

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: - Hội đồng thẩm định sáng kiến Trường Mầm non Trường Yên.

I. TÊN SÁNG KIẾN

Chúng tôi ghi tên dưới đây:

S T T	Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Đơn vị công tác	Chức vụ	Trình độ chuyên môn	Tỉ lệ % đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến
1	Nguyễn Thị Mỹ Hải	19/8/1995	Trường MN Trường Yên	Tổ phó CMNT	ĐH	30%
2	Vũ Thị Kim Thêu	1/1/1970	Trường MN Trường Yên	Giáo viên	ĐH	20%
3	Nguyễn Thị Nhiên	21/5/1977	Trường MN Trường Yên	Giáo viên	ĐH	20%
4	Nguyễn Thị Hằng	9/5/1990	Trường MN Trường Yên	Tổ phó CMMG	ĐH	15%
5	Phạm Thị Thu Uyên	11/11/1991	Trường MN Trường Yên	Giáo viên	ĐH	15%

Là các đồng tác giả đề nghị xét công nhận sáng kiến: ***“Một số biện pháp ứng dụng công nghệ phần mềm Canva nhằm tăng cường hiệu quả hoạt động kể chuyện của nhóm trẻ 24 – 36 tháng tuổi”***

II. LĨNH VỰC ÁP DỤNG SÁNG KIẾN:

- Lĩnh vực phát triển ngôn ngữ.

III. CHỦ ĐẦU TƯ SÁNG KIẾN: Nguyễn Thị Mỹ Hải, Vũ Thị Kim Thêu, Nguyễn Thị Nhiên, Nguyễn Thị Hằng (1990), Phạm Thị Thu Uyên.

IV. NGÀY SÁNG KIẾN ĐƯỢC ÁP DỤNG LẦN ĐẦU:

- Thời gian áp dụng: Từ ngày 9 tháng 9 năm 2025

V. MÔ TẢ BẢN CHẤT CỦA SÁNG KIẾN.

Trong những năm gần đây, cùng với tiến trình chuyển đổi số quốc gia, ngành Giáo dục và Đào tạo đã xác định nhiệm vụ đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục mầm non là một trong những hướng đi quan trọng. Nhiều địa phương trong cả nước đã triển khai các chương trình, đề án như “Chuyển đổi số trong giáo dục giai đoạn 2021–2025, định hướng đến năm 2030” do Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành; các mô hình “Trường học điện tử”, “Giáo viên mầm non ứng dụng công nghệ số” được khuyến khích và nhân rộng.

Trong chương trình giáo dục mầm non, hoạt động làm quen với tác phẩm văn học, đặc biệt là hoạt động kể chuyện, có vai trò quan trọng trong việc hình thành và phát triển ngôn ngữ, tư duy cũng như tình cảm của trẻ. Ở lứa tuổi nhà trẻ (24 – 36 tháng), trẻ bắt đầu phát triển mạnh về ngôn ngữ, vốn từ vựng nhanh chóng tăng lên, khả năng ghi nhớ và bắt chước cũng được hình thành rõ rệt. Việc tạo cho trẻ sự hứng thú trong khi nghe kể chuyện không chỉ giúp trẻ hiểu và sử dụng ngôn ngữ phong phú hơn mà còn góp phần hình thành nhân cách, nuôi dưỡng tâm hồn, giúp trẻ biết yêu cái đẹp và có khả năng cảm thụ văn học ở mức độ sơ khai.

Tuy nhiên, thực tế giảng dạy hiện nay cho thấy: việc tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ nhà trẻ vẫn còn gặp một số hạn chế. Tranh minh họa trong sách giáo khoa hoặc đồ dùng trực quan truyền thống nhiều khi chưa đủ sức hấp dẫn, màu sắc đơn điệu, khó lôi cuốn sự chú ý của trẻ nhỏ. Trong khi đó, trẻ 24 – 36 tháng tuổi lại có khả năng tập trung chú ý ngắn, dễ bị phân tán bởi các yếu tố xung quanh. Do đó, nếu không đổi mới hình thức tổ chức, hoạt động kể chuyện có thể trở nên khô khan, trẻ chưa hứng thú và kết quả giáo dục chưa đạt như mong muốn.

Trong bối cảnh hiện nay, ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học ở bậc mầm non ngày càng được khuyến khích. Trong đó, phần mềm **Canva** là một

công cụ thiết kế trực tuyến đơn giản, dễ sử dụng, có nhiều tính năng hữu ích cho giáo viên mầm non. Chỉ với thao tác kéo – thả, lựa chọn mẫu sẵn có, giáo viên có thể tạo nên các tranh ảnh minh họa sinh động, video kể chuyện ngắn gọn, slide trình chiếu hấp dẫn, phù hợp với khả năng nhận thức của trẻ. Đây chính là một lợi thế lớn giúp nâng cao hiệu quả hoạt động kể chuyện.

Trong chương trình giáo dục mầm non, hoạt động kể chuyện giữ một vị trí quan trọng trong việc hình thành và phát triển ngôn ngữ, tư duy, tình cảm và thẩm mỹ cho trẻ. Các nhà tâm lý học, giáo dục học như L.S. Vygotsky, J. Piaget đều khẳng định: sự phát triển ngôn ngữ và tư duy của trẻ trong giai đoạn 0 – 6 tuổi có vai trò quyết định đối với quá trình học tập sau này. Ở lứa tuổi nhà trẻ (24 – 36 tháng), trẻ có khả năng tiếp thu ngôn ngữ nhanh chóng, vốn từ vựng tăng mạnh, đồng thời trẻ rất thích nghe kể chuyện, bắt chước giọng điệu và hành động của người lớn. Vì vậy, việc tổ chức các hoạt động kể chuyện phù hợp sẽ góp phần quan trọng trong việc mở rộng vốn từ, phát triển trí tưởng tượng, hình thành nhân cách và nuôi dưỡng tâm hồn trẻ.

Nguyên tắc trực quan trong giáo dục mầm non cũng nhấn mạnh: “Trẻ em nhận thức thế giới xung quanh chủ yếu bằng hình ảnh cụ thể sinh động” (theo chương trình GDMN 2009, Bộ GD&ĐT). Điều này cho thấy, muốn trẻ hiểu, nhớ và hứng thú với nội dung câu chuyện, giáo viên cần sử dụng các phương tiện trực quan phong phú, hấp dẫn. Tuy nhiên, nếu chỉ sử dụng tranh ảnh giấy, đồ dùng truyền thống, hiệu quả chưa cao, chưa đáp ứng được nhu cầu tiếp nhận đa dạng của trẻ trong thời đại công nghệ số.

Trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay, ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) là xu thế tất yếu, góp phần nâng cao chất lượng dạy học ở tất cả các bậc học, trong đó có mầm non. CNTT cho phép giáo viên tạo ra môi trường học tập sinh động, giúp trẻ tiếp cận tri thức dễ dàng và hấp dẫn hơn. Nghị quyết 29-NQ/TW về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo cũng đã chỉ rõ: cần đẩy mạnh ứng dụng CNTT để đổi mới phương pháp dạy học, đáp ứng yêu cầu của xã hội hiện đại.

Trong số các công cụ hỗ trợ giảng dạy, phần mềm Canva nổi lên như một ứng dụng trực tuyến dễ dùng, kho tài nguyên phong phú, cho phép giáo viên thiết kế nhanh chóng các sản phẩm trực quan (tranh ảnh, slide, video ngắn, poster...). Với Canva, giáo viên có thể minh họa nội dung câu chuyện một cách sinh động, hấp dẫn, đồng thời kết hợp hiệu ứng hình ảnh, âm thanh để kích thích hứng thú của trẻ. Việc ứng dụng Canva trong hoạt động kể chuyện không chỉ tạo điều kiện cho trẻ học tập trong môi trường hiện đại, gần gũi mà còn góp phần rèn luyện kỹ năng ứng dụng CNTT cho giáo viên, phù hợp với yêu cầu đổi mới

giáo dục mầm non hiện nay.

Như vậy, từ góc độ lý luận, việc ứng dụng phần mềm Canva trong tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ 24 – 36 tháng tuổi hoàn toàn phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi, đáp ứng nguyên tắc trực quan trong giáo dục, đồng thời phù hợp với định hướng đổi mới phương pháp giảng dạy mầm non theo xu thế hội nhập.

Xuất phát từ thực tiễn và lý luận chuyên môn đó, tôi chọn nghiên cứu đề tài: ***“Một số biện pháp ứng dụng công nghệ phần mềm Canva nhằm tăng cường hiệu quả hoạt động kể chuyện của nhóm trẻ 24 – 36 tháng tuổi”*** năm học 2025- 2026 làm sáng kiến kinh nghiệm cho bản thân. Tôi mong muốn qua đề tài này sẽ góp phần đổi mới hình thức tổ chức hoạt động, phát huy tính tích cực, hứng thú của trẻ, đồng thời nâng cao chất lượng giáo dục ngôn ngữ trong nhà trường mầm non.

1.1. Giải pháp cũ thường làm:

****/ Ưu điểm:***

Giúp giáo viên đổi mới hình thức giảng dạy, tiết học trở nên trực quan, hấp dẫn.

Trẻ hứng thú hơn khi được học qua hình ảnh, âm thanh, chuyển động.

Tăng khả năng tương tác, phát triển tư duy và ngôn ngữ cho trẻ.

****/ Hạn chế:***

Phần lớn giáo viên mới chỉ dừng ở mức sử dụng công nghệ đơn giản, chưa khai thác sâu phần mềm canva vào tiết kể chuyện

Học liệu còn rời rạc, ít tính sáng tạo, chưa có sự cá nhân hóa cho từng nhóm trẻ.

Việc phối hợp với phụ huynh trong sử dụng công nghệ hỗ trợ học tập còn hạn chế.

Từ những thực trạng đó, tôi đã nghiên cứu và mạnh dạn xây dựng sáng kiến: ***“Một số biện pháp ứng dụng công nghệ phần mềm Canva nhằm tăng cường hiệu quả hoạt động kể chuyện của nhóm trẻ 24 – 36 tháng tuổi”*** thực hiện khảo sát tại lớp 2 tuổi C- Trườn Mầm non Trườn Yên nơi tôi đang công tác và giảng dạy.

1.2. Giải pháp mới cải tiến

- Nội dung các biện pháp cụ thể như sau :

1.2.1. Biện pháp 1: Nâng cao nhận thức và kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin cho giáo viên

Trong giai đoạn đổi mới giáo dục mầm non hiện nay, việc ứng dụng công nghệ thông tin vào giảng dạy đã trở thành một yêu cầu tất yếu, góp phần quan

trọng nâng cao chất lượng và hiệu quả giáo dục trẻ. Đối với hoạt động kể chuyện, vốn là một trong những hoạt động trọng tâm đối với lứa tuổi nhà trẻ, công nghệ thông tin, đặc biệt là phần mềm Canva, có thể mang lại sự thay đổi rõ rệt trong cách tổ chức, hình thức truyền đạt cũng như mức độ hứng thú, tập trung của trẻ. Tuy nhiên, để đạt được hiệu quả mong muốn, trước hết giáo viên phải có nhận thức đầy đủ và kỹ năng thành thạo trong việc khai thác, sử dụng các công cụ công nghệ. Chính vì vậy, việc nâng cao nhận thức và kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin cho giáo viên chính là biện pháp nền tảng, đóng vai trò then chốt quyết định sự thành công của những biện pháp tiếp theo.

Trên thực tế, nhiều giáo viên mầm non hiện nay vẫn còn tâm lý e ngại khi tiếp cận công nghệ mới, cho rằng việc thiết kế học liệu bằng phần mềm như Canva là quá phức tạp, mất nhiều thời gian hoặc không cần thiết đối với trẻ nhỏ. Một số khác tuy có sử dụng nhưng chỉ ở mức độ sơ sài, chủ yếu tận dụng những mẫu có sẵn mà chưa thật sự khai thác hết các tính năng đa dạng, phong phú của công cụ này. Điều này dẫn đến thực trạng các giờ kể chuyện tuy có sự hỗ trợ của công nghệ nhưng chưa đạt hiệu quả cao, học liệu chưa thật sự hấp dẫn, mới mẻ để cuốn hút trẻ. Từ những khó khăn đó, tôi nhận thấy việc thay đổi nhận thức và tạo cơ hội cho giáo viên tiếp cận, tập huấn, bồi dưỡng kỹ năng sử dụng Canva là hết sức cần thiết.

Để thực hiện biện pháp này, trước tiên nhà trường và tổ chuyên môn cần tiến hành khảo sát năng lực ứng dụng công nghệ thông tin của từng giáo viên. Qua khảo sát có thể phân loại được nhóm giáo viên chưa biết, biết ít hoặc đã có kinh nghiệm, từ đó xây dựng kế hoạch bồi dưỡng phù hợp. Trên cơ sở đó, nhà trường nên tổ chức các buổi tập huấn ngắn hạn, trong đó giáo viên được hướng dẫn từ những thao tác cơ bản như tạo tài khoản, sử dụng mẫu thiết kế có sẵn, thêm chữ, chèn hình ảnh, thay đổi màu sắc, trình chiếu, cho đến những kỹ năng nâng cao như thiết kế slide kể chuyện hoàn chỉnh, chèn hiệu ứng, lồng ghép âm thanh, thu âm giọng kể hoặc xuất video. Việc tập huấn cần gắn liền với thực hành, để mỗi giáo viên có thể tự mình thao tác trên máy tính hoặc điện thoại ngay tại buổi học, qua đó giảm cảm giác khó khăn, tăng sự hứng thú và tự tin.

Song song với tập huấn tập trung, nhà trường có thể phát động phong trào tự học và sáng tạo trong toàn bộ đội ngũ. Các nhóm chia sẻ qua Zalo hoặc Facebook có thể được thành lập để giáo viên đăng tải sản phẩm, cùng nhau trao đổi kinh nghiệm, hỗ trợ kỹ thuật, đồng thời xây dựng một “ngân hàng bài giảng Canva” chung cho cả khối hoặc nhà trường. Cách làm này không chỉ tạo môi trường học tập thân thiện, thoải mái mà còn giúp lan tỏa tinh thần hợp tác, sáng tạo trong đội ngũ.

Đặc biệt, để tăng thêm động lực, nhà trường có thể lồng ghép việc ứng dụng Canva vào tiêu chí thi đua, tổ chức các cuộc thi nhỏ như “Tiết kể chuyện bằng Canva sáng tạo” hoặc “Sản phẩm Canva ấn tượng”. Những hoạt động này không chỉ tạo sân chơi bổ ích, gắn kết giáo viên mà còn giúp nâng cao chất lượng chuyên môn. Qua các cuộc thi, nhiều sản phẩm tốt, sáng tạo có thể được nhân rộng, trở thành nguồn học liệu quý giá cho đồng nghiệp.

Thực tế triển khai cho thấy, sau khi được tập huấn và khích lệ, nhiều giáo viên vốn trước đây e ngại công nghệ đã thay đổi nhận thức rõ rệt. Họ dần thấy Canva không khó, thậm chí rất tiện lợi và tiết kiệm thời gian so với việc làm đồ dùng thủ công. Ví dụ, một giáo viên lớp nhà trẻ B sau buổi tập huấn đã tự thiết kế được 6 slide cho truyện “Thỏ con đi học”, trong đó có hình ảnh lớp học, cảnh thỏ con chuẩn bị cặp sách, chào cô giáo, vui chơi cùng bạn. Khi đưa vào giờ kể chuyện, sản phẩm này đã thu hút sự chú ý của trẻ, nhiều bé bắt chước hành động của nhân vật, còn một số bé khác nhớ và nhắc lại được câu “Thỏ con đi học”. Qua đó, giáo viên càng tin tưởng vào giá trị của Canva, từ đó chủ động sáng tạo thêm nhiều sản phẩm khác.

Khi giáo viên đã được nâng cao nhận thức và trang bị kỹ năng, hiệu quả mang lại không chỉ dừng lại ở việc tạo ra những tiết kể chuyện hấp dẫn hơn. Quan trọng hơn, giáo viên sẽ dần hình thành thói quen ứng dụng công nghệ vào mọi hoạt động giáo dục, biết tận dụng ưu thế của phần mềm để thiết kế học liệu phù hợp với từng lứa tuổi, từng chủ đề. Điều này góp phần làm thay đổi diện mạo giáo dục mầm non theo hướng hiện đại, sáng tạo, đồng thời đáp ứng yêu cầu đổi mới phương pháp giáo dục trong giai đoạn hiện nay.

Có thể khẳng định rằng, việc nâng cao nhận thức và kỹ năng ứng dụng CNTT cho giáo viên chính là nền tảng để triển khai các biện pháp tiếp theo một cách thuận lợi. Khi giáo viên đã sẵn sàng về tâm thế và năng lực, các biện pháp khác như thiết kế tranh minh họa, xây dựng video, kết hợp với đồ dùng trực quan hay phối hợp với phụ huynh sẽ được triển khai hiệu quả và bền vững. Đây cũng là bước khởi đầu quan trọng để nhà trường tiến tới mục tiêu xây dựng môi trường giáo dục mầm non hiện đại, thân thiện, lấy trẻ làm trung tâm, đồng thời phát huy vai trò chủ động, sáng tạo của đội ngũ giáo viên.

Hình ảnh 1: Trao đổi, chia sẻ kinh nghiệm qua hoạt động sinh hoạt chuyên môn

Hình ảnh 2: Giáo viên tập huấn Canva

1.2.2. Biện pháp 2: Thiết kế tranh minh họa và slide kể chuyện bằng Canva

Trong hoạt động kể chuyện cho trẻ 24 – 36 tháng tuổi, yếu tố trực quan có

vai trò đặc biệt quan trọng. Lứa tuổi này vốn có khả năng chú ý chưa bền vững, trí nhớ ngắn hạn còn hạn chế, ngôn ngữ phát triển chưa đầy đủ, do đó việc chỉ nghe lời kể thuần túy của cô giáo thường không đủ sức hấp dẫn. Trẻ cần được quan sát những hình ảnh cụ thể, sinh động để hỗ trợ quá trình tiếp nhận và ghi nhớ nội dung truyện. Nếu hình ảnh quá đơn điệu, khô khan thì sẽ khó duy trì sự chú ý; ngược lại, nếu hình ảnh sinh động, nhiều màu sắc, gần gũi với cuộc sống hằng ngày thì trẻ sẽ hứng thú hơn, dễ dàng nhập vai nhân vật và tái hiện lại câu chuyện. Chính vì vậy, việc thiết kế tranh minh họa và slide kể chuyện bằng phần mềm Canva là một biện pháp cần thiết và mang tính đột phá trong việc nâng cao hiệu quả giờ kể chuyện.

Canva là một công cụ thiết kế trực tuyến miễn phí, có kho hình ảnh, mẫu trình chiếu phong phú, dễ sử dụng, phù hợp ngay cả với giáo viên mầm non không chuyên về công nghệ. Nhờ Canva, giáo viên có thể chủ động thiết kế hệ thống hình ảnh minh họa cho câu chuyện theo ý tưởng riêng, không bị gò bó trong những tranh vẽ truyền thống vốn tốn nhiều công sức chuẩn bị. Hơn nữa, các sản phẩm trên Canva có thể trình chiếu trực tiếp trên tivi hoặc máy chiếu, với màu sắc tươi sáng, hình ảnh rõ nét, giúp trẻ quan sát dễ dàng ngay cả khi ngồi ở vị trí xa.

Quá trình triển khai biện pháp này có thể tiến hành theo các bước cơ bản. Trước hết, giáo viên cần lựa chọn câu chuyện phù hợp với lứa tuổi nhà trẻ, thường là những truyện ngắn, ít nhân vật, cốt truyện đơn giản, lời thoại ngắn gọn và mang tính giáo dục cao, chẳng hạn như: “Đôi bạn nhỏ”, “ Vì sao thỏ cụt đuôi”, “Quả trứng”, “Thỏ con đi học”. Sau đó, giáo viên phân chia nội dung câu chuyện thành từng đoạn nhỏ, mỗi đoạn tương ứng với một bức tranh hoặc một slide minh họa. Chẳng hạn, với truyện “Thỏ con đi học”, có thể chia thành các cảnh: thỏ con chuẩn bị cặp sách, thỏ con chào mẹ, thỏ con đến lớp, thỏ con chơi cùng bạn. Mỗi cảnh được thể hiện bằng một slide riêng biệt, trong đó nhân vật chính và bối cảnh được trình bày rõ ràng, màu sắc tươi sáng, chữ viết ngắn gọn, dễ đọc.

Tiếp đến, giáo viên mở Canva, lựa chọn mẫu trình chiếu có sẵn hoặc thiết kế trang trắng để tự sáng tạo. Canva cho phép chèn hình ảnh nhân vật, đồ vật, khung cảnh với nhiều phong cách khác nhau (từ hoạt hình, tranh vẽ đến ảnh thật), đồng thời dễ dàng chỉnh sửa kích thước, màu sắc để phù hợp với ý tưởng. Một ưu điểm nổi bật là giáo viên có thể thêm chữ để đặt tên nhân vật, tiêu đề truyện hoặc câu thoại ngắn, giúp trẻ vừa quan sát hình vừa kết hợp với từ ngữ. Trong quá trình thiết kế, giáo viên cần lưu ý nguyên tắc “ít chữ – nhiều hình”, bởi trẻ ở độ tuổi này chưa đọc chữ nhưng rất nhạy cảm với hình ảnh trực quan.

Khi đã hoàn thành bộ slide minh họa, giáo viên có thể trình chiếu trực tiếp trong giờ kể chuyện. Trong quá trình kể, giáo viên vừa chiếu slide vừa sử dụng giọng điệu sinh động, cử chỉ minh họa để thu hút trẻ. Có thể dừng lại ở một số slide, đặt câu hỏi gợi mở như: “Đây là con gì?”, “Thỏ con đang làm gì?”, “Bạn nào nhớ thỏ con nói gì với mẹ?”. Những câu hỏi ngắn gọn, gần gũi như vậy sẽ kích thích trẻ quan sát, suy nghĩ và phản hồi, từ đó tăng cường khả năng ngôn ngữ và sự chú ý.

Một điểm thuận lợi khác là Canva cho phép giáo viên dễ dàng lưu trữ, chỉnh sửa và tái sử dụng các sản phẩm. Ví dụ, bộ slide truyện “Quả trứng” được thiết kế trong năm học này có thể được chỉnh sửa đôi chút để sử dụng cho năm học sau, tiết kiệm thời gian và công sức chuẩn bị đồ dùng. Đồng thời, giáo viên có thể chia sẻ sản phẩm cho đồng nghiệp cùng sử dụng, tạo nên kho tư liệu chung phong phú cho toàn trường.

Thực tế áp dụng tại lớp tôi cho thấy, trẻ tỏ ra hứng thú rõ rệt khi được nghe kể chuyện bằng slide Canva. Trong một giờ kể truyện “Quả trứng”, khi slide chiếu cảnh Quả trứng rơi ở trên đường, Gà và Lợn chạy lại xem xét quả trứng xem là trứng gì thì quả trứng lúc lắc rồi nở ra con Vịt, có trẻ còn tự động bắt chước hành động lúc lắc của quả trứng. Khi tôi hỏi: “Bạn nào nhớ quả gì rơi trên đường?”, nhiều trẻ đã trả lời to rõ “Quả trứng”, hay “ai chạy lại xem xét quả trứng”? Thậm chí một số trẻ còn úp tay làm động tác quả trứng tách ra rất đáng yêu. So với các giờ kể chuyện chỉ dùng tranh giấy truyền thống, mức độ tập trung và số lượng trẻ tham gia phát biểu đã tăng lên đáng kể.

Như vậy, biện pháp thiết kế tranh minh họa và slide kể chuyện bằng Canva không chỉ giúp tiết kiệm thời gian, công sức chuẩn bị mà còn mang lại hiệu quả trực tiếp trong việc tạo hứng thú và phát triển ngôn ngữ cho trẻ. Trẻ được tiếp xúc với học liệu đa dạng, đầy màu sắc, dễ hiểu, dễ nhớ; giáo viên thì có thêm động lực để đổi mới phương pháp, tăng cường sự sáng tạo trong giảng dạy. Đây chính là một trong những giải pháp mang tính thực tiễn và khả thi cao, góp phần quan trọng trong việc nâng cao chất lượng hoạt động kể chuyện cho trẻ 24 – 36 tháng tuổi.

Hình ảnh 3: Truyện “Quả Trứng” được thiết kế trên Canva

1.2.3. Biện pháp 3: Tăng cường tương tác thông qua hoạt động kể chuyện kết hợp hình ảnh động và trò chơi bằng Canva

Hoạt động kể chuyện ở lứa tuổi nhà trẻ không chỉ đơn thuần là việc cô kể – trẻ nghe, mà còn là một quá trình giáo dục toàn diện nhằm phát triển ngôn ngữ, tư duy, tình cảm và kỹ năng xã hội. Tuy nhiên, do đặc điểm tâm sinh lý trẻ 24 – 36 tháng còn nhiều hạn chế: khả năng tập trung ngắn, vốn từ ít, trí nhớ chưa

bền vững, nên nếu hoạt động chỉ diễn ra theo lối truyền thống, trẻ dễ rơi vào trạng thái thụ động, nhanh chóng mất hứng thú. Chính vì vậy, việc đổi mới cách thức tổ chức để trẻ được “học bằng chơi, chơi mà học” là hết sức cần thiết. Ứng dụng Canva trong thiết kế hình ảnh động kết hợp trò chơi nhỏ xen kẽ trong tiết kể chuyện chính là một biện pháp sáng tạo và hiệu quả, giúp tăng cường sự tham gia chủ động của trẻ.

Canva cung cấp kho công cụ phong phú, cho phép giáo viên tạo hiệu ứng chuyển động đa dạng cho nhân vật và bối cảnh. Thay vì chỉ có hình ảnh tĩnh, giờ kể chuyện có thể trở thành một “bộ phim hoạt hình mini”, nơi con vật chạy nhảy, cây cối lay động, mặt trời mọc và lặn. Điều này phù hợp với tâm lý trẻ nhỏ vốn rất yêu thích những thứ chuyển động. Chỉ cần một chi tiết đơn giản, như chú mèo nhảy lên bàn, hay chú chim bay qua màn hình, cũng đủ làm trẻ reo lên phấn khích. Cảm xúc tích cực ấy khiến trẻ tập trung hơn, ghi nhớ lâu hơn và chủ động tham gia vào tiến trình của câu chuyện.

Một ví dụ cụ thể: khi kể truyện “Thỏ con đi học”, ở đoạn thỏ con chuẩn bị cặp sách, giáo viên có thể thiết kế hiệu ứng để chiếc cặp “mở ra”, bên trong lần lượt xuất hiện sách, bút, thước. Trẻ sẽ vô cùng thích thú khi nhìn thấy từng đồ vật “nhảy ra” và dễ dàng ghi nhớ rằng thỏ con mang đầy đủ đồ dùng đến lớp. Đến đoạn thỏ con đến trường, nhân vật thỏ có thể di chuyển từ bên trái sang bên phải màn hình, khiến trẻ cảm giác đang thực sự “đôi theo” hành trình của thỏ con. Chính sự lôi cuốn này khiến trẻ không chỉ nghe thụ động mà còn nhập vai, tưởng tượng và cảm nhận sâu sắc hơn về nhân vật.

Bên cạnh hình ảnh động, Canva còn hỗ trợ giáo viên tạo các slide dạng trò chơi tương tác, đóng vai trò như những “chốt kiểm tra nhẹ nhàng” trong quá trình kể chuyện. Chẳng hạn, sau một phân đoạn, cô có thể chuyển sang trò chơi “Ai xuất hiện tiếp theo?”. Trên màn hình hiện ba nhân vật: mèo con, gà trống và thỏ con. Câu hỏi đặt ra: “Trong câu chuyện, ai đã gặp bạn thỏ trên đường đến lớp?”. Trẻ sẽ giơ tay chọn đáp án. Một cú nhấp chuột, nhân vật đúng xuất hiện kèm hiệu ứng vui nhộn (vỗ tay, nhạc ngắn), khiến trẻ cảm thấy thích thú, đồng thời củng cố ngay kiến thức vừa nghe.

Ở một ví dụ khác, trong truyện “Cáo, thỏ và gà trống”, giáo viên có thể tạo một slide trò chơi “Cáo đang ở đâu?”. Trên màn hình có ba ngôi nhà nhỏ với cửa đóng kín. Trẻ lần lượt chọn, và khi cô nhấp chuột, cửa mở ra để lộ nhân vật cáo trốn bên trong. Tiếng “Ồ!” vang lên từ cả lớp chính là minh chứng cho sự tò mò, hồi hộp, hứng khởi mà trò chơi mang lại. Đây chính là yếu tố giữ chân trẻ, giúp trẻ gắn bó với mạch truyện lâu hơn và dễ dàng nhớ lại chi tiết.

Một điểm quan trọng của biện pháp này là thay đổi nhịp độ tiết học. Theo

ngiên cứu, trẻ lứa tuổi nhà trẻ chỉ có thể tập trung liên tục từ 5 – 7 phút. Nếu một tiết kể chuyện kéo dài 20 phút mà không có thay đổi, trẻ sẽ nhanh chóng mất tập trung. Việc xen kẽ trò chơi và hiệu ứng động như những “khoảng nghỉ tích cực” giúp trẻ vừa giải tỏa, vừa duy trì sự chú ý. Ví dụ: sau 5 phút nghe kể, trẻ được tham gia trò chơi chọn nhân vật; sau đó quay lại nghe kể tiếp; rồi lại có trò chơi tìm đồ vật... Cấu trúc này giúp tiết học nhịp nhàng, linh hoạt, trẻ không bị nhàm chán mà luôn trong trạng thái hứng thú.

Ngoài ra, trò chơi bằng Canva còn giúp phát triển kỹ năng giao tiếp và hợp tác. Thay vì chỉ một trẻ trả lời, cô có thể tổ chức cho cả nhóm cùng tham gia: nhóm A chọn nhân vật, nhóm B chọn đồ vật, rồi so sánh đáp án. Qua đó, trẻ học cách chờ đến lượt, biết lắng nghe bạn, biết cổ vũ cho nhau. Đây chính là những kỹ năng xã hội quan trọng, cần được hình thành sớm.

Để biện pháp phát huy hiệu quả, giáo viên cần chú ý một số nguyên tắc:

- Hiệu ứng hình ảnh phải đơn giản, rõ ràng, không quá rối rắm để tránh làm trẻ mất tập trung.

- Trò chơi đưa ra phải ngắn gọn, dễ hiểu, gắn liền với nội dung câu chuyện, không mang tính đánh đố.

- Câu hỏi cần phù hợp với vốn từ của trẻ, chẳng hạn: “Đây là con gì?”, “Ai đã giúp bạn đỡ?”, “Con nào biết gáy?”.

- Luôn khuyến khích nhiều trẻ cùng tham gia, tránh tình trạng chỉ vài bé nhanh nhẹn được chơi còn các bé khác thụ động. Có thể thay đổi hình thức trả lời: cá nhân, nhóm hoặc cả lớp đồng thanh.

Thực tế triển khai tại lớp tôi cho thấy hiệu quả rõ rệt. Trong truyện “Gà trống, mèo con và cún con”, tôi thiết kế hình ảnh động mèo con quét nhà, gà trống cầm sách, cún con chạy loanh quanh. Ngay khi các nhân vật chuyển động, trẻ lập tức chăm chú theo dõi, nhiều bé chỉ tay và gọi tên nhân vật. Đến phần trò chơi “Ai chăm chỉ, ai lười biếng?”, trẻ đồng thanh gọi tên “Cún con lười biếng!” rồi bắt chước tiếng chó sủa, tạo không khí vui nhộn. Sau tiết học, nhiều phụ huynh phản hồi rằng con về nhà đã kể lại chi tiết: “Cún con không làm việc, mèo con quét nhà...”, chứng tỏ trẻ ghi nhớ tốt hơn, kể lại được bằng ngôn ngữ riêng của mình.

Qua quá trình thực hiện, tôi nhận thấy biện pháp này không chỉ nâng cao hiệu quả giờ kể chuyện, mà còn tạo điều kiện để phát triển đồng thời nhiều năng lực ở trẻ: chú ý có chủ định, trí nhớ, ngôn ngữ, tư duy logic, khả năng giao tiếp và hợp tác. Đồng thời, giáo viên cũng cảm thấy hứng thú, sáng tạo hơn khi có trong tay công cụ thiết kế hiện đại, không còn áp lực chỉ “kể một chiều” mà được đồng hành cùng trẻ trong những giờ học thật sự vui tươi.

Tóm lại, việc tăng cường tương tác thông qua hoạt động kể chuyện kết hợp hình ảnh động và trò chơi bằng Canva là một biện pháp có tính mới mẻ, thiết thực và hiệu quả. Nó không chỉ giúp trẻ học tập tích cực hơn, mà còn góp phần đổi mới phương pháp dạy học mầm non, đưa công nghệ đến gần hơn với giáo dục, phù hợp với xu hướng chuyển đổi số hiện nay.

Hình ảnh 4: Truyện “Vì sao thỏ cắt đuôi”

Hình ảnh 5: Truyện “Đôi bạn tốt”

1.2.4. Biện pháp 4: Phối hợp với phụ huynh trong việc ứng dụng Canva để củng cố và phát triển hoạt động kể chuyện của trẻ tại gia đình

Trong giáo dục mầm non, đặc biệt ở lứa tuổi nhà trẻ, sự phối hợp giữa nhà trường và gia đình luôn đóng vai trò quyết định đến hiệu quả chăm sóc – giáo dục. Trẻ 24 – 36 tháng tuổi dành phần lớn thời gian bên bố mẹ, ông bà, vì vậy việc tạo ra môi trường học tập và vui chơi liên tục, thống nhất giữa trường và nhà là điều kiện quan trọng để phát triển đồng đều các kỹ năng, trong đó có kỹ năng ngôn ngữ và giao tiếp thông qua hoạt động kể chuyện. Chính vì vậy, việc phối hợp với phụ huynh để ứng dụng phần mềm Canva vào hoạt động kể chuyện tại gia đình là một giải pháp thiết thực, vừa tăng cường hiệu quả giáo dục, vừa phát huy tính đồng hành của gia đình trong quá trình nuôi dưỡng và phát triển trẻ.

Thực tế cho thấy, nhiều phụ huynh rất quan tâm đến việc phát triển ngôn ngữ và thói quen đọc sách cho con nhưng chưa biết cách làm thế nào để tạo hứng thú cho trẻ. Một số gia đình chỉ dừng lại ở việc mua truyện tranh, mở video hoạt hình, trong khi trẻ lại nhanh chán hoặc bị động khi xem. Với Canva, giáo viên có thể hướng dẫn phụ huynh cách tạo ra những sản phẩm trực quan đơn giản nhưng gần gũi, phù hợp với sở thích của con. Chẳng hạn, thay vì chỉ đọc một câu chuyện từ sách, bố mẹ có thể mở slide do giáo viên thiết kế sẵn, trong đó nhân vật chuyển động, hình ảnh màu sắc tươi sáng, kèm âm thanh nhẹ nhàng. Khi trẻ ngồi cùng bố mẹ để xem và nghe kể, trẻ vừa cảm thấy gần gũi, vừa được củng cố lại nội dung đã học ở lớp.

Một điểm thuận lợi nữa là Canva hoàn toàn miễn phí trên nền tảng web và có thể sử dụng trên điện thoại di động, máy tính bảng – những thiết bị mà hầu hết gia đình hiện nay đều có. Giáo viên có thể chia sẻ link truy cập các bài thuyết trình đã thiết kế sẵn cho phụ huynh qua nhóm Zalo, Facebook, hoặc Google Drive. Nhờ đó, phụ huynh dễ dàng mở cho con xem lại ở nhà. Không những thế, giáo viên còn có thể khuyến khích phụ huynh thử tự tạo một số slide đơn giản để cùng con sáng tạo. Việc bố mẹ cùng thiết kế, cùng kể chuyện với con không chỉ giúp trẻ hứng thú hơn mà còn gắn kết tình cảm gia đình, hình

thành thói quen sinh hoạt tích cực.

Trong quá trình phối hợp, giáo viên nên tổ chức các buổi hướng dẫn trực tiếp hoặc trực tuyến cho phụ huynh. Nội dung hướng dẫn bao gồm: cách đăng nhập Canva, chọn mẫu sẵn, chèn hình ảnh động, thêm hiệu ứng đơn giản, và đặc biệt là cách kể chuyện tương tác với trẻ khi sử dụng slide. Giáo viên cũng có thể cung cấp các “gói tài liệu mẫu” gồm truyện ngắn, nhân vật, bối cảnh đã thiết kế sẵn, để phụ huynh chỉ việc mở và sử dụng. Đây là giải pháp tiết kiệm thời gian, phù hợp với phụ huynh bận rộn nhưng vẫn muốn đồng hành cùng con.

Một số hoạt động cụ thể mà phụ huynh có thể thực hiện với trẻ tại nhà gồm:

- Cùng con ôn lại câu chuyện đã nghe ở lớp bằng slide Canva, sau đó đặt câu hỏi ngắn gọn: “Đây là con gì?”, “Ai đã giúp bạn thỏ?”, “Con vật nào biết gáy?”.

- Cho trẻ tự chọn nhân vật yêu thích trong slide và kể lại câu chuyện bằng ngôn ngữ của mình, dù chỉ vài từ đơn giản.

- Bố mẹ cùng con sáng tạo thêm chi tiết mới: “Nếu hôm nay bạn thỏ đi học muộn thì chuyện gì sẽ xảy ra?”, từ đó khuyến khích trẻ tưởng tượng, sáng tạo.

- Tổ chức “giờ kể chuyện gia đình” vào buổi tối, nơi cả nhà cùng xem lại một câu chuyện, trẻ được lắng nghe, bắt chước, và bố mẹ kịp thời động viên.

Việc phụ huynh tham gia vào hoạt động kể chuyện qua Canva mang lại nhiều lợi ích. Thứ nhất, trẻ được củng cố kiến thức, ghi nhớ nội dung lâu hơn nhờ sự lặp lại trong nhiều bối cảnh (ở lớp và ở nhà). Thứ hai, trẻ phát triển vốn từ và kỹ năng ngôn ngữ nhanh hơn do thường xuyên được tiếp xúc với ngôn ngữ qua kể chuyện. Thứ ba, trẻ cảm thấy được quan tâm, được chia sẻ, từ đó hình thành niềm yêu thích với sách, truyện và thói quen học tập chủ động. Cuối cùng, sự gắn kết giữa gia đình và nhà trường được tăng cường, tạo nên một môi trường giáo dục đồng bộ, toàn diện.

Trong quá trình triển khai, tôi nhận thấy khi phụ huynh thực sự đồng hành, hiệu quả rõ rệt hơn hẳn. Ở lớp tôi, sau khi chia sẻ file Canva truyện “Cún con lười biếng”, nhiều phụ huynh phản hồi rằng con về nhà đã yêu cầu mở lại để xem. Có bé còn chủ động bắt chước lời thoại, nhắc bố mẹ “Cún con phải quét nhà chứ!”. Phụ huynh chia sẻ rằng họ bất ngờ vì chỉ sau vài lần, con đã nhớ tên nhân vật, kể lại được chi tiết nhỏ. Điều này chứng minh rằng khi được củng cố ở nhà, trẻ không chỉ ghi nhớ tốt mà còn biết vận dụng vào thực tế sinh hoạt hằng ngày.

Tuy nhiên, cũng có một số khó khăn nhất định. Một số phụ huynh bận

rộn, ít thời gian tham gia cùng con. Một số phụ huynh lớn tuổi hoặc ít sử dụng công nghệ có thể gặp trở ngại khi thao tác Canva. Để khắc phục, giáo viên cần kiên nhẫn hướng dẫn, thậm chí quay video ngắn minh họa cách sử dụng, gửi kèm link để phụ huynh làm theo. Nhà trường cũng nên tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên đề, tạo điều kiện để phụ huynh cùng trải nghiệm thực tế. Khi nhận thấy lợi ích thiết thực, phụ huynh sẽ dần chủ động tham gia hơn.

Tóm lại, phối hợp với phụ huynh trong việc ứng dụng Canva vào hoạt động kể chuyện là một biện pháp mang tính khả thi cao, góp phần tăng cường hiệu quả giáo dục và phát triển ngôn ngữ cho trẻ. Không chỉ giúp trẻ học tập tích cực hơn, biện pháp này còn tạo dựng mối quan hệ chặt chẽ giữa nhà trường – gia đình, qua đó xây dựng một môi trường giáo dục thống nhất, liên tục và bền vững. Đây chính là nền tảng quan trọng để hình thành cho trẻ tình yêu với sách, truyện và kỹ năng giao tiếp từ những năm tháng đầu đời.

Hình ảnh 6: Giáo viên chia sẻ ứng dụng Canva trong hoạt động kể chuyện cho trẻ tại nhà

Hình ảnh 7: Mẹ kể chuyện cho trẻ tại nhà

1.2.5. Biện pháp 5: Tổ chức hoạt động kể chuyện sáng tạo thông qua Canva nhằm phát huy tính tích cực và khả năng sáng tạo của trẻ

Trong giáo dục mầm non, đặc biệt ở độ tuổi 24 – 36 tháng, việc hình thành ngôn ngữ và phát triển trí tưởng tượng sáng tạo có vai trò vô cùng quan trọng. Trẻ ở giai đoạn này vốn tò mò, thích khám phá thế giới xung quanh, nhưng khả năng diễn đạt còn hạn chế, vốn từ ít và phụ thuộc nhiều vào sự dẫn dắt của người lớn. Vì vậy, giáo viên không chỉ dừng lại ở việc kể cho trẻ nghe, mà cần tạo ra những cơ hội để trẻ được “kể lại”, được “sáng tạo thêm” và được “tham gia trực tiếp” vào câu chuyện. Ứng dụng phần mềm Canva trong tổ chức hoạt động kể chuyện sáng tạo đã trở thành một phương pháp hiệu quả, vừa kích thích hứng thú học tập, vừa rèn luyện khả năng ngôn ngữ, vừa bồi dưỡng trí tưởng tượng phong phú cho trẻ.

Nếu ở các biện pháp trước, Canva chủ yếu được sử dụng như công cụ hỗ trợ giáo viên thiết kế bài giảng trực quan, sinh động, thì ở biện pháp này, Canva được khai thác như một “sân chơi sáng tạo” dành cho trẻ. Thay vì chỉ ngồi nghe và quan sát, trẻ được tham gia vào quá trình xây dựng câu chuyện: chọn nhân vật, thêm chi tiết, thay đổi tình huống, thậm chí tự đặt tên cho câu chuyện. Nhờ đó, trẻ trở thành “người kể chuyện nhí”, chủ động, tích cực và sáng tạo hơn.

Để thực hiện hiệu quả, giáo viên cần chuẩn bị trước kho tư liệu mở trên Canva, bao gồm: hình ảnh nhân vật (con vật, cây cối, đồ vật quen thuộc), bối cảnh (ngôi nhà, sân trường, công viên, nông trại...), âm thanh minh họa (tiếng

chim, tiếng mưa, tiếng trống), cùng các mẫu slide đơn giản. Khi vào hoạt động, giáo viên sẽ hướng dẫn trẻ lựa chọn và sắp xếp nhân vật theo ý thích. Ví dụ: trẻ chọn “bạn thỏ” và “bạn gà”, giáo viên liền sắp xếp vào bối cảnh sân chơi, sau đó gợi ý: “Con thử kể xem hôm nay thỏ và gà chơi gì với nhau?”. Từ đây, trẻ bắt đầu tập diễn đạt, dù chỉ là câu ngắn gọn như “Thỏ chơi bóng”, “Gà đi chơi”. Giáo viên tiếp tục khuyến khích: “Rồi chuyện gì xảy ra tiếp?”, nhờ đó trẻ dần biết liên kết tình tiết, xây dựng cốt truyện.

Một số hình thức tổ chức kể chuyện sáng tạo thông qua Canva có thể áp dụng:

- Kể chuyện theo tranh động: Giáo viên thiết kế một bộ tranh động đơn giản trên Canva, sau đó cho trẻ quan sát từng cảnh. Thay vì kể sẵn, giáo viên đặt câu hỏi mở: “Ở đây có ai? Con nghĩ bạn nhỏ này đang làm gì?”. Trẻ trả lời và chính là đang kể lại câu chuyện theo cách của mình.

Hình ảnh 8: Tiết dạy kể chuyện ứng dụng ảnh động trong hoạt động kể

- Thay đổi kết thúc câu chuyện: Sau khi nghe lại một câu chuyện quen thuộc trên Canva, giáo viên khuyến khích trẻ tưởng tượng kết thúc mới. Ví dụ: “Nếu bạn Cáo không lừa được Gà Trống thì chuyện gì xảy ra?”. Trẻ sẽ sáng tạo ra tình huống khác, dù đơn giản nhưng rất giàu ý nghĩa.

- Đóng vai nhân vật kể chuyện: Giáo viên chọn một nhân vật trong Canva và mời trẻ “hóa thân” thành nhân vật đó để tự kể. Trẻ có thể nói bằng giọng điệu, ngôn ngữ trẻ thơ, giúp phát triển khả năng nhập vai, đồng thời tạo sự hứng thú.

- Kể chuyện nhóm: Một nhóm 3 – 4 trẻ cùng quan sát slide Canva, mỗi trẻ lần lượt thêm một chi tiết. Nhờ đó, câu chuyện trở thành sản phẩm tập thể, khuyến khích tinh thần hợp tác và khả năng lắng nghe bạn bè.

Trong quá trình triển khai, giáo viên đóng vai trò định hướng, khơi gợi, điều chỉnh, chứ không áp đặt. Điều quan trọng là tạo bầu không khí thoải mái, để trẻ không ngại nói sai, không sợ bị chê cười. Khi trẻ hứng thú, tự tin chia sẻ, khả năng ngôn ngữ và trí tưởng tượng sẽ phát triển mạnh mẽ.

Thực tế áp dụng tại lớp cho thấy, trẻ rất hứng thú với hoạt động kể chuyện sáng tạo qua Canva. Ban đầu, nhiều trẻ chỉ trả lời ngắn gọn, rời rạc. Nhưng sau vài tuần, khi được khuyến khích thường xuyên, trẻ đã biết nối tiếp tình tiết, thậm chí thêm chi tiết mới khá thú vị. Chẳng hạn, trong câu chuyện “Thỏ con đi học”, một bé đã thêm chi tiết “Bạn thỏ quên mũ nên bị ướt mưa” – chi tiết không có trong bản gốc nhưng thể hiện khả năng tưởng tượng đáng khen.

Bên cạnh đó, hoạt động kể chuyện sáng tạo còn giúp trẻ hình thành kỹ năng sống cơ bản. Qua việc lựa chọn chi tiết, trẻ học được cách đưa ra quyết

định. Qua việc hợp tác kể chuyện nhóm, trẻ biết nhường lời, chờ lượt, lắng nghe. Qua việc nhập vai nhân vật, trẻ phát triển sự đồng cảm, hiểu cảm xúc của người khác. Đây là những kỹ năng quan trọng cho sự phát triển nhân cách toàn diện.

Tuy nhiên, biện pháp này cũng gặp một số thách thức. Trẻ 24 – 36 tháng còn nhỏ, vốn từ ít, khả năng tập trung chưa cao, nên cần sự kiên nhẫn lớn từ phía giáo viên. Giáo viên phải linh hoạt, vừa gợi mở vừa hỗ trợ, tránh gây áp lực. Ngoài ra, việc thiết kế kho tư liệu Canva ban đầu khá mất thời gian, nhưng nếu kiên trì xây dựng, đây sẽ trở thành nguồn tài nguyên lâu dài, sử dụng cho nhiều thế hệ trẻ.

Tóm lại, tổ chức hoạt động kể chuyện sáng tạo thông qua Canva là một biện pháp thiết thực, khả thi, mang lại hiệu quả rõ rệt trong việc phát triển ngôn ngữ, trí tưởng tượng và sự tự tin cho trẻ. Không chỉ dừng lại ở việc nghe – hiểu, trẻ được chủ động tham gia sáng tạo, từ đó yêu thích hoạt động kể chuyện, coi đó là niềm vui hằng ngày. Đây chính là nền tảng quan trọng để trẻ phát triển ngôn ngữ, tư duy và nhân cách ngay từ những năm tháng đầu đời.

1.2.6. Biện pháp 6: Ứng dụng Canva để xây dựng thư viện truyện kể điện tử, tạo môi trường kể chuyện phong phú cho trẻ 24–36 tháng tuổi

Trong quá trình tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ 24 – 36 tháng tuổi, một trong những khó khăn lớn mà giáo viên thường gặp phải là sự hạn chế về nguồn tư liệu minh họa. Các loại sách truyện giấy hiện nay tuy đa dạng nhưng thường thiếu tính hấp dẫn đối với trẻ nhỏ, đặc biệt là trong bối cảnh công nghệ phát triển, trẻ ngày càng có xu hướng yêu thích hình ảnh động và màu sắc sinh động hơn. Xuất phát từ thực tế đó, tôi đã lựa chọn giải pháp xây dựng một thư viện truyện kể điện tử bằng phần mềm Canva để phục vụ cho các giờ kể chuyện, đồng thời tạo điều kiện cho trẻ tiếp cận truyện mọi lúc, mọi nơi, không bị giới hạn bởi thời gian hay không gian lớp học.

Với Canva, giáo viên có thể tự thiết kế lại các câu chuyện quen thuộc trong chương trình giáo dục mầm non bằng hình ảnh đẹp, gần gũi, có màu sắc tươi sáng và dễ thu hút sự chú ý của trẻ. Không chỉ dừng lại ở việc trình chiếu truyện trên lớp, tôi còn tận dụng kho mẫu phong phú của Canva để xây dựng thành những bộ truyện theo chủ đề hàng tháng như: gia đình, bạn bè, động vật, đồ vật, lễ hội. Mỗi câu chuyện được thiết kế thành các slide liên tiếp, giống như một cuốn truyện tranh điện tử, có thể kèm lời thoại hoặc hiệu ứng chuyển động đơn giản để tăng thêm sự hấp dẫn. Qua đó, hoạt động kể chuyện không còn khô khan, đơn điệu, mà trở nên giống như một bộ phim hoạt hình nhỏ khiến trẻ hứng thú theo dõi.

Khi áp dụng biện pháp này, tôi nhận thấy giờ kể chuyện trở nên sinh động

hơn rất nhiều. Trẻ tập trung chú ý vào màn hình, quan sát nhân vật và chi tiết trong truyện, từ đó dễ dàng ghi nhớ nội dung và trình tự sự kiện. Bằng cách cho trẻ xem lại truyện nhiều lần, vốn từ của trẻ được mở rộng, trẻ có thể bắt chước và lặp lại lời thoại một cách tự nhiên. Đặc biệt, đối với trẻ nhút nhát, ít nói, việc nhìn thấy hình ảnh minh họa rõ ràng giúp trẻ mạnh dạn hơn trong việc diễn đạt ý tưởng. Ngoài ra, việc xây dựng thư viện truyện kể điện tử còn tạo điều kiện để phụ huynh cùng đồng hành với con tại nhà. Thông qua việc chia sẻ các liên kết truyện Canva, phụ huynh có thể cùng trẻ xem và ôn lại câu chuyện, vừa tăng sự gắn kết gia đình, vừa củng cố kiến thức đã học ở lớp.

Thư viện truyện kể điện tử không chỉ mang lại lợi ích cho trẻ mà còn giúp giáo viên tiết kiệm đáng kể thời gian chuẩn bị. Thay vì mất công tìm tranh ảnh rời rạc, in ấn tốn kém, giáo viên chỉ cần mở kho truyện đã thiết kế sẵn để sử dụng nhiều lần cho các lớp khác nhau. Nhà trường cũng có thể xây dựng một kho dữ liệu chung, lưu trữ toàn bộ truyện điện tử để chia sẻ cho giáo viên các lớp, qua đó nâng cao chất lượng hoạt động kể chuyện trên diện rộng. Tuy nhiên, trong quá trình triển khai, cũng có một số khó khăn như: thời gian ban đầu để thiết kế thư viện khá nhiều, cơ sở vật chất ở một số lớp học còn hạn chế, hoặc một số phụ huynh chưa quen với việc sử dụng công nghệ. Để khắc phục, tôi đã phối hợp với đồng nghiệp chia sẻ công việc thiết kế, tận dụng các mẫu có sẵn của Canva để rút ngắn thời gian, đồng thời hướng dẫn phụ huynh cách mở truyện bằng video minh họa ngắn, giúp họ dễ dàng thực hiện tại nhà.

Qua thực tế áp dụng, biện pháp này đã chứng minh tính hiệu quả rõ rệt. Trẻ hứng thú hơn với giờ kể chuyện, khả năng tập trung được cải thiện, vốn từ và kỹ năng diễn đạt tăng lên đáng kể. Giáo viên có thêm một công cụ trực quan, sáng tạo để đổi mới hình thức giảng dạy, phụ huynh có điều kiện tham gia vào quá trình giáo dục con. Có thể nói, việc ứng dụng Canva để xây dựng thư viện truyện kể điện tử đã góp phần quan trọng vào việc nâng cao chất lượng hoạt động kể chuyện cho trẻ 24 – 36 tháng tuổi, phù hợp với định hướng đổi mới giáo dục mầm non trong giai đoạn hiện nay, đồng thời khẳng định tính cần thiết và khả thi của việc đưa công nghệ vào giảng dạy nhằm nuôi dưỡng tình yêu văn học và phát triển ngôn ngữ cho trẻ ngay từ những năm đầu đời.

Hình ảnh 9: Trao đổi ý tưởng để xây dựng thư viện truyện kể điện tử trong sinh hoạt chuyên môn Tổ

2. Tính mới, tính sáng tạo của biện pháp:

Trong những năm gần đây, việc ứng dụng công nghệ thông tin vào giáo dục mầm non đã được quan tâm triển khai, tuy nhiên ở nhóm trẻ 24 – 36 tháng tuổi, hoạt động kể chuyện chủ yếu vẫn được tổ chức theo các hình thức truyền

thông như: cô kể chuyện bằng tranh giấy, rối tay, sách tranh in sẵn... Việc sử dụng phần mềm thiết kế hiện đại còn hạn chế, chưa khai thác hết tiềm năng của công nghệ số trong việc hỗ trợ trẻ tiếp cận ngôn ngữ và hình ảnh một cách trực quan, sinh động.

Sáng kiến “Một số biện pháp ứng dụng công nghệ phần mềm Canva nhằm tăng cường hiệu quả hoạt động kể chuyện của nhóm trẻ 24 – 36 tháng tuổi” mang tính mới ở chỗ đã mạnh dạn lựa chọn phần mềm Canva – một công cụ thiết kế số đơn giản, trực quan – để áp dụng trực tiếp vào hoạt động kể chuyện cho trẻ nhà trẻ. Thay vì chỉ sử dụng Canva cho các sản phẩm tuyên truyền hay trang trí lớp học như trước đây, sáng kiến đã khai thác Canva như một phương tiện hỗ trợ dạy học, phục vụ trực tiếp cho trẻ trong giờ học.

Điểm mới nổi bật của sáng kiến là việc thiết kế tranh kể chuyện điện tử với hình ảnh rõ nét, màu sắc tươi sáng, bố cục đơn giản, phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ 24 – 36 tháng tuổi. Các nhân vật, bối cảnh, tình huống trong câu chuyện được thể hiện bằng hình ảnh gần gũi, quen thuộc, có sự chuyển cảnh nhẹ nhàng, giúp trẻ dễ quan sát, dễ ghi nhớ và tập trung chú ý tốt hơn trong suốt hoạt động kể chuyện.

Bên cạnh đó, sáng kiến còn thể hiện tính mới khi kết hợp tranh kể chuyện trên Canva với giọng kể trực tiếp của giáo viên, tránh lạm dụng thiết bị công nghệ, không để trẻ bị động xem màn hình mà vẫn đảm bảo vai trò trung tâm của cô giáo trong việc tương tác, dẫn dắt và giáo dục trẻ. Việc ứng dụng Canva không thay thế các hình thức kể chuyện truyền thống mà đóng vai trò hỗ trợ, làm phong phú thêm phương pháp tổ chức hoạt động kể chuyện cho trẻ nhà trẻ.

Ngoài ra, sáng kiến còn mới ở chỗ chú trọng đến việc cá nhân hóa nội dung kể chuyện, giáo viên có thể dễ dàng chỉnh sửa hình ảnh, thêm bớt chi tiết, thay đổi nhân vật sao cho phù hợp với chủ đề, khả năng tiếp nhận và hứng thú của trẻ trong từng thời điểm. Đây là điều mà tranh in sẵn hoặc sách truyện truyền thống khó đáp ứng được.

Tính sáng tạo của sáng kiến được thể hiện trước hết ở cách tiếp cận linh hoạt và phù hợp với lứa tuổi nhà trẻ. Trẻ 24 – 36 tháng tuổi có khả năng chú ý ngắn, tư duy trực quan là chủ yếu, ngôn ngữ đang trong giai đoạn hình thành. Việc ứng dụng Canva không nhằm tạo ra những sản phẩm cầu kỳ, phức tạp mà tập trung vào sự đơn giản, rõ ràng, dễ hiểu, phù hợp với khả năng nhận thức của trẻ.

Giáo viên đã sáng tạo trong việc lựa chọn và thiết kế hình ảnh trên Canva theo nguyên tắc: ít chi tiết, màu sắc hài hòa, nhân vật có biểu cảm rõ ràng, hành động cụ thể. Các câu chuyện quen thuộc được “làm mới” bằng tranh điện tử sinh

động, giúp trẻ hứng thú hơn khi nghe kể, mạnh dạn trả lời câu hỏi, bắt chước lời nói và hành động của nhân vật trong truyện.

Một điểm sáng tạo khác là việc linh hoạt sử dụng Canva trong nhiều hình thức kể chuyện khác nhau, như:

Kể chuyện lần đầu để gây hứng thú cho trẻ;

Kể chuyện kết hợp đàm thoại, chỉ vào hình ảnh để gợi mở ngôn ngữ;

Cho trẻ quan sát tranh, gọi tên nhân vật, đồ vật trong truyện;

Kết hợp kể chuyện với vận động minh họa đơn giản theo nội dung câu chuyện.

Qua đó, hoạt động kể chuyện không còn đơn điệu mà trở nên đa dạng, hấp dẫn, phù hợp với đặc điểm “học mà chơi – chơi mà học” của trẻ mầm non.

Sáng kiến còn thể hiện tính sáng tạo ở việc tận dụng tối đa điều kiện sẵn có: giáo viên chỉ cần điện thoại thông minh, máy tính và tivi/máy chiếu của lớp là có thể thiết kế và tổ chức hoạt động kể chuyện hiệu quả, không tốn nhiều kinh phí, dễ triển khai và dễ nhân rộng. Giáo viên cũng có thể chia sẻ sản phẩm Canva cho đồng nghiệp, cùng nhau điều chỉnh, bổ sung, nâng cao chất lượng nội dung kể chuyện.

Đặc biệt, việc ứng dụng Canva đã góp phần đổi mới tư duy tổ chức hoạt động kể chuyện của giáo viên, từ chỗ phụ thuộc vào học liệu có sẵn sang chủ động sáng tạo học liệu phù hợp với trẻ. Qua thực tế áp dụng, trẻ hứng thú hơn với giờ kể chuyện, chú ý lắng nghe lâu hơn, vốn từ được mở rộng, khả năng giao tiếp và biểu đạt ngôn ngữ từng bước được cải thiện rõ rệt.

Như vậy, sáng kiến không chỉ có tính mới trong việc lựa chọn công cụ ứng dụng mà còn thể hiện tính sáng tạo trong cách thiết kế, tổ chức và khai thác hoạt động kể chuyện, góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc – giáo dục trẻ 24 – 36 tháng tuổi trong giai đoạn hiện nay.

VI. NHỮNG THÔNG TIN CẦN ĐƯỢC BẢO MẬT: Không

VII. ĐIỀU KIỆN CẦN THIẾT ĐỂ ÁP DỤNG SÁNG KIẾN

Để sáng kiến áp dụng có hiệu quả cần phải đảm bảo các điều kiện sau:

* *Điều kiện về con người:*

- Giáo viên có kỹ năng sử dụng công nghệ cơ bản, đặc biệt là phần mềm Canva.

- Biết thiết kế slide, video, truyện tranh số phù hợp với lứa tuổi.

- Có khả năng lồng ghép kể chuyện sáng tạo: sử dụng hình ảnh, âm thanh, hiệu ứng sinh động.

- Có tư duy đổi mới phương pháp dạy học, linh hoạt khi tổ chức hoạt động.

- Trẻ có khả năng tập trung ngắn (3–5 phút) nên nội dung cần sinh động, thay đổi nhanh.

- Trẻ bước đầu biết quan sát, nghe và phản ứng với hình ảnh – âm thanh.

- Có sự hứng thú với thiết bị công nghệ (tivi, hình ảnh chuyển động...).

- Nhà trường tạo điều kiện về thiết bị, thời gian, tập huấn công nghệ cho giáo viên.

- Có sự định hướng đổi mới phương pháp giáo dục mầm non.

- Phụ huynh phối hợp:

- Cho trẻ tiếp cận nội dung kể chuyện tại nhà (video, hình ảnh).

- Hạn chế lạm dụng thiết bị, đảm bảo thời gian phù hợp.

* *Điều kiện về cơ sở vật chất:*

- Có máy tính/laptop hoặc máy tính bảng phục vụ thiết kế bài giảng.

- Có màn hình trình chiếu (tivi, máy chiếu) để trẻ quan sát rõ hình ảnh, video.

- Kết nối Internet ổn định để sử dụng phần mềm Canva online.

- Hệ thống âm thanh (loa) đảm bảo rõ ràng khi kể chuyện.

VIII. ĐÁNH GIÁ LỢI ÍCH THU ĐƯỢC DO ÁP DỤNG SÁNG KIẾN THEO Ý KIẾN CỦA NHÓM TÁC GIẢ

1. Hiệu quả kinh tế

Qua quá trình nghiên cứu, xây dựng và áp dụng sáng kiến “*Một số biện pháp ứng dụng công nghệ phần mềm Canva nhằm tăng cường hiệu quả hoạt động kể chuyện của nhóm trẻ 24 – 36 tháng tuổi*” vào thực tiễn chăm sóc – giáo dục trẻ tại lớp, sáng kiến đã mang lại những hiệu quả thiết thực, rõ rệt trên nhiều phương diện, cụ thể như sau:

2. Hiệu quả xã hội

2.1. Đối với trẻ

Việc ứng dụng phần mềm Canva trong hoạt động kể chuyện đã tạo ra sự thay đổi tích cực trong thái độ và mức độ tham gia của trẻ 24 – 36 tháng tuổi. Trẻ tỏ ra hứng thú hơn khi được quan sát các tranh kể chuyện điện tử với hình ảnh rõ nét, màu sắc tươi sáng, nhân vật quen thuộc, gần gũi. Nhờ đó, trẻ tập trung chú ý lâu hơn trong giờ kể chuyện, giảm tình trạng mất tập trung, quấy khóc hoặc bỏ dở hoạt động giữa chừng.

Hoạt động kể chuyện có sử dụng Canva đã góp phần phát triển ngôn ngữ cho trẻ một cách hiệu quả. Trẻ mạnh dạn hơn trong việc gọi tên nhân vật, đồ vật trong truyện; biết lắng nghe cô kể, bắt chước lời nói, âm thanh đơn giản của nhân vật. Vốn từ của trẻ được mở rộng dần thông qua việc quan sát hình ảnh, nghe cô kể và được cô gợi mở, đàm thoại phù hợp với khả năng nhận thức của lứa tuổi.

Bên cạnh đó, trẻ còn được rèn luyện kỹ năng quan sát, ghi nhớ và phản xạ ngôn ngữ. Các tranh truyện thiết kế trên Canva có bố cục rõ ràng, trình tự logic giúp trẻ dễ dàng theo dõi diễn biến câu chuyện, từ đó hình thành khả năng ghi nhớ có chủ định ở mức độ đơn giản. Trẻ biết chỉ tay vào hình ảnh, bày tỏ cảm xúc như vui, buồn, thích thú khi nghe kể chuyện, góp phần phát triển cảm xúc – tình cảm và khả năng giao tiếp ban đầu.

Ngoài ra, thông qua nội dung các câu chuyện, trẻ được giáo dục hành vi, thói quen tốt như biết chào hỏi, yêu thương bạn bè, lễ phép với người lớn, biết nghe lời cô giáo. Việc kể chuyện kết hợp hình ảnh trực quan đã giúp trẻ dễ hiểu, dễ tiếp nhận các nội dung giáo dục đạo đức phù hợp với lứa tuổi nhà trẻ.

2.2. Đối với giáo viên

Việc áp dụng sáng kiến đã giúp giáo viên đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động kể chuyện, nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ thông tin trong chăm sóc – giáo dục trẻ. Giáo viên không còn phụ thuộc hoàn toàn vào tranh ảnh in sẵn hay học liệu truyền thống mà chủ động thiết kế nội dung phù hợp với từng chủ đề, từng nhóm trẻ cụ thể.

Phần mềm Canva với giao diện đơn giản, dễ sử dụng đã tạo điều kiện cho giáo viên tiết kiệm thời gian, công sức trong khâu chuẩn bị đồ dùng dạy học. Các sản phẩm thiết kế có thể lưu trữ lâu dài, chỉnh sửa linh hoạt, sử dụng nhiều lần cho các năm học tiếp theo, góp phần nâng cao hiệu quả công việc.

Bên cạnh đó, giáo viên có cơ hội nâng cao kỹ năng sáng tạo, tư duy đổi mới, biết lựa chọn hình ảnh, màu sắc, bố cục phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ 24 – 36 tháng tuổi. Qua thực tế áp dụng, giáo viên tự tin hơn trong việc tổ chức hoạt động kể chuyện, chủ động kết hợp hài hòa giữa phương pháp truyền thống và ứng dụng công nghệ, từ đó nâng cao chất lượng giờ dạy.

Sáng kiến cũng góp phần tăng cường sự chia sẻ, học hỏi giữa đồng nghiệp, khi các sản phẩm Canva có thể dễ dàng trao đổi, tham khảo, cùng nhau hoàn thiện và áp dụng rộng rãi trong tổ, khối.

2.3. Đối với nhà trường

Việc triển khai sáng kiến đã góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc – giáo dục trẻ tại đơn vị, đáp ứng yêu cầu đổi mới phương pháp dạy học và ứng dụng công nghệ thông tin trong giáo dục mầm non hiện nay. Hoạt động kể chuyện trở nên sinh động, hấp dẫn hơn, tạo được sự thống nhất và đồng bộ trong cách tổ chức các hoạt động phát triển ngôn ngữ cho trẻ nhà trẻ.

Sáng kiến có tính khả thi cao, phù hợp với điều kiện cơ sở vật chất của nhà trường, không đòi hỏi đầu tư kinh phí lớn. Giáo viên có thể tận dụng các

thiết bị sẵn có như điện thoại thông minh, máy tính, tivi hoặc máy chiếu để tổ chức hoạt động hiệu quả.

Bên cạnh đó, sáng kiến có khả năng nhân rộng và áp dụng cho nhiều lớp, nhiều độ tuổi khác nhau, góp phần xây dựng môi trường giáo dục hiện đại, thân thiện, từng bước thực hiện hiệu quả công cuộc chuyển đổi số trong nhà trường.

2.4. Đối với phụ huynh

Thông qua việc áp dụng sáng kiến, phụ huynh nhận thấy rõ sự tiến bộ của con em mình trong khả năng nghe, nói, giao tiếp và hứng thú với hoạt động kể chuyện. Từ đó, phụ huynh tin tưởng hơn vào chất lượng chăm sóc – giáo dục của nhà trường và giáo viên.

Ngoài ra, giáo viên có thể chia sẻ một số tranh kể chuyện thiết kế trên Canva để phụ huynh cùng phối hợp kể chuyện cho trẻ tại nhà, góp phần tăng cường mối liên hệ giữa gia đình và nhà trường, nâng cao hiệu quả giáo dục trẻ một cách toàn diện.

IX. ĐÁNH GIÁ LỢI ÍCH THU ĐƯỢC CỦA TỔ CHỨC, CÁ NHÂN ĐÃ THAM GIA SÁNG KIẾN: Không

“Một số biện pháp ứng dụng công nghệ phần mềm Canva nhằm tăng cường hiệu quả hoạt động kể chuyện của nhóm trẻ 24 – 36 tháng tuổi” tuổi tại trường Mầm non Trường Yên” kết quả đạt được trên trẻ rất tốt, được áp dụng trong phạm vi nhóm trẻ 24- 36 tháng tuổi trường Mầm non Trường Yên và có thể nhân rộng ra các nhóm lớp nhà trẻ 24-36 tháng A, B và các lớp mẫu giáo 3-4 tuổi, 4-5 tuổi, 5-6 tuổi trong trường Mầm non Trường Yên, cũng như các lớp mẫu giáo trong trường mầm non trong Phường có cùng điều kiện áp dụng.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trên là đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật về nội dung theo đơn đề nghị./

Tôi xin chân thành cảm ơn!

Tây Hoa Lư, ngày tháng 01 năm 2026

XÁC NHẬN CỦA NHÀ TRƯỜNG

TÁC GIẢ SÁNG KIẾN

1. Nguyễn Thị Mỹ Hải.....
2. Vũ Thị Kim Thêu.....
3. Nguyễn Thị Nhiên.....
4. Nguyễn Thị Hằng.....
5. Phạm Thị Thu Uyên.....

PHỤ LỤC
HÌNH ẢNH MINH HỌA NỘI DUNG BIỆN PHÁP



Hình ảnh 3:



Hình ảnh 4:.....



Hình ảnh 5:.....



Hình ảnh 6:



Hình ảnh 7



Hình ảnh 8

