giáo dục trẻ mầm non. Đồng thời tác giả đề xuất 5 biện pháp ứng dụng CNTT và AI trong giáo dục trẻ mầm non. Để nâng cao hiệu quả và chất lượng ứng dụng CNTT và AI trong GDMN Ban giám hiệu trường mầm non có thể áp dụng các biện pháp ứng dụng CNTT và AI trong giáo dục trẻ góp phần nâng cao chất lượng GDMN hiện nay

### TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2023), Thông tư số 26/2023/TT-BGDĐT về ứng dụng công nghệ số trong quản lý, GDMN. Hà Nội.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2009), Thông tư Số 17/2009/TT – BGDĐT về Ban hành chương trình GDMN, Hà Nội.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), Hướng dẫn tổ chức thực hiện chương trình giáo dục lứa tuổi mầm non. Hà Nội
- Chính phủ (2022). Quyết định số 131/QĐ-TTg phê duyệt Đề án “Tăng cường ứng dụng CNTT và CĐS trong GD&ĐT giai đoạn 2022–2025, định hướng đến năm 2030”. Hà Nội.
- Nguyễn Thị Hiền (2021). Xây dựng công cụ nghiên cứu ảnh hưởng của các tiêu chí về "Nuôi dưỡng, chăm sóc sức khỏe và giáo dục trẻ em" trong chuẩn nghề nghiệp đến kỹ năng nghiệp vụ của GV trường mầm non. Tạp chí Giáo dục, (496), 8-13.