



CHƯƠNG TRÌNH TẬP HUẤN ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) TRONG DẠY VÀ HỌC (5/7/2025 - 2/8/2025)

BÀI THỰC HÀNH CUỐI KHÓA CỦA HỌC VIÊN

THÔNG TIN CÁ NHÂN

Họ và tên: Bùi Thị Ngọc Lan

Email: buingoclan1982hp@gmail.com

Ngày sinh: 09/07/1982.

Chức danh hiện tại: Hiệu trưởng

Tên đơn vị công tác: Trường Mầm non An Tiến

Địa chỉ nơi công tác: Thôn An Luận - xã An Lão - Thành phố Hải Phòng.

SẢN PHẨM 1 – THIẾT KẾ KẾ HOẠCH BÀI DẠY

Yêu cầu: Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) để thiết kế **một kế hoạch bài dạy** cho một bài học trong chương trình giảng dạy của thầy cô. Bài làm cần có các nội dung dưới đây:

Mô tả sản phẩm (100 – 200 từ. Ví dụ: Tên bài dạy, khối lớp, mục tiêu bài dạy...)

Giáo án hoạt động văn học truyện "Gấu nhỏ tìm mật ong" được thực hiện trên chat GPT cho trẻ 3-4 tuổi, Giáo viên thực hiện: Bùi Thị Ngọc Lan, Thời gian: 20-25 phút, Đơn vị công tác: Trường Mầm Non An Tiến - xã An Lão - thành phố Hải Phòng. Giáo án bao gồm các phần mục đích yêu cầu, (giáo dục trẻ lồng ghép biết yêu quý động vật) chuẩn bị (có phần chuẩn bị của cô và chuẩn bị của trẻ), tiến hành hoạt động (có phần nghe kể chuyện, đàm thoại và xem video truyện bằng AI).

Công cụ AI sử dụng (Ví dụ: ChatGPT/Gemini/Poe/MagicSchool/Upskii)

Chat GPT

Đường link tới tài liệu đính kèm cho AI nếu có (Vui lòng ghi "Không" nếu không có)

<https://docs.google.com/document/d/1TVLBRsEskkFYjwWxY6FV3Rg5ckjx8Sd5/edit?usp=sharing&ouid=113017853620714979530&rtpof=true&sd=true>

Hướng dẫn và Link nộp bài: <https://www.tinyurl.com/NopBaiCuoiKhoa>

Xem video hướng dẫn chi tiết: <https://tinyurl.com/HdBaiCuoiKhoa>



CHƯƠNG TRÌNH TẬP HUẤN ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) TRONG DẠY VÀ HỌC (5/7/2025 - 2/8/2025)

BÀI THỰC HÀNH CUỐI KHÓA CỦA HỌC VIÊN

Kết quả từ AI (sao chép toàn bộ nội dung kế hoạch bài dạy)



Giao_an_Truyen_Gau_
Nho_Tim_Mat_Ong.doc

Đường link hoặc ảnh chụp của hội thoại chat với AI

<https://chatgpt.com/c/68746747-8f48-8011-a69c-339ab1870556>

SẢN PHẨM 2 – THIẾT KẾ SLIDE BÀI GIẢNG

Yêu cầu: Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) để thiết kế **một bộ slide bài giảng** cho một bài học trong chương trình giảng dạy của thầy cô. Bài làm cần có các nội dung dưới đây:

Mô tả sản phẩm (từ 100 – 200 từ. Ví dụ: *Tên bài giảng, khối lớp, nội dung chính...*)

Slide bài giảng Power point hoạt động làm quen văn học truyện "Gấu nhỏ tìm mật ong" dành cho trẻ trong độ tuổi 3-4 tuổi, Giáo viên thực hiện: Bùi Thị Ngọc Lan, Thời gian thực hiện: 20-25 phút, Đơn vị công tác: Trường Mầm non An Tiến - An Lão - Hải Phòng. Slide bài giảng gồm các phần sau. Phần 1 mục đích yêu cầu (kiến thức, kỹ năng, thái độ) Phần 2: Chuẩn bị. Phần 3: Tiến hành.

Trong mỗi phần chứa nội dung và hình ảnh minh họa sinh động, hấp dẫn trẻ mầm non theo độ tuổi và nội dung câu chuyện "Gấu nhỏ tìm mật ong".

Công cụ AI sử dụng (Ví dụ: ChatGPT/Gemini/Poe/MagicSchool/Upskii)



CHƯƠNG TRÌNH TẬP HUẤN ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) TRONG DẠY VÀ HỌC (5/7/2025 - 2/8/2025)

BÀI THỰC HÀNH CUỐI KHÓA CỦA HỌC VIÊN

Gammas

Đường link tới tài liệu đính kèm cho AI nếu có (vui lòng ghi “Không” nếu không có)

https://docs.google.com/presentation/d/1st3f3euC3icTV_w0dvlurB9ATrIody4P/edit?usp=sharing&ouid=113017853620714979530&rtpof=true&sd=true

Kết quả từ AI (ảnh chụp 3-5 slides đầu tiên của bài giảng)



HOAT-DJONG-LAM-
QUEN-VOI-VAN-HOC

Đường link tới slides (PowerPoint, Google Slides, hoặc Gamma)

<https://gamma.app/docs/HOAT-ONG-LAM-QUEN-VOI-VAN-HOC-TRUYEN-GAU-NHO-TIM-MAT-ONG-d2xaxa5d0qanwtv>

BÀI TẬP 3 – SẢN PHẨM HỖ TRỢ HỌC SINH

Yêu cầu: Sử dụng ứng dụng trí tuệ nhân tạo để thiết kế **một sản phẩm hỗ trợ học tập cho học sinh** (là **MỘT** trong các thể loại như bài tập vận dụng, phiếu học tập, trò chơi ôn tập, truyện tranh hỗ trợ học tập...). Bài làm cần có các nội dung dưới đây:

Mô tả sản phẩm (từ 100 – 200 từ. Ví dụ: *Tên sản phẩm, thể loại, sản phẩm được sử dụng trong bài học nào, mục đích sử dụng sản phẩm...*)

Hướng dẫn và Link nộp bài: <https://www.tinyurl.com/NopBaiCuoiKhoa>

Xem video hướng dẫn chi tiết: <https://tinyurl.com/HdBaiCuoiKhoa>



CHƯƠNG TRÌNH TẬP HUẤN ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) TRONG DẠY VÀ HỌC (5/7/2025 - 2/8/2025)

BÀI THỰC HÀNH CUỐI KHÓA CỦA HỌC VIÊN

Tạo sách lật trò chơi đơn giản gồm 5-7 câu hỏi cho trẻ mầm non, mỗi câu có hình ảnh và một đáp án đúng. Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game. Mỗi câu hỏi có hiệu ứng: Đúng hiện chữ "Chính xác!" có âm thanh chúc mừng phù hợp (pháo hoa, vỗ tay). Sai hiện chữ "Chưa đúng!", có tiếng "Ồ!" nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất. Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng. Giao diện đơn giản màu sắc phù hợp với trẻ nhỏ. Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ nhàng vui nhộn suốt trò chơi

Công cụ AI sử dụng (Ví dụ: ChatGPT/Gemini/Poe/MagicSchool/Upskii)

Gemini



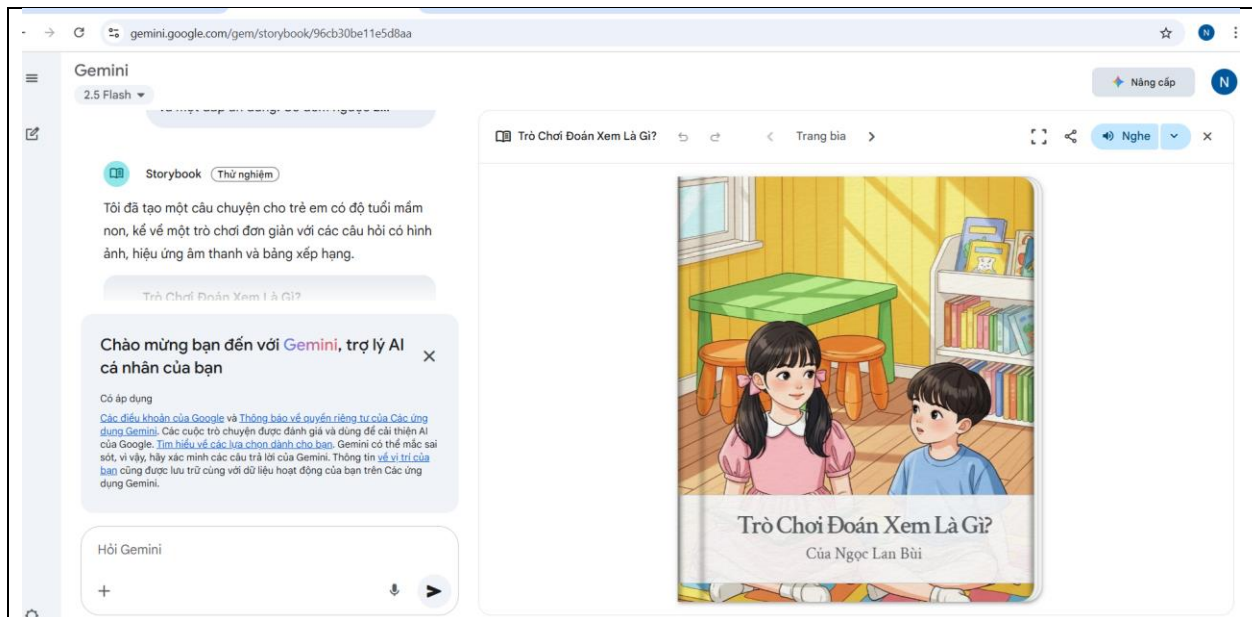
CHƯƠNG TRÌNH TẬP HUẤN ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) TRONG DẠY VÀ HỌC (5/7/2025 - 2/8/2025)

BÀI THỰC HÀNH CUỐI KHÓA CỦA HỌC VIÊN

Đường link tới tài liệu đính kèm cho AI nếu có (vui lòng ghi “Không” nếu không có)

Không

Kết quả từ AI (2-5 ảnh chụp màn hình của sản phẩm ứng dụng trên Canva, Gemini, Suno..., hoặc sao chép toàn bộ nội dung nếu là bài tập vận dụng hoặc phiếu học tập)





CHƯƠNG TRÌNH TẬP HUẤN ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) TRONG DẠY VÀ HỌC (5/7/2025 - 2/8/2025)

BÀI THỰC HÀNH CUỐI KHÓA CỦA HỌC VIÊN

The screenshot displays the Gemini AI web interface. On the left, a chat window shows a conversation with Gemini 2.5 Flash. The user has prompted the AI to create a storybook for a young child, and the AI has responded with a story about a game called 'Đoán xem là gì?' (Guess what it is?). The chat window also includes a 'Hỏi Gemini' (Ask Gemini) section with a plus icon and a microphone icon.

The central part of the interface shows a storybook titled 'Trò Chơi Đoán Xem Là Gì?' (Guess What It Is?). The storybook is displayed in a two-page format. The left page features an illustration of two children, a girl and a boy, sitting on the floor and reading a book. The right page contains the text of the story, which is written in Vietnamese. The text describes a game called 'Đoán xem là gì?' (Guess what it is?) and mentions a character named 'Khoa' who is preparing to play the game.

The right panel of the interface shows the generated text of the storybook. The text is written in Vietnamese and describes a game called 'Đoán xem là gì?' (Guess what it is?). The text mentions a character named 'Khoa' who is preparing to play the game. The text is displayed in a large, readable font.



CHƯƠNG TRÌNH TẬP HUẤN ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) TRONG DẠY VÀ HỌC (5/7/2025 - 2/8/2025)

BÀI THỰC HÀNH CUỐI KHÓA CỦA HỌC VIÊN

Gemini

2.5 Flash

Storybook (Thử nghiệm)

Tôi đã tạo một câu chuyện cho trẻ em có độ tuổi mầm non, kể về một trò chơi đơn giản với các câu hỏi có hình ảnh, hiệu ứng âm thanh và bảng xếp hạng.

Trò Chơi Đoán Xem Là Gì?

Chào mừng bạn đến với Gemini, trợ lý AI cá nhân của bạn

Có áp dụng

Các điều khoản của Google và Thông báo về quyền riêng tư của Các ứng dụng Gemini. Các cuộc trò chuyện được đánh giá và dùng để cải thiện AI của Google. [Tìm hiểu về các lựa chọn dành cho bạn.](#) Gemini có thể mắc sai sót, vì vậy, hãy xác minh các câu trả lời của Gemini. Thông tin về vị trí của bạn cũng được lưu trữ cùng với dữ liệu hoạt động của bạn trên Các ứng dụng Gemini.

Hỏi Gemini

Trò Chơi Đoán Xem Là Gì?

4/10

Nghe



NGOC LAN BUI

Tiếp theo, An lật sang trang mới. 'Vậy còn cái này thì sao Khoa?' Lần này là hình một con vật có đôi tai dài và bộ lông trắng muốt.

Gemini

2.5 Flash

Storybook (Thử nghiệm)

Tôi đã tạo một câu chuyện cho trẻ em có độ tuổi mầm non, kể về một trò chơi đơn giản với các câu hỏi có hình ảnh, hiệu ứng âm thanh và bảng xếp hạng.

Trò Chơi Đoán Xem Là Gì?

Chào mừng bạn đến với Gemini, trợ lý AI cá nhân của bạn

Có áp dụng

Các điều khoản của Google và Thông báo về quyền riêng tư của Các ứng dụng Gemini. Các cuộc trò chuyện được đánh giá và dùng để cải thiện AI của Google. [Tìm hiểu về các lựa chọn dành cho bạn.](#) Gemini có thể mắc sai sót, vì vậy, hãy xác minh các câu trả lời của Gemini. Thông tin về vị trí của bạn cũng được lưu trữ cùng với dữ liệu hoạt động của bạn trên Các ứng dụng Gemini.

Hỏi Gemini

Trò Chơi Đoán Xem Là Gì?

5/10

Nghe



NGOC LAN BUI

Khoa hơi băn khoăn. 'Là... là con mèo à?' An lắc đầu nhẹ nhàng: 'Chưa đúng rồi Khoa ơi. Con mèo có tai ngắn hơn mà!' Hình ảnh con thỏ biến mất, thay bằng một dấu hỏi lớn.



CHƯƠNG TRÌNH TẬP HUẤN ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) TRONG DẠY VÀ HỌC (5/7/2025 - 2/8/2025)

BÀI THỰC HÀNH CUỐI KHÓA CỦA HỌC VIÊN

Đường link tới sản phẩm (*link của sản phẩm ứng dụng trên Canva, Gemini, Suno... hoặc link/ ảnh chụp của hội thoại chat với AI nếu là bài tập vận dụng hoặc phiếu học tập*).

<https://gemini.google.com/gem/storybook/96cb30be11e5d8aa>