

QUY TRÌNH TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG PHÁT TRIỂN NGÔN NGỮ CHO TRẺ MẦM NON THÔNG QUA TRÒ CHƠI CÓ HỖ TRỢ TRÍ TUỆ NHÂN TẠO

NGUYỄN THỊ XUÂN YẾN
Trường Đại học Đồng Nai

Nhận bài ngày 20/6/2026. Sửa chữa xong 28/7/2026. Duyệt đăng 03/8/2026.

Abstract

This article proposes a process for organizing AI-supported, game-based activities to promote language development among preschool children. Drawing on theoretical research on language development, play in early childhood education, and the educational potential of artificial intelligence, the article outlines a five-step process: defining learning objectives; selecting themes and appropriate AI tools; designing language games; facilitating play-based learning activities; and observing children's participation and adjusting the activities accordingly. The process emphasizes the teacher's central role in selecting learning materials, managing technology use, facilitating communication, and assessing children's development. The proposed process provides practical guidance for preschool teachers on using artificial intelligence appropriately, safely, and effectively to support children's language development.

Keywords: Activity organization process, artificial intelligence, games, language development, preschool children.

1. Đặt vấn đề

Chuyển đổi số đang tác động ngày càng rõ nét đến giáo dục, trong đó trí tuệ nhân tạo (AI) trở thành công nghệ có khả năng hỗ trợ giáo viên (GV) thiết kế học liệu, cá nhân hóa hoạt động giáo dục, tạo tình huống học tập và xử lý dữ liệu giáo dục. Đối với giáo dục mầm non (GDMN), việc ứng dụng AI cần gắn với đặc điểm phát triển của trẻ. Trẻ mầm non học thông qua chơi, trải nghiệm, bắt chước, tương tác với người lớn và bạn bè, đồng thời phát triển ngôn ngữ trong các tình huống giao tiếp gần gũi, giàu cảm xúc và có ý nghĩa. Phát triển ngôn ngữ là nhiệm vụ quan trọng trong GDMN. Ngôn ngữ giúp trẻ tiếp nhận tri thức, biểu đạt nhu cầu, chia sẻ cảm xúc, thiết lập quan hệ xã hội, phát triển tư duy và chuẩn bị cho việc học tập ở các bậc học tiếp theo. Ở lứa tuổi mầm non, trẻ phát triển ngôn ngữ hiệu quả khi được nghe, nói, kể chuyện, đàm thoại, đóng vai, chơi với bạn, quan sát tranh ảnh, thao tác với đồ vật thật và tham gia các tình huống giao tiếp tự nhiên. Do đó, tổ chức hoạt động phát triển ngôn ngữ thông qua trò chơi là hướng tiếp cận phù hợp, bởi trò chơi tạo cơ hội cho trẻ sử dụng ngôn ngữ một cách tự nhiên, chủ động và hứng thú. Trong bối cảnh hiện nay, AI có thể hỗ trợ GV mầm non ở nhiều khâu của quá trình tổ chức hoạt động như gợi ý ý tưởng trò chơi, tạo tranh minh họa, xây dựng câu hỏi đàm thoại, thiết kế tình huống giao tiếp, tạo nhân vật kể chuyện, cá nhân hóa nhiệm vụ và hỗ trợ ghi nhận tiến trình phát triển ngôn ngữ của trẻ. Tuy nhiên, nếu không có quy trình tổ chức phù hợp, việc ứng dụng AI dễ rơi vào hình thức, làm trẻ tập trung vào thiết bị thay vì giao tiếp, hoặc khiến GV phụ thuộc vào công cụ số mà xem nhẹ vai trò quan sát, gợi mở và hỗ trợ trẻ. Vì vậy, vấn đề đặt ra không chỉ là có thể sử dụng AI trong hoạt động phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non hay không mà quan trọng hơn là GV cần tổ chức hoạt động theo quy trình nào để bảo đảm mục tiêu giáo dục, phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ, phát huy giá trị của trò chơi và sử dụng AI như một công cụ hỗ trợ sư phạm. Bài

Email: xuanyen85.dn@gmail.com

viết tập trung trả lời ba câu hỏi: cơ sở nào cho việc tổ chức hoạt động phát triển ngôn ngữ thông qua trò chơi có hỗ trợ AI, quy trình tổ chức hoạt động cần được xây dựng gồm những bước nào và những lưu ý gì để quy trình này phù hợp với GDMN ở Việt Nam.

2. Phương pháp nghiên cứu

Phương pháp nghiên cứu lí luận được sử dụng để nghiên cứu, tổng hợp các văn bản và công trình liên quan đến phát triển ngôn ngữ trẻ mầm non, trò chơi trong GDMN, ứng dụng AI trong giáo dục và tổ chức hoạt động theo hướng lấy trẻ làm trung tâm. Các tài liệu được phân tích theo bốn nhóm nội dung: đặc điểm phát triển ngôn ngữ của trẻ, vai trò của trò chơi, khả năng hỗ trợ của AI và yêu cầu sư phạm, đạo đức, an toàn số khi sử dụng công nghệ với trẻ nhỏ.

Trên cơ sở phân tích tài liệu, nghiên cứu tiến hành tổng hợp, so sánh và hệ thống hóa các luận điểm lí luận nhằm đề xuất quy trình tổ chức hoạt động phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non thông qua trò chơi có hỗ trợ AI. Quy trình được xây dựng theo hướng vừa bảo đảm tính sư phạm của GDMN, vừa khai thác hợp lí giá trị hỗ trợ của công nghệ, trong đó GV giữ vai trò chủ đạo và trẻ là chủ thể tham gia hoạt động.

3. Kết quả nghiên cứu

3.1. Cơ sở tổ chức hoạt động phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non thông qua trò chơi có hỗ trợ trí tuệ nhân tạo

3.1.1. Đặc điểm phát triển ngôn ngữ của trẻ mầm non

Trẻ mầm non phát triển ngôn ngữ trong quá trình giao tiếp với người lớn, bạn bè và môi trường xung quanh. Ngôn ngữ của trẻ không hình thành tách rời mà gắn với hoạt động chơi, trải nghiệm, quan sát, bắt chước, kể chuyện, đóng vai và giải quyết các tình huống gần gũi. Vì vậy, hoạt động phát triển ngôn ngữ cần tạo nhiều cơ hội để trẻ được nghe, nói, gọi tên, miêu tả, trả lời câu hỏi, đặt câu hỏi, kể lại sự việc và sử dụng lời nói trong giao tiếp. Hoạt động trải nghiệm được thiết kế phù hợp có ý nghĩa trong việc phát triển vốn từ, khả năng diễn đạt và ngôn ngữ mạch lạc của trẻ mẫu giáo (Đặng Thị Ngọc Phượng, Lê Thị Nhung, Trần Viết Nhi (2022).

3.1.2. Vai trò của trò chơi trong giáo dục mầm non

Trò chơi là con đường phù hợp để trẻ học tập ở lứa tuổi mầm non. Thông qua trò chơi, trẻ được tham gia một cách tự nhiên, tích cực và giàu cảm xúc. Đối với sự phát triển ngôn ngữ, trò chơi giúp trẻ sử dụng từ ngữ trong bối cảnh cụ thể, trao đổi với bạn, thương lượng vai chơi, diễn đạt ý tưởng, kể lại tình huống và phản hồi lời nói của người khác. Khi được thiết kế có mục đích sư phạm, trò chơi không chỉ tạo hứng thú mà còn góp phần phát triển vốn từ, nghe hiểu, phát âm, ngôn ngữ mạch lạc và năng lực giao tiếp của trẻ. Các nghiên cứu về học qua trò chơi và trò chơi hóa trong giáo dục những năm đầu đời cũng cho thấy trò chơi có thể cải thiện sự tham gia, động cơ và một số kĩ năng ngôn ngữ nền tảng của trẻ (Lamrani & Abdelwahed, 2020, Terán Molina et al., 2024).

3.1.3. Trí tuệ nhân tạo

AI có thể hỗ trợ GV tạo học liệu, gợi ý câu hỏi, xây dựng tình huống, tạo nhân vật, phát triển kịch bản kể chuyện, điều chỉnh nhiệm vụ theo mức độ của trẻ và hỗ trợ tổng hợp thông tin quan sát. Trong tổ chức hoạt động phát triển ngôn ngữ, AI giúp GV chuẩn bị nhanh hơn, đa dạng hóa học liệu, thiết kế nhiệm vụ phong phú và cá nhân hóa hỗ trợ cho trẻ. Các ứng dụng kể chuyện và công cụ AI trong học ngôn ngữ sớm có tiềm năng hỗ trợ trẻ mở rộng vốn từ, phát triển năng lực kể chuyện, tăng hứng thú và tạo thêm cơ hội tương tác ngôn ngữ nếu được triển khai dưới sự hướng dẫn của người lớn (Chen, 2024, Sun et al., 2025).

3.1.4. Vai trò của giáo viên mầm non

Trong GDMN, GV không chỉ là người truyền đạt nội dung mà còn là người chăm sóc, tổ chức môi trường, gợi mở trải nghiệm, quan sát cảm xúc, hỗ trợ giao tiếp và điều chỉnh hoạt động cho phù hợp với từng trẻ. Vì vậy, trong các hoạt động có hỗ trợ AI, GV phải giữ vai trò quyết định trong xác định mục tiêu, lựa chọn công cụ, thiết kế trò chơi, tổ chức tương tác, đánh giá biểu hiện của trẻ và bảo đảm an toàn số. Yêu cầu này phù hợp với định hướng phát triển năng lực số và chuẩn nghề nghiệp của GV mầm non trong bối cảnh đổi mới giáo dục (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2026a, 2026b).

3.2. Đặc điểm và yêu cầu của quy trình tổ chức hoạt động phát triển ngôn ngữ có hỗ trợ trí tuệ nhân tạo

Quy trình tổ chức hoạt động phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non thông qua trò chơi có hỗ trợ AI có một số đặc điểm cơ bản: 1) Quy trình phải xuất phát từ mục tiêu phát triển ngôn ngữ của trẻ: Mục tiêu của hoạt động cần được xác định cụ thể như trẻ gọi tên được sự vật, hiểu và trả lời câu hỏi, sử dụng từ mới trong câu, kể lại sự việc theo trình tự, diễn đạt cảm xúc hoặc giao tiếp với cô và bạn. Nếu không xác định rõ mục tiêu ngôn ngữ, trò chơi có thể trở thành hoạt động gây hứng thú nhất thời nhưng không tạo ra giá trị giáo dục rõ ràng; 2) Quy trình phải bảo đảm tính chơi của hoạt động: Trẻ mầm non cần được tham gia trong tâm thế thoải mái, hứng thú và tự nhiên. Các nhiệm vụ ngôn ngữ cần được lồng ghép vào trò chơi, câu chuyện, tình huống, nhân vật hoặc nhiệm vụ khám phá. Việc sử dụng công nghệ không được làm mất đi bản chất của hoạt động chơi, không biến hoạt động thành thao tác máy móc với thiết bị. Yếu tố trò chơi chỉ có ý nghĩa khi nó phục vụ mục tiêu học tập và tạo cơ hội cho trẻ giao tiếp, chứ không dừng ở kích thích hứng thú hoặc thi đua hình thức (Lamrani & Abdelwahed, 2020); 3) Quy trình phải bảo đảm sự kết hợp giữa hỗ trợ của AI và tương tác người với người. AI có thể hỗ trợ tạo học liệu, gợi ý câu hỏi, cung cấp phản hồi tham khảo hoặc ghi nhận dữ liệu nhưng quá trình phát triển ngôn ngữ của trẻ vẫn cần dựa trên giao tiếp với GV và bạn bè. Trọng tâm của hoạt động không phải là trẻ tương tác với máy mà là trẻ được nghe, nói, trao đổi, kể lại, đặt câu hỏi và sử dụng ngôn ngữ trong tình huống xã hội. Đây cũng là điểm cần lưu ý trong các nghiên cứu về AI và học ngôn ngữ sớm, bởi công nghệ chỉ phát huy hiệu quả khi được kiểm soát bởi mục tiêu giáo dục và sự hỗ trợ của người lớn (Sun et al., 2025); 4) Quy trình phải linh hoạt và có khả năng điều chỉnh: Trẻ mầm non có sự khác biệt về vốn từ, phát âm, khả năng chú ý, mức độ tự tin và kinh nghiệm giao tiếp. Do đó, GV cần quan sát để điều chỉnh nhiệm vụ, câu hỏi, thời lượng, hình thức chơi và mức độ hỗ trợ. AI có thể cung cấp gợi ý nhưng GV là người quyết định cách điều chỉnh phù hợp với trẻ trong bối cảnh lớp học cụ thể.

Khi triển khai quy trình, GV cần bảo đảm nội dung, thời lượng, hình ảnh, âm thanh, nhiệm vụ và cách phản hồi phù hợp với độ tuổi, khả năng chú ý, vốn sống và kinh nghiệm ngôn ngữ của trẻ. Hoạt động nên ngắn gọn, có nhịp điệu rõ ràng, kết hợp giữa quan sát, vận động, giao tiếp, thao tác với đồ vật thật và tương tác trực tiếp. Đồng thời, tranh ảnh, câu chuyện, nhân vật, tình huống và từ ngữ do AI hỗ trợ tạo ra cần được GV kiểm tra trước khi sử dụng để bảo đảm đúng mục tiêu, gần gũi với đời sống trẻ em Việt Nam và phù hợp văn hóa GDMN.

Một yêu cầu khác là bảo đảm an toàn số và đạo đức sử dụng công nghệ. Khi tổ chức hoạt động có hỗ trợ AI, GV cần hạn chế thu thập dữ liệu cá nhân của trẻ, không sử dụng hình ảnh, giọng nói hoặc thông tin nhận dạng của trẻ trên các nền tảng không bảo đảm an toàn. Trẻ không nên tương tác đơn độc với thiết bị trong thời gian dài và mọi hoạt động sử dụng công nghệ phải có sự kiểm soát của GV. Yêu cầu này gắn với trách nhiệm nghề nghiệp của GV và năng lực sử dụng công nghệ số trong môi trường giáo dục (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2026a, 2026b).

3.3. Quy trình tổ chức hoạt động phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non thông qua trò chơi có hỗ trợ trí tuệ nhân tạo

Từ cơ sở lý luận và yêu cầu triển khai nêu trên có thể đề xuất quy trình tổ chức hoạt động phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non thông qua trò chơi có hỗ trợ AI gồm 5 bước cơ bản. Quy trình này kế thừa định hướng tổ chức hoạt động lấy trẻ làm trung tâm, phát huy vai trò của trò chơi trong phát triển ngôn ngữ và sử dụng AI như công cụ hỗ trợ GV (Chen, 2024, Lamrani & Abdelwahed, 2020).

3.3.1. Xác định mục tiêu phát triển ngôn ngữ

Đây là bước mở đầu và có ý nghĩa định hướng cho toàn bộ hoạt động. GV cần xác định rõ hoạt động hướng đến phát triển nội dung ngôn ngữ nào cho trẻ. Mục tiêu không nên viết chung chung là phát triển ngôn ngữ mà cần cụ thể hóa thành các biểu hiện quan sát được như trẻ gọi tên được sự vật, hiểu và trả lời được câu hỏi, sử dụng từ mới trong câu, kể lại sự việc theo trình tự, diễn đạt được suy nghĩ, cảm xúc bằng lời, biết trao đổi và phối hợp với bạn trong khi chơi. Ở bước này, AI có thể hỗ trợ GV gợi ý mục tiêu theo độ tuổi, chủ đề hoặc mức độ phát triển của trẻ. Tuy nhiên, GV phải là người lựa chọn,

điều chỉnh và quyết định mục tiêu phù hợp với chương trình GDMN, đặc điểm lớp học và khả năng thực tế của trẻ.

3.3.2. Lựa chọn chủ đề, nội dung và công cụ hỗ trợ

Sau khi xác định mục tiêu, GV lựa chọn chủ đề và nội dung phù hợp với trẻ. Chủ đề nên gần gũi với đời sống của trẻ như bản thân, gia đình, trường mầm non, động vật, thực vật, phương tiện giao thông, nghề nghiệp, lễ hội, quê hương và môi trường xung quanh. Ở bước này, AI có thể được sử dụng để tạo tranh minh họa, gợi ý câu hỏi đàm thoại, thiết kế thẻ từ, thẻ hình, xây dựng tình huống giao tiếp, tạo nhân vật hoặc bối cảnh cho trò chơi, gợi ý kịch bản kể chuyện ngắn. Tuy nhiên, tất cả sản phẩm do AI ra cần được GV kiểm tra, chỉnh sửa và thẩm định trước khi sử dụng với trẻ.

3.3.3. Thiết kế trò chơi ngôn ngữ

Đây là bước chuyển mục tiêu và nội dung thành hoạt động chơi cụ thể. GV cần xác định tên trò chơi, luật chơi, nhiệm vụ chơi, hình thức chơi, đồ dùng, cách tương tác, cách hỗ trợ và cách khích lệ trẻ. Một trò chơi phát triển ngôn ngữ có hỗ trợ AI cần bảo đảm có mục tiêu ngôn ngữ rõ ràng, nhiệm vụ vừa sức, cơ hội giao tiếp phong phú và sự tham gia tích cực của trẻ. Các yếu tố trò chơi như nhiệm vụ, thử thách, biểu tượng, nhân vật, điểm thưởng hoặc phần thưởng tinh thần cần phục vụ mục tiêu phát triển ngôn ngữ, không biến hoạt động thành cạnh tranh thành tích hoặc giải trí thuần túy. Các nghiên cứu về trò chơi hóa trong phát triển tư duy và kỹ năng đọc ban đầu cho thấy khi nhiệm vụ chơi được thiết kế đúng, trẻ có thêm cơ hội ghi nhớ từ, sử dụng từ và duy trì hứng thú học ngôn ngữ (Terán Molina et al., 2024, Ungau et al., 2023).

3.3.4. Tổ chức hoạt động chơi, học

Đây là bước triển khai hoạt động trong lớp. GV có thể tổ chức hoạt động theo trình tự gây hứng thú, giới thiệu nhiệm vụ chơi, tổ chức cho trẻ tham gia trò chơi, hỗ trợ và điều chỉnh trong quá trình chơi, củng cố ngôn ngữ sau trò chơi. Ở phần gây hứng thú, GV có thể sử dụng tranh ảnh, âm thanh, nhân vật, câu chuyện hoặc tình huống có vấn đề để thu hút sự chú ý của trẻ. Trong quá trình trẻ tham gia trò chơi, GV cần khuyến khích trẻ gọi tên, trả lời, miêu tả, kể chuyện, giải thích, trao đổi và lắng nghe bạn. Sau trò chơi, GV cùng trẻ củng cố từ mới, mẫu câu, cách diễn đạt, nội dung câu chuyện hoặc kinh nghiệm giao tiếp vừa thực hiện.

3.3.5. Quan sát, nhận xét và điều chỉnh

Sau hoạt động, GV cần ghi nhận biểu hiện ngôn ngữ của trẻ, không chỉ xem trẻ thắng hay thua trong trò chơi. Các biểu hiện cần quan sát gồm trẻ có hiểu yêu cầu không, gọi tên đúng sự vật không, sử dụng được từ mới không, nói câu đầy đủ không, trả lời câu hỏi không, kể lại được sự việc không và tự tin giao tiếp với cô và bạn không. AI có thể hỗ trợ GV tổng hợp dữ liệu quan sát, tạo phiếu nhận xét hoặc gợi ý hoạt động tiếp theo. Tuy nhiên, đánh giá sự phát triển ngôn ngữ của trẻ không nên dựa hoàn toàn vào công cụ số mà cần kết hợp quan sát tự nhiên, sản phẩm hoạt động, trao đổi với phụ huynh và nhận định chuyên môn của GV.

Sơ đồ quy trình tổ chức hoạt động phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non thông qua trò chơi có hỗ trợ AI



3.4. Minh họa quy trình tổ chức hoạt động phát triển ngôn ngữ có hỗ trợ trí tuệ nhân tạo

Để làm rõ quy trình nêu trên, có thể minh họa bằng trò chơi *Giúp bạn thỏ tìm từ*. Trò chơi có thể tổ chức cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi, thuộc chủ đề động vật.

- *Xác định mục tiêu*: GV đặt mục tiêu giúp trẻ gọi tên một số con vật quen thuộc, nhận biết đặc điểm nổi bật của chúng, sử dụng từ chỉ tên gọi, tiếng kêu, vận động và môi trường sống, đồng thời biết đặt câu đơn giản hoặc kể một tình huống ngắn có sử dụng các từ vừa học.

- *Lựa chọn chủ đề, nội dung và công cụ hỗ trợ*: GV chọn nội dung về một bạn thỏ cần trẻ giúp tìm đúng các từ bị thất lạc trong khu rừng. GV có thể sử dụng AI để tạo tranh minh họa về thỏ, mèo, chó, gà, vịt, cá, chim hoặc một số con vật gần gũi khác. Công cụ AI cũng có thể hỗ trợ tạo âm thanh, câu đố ngắn, thẻ hình, thẻ từ và tình huống giao tiếp. Trước khi sử dụng, GV cần kiểm tra lại hình ảnh, tên gọi, âm thanh và câu hỏi để bảo đảm chính xác, gần gũi với trẻ và phù hợp với văn hóa Việt Nam.

- *Thiết kế trò chơi*: GV xây dựng nhiệm vụ chơi theo tiến trình từ nhận biết đến sử dụng ngôn ngữ. Trẻ lần lượt giúp bạn thỏ tìm đúng từ tương ứng với tranh hoặc âm thanh. Khi trẻ chọn đúng, GV khuyến khích trẻ gọi tên con vật, nói đặc điểm, bắt chước tiếng kêu, đặt câu với từ vừa tìm được hoặc nói một câu về con vật đó. Luật chơi cần đơn giản, dễ hiểu, không đặt nặng thắng thua mà tập trung tạo cơ hội để trẻ nghe, nói, diễn đạt và giao tiếp với cô và bạn.

- *Tổ chức hoạt động*: GV gây hứng thú bằng câu chuyện bạn thỏ bị lạc mất các thẻ từ trong khu rừng và cần các bạn nhỏ giúp tìm lại. GV lần lượt cho trẻ quan sát tranh hoặc nghe âm thanh do AI hỗ trợ tạo ra, sau đó đặt câu hỏi gợi mở như đây là con vật gì, con vật này kêu như thế nào, con vật này sống ở đâu, con có thể nói một câu về con vật này không. Trẻ có thể tham gia cá nhân, nhóm nhỏ hoặc cả lớp. Trong quá trình chơi, GV khuyến khích trẻ nói rõ ràng, lắng nghe bạn, bổ sung ý kiến và sử dụng từ mới trong câu.

- *Quan sát, nhận xét và điều chỉnh*: GV ghi nhận trẻ nào gọi tên đúng con vật, trẻ nào biết nêu đặc điểm, trẻ nào sử dụng được từ mới trong câu, trẻ nào còn rụt rè hoặc cần hỗ trợ thêm về phát âm và vốn từ. Với trẻ còn hạn chế, GV có thể gợi ý bằng câu mẫu như con thỏ có đôi tai dài, con vịt đang bơi, con chim đang bay. Với trẻ có khả năng tốt hơn, GV có thể yêu cầu trẻ kể một câu chuyện ngắn về bạn thỏ và các con vật trong khu rừng hoặc đặt câu hỏi cho bạn cùng chơi.

Ví dụ trên cho thấy trò chơi có thể được chuyển hóa thành một quy trình tổ chức hoạt động. AI chỉ đóng vai trò hỗ trợ tạo tranh, âm thanh, thẻ từ, câu đố và tình huống giao tiếp. Giá trị giáo dục cốt lõi vẫn nằm ở cách GV xác định mục tiêu, thiết kế nhiệm vụ chơi, đặt câu hỏi gợi mở, tổ chức tương tác, quan sát biểu hiện ngôn ngữ và điều chỉnh hoạt động phù hợp với từng trẻ.

3.5. Một số lưu ý khi vận dụng quy trình trong giáo dục mầm non

Khi vận dụng quy trình, GV cần lưu ý không để AI trở thành trung tâm của hoạt động. Trung tâm của hoạt động vẫn là trẻ, GV và quá trình giao tiếp. Trẻ cần được nói, nghe, phản hồi, chơi với bạn và được sử dụng ngôn ngữ trong tình huống có ý nghĩa. Thời lượng sử dụng thiết bị cần phù hợp với lứa tuổi, xen kẽ với vận động, thao tác với đồ vật thật, quan sát tranh ảnh, trò chuyện trực tiếp và chơi nhóm. Điều này giúp hoạt động giữ được bản chất của GDMN, trong đó tương tác trực tiếp và trải nghiệm thực vẫn có vai trò nền tảng.

Giáo viên cần kiểm duyệt toàn bộ nội dung do AI tạo ra, bao gồm hình ảnh, từ ngữ, câu chuyện, câu hỏi, phản hồi và tình huống giao tiếp để bảo đảm đúng mục tiêu, phù hợp độ tuổi và văn hóa. Đồng thời, cần bảo vệ dữ liệu cá nhân của trẻ, không sử dụng hình ảnh, giọng nói hoặc thông tin nhận dạng của trẻ trên các nền tảng không bảo đảm an toàn. Việc bồi dưỡng GV về sử dụng AI có trách nhiệm là điều kiện để công nghệ thực sự trở thành công cụ hỗ trợ đổi mới GDMN (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2026a, Abdoulqadir & Loizides, 2025).

Một lưu ý khác là không nên đồng nhất cá nhân hóa với việc để trẻ học riêng với thiết bị. Trong GDMN, cá nhân hóa cần được hiểu là GV nhận diện sự khác biệt của từng trẻ để điều chỉnh yêu cầu, cách hỗ trợ, thời lượng và hình thức tham gia. AI có thể gợi ý mức độ nhiệm vụ hoặc học liệu khác nhau

nhưng GV cần tổ chức để trẻ vẫn được chơi cùng bạn, được lắng nghe, được chia sẻ và được khuyến khích sử dụng ngôn ngữ trong giao tiếp xã hội.

4. Kết luận

Quy trình tổ chức hoạt động phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non thông qua trò chơi có hỗ trợ AI là một hướng tiếp cận phù hợp trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục. Quy trình này cần được xây dựng trên cơ sở đặc điểm phát triển của trẻ mầm non, vai trò của trò chơi trong học tập và yêu cầu bảo đảm vai trò chủ đạo của GV. Bài viết đề xuất quy trình gồm 5 bước: xác định mục tiêu phát triển ngôn ngữ, lựa chọn chủ đề, nội dung và công cụ hỗ trợ, thiết kế trò chơi ngôn ngữ, tổ chức hoạt động chơi, học, quan sát, nhận xét và điều chỉnh.

Khi được vận dụng phù hợp, AI có thể hỗ trợ GV tạo học liệu, xây dựng tình huống, gợi ý câu hỏi, cá nhân hóa nhiệm vụ và theo dõi sự tiến bộ của trẻ. Trò chơi giúp tăng hứng thú, duy trì động cơ, tạo môi trường giao tiếp tích cực và khuyến khích trẻ sử dụng ngôn ngữ trong các tình huống gần gũi. Tuy nhiên, hiệu quả của hoạt động không phụ thuộc vào công nghệ một cách tự động mà phụ thuộc vào năng lực thiết kế, tổ chức, quan sát và điều chỉnh của GV.

Trong GDMN, AI cần được sử dụng như công cụ hỗ trợ, không thay thế tương tác trực tiếp, sự chăm sóc, quan sát tinh tế và vai trò giáo dục của người lớn. Việc vận dụng quy trình cần bảo đảm phù hợp đặc điểm phát triển của trẻ, mục tiêu ngôn ngữ rõ ràng, nội dung văn hóa phù hợp, thời lượng sử dụng thiết bị hợp lý, dữ liệu trẻ em được bảo vệ và GV được bồi dưỡng đầy đủ. Các nghiên cứu tiếp theo cần kiểm chứng hiệu quả của quy trình đối với vốn từ, nghe hiểu, phát âm, ngôn ngữ mạch lạc, sự tự tin giao tiếp và mức độ tham gia của trẻ.

Tuyên bố về GenAI và quyền tác giả

Trong quá trình chuẩn bị bài viết này, tác giả sử dụng công cụ trí tuệ nhân tạo để hỗ trợ dịch thuật, biên tập ngôn ngữ và chuẩn hóa hình thức trình bày. Tác giả chịu hoàn toàn trách nhiệm về nội dung học thuật, độ chính xác của thông tin, trích dẫn và tài liệu tham khảo trong bài báo.

Thông tin tài trợ và lời cảm ơn

(*) Bài báo là sản phẩm nghiên cứu thuộc đề tài “Ứng dụng trí tuệ nhân tạo nhằm phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non thông qua trò chơi: Nguyên tắc và định hướng thiết kế”, mã số DTCS.02/26, do TS. Nguyễn Thị Xuân Yến chủ nhiệm.

Tài liệu tham khảo

- Abdoulqadir, C., & Loizides, F. (2025). Interaction, artificial intelligence, and motivation in children's speech learning and rehabilitation through digital games: A systematic literature review. *Information*, 16(7), Article 599. <https://doi.org/10.3390/info16070599>.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2026a). *Thông tư số 18/2026/TT-BGDĐT, ngày 27/3/2026 ban hành Khung năng lực số đối với giáo viên, cán bộ quản lý cơ sở giáo dục mầm non, phổ thông và giáo dục thường xuyên*.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2026b). *Thông tư số 28/2026/TT-BGDĐT, ngày 09/4/2026 quy định Chuẩn nghề nghiệp giáo viên mầm non*.
- Chen, G. (2024). The impacts of AI driven storytelling applications on language acquisition and literacy development in early childhood education: A systematic review. *Asian Journal of Advanced Research and Reports*, 18(11), 1-12. <https://doi.org/10.9734/ajarr/2024/v18i11770>.
- Đặng Thị Ngọc Phượng, Lê Thị Nhung, Trần Viết Nhi (2022). Thiết kế hoạt động trải nghiệm nhằm phát triển ngôn ngữ mạch lạc cho trẻ mẫu giáo. *Tạp chí Khoa học Đại học Huế: Khoa học Xã hội và Nhân văn*, 131(6A), 31-44. <https://doi.org/10.26459/hueunijs.v131i6a.6484>.
- Lamrani, R., & Abdelwahed, E. H. (2020). Game based learning and gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems*, 17(1), 339-356. <https://doi.org/10.2298/CSIS190511043L>.
- Sun, H., Tan, J., & Lim, M. C. (2025). *AI and early language learning: A scoping review*. *AI, Brain and Child*, 1, Article 4. <https://doi.org/10.1007/s44436-025-00005-3>.
- Terán Molina, D. V., Rosado Castro, M. del C., Quintuñá Barrera, L. V., & González Velasco, Y. J. (2024). Gamification and its benefits for English vocabulary development in preschool children. *Reincisol*, 3(6), 5787-5802. [https://doi.org/10.59282/reincisol.v3\(6\)5787-5802](https://doi.org/10.59282/reincisol.v3(6)5787-5802).
- Ungau, S., Nasip, F., Linyaw, K., Yusop, Y., & Tang Tien Mee. (2023). Gamification in improving reading skills of preschool children: Blending through puzzle game. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*, 9(1), 193-220. <https://doi.org/10.33736/jcshd.5479.2023>.