

UBND XÃ MINH THÁI  
TRƯỜNG THCS TRỰC ĐẠI

**BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN**

**Tên sáng kiến:**

“Ứng dụng công nghệ AI với một số phần mềm Sketch-to-Art, Virtual Gallery vào các dự án Mỹ thuật để thúc đẩy phát triển tư duy nghệ thuật và kỹ năng số đối với học sinh lớp THCS”

Lĩnh vực/ cấp học: Nghệ thuật (Mỹ thuật/THCS)

**Tác giả:** Trần Kim Ánh

**Chức vụ:** Giáo viên

**Đơn vị công tác:** Trường THCS Trực Đại

*Minh Thái, tháng 05 năm 2026*

## I. Thông tin chung

### 1. Tên tác giả

| Số TT | Họ và tên    | Ngày tháng năm sinh | Trình độ chuyên môn      | Chức vụ   | Nơi công tác         | Điện thoại | Tỷ lệ % đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến | Chữ kí của tác giả  |
|-------|--------------|---------------------|--------------------------|-----------|----------------------|------------|--|---|
| 1     | Trần Kim Ánh | 10/10/1989          | Đại học Sư phạm Mỹ thuật | Giáo viên | Trường THCS Trục Đại | 0394222090 | 100%                                       |  |

Là tác giả đề nghị xét công nhận sáng kiến “*Ứng dụng công nghệ AI với một số phần mềm Sketch-to-Art, Virtual Gallery vào các dự án Mỹ thuật để thúc đẩy phát triển tư duy nghệ thuật và kỹ năng số đối với học sinh lớp THCS*”

**2. Lĩnh vực áp dụng: Nghệ thuật (Mỹ thuật 8,9)**

**3. Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử:** Tháng 3 năm 2025.

## II. Phần mở đầu

Trong bối cảnh hiện nay sự bùng nổ của Cách mạng công nghiệp 4.0 và kỷ nguyên AI bước sang năm 2026, trí tuệ nhân tạo không còn là một khái niệm không xa lạ mà đã trở thành công cụ hỗ trợ thiết yếu trong mọi lĩnh vực. Trong nghệ thuật, các công cụ Gen-AI (AI tạo hình ảnh) đã đạt đến sự nhạy bén, cho phép người dùng chuyển hóa ý tưởng thành hình ảnh chỉ trong vài giây.

Chủ trương chuyển đổi số của ngành Giáo dục: Bộ Giáo dục và Đào tạo đang đẩy mạnh việc ứng dụng công nghệ số vào giảng dạy, không chỉ dừng lại ở việc trình chiếu bài giảng mà là thay đổi phương thức học sinh tiếp cận tri thức và sáng tạo nội dung. Với yêu cầu của Chương trình GDPT 2018: Chương trình mới đặt ra mục tiêu phát triển phẩm chất và năng lực cho học sinh. Trong đó, năng lực Tin học và năng lực Thẩm mỹ là hai trụ cột quan trọng. Việc tích hợp AI vào Mỹ thuật chính là mô hình giáo dục liên môn (Steam) lý tưởng để hiện thực hóa mục tiêu này.

Đối với học sinh bậc THCS (thế hệ Alpha) có sự nhạy bén đặc biệt với công nghệ và thiết bị thông minh. Tuy nhiên, các em chủ yếu dùng chúng để giải trí thay vì phục vụ học tập. Một bộ phận không nhỏ học sinh có ý tưởng sáng tạo độc đáo nhưng lại gặp rào cản về kỹ năng vận động tinh (vẽ tay chưa tốt), dẫn đến tâm lý mặc cảm, tự ti và dần mất đi hứng thú với môn Mỹ thuật.

Nhà trường đã được trang bị phòng máy tính có kết nối Internet tốc độ cao, một số học sinh có điều kiện tiếp cận với smartphone hoặc máy tính bảng tại nhà. Đây là điều kiện tiên quyết để triển khai các dự án Mỹ thuật số.

Về phía giáo viên và phương pháp dạy học các phương pháp truyền thống (vẽ tranh trên giấy, nặn đất sét. Trưng bày tác phẩm..) dù vẫn giữ giá trị cốt lõi nhưng chưa đủ sức hấp dẫn để cạnh tranh với các phương tiện giải trí hiện đại. Giáo viên cần một "cú hích" để thay đổi vai trò từ người truyền thụ kiến thức sang người điều phối, hướng dẫn học sinh làm chủ công nghệ để sáng tạo nghệ thuật, trưng bày trên nền tảng số.

Xuất phát từ thực tế quá trình giảng dạy của bản thân từ đó đề ra nhằm giải quyết vấn đề hạn chế trong việc áp dụng công nghệ vào giảng dạy mỹ thuật tại trường THCS. Với sự phát triển mạnh mẽ của công nghệ thông tin, việc sử dụng một số phần mềm AI như Sketch-to-Art, Virtual Gallery sẽ giúp học sinh tiếp cận và ứng dụng công nghệ trong việc sáng tạo sản phẩm mỹ thuật, triển lãm ảo.

Phương pháp này nhằm hướng tới mục tiêu lấy học sinh làm trung tâm tạo điều kiện cho học sinh thể hiện cá nhân hóa trong quá trình thiết kế chuyên đổi đa dạng Điều này giúp học sinh không chỉ học hỏi mà còn tự do thay đổi theo phong cách riêng của mình, điều mà phương pháp truyền thống thường khó thực hiện.

Phương pháp giảng dạy linh hoạt và tương tác cùng với áp dụng phương pháp giảng dạy kết hợp giữa lý thuyết và thực hành, tạo không khí học tập tương tác cao. Học sinh không chỉ nghe giảng mà còn thực hành, chuyển đổi ngay trên máy tính, giúp củng cố nhanh chóng kiến thức và kỹ năng.

Từ những điều kiện thuận lợi về hạ tầng công nghệ và nhu cầu cấp thiết trong việc đổi mới phương pháp dạy học nhằm khơi gợi niềm đam mê nghệ thuật cho học sinh, tôi đã nghiên cứu và triển khai sáng kiến. Những điểm mới này sẽ góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và phát triển toàn diện khả năng của học sinh trong lĩnh vực mỹ thuật qua việc chuyển đổi số. Để giải quyết những băn khoăn đó tôi đã mạnh dạn đưa ra ý tưởng: *“Ứng dụng công nghệ AI với một số phần mềm Sketch-to-Art, Virtual Gallery vào các dự án Mỹ thuật để thúc đẩy phát triển tư duy nghệ thuật và kỹ năng số đối với học sinh lớp THCS”*

### **III. Phần nội dung**

#### **1. Mô tả giải pháp đã biết**

##### **1.1. Thực trạng dạy học phần đọc hiểu trước khi áp dụng sáng kiến**

###### **a) Thuận lợi**

Trước khi sáng kiến *“Ứng dụng công nghệ AI với một số phần mềm Sketch-to-Art, Virtual Gallery vào các dự án Mỹ thuật để thúc đẩy phát triển tư duy nghệ thuật và kỹ năng số đối với học sinh lớp THCS”* được hình thành, thực trạng giảng dạy mỹ thuật tại các trường Trung học cơ sở thường tồn tại nhiều vấn đề và hạn chế. Để khắc

phục những vấn đề này, tôi đã áp dụng một số giải pháp truyền thống cùng những cải tiến nhằm tạo nền tảng cho sáng kiến.

- Giải pháp giảng dạy truyền thống: Phương pháp giảng dạy trực tiếp: Trong nhiều giờ dạy, giáo viên thường áp dụng phương pháp giảng dạy trực tiếp, nơi họ trình bày nội dung lý thuyết và hướng dẫn học sinh làm bài tập thực hành. Tuy nhiên, phương pháp này thường không khuyến khích sự sáng tạo của học sinh, vì các em có thể cảm thấy bị ràng buộc trong khuôn mẫu đã có.

- Giải pháp việc sử dụng công nghệ trong giảng dạy: Việc sử dụng phần mềm Sketch-to-Art và Virtual Gallery giúp học sinh đóng vai trò "người kiến tạo" không gian và tác phẩm của riêng mình. AI không làm thay mà là công cụ để học sinh thử nghiệm các giả thuyết thẩm mỹ (ví dụ: "Nếu mình đổi phong cách này thì bức tranh sẽ ra sao?").

+ Khả năng quan sát, cảm thụ và sáng tạo cái đẹp. AI giúp học sinh THCS (vốn đang ở giai đoạn chuyển biến về tư duy hình ảnh) dễ dàng hiện thực hóa các ý tưởng phức tạp mà kỹ năng tay chưa theo kịp.

- Nhận thức và động lực của học sinh: Thiếu hứng thú trong học tập: Trong bối cảnh không thể hiện được cá tính hay ý tưởng của mình, nhiều học sinh đã tỏ ra thiếu hứng thú và động lực trong việc tham gia các hoạt động mỹ thuật. Điều này dẫn đến việc học sinh không phát huy hết tiềm năng và sự sáng tạo của bản thân

- Học sinh tự mày mò câu lệnh (prompt), tự sắp xếp triển lãm ảo, từ đó hình thành tư duy độc lập trong nghệ thuật.

- Trước khi đưa ra sáng kiến, tôi đã tiến hành nghiên cứu và tìm hiểu các phần mềm hiện có, đặc biệt là Sketch-to-Art và Virtual Gallery, những công cụ hỗ trợ tối đa trực tuyến dễ sử dụng và miễn phí. Việc này giúp chúng tôi nhận thấy tiềm năng của việc sử dụng công nghệ trong giảng dạy mỹ thuật.

- Các giải pháp và cải tiến nêu trên đã tạo tiền đề cho việc xây dựng sáng kiến này. Sáng kiến “Ứng dụng công nghệ AI với một số phần mềm Sketch-to-Art, Virtual Gallery vào các dự án Mỹ thuật để thúc đẩy phát triển tư duy nghệ thuật và kỹ năng số đối với học sinh lớp THCS” không chỉ là một bước đi mới trong giảng dạy mỹ thuật mà còn là một nỗ lực nhằm nâng cao chất lượng giáo dục, phát huy khả năng sáng tạo và tư duy của học sinh trong bối cảnh hiện đại

## **b) Khó khăn**

Một số học sinh vẫn cho rằng bộ môn Mỹ thuật là môn học ít giờ lên chưa quan tâm và chuẩn bị đồ dùng học tập sơ sài, thiết bị công nghệ còn hạn chế và khó đôi lúc chưa kiểm soát được tần xuất sử dụng đúng mục đích, tài liệu phục vụ cho môn học còn hạn chế.

Học sinh THCS có trí tưởng tượng rất phong phú nhưng nhiều em bị hạn chế về kỹ năng vẽ tay (hình họa, màu sắc). Điều này dẫn đến tâm lý tự ti, ngại vẽ hoặc chán ghét môn Mỹ thuật vì "vẽ không đẹp".

Học sinh thường vẽ theo mẫu hoặc những gì quen thuộc, chưa có cơ hội thử nghiệm nhiều trường phái nghệ thuật khác nhau (Lập thể, Ấn tượng, Siêu thực...) do giới hạn về thời gian và họa cụ.

Tinh thần tự học chưa thực sự tự giác.

Khả năng tìm tòi, ứng dụng công nghệ thông tin và phát huy tính sáng tạo còn hạn chế

- Về phía giáo viên:
- Giáo viên hướng dẫn nhận thức chưa đúng đắn tầm quan trọng, khi sử dụng hay ứng dụng các phần mềm thiết kế đơn giản vào trong các bài dạy mỹ thuật.
- Phương pháp truyền thống chiếm ưu thế đa số các tiết Mỹ thuật vẫn tập trung vào vẽ giấy, màu bột, sáp màu. Việc ứng dụng CNTT thường chỉ dừng lại ở trình chiếu Powerpoint để minh họa hình ảnh. Bên cạnh đó, giáo viên còn hạn chế trong khả năng của bản thân, vì không có giáo viên cùng bộ môn, nên việc dự giờ, góp ý kiến cho nhau còn nhiều khó khăn.
- Giáo viên Mỹ thuật có chuyên môn tốt về hội họa nhưng nhiều người còn e ngại hoặc chưa biết cách tích hợp các công cụ AI (Sketch-to-Art) vào chương trình GDPT 2018 một cách hợp lý.
- Kết quả khảo sát đầu năm học 2024 - 2025 của học sinh lớp 8, 9 ở trường THCS Trục Đại:
- Theo khảo sát trước và sau khi áp dụng sáng kiến, tỷ lệ học sinh cảm thấy hứng thú và tham gia tích cực vào các bài thiết kế, dự án số của môn mỹ thuật đã tăng từ 40% lên 70%. Học sinh không chỉ chăm, tiếp thu học mà còn chủ động tìm hiểu thêm thông tin, tham gia thảo luận và đóng góp ý tưởng cho các dự án trong các buổi làm việc nhóm.

## 1.2. Khảo sát thực trạng học sinh

- Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 đặt ra mục tiêu cốt lõi là phát triển phẩm chất và năng lực cho học sinh, trong đó Năng lực thẩm mỹ (môn Mỹ thuật) và Năng lực số (môn Tin học) là hai mảnh ghép quan trọng giúp học sinh THCS thích ứng với thời đại công nghệ 4.0. Nghệ thuật hiện đại ngày nay không còn bó hẹp trong không gian phòng tranh truyền thống hay những trang giấy vẽ thủ công, mà đã dịch chuyển mạnh mẽ sang môi trường số với sự hỗ trợ của Trí tuệ nhân tạo (AI) và không gian ảo (Virtual Gallery).

- Tuy nhiên, trong thực tế giảng dạy môn Mỹ thuật tại trường THCS hiện nay, việc tổ chức dạy và học đang đứng trước những mâu thuẫn lớn chưa được giải quyết:

+ Đảm bảo giữa yêu cầu đổi mới và phương pháp truyền thống nhà trường qua thực hành hoàn toàn bằng tay trên giấy A4. Cách làm này có thể có những rào cản tâm lý "sợ vẽ xấu" cho những học sinh không có năng khiếu bẩm sinh, làm triệt tiêu động lực và tư duy sáng tạo sáng tạo của các em.

+ Sự lãng phí về tiềm năng hạ tầng công nghệ học sinh THCS hiện nay hầu hết đều có thiết bị thông minh và kỹ năng tin học cơ bản rất tốt. Dù vậy, các em mới chỉ dừng lại ở việc dùng công nghệ để giải trí passive (xem video, chơi game) hoặc tra cứu thụ động, chứ chưa biết cách biến công nghệ thành một công cụ lao động nghệ thuật nghiêm túc.

+ Sự thiếu vắng không gian kết nối và công bố sản phẩm: Tranh vẽ của học sinh sau khi chấm điểm thường bị cất đi hoặc bỏ quên, thiếu một môi trường tương tác trực quan để gia đình, bạn bè cùng thưởng thức và đánh giá, khiến các em giảm đi niềm tự hào và hứng thú với môn học.

+ Xuất phát từ những vấn đề tồn tại trên, tác giả nhận thấy cần phải có một giải pháp đột phá nhằm tích hợp công nghệ AI (Sketch-to-Art) và không gian triển lãm ảo (Virtual Gallery) vào môn Mỹ thuật.

- Để giải pháp này mang tính thực tiễn, khoa học và có căn cứ xác thực, việc tiến hành một cuộc khảo sát thực trạng diện rộng đối với học sinh Khối 8 và Khối 9 là hoàn toàn cấp thiết. Cuộc khảo sát này không nhằm mục đích tìm hiểu về năng lực cá nhân, mà nhằm định vị chính xác điểm xuất phát của học sinh về mặt tâm lý, tư duy nghệ thuật cũng như kỹ năng số nền tảng. Số liệu thu được sẽ là cơ sở khoa học khách quan để chứng minh cho tính cấp thiết, làm bản lề thiết kế các bước thực nghiệm tiếp theo của sáng kiến..

| STT     | Đối tượng khảo sát | Sĩ số học sinh | Số học sinh (Chiếm tỷ lệ 10%) | Số học sinh chưa biết (Chiếm tỷ lệ 90%) |
|---------|--------------------|----------------|-------------------------------|---|
| 1       | Khối lớp 8         | 226 hs         | 27 hs                         | 239 hs                                  |
| 2       | Khối lớp 9         | 215 hs         | 21 hs                         | 194 hs                                  |
| Tổng số | Toàn trường        | 481 hs         | 48 hs (~10%)                  | 433 hs (~90%)                           |

Bảng khảo sát trước khi áp dụng sáng kiến

## 2. Nội dung các giải pháp mới; tính mới, tính sáng tạo; hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến

### 2.1. Giải pháp 1. Các bước thực hành sáng tạo tác phẩm với công nghệ AI (Sketch-to-Art)

Sketch-to-Art là một công cụ thiết kế trực tuyến rất thân thiện với người dùng, giai đoạn này, học sinh đóng vai trò là "đạo diễn hình ảnh", sử dụng AI để hiện thực hóa ý tưởng từ bản phác thảo thô.

Để thực hành sáng tạo từ bản vẽ phác thảo sang tác phẩm nghệ thuật hoàn chỉnh bằng AI, học sinh lớp THCS có thể thực hiện theo quy trình 4 bước đơn giản nhưng khoa học dưới đây

- Bước 1: Phác thảo thủ công (The Analog Sketch)

Đây là bước quan trọng nhất để giữ được tư duy gốc của học sinh.

Thực hiện: Vẽ nét đơn giản bằng bút chì hoặc bút bi lên giấy trắng.

Yêu cầu: Tập trung vào bố cục (vị trí các vật thể) và hình khối cơ bản. Không cần đánh bóng hay tô màu cầu kỳ.

Số hóa: Dùng điện thoại chụp lại bản vẽ rõ nét, đủ sáng, chính diện.

- Bước 2: Tải lên phần mềm AI (Upload & Input)

Học sinh truy cập vào các công cụ hỗ trợ tính năng Scribble-to-Art (như *Scribble Diffusion*, *Canva Magic Media*, hoặc *Leonardo.ai*).

Tải ảnh: Đưa bản chụp phác thảo ở Bước 1 lên giao diện phần mềm.

Thiết lập: Chọn chế độ giữ nguyên cấu trúc hình khối (ControlNet) để AI không làm thay đổi bố cục gốc của học sinh.

- Bước 3: Điều khiển bằng câu lệnh (Prompt Engineering)

Đây là lúc học sinh thể hiện kỹ năng số và kiến thức mỹ thuật.

Cấu trúc câu lệnh: [Chủ thể] + [Phong cách nghệ thuật] + [Chất liệu] + [Ánh sáng/Màu sắc].

*Ví dụ:* "Một con rồng uy nghi, phong cách sơn mài truyền thống Việt Nam, tông màu đỏ vàng rực rỡ, ánh sáng huyền ảo."

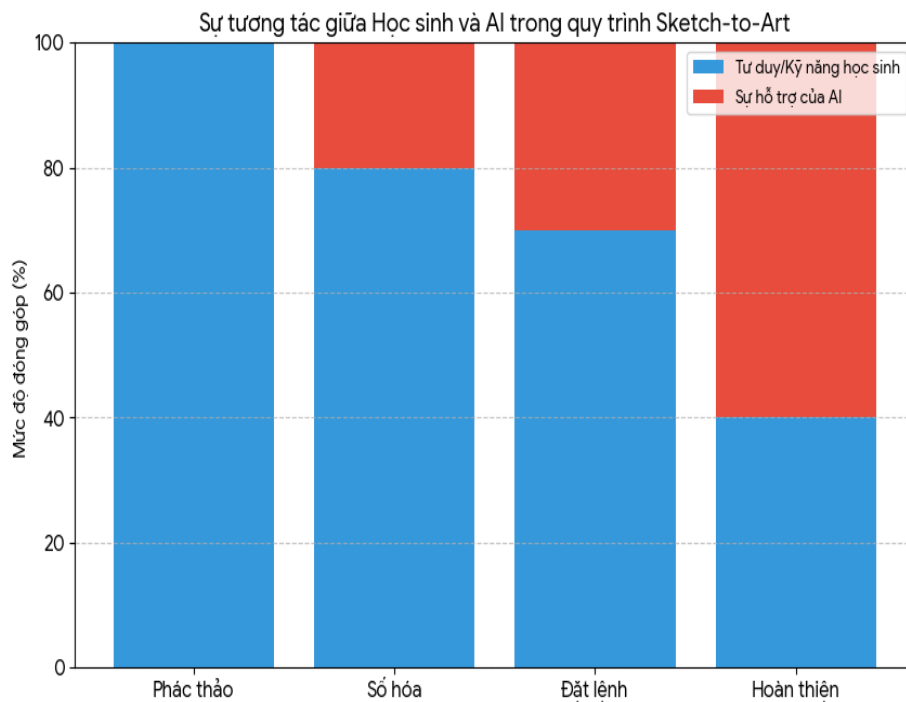
Thử nghiệm: Học sinh thay đổi các từ khóa phong cách (Ấn tượng, Lập thể, Đồ họa...) để xem AI phản hồi các biến thể khác nhau.

- Bước 4: Tinh chỉnh và Hoàn thiện (Refining)

Lọc kết quả: AI sẽ đưa ra 2-4 phương án. Học sinh chọn bức hình sát với ý tưởng ban đầu nhất.

Hậu kỳ: Sử dụng các công cụ chỉnh sửa (như tính năng *Edit* trong Canva) để cắt cúp, điều chỉnh độ sáng tối hoặc thêm các chi tiết nhỏ bằng tay (digital painting) nếu cần thiết.

Xuất bản: Lưu file ở định dạng chất lượng cao (.PNG hoặc JPG) để sẵn sàng đưa vào Không gian ảo (Virtual Gallery).



Biểu đồ mô tả mức độ tham gia của tư duy học sinh và AI trong từng giai đoạn

hãy tạo cho tôi bức tranh bố cục với các nhân vật đang đánh cá ngoài biển

Đây là hình ảnh được tạo cho bạn.



hãy tạo cho tôi bức tranh bố cục với các nhân vật đang biểu diễn một điệu múa dân gian

Đây là hình ảnh được tạo cho bạn.



*Hình ảnh nhóm học sinh học thực hiện câu lệnh tạo sản phẩm*



*Học sinh thuyết trình về quá trình tạo sản phẩm trên AI*



*Một số sản phẩm được tạo trên nền tảng AI của học sinh*

### 2.2.2. Các bước thực hành tạo triển lãm ảo trên Virtual Gallery

#### - Bước 1: Chuẩn bị "Bộ sưu tập số" (Curating)

Trước khi đưa lên không gian ảo, học sinh cần chuẩn bị dữ liệu:

Tập hợp file: Gom tất cả các tác phẩm AI (định dạng jpg, png) vào một thư mục.

Thông tin tác phẩm: Viết sẵn tiêu đề, chất liệu giả lập (ví dụ: sơn dầu, màu nước) và một đoạn mô tả ngắn (1-2 câu) về ý nghĩa bức tranh.

#### - Bước 2: Thiết kế không gian triển lãm (Define Space)

Học sinh đóng vai trò là kiến trúc sư thiết kế phòng tranh:

Chọn mẫu: Có thể chọn các phòng tranh có sẵn (Templates) hoặc tự xây tường, đặt cửa sổ bằng công cụ kéo thả.

Bố trí luồng đi: Sắp xếp các bức tường sao cho người xem có một lộ trình tham quan hợp lý từ tác phẩm đầu tiên đến cuối cùng.

- Bước 3: Trưng bày tác phẩm (Place Artifacts)

Đây là bước đưa các bức tranh lên tường ảo:

Tải ảnh (Upload): Chọn tính năng "Add Image" để đưa tranh từ máy tính lên phần mềm.

Căn chỉnh: Kéo tranh vào vị trí trên tường. Học sinh có thể điều chỉnh kích thước (to/nhỏ), độ cao và thêm khung tranh (frames) để tăng vẻ sang trọng.

Thêm thông tin: Nhập tiêu đề và phần mô tả đã chuẩn bị ở Bước 1 vào ô "Description" để khi người xem click vào tranh sẽ hiện ra thông tin.

- Bước 4: Tăng cường trải nghiệm đa giác quan (Atmosphere)

Để không gian sống động hơn, học sinh thực hiện các tùy chỉnh:

Ánh sáng: Chọn tông màu ánh sáng (vàng ấm hoặc trắng hiện đại) phù hợp với chủ đề tranh.

Âm thanh: Tải lên một bản nhạc nền nhẹ nhàng (không lời) để người xem cảm thấy thư giãn khi tham quan.

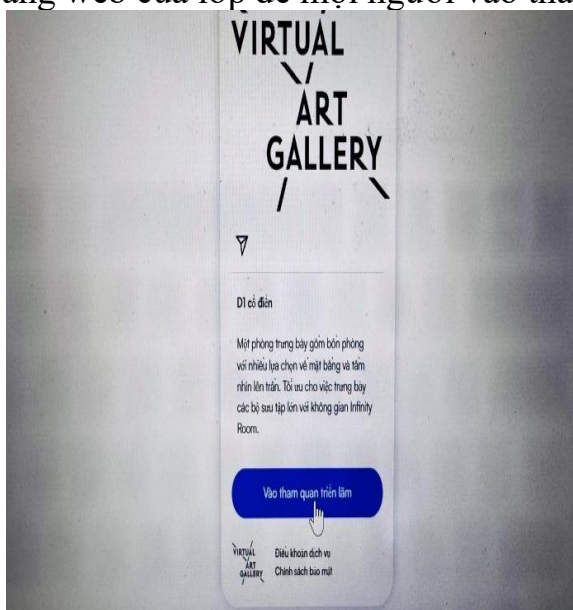
Điểm tương tác (Guides): Tạo các "điểm dừng" (Guide points) để tự động dẫn người xem đi theo đúng ý đồ nghệ thuật của mình.

- Bước 5: Công bố và Chia sẻ (Publish & Share)

Kiểm tra: Đi dạo một vòng trong không gian ảo ở chế độ "Preview" để đảm bảo mọi thứ đã hoàn hảo.

Xuất bản: Nhấn "Publish". Phần mềm sẽ cung cấp một đường link duy nhất hoặc mã QR.

Chia sẻ: Học sinh gửi link triển lãm cho giáo viên, bạn bè hoặc nhúng vào trang web của lớp để mọi người vào tham quan và bình luận.



Hình ảnh học sinh thực hiện tạo triển lãm trên nền tảng số

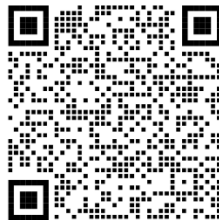


*Hình ảnh học sinh thực hiện đưa sản phẩm lên trên phần mềm triển lãm số*



*Hình ảnh demo sản phẩm trên triển lãm số*

- Đường link triển lãm: <https://visit.virtualartgallery.com/b990611e-e713-4e83-86a7-30a2b88a1338/?draft=true>
- Mã code



### 3. Tính mới, tính sáng tạo của các giải pháp mới:

Từ những kết quả như trên tôi thấy " Ứng dụng công nghệ AI với một số phần mềm Sketch-to-Art, Virtual Gallery vào các dự án Mỹ thuật để thúc đẩy phát triển tư duy nghệ thuật và kỹ năng số đối với học sinh lớp THCS ", chúng tôi đã triển khai một giải pháp chi tiết để áp dụng vào giảng dạy mỹ thuật. Ở trường THCS Trục Đại – Xã Minh Thái và một số trường trên địa bàn tỉnh Ninh Bình” nhằm giúp học sinh

giúp cải thiện chất lượng dạy và học mà còn tạo ra một môi trường học tập thay vì chỉ dừng lại ở vẽ tay truyền thống, học sinh sử dụng các phần mềm AI (như Canva Magic Media, Scribble Diffusion, hoặc Adobe Firefly) để tối ưu hóa ý tưởng.

Giải pháp đã tạo ra một môi trường học tập tích cực, nơi học sinh không chỉ học lý thuyết mà còn thực hành thiết kế, trải nghiệm sự sáng tạo của mình. Qua đó Học sinh vẽ tay các nét cơ bản (sketch), sau đó đưa vào AI và nhập câu lệnh (prompt) để AI xử lý màu sắc, chất liệu và ánh sáng.. AI cho phép học sinh thử nghiệm nhiều phong cách nghệ thuật khác nhau (Ấn tượng, Lập thể, Surrealism...) trên cùng một bản thảo chỉ trong vài giây, giúp các em hiểu sâu về lý thuyết màu sắc và bố cục.

Qua đó học sinh đóng vai trò là "người điều hướng", điều chỉnh câu lệnh để AI thực hiện đúng ý đồ nghệ thuật của mình, từ đó rèn luyện kỹ năng giao tiếp với công nghệ.

Sau khi hoàn thiện tác phẩm, thay vì chỉ dán lên bảng tin lớp, học sinh sẽ đưa sản phẩm vào môi trường thực tế ảo (như Artsteps, Kunstmatrix hoặc Spatial

Xây dựng phòng tranh 3D học sinh tự thiết kế không gian triển lãm, sắp xếp vị trí tranh, ánh sáng và chú thích tác phẩm trong môi trường 3D sinh động.

Tương tác đa chiều người xem (giáo viên, phụ huynh, bạn bè) có thể dùng kính VR hoặc thiết bị thông minh để "di chuyển" trong phòng tranh, để lại bình luận và đánh giá trực tuyến.

### *2.3. Khả năng nhân rộng của sáng kiến*

Sáng kiến có khả năng nhân rộng cao trong các trường THCS nhờ sử dụng những phần mềm AI và nền tảng triển lãm ảo phổ biến, dễ tiếp cận nhiều ứng dụng miễn phí hoặc chi phí thấp. Giải pháp không đòi hỏi đầu tư cơ sở vật chất phức tạp, có thể triển khai linh hoạt ở nhiều điều kiện trường học khác nhau. Nội dung phù hợp với chương trình Mỹ thuật theo định hướng phát triển phẩm chất, năng lực và chuyển đổi số giáo dục. Giáo viên dễ học hỏi, chia sẻ kinh nghiệm thông qua tập huấn chuyên môn; đồng thời sáng kiến cũng có thể mở rộng sang hoạt động trải nghiệm, Steam, truyền thống học đường hoặc các môn có yếu tố thiết kế sáng tạo

## **4. Hiệu quả áp dụng, lợi ích thu được từ sáng kiến**

- Hiệu quả về mặt kinh tế: Sáng kiến đã tạo ra một môi trường học tập cho phép học sinh tự do thể hiện ý tưởng và sự sáng tạo của bản thân thông qua việc sử dụng Công nghệ Sketch-to-Art (biến nét vẽ phác thảo thành tác phẩm nghệ thuật hoàn chỉnh) giúp những học sinh vốn tự ti về khả năng vẽ tay vẫn có thể hiện thực hóa ý tưởng sáng tạo. Điều này khích lệ các em tập trung vào việc hình thành ý tưởng, bố cục và màu sắc thay vì chỉ loay hoay với kỹ thuật dựng hình.

+ Làm quen với kinh tế số và trưng bày với Virtual Gallery, sản phẩm của các em không còn nằm trong vở vẽ mà được đưa vào không gian 3D chuyên nghiệp. Học sinh được học kỹ năng "giám tuyển" (curating), sắp xếp triển lãm và tự tin giới thiệu sản phẩm của mình với cộng đồng quốc tế qua mạng internet.

+ Trở thành người hướng dẫn sáng tạo: Thay vì chỉ dạy các kỹ năng vẽ thủ công lặp đi lặp lại, giáo viên chuyển sang vai trò người định hướng nghệ thuật, giúp học sinh khám phá sự giao thoa giữa nghệ thuật truyền thống và công nghệ.

+ Công cụ trực quan sinh động AI giúp giáo viên tạo ra các ví dụ minh họa nhanh chóng (như minh họa phong cách tranh sơn mài, lụa hay sơn dầu từ một nét phác thảo), giúp tiết học trở nên hấp dẫn và giàu cảm hứng hơn.

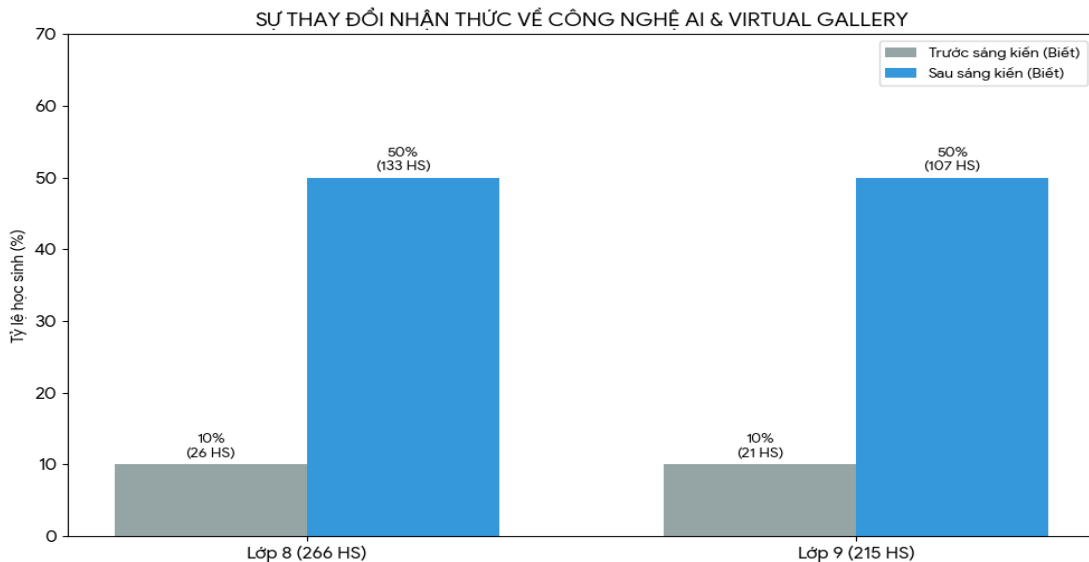
+ Đánh giá đa dạng hóa Giáo viên có thể đánh giá học sinh dựa trên quá trình phát triển ý tưởng, khả năng ứng dụng công nghệ và cách các em trình bày tác phẩm trong không gian ảo, thay vì chỉ chấm điểm dựa trên độ khéo tay.

- Hiệu quả xã hội: Việc áp dụng công nghệ trong giáo dục nghệ thuật thúc đẩy sự chú ý đến vai trò của mỹ thuật trong giáo dục. Nó không chỉ giúp học sinh phát triển kỹ năng sáng tạo mà còn khuyến khích sự đánh giá cao về nghệ thuật trong cộng đồng. Công nghệ AI giúp "xóa bỏ" rào cản về năng khiếu bẩm sinh. Những học sinh gặp khó khăn trong việc điều khiển đôi tay vẫn có thể tạo ra các tác phẩm chất lượng cao qua công cụ Sketch-to-Art, giúp mọi em đều có cơ hội tỏa sáng và tự tin như nhau.

Góp phần nâng cao chất lượng nền giáo dục giúp cải thiện chất lượng giáo dục mỹ thuật tại các trường THCS, từ đó nâng cao giá trị giáo dục toàn diện. Một nền giáo dục chất lượng không chỉ tập trung vào kiến thức mà còn phát triển cá nhân toàn diện cho học sinh, đóng góp tích cực vào nguồn nhân lực cho xã hội.

### Kết quả đạt được sau khi áp dụng sáng kiến

Kết quả đạt được sau các tiết dạy thử nghiệm về việc Ứng dụng công nghệ AI với một số phần mềm Sketch-to-Art, Virtual Gallery vào các dự án Mỹ thuật để thúc đẩy phát triển tư duy nghệ thuật và kỹ năng số đối với học sinh trong một số bài mỹ thuật hiện hành đạt hiệu quả đối với học sinh lớp 8,9 ở trường THCS Trục Đại tôi đã thu được (ở thời điểm tháng 4 năm 2026) như sau:



- Trước khi áp dụng sáng kiến: Chỉ có 10% học sinh (tương ứng 90% chưa biết) nắm được khái niệm AI và triển lãm ảo.
  - + Lớp 8: 26 học sinh.
  - + Lớp 9: 21 học sinh
- Sau khi áp dụng sáng kiến: Tỷ lệ học sinh hiểu biết tăng lên 50%.
  - + Lớp 8: 133 học sinh.
  - + Lớp 9: 107 học sinh.

Sự thay đổi này cho thấy sáng kiến đã giúp tăng gấp 5 lần số lượng học sinh tiếp cận và làm chủ được các công cụ nghệ thuật số hiện đại.

Thông qua những số liệu trên, có thể thấy rằng sáng kiến đã góp phần nâng cao tinh thần và thái độ học tập của học sinh một cách rõ rệt. Từ sự gia tăng trong mức độ tham gia, cảm giác yêu thích, tự tin, và hài lòng với môn học, đến phản hồi tích cực từ giáo viên, tất cả đều cho thấy rằng việc tích hợp công nghệ vào giảng dạy mỹ thuật không chỉ làm cho học sinh hứng thú hơn mà còn mang lại những giá trị giáo dục bền vững và tích cực cho tương lai của các em

Kết quả nói trên, đã giúp tôi thực hiện có hiệu quả đổi mới phương pháp dạy học, đồng thời đã góp phần nâng cao chất lượng giáo dục của trường THCS Trục Đại – xã Minh Thái, tỉnh Ninh Bình

- Hiệu quả về mặt khoa học: AI đóng vai trò như một "người giàn giáo" (scaffolding) công nghệ cao. Nó giúp nâng đỡ những nét vẽ thô sơ của học sinh lớp 8, lớp 9 lên tầm một tác phẩm nghệ thuật hoàn chỉnh chỉ trong vài giây. Sự hỗ trợ này kích thích sự tự tin, giúp các em chủ động vượt qua vùng an toàn để thử nghiệm các phong cách khó như Lập thể, Trừu tượng hay Ấn tượng.

- Hiệu quả về mặt kinh tế: Sáng kiến "*Ứng dụng công nghệ AI với một số phần mềm Sketch-to-Art, Virtual Gallery vào các dự án Mỹ thuật để thúc đẩy phát triển tư duy nghệ thuật và kỹ năng số đối với học sinh lớp THCS*" thể hiện rõ tính hiệu quả về mặt kinh tế thông qua việc tận dụng các nguồn lực sẵn có và giảm thiểu chi phí trong quá trình triển khai.

+ Xây dựng "Trường học thông minh": Việc đưa AI vào môn Mỹ thuật là minh chứng cho sự chuyển đổi số mạnh mẽ, giúp nhà trường bắt kịp xu thế giáo dục toàn cầu (STEAM).

+ Tiết kiệm nguồn lực và không gian: Virtual Gallery cho phép tổ chức triển lãm quanh năm mà không tốn chi phí in ấn, đóng khung hay diện tích mặt bằng. Phụ huynh ở bất cứ đâu cũng có thể truy cập để xem thành quả của con em mình.

+ Quảng bá hình ảnh nhà trường: Những dự án mỹ thuật kết hợp công nghệ thường có sức lan tỏa lớn, giúp nâng cao vị thế và uy tín của nhà trường trong mắt phụ huynh và xã hội như một đơn vị giáo dục năng động, sáng tạo.

- Hiệu quả xã hội: Việc áp dụng công nghệ trong giáo dục nghệ thuật thúc đẩy sự chú ý đến vai trò của mỹ thuật trong giáo dục. Nó không chỉ giúp học sinh phát triển kỹ năng sáng tạo mà còn khuyến khích sự đánh giá cao về nghệ thuật trong cộng đồng. Công nghệ AI giúp "xóa bỏ" rào cản về năng khiếu bẩm sinh. Những học sinh gặp khó khăn trong việc điều khiển đôi tay vẫn có thể tạo ra các tác phẩm chất lượng cao qua công cụ Sketch-to-Art, giúp mọi em đều có cơ hội tỏa sáng và tự tin như nhau.

- Các hiệu quả khác: Học sinh được làm quen sớm với các khái niệm thiết kế đồ họa, kỹ sư không gian ảo, sáng tạo nội dung số. Đây đều là những ngành nghề hot trong xu hướng kinh tế số hiện nay.

#### **IV. Phần kết luận**

Sáng kiến "*Ứng dụng công nghệ AI với một số phần mềm Sketch-to-Art, Virtual Gallery vào các dự án Mỹ thuật để thúc đẩy phát triển tư duy nghệ thuật và kỹ năng số đối với học sinh lớp THCS*" không chỉ có khả năng áp dụng hiệu quả

tại trường hiện tại mà còn có thể được nhân rộng ra nhiều cơ sở giáo dục khác. Đây là một mô hình giảng dạy hiện đại, linh hoạt và dễ tiếp cận, có thể đáp ứng nhu cầu học tập của học sinh trong thời đại công nghệ chuyên đổi số, đồng thời thúc đẩy sự phát triển toàn diện về nghệ thuật và sáng tạo trong giáo dục

*Tôi xin chân thành cảm ơn!*

**XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN/  
ĐƠN VỊ**

*Minh Thái, ngày 06 tháng 5 năm 2026*

**Người nộp đơn**  
*(Ký và ghi rõ họ tên)*



**Hiệu trưởng  
Đỗ Thị Châm**

**Trần Kim Ánh**

| <b>TT</b> | <b>PHẦN</b> | <b>NỘI DUNG</b>  | <b>TRANG</b> |
|-----------|-------------|--|--------------|
| 1         |             | Trang bìa  |              |
| 2         | <b>I</b>    | <b>Thông tin chung</b>   | 2            |
| 3         | <b>1</b>    | <b>Tên tác giả</b>   | 2            |
| 4         | <b>2</b>    | <b>Lĩnh vực áp dụng:</b>   | 2            |
|           | <b>3</b>    | <b>Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử:</b>   | 2            |
| 5         | <b>II</b>   | <b>Phần mở đầu</b>   | 2            |
| 6         | <b>III</b>  | <b>Phần nội dung</b>   | 3            |
| 7         | <b>1</b>    | <b>Mô tả giải pháp đã biết</b>   | 3            |
| 8         | <b>1.1</b>  | Thực trạng dạy học phần đọc hiểu trước khi áp dụng sáng kiến   | 3            |
| 9         | <b>1.2</b>  | Khảo sát thực trạng học sinh   | 5            |
| 10        | <b>2</b>    | <b>Nội dung các giải pháp mới; tính mới, tính sáng tạo; hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến</b> | 6            |
|           | <b>2.1</b>  | Giải pháp 1. Các bước thực hành sáng tạo tác phẩm với công nghệ AI (Sketch-to-Art)                             | 6            |
| 12        | <b>2.2</b>  | Giải pháp 2. Các bước thực hành tạo triển lãm ảo trên Virtual Gallery  | 9            |
| 13        | <b>3</b>    | <b>Tính mới, tính sáng tạo của các giải pháp mới</b>   | 12           |
| 14        | <b>4</b>    | <b>Hiệu quả áp dụng, lợi ích thu được từ sáng kiến</b>   | 13           |
| 15        | <b>IV</b>   | <b>Phần kết luận</b>   | 15           |

## Mục lục