Dự án: Kindy Blooms.

Nhóm SV thực hiện:

1. Phạm Thị Ngọc Anh QH2024 - Quản trị trường học
   (Trưởng nhóm)
2. Phạm Huyền Trang QH2022 - Quản trị Công nghệ Giáo dục

Dự án *Kindy Blooms* là một sản phẩm công nghệ giáo dục (EdTech) ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI), hướng đến việc phát triển trí tuệ cảm xúc (EI) và kỹ năng xã hội cho trẻ em từ 5–12 tuổi. Trong bối cảnh giáo dục hiện đại ngày càng chú trọng đến năng lực cảm xúc – xã hội bên cạnh kiến thức học thuật, dự án ra đời nhằm đáp ứng nhu cầu cấp thiết này.

Kindy Blooms được thiết kế dưới dạng trò chơi giáo dục tương tác, kết hợp các mini-game, hoạt động nhập vai và nhiệm vụ hợp tác. Điểm nổi bật của dự án là khả năng sử dụng AI để nhận diện cảm xúc và cá nhân hóa nội dung học tập, từ đó giúp mỗi trẻ có một hành trình phát triển phù hợp với đặc điểm tâm lý và mức độ phát triển riêng.

Thông qua mô hình "học qua chơi", dự án giúp trẻ nhận diện, gọi tên và điều tiết cảm xúc, đồng thời rèn luyện các kỹ năng quan trọng như giao tiếp, hợp tác và giải quyết xung đột. Bên cạnh đó, Kindy Blooms còn mang lại giá trị thiết thực cho phụ huynh và nhà trường trong việc hỗ trợ giáo dục toàn diện, đặc biệt là trong phát triển năng lực cảm xúc – xã hội cho trẻ.