



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: Vũ Thị Hậu

Email: hauduy8887@gmail.com

Ngày sinh: 30/06/1988

Chức danh hiện tại: Giáo viên mầm non

Tên đơn vị công tác: Trường mầm non An Tiến

Địa chỉ nơi công tác: An Luận - An Lão - 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...)

Tên bài dạy: Đám mây đen xấu xí. Khối 3 - 4 tuổi.

Câu chuyện mang thông điệp giáo dục nhẹ nhàng, sâu sắc:

Dù vẻ ngoài hay tính cách ban đầu có thể khiến người khác không thích, **chỉ cần biết nhận ra lỗi sai, thay đổi và làm việc tốt**, ai cũng có thể trở nên đáng yêu và được mọi người yêu quý.

Khuyến khích trẻ biết xin lỗi, sửa lỗi và sống chan hòa, tích cực với bạn bè.

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

CHAT GPT



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 (sao chép toàn bộ nội dung kế hoạch bài dạy)

GIÁO ÁN KỂ CHUYỆN MÀM NON: “ĐÁM MÂY ĐEN XẤU XÍ”

1. MỤC ĐÍCH – YÊU CẦU

Phát triển ngôn ngữ:

- Trẻ nghe hiểu nội dung truyện.
- Biết đặt câu đơn giản, trả lời câu hỏi theo nội dung truyện.
- Học thêm từ mới: đám mây, xấu xí, giận dữ, mưa rào, cầu vồng, nắng ấm...

Phát triển nhận thức:

- Nhận biết được cảm xúc qua lời kể và hình ảnh: buồn, giận, vui, hối lỗi...
- Hiểu ý nghĩa câu chuyện: biết thay đổi để trở nên tốt đẹp hơn.

Phát triển tình cảm – xã hội:

- Biết yêu thương, chia sẻ, không chê bai bạn khác.
- Biết nhận lỗi, sửa lỗi.

Ứng dụng công nghệ AI:

- Trẻ tương tác với nhân vật ảo (AI hoạt hình) qua màn hình hoặc máy chiếu.
- Ứng dụng AI chuyển giọng kể chuyện bằng giọng quen thuộc (giọng cô giáo).
- Cho trẻ sáng tạo kết truyện bằng công cụ tạo ảnh AI dựa trên lời kể trẻ.



BÀI THỰC HÀNH CUỐI KHÓA CỦA HỌC VIÊN

2. CHUẨN BỊ

- **Câu chuyện:** “Đám mây đen xấu xí” (đã chỉnh sửa cho phù hợp độ tuổi).
- **Thiết bị công nghệ:**
 - Màn hình/TV thông minh hoặc máy chiếu.
 - Máy tính bảng có cài sẵn phần mềm tạo nhân vật AI (ví dụ: HeyGen, Animaker, Toontastic, Canva).
 - Phần mềm tạo ảnh AI từ lời kể của trẻ (ví dụ: DALL·E, Craiyon Kids).
- **Đạo cụ:** Mô hình đám mây, mặt trời, cầu vồng (gắn que).
- **Âm thanh nền:** Nhạc nhẹ khi kể, hiệu ứng mưa – nắng.

3. TIẾN HÀNH TIẾT DẠY (25–30 phút)

1. Ổn định – Gây hứng thú (3–5 phút)

- Cho trẻ nghe tiếng mưa rơi nhẹ, hỏi:
“Con có nghe gì không? Ai đang đến vậy nhỉ?”
- Chiếu hình ảnh các loại mây: trắng, xám, đen... hỏi:
“Đám mây nào đang buồn? Tại sao lại buồn?”

2. Kể chuyện lần 1: (5–7 phút)

- Cô kể chuyện bằng giọng truyền cảm, kết hợp hình ảnh chiếu minh họa.
- Giới thiệu nhân vật chính: **Đám mây đen xấu xí**.
- Nội dung ngắn gọn, có cảm xúc, hình ảnh chuyển động chậm:

“Ngày xưa, có một đám mây đen lúc nào cũng cau có, không chơi với ai. Mỗi khi đi qua, trời lại tối sầm, mưa tầm tã. Các bạn mây trắng, mây hồng đều sợ và tránh xa...”



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

- Cao trào: đám mây buồn vì bị chê xấu, ngồi khóc → cầu vồng xuất hiện khuyên nhủ.
- Kết thúc: mây đen thay đổi, biết cười, biết làm mát cho cây cối, trở thành bạn tốt của mọi người.

3. Đàm thoại – Phát triển ngôn ngữ (5–7 phút)

- Hỏi trẻ:
 - “Vì sao đám mây lại buồn?”
 - “Ai đã giúp đám mây thay đổi?”
 - “Nếu con là đám mây, con sẽ làm gì để được mọi người yêu quý?”
- Khuyến khích trẻ dùng câu đầy đủ, rõ ràng, gợi ý từ khi cần.

4. Ứng dụng AI – Sáng tạo kết truyện (5–8 phút)

Hoạt động 1: Nhân vật kể lại chuyện

- Dùng phần mềm tạo nhân vật hoạt hình (AI), cho **Đám Mây Đen** ảo xuất hiện trên màn hình kể lại một đoạn ngắn bằng giọng cô giáo (AI voice cloning).
- Trẻ tương tác: trả lời, gật đầu, vỗ tay cổ vũ.

Hoạt động 2: Sáng tạo hình ảnh kết thúc

- Cô hỏi:

“Con muốn kết thúc chuyện như thế nào? Đám mây sẽ làm gì vào ngày mai?”
- Trẻ trả lời → cô nhập lời kể của trẻ vào phần mềm tạo ảnh AI (ví dụ: “Đám mây đen trở thành bạn với cầu vồng và đi dạo chơi cùng chim chóc”).
- Chiếu hình ảnh AI vừa tạo, cả lớp nhận xét.



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

5. Trò chơi củng cố – “Ghép bóng nhân vật” (3–5 phút)

- Trẻ ghép bóng đám mây, mặt trời, cầu vồng vào đúng vị trí.
- Kết hợp nhạc vui, phần mềm tương tác có phản hồi giọng nói AI khen thưởng trẻ.

4. KẾT THÚC TIẾT HỌC

- Cô hỏi: “Con học được gì từ câu chuyện hôm nay?”
- Nhắc nhở: Biết thay đổi để tốt hơn, biết xin lỗi, biết làm bạn.

GỢI Ý PHÁT TRIỂN VỀ NHÀ (GÓC CÔNG NGHỆ)

- Gửi link hình ảnh AI trẻ đã tạo về cho phụ huynh.
- Khuyến khích trẻ kể lại chuyện cho ba mẹ nghe.
- Dùng ứng dụng AI đơn giản như Toontastic cho trẻ vẽ lại câu chuyện với sự hỗ trợ của ba mẹ.

Đường link hoặc ảnh chụp của hội thoại chat với AI

<https://chatgpt.com/share/688f131b-c884-8000-bbb0-7d216750bd60>



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

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...)

SỬ DỤNG GAMA ĐỂ THIẾT KẾ SILDE BÀI DẠY : ĐÁM MÂY ĐEN XẤU XÍ , KẾT HỢP HÌNH ẢNH MINH HOẠ CHO CÂU CHUYỆN , SLIDE CHUYỀN ĐỔI HẤP DẪN, THU HÚT TRẺ, MANG TÍNH SÁNG TẠO, ĐỔI MỚI , NÊU RÕ ĐƯỢC Ý NGHĨA VÀ NỘI DUNG CỦA CÂU CHUYỆN

Câu chuyện mang thông điệp giáo dục nhẹ nhàng, sâu sắc:
Dù vẻ ngoài hay tính cách ban đầu có thể khiến người khác không thích, **chỉ cần biết nhận ra lỗi sai, thay đổi và làm việc tốt**, ai cũng có thể trở nên đáng yêu và được mọi người yêu quý.
Khuyến khích trẻ biết xin lỗi, sửa lỗi và sống chan hòa, tích cực với bạn bè.

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

Gamma

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

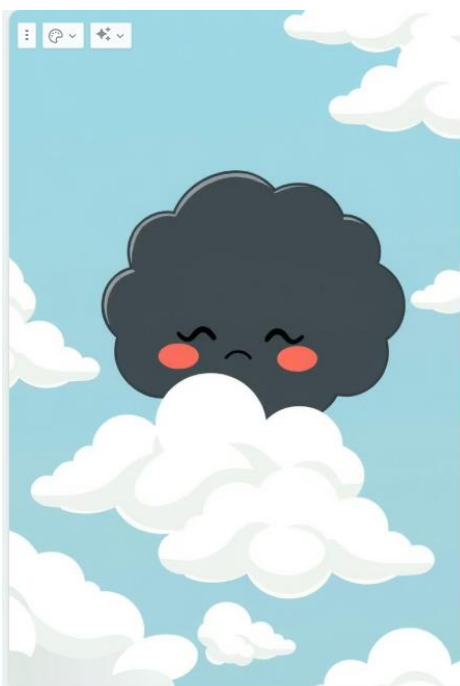
Không

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



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



GIÁO ÁN KỂ CHUYỆN MẦM NON: “ĐÁM MÂY ĐEN XẤU XÍ”

1. MỤC ĐÍCH – YÊU CẦU

Phát triển ngôn ngữ:

- Trẻ nghe hiểu nội dung truyện.
- Biết đặt câu đơn giản, trả lời câu hỏi theo nội dung truyện.
- Học thêm từ mới: đám mây, xấu xí, giận dữ, mưa rào, cầu vồng, nắng ấm...

Phát triển nhận thức:

- Nhận biết được cảm xúc qua lời kể và hình ảnh: buồn, giận, vui, hối lỗi...
- Hiểu ý nghĩa câu chuyện: biết thay đổi để trở nên tốt đẹp hơn.

Phát triển tình cảm – xã hội:

- Biết yêu thương, chia sẻ, không chê bai bạn khác.
- Biết nhận lỗi, sửa lỗi.

Ứng dụng công nghệ AI:

- Trẻ tương tác với nhân vật ảo (AI hoạt hình) qua màn hình hoặc máy chiếu.
- Ứng dụng AI chuyển giọng kể chuyện bằng giọng quen thuộc (giọng cô giáo).
- Cho trẻ sáng tạo kết truyện bằng công cụ tạo ảnh AI dựa trên lời kể trẻ.



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

4. Đàm thoại – Phát triển ngôn ngữ (5–7 phút)

Hỏi trẻ:

- “Vì sao đám mây lại buồn?”
- “Ai đã giúp đám mây thay đổi?”
- “Nếu con là đám mây, con sẽ làm gì để được mọi người yêu quý?”

Khuyến khích trẻ dùng câu đầy đủ, rõ ràng, gọi ý từ khi cần.



5. Ứng dụng AI – Sáng tạo kết truyện (5–8 phút)

Hoạt động 1: Nhân vật kể lại chuyện

Dùng phần mềm tạo nhân vật hoạt hình (AI), cho Đám Mây Đen ảo xuất hiện trên màn hình kể lại một đoạn ngắn bằng giọng cô giáo (AI voice cloning).

Trẻ tương tác: trả lời, gặt đầu, vỗ tay cổ vũ.

Hoạt động 2: Sáng tạo hình ảnh kết thúc

Cô hỏi:

“Con muốn kết thúc chuyện như thế nào? Đám mây sẽ làm gì vào ngày mai?”

Trẻ trả lời → cô nhập lời kể của trẻ vào phần mềm tạo ảnh AI (ví dụ: “Đám mây đen trở thành bạn với cầu vồng và đi dạo chơi cùng chim chóc”).

Chiếu hình ảnh AI vừa tạo, cả lớp nhận xét.

6. Trò chơi củng cố – “Ghép bóng nhân vật” (3–5 phút)

Trẻ ghép bóng đám mây, mặt trời, cầu vồng vào đúng vị trí.

Kết hợp nhạc vui, phần mềm tương tác có phản hồi giọng nói AI khen thưởng trẻ.



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 slides (PowerPoint, Google Slides, hoặc Gamma)

<https://gamma.app/docs/GIAO-AN-KE-CHUYEN-MAM-NON-AM-MAY-EN-XAU-XI-57koxo6f0mxyrvw>

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 phiếu bài trên canva giúp trẻ nhanh nhẹn, phản xạ tốt hơn, giúp trẻ hứng thú hơn sau mỗi buổi học, phiếu bài tập cũng là một cách dạy học để trẻ nhớ và ôn tập lại bài học của mình

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



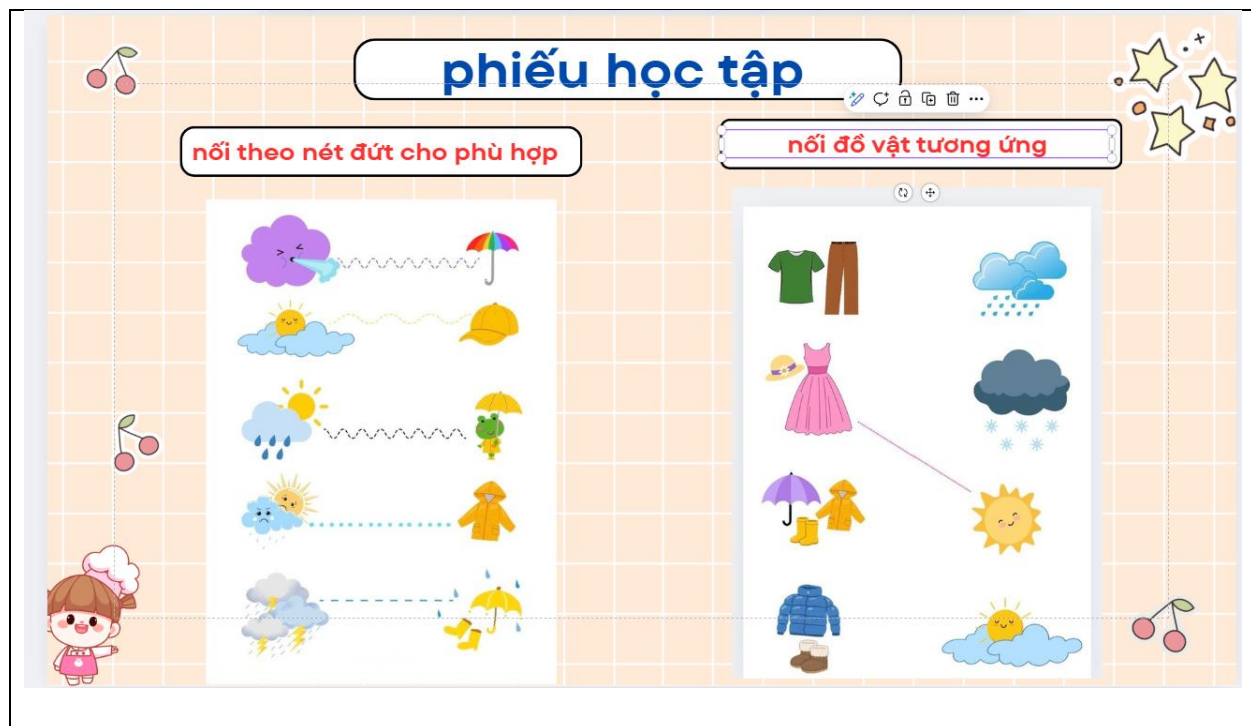
CHƯƠNG TRÌNH TẬP HUẤN ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) TRONG DẠY VÀ HỌC (5/7/2025 - 2/8/2025)

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)

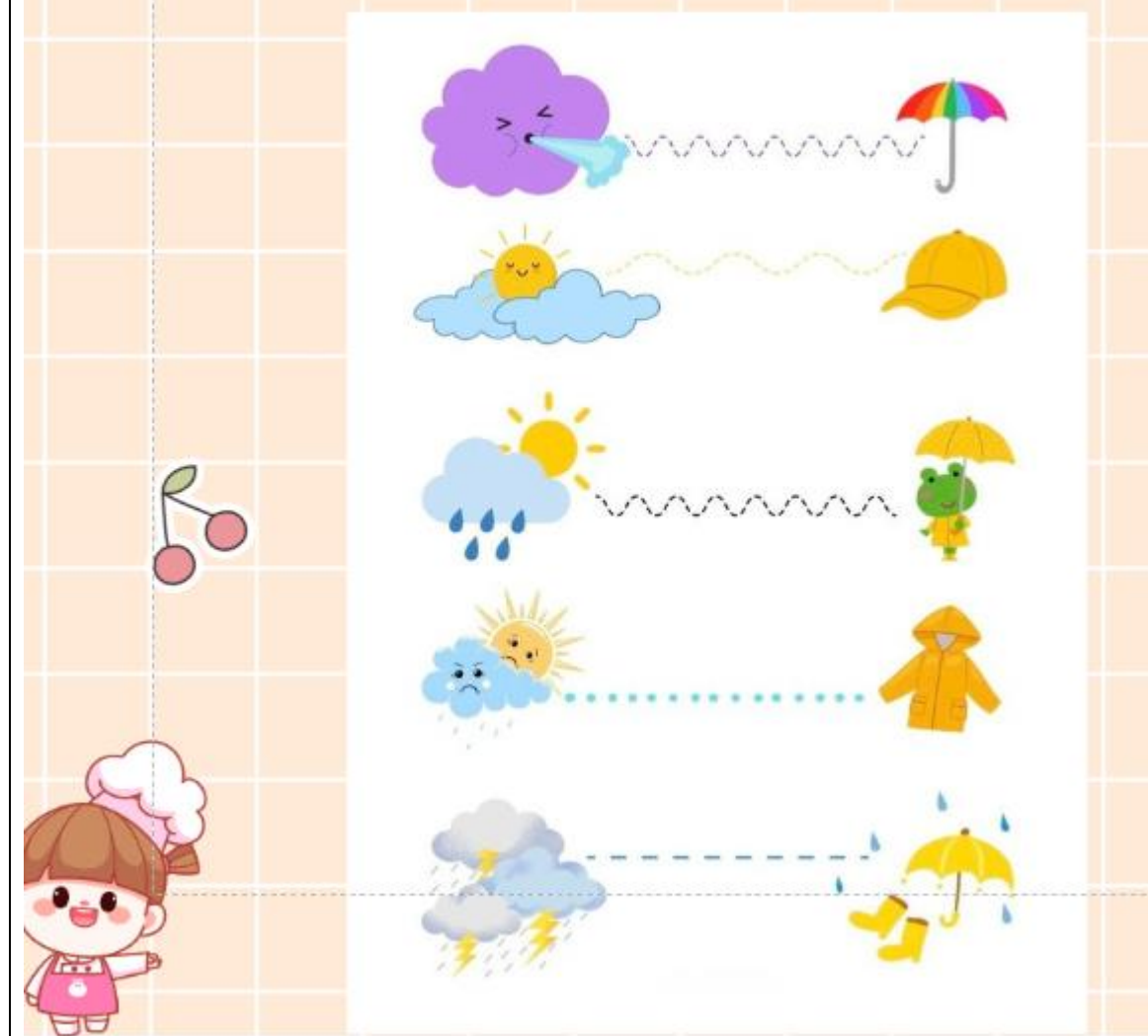




CHƯƠNG TRÌNH TẬP HUẤN ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) TRONG DẠY VÀ HỌC (5/7/2025 - 2/8/2025)

BÀI THỰC HÀNH CUỐI KHÓA CỦA HỌC VIÊN

nối theo nét đứt cho phù hợp





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/DAGvAC82gQE/t7i5LxKEd_jB9JOtx8ynpg/view?utm_content=DAGvAC82gQE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h2c260e9bd1