

TÍCH HỢP CÔNG NGHỆ AI VÀO THIẾT KẾ PHIM HOẠT HÌNH TRONG DẠY HỌC TOÁN TIỂU HỌC

Nguyễn Hữu Hậu¹, Đào Chung Lan Anh², Cao Ngọc Hân², Lê Hà My², Hà Văn Tuấn²,
Lương Thị Đào², Hà Minh Phương³

TÓM TẮT

Trong bối cảnh cách mạng công nghiệp 4.0 và chuyển đổi số trong giáo dục, AI ngày càng trở thành công cụ hữu ích giúp nâng cao chất lượng giảng dạy. Việc sử dụng phim hoạt hình trong dạy học toán có thể cải thiện khả năng tiếp thu kiến thức của học sinh, tăng tính tương tác và cá nhân hóa nội dung học tập. Nghiên cứu phân tích vai trò của phim hoạt hình trong giáo dục, tiềm năng ứng dụng AI vào thiết kế nội dung dạy Toán tiểu học. Nghiên cứu đề xuất quy trình tạo phim hoạt hình bằng các công cụ như DeepSeek và Canva. Nhờ AI, giáo viên có thể tự động hóa quá trình sản xuất, tạo hiệu ứng sinh động, tối ưu hóa nội dung theo năng lực học sinh và cải thiện trải nghiệm học tập.

Từ khóa: Trí tuệ nhân tạo (AI), toán học, phim hoạt hình, hỗ trợ dạy học.

DOI: <https://doi.org/10.70117/hdujs.72.5.2025.846>

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Cách mạng công nghiệp 4.0 và trí tuệ nhân tạo (AI) đã phát triển mạnh mẽ và được ứng dụng rộng rãi trong nhiều lĩnh vực, từ y tế, tài chính đến sản xuất và dịch vụ. Tuy nhiên, trong giáo dục, đặc biệt là bậc tiểu học, việc khai thác tiềm năng của AI còn nhiều hạn chế. Mặc dù đã có một số nghiên cứu về việc ứng dụng AI trong giảng dạy, nhưng phần lớn chỉ dừng lại ở mức hỗ trợ chấm điểm, tạo đề thi tự động hoặc cá nhân hóa lộ trình học tập, chưa có nhiều công trình chuyên sâu về tích hợp AI vào giảng dạy, đặc biệt là việc thiết kế phim hoạt hình phục vụ dạy học.

Thực tiễn sư phạm cho thấy, giáo viên khi ứng dụng AI vào giảng dạy thường gặp phải một số khó khăn, chẳng hạn như hạn chế về kiến thức công nghệ, công cụ hỗ trợ thiếu các tài liệu hướng dẫn cụ thể. Đối với việc thiết kế phim hoạt hình phục vụ học tập, là một khó khăn do đòi hỏi sự kết hợp giữa chuyên môn sư phạm, kỹ năng công nghệ và khả năng sáng tạo nội dung. Giáo viên có thể gặp rào cản về kỹ thuật, không biết cách sử dụng AI để tạo nội dung hấp dẫn hoặc chưa có mô hình cụ thể để tích hợp AI vào thiết kế phim hoạt hình phù hợp với mục tiêu giáo dục.

Vậy AI có thể hỗ trợ giáo viên trong việc thiết kế video phim hoạt hình phục vụ học tập hay không? Câu trả lời là có, nhưng mức độ hỗ trợ phụ thuộc vào cách AI được ứng dụng. Hiện nay, AI có thể giúp tự động hóa nhiều khâu trong quá trình sản xuất phim hoạt hình, như tạo nhân vật, lồng tiếng, xử lý hình ảnh và biên tập nội dung. AI còn có khả năng phân tích

¹ Khoa Khoa học Tự nhiên, Trường Đại học Hồng Đức; Email: nguyenhuuhau@hdu.edu.vn

² Sinh viên Lớp K26 ngành Giáo dục Tiểu học, khoa Giáo dục, Trường Đại học Hồng Đức

³ Sinh viên Lớp K27 ngành Giáo dục Tiểu học, khoa Giáo dục, Trường Đại học Hồng Đức

dữ liệu học tập để cá nhân hóa nội dung hoạt hình theo trình độ và nhu cầu của từng học sinh, giúp tăng tính tương tác và hiệu quả tiếp thu kiến thức. Tuy nhiên, việc khai thác AI trong lĩnh vực này vẫn còn mới, cần có những nghiên cứu cụ thể để xây dựng mô hình ứng dụng phù hợp với điều kiện thực tế của giáo viên và học sinh tiểu học.

Xuất phát từ thực tiễn đó, bài viết này đề xuất tiến trình tích hợp AI vào thiết kế phim hoạt hình phục vụ dạy học toán tiểu học. Mục tiêu của nghiên cứu này là cung cấp một hướng đi khả thi để giáo viên có thể khai thác công nghệ AI trong thiết kế các sản phẩm giáo dục sáng tạo, từ đó nâng cao hiệu quả dạy và học. Chúng tôi hy vọng rằng nghiên cứu sẽ góp phần cải thiện hiệu quả dạy học, giúp giáo viên tiếp cận công nghệ một cách dễ dàng hơn và tận dụng tối đa lợi ích mà AI mang lại trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay.

2. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Nghiên cứu này sử dụng phương pháp nghiên cứu lý luận, trên cơ sở phân tích, tổng hợp các tài liệu liên quan đến lĩnh vực nghiên cứu từ đó xây dựng quy trình tích hợp công nghệ AI để thiết kế phim hoạt hình vào dạy học Toán tiểu học.

3. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ THẢO LUẬN

3.1. Tổng quan về AI

Trí tuệ nhân tạo (AI) là một lĩnh vực quan trọng của khoa học máy tính, tập trung vào việc phát triển các hệ thống có khả năng thực hiện những nhiệm vụ đòi hỏi trí thông minh của con người, chẳng hạn như học tập, suy luận, nhận dạng giọng nói và xử lý ngôn ngữ tự nhiên. AI bao gồm nhiều nhánh nhỏ như học máy (machine learning), mạng nơ-ron nhân tạo (artificial neural networks) và học sâu (deep learning). Những công nghệ này cho phép máy tính phân tích dữ liệu, nhận diện mẫu và đưa ra quyết định một cách tự động, chính xác.

AI đã và đang được ứng dụng rộng rãi trong nhiều lĩnh vực như y tế, tài chính, công nghiệp và đặc biệt là trong giáo dục. Theo nghiên cứu của Luckin và cộng sự (2016), AI có khả năng hỗ trợ các hệ thống giáo dục thông minh, giúp cải thiện phương pháp giảng dạy và cá nhân hóa trải nghiệm học tập. AI còn giúp tối ưu hóa việc đánh giá học sinh, cung cấp phản hồi nhanh chóng và điều chỉnh chương trình học phù hợp với năng lực cá nhân [1].

Đối với giáo viên, AI không chỉ đóng vai trò như một công cụ hỗ trợ quản lý lớp học và đánh giá kết quả học tập mà còn giúp giảm bớt gánh nặng trong việc chuẩn bị bài giảng và thiết kế tài liệu dạy học. Cụ thể, AI có thể gợi ý nội dung phù hợp với từng nhóm học sinh, phân tích dữ liệu học tập để nhận diện điểm mạnh và điểm yếu của từng em, từ đó giúp giáo viên xây dựng kế hoạch giảng dạy hiệu quả hơn.

Trong thiết kế phim hoạt hình phục vụ dạy học, AI mở ra nhiều cơ hội sáng tạo mới. AI có thể hỗ trợ tạo nhân vật, xây dựng bối cảnh, đồng bộ hóa giọng nói với hình ảnh và tự động hóa các hiệu ứng hình ảnh, giúp giáo viên tiết kiệm thời gian và công sức. Ngoài ra, AI còn giúp cá nhân hóa nội dung phim hoạt hình theo trình độ và sở thích của từng học sinh, tạo ra các tình huống học tập sinh động và trực quan. Nhờ đó, việc giảng dạy, đặc biệt là các môn như toán học, trở nên hấp dẫn hơn, giúp học sinh dễ dàng tiếp thu tri thức và phát triển tư duy logic.

Với tiềm năng to lớn như vậy, việc tích hợp AI vào thiết kế phim hoạt hình không chỉ là một hướng đi mới mà còn là cơ hội để đổi mới phương pháp dạy học, góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay.

3.2. Phim hoạt hình hỗ trợ dạy học toán

Phim hoạt hình là một phương tiện trực quan sinh động, có khả năng truyền tải kiến thức một cách hấp dẫn và dễ hiểu. Trong giáo dục, đặc biệt là ở bậc tiểu học, phim hoạt hình đóng vai trò quan trọng trong việc khơi dậy hứng thú học tập, giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên và hiệu quả.

Trong dạy học toán, đặc biệt là hình học - một lĩnh vực đòi hỏi mức độ trừu tượng cao về khái niệm và mô hình không gian - phim hoạt hình là công cụ trực quan hóa hiệu quả, giúp học sinh tiểu học tiếp cận và hiểu rõ hơn về các đối tượng hình học cũng như các phép biến đổi không gian. Theo nghiên cứu của Mayer (2009), hình ảnh động có thể nâng cao khả năng ghi nhớ và tiếp thu thông tin của học sinh lên đến 30% so với phương pháp dạy học truyền thống [2].

Đặc biệt, trong Hình học, Paivio (1990) nhấn mạnh rằng sự kết hợp giữa kênh hình ảnh và ngôn ngữ giúp học sinh hình thành mô hình tư duy không gian một cách hiệu quả hơn, qua đó cải thiện khả năng hình dung, phân tích và vận dụng các khái niệm hình học vào thực tiễn [3].

Thực tiễn sư phạm cho thấy, nhiều nội dung hình học trong sách giáo khoa Toán tiểu học, có thể được minh họa bằng phim hoạt hình để giúp học sinh tiếp thu dễ dàng hơn. Chẳng hạn, khi học về các hình khối cơ bản (hình vuông, hình chữ nhật, hình tam giác, hình tròn), thay vì chỉ quan sát hình ảnh tĩnh trên sách, học sinh có thể xem phim hoạt hình mô phỏng quá trình cắt ghép các hình để tạo ra mô hình thực tế như ngôi nhà, ô tô hay robot. Khi học về chu vi và diện tích, phim hoạt hình có thể minh họa cách một tấm bìa hình chữ nhật được chia nhỏ thành các ô vuông đơn vị, giúp học sinh hiểu rõ hơn về công thức tính diện tích. Đặc biệt, với các bài về hình học không gian như khối lập phương, hình hộp chữ nhật, phim hoạt hình có thể mô phỏng cách các khối được xoay, cắt hoặc ghép lại, giúp học sinh hình dung dễ dàng hơn so với hình vẽ tĩnh.

Ngoài ra, nghiên cứu của Stanford University (2023) cho thấy việc sử dụng video hoạt hình do AI tạo ra giúp tăng 30% khả năng ghi nhớ và hiểu bài của học sinh tiểu học [4]. Tuy nhiên, phần lớn các nghiên cứu mới chỉ tập trung vào tác động của hình ảnh động đối với việc tiếp thu kiến thức chung, chưa có nhiều nghiên cứu chuyên sâu về hiệu quả cụ thể của phim hoạt hình trong việc phát triển tư duy không gian hay khả năng giải quyết bài toán hình học. Do đó, cần có thêm các nghiên cứu thực nghiệm để đánh giá mức độ tác động của phim hoạt hình đối với từng nhóm học sinh có năng lực tiếp thu khác nhau. Đồng thời, cần tối ưu hóa nội dung hoạt hình để phù hợp với chương trình dạy học trong sách giáo khoa, giúp học sinh không chỉ tiếp thu lý thuyết mà còn vận dụng hiệu quả vào bài tập và các tình huống thực tế.

3.3. Ứng dụng AI trong thiết kế phim hoạt hình phục vụ học tập

Trí tuệ nhân tạo (AI) đang tạo ra những thay đổi mang tính cách mạng trong nhiều lĩnh vực, trong đó có giáo dục. Đặc biệt, việc ứng dụng AI trong sản xuất phim hoạt hình đã

mở ra những cơ hội mới để truyền tải kiến thức một cách sinh động, trực quan và hiệu quả. Trong bối cảnh giảng dạy hình học ở bậc Tiểu học, việc sử dụng các công nghệ AI giúp học sinh tiếp cận các khái niệm một cách dễ hiểu và hấp dẫn hơn. Bên cạnh đó, AI mang lại nhiều lợi ích vượt trội trong quá trình sản xuất phim hoạt hình phục vụ giáo dục, đặc biệt là trong việc giảng dạy hình học ở Tiểu học:

Quy trình sản xuất được tự động hoá

AI giúp đơn giản hóa các công đoạn phức tạp như tạo hình nhân vật, thiết kế bối cảnh, và diễn hoạt. Nhờ đó, quá trình sản xuất phim hoạt hình trở nên nhanh chóng và tiết kiệm chi phí mà vẫn đảm bảo chất lượng nội dung. Theo báo cáo của UNESCO (2024), các công cụ AI như ChatGPT và Midjourney đã giúp giáo viên trên toàn cầu giảm đáng kể thời gian chuẩn bị tài liệu giảng dạy mà vẫn đạt hiệu quả cao [5].

Cá nhân hóa nội dung

AI có thể phân tích dữ liệu học tập của từng học sinh để tạo ra các video phù hợp với trình độ và sở thích của các em. Điều này giúp nâng cao khả năng tiếp thu và duy trì sự hứng thú trong học tập. Một nghiên cứu từ Viện Giáo dục Quốc tế (2023) chỉ ra rằng học sinh học tập với nội dung cá nhân hóa có xu hướng đạt kết quả tốt hơn 20% so với phương pháp dạy học truyền thống [6].

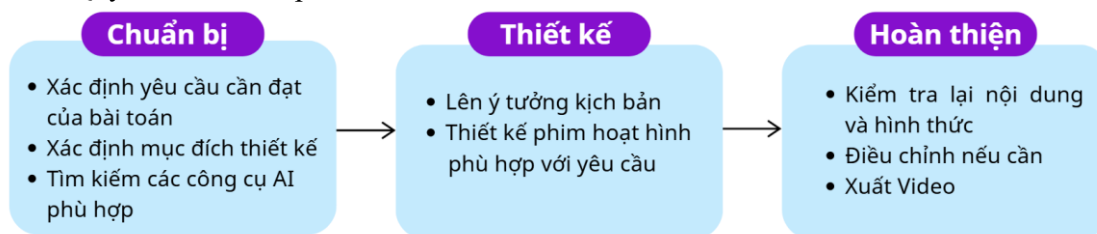
Tăng tính tương tác

Một số công cụ AI, như ChatGPT, có thể tạo ra các đoạn hội thoại tương tác giúp học sinh hiểu sâu hơn về các khái niệm hình học. Các nhân vật hoạt hình có thể phản hồi câu hỏi của học sinh, tạo nên trải nghiệm học tập chủ động hơn. Một nghiên cứu thực hiện tại Nhật Bản vào năm 2022 đã chứng minh rằng việc sử dụng phim hoạt hình có tính tương tác giúp tăng cường mức độ tham gia của học sinh lên đến 40% [7].

3.4. Quy trình thiết kế phim hoạt hình trong dạy học

Để tạo được video ứng dụng công nghệ AI sinh động, hấp dẫn, thu hút cần sự thực tập của học sinh trong quá trình giảng dạy, giáo viên cần phải nắm rõ quy trình thiết kế. Video thiết kế tiến trình có thể được thực hiện qua 3 phần chính.

Quy trình thiết kế phim hoạt hình được thực hiện như sau:



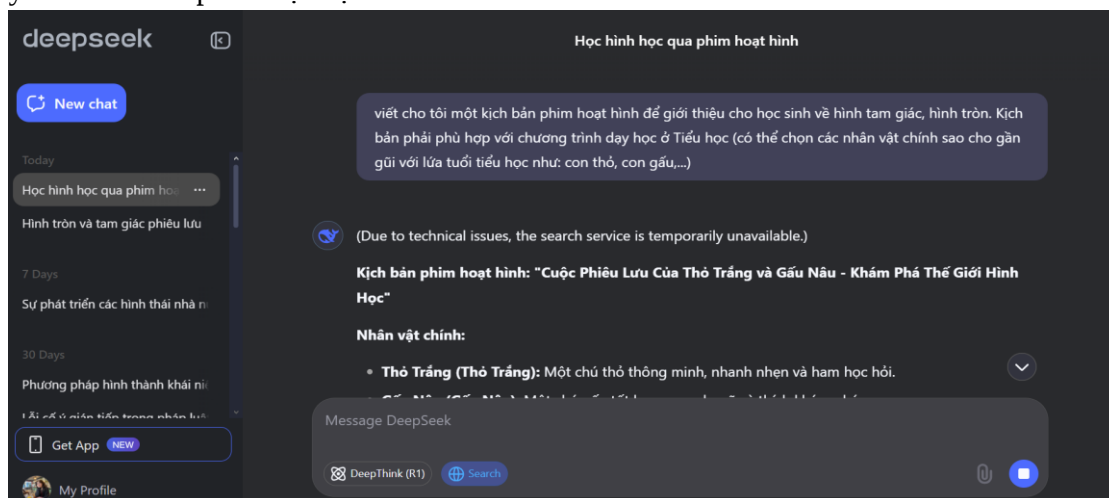
Giai đoạn 1: Chuẩn bị

Quá trình thiết kế phim hoạt hình phục vụ dạy học nội dung hình học bắt đầu với giai đoạn chuẩn bị. Trong giai đoạn này, giáo viên cần xác định rõ yêu cầu cần đạt của bài toán, xác định mục đích thiết kế, từ đó tìm kiếm và lựa chọn các công cụ AI phù hợp để bắt đầu quá trình thiết kế phim hoạt hình.

Giai đoạn 2: Thiết kế

Dựa trên ý tưởng ở bước chuẩn bị, giáo viên tiến hành xây dựng phim hoạt hình sao cho phù hợp với nội dung kế hoạch dạy học và trình độ nhận thức của học sinh. Việc kết hợp giữa hình ảnh, âm thanh và nội dung cần được đảm bảo tính trực quan và sinh động. Quy trình cụ thể như sau:

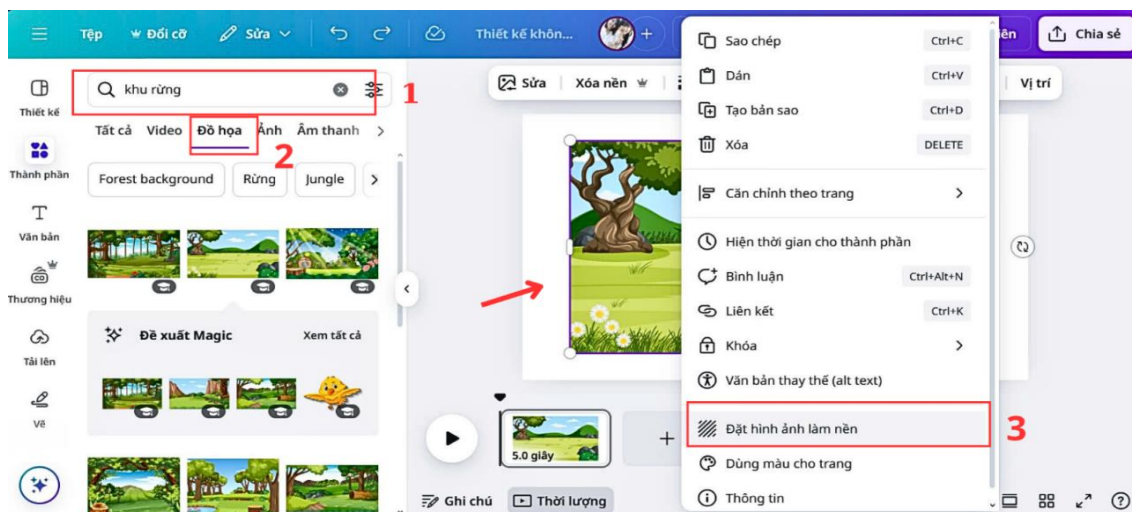
Bước 1: Truy cập vào ứng dụng DeepSeek, nhấp chọn “Start Now” và sau đó đưa ra yêu cầu để DeepSeek tạo kịch bản.



Hình 1. Giao diện của ứng dụng DeepSeek

Bước 2: Truy cập vào ứng dụng Canva. Tại trang chủ của Canva nhấp chọn vào mục “Tạo thiết kế mới”, sau đó nhấp chọn mục “Video” để bắt đầu thiết kế video.

Bước 3: Tại thanh công cụ bên trái, chọn mục “Thành phần”. Sau đó tại thanh tìm kiếm, tìm kiếm phong nền và đồ họa theo ý muốn. Sau khi đã chọn được phong nền, nhấp chuột phải vào ảnh phong nền đã chọn và chọn “Đặt làm hình nền”.



Hình 2. Hình nền tùy chọn theo chủ đề trong ứng dụng DeepSeek

Bước 4: Để chọn đồ họa có hiệu ứng động, ấn vào biểu tượng lọc ở bên phải thanh tìm kiếm, kéo xuống phần “Hiệu ứng động” và nhấp chọn “Chuyển động”.

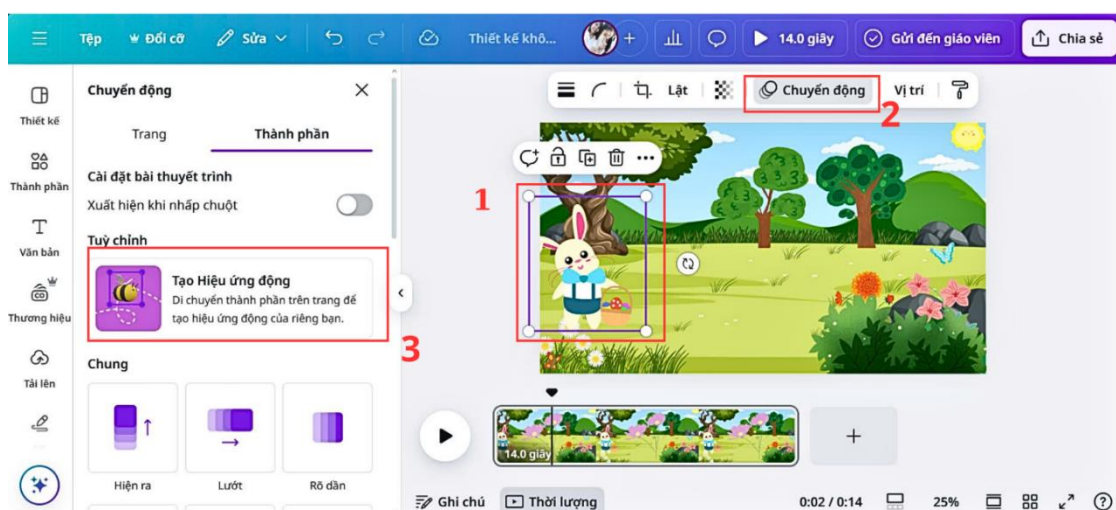
Bước 5: Cách tạo di chuyển cho đồ họa theo ý muốn:

Thao tác 1: Nhấp chuột phải vào đồ họa cần tạo chuyển động. Ở thanh công cụ phía trên chọn “Chuyển động”.

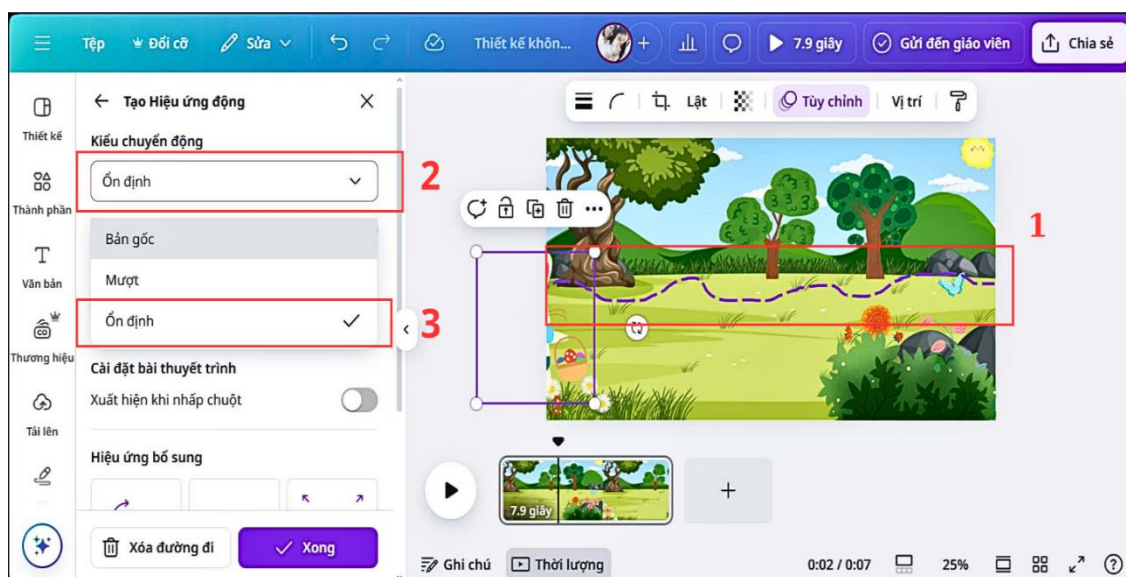
Thao tác 2: Tại phần phụ lục cài đặt chuyển động, nhấp chọn “Tạo Hiệu ứng động”.

Thao tác 3: Ấn giữ và kéo đồ họa di chuyển theo ý muốn, đường nét đứt thể hiện đường đi của đồ họa.

Thao tác 4: Ở phần phụ lục cài đặt chuyển động, nhấp chọn “Kiểu chuyển động” và kéo xuống dưới chọn “Ổn định” để đồ họa chuyển động tốt hơn.

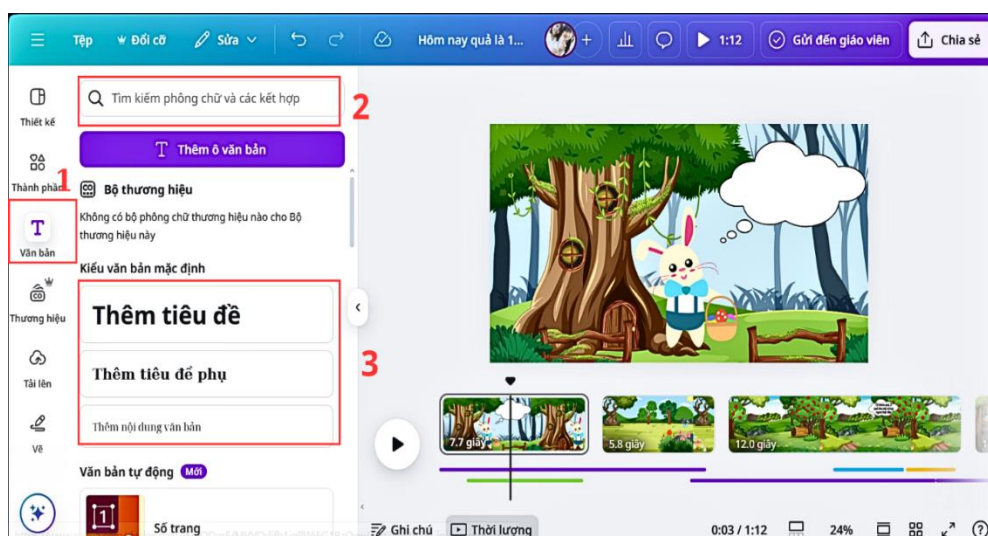


Hình 3. Tạo hiệu ứng chuyển động



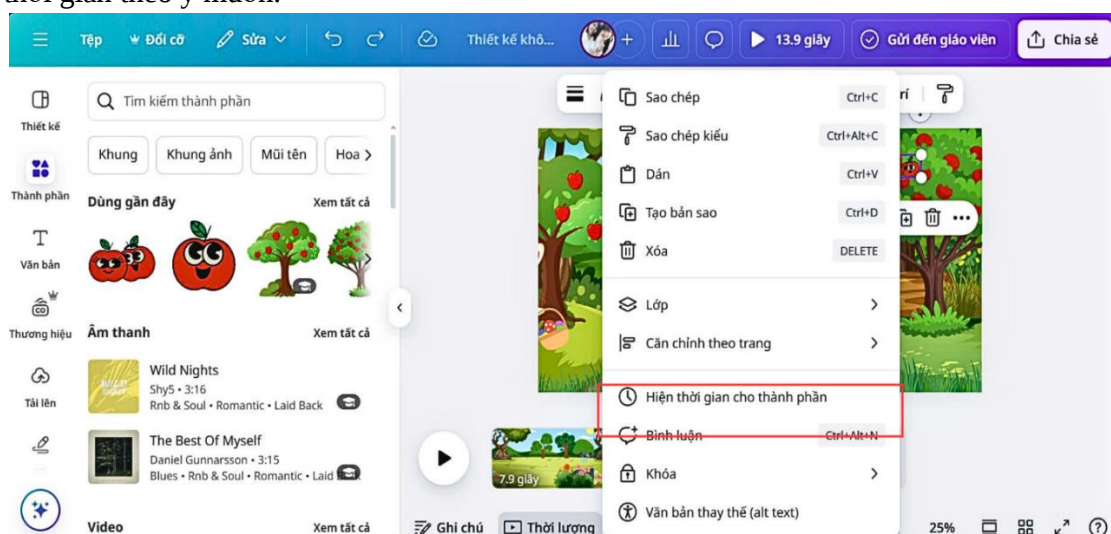
Hình 4. Tạo kiểu chuyển động

Bước 6: Để thêm văn bản trong trang, tại thanh công cụ bên trái nhấp chọn “Văn bản”, chọn phông chữ ở thanh tìm kiếm, chọn loại văn bản cần thêm sau đó tiến hành nhập văn bản theo ý muốn.



Hình 5. Cách tạo văn bản trong hoạt cảnh

Bước 7: Căn chỉnh thời gian hiển thị của đồ họa bằng cách nhấp chuột phải vào đồ họa cần căn chỉnh, nhấp chọn “Hiện thời gian cho thành phần”, sau đó kéo dài hoặc thu ngắn thời gian theo ý muốn.

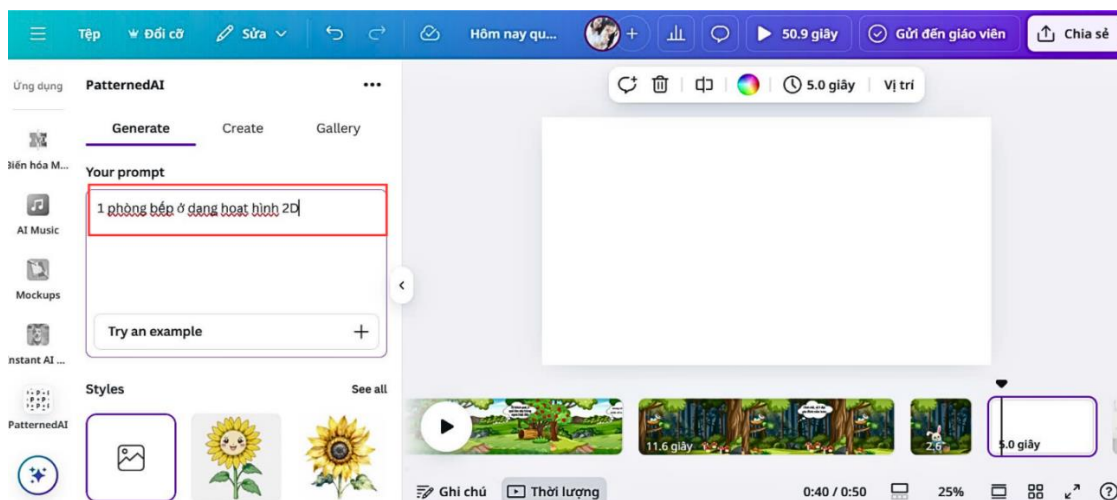


Hình 6. Cách cài đặt thời gian hiển thị hoạt cảnh

Bước 8: Khi không muốn sử dụng các hình ảnh hoặc đồ họa có sẵn do Canva cung cấp, ta cũng có thể tự tạo ra hình ảnh theo ý muốn của mình bằng cách sau:

Thao tác 1: Tại thanh công cụ bên trái, chọn phần “Ứng dụng”, sau đó tại thanh tìm kiếm phía trên gõ và tìm kiếm “PatternedAI”.

Thao tác 2: Nhập nội dung mô tả hình ảnh theo ý muốn. Sau đó kéo xuống phía dưới, tại phần “Number of imagines to generate” chọn số lượng ảnh muốn tạo. Cuối cùng nhấp chọn “Generate pattern” và chờ để Canva tạo ảnh.



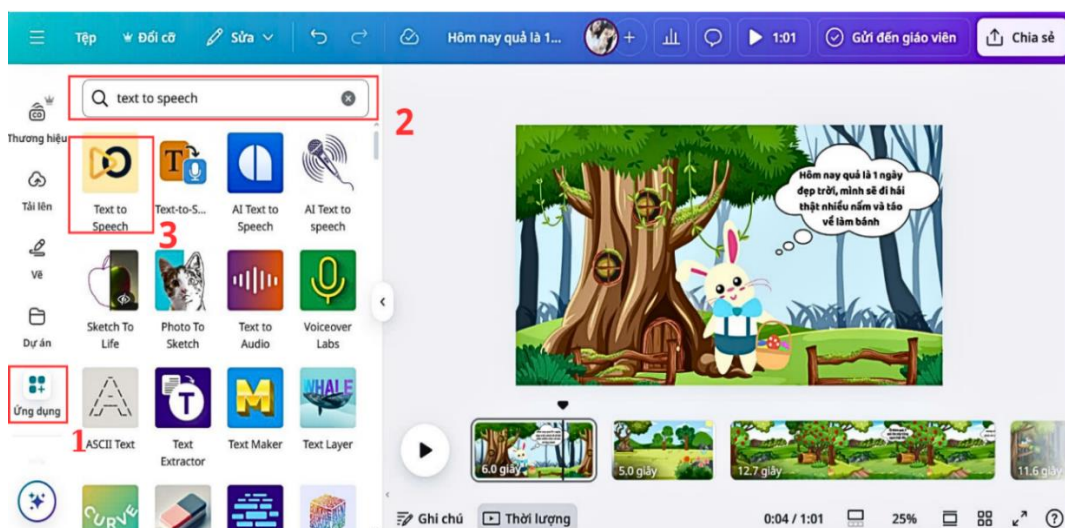
Hình 7. Nội dung mô tả hình ảnh theo ý muốn

Bước 9: Cách chuyển văn bản thành giọng nói, giúp lồng tiếng cho video.

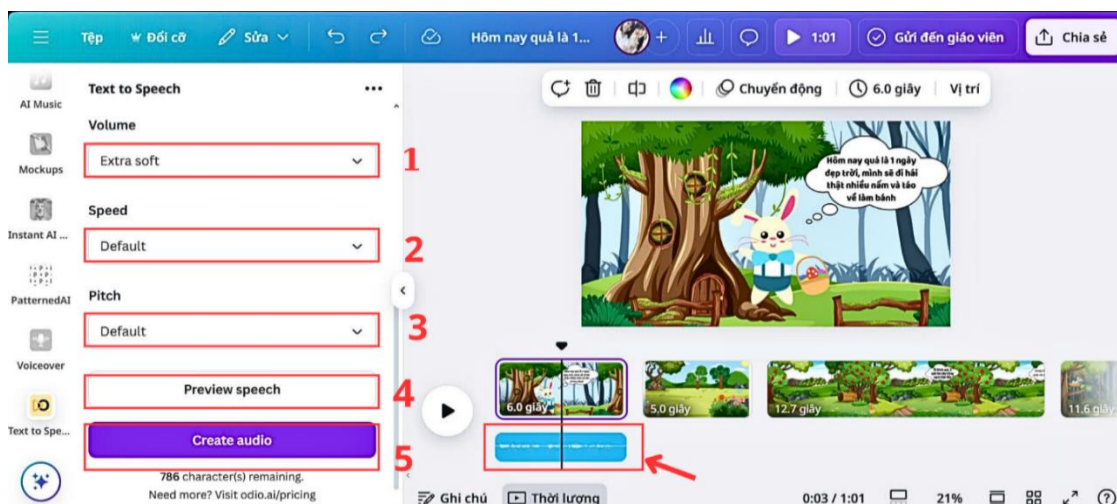
Thao tác 1: Tại thanh công cụ bên trái, chọn phần “Ứng dụng”, sau đó ở thanh tìm kiếm phía trên gõ và tìm kiếm “Text to speech”.

Thao tác 2: Tại phần “Enter text” nhập nội dung văn bản cần chuyển đổi.

Thao tác 3: Chọn ngôn ngữ cho văn bản ở mục “Select language”, chọn kiểu giọng nói ở phần “Select voice”, điều chỉnh âm lượng ở mục “Volume”, điều chỉnh tốc độ ở mục “Speed” và cao độ ở mục “Pitch”. Cuối cùng chọn “Create audio” và chờ để Canva chuyển văn bản thành giọng nói.



Hình 8. Cách chuyển văn bản thành giọng nói, giúp lồng tiếng cho video

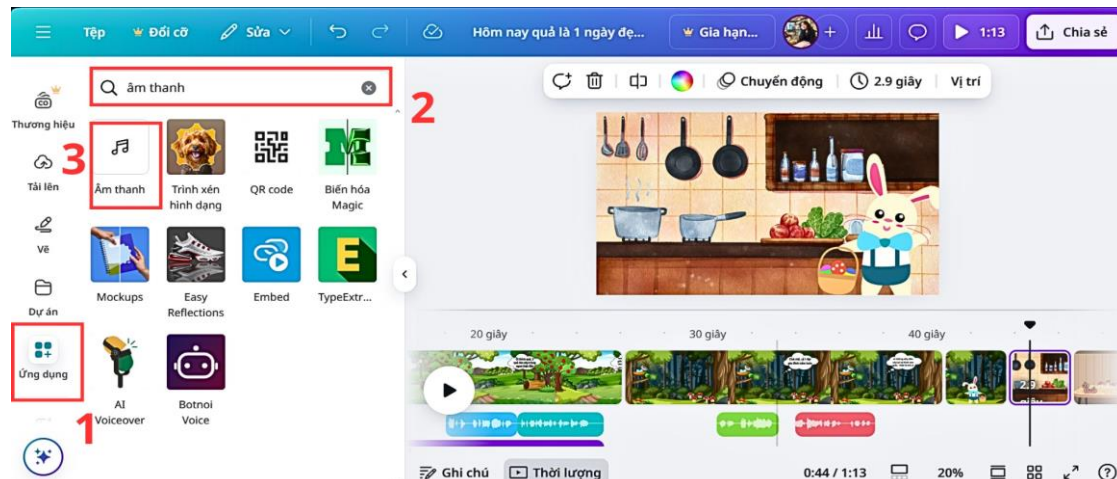


Hình 9. Hiệu chỉnh âm lượng cho video

Bước 11: Chèn nhạc nền cho video hoạt hình theo các bước sau:

Thao tác 1: Tại thanh công cụ bên trái, chọn mục “Ứng dụng”. Sau đó ở thanh tìm kiếm phía trên gõ và tìm kiếm “Âm thanh”.

Thao tác 2: Tìm kiếm tên âm thanh muốn chèn tại thanh tìm kiếm. Nháy chuột phải vào phần âm thanh vừa tải lên, sau đó điều chỉnh lại âm thanh theo ý muốn.

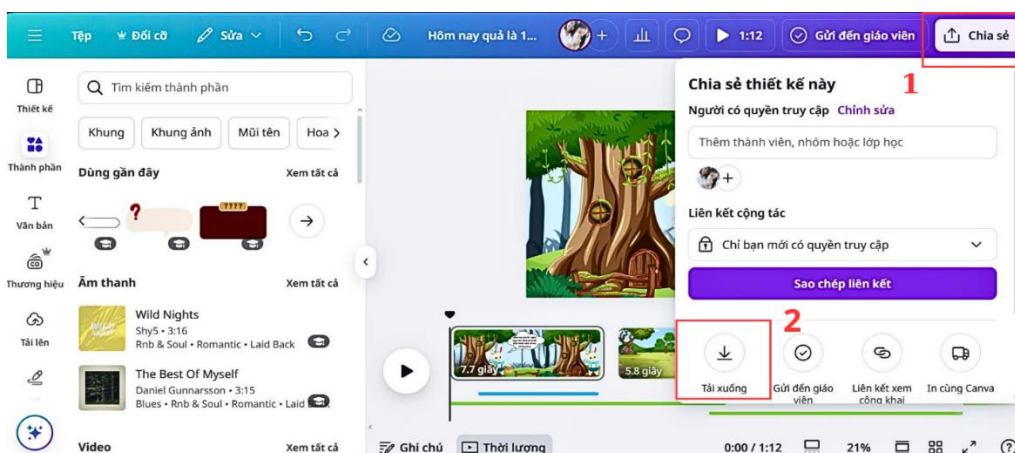


Hình 10. Chèn nhạc nền cho video

Giai đoạn 3: Hoàn thiện

Giai đoạn cuối cùng là hoàn thiện sản phẩm. Trong bước này, giáo viên kiểm tra lại toàn bộ nội dung và hình thức của phim hoạt hình, phát hiện và điều chỉnh những điểm chưa phù hợp nếu cần. Sau khi hoàn tất quá trình chỉnh sửa, sản phẩm được xuất thành video hoàn chỉnh, sẵn sàng phục vụ cho hoạt động dạy học.

Tải xuống Video: Tại góc phía trên bên phải màn hình, chọn mục “Chia sẻ”, sau đó chọn “Tải xuống”. Tại mục “Loại tệp”, kéo xuống chọn “Video MP4” và đợi tải video về máy.



Hình 11. Video hoàn thiện

Truy cập vào đường link dưới đây để xem video mẫu (https://www.canva.com/design/DAGfC45tg4k/ZtiGJqlkEvQnLxZDPFpc6Q/edit?utm_content=DAGfC45tg4k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

4. KẾT LUẬN

Việc ứng dụng AI vào thiết kế phim hoạt hình mang lại nhiều lợi ích trong việc dạy Toán tiểu học, giúp học sinh tiếp cận kiến thức một cách trực quan, sinh động và hiệu quả hơn. Các công cụ AI hỗ trợ tự động hóa quy trình sản xuất, tối ưu hóa nội dung giảng dạy, đồng thời giảm tải áp lực cho giáo viên, qua đó nâng cao chất lượng và hiệu suất giảng dạy.

Bài báo này khẳng định rằng, AI không chỉ tạo điều kiện cá nhân hóa trải nghiệm học tập mà còn mở ra những hướng tiếp cận mới trong đổi mới phương pháp giảng dạy. Tuy nhiên, để triển khai hiệu quả, cần có sự đầu tư bài bản vào hạ tầng công nghệ, đào tạo chuyên môn cho giáo viên và xây dựng các chiến lược ứng dụng phù hợp. Việc thiết kế phim hoạt hình phục vụ giáo dục tiểu học không chỉ dừng lại ở việc tạo ra các sản phẩm trực quan hấp dẫn mà còn phải đảm bảo tính sư phạm, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và thúc đẩy đổi mới phương pháp dạy học một cách bền vững.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., Forcier, L. B. (2016), *Intelligence Unleashed: An argument for AI in education*, Pearson.
- [2] Mayer, R. E. (2009), *Multimedia learning* (2nd ed.), Cambridge University Press.
- [3] Paivio, A. (1990), *Mental representations: A dual coding approach*, Oxford University Press.
- [4] Stanford University. (2023), *The impact of AI-generated animated videos on elementary students' memory retention and comprehension*, Stanford Educational Research Journal.
- [5] UNESCO. (2024), *The role of AI in transforming education: Global perspectives and case studies*, UNESCO Publishing.

- [6] International Institute of Education. (2023), *Personalized learning through AI: A study on academic performance improvement in primary education*, IIE Reports.
- [7] Japanese Educational Research Association. (2022), *Interactive animation in mathematics education: Effects on student engagement and participation*, Journal of Educational Technology in Japan, 28(3):112-130.

INTEGRATING AI TECHNOLOGY INTO DESIGNING ANIMATED FILM DESIGN FOR TEACHING PRIMARY SCHOOL MATHEMATICS

Nguyen Huu Hau, Dao Chung Lan Anh, Cao Ngoc Han, Le Ha My, Ha Van Tuan,
Luong Thi Dao, Ha Minh Phuong

ABSTRACT

Amid the context of the Fourth Industrial Revolution and digital transformation in education, AI has increasingly become a valuable tool for enhancing teaching quality. The use of animated films in teaching mathematics can improve students' knowledge absorption, increase interaction, and personalize learning contents. The research analyzes the role of animated films in education and the potential application of AI in designing teaching materials. It proposes a process for creating animated films using tools like DeepSeek and Canva. With AI, teachers can automate production processes, create dynamic effects, optimize contents tailored to students' abilities, and enhance the learning experience.

Keywords: Artificial Intelligence (AI), Mathematics, Animation, Teaching Support.

* Ngày nộp bài: 26/3/2025; Ngày gửi phản biện: 26/3/2025; Ngày duyệt đăng: 26/5/2025