



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: Phạm Thị An

Email: phamthian0608@gmail.com

Ngày sinh: 06/08/1991

Chức danh hiện tại: Giáo viên mầm non

Tên đơn vị công tác: Trường mầm non An Tiến

Địa chỉ nơi công tác: Thôn An Luận – xã An Lão – TP 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...)

Tiết dạy phát triển ngôn ngữ Thơ “Gà tơ đi học”, dạy cho trẻ, mầm non 5 đến 6 tuổi, mục tiêu bài dạy giúp trẻ hiểu nội dung bài thơ biết các nhân vật giáo dục trẻ biết lợi ích của việc đi học thông qua các hình ảnh từ công nghệ AI trẻ tích cực học hơn và biết chăm ngoan vâng lời cha mẹ.

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)



GIÁO ÁN KỂ CHUYỆN: "GÀ TƠ ĐI HỌC"

♦ **Độ tuổi: Mẫu giáo lớn (5 - 6 tuổi)**

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

◆ Thời gian: 30 - 35 phút

◆ Mục tiêu:

1. Phát triển ngôn ngữ:

- Trẻ nghe và hiểu nội dung câu chuyện “Gà Tơ đi học”.
- Biết kể lại được một phần hoặc toàn bộ nội dung theo tranh minh họa, câu hỏi gợi mở, giọng kể của cô hoặc AI.
- Mở rộng vốn từ: lễ phép, bạn bè, trường lớp, học tập.

2. Giáo dục nhân cách:

- Dạy trẻ lễ phép, yêu trường lớp, thích đi học, chăm học, biết vâng lời.

3. Phát triển thẩm mỹ & sáng tạo:

- Phát huy trí tưởng tượng khi tham gia đóng vai, kể chuyện sáng tạo.
- Cảm nhận cảm xúc nhân vật qua giọng kể và hiệu ứng âm thanh, hình ảnh.

4. Ứng dụng công nghệ:

- Tích hợp **AI kể chuyện, tranh minh họa động, luyện kể bằng chatbot, thực tế ảo (AR)** đơn giản qua thiết bị/máy chiếu/tablet.



CHUẨN BỊ

1. Đồ dùng của cô:

- Truyện “Gà Tơ đi học” (phiên bản số hoá có hoạt ảnh).
- Thiết bị: Máy tính bảng, máy chiếu hoặc bảng tương tác.
- Ứng dụng AI kể chuyện (gợi ý: ChatGPT, Sora, hoặc phần mềm chuyển văn bản thành giọng nói).
- File âm thanh hiệu ứng: tiếng gà kêu, tiếng trống trường, tiếng cười...
- Mô hình AR đơn giản quét mã QR để hiện hình ảnh nhân vật 3D (nếu có điều kiện).



BÀI THỰC HÀNH CUỐI KHÓA CỦA HỌC VIÊN

2. Đồ dùng của trẻ:

- Thẻ hình nhân vật, các biểu tượng cảm xúc, câu hỏi ngắn.
- Mặt nạ gà, cáo, cô giáo...
- Tablet hoặc bảng con để vẽ hoặc chọn hình ảnh kể chuyện (tùy điều kiện lớp).



TIẾN TRÌNH HOẠT ĐỘNG

1. Ổn định – Gây hứng thú (3-5 phút)

- Hát bài: “Cháu đi mẫu giáo”.
- Đố vui: “Con gì sáng sớm gáy vang / Gọi ông mặt trời lên đàng đây nha?”
- Dẫn dắt: “Hôm nay cô có một bạn gà rất đặc biệt, lần đầu tiên đi học, không biết chuyện gì sẽ xảy ra nhỉ?”

👉 Cô bật đoạn giới thiệu ngắn bằng giọng AI kể (giọng nhẹ nhàng, truyền cảm)

2. Kể chuyện “Gà Tơ đi học” lần 1 (5-7 phút)

- Cô kể lần 1 bằng hình ảnh động trên màn chiếu + âm thanh phụ họa sống động.
- Có thể sử dụng giọng AI phối hợp với giọng cô khi đến đoạn hội thoại nhân vật.

👉 Ví dụ:

Giọng cô: “Gà Tơ được mẹ dẫn đến trường... Bạn ấy run rẩy bước vào lớp.”

Giọng AI (trẻ nghe): “Mẹ ơi, con sợ lắm... Con không quen các bạn đâu...”

3. Đàm thoại – Đàm thoại mở rộng (5-7 phút)

- Cô hỏi trẻ theo hình thức *gamified* (trò chơi câu hỏi nhanh):
 - “Bạn nhỏ nào cho cô biết vì sao Gà Tơ không muốn đi học?”
 - “Bạn nào đã từng giống Gà Tơ không?”
 - “Nếu là bạn Gà Tơ, con sẽ làm gì khi thấy bạn mới sợ hãi?”



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

✓ *Tích hợp công nghệ:*

- Cho trẻ chọn câu trả lời trên bảng tương tác hoặc hình thẻ trên tablet.
- Dùng chatbot kể lại theo lựa chọn của trẻ.

4. Kể chuyện sáng tạo – đóng vai (7-10 phút)

- Chia nhóm: mỗi nhóm nhận một đoạn tranh/trích đoạn câu chuyện.
- Trẻ sử dụng mặt nạ đóng vai: Gà Tơ, Gà Mẹ, Cô giáo, bạn Thỏ...
- Kể lại đoạn truyện theo tranh hoặc tự sáng tạo lời thoại mới.

✓ *Tích hợp AI:*

- Trẻ bấm nút thu âm kể lại truyện, phần mềm sẽ phát lại bằng hình ảnh minh họa.
- Cô có thể dùng app để tạo một “video kể chuyện nhóm” cho lớp lưu niệm.

5. Củng cố – mở rộng (3-5 phút)

- Trẻ kể lại tên các nhân vật.
- Nêu bài học: “Đi học có vui không? Vì sao?”
- Chơi trò chơi: “Gà Tơ tìm đường đến lớp” (trên bảng tương tác hoặc sản học thông minh).



ĐÁNH GIÁ

- Trẻ chú ý nghe kể, hứng thú tham gia.
- Biết kể lại một phần hoặc toàn bộ truyện theo tranh/mẫu.
- Biết đặt và trả lời câu hỏi đơn giản.
- Mạnh dạn thể hiện cảm xúc, sáng tạo trong kể chuyện.



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



GỢI Ý PHÁT TRIỂN TẠI NHÀ

- Gửi link video AI kể lại truyện “Gà Tơ đi học” cho phụ huynh cùng ôn tập.
- Đề xuất trò chơi “kể lại truyện cho bố mẹ nghe”.
- Hướng dẫn phụ huynh dùng phần mềm kể chuyện AI đơn giản (Text-to-Speech + hình minh họa) để trẻ tập kể chuyện mỗi tối.

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

Đường link hoặc ảnh chụp của hội thoại chat với AI

<https://chatgpt.com/share/688ec778-5a20-8000-8a06-e5747674a527>

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...)

Tiết dạy phát triển ngôn ngữ thơ GÀ TƠ ĐI HỌC, trẻ mầm non 5 đến 6 tuổi, nội dung nói về Kể về bạn Gà Tơ không nghe lời mẹ, ngày nào cũng ngủ dậy muộn, hay đi chơi lang thang, không chịu đi học nên không biết chữ, không biết đọc. Nhưng khi được cô giáo khuyên bảo, động viên bạn ấy đã biết xin lỗi cô và chăm chỉ dậy sớm đến lớp học với các bạn.

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

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

Gamma

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

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

GIÁO ÁN KỂ CHUYỆN: "GÀ TƠ ĐI HỌC"

◆ Độ tuổi: Mẫu giáo lớn (5 - 6 tuổi) ◆ Thời gian: 30 - 35 phút

◆ Mục tiêu:

- 1. Phát triển ngôn ngữ:**
 - Trẻ nghe và hiểu nội dung câu chuyện "Gà Tơ đi học".
 - Biết kể lại được một phần hoặc toàn bộ nội dung theo tranh minh họa, câu hỏi gợi mở, giọng kể của cô hoặc AI.
 - Mở rộng vốn từ: lễ phép, bạn bè, trường lớp, học tập.
- 2. Giáo dục nhân cách:**
 - Day trẻ lễ phép, yêu trường lớp, thích đi học, chăm học, biết vâng lời.
- 3. Phát triển thẩm mỹ & sáng tạo:**
 - Phát huy trí tưởng tượng khi tham gia đóng vai, kể chuyện sáng tạo.
 - Cảm nhận cảm xúc nhân vật qua giọng kể và hiệu ứng âm thanh, hình ảnh.
- 4. Ứng dụng công nghệ:**
 - Tích hợp AI kể chuyện, tranh minh họa động, luyện kể bằng chatbot, thực tế ảo (AR) đơn giản qua thiết bị/máy chiếu/tablet.



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

CHUẨN BỊ

1. Đồ dùng của cô:

- Truyện "Gà đi học" (phiên bản số hoá có hoạt ảnh).
- Thiết bị: Máy tính bảng, máy chiếu hoặc bảng tương tác.
- Ứng dụng AI kể chuyện (gợi ý: ChatGPT, Sora, hoặc phần mềm chuyển văn bản thành giọng nói).
- File âm thanh hiệu ứng: tiếng gà kêu, tiếng trống trường, tiếng cười...
- Mô hình AR đơn giản quét mã QR để hiện hình ảnh nhân vật 3D (nếu có điều kiện).

2. Đồ dùng của trẻ:

- Thẻ hình nhân vật, các biểu tượng cảm xúc, câu hỏi ngắn.
- Mặt nạ gà, cáo, cô giáo...
- Tablet hoặc bảng con để vẽ hoặc chọn hình ảnh kể chuyện (tùy điều kiện lớp).

Kể chuyện sáng tạo – đóng vai (7-10 phút)

- Chia nhóm: mỗi nhóm nhận một đoạn tranh/trích đoạn câu chuyện.
- Trẻ sử dụng mặt nạ đóng vai: Gà Tơ, Gà Mẹ, Cô giáo, bạn Thỏ...
- Kể lại đoạn truyện theo tranh hoặc tự sáng tạo lời thoại mới.

Tích hợp AI:

- Trẻ bấm nút thu âm kể lại truyện, phần mềm sẽ phát lại bằng hình ảnh minh họa.
- Có thể dùng app để tạo một "video kể chuyện nhóm" cho lớp lưu niệm.

Củng cố – mở rộng (3-5 phút)

- Trẻ kể lại tên các nhân vật.
- Nếu bài học: "Đi học có vui không? Vì sao?"





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



Chơi trò chơi: “Gà Tơ tìm đường đến lớp”

(trên bảng tương tác hoặc sản học thông minh).



ĐÁNH GIÁ

- Trẻ chú ý nghe kể, hứng thú tham gia.
- Biết kể lại một phần hoặc toàn bộ truyện theo tranh/mẫu.
- Biết đặt và trả lời câu hỏi đơn giản.
- Mạnh dạn thể hiện cảm xúc, sáng tạo trong kể chuyện.



GỢI Ý PHÁT TRIỂN TẠI NHÀ

Gửi link video AI kể lại truyện “Gà Tơ đi học” cho phụ huynh cùng ôn tập.

Đề xuất trò chơi “kể lại truyện cho bố mẹ nghe”.

Hướng dẫn phụ huynh dùng phần mềm kể chuyện AI đơn giản (Text-to-Speech + hình minh họa) để trẻ tập kể chuyện mỗi tối.

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

<https://gamma.app/docs/GIAO-AN-KE-CHUYEN-GA-TO-I-HOC-b7jkw4s2km8i4lk>



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

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...)

SỬ DỤNG CANVA ĐỂ TẠO MỘT TRÒ CHƠI HỌC TẬP GIÚP TRẺ PHÁT TRIỂN NHANH NHẸN VÀ LINH HOẠT NHẬN THỨC QUA TRÒ CHƠI : ĐOÁN BÓNG CON VẬT, TRẺ ĐOÁN XEM HÌNH CON VẬT NÀO TƯƠNG ỨNG, BÀI TẬP NÀY GIÚP CÁC BÉ NHỚ TỐT HƠN VỀ CÁC CON VẬT TRONG CÂU CHUYỆN : GÀ TƠ ĐI HỌC

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

Canva



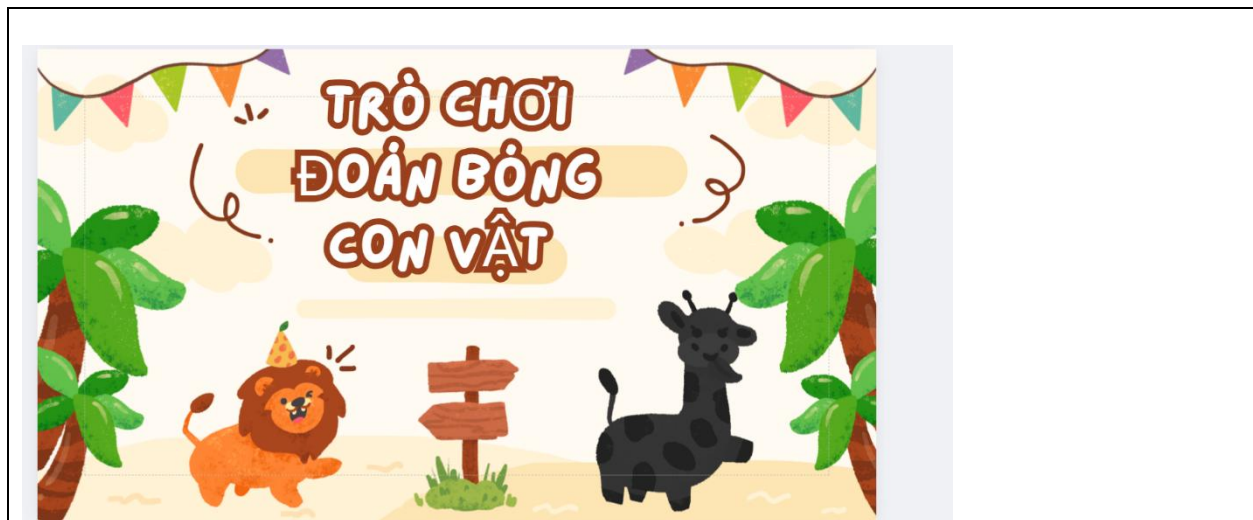
CHƯƠNG TRÌNH TẬP HUẤN ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) TRONG DẠY VÀ HỌC (5/7/2025 - 2/8/2025)

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





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://www.canva.com/design/DAGthRp_xyg/zTSD9ZQ1w1W7LcohYSIXVA/view?utm_content=DAGthRp_xyg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h00a5011af6