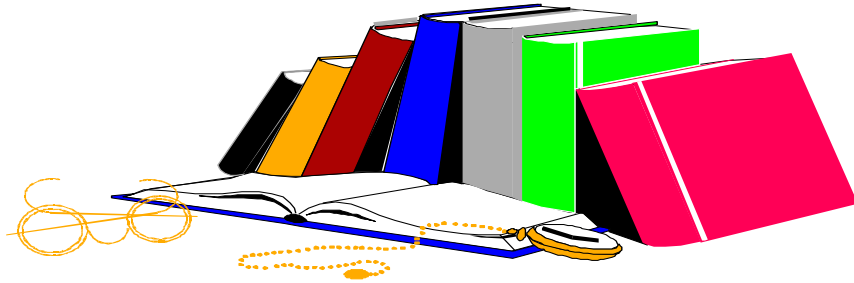


UBND HUYỆN CÁT HẢI
TRƯỜNG MẦM NON SƠN CA



BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

Tên sáng kiến: “Giải pháp sáng tạo sử dụng phần mềm Canva để thiết kế câu chuyện và tổ chức cho trẻ tự sáng tác cuốn sách của mình qua phần mềm Copilot nhằm khơi gợi nguồn cảm hứng đọc sách cho trẻ tại lớp 4A5 trường Mầm non Sơn Ca thị trấn Cát Bà, huyện Cát Hải, thành phố Hải Phòng”

Tác giả: Nguyễn Thị Phương Thúy

Trình độ chuyên môn: Đại học mầm non

Chức vụ: Giáo viên

Nơi công tác: Trường mầm non Sơn Ca thị trấn Cát Bà

Hải Phòng, ngày 03 tháng 03 năm 2025

BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

I. THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN

1. Tên sáng kiến: “Giải pháp sáng tạo sử dụng phần mềm Canva để thiết kế câu chuyện và tổ chức cho trẻ tự sáng tác cuốn sách của mình qua phần mềm Copilot nhằm khơi gợi nguồn cảm hứng đọc sách cho trẻ tại lớp 4A5 trường Mầm non Sơn Ca thị trấn Cát Bà, huyện Cát Hải, thành phố Hải Phòng”

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giáo dục mầm non

3. Tác giả:

Họ và tên: Nguyễn Thị Phương Thúy

Ngày/ tháng/ năm/ sinh: 08/08/1988

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên trường Mầm non Sơn Ca, thị trấn Cát Bà, huyện Cát Hải, thành phố Hải Phòng.

Điện thoại: DD: 0962332566

4. Đồng tác giả: Không

5. Đơn vị áp dụng sáng kiến:

Tên đơn vị: Trường Mầm non Sơn Ca

Địa chỉ: Tổ dân phố 9, thị trấn Cát Bà, huyện Cát Hải, thành phố Hải Phòng.

Điện thoại: 02253888388

II. Mô tả giải pháp đã biết:

Trẻ em trong độ tuổi 4-5 tuổi rất yêu thích những câu chuyện sinh động, dễ hiểu và dễ tiếp cận. Việc phát triển thói quen đọc sách từ sớm là một trong những yếu tố quan trọng giúp trẻ hình thành khả năng tư duy và phát triển ngôn ngữ.

Trong những năm gần đây, nhận thức được rõ vấn đề này giáo viên đã sử dụng những cuốn sách truyện để kể cho trẻ nghe, cô còn sử dụng những sa bàn, rối nhân vật để kể. Cho trẻ tự do sáng tác, lên ý tưởng, nói ra những ước mơ, mong muốn cũng như kể ra các nhân vật trong câu chuyện mà trẻ yêu thích. Bằng cách cho trẻ vẽ tranh, tô màu bức tranh của mình và tạo thành những cuốn sách của trẻ.

Tuy nhiên với những hình thức tổ chức theo kiểu truyền thống này cũng có một số mặt ưu điểm và hạn chế sau:

***Ưu điểm:**

- Kể chuyện truyền thống với sách truyện và sử dụng sa bàn, rối nhân vật giúp trẻ phát triển trí tưởng tượng.

- Sử dụng rối nhân vật, sa bàn và sách truyện giúp trẻ tiếp xúc với các hình thức nghệ thuật khác nhau như nghệ thuật kể chuyện, hội họa, tạo điều kiện khả năng thẩm mỹ và cảm thụ nghệ thuật.

- Việc kể chuyện trực tiếp, nhất là với các công cụ như sa bàn, rối nhân vật giúp trẻ dễ dàng gắn kết với người kể chuyện.

*** Hạn chế:**

Giới hạn về hình thức và nội dung:

- Dù rất hiệu quả trong việc chú ý của trẻ, phương pháp truyền thống vẫn có một số giới hạn về sự đa dạng của nội dung. Việc sử dụng sa bàn và rối nhân vật có thể không linh hoạt để phản ánh những câu chuyện phức tạp hoặc yêu cầu kỹ thuật cao.

- Các hình ảnh, nhân vật do các con vẽ cũng sẽ bị hạn chế và thẩm mỹ không được cao, việc chọn màu để tô cho bức tranh của mình cũng không được sắc nét, sống động.

Không phù hợp với tất cả trẻ em:

- Mỗi trẻ em có một phương thức học tập và tiếp nhận thông tin khác nhau. Một số trẻ có thể không hứng thú với việc đọc sách thông thường hay nghe cô giáo kể chuyện qua sách truyện hoặc sa bàn, rối nhân vật.

- Không phải trẻ nào cũng có năng khiếu về hội họa để có thể vẽ được nhân vật trong câu chuyện mà mình yêu thích.

Cần nhiều thời gian và công sức chuẩn bị:

- Để sử dụng sa bàn và rối nhân vật hiệu quả, cô giáo cần đầu tư thời gian và công sức để chuẩn bị, từ việc làm rối, chuẩn bị sa bàn, đến việc tập luyện để thể hiện câu chuyện một cách sinh động.

- Việc tổ chức cho các con tự sáng tác ra cuốn sách của mình theo phương pháp truyền thống cũng sẽ mất rất nhiều thời gian, công đoạn. Cần cô giáo phải giúp đỡ rất nhiều.

Phụ thuộc vào người kể chuyện:

- Kể chuyện truyền thống yêu cầu người kể chuyện phải có kỹ năng kể chuyện tốt, có khả năng thể hiện cảm xúc và tạo sự lôi cuốn. Nếu người kể thiếu kỹ năng hoặc không tạo được sự hấp dẫn, trẻ em có thể không hứng thú với câu chuyện.

Khó khăn trong việc áp dụng công nghệ:

- Với sự phát triển của công nghệ hiện đại, phương pháp truyền thống có thể gặp khó khăn trong việc cạnh tranh với các phương tiện giải trí kỹ thuật số như video, ứng dụng

học tập trực tuyến, các app thông minh... vốn có khả năng cung cấp trải nghiệm đa dạng và sinh động hơn.

III. Nội dung giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến:

III.1. Nội dung giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến:

*** Giải pháp 1: Ứng dụng phần mềm Canva để thiết kế câu chuyện thúc đẩy hứng thú khơi gợi nguồn cảm hứng đọc sách cho trẻ.**

Để thu hút sự chú ý của trẻ nhỏ, việc kết hợp giữa công nghệ và đọc sách là một cách hiệu quả. Các nền tảng công nghệ hiện nay cung cấp rất nhiều công cụ tương tác, làm cho việc đọc sách trở nên sinh động và hấp dẫn hơn cho trẻ.

Phần mềm Canva có rất nhiều điểm nổi trội, hình ảnh sắc nét, dễ làm và được nhiều đồng nghiệp ứng dụng. Khi sử dụng phần mềm Canva đã giúp giáo viên thiết kế được rất nhiều câu chuyện hoạt hình, video trên ảnh động bằng cách lựa chọn những hình ảnh đồ họa, minh họa có sẵn trong phần mềm. Có thể tùy chỉnh được màu sắc, phông chữ, cỡ chữ khác nhau, sử dụng phần mềm Canva đã giúp giáo viên thiết kế được rất nhiều các câu chuyện hoạt hình chỉ trong một thời gian ngắn nhưng lại thu hút sự tập trung, chú ý của trẻ. Tôi đã nghiên cứu phần mềm ứng dụng và áp dụng một cách hiệu quả nhất với từng câu chuyện theo chủ đề và chương trình, cụ thể:

* Ví dụ: Câu chuyện “Chú đỗ con” được thực hiện với các bước sau:

1. Lên kế hoạch nội dung câu chuyện

- Xây dựng cốt chuyện: đơn giản, ngắn gọn, dễ hiểu và phù hợp với trẻ 4 -5 tuổi
- Nội dung đảm bảo tính giáo dục: Tập trung và giáo dục kỹ năng sống cho trẻ (phải biết ơn những người đã giúp đỡ mình, cũng như Đỗ con lớn lên được là nhờ có đất, cô Mùa xuân, chị Gió, bác mặt trời cũng như tất cả các loại hạt để phát triển thành cây xanh đều phải cần có đất, nước, không khí, ánh sáng)

2. Sử dụng Canva để thiết kế các yếu tố hình ảnh

Chọn mẫu Storybook: Canva là thư viện cung cấp mẫu thiết kế sách truyện cho trẻ em rất phong phú. Tôi vận dụng chọn mẫu có sẵn phù hợp với nội dung câu chuyện. Lựa chọn hình ảnh phù hợp với trẻ: Sử dụng các hình ảnh minh họa đơn giản nhưng bắt mắt, dễ thương để minh họa cho các nhân vật trong câu chuyện. Sắp xếp nhân vật vào bối cảnh, không gian với những cảnh vật thật thiện như: Đồng cỏ xanh, trời trong xanh mây trắng... tạo cảm xúc gần gũi, thú vị với trẻ khi theo dõi câu chuyện.

3. Thêm văn bản dễ đọc

Chọn phông chữ đơn giản và dễ đọc: Tôi chọn phông chữ to, dễ đọc và dễ nhìn, có độ sáng vừa phải, phù hợp với trẻ. Chia nhỏ nội dung: Mỗi trang sách sử dụng khoảng 1-2

câu ngắn gọn. Văn bản nên mô tả ngắn gọn hành động của các nhân vật hoặc cung cấp thông tin về tình huống trong câu chuyện.

4. Thêm âm thanh và hiệu ứng động (Nếu tạo video hoặc dạng trình chiếu)

Ghi âm lời kể: Để tạo câu chuyện dưới dạng video trình chiếu, tôi sử dụng tính năng ghi âm trong Canva để thuyết minh câu chuyện. Lời kể được diễn đạt với giọng nói âm áp, dễ hiểu và vui nhộn để giữ sự chú ý của trẻ.

Thêm nhạc nền nhẹ nhàng: Canva cho phép thêm nhạc nền, tôi chọn những bản nhạc vui nhộn, nhẹ nhàng và không quá ồn ào. Nhạc nền sẽ giúp trẻ cảm thấy thư giãn và hứng thú hơn khi theo dõi câu chuyện.

Sử dụng hiệu ứng chuyển động đơn giản: Thêm các hiệu ứng chuyển động nhẹ nhàng, chẳng hạn như hiệu ứng zoom các nhân vật khi chúng nói hoặc hiệu ứng bay lượn cho các yếu tố trong cảnh vật. Điều này làm cho câu chuyện trở nên sinh động hơn, giữ cho trẻ tập trung vào những gì đang diễn ra.

5. Tạo ra một trải nghiệm tương tác

Sử dụng câu hỏi đơn giản: Cuối mỗi trang hoặc đoạn, tôi thêm một câu hỏi đơn giản để khuyến khích sự tham gia của trẻ. Ví dụ: “Ai đã đánh thức Đỗ con dậy?” Điều này tạo ra sự tương tác và kích thích khả năng tư duy của trẻ. Khuyến khích trẻ đoán: Ví dụ “Cô Mưa xuân mang gì đến cho Đỗ con?” giúp trẻ tham gia vào câu chuyện và kích thích sự sáng tạo của chúng.

6. Lưu và chia sẻ

Sau khi hoàn thành, tôi lưu câu chuyện dưới dạng file PDF để in ấn hoặc chia sẻ trực tuyến, hoặc tạo video để trẻ có thể xem trên các thiết bị di động. Tôi chia sẻ câu chuyện này qua mail hoặc các nền tảng trực tuyến, thậm chí là gửi vào nhóm lớp cho phụ huynh để họ có thể đọc cho con mình nghe.

Ứng dụng phần mềm Canva trong việc khơi nguồn cảm hứng đọc sách cho trẻ 4-5 tuổi không chỉ giúp trẻ tiếp cận sách một cách thú vị, mà còn phát triển các kỹ năng ngôn ngữ và trí tuệ của trẻ thông qua các công cụ tương tác đa dạng. Việc ứng dụng Canva để tạo một câu chuyện sẽ giúp tôi dễ dàng tạo ra một sản phẩm trực quan, sinh động và phù hợp với lứa tuổi trẻ 4-5 tuổi. Quan trọng là giữ cho nội dung câu chuyện đơn giản, dễ hiểu và sử dụng các công cụ Canva để tạo nên một trải nghiệm hấp dẫn, tương tác và hứng thú cho trẻ.

***Giải pháp 2: Tổ chức cho trẻ tự sáng tác cuốn sách của mình qua phần mềm Copilot**

Sau khi trẻ được tiếp xúc với các câu chuyện qua sách điện tử, tôi tổ chức hoạt động cho trẻ sáng tác cuốn sách của chính mình. Đây là một hoạt động thú vị, giúp trẻ phát huy

trí tưởng tượng, khả năng sáng tạo và thấu hiểu sâu hơn về các nhân vật, tình huống trong truyện. Trẻ tham gia vào việc tạo hình các nhân vật trên phần mềm Copilot, kể câu chuyện theo cách của mình, hoặc thậm chí tạo các tình huống giả tưởng, từ đó hình thành những cuốn sách mini do chính tay trẻ sáng tác.

- *Cho trẻ sáng tác sách truyện qua ứng dụng Copilot:* Tôi cho trẻ sử dụng điện thoại vào phần mềm Copilot nói câu lệnh tên các nhân vật hoặc cảnh vật mà trẻ yêu thích. Tôi có thể chia trẻ ra thành nhiều nhóm nhỏ, mỗi nhóm sẽ cho ra những hình ảnh, nội dung câu chuyện phong phú, đa dạng, đủ màu sắc mà không bị trùng lặp hay nhàm chán. Sau khi những hình ảnh đó hiện lên trên ứng dụng thì trẻ sẽ tải về máy.

- *Giáo viên khuyến khích và kiểm tra chỉnh sửa cùng trẻ:* Cô khuyến khích trẻ và giúp trẻ chỉnh sửa lại những phần chưa hoàn thành, đưa ra lời khuyên để cải thiện lại cấu trúc, bố cục nội dung cho câu chuyện. Đối với những trẻ kỹ năng vẽ còn hạn chế, cô khơi gợi, giúp trẻ đưa ra ý tưởng cho nội dung câu chuyện của mình hoặc trẻ kể ra câu chuyện mà trẻ thích.

- *In tranh và đóng thành sách:* Sau đó cô giúp trẻ in những hình ảnh đó ra cắt dán và đóng quyển tạo thành câu chuyện của riêng trẻ. Cuối cùng, các bức tranh và câu chuyện này sẽ được biên soạn thành một cuốn sách nhỏ. Khi cuốn sách đã hoàn thành, việc chia sẻ câu chuyện với người khác là một bước quan trọng giúp trẻ cảm thấy tự hào về sản phẩm của mình.

Cô tổ chức một buổi ra mắt sách cho trẻ, mời gia đình, các cô, các bạn cùng lớp đến nghe và đọc sách. Điều này giúp trẻ cảm thấy tự hào về tác phẩm của mình và tạo động lực để tiếp tục sáng tạo. Khuyến khích trẻ thuyết trình về cuốn sách của mình, giới thiệu nội dung nhân vật và câu chuyện mà mình đã sáng tác. Đây là một cách tuyệt vời để phát triển kỹ năng giao tiếp và tự tin.

Việc tổ chức cho trẻ sử dụng phần mềm Copilot tự sáng tác cuốn sách của chính mình không chỉ giúp trẻ phát triển kỹ năng công nghệ mà còn kích thích trí tưởng tượng, khả năng kể chuyện và sáng tạo của trẻ. Cần có sự kiên nhẫn và hỗ trợ từ người lớn trong suốt quá trình để trẻ có thể tận hưởng và học hỏi từ việc tạo ra cuốn sách của riêng mình.

III.2. Tính mới, tính sáng tạo:

- Tính mới:

+ Việc áp dụng công nghệ vào giáo dục đọc sách cho trẻ là một sáng tạo mới, kết hợp giữa việc sử dụng sách điện tử, hoạt hình và việc trẻ tự sáng tác sách. Thông qua công nghệ, trẻ có thể tiếp xúc với sách bằng hình thức mới, hiện đại, đồng thời thúc đẩy khả năng sáng tạo của trẻ thông qua việc tham gia sáng tác sách.

+ Việc sử dụng phần mềm Canva cho phép thiết kế hình ảnh minh họa cho câu chuyện, giúp trẻ dễ dàng hình dung nội dung câu chuyện và kích thích trí tưởng tượng của

trẻ. Tạo ra những câu chuyện phù hợp với sở thích của trẻ, thậm chí có thể thêm các yếu tố tương tác như hỏi đáp, đố vui hoặc yêu cầu trẻ dự đoán kết thúc câu chuyện.

+ Thay vì chỉ đơn thuần đọc sách truyện hay nghe cô kể từ sách truyền thống, trẻ 4 - 5 tuổi được khuyến khích tiếp cận công nghệ, được nghe truyện qua các phần mềm, tự mình tạo ra các nhân vật và kể chuyện sáng tạo trên các phần mềm. Việc này giúp trẻ hình dung ra một câu chuyện, xây dựng nhân vật và truyền đạt thông điệp thông qua các hình ảnh.

+ Việc ứng dụng công nghệ như các ứng dụng Canva, Copilot hoặc các công cụ sáng tạo trực tuyến (như phần mềm vẽ tranh, tạo hình ảnh, tạo câu chuyện) giúp trẻ 4 - 5 tuổi tiếp cận với sách theo một cách mới mẻ, kích thích sự sáng tạo của trẻ khi tương tác với sách theo hình thức trực quan.

+ Phần mềm có thể cung cấp các mẫu nhân vật, bối cảnh và tình huống có sẵn, giúp trẻ dễ dàng sáng tạo và đưa ra ý tưởng cho câu chuyện của mình mà không bị giới hạn bởi các yếu tố phức tạp.

+ Bằng cách sử dụng ứng dụng Copilot và khuyến khích sáng tác, trẻ phát triển các kỹ năng sử dụng công nghệ, khả năng phối hợp hình ảnh và văn bản, kỹ năng nghe và nói qua các câu chuyện kể...

+ Thay vì chỉ đơn thuần tiếp nhận thông tin từ sách, trẻ 4 - 5 tuổi được khuyến khích tham gia vào quá trình sáng tác. Việc này giúp trẻ hình dung ra một câu chuyện, xây dựng nhân vật và truyền đạt thông điệp thông qua các hình ảnh.

+ Việc trẻ được tham gia vào việc sáng tác giúp giảm bớt cảm giác áp lực học hành mà thay vào đó là sự vui vẻ, khám phá và tự do sáng tạo.

+ Phương pháp có thể tổ chức các buổi chia sẻ sách hoặc tổ chức các sự kiện trực tuyến nơi trẻ có thể giới thiệu các cuốn sách mà mình đã sáng tác cho bạn bè, gia đình. Điều này không chỉ giúp trẻ cảm thấy tự hào về sản phẩm sáng tạo của mình mà còn giúp trẻ học được kỹ năng giao tiếp, thuyết trình.

- Tính sáng tạo:

+ Tính sáng tạo thể hiện trong việc kết hợp với các hoạt động thực hành, sáng tác và tạo ra sản phẩm của riêng trẻ, giúp trẻ không chỉ đọc mà còn tạo ra các câu chuyện, tác phẩm riêng biệt.

+ Trẻ sẽ được phát triển khả năng tưởng tượng và sáng tạo khi xây dựng cốt truyện, thiết kế các hình ảnh minh họa.

+ Canva cung cấp nền tảng trực quan để thiết kế hình ảnh, trong khi Copilot hỗ trợ phát triển câu chuyện và sự sáng tạo ngôn từ. Khi kết hợp cả hai công cụ này, giáo viên có thể tạo ra những câu chuyện không chỉ hấp dẫn về mặt hình ảnh mà còn phong phú về nội dung, giúp trẻ học hỏi thông qua cả hai phương diện.

+ Việc chia sẻ những câu chuyện do chính mình sáng tác sẽ thúc đẩy trẻ tiếp tục sáng tạo, khám phá và học hỏi từ những câu chuyện của bạn bè. Điều này tạo nên một cộng

đồng sáng tạo, nơi trẻ có thể học hỏi và khuyến khích nhau cùng phát triển. Sự kết hợp này giúp trẻ phát triển một cách toàn diện, không chỉ trong lĩnh vực văn học mà còn trong các lĩnh vực nghệ thuật, công nghệ và giao tiếp.

III.3. Khả năng nhân rộng, khả năng áp dụng của sáng kiến:

“Giải pháp sáng tạo sử dụng phần mềm Canva để thiết kế câu chuyện và tổ chức cho trẻ tự sáng tác cuốn sách của mình qua phần mềm Copilot nhằm khơi gợi nguồn cảm hứng đọc sách cho trẻ tại lớp 4A5 trường Mầm non Sơn Ca thị trấn Cát Bà, huyện Cát Hải, thành phố Hải Phòng” đã được Ban giám hiệu nhà trường, đồng nghiệp cũng như phụ huynh đánh giá cao. Giáo viên chủ động, tự tin, sáng tạo, luôn học hỏi những cái mới mẻ, đổi mới trong công tác giáo dục, để có những giải pháp hay bổ ích tạo sự hứng thú cho trẻ khi tới trường.

Có sức lan tỏa, tuyên truyền phối kết hợp với phụ huynh, biện pháp đã đạt được hiệu quả rõ nét, thiết thực. Phụ huynh yên tâm, tin tưởng khi gửi gắm con tại trường Mầm non Sơn Ca thị trấn Cát Bà.

Khẳng định được chất lượng chăm sóc giáo dục trẻ và việc chỉ đạo giáo viên trong công tác đổi mới các hình thức giảng dạy. Tạo được niềm tin với phụ huynh, học sinh qua đó chất lượng chăm sóc giáo dục của nhà trường ngày càng phát triển. Xây dựng môi trường giáo dục lành mạnh, thân thiện, tích cực từ gia đình nhà trường và xã hội.

Thực tế giải pháp này tôi đã và đang áp dụng tại lớp 4A5 trong năm học 2024 - 2025 và triển khai thực hiện tại lớp các lớp mẫu giáo khác của trường mầm non Sơn Ca thị trấn Cát Bà, biện pháp có thể triển khai nhân rộng thêm ở các lớp mẫu giáo tại các trường Mầm non khác trên địa bàn huyện Cát Hải, thành phố Hải Phòng.

III.4. Hiệu quả, lợi ích thu được từ sáng kiến:

Việc khơi gợi nguồn cảm hứng cho trẻ 4-5 tuổi thông qua việc sử dụng phần mềm Canva để thiết kế câu chuyện và tổ chức cho trẻ tự sáng tác cuốn sách của mình qua phần mềm Copilot không chỉ là một phương pháp học tập sáng tạo mà còn là một cách để phát triển toàn diện các kỹ năng tư duy, nghệ thuật và công nghệ của trẻ. Phương pháp này không chỉ giúp trẻ yêu thích việc đọc sách mà còn khuyến khích sự sáng tạo, tự do tưởng tượng và khả năng tự thể hiện bản thân. Từ đó giúp trẻ phát triển một cách toàn diện và hứng thú với việc học. Biện pháp dễ thực hiện được lồng ghép hiệu quả trong việc giảng dạy, ít tốn kém về kinh tế, dạy trẻ bằng các việc làm thực tế.

*** Đối với trẻ:**

- Qua thời gian thực hiện giải pháp trên tôi đã thu được kết quả rõ rệt: Trẻ hứng thú hơn với việc đọc sách, đồng thời phát huy khả năng sáng tạo và tư duy độc lập.

- Phát triển tư duy sáng tạo và khả năng làm việc nhóm qua các hoạt động sáng tác và chia sẻ sách.

- Các phần mềm này tạo ra môi trường học tập tương tác, nơi trẻ có thể kết nối với các công cụ học tập một cách thú vị và sáng tạo, thay vì chỉ tiếp thu một chiều.

- Trong quá trình trẻ sáng tác sách qua Copilot trẻ có thể tham gia vào các hoạt động nhóm, cùng bạn bè xây dựng câu chuyện và chia sẻ ý tưởng. Điều này không chỉ giúp trẻ học cách làm việc nhóm mà còn học được cách giải quyết vấn đề chung. Việc phối hợp và cùng nhau tạo ra một câu chuyện hoàn chỉnh khuyến khích sự hợp tác, chia sẻ cùng nhau tiến bộ.

*** Đối với giáo viên:**

- Giáo viên linh hoạt, sáng tạo hơn trong việc sử dụng các giải pháp trong hoạt động tổ chức giáo dục cảm xúc cho trẻ.

- Giáo viên luôn tìm tòi các giải pháp mới, phù hợp để tạo hứng thú cho trẻ, khuyến khích và phát huy được khả năng sáng tạo của trẻ.

- Tạo cơ hội cho giáo viên học hỏi và sử dụng công nghệ trong giảng dạy, tạo ra môi trường học tập hiện đại và thú vị cho trẻ.

*** Đối với phụ huynh:**

- Phụ huynh nhận thấy sự phát triển toàn diện của trẻ, từ khả năng đọc sách đến kỹ năng sáng tạo và giao tiếp.

- Tạo sự gắn kết giữa gia đình và nhà trường trong việc giáo dục và phát triển thói quen đọc sách cho trẻ.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

Hải Phòng, ngày 03 tháng 03 năm 2025

Tác giả sáng kiến

Nguyễn Thị Phương Thúy

