

ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO NHẪM PHÁT TRIỂN NGÔN NGỮ CHO TRẺ MẦM NON THÔNG QUA TRÒ CHƠI: NGUYÊN TẮC VÀ ĐỊNH HƯỚNG THIẾT KẾ

NGUYỄN THỊ XUÂN YẾN
Trường Đại học Đồng Nai

Nhận bài ngày 18/6/2026. Sửa chữa xong 20/7/2026. Duyệt đăng 24/7/2026.

Abstract

This article examines the theoretical foundations and directions for using artificial intelligence (AI) in game-based activities to promote language development among preschool children. Based on a review of the relevant literature, it clarifies the role of games in enhancing children's interest, interaction, listening and speaking skills, vocabulary, and expressive abilities. It also identifies the potential of AI to support the design of learning materials, personalization of tasks, provision of feedback, and monitoring of children's language development. The study proposes principles for using AI in ways that are developmentally appropriate, pedagogically purposeful, culturally relevant to Vietnam, digitally safe, and supportive of the teacher's central role. It also suggests measures for designing and organizing AI-integrated games in early childhood education.

Keywords: artificial intelligence, early childhood education, games, language development, preschool children.

1. Đặt vấn đề

Chuyển đổi số đang làm thay đổi mạnh mẽ cách thức tổ chức hoạt động giáo dục, trong đó trí tuệ nhân tạo (artificial intelligence - AI) trở thành một trong những công nghệ có khả năng hỗ trợ giáo viên thiết kế học liệu, cá nhân hóa hoạt động học tập và xử lý dữ liệu giáo dục. Đối với giáo dục mầm non (GDMN), yêu cầu ứng dụng công nghệ số cần được đặt trong mối quan hệ chặt chẽ với đặc điểm phát triển của trẻ: trẻ học thông qua chơi, trải nghiệm, tương tác xã hội, cảm xúc tích cực và giao tiếp bằng ngôn ngữ trong các tình huống có ý nghĩa. Thông tư số 18/2026/TT-BGDĐT về khung năng lực số đối với giáo viên (GV), cán bộ quản lý cơ sở GDMN, phổ thông và giáo dục thường xuyên cùng Thông tư số 28/2026/TT-BGDĐT về chuẩn nghề nghiệp GV mầm non đã đặt ra yêu cầu phát triển năng lực sử dụng công nghệ, xây dựng môi trường giáo dục lấy trẻ làm trung tâm và nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động giáo dục trong bối cảnh mới (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2026a, 2026b). Phát triển ngôn ngữ là một lĩnh vực cốt lõi trong GDMN. Ngôn ngữ giúp trẻ tiếp nhận tri thức, biểu đạt nhu cầu, hình thành quan hệ xã hội, phát triển tư duy và chuẩn bị cho việc học ở các bậc học tiếp theo. Các hoạt động trải nghiệm, kể chuyện, đàm thoại, đóng vai, trò chơi ngôn ngữ và giao tiếp trong nhóm có khả năng tạo ra môi trường ngôn ngữ tự nhiên, giúp trẻ tích lũy vốn từ, phát triển khả năng nghe - nói, diễn đạt mạch lạc và sử dụng ngôn ngữ phù hợp bối cảnh (Đặng và cộng sự, 2022). Trong khi đó, trò chơi (gamification) đưa các yếu tố của trò chơi như nhiệm vụ, thử thách, điểm thưởng, cấp độ, phản hồi và huy hiệu vào môi trường học tập nhằm gia tăng động cơ, sự chú ý và mức độ tham gia của trẻ (Lamrani & Abdelwahed, 2020; Ungau et al., 2023). Các nghiên cứu gần đây cho thấy AI có tiềm năng hỗ trợ giáo dục ngôn ngữ thông qua kể chuyện tương tác, nhận diện giọng nói, phản hồi thích ứng, cá nhân hóa nhiệm vụ học tập và phân tích tiến trình học của trẻ (Chen, 2024; Sun et al., 2025). Tuy nhiên, trong bối cảnh GDMN ở Việt Nam, việc kết hợp AI với trò chơi để phát triển ngôn ngữ cho trẻ vẫn cần được làm rõ ở các phương diện: cơ sở lý luận, yêu cầu triển khai, nguyên tắc thiết kế, vai trò của GV và điều kiện bảo đảm an

Email: xuanyen85.dn@gmail.com

toàn số. Vì vậy, bài viết tập trung trả lời ba câu hỏi: 1) Cơ sở nào cho việc ứng dụng AI nhằm phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non thông qua trò chơi?; 2) Việc ứng dụng AI trong bối cảnh GDMN ở Việt Nam có những đặc điểm và yêu cầu gì?; 3) Cần đề xuất những nguyên tắc và biện pháp thiết kế nào để việc tích hợp AI vào trò chơi vừa hiệu quả, vừa phù hợp với trẻ mầm non?

2. Phương pháp nghiên cứu

Bài viết sử dụng phương pháp nghiên cứu lí luận. Nguồn tài liệu được lựa chọn gồm các văn bản chính sách giáo dục có liên quan, các công trình nghiên cứu về phát triển ngôn ngữ trẻ mầm non, trò chơi trong giáo dục, ứng dụng AI trong GDMN và giáo dục ngôn ngữ. Các tài liệu được đọc, phân loại và phân tích theo bốn nhóm nội dung: 1) Cơ sở phát triển ngôn ngữ của trẻ mầm non; 2) Vai trò của trò chơi đối với động cơ, hứng thú và tương tác học tập; 3) Khả năng của AI trong cá nhân hóa, phản hồi và hỗ trợ GV; 4) Điều kiện, nguy cơ và yêu cầu đạo đức khi sử dụng công nghệ số 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 để đề xuất khung nguyên tắc và định hướng thiết kế hoạt động. Do bài viết có tính chất nghiên cứu lí luận, kết quả không nhằm đo lường tác động thực nghiệm của một phần mềm hoặc một mô hình cụ thể mà tập trung xây dựng cơ sở khoa học cho việc thiết kế và triển khai hoạt động phát triển ngôn ngữ có tích hợp AI thông qua trò chơi trong điều kiện GDMN ở Việt Nam.

3. Kết quả nghiên cứu

3.1. Cơ sở ứng dụng AI nhằm phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non thông qua trò chơi

Cơ sở thứ nhất là đặc điểm học tập và phát triển ngôn ngữ của trẻ mầm non: Trẻ ở lứa tuổi mầm non tiếp thu ngôn ngữ hiệu quả khi được tham gia các tình huống giao tiếp gần gũi, giàu cảm xúc và có tính trải nghiệm. Ngôn ngữ không phát triển tách rời mà gắn với hoạt động chơi, quan sát, bắt chước, tương tác với người lớn và bạn cùng lứa. Vì vậy, việc phát triển ngôn ngữ cần tạo điều kiện để trẻ được nghe, nói, đặt câu hỏi, kể lại, miêu tả, giải thích và sử dụng từ ngữ trong những tình huống có ý nghĩa. Các hoạt động trải nghiệm được thiết kế phù hợp giúp trẻ hình thành ngôn ngữ mạch lạc, mở rộng vốn từ và nâng cao khả năng biểu đạt (Đặng và cộng sự, 2022). Cơ sở thứ hai là giá trị sư phạm của trò chơi: Trò chơi không đồng nghĩa với biến toàn bộ hoạt động học thành trò chơi giải trí mà là việc sử dụng có mục đích các yếu tố trò chơi để tăng tính hấp dẫn và động cơ học tập. Khi được thiết kế đúng, nhiệm vụ, thử thách, cấp độ, phản hồi, điểm thưởng và huy hiệu có thể khuyến khích trẻ tham gia, duy trì sự chú ý, thử nghiệm cách diễn đạt mới và chủ động giao tiếp. Đối với phát triển ngôn ngữ, trò chơi có thể được vận dụng trong các hoạt động nhận biết âm - từ, kể chuyện theo tranh, ghép từ với hình ảnh, đóng vai giao tiếp, tìm từ theo chủ đề, đoán nhân vật, hoàn thành câu chuyện hoặc giải quyết tình huống bằng lời nói. Cơ sở thứ ba là khả năng hỗ trợ của AI: AI có thể phân tích dữ liệu tương tác của trẻ, gợi ý mức độ nhiệm vụ phù hợp, tạo học liệu ngôn ngữ theo chủ đề, cung cấp phản hồi tức thời và hỗ trợ GV theo dõi tiến trình phát triển của từng trẻ. Các ứng dụng kể chuyện có AI có thể giúp trẻ mở rộng vốn từ, phát triển khả năng hiểu ngôn ngữ, rèn luyện kể chuyện và tăng cường tương tác học tập (Chen, 2024). Các tổng quan gần đây cũng cho thấy robot xã hội và ứng dụng AI có thể hỗ trợ học từ vựng, phát âm, kể chuyện, đọc hiểu ban đầu và các kĩ năng ngôn ngữ sớm nếu được triển khai trong môi trường có sự hướng dẫn của người lớn (Sun et al., 2025). Cơ sở thứ tư là yêu cầu đổi mới GDMN trong bối cảnh chuyển đổi số. Trường mầm non hiện nay cần phát triển môi trường giáo dục linh hoạt, giàu tương tác, tôn trọng sự khác biệt của trẻ và huy động sự phối hợp giữa nhà trường, gia đình, cộng đồng. Trong bối cảnh đó, AI và trò chơi có thể trở thành công cụ hỗ trợ GV nhưng không thay thế vai trò sư phạm của GV. Giá trị cốt lõi của mô hình này nằm ở việc GV lựa chọn mục tiêu ngôn ngữ, thiết kế tình huống giao tiếp, kiểm soát thời lượng sử dụng công nghệ, quan sát phản ứng của trẻ và điều chỉnh hoạt động phù hợp với điều kiện thực tiễn.

3.2. Đặc điểm và yêu cầu khi ứng dụng AI thông qua trò chơi trong giáo dục mầm non ở Việt Nam

3.2.1. Đặc điểm ứng dụng

Ứng dụng AI kết hợp trò chơi trong phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non có một số đặc điểm cơ bản. Trước hết, hoạt động phải hướng tới mục tiêu ngôn ngữ rõ ràng, chẳng hạn mở rộng vốn từ, phát triển phát âm, rèn luyện nghe hiểu, nâng cao khả năng kể chuyện, diễn đạt câu đầy đủ hoặc sử dụng

lời nói trong giao tiếp. Nếu thiếu mục tiêu ngôn ngữ, trò chơi dễ trở thành hoạt động gây hứng thú nhất thời nhưng không tạo ra giá trị giáo dục bền vững. Thứ hai, hoạt động có tính cá nhân hóa. Trẻ mầm non có sự khác biệt lớn về vốn từ, tốc độ xử lý ngôn ngữ, khả năng chú ý, kinh nghiệm giao tiếp và mức độ tự tin khi nói. AI có thể hỗ trợ GV nhận diện mức độ tham gia, gợi ý nhiệm vụ đơn giản hoặc phức tạp hơn, điều chỉnh hình ảnh, âm thanh, số lần lặp lại và kiểu phản hồi theo nhu cầu của từng trẻ. Tuy nhiên, cá nhân hóa không nên làm trẻ học tách biệt với bạn bè; ngược lại, cần kết hợp nhiệm vụ cá nhân với hoạt động nhóm để duy trì tương tác xã hội. Thứ ba, hoạt động có tính tương tác đa phương tiện. Trẻ mầm non thường tiếp nhận thông tin hiệu quả thông qua hình ảnh, âm thanh, cử chỉ, vận động và tình huống trực quan. Vì vậy, trò chơi ngôn ngữ có tích hợp AI nên sử dụng tranh ảnh, âm thanh, giọng kể, nhân vật ảo, tình huống đóng vai và phản hồi bằng lời nói ở mức độ vừa phải. Các yếu tố này cần phục vụ mục tiêu phát triển ngôn ngữ, tránh gây quá tải tri giác hoặc làm trẻ bị cuốn vào thao tác công nghệ thay vì giao tiếp. Thứ tư, hoạt động vẫn lấy GV làm người thiết kế, tổ chức và điều chỉnh. AI có thể hỗ trợ tạo gợi ý câu chuyện, đề xuất câu hỏi, nhận diện lỗi phát âm ở mức tham khảo hoặc tổng hợp dữ liệu học tập nhưng GV mới là người hiểu bối cảnh lớp học, đặc điểm từng trẻ, mục tiêu chương trình và yêu cầu giáo dục toàn diện. Điều này đặc biệt quan trọng trong GDMN, nơi sự an toàn cảm xúc, tương tác người - người và quan hệ chăm sóc - giáo dục có vai trò không thể thay thế.

3.2.2. Yêu cầu triển khai

Bảo đảm phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ: Nội dung, thời lượng, hình ảnh, âm thanh, nhiệm vụ và mức độ thử thách phải phù hợp với độ tuổi, khả năng chú ý, vốn sống và kinh nghiệm ngôn ngữ của trẻ. Hoạt động nên ngắn, có nhịp điệu rõ ràng, kết hợp vận động, giao tiếp trực tiếp và thao tác với đồ vật thật.

Bảo đảm tính sư phạm của trò chơi: Điểm thưởng, huy hiệu, cấp độ hoặc bảng thành tích chỉ nên được sử dụng như phương tiện động viên, không tạo áp lực cạnh tranh hoặc so sánh trẻ. Với trẻ mầm non, yếu tố quan trọng hơn là cảm giác được tham gia, được lắng nghe, được thử và được khích lệ. Do đó, phản hồi cần tích cực, cụ thể, mang tính hỗ trợ và khuyến khích trẻ sửa lỗi trong trạng thái an toàn.

Bảo đảm tính chính xác và phù hợp với văn hóa của nội dung ngôn ngữ: Học liệu cần sử dụng tiếng Việt chuẩn mực, gần gũi với đời sống trẻ em Việt Nam, đồng thời tôn trọng sự đa dạng vùng miền, gia đình và cộng đồng. Các câu chuyện, nhân vật, tình huống và từ vựng nên gắn với chủ đề trong chương trình GDMN như bản thân, gia đình, trường mầm non, nghề nghiệp, động vật, thực vật, giao thông, lễ hội, quê hương và môi trường xung quanh.

Bảo đảm an toàn số và đạo đức khi sử dụng AI: Khi sử dụng công cụ số với trẻ nhỏ cần hạn chế thu thập dữ liệu cá nhân, không công khai hình ảnh, giọng nói hoặc thông tin nhận dạng của trẻ nếu chưa có sự đồng thuận phù hợp; kiểm soát nội dung do AI tạo ra; thiết lập thời lượng sử dụng hợp lý; tránh để trẻ tương tác đơn độc với thiết bị trong thời gian dài. GV và cơ sở giáo dục cần thẩm định công cụ trước khi dùng, đồng thời trao đổi với phụ huynh về mục tiêu, cách thức và giới hạn sử dụng công nghệ.

Bồi dưỡng năng lực số và năng lực thiết kế sư phạm cho GV: GV cần được hướng dẫn sử dụng AI ở mức độ phù hợp: tạo ý tưởng hoạt động, biên soạn câu hỏi gợi mở, thiết kế trò chơi ngôn ngữ, tạo tranh minh họa, xây dựng kịch bản kể chuyện, phân tích dữ liệu quan sát và đánh giá tiến bộ của trẻ. Tuy nhiên, GV cũng cần năng lực kiểm chứng, chỉnh sửa và chịu trách nhiệm đối với mọi học liệu do AI hỗ trợ tạo ra.

3.3. Nguyên tắc ứng dụng AI nhằm phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non thông qua trò chơi

Tổng hợp các công trình nghiên cứu trong và ngoài nước cho thấy việc ứng dụng AI vào phát triển ngôn ngữ thông qua trò chơi cần được định hướng bởi hệ nguyên tắc chặt chẽ, vừa bảo đảm phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ mầm non, vừa khai thác được ưu thế của công nghệ trong cá nhân hóa, phản hồi và tạo môi trường tương tác ngôn ngữ. Các nghiên cứu tiêu biểu dưới đây cung cấp cơ sở lý luận và thực tiễn cho việc đề xuất hệ nguyên tắc thiết kế trong bài viết này. Trước hết, nghiên cứu về AI trong GDMN nhấn mạnh vai trò của công nghệ trong việc hỗ trợ tương tác dạy học và cá nhân hóa trải nghiệm học tập. Kaiyue và cộng sự (2021) cho thấy phân tích video dựa trên AI có thể giúp nhận diện các mẫu tương tác giữa GV và trẻ, từ đó cung cấp dữ liệu để cải thiện chất lượng tổ chức hoạt động.

Chen (2024) tổng hợp các nghiên cứu về ứng dụng kể chuyện sử dụng AI và chỉ ra rằng kể chuyện tương tác có khả năng mở rộng vốn từ, nâng cao hiểu ngôn ngữ, phát triển năng lực kể chuyện và tăng mức độ tham gia của trẻ nhờ cơ chế tương tác và cá nhân hóa. Tương tự, Cimino và cộng sự (2025) khẳng định AI trong GDMN có thể hỗ trợ cá nhân hóa học tập, tăng động cơ học tập, thúc đẩy trò chơi và góp phần phát triển năng lực nhận thức, ngôn ngữ của trẻ. Bên cạnh đó, các nghiên cứu trực tiếp về phát triển ngôn ngữ và lời nói ở trẻ em cho thấy AI có thể hỗ trợ hiệu quả các kĩ năng nghe, nói, phát âm, kể chuyện và đọc hiểu ban đầu. Kayumova và Sadykova (2025), trên cơ sở khảo sát, phỏng vấn và thực nghiệm với phụ huynh và trẻ 4-7 tuổi ghi nhận AI có thể góp phần phát triển vốn từ, kĩ năng nghe - nói và động cơ học tập thông qua các hoạt động có yếu tố trò chơi; đồng thời cảnh báo nguy cơ giảm tương tác xã hội nếu trẻ sử dụng công nghệ quá mức. Sun và cộng sự (2025), qua tổng quan phạm vi về AI và học ngôn ngữ sớm cũng cho thấy robot xã hội và các ứng dụng AI có khả năng hỗ trợ học từ vựng, phát âm, kể chuyện, đọc hiểu và phát triển các kĩ năng ngôn ngữ nền tảng ở trẻ 3-8 tuổi.

Ở hướng trò chơi, Terán Molina và cộng sự (2024) chỉ ra rằng việc sử dụng yếu tố trò chơi trong phát triển từ vựng tiếng Anh cho trẻ mầm non giúp tăng hứng thú học tập, cải thiện khả năng ghi nhớ từ và hỗ trợ trẻ sử dụng từ trong các tình huống giao tiếp. Abdoulqadir và Loizides (2025), khi tổng quan hệ thống các nghiên cứu về trò chơi số, AI và phục hồi/phát triển lời nói ở trẻ em, nhấn mạnh rằng sự kết hợp giữa AI và trò chơi số có thể nâng cao động cơ, mức độ tham gia, năng lực phát âm và hiệu quả học ngôn ngữ; trong đó phản hồi thích ứng là yếu tố then chốt. Okoruwa (2025) cũng cho rằng sự tích hợp AI và trò chơi giúp duy trì sự chú ý, cải thiện kết quả học tập và tạo ra trải nghiệm học tập thích ứng cho trẻ.

Như vậy, điểm gặp nhau của các nghiên cứu là: AI không nên được xem như phương tiện thay thế GV mà là công cụ hỗ trợ thiết kế, cá nhân hóa, phản hồi và theo dõi tiến trình học tập; trong khi trò chơi là cách thức tổ chức hoạt động nhằm duy trì hứng thú, động cơ và sự tham gia tích cực của trẻ. Cơ sở này cho phép bài viết đề xuất hệ nguyên tắc ứng dụng AI nhằm phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non thông qua trò chơi theo hướng lấy trẻ làm trung tâm, bảo đảm vai trò chủ đạo của GV, phù hợp văn hóa Việt Nam và an toàn trong môi trường số.

Từ tổng hợp tài liệu có thể đề xuất 9 nguyên tắc cơ bản: 1) Nguyên tắc phù hợp với sự phát triển: mọi hoạt động phải phù hợp với độ tuổi, vốn sống, khả năng chú ý, đặc điểm tư duy trực quan và nhu cầu giao tiếp của trẻ; 2) Nguyên tắc cá nhân hóa: AI được sử dụng để điều chỉnh nhiệm vụ, mức độ khó, tốc độ phản hồi và học liệu theo nhu cầu của từng trẻ nhưng không làm suy giảm hoạt động nhóm và giao tiếp xã hội; 3) Nguyên tắc tăng cường tương tác ngôn ngữ: trò chơi phải tạo cơ hội để trẻ nghe, nói, trả lời, đặt câu hỏi, kể chuyện, thương lượng vai chơi và sử dụng ngôn ngữ trong bối cảnh thực; 4) Nguyên tắc phản hồi kịp thời và tích cực: AI có thể hỗ trợ phản hồi nhanh, nhưng phản hồi cần được GV kiểm soát để đảm bảo chính xác, thân thiện và có tác dụng khuyến khích; 5) Nguyên tắc trò chơi có mục đích sư phạm: các yếu tố điểm thưởng, nhiệm vụ, cấp độ, huy hiệu và thử thách phải phục vụ mục tiêu phát triển ngôn ngữ, không biến hoạt động thành cạnh tranh thành tích hoặc giải trí thuần túy; 6) Nguyên tắc học qua kể chuyện và trải nghiệm: các nhiệm vụ ngôn ngữ nên gắn với truyện kể, tình huống đóng vai, khám phá môi trường, trò chơi vận động và hoạt động sáng tạo để trẻ sử dụng ngôn ngữ một cách tự nhiên; 7) Nguyên tắc lấy trẻ làm trung tâm nhưng bảo đảm vai trò tổ chức của GV: trẻ là chủ thể tham gia còn GV là người thiết kế, lựa chọn công cụ, tạo môi trường, quan sát, hỗ trợ và đánh giá; 8) Nguyên tắc phù hợp với văn hóa Việt Nam: nhân vật, câu chuyện, hình ảnh, ngữ liệu và tình huống giao tiếp cần gần gũi với đời sống trẻ, tôn trọng ngôn ngữ tiếng Việt và các giá trị giáo dục mầm non Việt Nam; 9) Nguyên tắc an toàn số: bảo vệ dữ liệu cá nhân, kiểm soát nội dung do AI tạo ra, giới hạn thời gian sử dụng thiết bị và bảo đảm trẻ không bị lệ thuộc vào công nghệ.

3.4. Biện pháp thiết kế và tổ chức hoạt động phát triển ngôn ngữ có tích hợp AI thông qua trò chơi

3.4.1. Xây dựng môi trường ngôn ngữ có hỗ trợ AI

Giáo viên có thể sử dụng AI để tạo tranh minh họa, tình huống đàm thoại, câu hỏi gợi mở, thẻ từ, kịch bản kể chuyện hoặc các nhiệm vụ ngôn ngữ theo chủ đề. Tuy nhiên, sản phẩm do AI tạo ra cần

được GV thẩm định, chỉnh sửa về độ chính xác, độ phù hợp độ tuổi và giá trị giáo dục trước khi sử dụng. Môi trường ngôn ngữ không chỉ nằm trên thiết bị số mà cần được kết nối với góc sách, góc kể chuyện, đồ chơi đóng vai, tranh ảnh, vật thật và hoạt động giao tiếp trực tiếp trong lớp.

3.4.2. Thiết kế trò chơi ngôn ngữ theo tiến trình sư phạm

Một hoạt động có thể gồm bốn bước: Khởi động bằng tình huống hoặc nhân vật; giao nhiệm vụ ngôn ngữ; trẻ tham gia trò chơi cá nhân, nhóm nhỏ hoặc cả lớp; GV cùng trẻ nhận xét, củng cố từ ngữ, mẫu câu và cách diễn đạt. Ví dụ, trong trò chơi “Giúp bạn tìm từ”, AI có thể gợi ý hình ảnh hoặc âm thanh theo chủ đề, còn GV tổ chức cho trẻ gọi tên, phân loại, đặt câu và kể một câu chuyện ngắn có sử dụng các từ vừa học. Như vậy, AI hỗ trợ học liệu và phản hồi, còn tương tác ngôn ngữ vẫn diễn ra giữa trẻ với GV và bạn bè.

3.4.3. Tích hợp kể chuyện tương tác

Giáo viên có thể dùng AI để xây dựng nhiều nhánh của câu chuyện, tạo nhân vật, gợi ý câu hỏi dự đoán, đề xuất kết thúc khác nhau hoặc tạo thẻ tranh theo trình tự. Trong quá trình tổ chức, trẻ được nghe, trả lời câu hỏi, chọn diễn biến, đóng vai nhân vật, kể lại theo tranh hoặc sáng tạo lời thoại. Hoạt động này góp phần phát triển vốn từ, cấu trúc câu, khả năng nghe hiểu, diễn đạt cảm xúc và ngôn ngữ mạch lạc. Điều cần lưu ý là câu chuyện phải ngắn, rõ cấu trúc, có ngôn ngữ trong sáng và phù hợp chuẩn mực văn hóa.

3.4.4. Sử dụng phản hồi thích ứng để hỗ trợ tiến bộ cá nhân

Với một số công cụ nhận diện giọng nói hoặc trò chơi ngôn ngữ, AI có thể ghi nhận mức độ hoàn thành nhiệm vụ, số lần trẻ trả lời, từ trẻ đã sử dụng hoặc lỗi phát âm thường gặp. GV có thể xem đây là dữ liệu tham khảo để điều chỉnh hoạt động, không nên xem là kết luận đánh giá tuyệt đối. Đánh giá phát triển ngôn ngữ của trẻ cần kết hợp quan sát tự nhiên, sản phẩm hoạt động, trao đổi với phụ huynh và nhận xét chuyên môn của GV.

3.4.5. Phối hợp với gia đình trong sử dụng công nghệ

Phụ huynh cần được thông tin về mục tiêu của hoạt động, thời lượng sử dụng thiết bị, cách trò chuyện với trẻ sau khi chơi và cách khuyến khích trẻ kể lại trải nghiệm. Nhà trường có thể gợi ý các hoạt động nối tiếp không dùng thiết bị như cùng trẻ đọc sách tranh, kể chuyện trước khi ngủ, chơi đóng vai, tìm đồ vật theo âm đầu, nói câu với từ mới hoặc kể lại sự việc trong ngày. Sự phối hợp này giúp AI và trò chơi trở thành phương tiện hỗ trợ, chứ không thay thế giao tiếp gia đình.

3.4.6. Bồi dưỡng giáo viên theo hướng “sử dụng AI có trách nhiệm”

Nội dung bồi dưỡng nên bao gồm: xác định mục tiêu phát triển ngôn ngữ, lựa chọn công cụ AI phù hợp, viết yêu cầu tạo học liệu, kiểm tra và chỉnh sửa nội dung do AI tạo ra, thiết kế luật chơi, nhiệm vụ và phản hồi, bảo vệ dữ liệu trẻ em, đánh giá hiệu quả hoạt động. GV cũng cần được khuyến khích chia sẻ học liệu, minh chứng tổ chức hoạt động và kinh nghiệm xử lý tình huống để hình thành cộng đồng thực hành trong trường mầm non.

3.5. Gợi ý mô hình thiết kế hoạt động

Từ các nguyên tắc và biện pháp trên, có thể đề xuất mô hình thiết kế hoạt động gồm 6 thành tố: mục tiêu ngôn ngữ, nội dung/chủ đề, yếu tố trò chơi, công cụ AI hỗ trợ, hình thức tương tác và đánh giá. Ở thành tố mục tiêu, GV xác định rõ trẻ cần phát triển từ vựng, phát âm, nghe hiểu, kể chuyện hay giao tiếp. Ở thành tố nội dung, GV lựa chọn chủ đề gắn gũi với chương trình và đời sống của trẻ. Ở thành tố trò chơi, GV thiết kế nhiệm vụ, luật chơi, thử thách, phản hồi và phần thưởng tinh thần. Ở thành tố AI, GV xác định công cụ hỗ trợ tạo học liệu, kể chuyện, phản hồi hoặc ghi nhận tiến trình. Ở thành tố tương tác, hoạt động cần tạo cơ hội cho trẻ giao tiếp với GV, bạn bè và môi trường. Ở thành tố đánh giá, GV quan sát biểu hiện ngôn ngữ của trẻ, ghi nhận tiến bộ và điều chỉnh hoạt động tiếp theo.

Một ví dụ minh họa: Hoạt động “Kể chuyện cùng nhân vật thông minh” cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi. Mục tiêu là giúp trẻ kể lại sự kiện theo trình tự, sử dụng từ chỉ hành động và cảm xúc. GV dùng AI tạo

ba tranh minh họa về một bạn nhỏ chăm sóc cây, tổ chức trò chơi “mở khóa câu chuyện” theo từng bức tranh, trẻ trả lời câu hỏi, chọn biểu tượng cảm xúc, đặt lời thoại cho nhân vật và kể lại câu chuyện theo nhóm. Điểm thường được dùng để khích lệ nhóm hoàn thành nhiệm vụ nhưng phần nhận xét tập trung vào cách trẻ sử dụng từ, nói câu đầy đủ và lắng nghe bạn. Sau hoạt động, GV ghi nhận trẻ đã biết kể theo trình tự, trẻ còn cần hỗ trợ về vốn từ hoặc phát âm, từ đó thiết kế nhiệm vụ tiếp theo.

4. Kết luận

Ứng dụng AI nhằm phát triển ngôn ngữ cho trẻ mầm non thông qua trò chơi là một hướng tiếp cận có tiềm năng trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục. AI có thể hỗ trợ GV cá nhân hóa nhiệm vụ, tạo học liệu, cung cấp phản hồi và theo dõi tiến trình phát triển ngôn ngữ của trẻ. Trò chơi góp phần tăng hứng thú, duy trì động cơ và tạo môi trường giao tiếp tích cực. Khi hai yếu tố này được kết hợp trong hoạt động GDMN, trẻ có thêm cơ hội nghe, nói, kể chuyện, trao đổi, sử dụng từ ngữ và diễn đạt ý tưởng trong các tình huống gần gũi. Tuy nhiên, hiệu quả của mô hình không phụ thuộc vào công nghệ một cách tự động mà phụ thuộc vào chất lượng thiết kế sư phạm. AI chỉ nên được xem là công cụ hỗ trợ GV, không thay thế tương tác trực tiếp, sự quan sát tinh tế và vai trò giáo dục của người lớn. Việc ứng dụng cần bảo đảm phù hợp đặc điểm phát triển của trẻ, mục tiêu ngôn ngữ rõ ràng, thời lượng hợp lý, nội dung văn hóa phù hợp, dữ liệu trẻ em được bảo vệ và GV được bồi dưỡng đầy đủ. Trong giai đoạn tiếp theo cần có các nghiên cứu thực nghiệm hoặc nghiên cứu hỗn hợp nhằm kiểm chứng tác động của mô hình đối với vốn từ, nghe hiểu, phát âm, ngôn ngữ mạch lạc, động cơ học tập và mức độ tham gia của trẻ trong các cơ sở GDMN Việt Nam.

Chú thích

(*) Bài báo là sản phẩm nghiên cứu của đề tài khoa học và công nghệ cấp cơ sở “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 làm chủ nhiệm. Tác giả trân trọng cảm ơn Trường Đại học Đồng Nai đã tạo điều kiện hỗ trợ quá trình thực hiện nghiên cứu này.

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>.
- Cimino, S., Maremmanni, A. G. I., & Cerniglia, L. (2025). The Use of Artificial Intelligence (AI) in Early Childhood Education. *Societies*, 15(12), Article 341. <https://doi.org/10.3390/soc15120341>.
- 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*, tập 131, số 6A, tr. 31-34. <https://doi.org/10.26459/hueunijsnh.v131i6a.6484>.
- Eugenijus, L. (2023). Integrating Blended Learning and STEM Education: Innovative Approaches to Promote Interdisciplinary Learning. *Research and Advances in Education*, 2(9), 20-36. <https://doi.org/10.56397/rae.2023.09.03>.
- Kayumova, A. R., & Sadykova, G. V. (2025). Artificial intelligence in children's speech development. *Sovremennyye Issledovaniya Sotsialnykh Problem*, 17(3), 170-191. <https://doi.org/10.12731/3033-5981-2025-17-3-528>.
- 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>.
- Ngô Thị Thanh Xuân (2025). Thực trạng quản lý hoạt động phát triển ngôn ngữ cho trẻ mẫu giáo 4-5 tuổi ở các trường mầm non công lập Quận Tân Phú, Thành phố Hồ Chí Minh. *Tạp chí Khoa học Đại học Đồng Tháp*, tập 14, số đặc biệt 07S, tr. 152-163.
- Nida, K., Ruhiat, Y., Rusdiyani, I., Sultan Ageng Tirtayasa, U., Raya Jakarta Km, J., Penancangan, K., & Cipocok Jaya, K. (2023). The Influence of Blended Learning and Visual, Auditory, Kinesthetic (VAK) Learning Styles on Students' Speaking Skills in Class XI English Language Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(2), 113-125. <https://doi.org/10.17977/um039v8i22023p113>.
- Nguyễn Thị Quế Loan, Cao Thị Thu Hoài (2022). Giáo dục tiếng Việt cho trẻ mầm non người dân tộc thiểu số ở khu vực trung du

và miền núi phía Bắc Việt Nam. *Tạp chí Khoa học và Công nghệ Đại học Thái Nguyên*, 227(17), 147-153. <https://doi.org/10.34238/tnu-jst.6854>.

Nurhakim, L. (2025). Transforming Children's Education with Technology: The Role of AI, IoT, and Gamification in Learning. *ISLAMETARY: Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 264–272. <https://doi.org/10.32806/islamentary.v3i1.806>.

Okoruwa, T. O. (2025). Integrating Gamification and Artificial Intelligence (AI) to Enhance Children's Learning. *Prestige Journal of Education*, 8(1), 29–38.

Singh, R. K., & Kumar, R. R. (2025). Artificial Intelligence in Teaching and Teacher Professional Development: A Systematic Review. *International Journal of Scientific Research & Engineering Trends*, 11, 1-7.

Baomar, M. S. O. B., & Seng, W. Y. (2026). An AI-based framework for assessing English language game-based learning applications for kindergarten education in the UAE. *European Journal of Open Education and E-learning Studies*, 11(1), 97–113. <https://doi.org/10.46827/ejoe.v11i1.6656>.

Salmanova, S. (2025). Gamification and AI in Language Learning - A New Era of Digital Education. *Acta Globalis Humanitatis et Linguarum*, 2(1), 262-269. <https://doi.org/10.69760/aghel.02500134>.

Sun, H., Tan, J., & Lim, M. C. (2025). AI and early language learning: A scoping review. *AI, Brain and Child*, 1(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>.

NHẬN THỨC VỀ HỖ TRỢ XÃ HỘI TRONG HỌC TẬP...

Tiếp theo trang 118

Gia đình cần chủ động kết nối với nhà trường (qua cố vấn học tập) để nắm bắt tình hình học tập, từ đó đưa ra những lời khuyên và sự khích lệ kịp thời về mặt tinh thần bên cạnh việc hỗ trợ tài chính.

Để tối ưu hóa quá trình học tập và phát triển bản thân, SV K26 cần lưu ý: Chủ động thay vì chờ đợi đừng đợi đến khi gặp khủng hoảng mới tìm kiếm sự giúp đỡ. Hãy coi việc hỏi GV và trao đổi với bạn bè là một kỹ năng cần rèn luyện hằng ngày. Hãy tìm cho mình ít nhất một nhóm bạn cùng tiến và một GV tin cậy để sẵn sàng chia sẻ khi gặp khó khăn về kiến thức hay áp lực cuộc sống. Tham gia các CLB, đội nhóm không chỉ để giải trí mà là cách tốt nhất để bạn mở rộng mạng lưới nhận thức HTXH - chìa khóa cho sự thành công trong tương lai.

SV cần vượt qua sự rụt rè ban đầu để kết nối với bạn bè, thầy cô. Việc tìm kiếm sự giúp đỡ không phải là biểu hiện của sự yếu kém mà là một kỹ năng sinh tồn trong học tập. Tự trang bị cho mình khả năng sàng lọc thông tin và chọn lọc nguồn hỗ trợ phù hợp với mục tiêu cá nhân.

3. Kết luận

Việc chuyển đổi từ môi trường phổ thông sang đại học là một bước ngoặt lớn, đặc biệt đối với SV. HTXH giữ vai trò là mạng lưới an toàn giúp các em vượt qua cú sốc văn hóa và áp lực học thuật. HTXH là một nguồn lực vô tận, nhưng nó chỉ thực sự có giá trị khi mỗi SV biết cách nhận diện, trân trọng và chủ động nắm bắt. Nâng cao nhận thức HTXH cho SV năm thứ nhất không chỉ là giải pháp tạm thời giúp các em vượt qua khó khăn ban đầu, mà còn là nền tảng để xây dựng một thể hệ SV Đại học Hải Phòng năng động, bản lĩnh và có sức khỏe tâm thần tốt. Đây chính là mục tiêu cốt lõi để nhà trường không ngừng hoàn thiện hệ sinh thái giáo dục, hướng tới sự phát triển toàn diện cho người học.

Tài liệu tham khảo

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2021). *Thông tư số 17/2021/TT-BGDĐT quy định về chuẩn chương trình đào tạo; xây dựng, thẩm định và ban hành chương trình đào tạo các trình độ của giáo dục đại học*.

Nguyễn Thị Huệ (2025). Sự thích ứng với hoạt động học tập theo tín chỉ của sinh viên Trường Đại học Hải Phòng. *Tạp chí Khoa học Trường Đại học Hải Phòng*, (71), 25–32.

Nguyễn Thị Mai Lan (2020). *Hỗ trợ xã hội và sức khỏe tâm thần của sinh viên*. NXB Khoa học Xã hội.

Phạm Mạnh Hà (2023). *Tâm lý học hoạt động học tập của sinh viên trong kỷ nguyên số*. NXB Giáo dục.

Trần Thu Hương (2021). *Tâm lý học trường học: Những vấn đề lý luận và thực tiễn*. NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.