

— CẨM NANG GIÁO VIÊN THỜI ĐẠI SỐ

7

TRỌN BỘ ỨNG DỤNG AI TRONG DẠY HỌC

Dành cho **giáo viên mọi cấp học** — hướng dẫn từng bước có ảnh minh họa: Canva, ChatGPT, Gemini đến Google Workspace và các nền tảng trò chơi hoá lớp học.

Xem trước mỗi chương

Đầy đủ mục lục 25 chương

Không cần thẻ thanh toán

7 PHẦN NỘI DUNG — MỖI CHƯƠNG CÓ 1 PHẦN XEM TRƯỚC

I	Giới thiệu AI và Canva trong Giáo dục	Xem trước
II	Canva trong thiết kế tài liệu học tập	Xem trước
III	Ứng dụng AI trong giảng dạy	Xem trước
IV	Vẽ tranh, dựng video & chatbot bằng AI	Xem trước
V	Prompt AI dành cho giáo viên	Xem trước
VI	Công nghệ thông tin (Drive, Word, Excel, PowerPoint)	Xem trước
VII	Công cụ tạo trò chơi (Blooket, Quizizz, Wordwall...)	Xem trước

XEM TRƯỚC MỖI CHƯƠNG

Mua bản đầy đủ để mở khóa
toàn bộ 25 chương

Lời mở đầu

Trong kỷ nguyên số, giáo dục không chỉ dừng lại ở việc truyền đạt kiến thức, mà còn mở ra cơ hội để giáo viên và học sinh cùng khám phá, sáng tạo và phát triển kỹ năng mới. Cuốn sách **"Trọn Bộ Ứng Dụng AI Trong Dạy Học"** ra đời với mục tiêu trở thành người bạn đồng hành, cung cấp giải pháp công nghệ hiện đại giúp tối ưu hóa quy trình dạy học và truyền cảm hứng sáng tạo cho giáo viên.

Trí tuệ nhân tạo (AI) và Canva là hai công cụ mạnh mẽ, không chỉ giúp tiết kiệm thời gian mà còn làm cho bài giảng trở nên sinh động, trực quan hơn. AI mang lại khả năng soạn thảo nội dung thông minh, tạo ngân hàng câu hỏi, và thậm chí hỗ trợ nhận xét học sinh một cách nhanh chóng. Canva, với các tính năng thiết kế đa dạng, biến ý tưởng giáo dục thành hình ảnh, bài giảng và video cuốn hút.

Cuốn sách được tổ chức thành bảy phần, đi từ nền tảng đến ứng dụng chuyên sâu:

- **Phần I — Giới thiệu về AI và Canva trong Giáo dục:** tổng quan, lợi ích và thách thức.
- **Phần II — Canva trong thiết kế tài liệu học tập:** từ làm quen đến thiết kế bài giảng, tài liệu in ấn, video và trò chơi tương tác.

- **Phần III — Ứng dụng AI trong giảng dạy:** tạo văn bản, hình ảnh, video, chatbot và công cụ nghiên cứu.
- **Phần IV — Sử dụng AI trong giảng dạy:** vẽ tranh, dựng video và xây dựng chatbot bằng AI.
- **Phần V — Prompt AI dành cho giáo viên:** prompt sẵn dùng theo từng cấp học.
- **Phần VI — Công nghệ thông tin:** Google Drive, Word, Excel, PowerPoint trong công việc giảng dạy.
- **Phần VII — Sử dụng các công cụ tạo trò chơi:** Blooket, Quizizz, Wordwall và các nền tảng khác.

Mỗi phần đi sâu vào các kỹ thuật, công cụ, và mẹo nhỏ giúp giáo viên tận dụng tối đa các nền tảng này trong dạy học. Qua đó, giáo viên không chỉ làm chủ công nghệ mà còn truyền tải được nội dung hấp dẫn, khơi dậy hứng thú học tập của học sinh.

Hy vọng rằng, với cuốn sách này, mỗi giáo viên sẽ tìm được nguồn cảm hứng mới, áp dụng hiệu quả công nghệ vào công việc hàng ngày và góp phần nâng cao chất lượng giáo dục trong thời đại số.

Hướng dẫn sử dụng sách

Cuốn sách này được viết như một cuốn **cẩm nang tra cứu**, không nhất thiết phải đọc tuần tự từ đầu đến cuối.

- **Đọc theo nhu cầu:** mỗi Phần giải quyết một nhóm công cụ riêng (Canva, AI tạo văn bản/hình ảnh/video, chatbot, prompt theo cấp học, Google Workspace, Word/Excel/PowerPoint, các nền tảng trò chơi hoá). Bạn có thể mở thẳng đến Phần đang cần mà không phải đọc các phần trước.
- **Làm theo từng bước:** các hướng dẫn thao tác trong sách đi kèm ảnh chụp màn hình thực tế theo đúng thứ tự bấm — hãy mở song song ứng dụng đang học (Canva, ChatGPT, Gemini, Google Drive...) trên một cửa sổ khác và làm theo từng bước.
- **Các prompt mẫu:** ở Phần V và rải rác trong các phần khác, những đoạn prompt được trình bày trong khung riêng — có thể copy và dán trực tiếp vào công cụ AI (ChatGPT, Gemini, Claude) rồi chỉnh sửa số liệu/tên bài học cho phù hợp với lớp học của bạn.
- **Công cụ thay đổi theo thời gian:** giao diện các phần mềm/web AI có thể được nhà cung cấp cập nhật sau khi sách phát hành. Nếu một nút bấm không còn đúng vị trí như ảnh minh hoạ, hãy tìm chức năng tương đương — nguyên lý sử dụng nhìn chung không đổi.

- **Không cần thành thạo công nghệ:** sách được viết cho giáo viên ở mọi cấp học, không yêu cầu kiến thức kỹ thuật trước đó.

Chúc bạn ứng dụng hiệu quả AI và các công cụ số vào công việc giảng dạy hằng ngày.

Mục lục

Lời mở đầu	2
Hướng dẫn sử dụng sách	4
PHẦN I: Giới thiệu về AI và Canva trong Giáo dục	15
1. Tổng quan về AI và Canva và tác động tích cực của AI trong hoạt động giảng dạy	15
2. Các công cụ AI và Canva nổi bật hỗ trợ giáo viên trong thiết kế bài giảng, quản lý lớp học và đánh giá	0
3. Lợi ích và các thách thức khi ứng dụng AI và Canva trong giáo dục	0
PHẦN II — Chương 1: Giới thiệu về Canva và những tính năng đơn giản	18
1.1. Sử dụng Canva để tạo tài liệu học tập trực quan, hấp dẫn và dễ dàng chia sẻ	18
1.2. Hướng dẫn mở tài khoản Canva cơ bản	0
1.3. Hướng dẫn mở tài khoản Canva cho Giáo dục miễn phí với những tính năng vượt trội	0

1.4. Hướng dẫn cơ bản về các công cụ thiết kế của Canva	0
PHẦN II — Chương 2: Thiết kế bài giảng và trình chiếu với Canva	24
2.1. Tại sao Canva là một công cụ lý tưởng để thực hiện bài thuyết trình	24
2.2. Hướng dẫn thiết kế bài thuyết trình trên Canva	0
2.3. Tự tin thuyết trình cùng các tính năng trình chiếu độc đáo	0
PHẦN II — Chương 3: Thiết kế các tài liệu in ấn bằng Canva	26
3.1. Hướng dẫn tìm kiếm mẫu thiết kế sẵn cho mọi nhu cầu	26
3.2. Hướng dẫn tìm kiếm các thành phần đơn lẻ trong một mẫu thiết kế	0
3.3. Công cụ tạo hàng loạt giúp tiết kiệm thời gian thiết kế	0
3.4. Các công cụ chỉnh sửa hình ảnh sinh động	0
PHẦN II — Chương 4: Thiết kế video cùng Canva	35
4.1. Bộ công cụ chỉnh sửa video chuyên nghiệp	35

4.2. Hướng dẫn tìm kiếm kho video mẫu và định dạng phù hợp cho mọi ý tưởng	0
PHẦN II — Chương 5: Sử dụng Canva tạo các trò chơi tương tác	54
5.1. Cách tạo trò chơi chọn đáp án đúng	54
5.2. Cách tạo trò chơi điền vào ô chữ	0
5.3. Cách tạo trò chơi thử tài tinh mắt	0
5.4. Tạo trò chơi Canva bằng cách lập trình AI	0
PHẦN III — Chương 1: Ứng dụng AI tạo văn bản trong giảng dạy	87
1.1. Giới thiệu các công cụ AI tạo văn bản	87
1.2. Cách viết prompt (lệnh yêu cầu) hiệu quả	0
1.3. Ứng dụng AI trong việc soạn giáo án	0
1.4. Ứng dụng AI trong việc viết sáng kiến kinh nghiệm	0
PHẦN III — Chương 2: Ứng dụng trong việc tạo hình ảnh	135
2.1. Giới thiệu các công cụ AI tạo hình ảnh	135
2.2. Cách viết prompt (lệnh yêu cầu) vẽ tranh hiệu quả	0
2.3. Cách sử dụng AI để vẽ truyện tranh và tạo truyện tranh tương tác	0

PHẦN III — Chương 3: Ứng dụng trong việc dựng video	153
3.1. Giới thiệu các công cụ AI tạo văn bản thành giọng nói	154
3.2. Giới thiệu các công cụ AI biến ảnh thành chuyển động	0
3.3. Cách kết hợp các công cụ AI tạo thành video bài thơ	0
3.4. Cách kết hợp các công cụ AI tạo thành video bài hát	0
3.5. Cách kết hợp các công cụ AI tạo thành clip truyện hoạt hình	0
PHẦN III — Chương 4: Tạo video thuyết minh, thuyết trình	168
4.1. Giới thiệu các công cụ AI tạo video thuyết minh	168
4.2. HeyGen	0
PHẦN III — Chương 5: Sử dụng công cụ AI để nghiên cứu	170
Mapify	170
Gitmind	0
NotebookLM	0

PHẦN IV — Chương 1: Vẽ tranh bằng AI	191
1.1. Cách vẽ tranh với các công cụ AI (Chat GPT, Gemini, Dreamina)	193
1.2. Cách tạo truyện tranh với các công cụ AI Gemini	0
1.3. Cách vẽ bài thơ minh họa với các công cụ AI (Chat GPT, Gemini)	0
1.4. Cách vẽ truyện minh họa với các công cụ AI (Chat GPT, Gemini)	0
1.5. Cách vẽ phiếu bài tập với công cụ AI	0
1.6. Cách quy trình, học liệu với công cụ AI	0
PHẦN IV — Chương 2: Tạo video bằng AI	212
2.1. Cách tạo video bài học bằng Veo3	214
2.2. Cách chuyển ảnh SGK thành video với Veo3	0
2.3. Cách chuyển bài thơ thành video với Veo3	0
2.4. Cách tạo MC ảo bằng AI với Veo3	0
2.5. Cách chuyển truyện thành video với Grok AI	0
2.6. Cách tạo video bài hát bằng Grok AI	0
PHẦN IV — Chương 3: Cách tạo Chatbot phục vụ việc giảng dạy	228
1. Chatbot là gì?	228
2. Vì sao giáo viên nên tạo chatbot riêng?	0

3. Nguyên tắc xây dựng chatbot phục vụ giảng dạy	0
4. Cách tạo Chatbot	0
PHẦN V — Chương 1: Prompt AI dành cho giáo viên mầm non	230
1. Giới thiệu về Prompt AI	230
2. Cách sử dụng prompt hiệu quả	233
3. Prompt vẽ tranh - hình minh họa	234
4. Prompt infographic đơn giản	240
5. Prompt kế hoạch bài giảng cho giáo viên	243
6. Prompt sáng kiến kinh nghiệm	248
PHẦN V — Chương 2: Prompt AI dành cho giáo viên tiểu học, trung học	250
1. Giới thiệu	250
2. Cách sử dụng prompt hiệu quả	251
3. Prompt kế hoạch bài giảng chi tiết – tiểu học	252
4. Prompt kế hoạch bài giảng - THCS & THPT	255
5. Các PROMPT về áp dụng trò chơi, hoạt động phiếu học tập, các phương pháp dạy học	256
6. PROMPT tạo bài kiểm tra, phiếu ôn tập	262

PHẦN VI — Chương 1: Cách áp dụng Google Drive trong công việc giảng dạy	270
1.1. Xây dựng hệ thống thư mục, chia sẻ, cấp quyền thư mục	273
1.2. Tạo quản lý các làm việc: Google Docs, Sheets, Slides, Forms	0
1.3. Cách tạo và sử dụng Google Docs	0
1.4. Cách tạo và sử dụng Google Sheets	0
1.5. Cách tạo và sử dụng Google Slides	0
1.6. Cách tạo và sử dụng Google Forms	0
PHẦN VI — Chương 2: Soạn thảo văn bản hành chính và chuyên môn bằng Word	288
2.1. Tạo và trình bày văn bản hành chính, sáng kiến kinh nghiệm (SKKN)	288
2.2. Lập bảng, thiết kế biểu mẫu phục vụ soạn giáo án, kế hoạch giảng dạy, hồ sơ lớp học	0
PHẦN VI — Chương 3: Ứng dụng Excel trong quản lý và đánh giá học sinh	292
3.1. Sắp xếp danh sách học sinh, tính điểm, tổng hợp kết quả và xếp loại học sinh tự động	292
3.2. Sử dụng bảng tính để nhận xét giữa kỳ, cuối kỳ, xuất nhận xét hàng loạt tiết kiệm thời gian	0

PHẦN VI — Chương 4: Sử dụng PowerPoint trong công việc giảng dạy	312
4.1. Tạo PowerPoint trình bày Sáng kiến kinh nghiệm (SKKN) rõ ràng, logic	312
4.2. Thiết kế PowerPoint minh họa bài giảng sinh động, phù hợp thao giảng, thi giáo viên giỏi	0
PHẦN VII — Chương 1: Tạo trò chơi bằng Blooket	331
1. Hướng dẫn đăng nhập cho người mới bắt đầu	334
2. Tạo câu hỏi với Blooket	0
3. Sử dụng những mẫu template có sẵn để tạo câu hỏi	0
PHẦN VII — Chương 2: Tạo câu hỏi trắc nghiệm bằng Quizizz (Wayground)	340
1. Hướng dẫn đăng nhập cho người mới bắt đầu	344
2. Tạo câu hỏi với Quizizz (Wayground)	0
PHẦN VII — Chương 3: Tạo trò chơi tương tác bằng Wordwall	350

PHẦN VII — Chương 4: Một số trang tạo trò chơi khác 354

1. Kahoot	354
2. Gimkit	0

PHẦN I: Giới thiệu về AI và Canva trong Giáo dục

1. Tổng quan về AI và Canva và tác động tích cực của AI trong hoạt động giảng dạy

1.1. Tổng quan về AI trong Giáo dục

Trí tuệ nhân tạo (AI) là một lĩnh vực công nghệ tiên tiến, sử dụng các thuật toán và mô hình máy học để xử lý và phân tích dữ liệu, từ đó đưa ra các gợi ý hoặc tự động hóa các quy trình. Trong giáo dục, AI không chỉ đơn thuần là công cụ hỗ trợ mà còn đóng vai trò như một "trợ giảng" thông minh, giúp giáo viên tối ưu hóa thời gian và năng lượng.

Các ứng dụng của AI trong giảng dạy bao gồm:

- **Hỗ trợ soạn giáo án:** tự động gợi ý nội dung, cấu trúc bài giảng, và tạo ngân hàng câu hỏi.
- **Đánh giá và phản hồi:** nhanh chóng nhận xét bài làm, chấm điểm, và đưa ra gợi ý cải thiện cho học sinh.
- **Cá nhân hóa học tập:** theo dõi tiến độ học tập của từng học sinh, từ đó đưa ra lộ trình phù hợp.
- **Tạo nội dung sáng tạo:** biến ý tưởng thành văn bản, hình ảnh hoặc video hấp dẫn phục vụ bài giảng.

1.2. Tổng quan về Canva trong Giáo dục

Canva là nền tảng thiết kế đồ họa trực tuyến đơn giản nhưng mạnh mẽ, giúp người dùng dễ dàng tạo các tài liệu học tập trực quan mà không cần kiến thức chuyên sâu về thiết kế. Với hàng nghìn mẫu sẵn có, Canva cung cấp cho giáo viên công cụ để biến bài giảng thành trải nghiệm sinh động, tạo cảm hứng học tập cho học sinh.

Những ứng dụng nổi bật của Canva trong giáo dục:

- **Thiết kế bài giảng:** tạo các bài thuyết trình chuyên nghiệp và sáng tạo.
- **Tài liệu học tập:** tạo phiếu bài tập, thời khóa biểu, bảng khen, và các tài liệu trực quan khác.
- **Tạo video và hoạt hình:** kết hợp các yếu tố đồ họa để làm video minh họa hoặc bài hát học tập.

1.3. Tác động tích cực của AI trong hoạt động giảng dạy

- **Cải thiện hiệu quả dạy học:** giúp giáo viên tập trung vào việc truyền đạt kiến thức và hỗ trợ học sinh hơn là các công việc hành chính.
- **Tăng tính cá nhân hóa:** theo dõi và phân tích hành vi học tập để đề xuất phương pháp giảng dạy phù hợp.
- **Khuyến khích sáng tạo:** AI không chỉ hỗ trợ mà còn mở rộng khả năng sáng tạo của giáo viên trong việc xây dựng nội dung giảng dạy.

1.4. Tác động tích cực của Canva trong giảng dạy

- **Nâng cao tính trực quan:** biến những khái niệm trừu tượng thành hình ảnh và bài giảng dễ hiểu.
- **Khơi dậy cảm hứng học tập:** tài liệu bắt mắt giúp học sinh hứng thú và chủ động hơn trong học tập.
- **Tăng cường khả năng sáng tạo của giáo viên:** Canva giúp giáo viên thể hiện ý tưởng độc đáo một cách dễ dàng.
- **Tiết kiệm chi phí và thời gian:** không cần phần mềm thiết kế phức tạp, giáo viên có thể nhanh chóng tạo nội dung chất lượng.

Sự kết hợp giữa AI và Canva đã mở ra một hướng đi mới trong giáo dục, nơi công nghệ không chỉ hỗ trợ mà còn truyền cảm hứng, thúc đẩy sáng tạo và tối ưu hóa quy trình giảng dạy.



Còn 2 phần nữa trong "PHẦN I: Giới thiệu về AI và Canva trong Giáo dục"

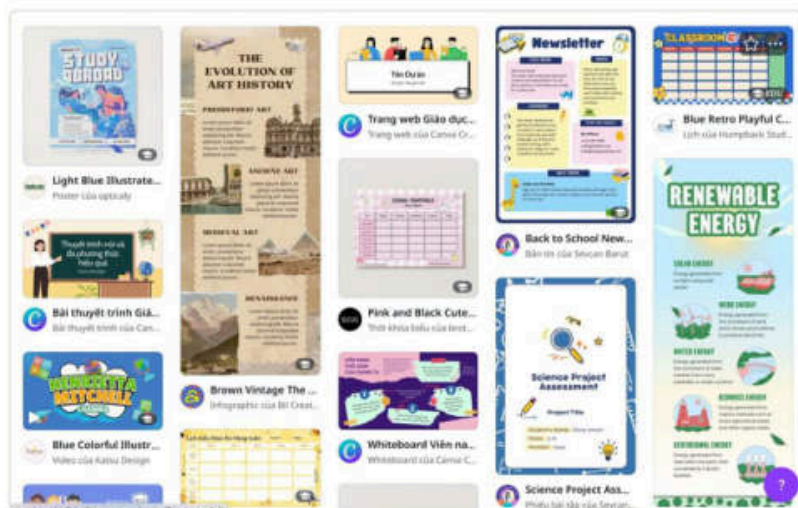
Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN II — Chương 1: Giới thiệu về Canva và những tính năng đơn giản

1.1. Sử dụng Canva để tạo tài liệu học tập trực quan, hấp dẫn và dễ dàng chia sẻ

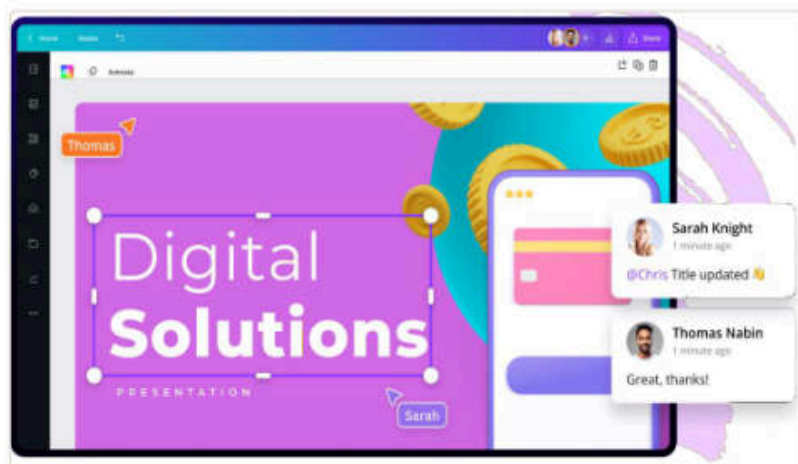
Canva là một nền tảng giúp nâng cao hiệu quả dạy - học:

- **Công cụ thiết kế chuyên nghiệp** — Canva là công cụ mạnh mẽ giúp giáo viên thiết kế tài liệu học tập đẹp mắt, thu hút và dễ sử dụng. Với thư viện phong phú gồm giáo án, báo cáo, poster, và nhiều tài nguyên khác, giáo viên có thể dễ dàng tạo nội dung sinh động, lôi cuốn. Tăng tính tương tác với các yếu tố đa phương tiện như GIF, video, hiệu ứng động và nhạc.



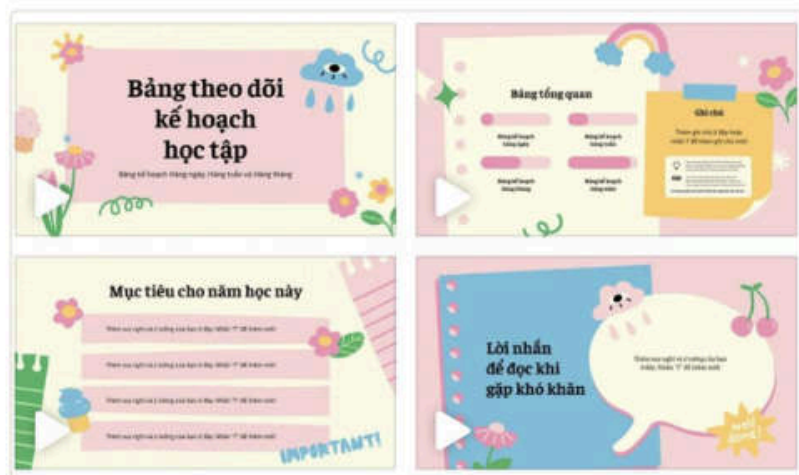
Hình 1.1.a Kho mẫu các tài liệu giáo dục đa dạng của Canva

- Công cụ tương tác trực tuyến** — Tính năng này của Canva cho phép giáo viên và học sinh cộng tác dễ dàng với phản hồi theo thời gian thực thông qua ghi chú, bình luận và chỉnh sửa trực tiếp trên cùng một dự án. Giáo viên có thể chia sẻ bài tập qua link hoặc tích hợp với hệ thống LMS như Google Classroom hay Microsoft Teams, giúp việc giao nhận bài liên mạch và thuận tiện. Tất cả nội dung được lưu trữ trên đám mây, đảm bảo truy cập mọi lúc, mọi nơi. Với giao diện trực quan và các mẫu sáng tạo, Canva không chỉ hỗ trợ giảng dạy hiệu quả mà còn truyền cảm hứng cho học sinh phát triển ý tưởng.



Hình 1.1b Công cụ cộng tác trực tuyến giúp cải thiện quy trình sáng tạo

- **Công cụ học tập hiệu quả cho học sinh** — Canva không chỉ dành cho giáo viên mà còn là công cụ học tập hữu ích cho học sinh. Các em có thể dùng Canva để trình bày kiến thức theo nhiều hình thức sáng tạo như dự án nhóm, video, poster, hay infographic, giúp rèn luyện kỹ năng tư duy và hợp tác.



Hình 1.1.1c. Sản phẩm "Bảng theo dõi kế hoạch học tập" do học sinh tiểu học thiết kế.

1.1.1. Cách Canva hỗ trợ giáo viên và học sinh

- Tiết kiệm thời gian với kho mẫu thiết kế chuyên nghiệp** — Canva cung cấp hàng ngàn mẫu giáo dục được thiết kế sẵn, từ bài thuyết trình, giáo án, infographic đến video và poster. Các mẫu này có thể dễ dàng tùy chỉnh theo nhu cầu cụ thể, giúp giáo viên rút ngắn thời gian chuẩn bị mà vẫn đảm bảo chất lượng.
- Thiết lập không gian lớp học trực tuyến** — Giáo viên có thể tạo một không gian làm việc chung, mời học sinh và đồng nghiệp tham gia, cùng chia sẻ, đánh giá và quản lý công việc trực tiếp trên Canva. Điều này giúp cải thiện tính cộng tác trong lớp học.

- **Đồ họa cao cấp, dễ sử dụng** — Với trình biên tập kéo-thả thân thiện, Canva giúp người dùng nhanh chóng chỉnh sửa nội dung. Các tài liệu học tập trở nên sinh động hơn với hình ảnh, hiệu ứng động, video, GIF, và nhạc. Tất cả điều này được thực hiện chỉ trong vài cú nhấp chuột.

Với tài khoản Canva cho Giáo dục (Tài khoản dành riêng cho các đối tượng đang làm việc trong môi trường giáo dục), giáo viên có thể rút ngắn thời gian lên kế hoạch bài giảng để tập trung nhiều hơn vào việc giảng dạy. Công cụ này hoàn toàn miễn phí cho giáo viên từ bậc mẫu giáo đến lớp 12 đã được xác minh, cùng với học sinh của họ. Hãy để mỗi tiết học là một trải nghiệm đáng nhớ nhờ vào sự hỗ trợ từ Canva nhé các thầy cô!

Một số sản phẩm Giáo dục mẫu được thiết kế trên Canva:

- https://www.canva.com/design/DAGTu0x71aI/_NXtNVWyy1GAuJTgJtutm_content=DAGTu0x71aI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sha
- Giấy mời họp phụ huynh:
https://www.canva.com/design/DAGXTcHKxUg/JPDn6xXiVph4EJi7Ncutm_content=DAGXTcHKxUg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sha
- Phiếu bài tập chủ đề Trái cây:
https://www.canva.com/design/DAGWLiMN-e0/nxDqXfdIVHyxgy9l0nQAKg/edit?utm_content=DAGWLiMN-e0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sha



Còn 3 phần nữa trong "PHẦN II — Chương 1: Giới thiệu về Canva và những tính năng đơn giản"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN II — Chương 2: Thiết kế bài giảng và trình chiếu với Canva

2.1. Tại sao Canva là một công cụ lý tưởng để thực hiện bài thuyết trình

Canva là một công cụ thiết kế mạnh mẽ, đặc biệt hữu ích trong việc tạo bài thuyết trình. Dưới đây là lý do Canva trở thành lựa chọn hàng đầu của giáo viên:

- **Thư viện mẫu phong phú và đa dạng:** Canva cung cấp hàng nghìn mẫu bài thuyết trình được thiết kế sẵn, phù hợp với nhiều chủ đề khác nhau như khoa học, lịch sử, toán học, và nghệ thuật. Mỗi mẫu đều được tối ưu hóa để thu hút người xem với màu sắc và bố cục chuyên nghiệp.
- **Công cụ kéo thả dễ sử dụng:** Với Canva, giáo viên không cần am hiểu kỹ thuật hay có kỹ năng thiết kế chuyên nghiệp. Chỉ cần thao tác kéo thả đơn giản, thầy cô có thể tạo nên một bài thuyết trình chất lượng cao trong thời gian ngắn.
- **Hiệu ứng chuyển cảnh và tích hợp đa phương tiện:** Canva hỗ trợ hiệu ứng động cho văn bản, hình ảnh và trang chiếu. Thầy cô cũng có thể thêm video, âm thanh, hoặc đồ họa minh họa để bài thuyết trình thêm sinh động.

- **Khả năng tích hợp và trình bày trực tuyến:** Canva cho phép bạn trình bày trực tiếp từ nền tảng, chia sẻ liên kết đến học sinh hoặc tải về dưới dạng PDF, PowerPoint (PPT), hoặc video. Điều này giúp giáo viên dễ dàng giảng dạy cả trực tiếp lẫn trực tuyến.



Còn 2 phần nữa trong "PHẦN II — Chương 2: Thiết kế bài giảng và trình chiếu với Canva"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa —
mở khóa trong bản mua.

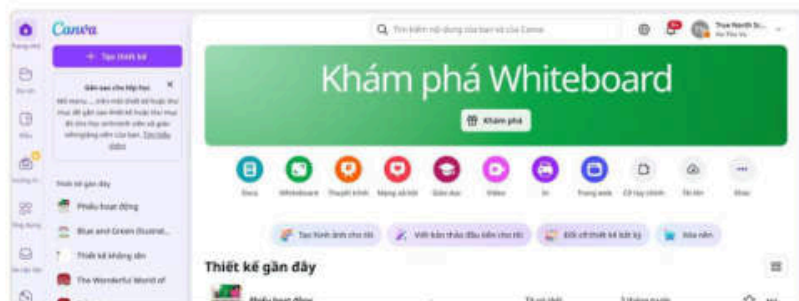
PHẦN II — Chương 3: Thiết kế các tài liệu in ấn bằng Canva

3.1. Hướng dẫn tìm kiếm mẫu thiết kế sẵn cho mọi nhu cầu

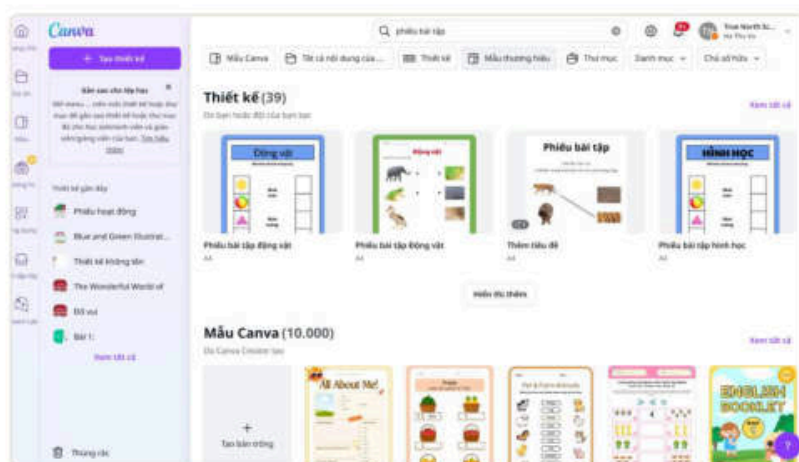
Canva là một kho tàng các mẫu thiết kế sẵn, giúp thầy cô tiết kiệm thời gian khi tạo ra những ấn phẩm phục vụ cho lớp học. Dưới đây là hướng dẫn từng bước để tìm kiếm các mẫu thiết kế phù hợp với các nhu cầu phổ biến như phiếu bài tập, poster, thư mời, và nhiều hơn nữa:

3.1.1. Tìm kiếm mẫu thiết kế sẵn theo từ khóa

- **Bước 1:** Mở Canva trên trình duyệt
- **Bước 2:** Tại thanh tìm kiếm ở đầu trang, nhập từ khóa liên quan đến loại ấn phẩm cần thiết kế. Ví dụ:
 - **Phiếu bài tập:** Nhập từ khóa "phiếu bài tập", "bài tập số đếm",
 - **Poster lớp học:** Nhập từ khóa "poster giáo dục",
 - **Thư mời:** Nhập từ khóa "thư mời họp phụ huynh", "Thư họp lớp", ..

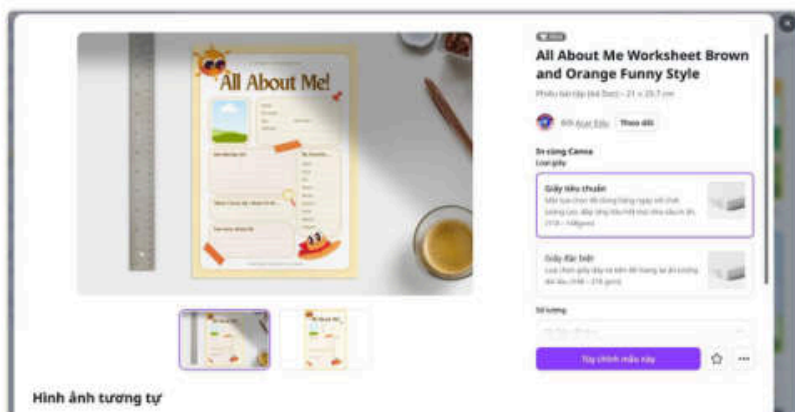


- **Bước 3:** Nhấn Enter và xem các gợi ý mẫu hiện ra. Ví dụ với từ khoá **Phiếu bài tập**, Canva cho hơn 10.000 mẫu gợi ý như hình



Sau khi tìm kiếm, Canva sẽ hiển thị hàng trăm mẫu thiết kế sẵn.

- **Xem trước mẫu:** Nhấp vào từng mẫu để xem chi tiết và đánh giá xem có phù hợp với nhu cầu hay không. Nếu muốn sử dụng mẫu đó thì chọn **Tùy chỉnh mẫu này**, nếu chưa ưng ý ấn nút tắt để quay lại màn hình chọn mẫu.



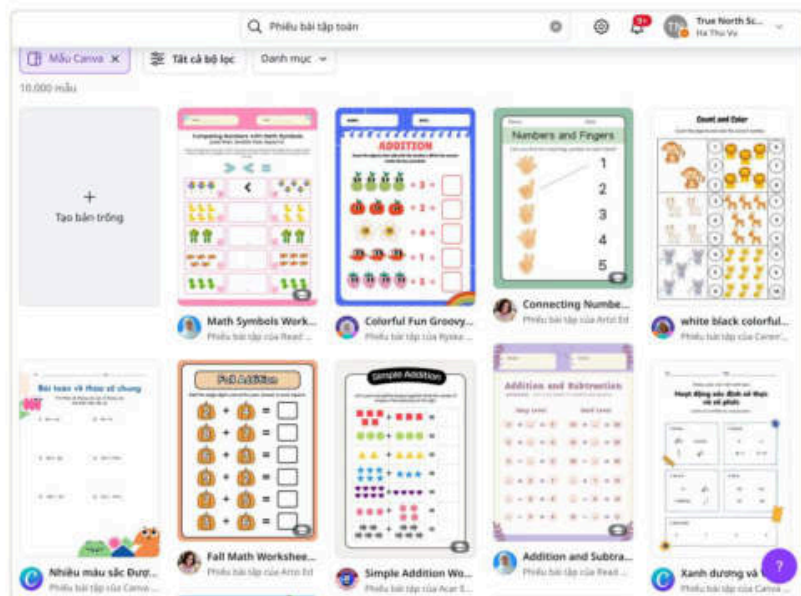
- **Sử dụng từ khoá chi tiết:** Lựa chọn những từ khoá cụ thể hơn, ví dụ:

Phiếu bài tập học sinh:

Sử dụng từ khoá liên quan đến môn học như phiếu bài tập Toán, phiếu bài tập Khoa học,....

Sử dụng từ khoá liên quan đến dạng bài như phiếu bài tập điền từ, phiếu bài tập nối, phiếu bài tập tô màu,...

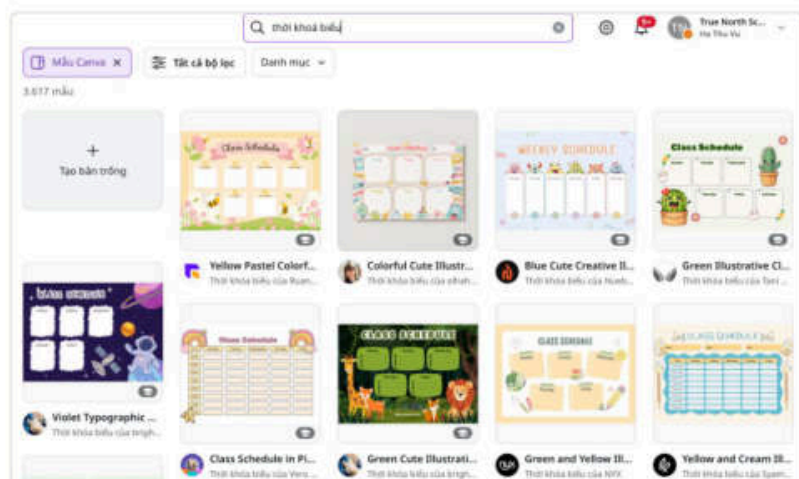
Chọn các mẫu có bố cục rõ ràng, đơn giản, dễ chỉnh sửa.



Poster trang trí lớp học:

Tìm các mẫu với từ khóa như poster truyền cảm hứng, poster nội quy, poster hướng dẫn, thời khoá biểu, lịch làm việc,....

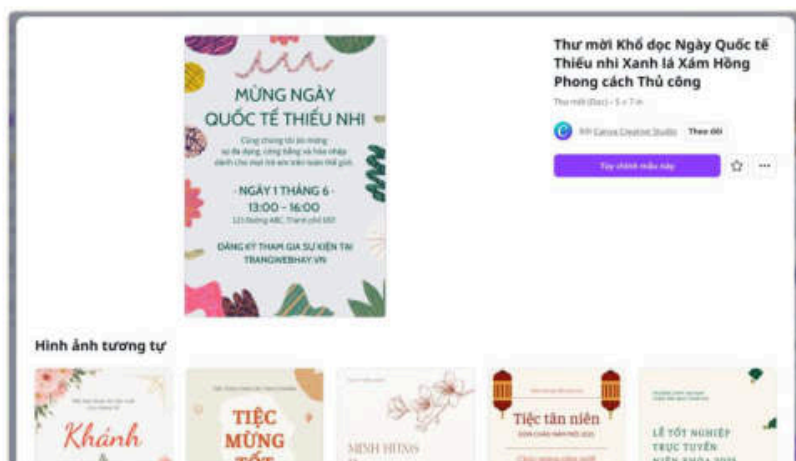
Lọc các mẫu có màu sắc tươi sáng, hình ảnh minh họa phù hợp với lứa tuổi học sinh.



Thư mời sự kiện:

Tìm kiếm từ khóa như thư mời họp phụ huynh, thư mời sinh nhật, thiệp mời sự kiện,....

Chọn mẫu có phong cách trang trọng hoặc vui nhộn tùy theo tính chất sự kiện.



Ngoài ra còn nhiều loại ấn phẩm in dành cho giáo dục khác thầy cô có thể tham khảo, các mẫu trên Canva rất đa dạng như nhãn vở, thẻ học sinh, bìa sách, thời gian biểu,....

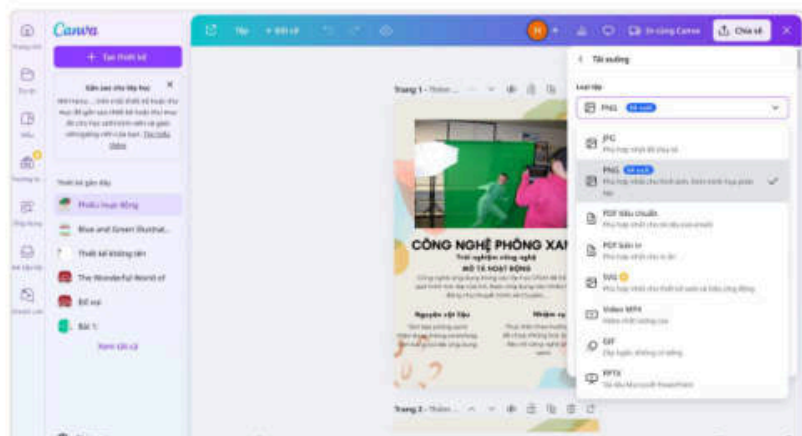
3.1.2. Tùy chỉnh sau khi chọn mẫu

- Sau khi chọn được mẫu phù hợp, nhấp vào mẫu để mở trình chỉnh sửa của Canva. Tại đây, thầy cô có thể:
 - **Chỉnh sửa nội dung:** Thay đổi văn bản, tiêu đề, hình ảnh hoặc thêm thông tin cần thiết.
 - **Cá nhân hóa:** Thêm logo trường học, biểu tượng lớp, hoặc tên học sinh để tăng tính nhận diện.
 - **Thay đổi màu sắc và phông chữ:** Lựa chọn bảng màu và phông chữ phù hợp với phong cách lớp học hoặc trường học.

(Tham khảo chương 2.2.2 với hướng dẫn chi tiết các thao tác tùy chỉnh mẫu tương tự với bài thuyết trình)

Lưu và xuất bản thiết kế

- **Bước 1:** Nhấn vào nút **Chia sẻ** bên góc phải phía trên
- **Bước 2:** Chọn **Tải xuống**, sau đó lựa chọn định dạng phù hợp

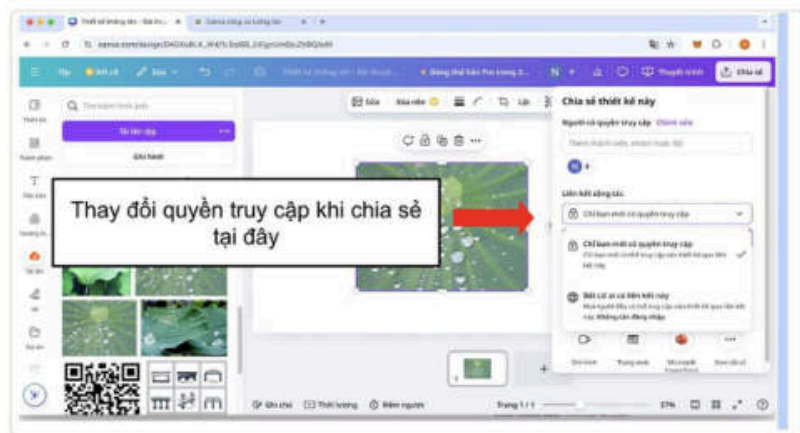


Thầy cô có thể tải xuống các ấn phẩm với nhiều định dạng như PDF (phù hợp để in), PNG, hoặc JPEG.

- **Bước 3:** Nhấn **Tải xuống** để tải về máy

Canva cũng cho phép thầy cô tạo một liên kết để chia sẻ thiết kế của mình. Các quyền truy cập khi chia sẻ qua liên kết:

- **Chỉ xem (View only):** Người nhận chỉ có thể xem thiết kế, không chỉnh sửa được.
- **Có thể chỉnh sửa (Can edit):** Người nhận có thể sửa đổi nội dung thiết kế.
- **Có thể sử dụng làm mẫu (Use as template):** Người nhận có thể sao chép thiết kế và sử dụng như một mẫu mới.



Lợi ích khi sử dụng mẫu thiết kế sẵn trong Canva

- Tiết kiệm thời gian thiết kế từ đầu.
- Đảm bảo tính thẩm mỹ cao và sự chuyên nghiệp cho các ấn phẩm in.
- Dễ dàng tùy chỉnh để phù hợp với mọi nhu cầu giảng dạy.

Bằng cách làm quen với việc tìm kiếm và chỉnh sửa các mẫu thiết kế sẵn, thầy cô có thể tạo ra những ấn phẩm chất lượng và sinh động, giúp tăng sự hấp dẫn và hiệu quả trong giảng dạy.



Còn 3 phần nữa trong "PHẦN II — Chương 3: Thiết kế các tài liệu in ấn bằng Canva"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh hoạ —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN II — Chương 4: Thiết kế video cùng Canva

4.1. Bộ công cụ chỉnh sửa video chuyên nghiệp

Canva không chỉ mạnh mẽ trong thiết kế đồ họa mà còn cung cấp một bộ công cụ chỉnh sửa video trực quan và dễ sử dụng. Thấy cô có thể tạo các video bài giảng, nội dung truyền thông, hoặc video hoạt hình sáng tạo mà không cần kỹ năng phức tạp. Chúng ta sẽ cùng tìm hiểu các cách thiết kế video cùng Canva trong chương này nhé.

Một số video tham khảo được thiết kế trên Canva:

1. Video hướng dẫn đánh răng đúng cách cho bé:

<https://www.canva.com/design/DAGUZWJNADg/7Fx6JceX1i58xDpnS>

2. Video truyện "Nhỏ củ cải":

https://www.canva.com/design/DAGUIZIZ-t0/gUPYwhSrqcUy5_SMj99kdw/edit

3. Video bài thơ "Cô và mẹ":

https://www.canva.com/design/DAGTu0x71aI/_NXtNVWyy1GAuJTgJt

4. Video bài thơ "Yêu mẹ":

<https://www.canva.com/design/DAGQ-QwVt-Q/r0FqE7EmZtFfMWeg36Ge9g/edit>

5. Video hướng dẫn cách chơi trò chơi "Muỗi đốt":

<https://www.canva.com/design/DAGSafmPP1o/oc2VE8IvOfBMGhFBX>

6. Video bài hát "Mái trường mến yêu":

<https://www.canva.com/design/DAGVrPADcIg/GEg2fFWF9bqGBd3ZrIA/edit>

7. Video hướng dẫn kỹ năng sử dụng kéo an toàn:

<https://www.canva.com/design/DAGRmAWSyryw/oXI1JNw9a3jEmfo6M>

8. Video bài hát "Con chim non":

<https://www.canva.com/design/DAGRsOwqOIQ/cOeYqmibCDLg-tXx2W5FLA/edit>

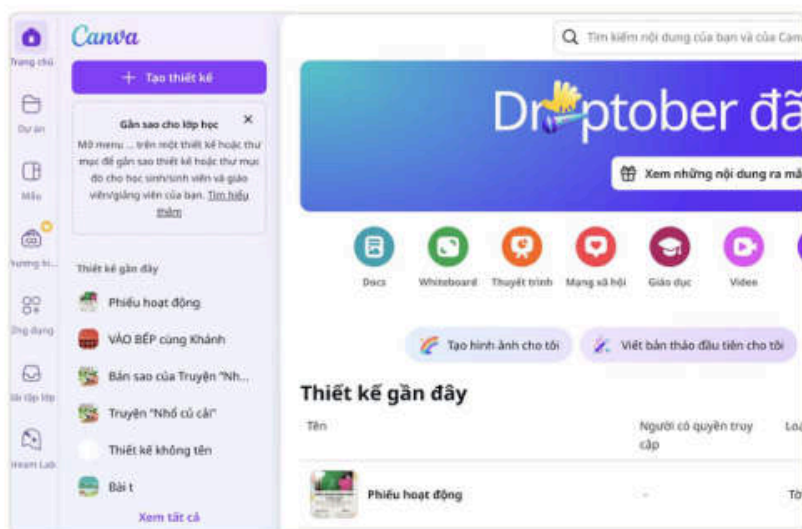
9. Video bài hát "Gọi tên cảm xúc":

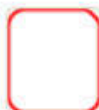
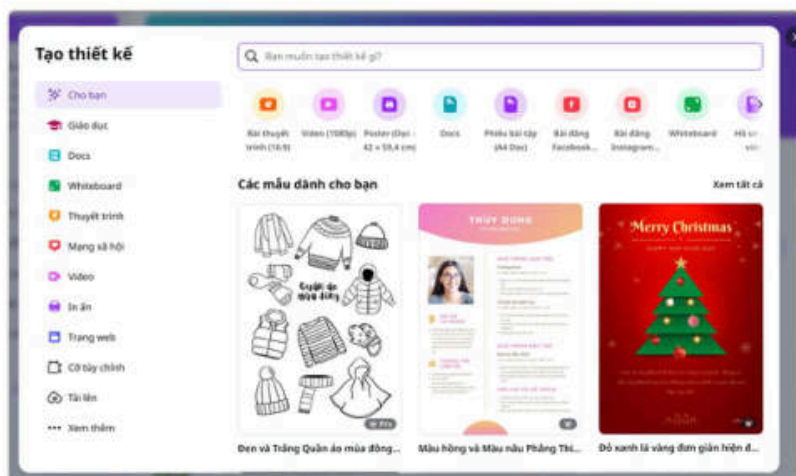
<https://www.canva.com/design/DAGTMEFDUgA/UkXmsZcojgv6G9p>

4.1.1. Bắt đầu thiết kế video với Canva

Cách 1: Tạo thiết kế video mới

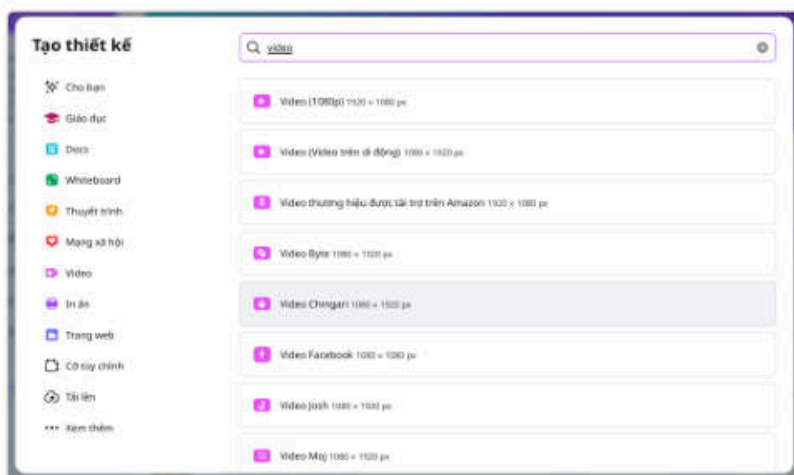
Tại trang chủ Canva, nhấp vào nút **Tạo thiết kế**, sau đó chọn **Video**.



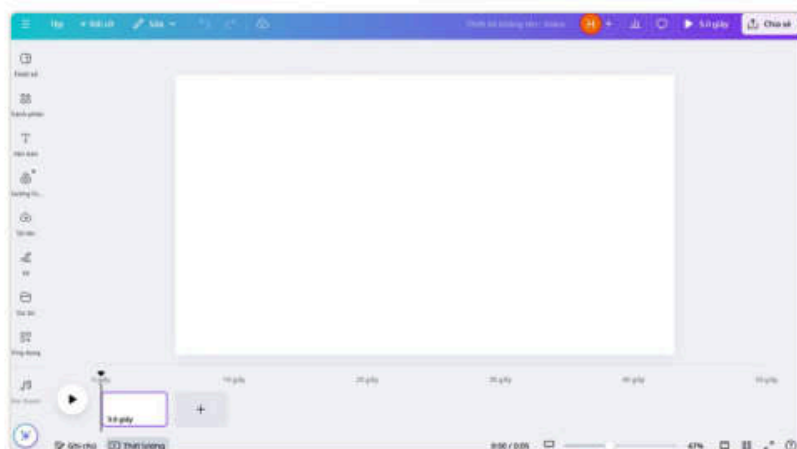


Hoặc nhập từ khóa **"video"** trên thanh tìm kiếm để chọn kích thước mẫu phù hợp như:

- Video 1080p (khổ chữ nhật ngang, phù hợp với đăng YouTube hoặc bài giảng).
- Video di động (khổ điện thoại, phù hợp đăng TikTok, Reels).



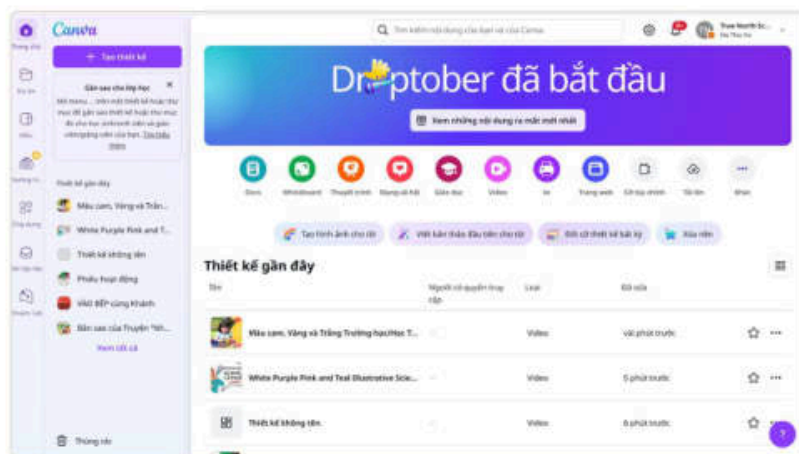
Sau khi nhấp chọn kích thước mẫu mong muốn, màn hình làm việc với trang video trống sẽ xuất hiện để bắt đầu thiết kế



Cách 2: Sử dụng mẫu video sẵn có

Tìm kiếm các mẫu video theo chủ đề như: Giáo dục, Khoa học, hoặc Thuyết trình.

Lựa chọn một mẫu video sẵn có để chỉnh sửa nhanh



Gõ từ khoá liên quan đến video vào ô tìm kiếm này



Lưu ý: Thầy cô có thể xem chương 4.2 để tham khảo các cách tìm kiếm thiết kế video mẫu có sẵn theo chủ đề.

4.1.2. Các công cụ chỉnh sửa video cơ bản

- **Chèn các thành phần vào video**

(Tham khảo "Chương 3.2 Hướng dẫn tìm kiếm các thành phần đơn lẻ trong một mẫu thiết kế" và "Chương 2.2.2 Tùy chỉnh các mẫu thiết kế sẵn theo nội dung và hình thức mong muốn" để xem mô tả chi tiết các bước tương tự)

- **Chèn ảnh hoặc video bổ sung:**

- Vào mục **Thành phần**, nhập từ khóa liên quan (ví dụ: "học sinh", "thiên nhiên").
- Kéo và thả hình ảnh hoặc video vào vùng làm việc.
- Bạn cũng có thể tải lên nội dung riêng bằng cách nhấn **Tải lên** từ máy tính.

- **Thêm văn bản:**

- Nhấp vào **"Văn bản"** trên thanh công cụ, chọn kiểu chữ như tiêu đề hoặc đoạn văn.
- Nhập nội dung, chỉnh sửa phông chữ, màu sắc, kích thước.

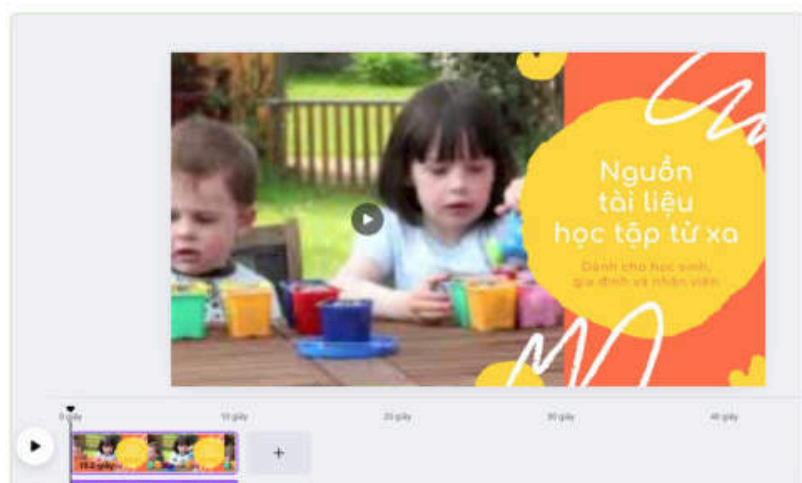
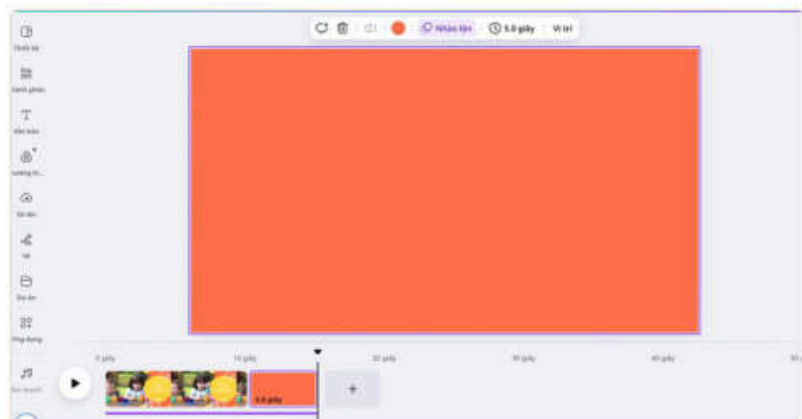
- **Thêm âm thanh:**

- Vào **"Thành phần" > "Âm thanh"** để tìm nhạc nền hoặc hiệu ứng âm thanh.
- Tải lên tệp âm thanh cá nhân nếu cần (như lời thuyết minh).

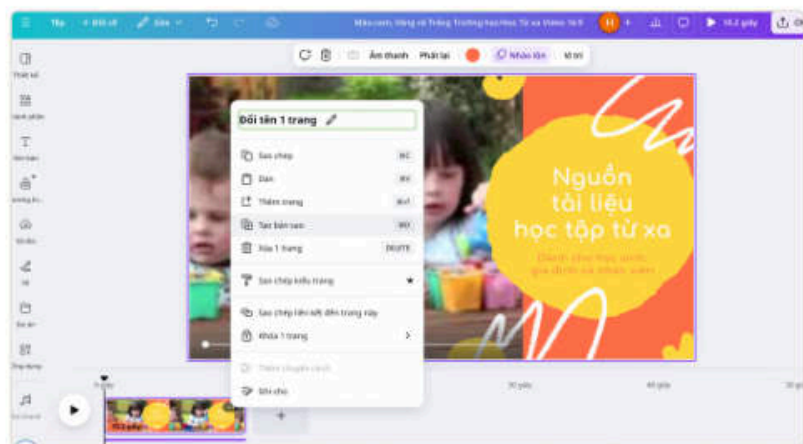
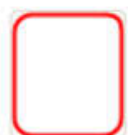
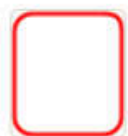
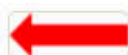
- **Thêm/Bớt Cảnh Trong Video**

- **Thêm cảnh mới:**

- Nhấp vào biểu tượng "+" bên dưới timeline để thêm một cảnh trống.
- Hoặc sao chép một cảnh hiện có bằng cách nhấp chuột phải và chọn **"Tạo bản sao"**.

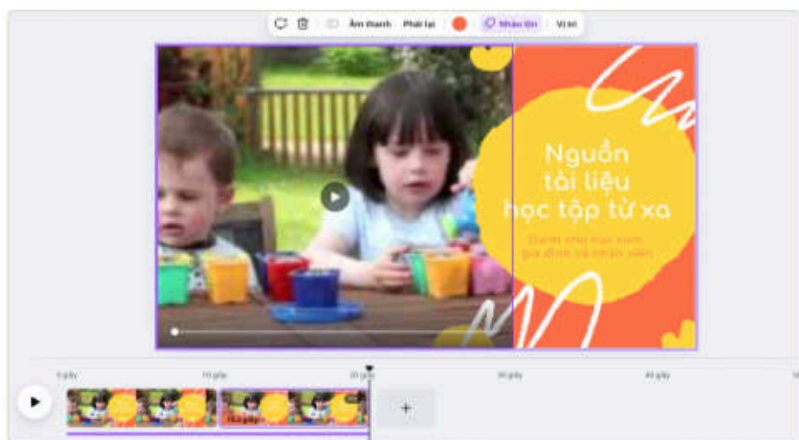


Cảnh trống mới
được tạo

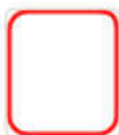


- **Xóa cảnh không cần thiết:**

- Chọn cảnh trong timeline, nhấp chuột phải và chọn "Xóa"



Cảnh mới được
sao chép



hoặc nhấn phím Delete.

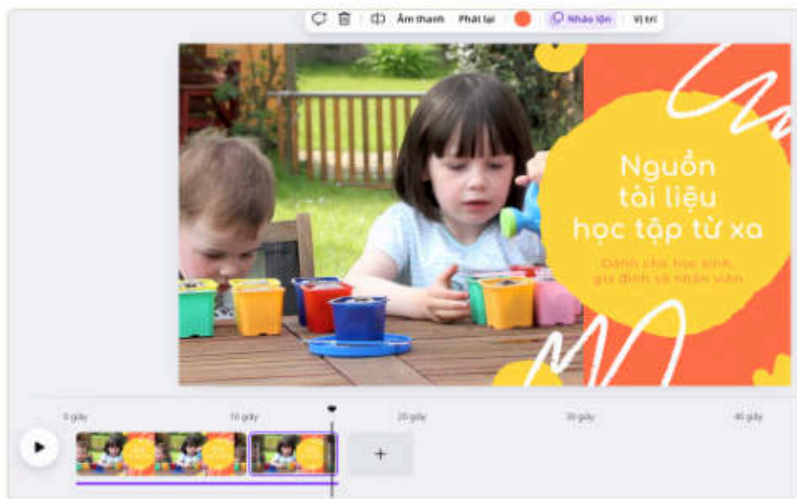


- **Điều Chỉnh Thời Lượng Cảnh**

- **Điều chỉnh trực tiếp trên timeline:**

- Nhấp vào cạnh của cảnh trong timeline, kéo để rút ngắn hoặc kéo dài thời lượng.

- **Sắp Xếp Vị Trí Cảnh**

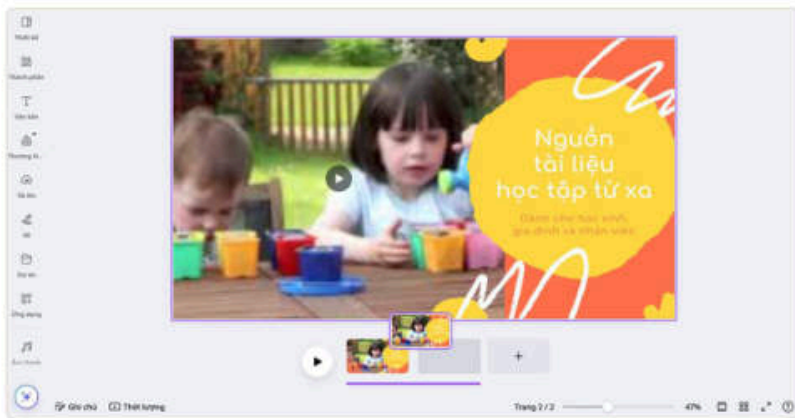


Nhấp giữ phần cạnh và di chuyển chuột để kéo dài hoặc co ngắn thời lượng cảnh





- Trên khung thời lượng, kéo và thả các cảnh để thay đổi thứ tự trình chiếu.
- Đảm bảo bố cục video hợp lý và mạch nội dung liền mạch.

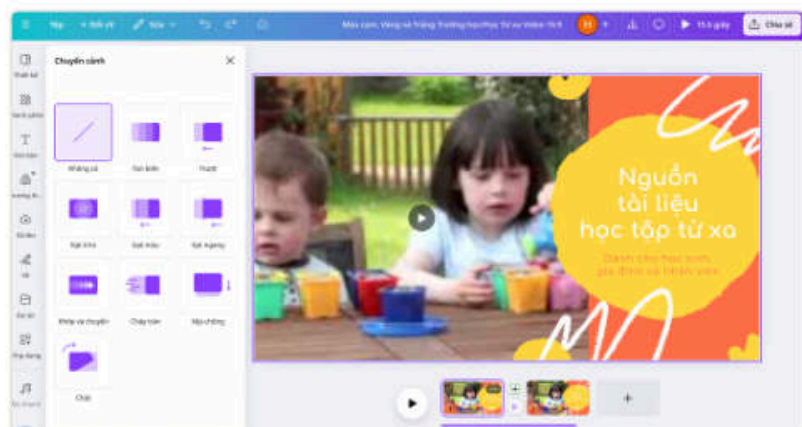


4.1.3. Các công cụ chỉnh sửa video nâng cao

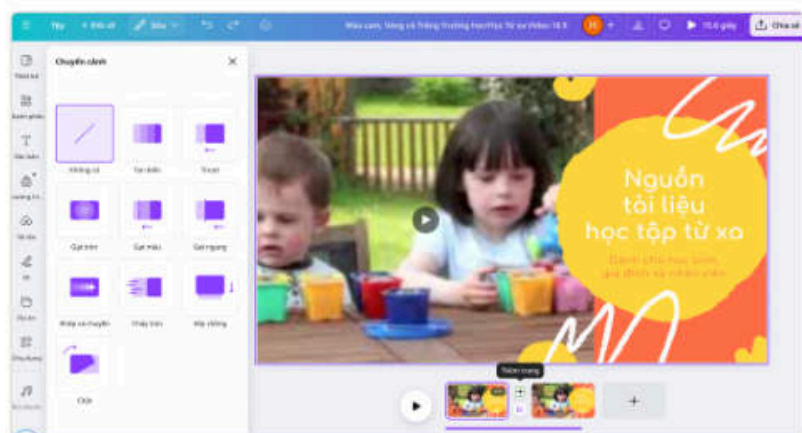
- **Thêm hiệu ứng chuyển cảnh**

Hiệu ứng chuyển cảnh giúp video chuyển đổi giữa các cảnh mượt mà và hấp dẫn hơn.

- **Thêm hiệu ứng:**
 - Nhấp vào biểu tượng "**Chuyển cảnh**" giữa các cảnh trong timeline.



- Sau đó lựa chọn các hiệu ứng như *Tan biến*, *trượt*, *gạt tròn*,...



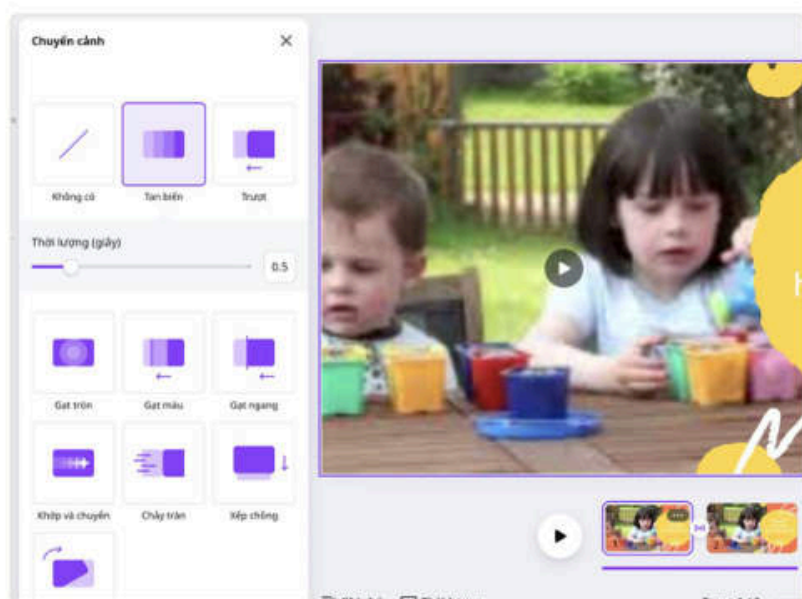


Nhấn giữ vào nút Chuyển
cảnh giữa hai cảnh để
mở ô chọn chuyển động



- **Tùy chỉnh hiệu ứng:**

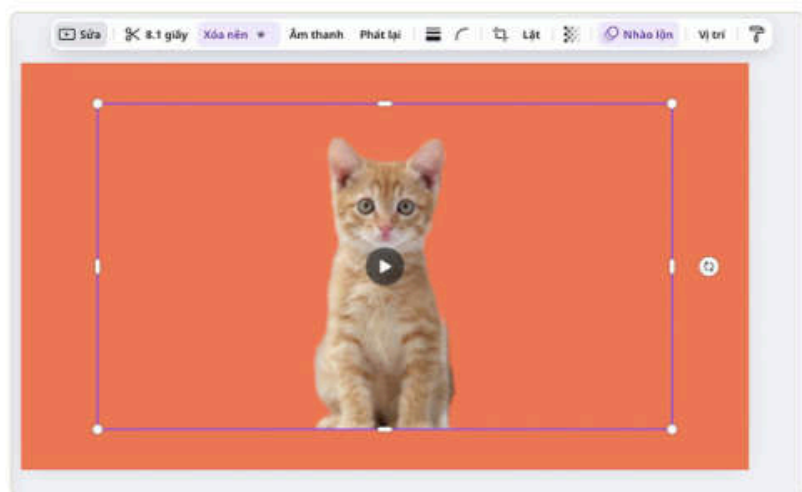
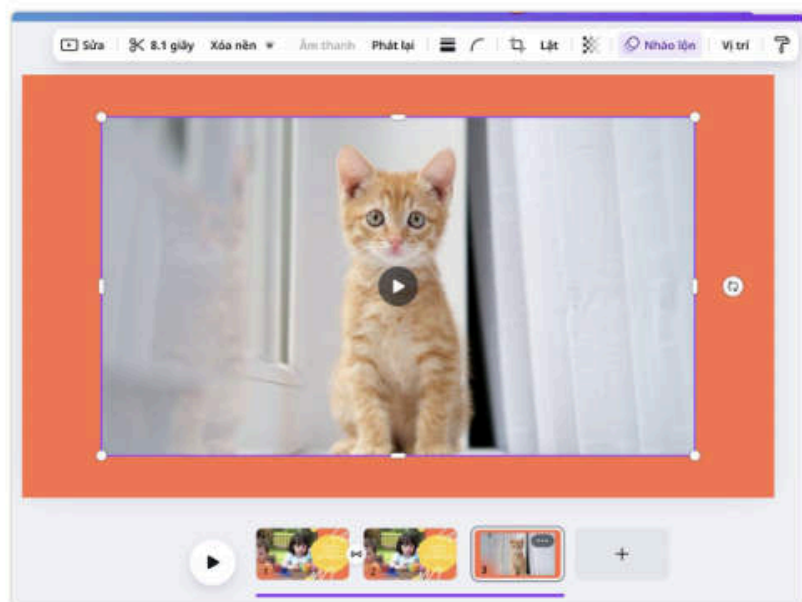
Nhấp vào hiệu ứng đã thêm để điều chỉnh thời gian hoặc kiểu chuyển cảnh.



- **Xóa nền video (Tính năng Pro)**

Tính năng này giúp tách chủ thể khỏi nền trong video, tạo sự chuyên nghiệp.

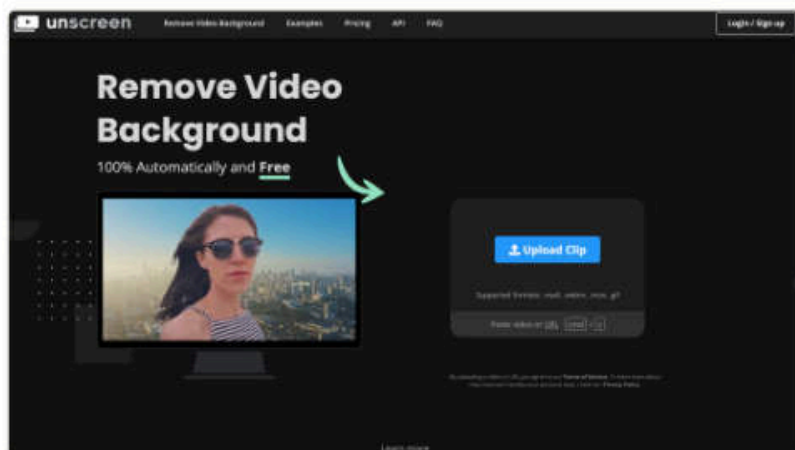
- Nhấp vào video cần xóa nền
- Nhấn **Xóa nền** trên thanh công cụ ngang và chờ Canva xử lý.



Lưu ý: Do **Xóa nền** là một tính năng chỉ dành cho Canva Pro hoặc Canva Giáo dục, thầy cô có thể tham khảo trang web tách nền

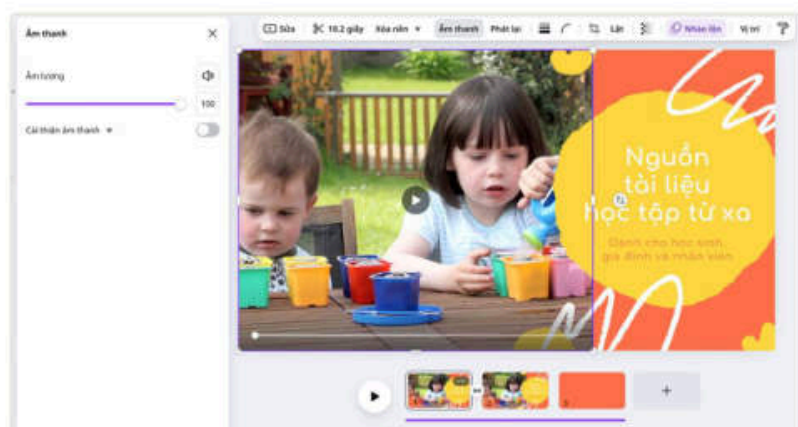
video miễn phí dưới đây nếu đang dùng tài khoản Canva miễn phí

<https://www.unscreen.com/>



- **Tùy chỉnh âm thanh**
 - **Điều chỉnh âm lượng:**

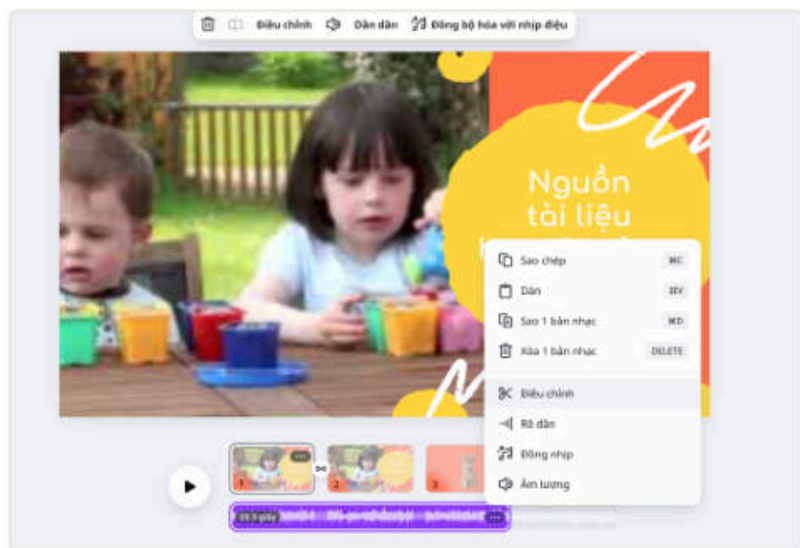
Nhấp vào video có âm thanh, chọn **Âm thanh** trên thanh công cụ để thay đổi âm lượng.





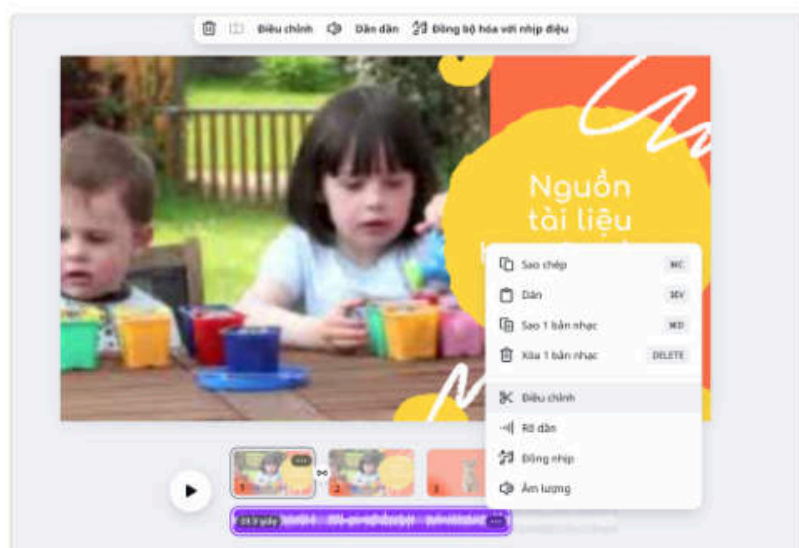
- **Cắt đoạn âm thanh:**

Chọn đoạn âm thanh rời trong timeline, nhấn **"Cắt"** (Trim) và kéo thanh trượt để chọn đoạn mong muốn.



- **Đồng bộ âm thanh và hình ảnh:**

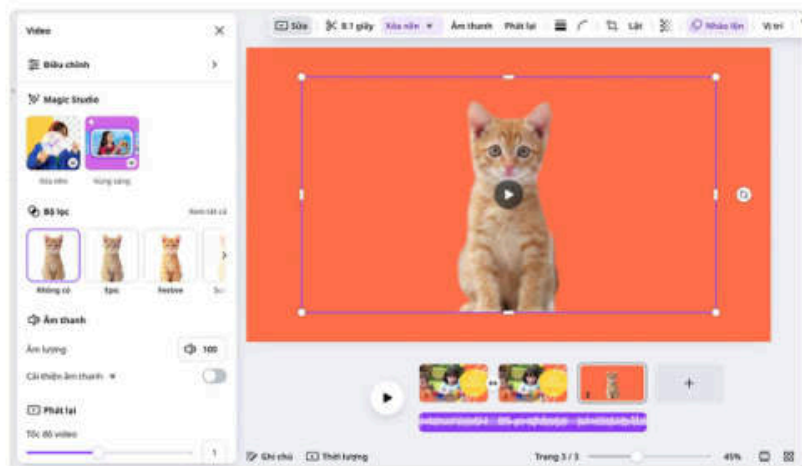
Sử dụng timeline để căn chỉnh âm thanh khớp với nội dung video.



- Áp dụng bộ lọc và hiệu ứng màu sắc cho video

Bộ lọc màu:

Nhấp vào video, chọn **Sửa** và áp dụng bộ lọc để đồng nhất màu sắc.



Còn 1 phần nữa trong "PHẦN II — Chương 4: Thiết kế video cùng Canva"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN II — Chương 5: Sử dụng Canva tạo các trò chơi tương tác

5.1. Cách tạo trò chơi chọn đáp án đúng

5.1.1. Chuẩn bị trước khi tạo trò chơi

Trước khi bắt đầu, xác định các yếu tố sau:

- **Chủ đề trò chơi:** Ví dụ: Các nhân vật trong một bộ phim hoạt hình, các câu chuyện cổ tích, hoặc những hoạt động vui nhộn, giải trí
- **Kịch bản trò chơi:** Lên ý tưởng và phân chia nội dung thành các cảnh.
- **Chuẩn bị các nhân vật:** Xác định các nhân vật nào sẽ có trong trò chơi, từ đó tìm kiếm từ các trang web và tải lên hoặc sử dụng trực tiếp tài nguyên có sẵn ở Canva

Trong chương này, chúng ta sẽ cùng thực hành thiết kế trò chơi lấy cảm hứng từ bộ phim hoạt hình "My Little Pony". Trước hết, các thầy cô hãy xác định các yếu tố trên:

- **Chủ đề trò chơi:** My Little Pony
- **Kịch bản trò chơi:**
 - **Cảnh 1:** Trang Tiêu đề trò chơi

- **Cảnh 2:** Trang Chọn câu hỏi
- **Cảnh 3:** Trang Câu hỏi
- **Cảnh 4:** Trang Đáp án đúng
- **Cảnh 5:** Trang Đáp án sai

Các trang tiếp theo lặp lại của Cảnh 3, 4 và 5

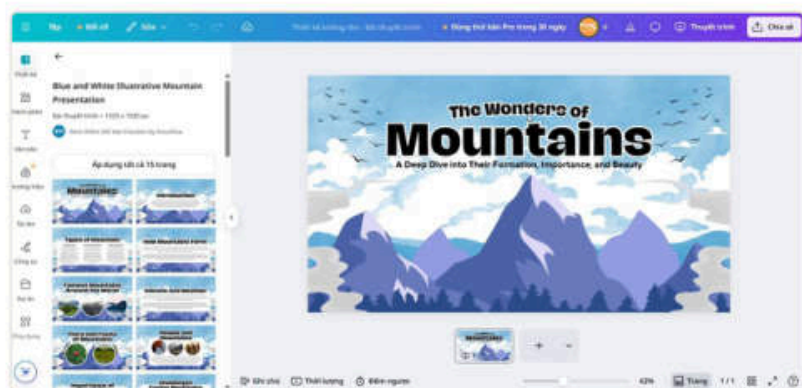
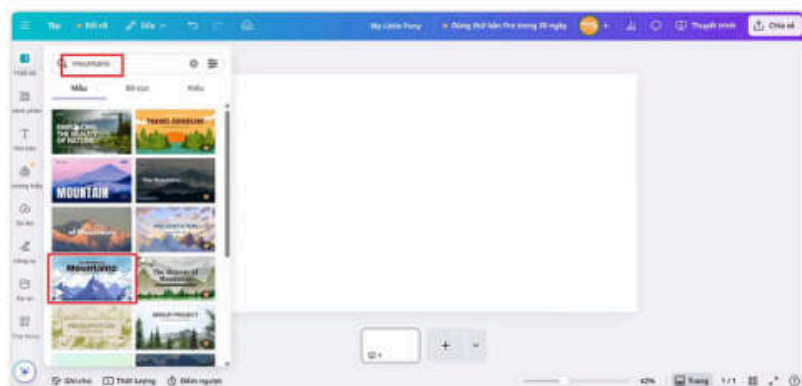
- **Cảnh 6:** Trang Kết thúc trò chơi
- **Chuẩn bị các nhân vật:** Các nhân vật trong bộ phim hoạt hình "My Little Pony", tối thiểu khoảng 6 nhân vật cho trang chọn câu hỏi (có thể nhiều hoặc ít hơn), được lấy trực tiếp từ Google hoặc các trang web sưu tập ảnh như Pinterest.

5.1.2. Tạo bản thiết kế trò chơi

Chọn loại thiết kế:

- Truy cập Canva, chọn "**Thuyết trình**"
- Tìm kiếm mẫu thiết kế có sẵn trong phần **Thiết kế**

Tìm với từ khoá màu sắc + "cute" để tìm kiếm những hình sinh động cho trang tiêu đề. Ví dụ: green and blue cute. Hoặc tìm kiếm những chủ đề cụ thể. Ví dụ: mountains



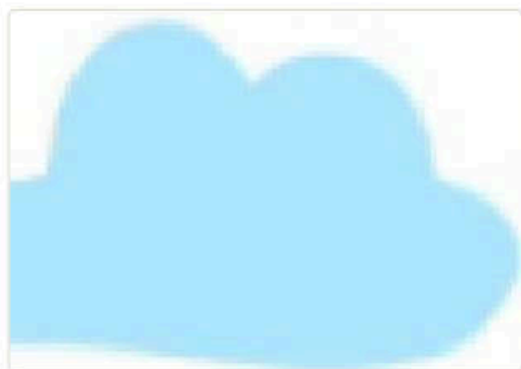
Cảnh 1: Trang tiêu đề trò chơi

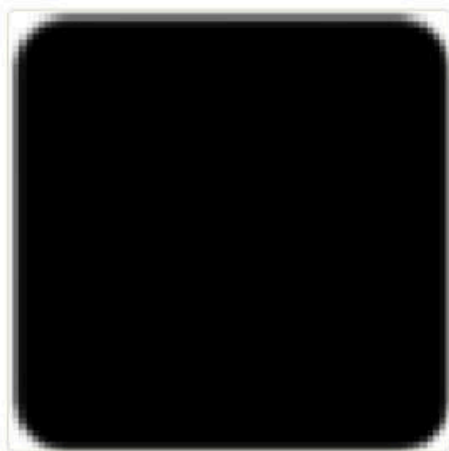
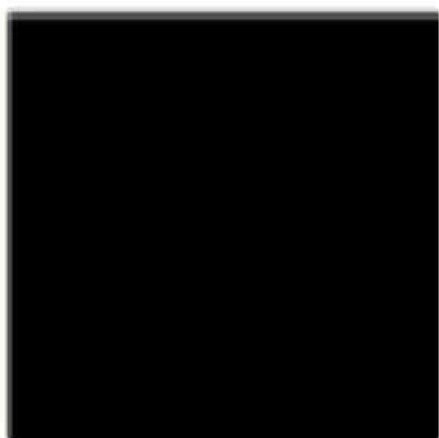
- Ở mục "**Thành phần**", tìm kiếm các nhân vật, biểu tượng để trang trí vào trang tiêu đề

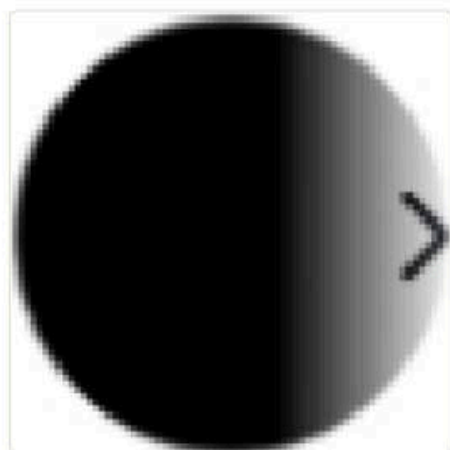


Dùng gần đây







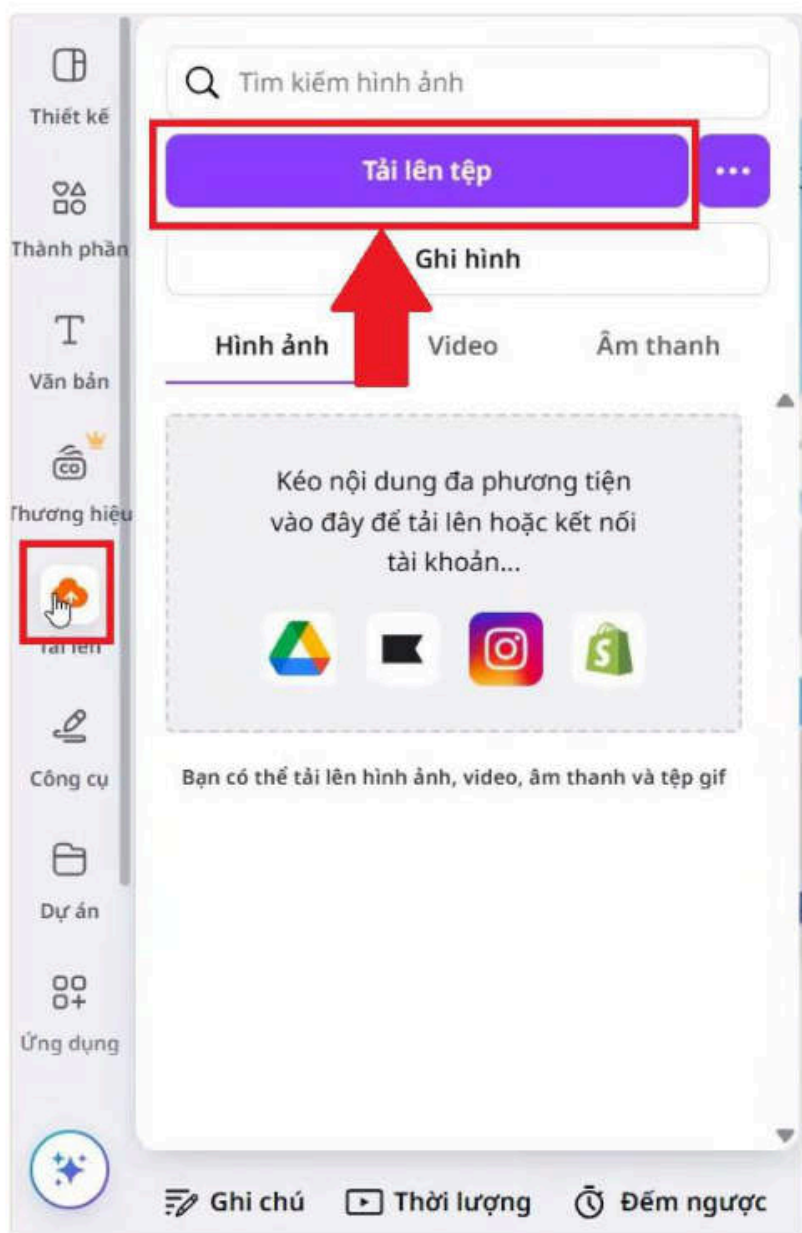


Tải lên

Dự án

Guess the answer: "Add a question." Answer 1 Answer 2 Answer 3 Answer 4 Submit	Ask a survey question Option 1 Option 2 Option 3 Option 4	"Add When the Submit >
--	--	--



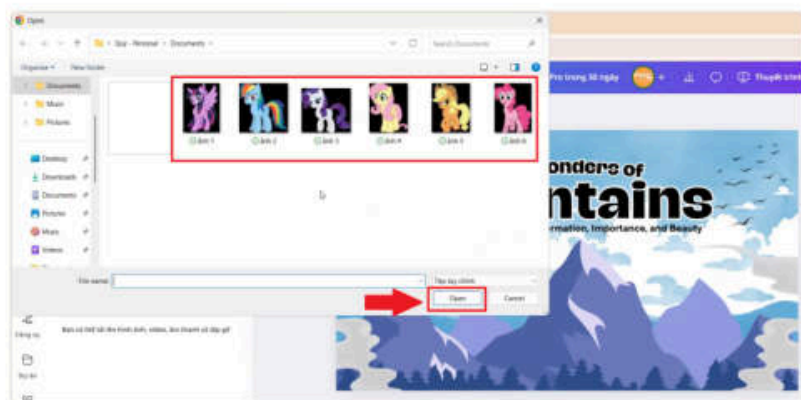


Các danh mục thành phần hiển thị trong bảng "Thành phần" của Canva (Khung ảnh, Bảng, Văn bản, Hình dạng, Đồ họa, Khảo sát

& đồ vui,...) mà thầy cô có thể duyệt qua để chọn nhân vật, biểu tượng phù hợp.

- Hoặc ở mục **"Tải lên"**, chọn **"Tải lên tệp"** để tải các hình ảnh đã chuẩn bị sẵn từ máy lên

Chọn những ảnh đã chuẩn bị sẵn và chọn "Open"



- **Chỉnh sửa tiêu đề:** Cỡ chữ, kiểu chữ, màu sắc, chèn các nhân vật, nhãn dán để thêm sinh động

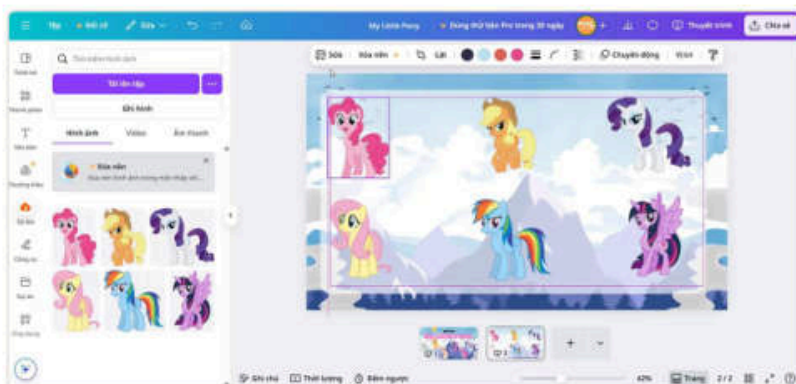


Cảnh 2: Trang Chọn câu hỏi

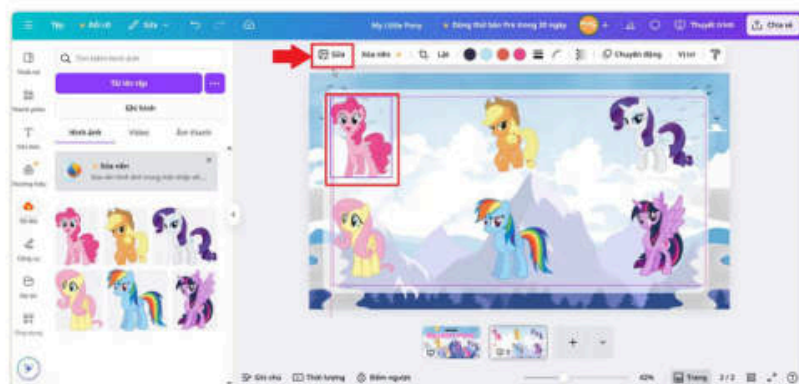
- Chọn một trang bất kỳ:



- Chỉnh sửa và thêm các nhân vật chọn lựa câu hỏi:



- Chuyển nhân vật thành màu đen để tạo hiệu ứng bí ẩn:
 - Chọn một nhân vật, sau đó chọn "Sửa"



- Chọn hiệu ứng "Hai tông màu":



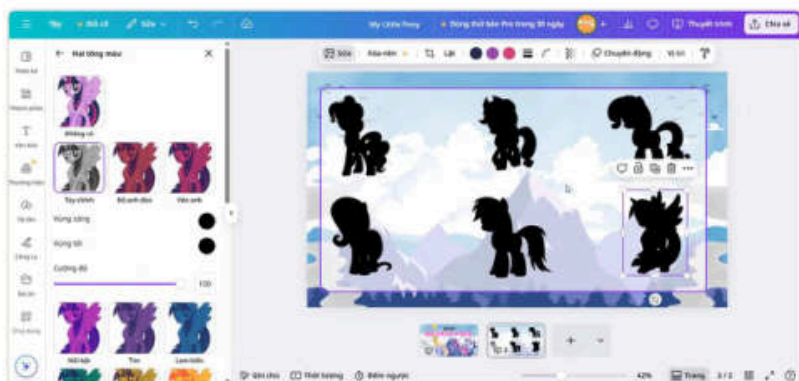
- Chọn "Tùy chỉnh"



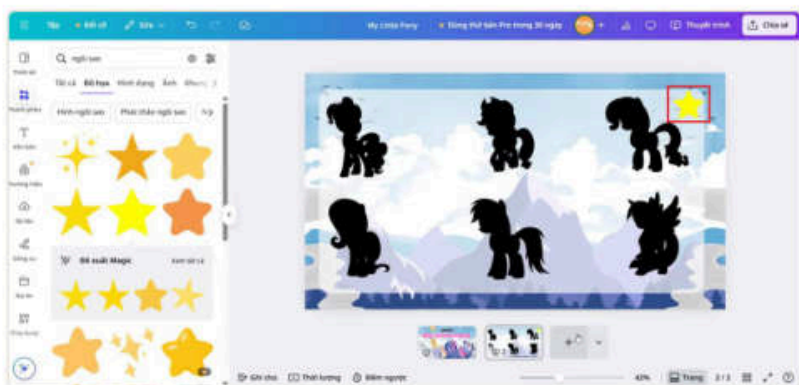
- Chuyển "Vùng sáng" và "Vùng tối" thành màu đen



Tương tự với các nhân vật còn lại:

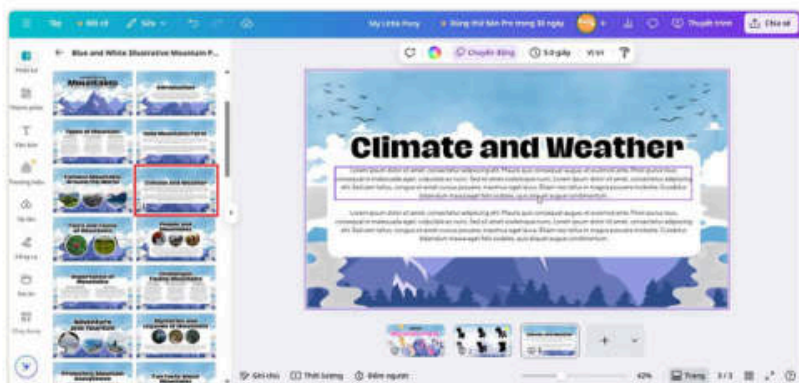


- Tạo một biểu tượng nhỏ bất kỳ để kết thúc trò chơi:

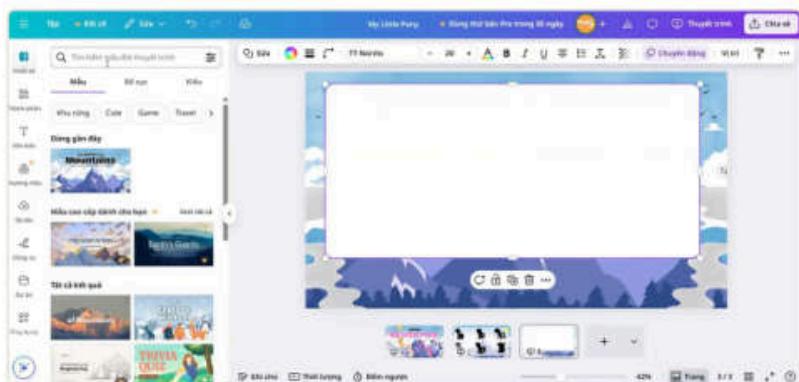


Cảnh 3: Trang Câu hỏi

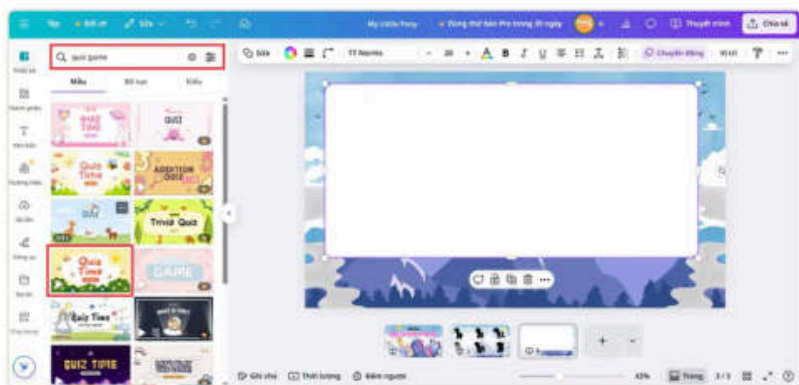
- Chọn một trang bất kỳ:



- Chỉnh sửa một phần trình để tạo câu hỏi:



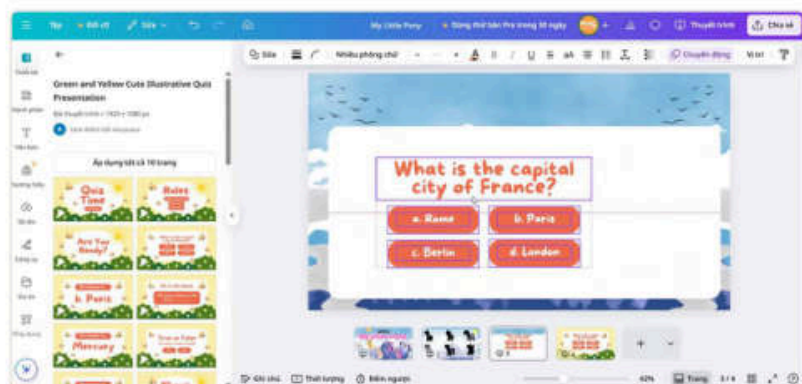
- Ở mục "Thành phần", tìm kiếm từ khóa "quiz game", sau đó chọn một mẫu bất kỳ



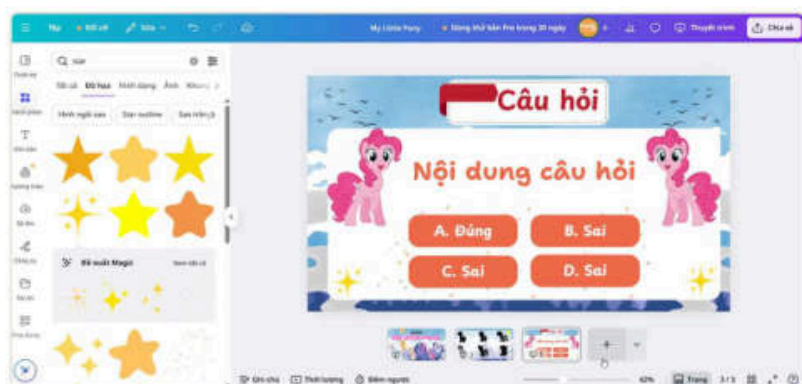
- Tạo một trang mới, sau đó chọn trang có phần câu hỏi và đáp án:



- Giữ phím Shift và chọn mục câu hỏi và 4 đáp án, sau đó sao chép và dán vào trang Câu hỏi:



- Chỉnh sửa nội dung câu hỏi và đáp án, thêm các nhân vật hoặc các biểu tượng để trang trí cho trang Câu hỏi:

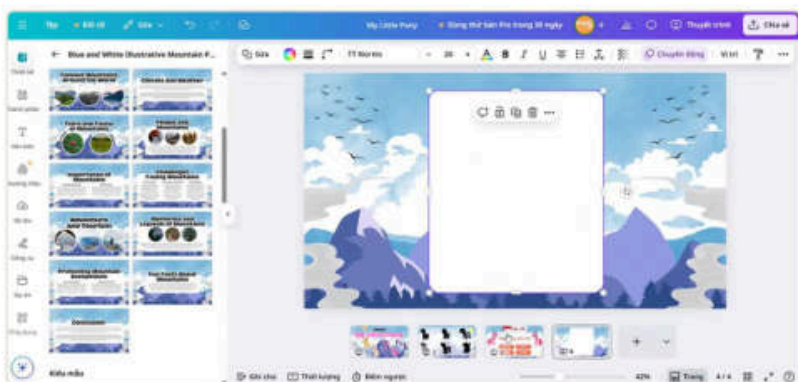


Cảnh 4: Trang Đáp án đúng

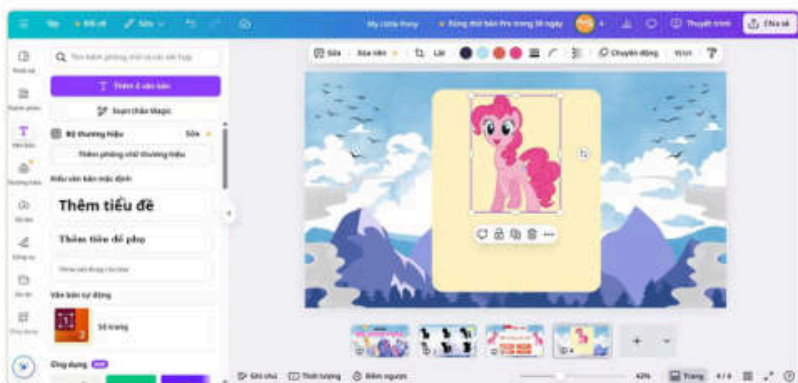
- Chọn một trang bất kỳ:



- Chỉnh sửa và tạo một phần trống để chèn nội dung trả lời đúng:

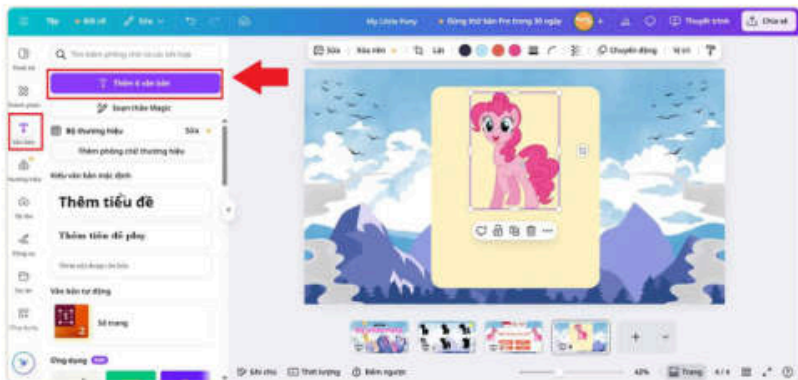


- Thêm nhân vật khi trả lời đúng:

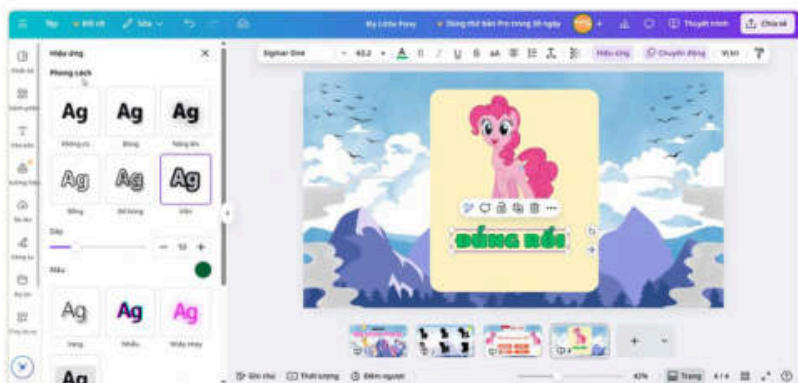


Lưu ý: Nhân vật này sẽ trùng với nhân vật bí ẩn ở trang Chọn nhân vật để liên kết nhân vật đó với trang này.

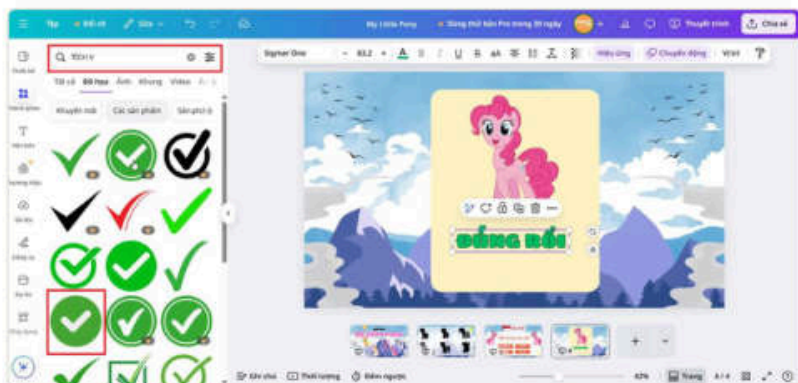
- Thêm câu khen ngợi khi trả lời đúng:
 - Ở mục "Văn bản", chọn "Thêm ô văn bản":



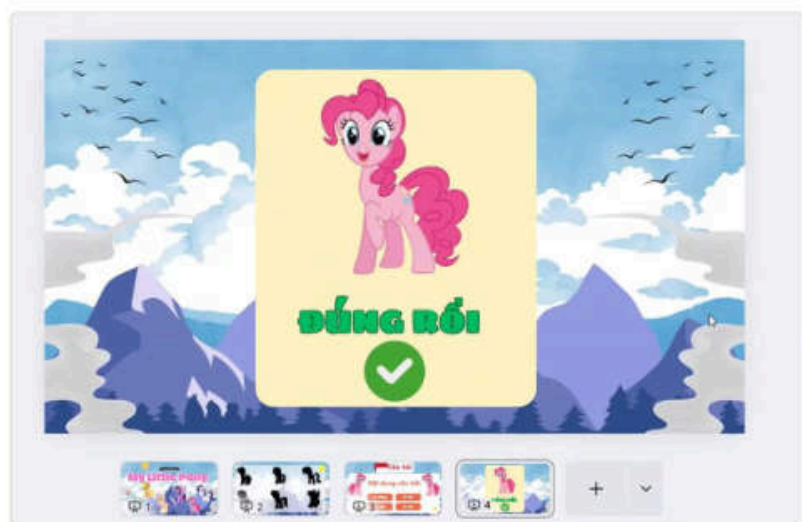
- Thêm nội dung khích lệ khi trả lời đúng. Ví dụ: Đúng rồi!
Sau đó chỉnh sửa cỡ chữ, phông chữ, màu sắc theo ý thích



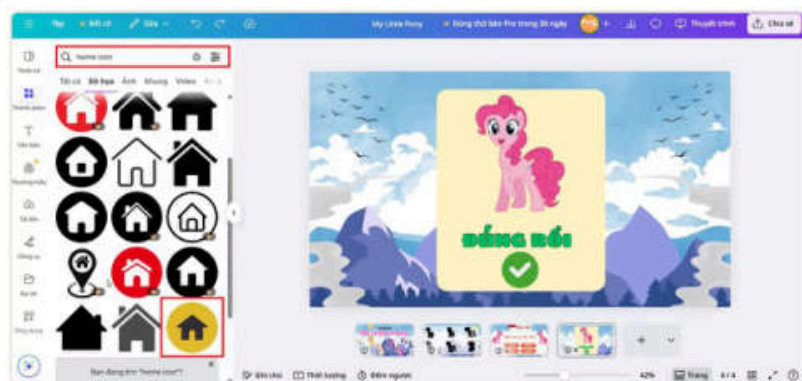
- Thêm biểu tượng khi trả lời đúng:
 - Ở mục "Thành phần", tìm kiếm từ khóa "Tích V" và chọn một biểu tượng:



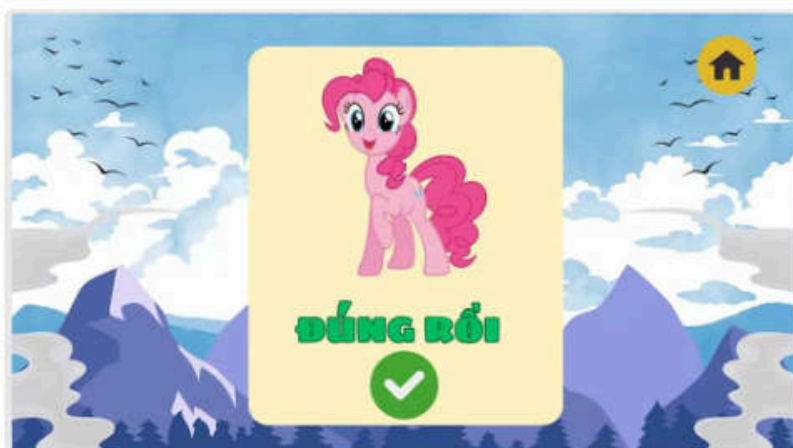
- Thêm và chỉnh sửa biểu tượng đến vị trí phù hợp:



- Thêm biểu tượng quay trở về trang Chọn câu hỏi:
 - Ở mục "Thành phần", tìm kiếm từ khóa "home icon" và chọn một biểu tượng:

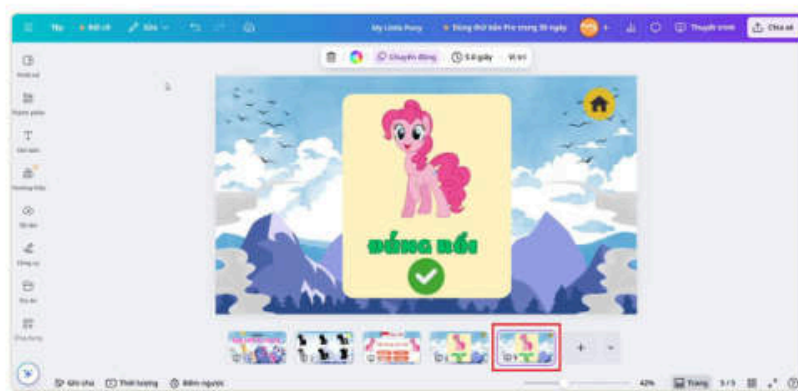


- Thêm và chỉnh sửa biểu tượng đến vị trí phù hợp:

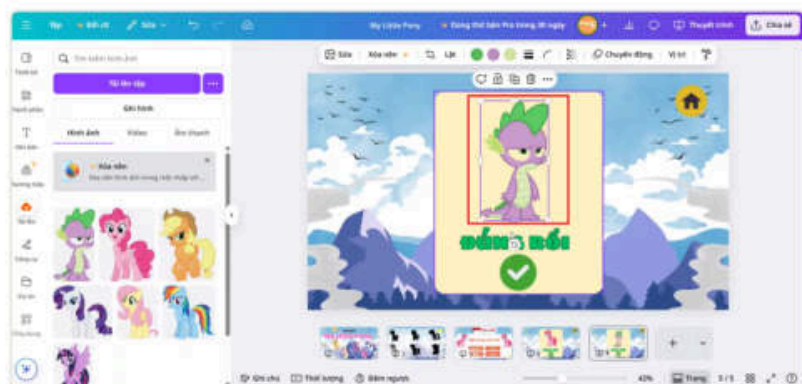


Cảnh 5: Trang Đáp án sai

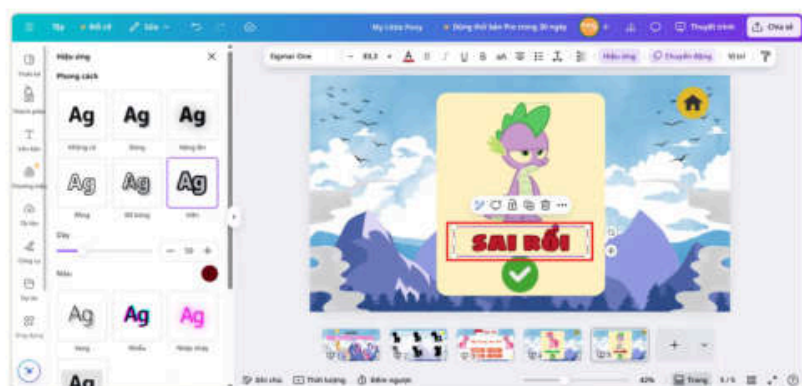
- Nhân bản thêm một trang Đáp án đúng:



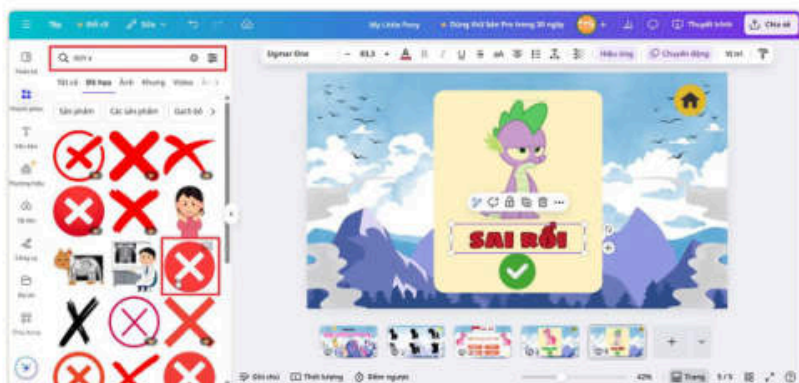
- Chỉnh sửa nhân vật cũ thành một nhân vật mới có gương mặt buồn hoặc một biểu tượng bất kỳ để miêu tả cảm giác khi trả lời sai:



- Chỉnh sửa câu khích lệ thành một câu biểu đạt ý trả lời sai.
Ví dụ: Sai rồi!



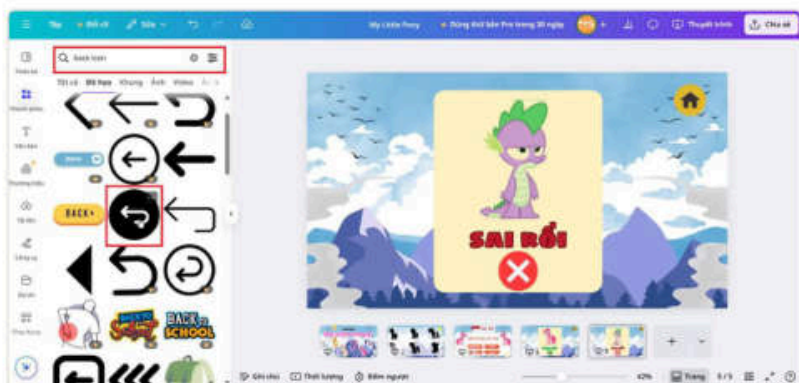
- Thêm biểu tượng khi trả lời sai:
 - Ở mục "Thành phần", tìm kiếm từ khóa "Tích X" và chọn một biểu tượng:



- Thêm và chỉnh sửa biểu tượng đến vị trí phù hợp:



- Thêm biểu tượng quay lại trang Câu hỏi để chọn lại đáp án:
 - Ở mục "Thành phần", tìm kiếm từ khóa "back icon" và chọn một biểu tượng:



- Thêm và chỉnh sửa biểu tượng đến vị trí phù hợp:



Lưu ý: Các trang Câu hỏi, Đáp án đúng và Đáp án sai của các nhân vật còn lại thao tác tương tự Cảnh 3, 4 và 5. Hoặc có thể sao chép 3 cảnh này rồi thay thế các nhân vật

Cảnh 6: Trang Kết thúc trò chơi

- Chọn một trang bất kỳ:

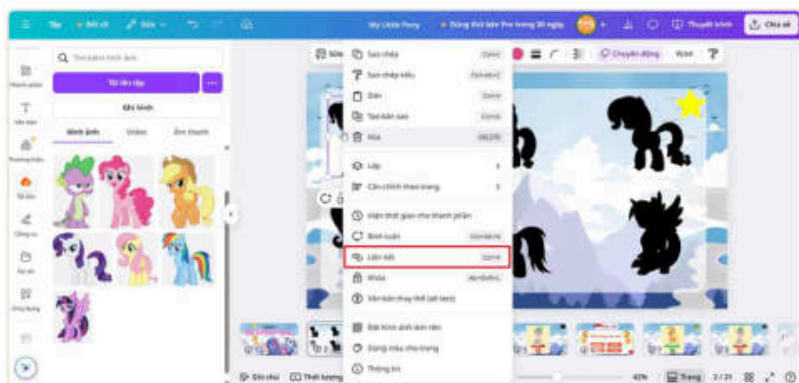


- Chỉnh sửa: Cỡ chữ, kiểu chữ, màu sắc, chèn các nhân vật, nhãn dán để thêm sinh động

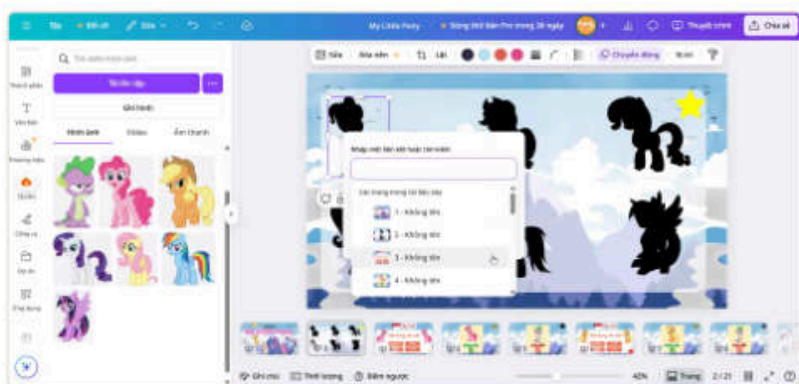


Tạo các chuyển động cho trang và các nhân vật:

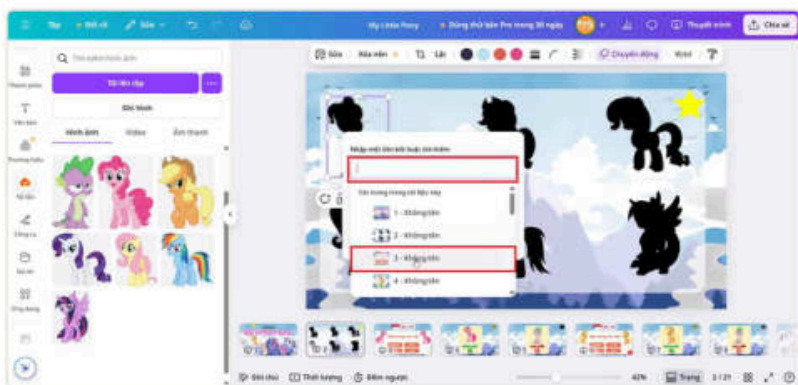
- Chọn một nhân vật hoặc một trang, sau đó chọn "Chuyển động":



- Liên kết từng nhân vật với trang Câu hỏi tương ứng:

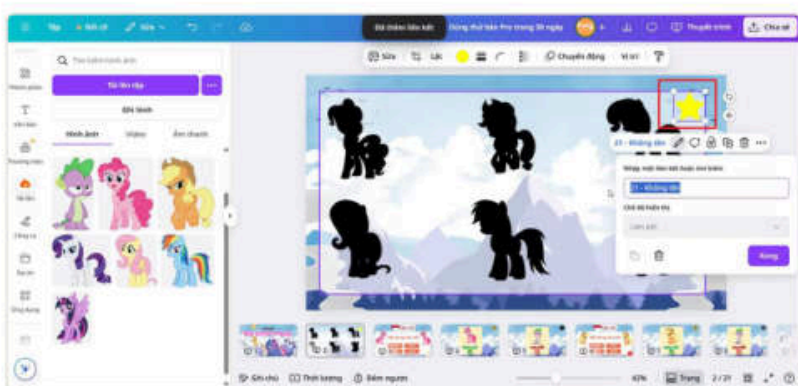


Lưu ý: Nhân vật đầu tiên tương ứng với câu hỏi của trang số 3, nhập số 3 vào ô hoặc chọn trực tiếp ở phía dưới:



Tương tự với các nhân vật còn lại.

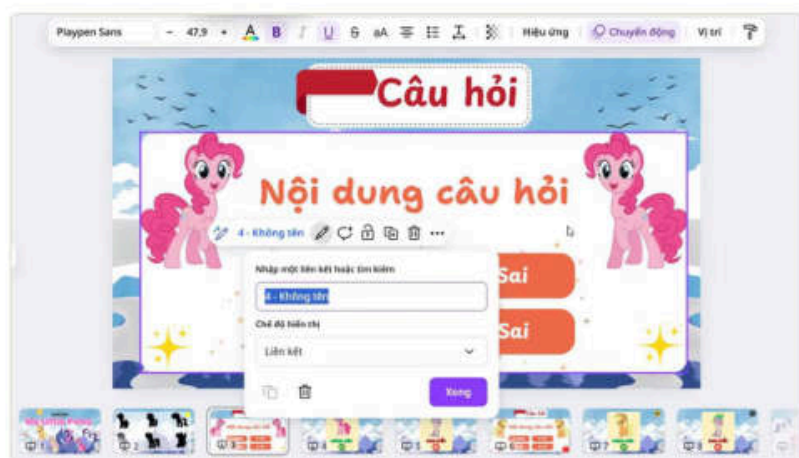
- Liên kết biểu tượng nhỏ với trang Kết thúc trò chơi:



- Liên kết các đáp án với trang Đáp án đúng và Đáp án sai:
 - Đối với đáp án đúng, liên kết khung đáp án và chữ với trang Đáp án đúng:



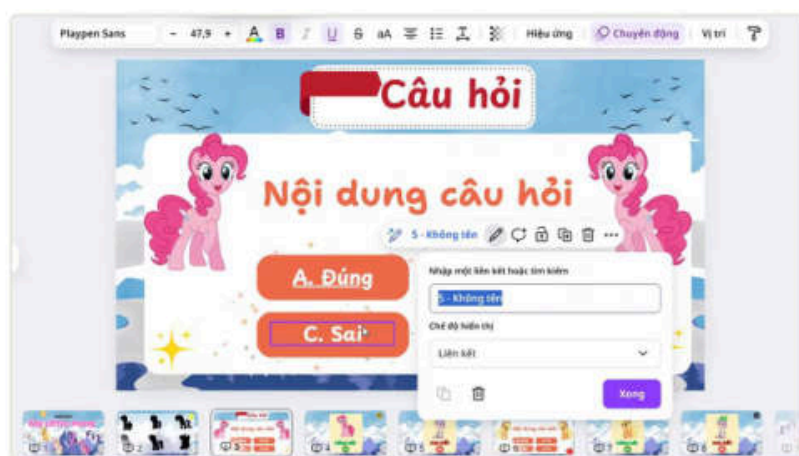
Lưu ý: Đáp án đúng của trang 3 là trang 4, thì liên kết câu trả lời đúng với trang 4. Các trang Câu hỏi khác cũng liên kết tương tự với các trang Đáp án đúng tương ứng:



- Đối với các đáp án sai, liên kết khung đáp án và chữ với trang Đáp án sai:



Lưu ý: Đáp án sai của trang 3 là trang 5, thì liên kết các câu trả lời sai với trang 5. Các trang Câu hỏi khác cũng liên kết tương tự với các trang Đáp án sai tương ứng:



- Liên kết nút "home" với trang Chọn câu hỏi:



Lưu ý: Trang Chọn câu hỏi ở đây là trang 2. Đối với trang đáp án đúng của các nhân vật còn lại, đều sẽ cùng liên kết với trang 2. Khi trả lời đúng, bấm vào nút "home" sẽ đưa trở về trang Chọn câu hỏi để tiếp tục chọn câu hỏi khác hoặc khi trả lời hết các câu hỏi, bấm vào biểu tượng nhỏ đã liên kết với Trang Kết thúc để kết thúc trò chơi.

- Liên kết nút "back" với trang Câu hỏi:



Lưu ý: Ở đây là trang Đáp án sai của trang số 3, thì sẽ liên kết nút "back" với trang số 3 để lựa chọn lại đáp án đến khi trả lời Đúng. Các trang Đáp án sai khác cũng liên kết tương tự với trang Câu hỏi tương ứng.



Còn 3 phần nữa trong "PHẦN II — Chương 5: Sử dụng Canva tạo các trò chơi tương tác"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN III — Chương 1: Ứng dụng AI tạo văn bản trong giảng dạy

1.1. Giới thiệu các công cụ AI tạo văn bản

Trong thời buổi hiện tại, các công cụ AI tạo văn bản có thể đưa ra được rất nhiều các tính năng hữu hiệu giúp cho việc sáng tạo ra các nội dung ngày càng nhanh và hiệu quả. Không những thế, những công cụ này, nếu biết cách ứng dụng, các công cụ này sẽ trở thành trợ lý đắc lực cho các giáo viên trong việc giảng dạy.

Sau đây là một số các công cụ AI tạo văn bản phổ biến và hữu dụng với giáo viên. Dưới đây là một số công cụ AI tạo văn bản phổ biến và hữu dụng với giáo viên:

Các công cụ AI tạo văn bản

ChatGPT (OpenAI)

ChatGPT là một công cụ AI mạnh mẽ được phát triển bởi OpenAI, chuyên xử lý ngôn ngữ tự nhiên để tạo ra nội dung dựa trên yêu cầu của người dùng. Công cụ này có khả năng hiểu ngữ cảnh và cung cấp các phản hồi chi tiết, phù hợp với nhiều mục đích giáo dục.

Ứng dụng trong giáo dục:

- Soạn giáo án, tài liệu học tập, và câu hỏi kiểm tra.
- Gợi ý ý tưởng sáng tạo hoặc cải thiện bài giảng.
- Trả lời câu hỏi học sinh theo cách dễ hiểu, phù hợp với độ tuổi và trình độ.

Ưu điểm:

- Giao diện đơn giản, dễ sử dụng.
- Đa năng, có thể sử dụng cho nhiều mục đích khác nhau trong giảng dạy.
- Tốc độ xử lý nhanh và phản hồi chi tiết.

Gemini (Google AI)

Gemini là một nền tảng AI tiên tiến của Google, kết hợp khả năng xử lý ngôn ngữ tự nhiên với phân tích dữ liệu mạnh mẽ. Gemini đặc biệt nổi bật nhờ khả năng tích hợp sâu vào hệ sinh thái Google Workspace.

Ứng dụng trong giáo dục:

- Tạo tài liệu học tập và bài kiểm tra trực tiếp trên Google Docs.
- Hỗ trợ phân tích dữ liệu học sinh trong Google Sheets để cá nhân hóa lộ trình học tập.
- Tích hợp AI vào bài thuyết trình trên Google Slides, giúp thiết kế bài giảng chuyên nghiệp hơn.
- Tích hợp mượt mà với các công cụ quen thuộc của Google.
- Khả năng xử lý dữ liệu lớn, hỗ trợ đưa ra gợi ý tối ưu.

- Giao diện thân thiện, dễ tiếp cận.

Copilot (Microsoft)

Copilot là một trợ lý AI được tích hợp sâu vào các sản phẩm Microsoft 365, như Word, Excel, PowerPoint và Teams. Công cụ này giúp tăng cường hiệu suất làm việc và hỗ trợ giáo viên trong việc tổ chức và trình bày nội dung.

Ứng dụng trong giáo dục:

- Soạn thảo tài liệu giáo dục trong Word với các gợi ý nội dung tự động.
- Phân tích và trình bày dữ liệu lớp học trong Excel.
- Tạo bài giảng và thuyết trình chuyên nghiệp bằng PowerPoint.
- Tự động hóa quy trình giao bài tập, nhận xét, và tổ chức buổi họp trong Teams.

Ưu điểm:

- Tích hợp sâu vào hệ sinh thái Microsoft, giúp giáo viên sử dụng dễ dàng.
- Hỗ trợ nhiều ngôn ngữ và tùy chỉnh nội dung theo yêu cầu.
- Hiệu quả trong việc tối ưu hóa công việc hằng ngày.

Claude (Anthropic)

Claude là một công cụ AI được phát triển bởi Anthropic, tập trung vào giao tiếp tự nhiên, mạch lạc và đạo đức. Claude được thiết kế

để hỗ trợ giáo viên viết sáng tạo và giải quyết các vấn đề phức tạp trong giảng dạy.

Ứng dụng trong giáo dục:

- Tạo nội dung văn bản như câu chuyện, bài viết, hoặc mô tả khái niệm.
- Trả lời các câu hỏi phức tạp hoặc giải thích các khái niệm khó hiểu.
- Hỗ trợ nghiên cứu và tạo ra các tài liệu chuyên sâu.

Ưu điểm:

- Tính an toàn và đạo đức cao, bảo vệ dữ liệu người dùng.
- Khả năng xử lý các yêu cầu phức tạp một cách rõ ràng và mạch lạc.
- Phù hợp với các giáo viên cần công cụ mạnh mẽ để xử lý các nhiệm vụ đặc biệt.

Cách sử dụng công cụ ChatGPT

Tổng quan về ChatGPT

ChatGPT, được phát triển bởi OpenAI, là một công cụ trí tuệ nhân tạo tiên tiến dựa trên mô hình xử lý ngôn ngữ tự nhiên (Natural Language Processing - NLP). Công cụ này được thiết kế để giao tiếp, tạo nội dung và giải quyết các vấn đề bằng văn bản một cách nhanh chóng và chính xác. Với khả năng hiểu ngữ cảnh và đưa ra phản hồi chi tiết, ChatGPT đã trở thành một trợ lý hữu ích trong nhiều lĩnh vực, từ giáo dục, nghiên cứu, đến sáng tạo nội dung.

Đặc biệt trong giảng dạy, ChatGPT giúp giáo viên soạn giáo án, viết câu hỏi kiểm tra, tạo tài liệu học tập, và thậm chí giải thích các khái niệm phức tạp theo cách đơn giản và dễ hiểu. Nhờ sự linh hoạt, dễ sử dụng và khả năng tùy chỉnh, ChatGPT không chỉ tiết kiệm thời gian mà còn nâng cao chất lượng và tính sáng tạo trong giảng dạy.

Các công dụng nổi bật của ChatGPT trong giáo dục:

1. Soạn giáo án và tài liệu học tập

ChatGPT hỗ trợ giáo viên xây dựng nội dung bài giảng, bài tập, và câu hỏi kiểm tra phù hợp với từng cấp độ học sinh. Điều này giúp tiết kiệm thời gian và đảm bảo chất lượng nội dung giảng dạy.

2. Giải thích và gợi ý ý tưởng sáng tạo

Công cụ này có khả năng giải thích các khái niệm phức tạp theo cách đơn giản và dễ hiểu, đồng thời gợi ý những ý tưởng sáng tạo để cải thiện bài giảng hoặc hoạt động học tập.

3. Tạo nội dung tự động

ChatGPT có thể tự động tạo các bài viết, bài kiểm tra, và kịch bản học tập, giúp giáo viên tập trung vào các nhiệm vụ chiến lược hơn.

4. Hỗ trợ học sinh

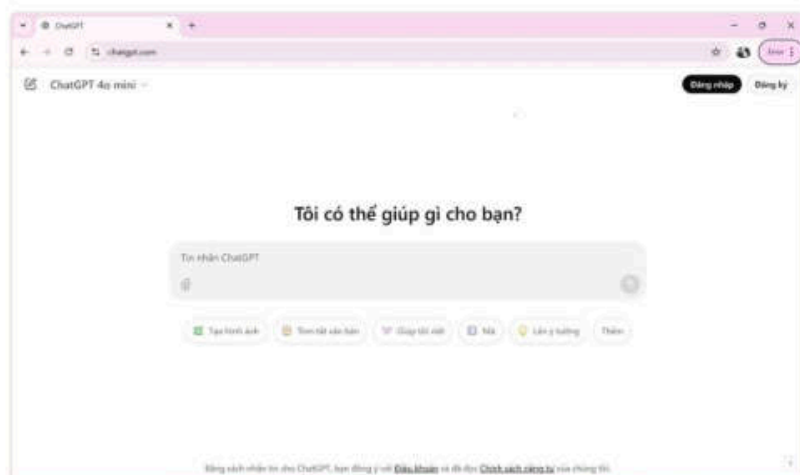
Công cụ này có thể trả lời câu hỏi của học sinh, cung cấp giải thích chi tiết và phù hợp với độ tuổi, trình độ, cũng như ngữ cảnh học tập.

Các tính năng nổi bật của ChatGPT:

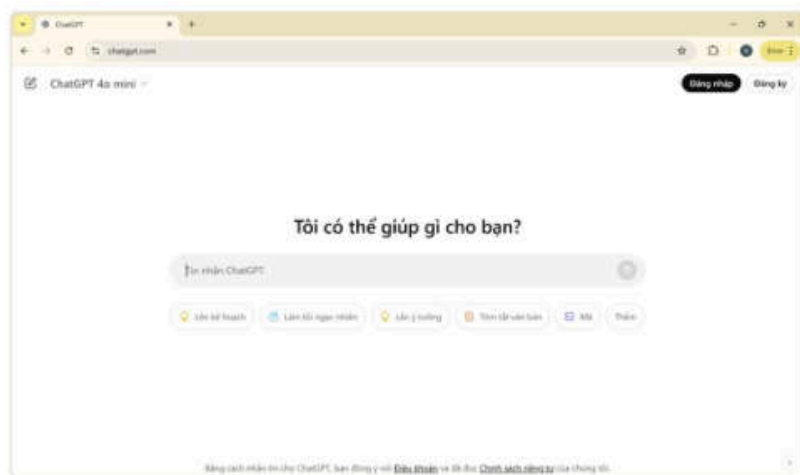
- **Hiểu ngữ cảnh tốt:** ChatGPT có khả năng phân tích và hiểu rõ các yêu cầu của người dùng để đưa ra câu trả lời hoặc nội dung phù hợp.
- **Giao diện thân thiện:** Dễ dàng truy cập và sử dụng chỉ với vài bước đơn giản. Người dùng chỉ cần nhập yêu cầu và nhận kết quả ngay lập tức. ChatGPT có thể cung cấp phản hồi trong vài giây, giúp tối ưu hóa thời gian làm việc của giáo viên.
- **Tính linh hoạt cao:** Công cụ này phù hợp với nhiều mục đích sử dụng, từ giáo dục, nghiên cứu đến sáng tạo nội dung.

Ứng dụng thực tế:

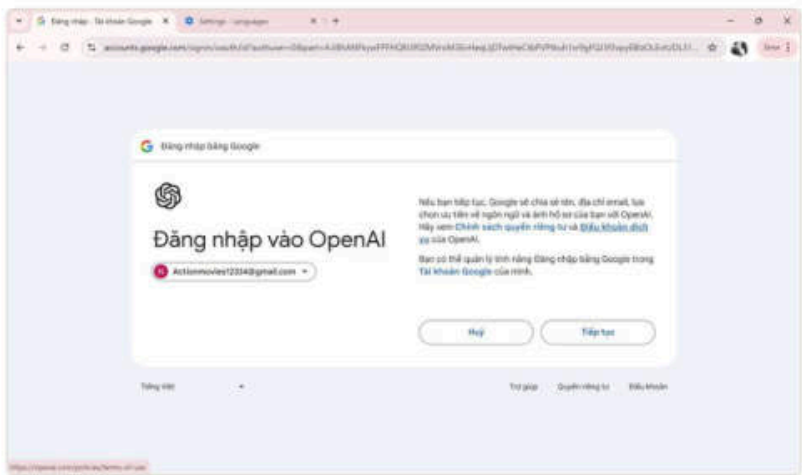
- **Soạn giáo án theo yêu cầu:** ChatGPT có thể tự động hóa quy trình soạn giáo án dựa trên chủ đề, cấp độ học sinh và mục tiêu giảng dạy.
- **Tạo câu hỏi kiểm tra:** Giáo viên có thể yêu cầu ChatGPT soạn câu hỏi trắc nghiệm hoặc tự luận với nhiều độ khó khác nhau.
- **Phân tích và cải thiện nội dung:** ChatGPT cung cấp các gợi ý để cải thiện nội dung bài giảng, giúp chúng trở nên sinh động và dễ hiểu hơn.



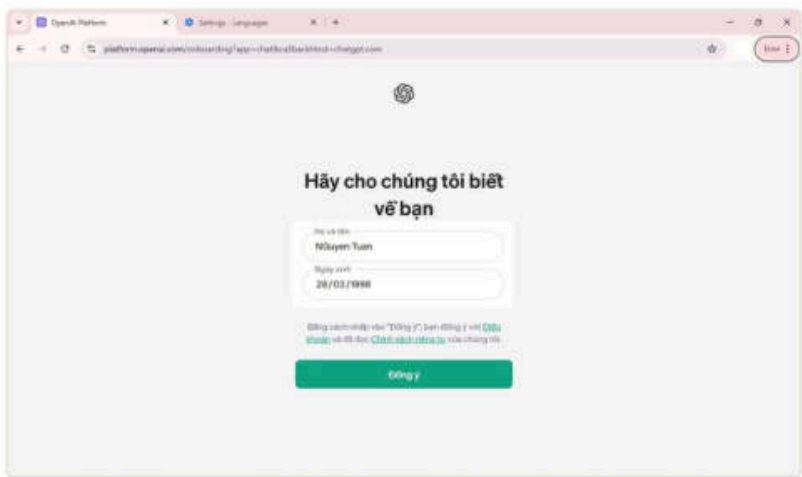
Bước 2: Tiến hành đăng nhập/ đăng ký bằng cách bấm chọn vào phần Đăng nhập/Đăng ký



Bước 5: Bấm chọn "Tiếp tục"



Bước 6: Điền tên (nếu cần thay đổi) và ngày sinh với mẫu Tháng/Ngày/Năm. Sau đó bấm "Đồng ý"



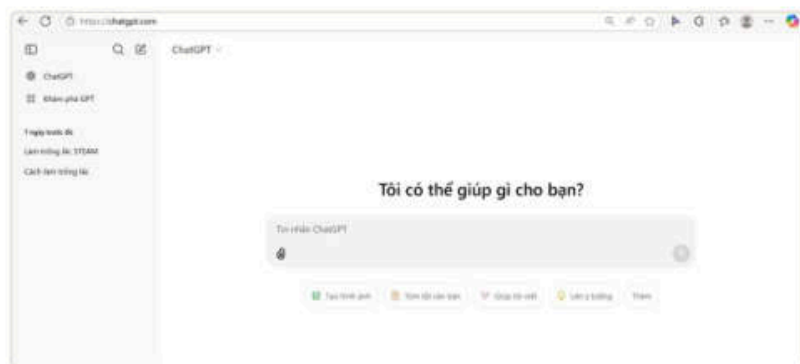


Nhập ngày sinh theo cấu trúc **Tháng/Ngày/Năm**

Đăng ký thành công tài khoản Chat GPT

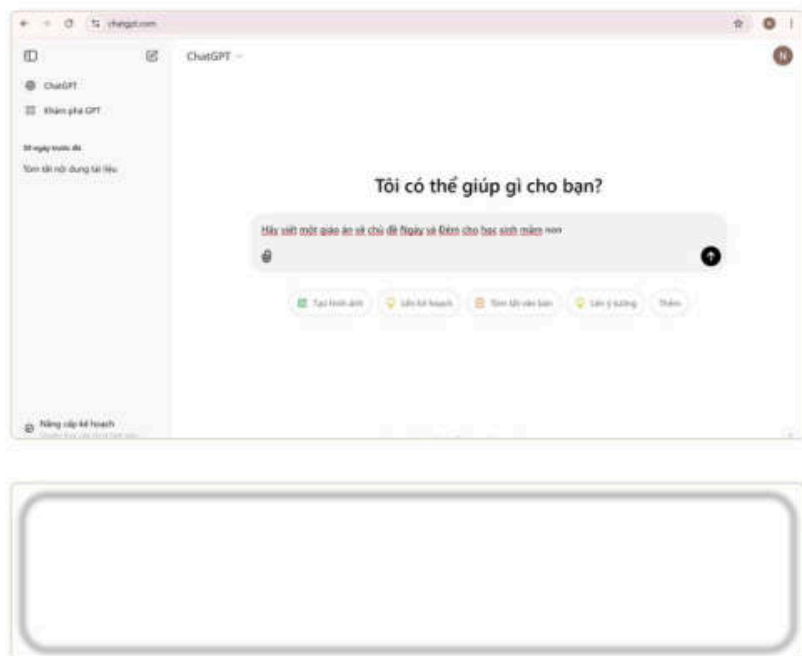
Cách sử dụng ChatGPT

Tài khoản được đăng nhập thành công



***Tính năng 1: Nhập yêu cầu/prompt vào phần chat có hiển thị
"Tin nhắn ChatGPT"***

Bước 1:



Bước 2: Nhấn chọn hình mũi tên để nhận được câu trả lời cho yêu cầu





Chat GPT đưa ra câu trả lời. Bấm biểu tượng hình "Loa" để nghe đọc câu trả lời, bấm vào biểu tượng 2 hình vuông



Để cắt, dán nội dung của ChatGPT, dùng chuột bôi đen, chọn nội dung để sao chép, nhấp chuột phải, chọn "Sao chép" (Copy).

Mở định dạng Word hoặc định dạng cần thiết, chuột phải và chọn "Dán" (Paste) để lưu phần văn bản muốn lưu lại.

Tính năng tải nội dung, file, hình ảnh sẵn có, và đưa ra yêu cầu.

Các file này có thể có định dạng Excel, Word, PDF, Powerpoint, ảnh như PNG, JPG... Ngoài ra có thể kết nối với các tập dữ liệu/file trên Google Drive hoặc Microsoft Drive.

Khi đính kèm file văn bản, hình ảnh lên ChatGPT, người dùng có thể tận dụng nhiều tính năng hữu ích, bao gồm:

1. Tóm tắt nội dung

- ChatGPT có thể tóm tắt nội dung của tài liệu dài, giúp tiết kiệm thời gian đọc và tập trung vào các ý chính.
- Ví dụ: Đưa lên một bài nghiên cứu khoa học để nhận được tóm tắt ngắn gọn hoặc các điểm nổi bật.

2. Phân tích dữ liệu

- Với file dữ liệu như Excel hoặc CSV, ChatGPT có thể:
 - Xử lý và trích xuất thông tin quan trọng.
 - Tạo báo cáo hoặc biểu đồ.
 - Thực hiện các phân tích thống kê cơ bản hoặc nâng cao.

3. Chỉnh sửa văn bản

- Đối với file Word hoặc PDF, ChatGPT có thể:
 - Kiểm tra ngữ pháp, chính tả, và cấu trúc câu.

- Đưa ra gợi ý chỉnh sửa hoặc cải thiện phong cách viết.
- Thêm chú thích hoặc giải thích nội dung.

4. Giải thích nội dung hình ảnh

- Với file hình ảnh, ChatGPT có thể:
 - Mô tả nội dung của hình ảnh nếu có văn bản hoặc biểu đồ.
 - Giải thích ý nghĩa của hình minh họa, sơ đồ, hoặc đồ thị.
 - Phân tích các yếu tố trong hình ảnh (nếu chứa văn bản hoặc dữ liệu dạng hình ảnh).

5. Tạo bài tập hoặc nội dung học tập

- Từ tài liệu được đính kèm, ChatGPT có thể:
 - Tạo câu hỏi trắc nghiệm, bài tập liên quan đến nội dung.
 - Thiết kế tài liệu giảng dạy hoặc kế hoạch bài học dựa trên file.

6. So sánh và đối chiếu

- Nếu người dùng đính kèm nhiều file, ChatGPT có thể:
 - So sánh nội dung giữa các tài liệu.
 - Đưa ra nhận xét về điểm giống và khác nhau.

7. Trích xuất thông tin

- Trích xuất các bảng biểu, danh sách, hoặc thông tin quan trọng từ file PDF, Excel, hoặc Word.
- Biến nội dung dài thành danh sách các mục tiêu hoặc nhiệm vụ cần thực hiện.

8. Tạo nội dung mới từ tài liệu

- Biến tài liệu gốc thành:

- Slide trình bày.
- Bài đăng trên mạng xã hội.
- Infographic hoặc bài báo cáo ngắn gọn.

9. Hỗ trợ dịch thuật

- Nếu tài liệu ở ngôn ngữ khác, ChatGPT có thể dịch và cung cấp nội dung tương ứng bằng ngôn ngữ mong muốn.

10. Tìm kiếm và trích dẫn

- Tìm kiếm thông tin cụ thể trong văn bản, như từ khóa hoặc câu trả lời cho câu hỏi cụ thể.
- Trích dẫn nội dung theo định dạng chuẩn (APA, MLA...).

11. Lập kế hoạch hoặc giải quyết vấn đề

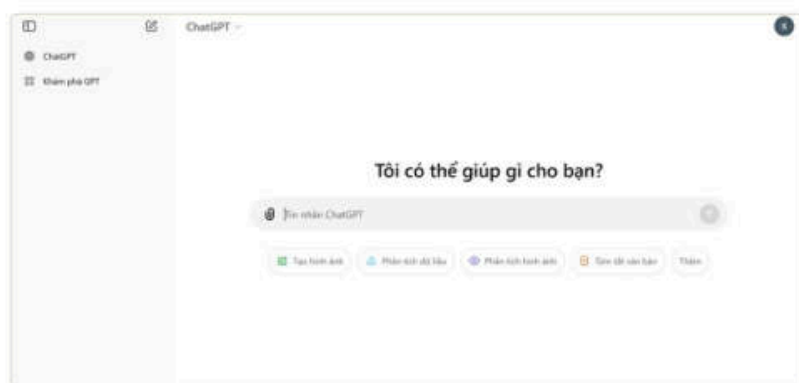
- Dựa trên tài liệu, ChatGPT có thể hỗ trợ lập kế hoạch, giải quyết vấn đề hoặc đưa ra các bước hành động cụ thể.

Ví dụ cụ thể:

- **Tóm tắt báo cáo khoa học:** Đưa file PDF chứa bài nghiên cứu, ChatGPT tóm tắt các điểm chính và giải thích thuật ngữ phức tạp.
- **Phân tích dữ liệu bán hàng:** Đưa file Excel doanh thu, ChatGPT tạo biểu đồ doanh thu theo tháng và nhận xét xu hướng.
- **Chỉnh sửa luận văn:** Đính kèm file Word, ChatGPT rà soát và đề xuất cải thiện cách diễn đạt.

Cách tải dữ liệu có các định dạng cho sẵn

Bước 1: Bấm chọn hình đính kèm

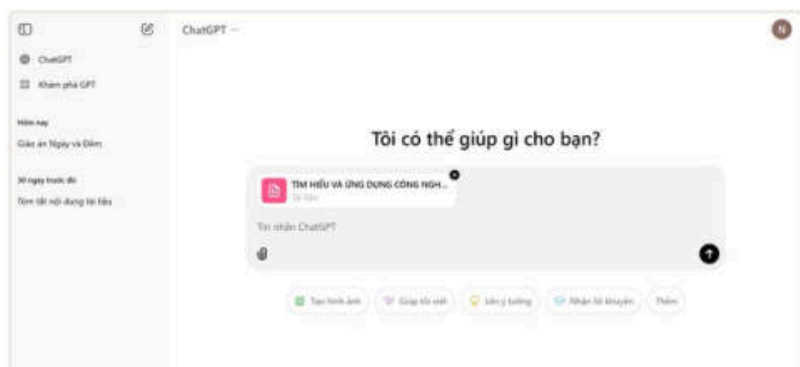


Bấm chọn "Tải lên từ máy tính"



Chọn file từ máy tính và nhấp chọn

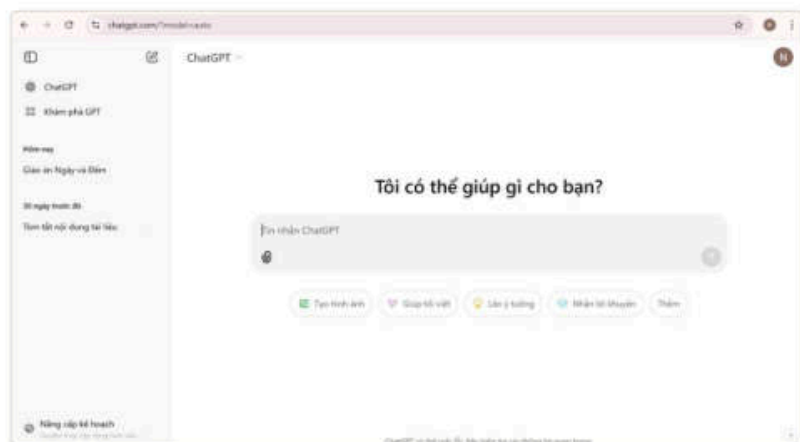
Nhập chọn file thành công



Đưa ra yêu cầu với dữ liệu tải lên

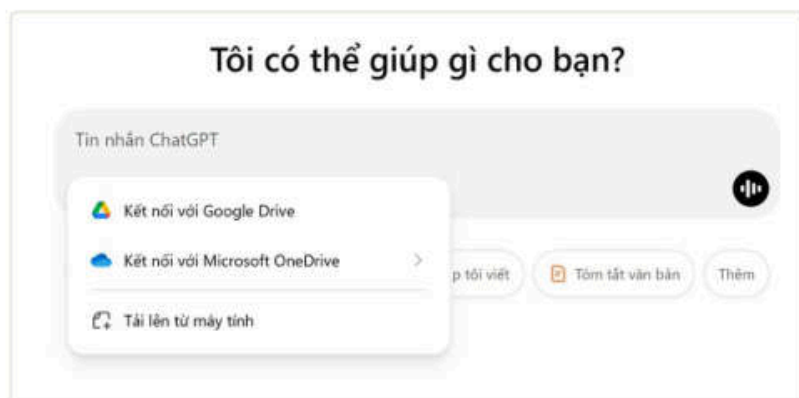


Tạo nội dung chat mới



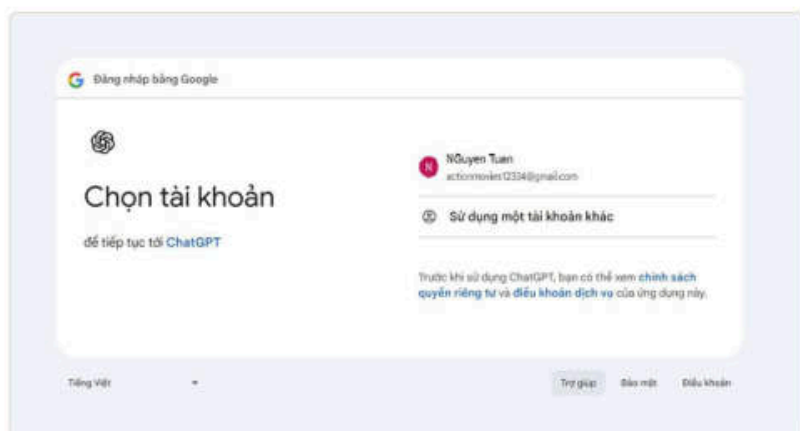
Cách kết nối với dữ liệu Google Drive

Bước 1: Chọn "Kết nối với Google Drive"

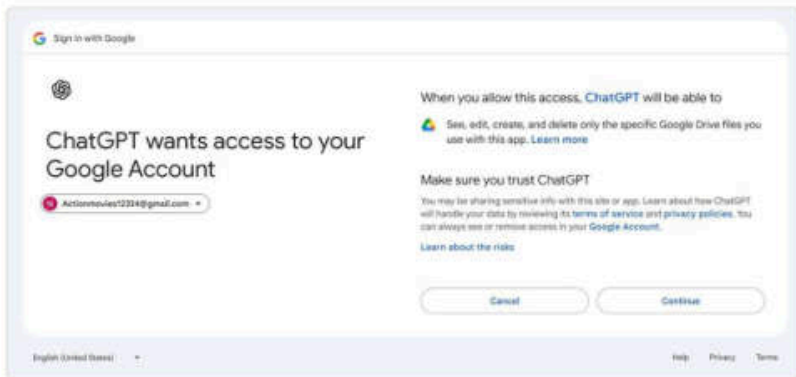




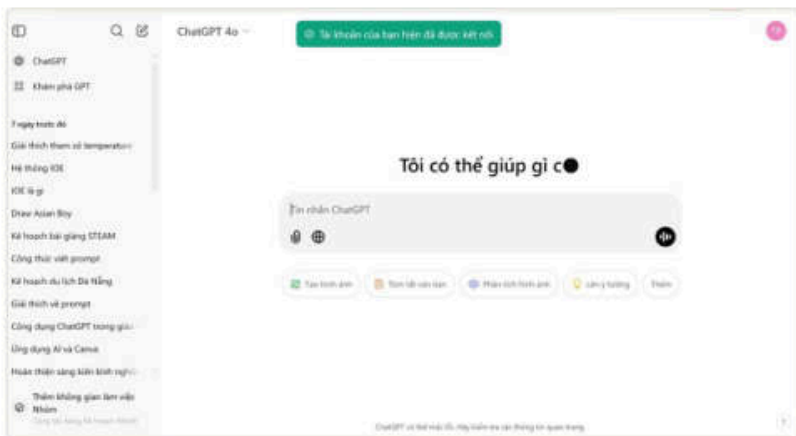
Bước 2: Chọn tài khoản Google Drive muốn kết nối



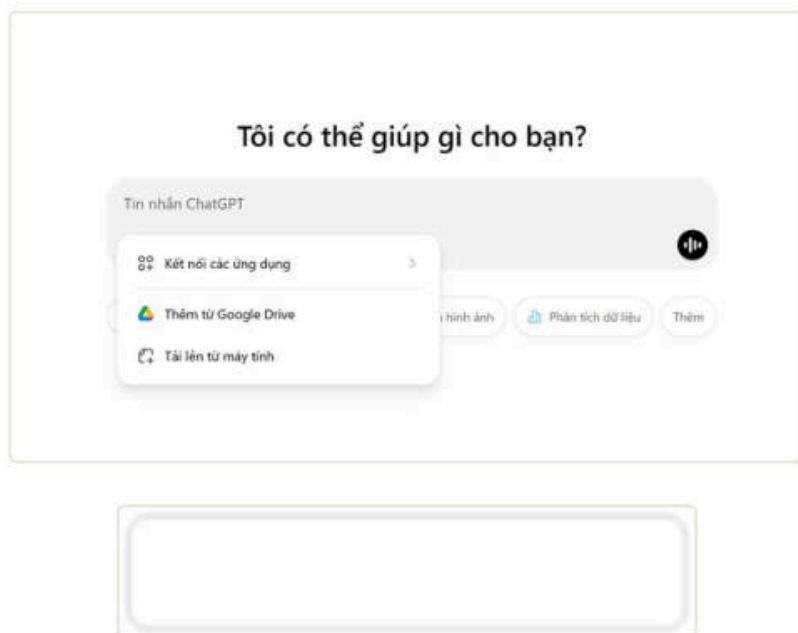
Bước 3: Bấm nút "Tiếp tục"/ "Continue" để tiếp tục chọn và kết nối thành công



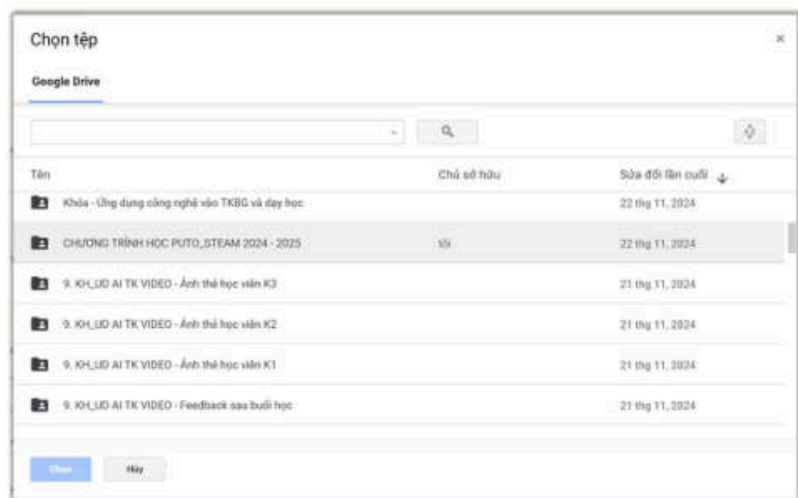
Kết nối tài khoản Google drive thành công



Bước 4: Tải dữ liệu/file từ Google Drive. Chọn Thêm từ Google Drive

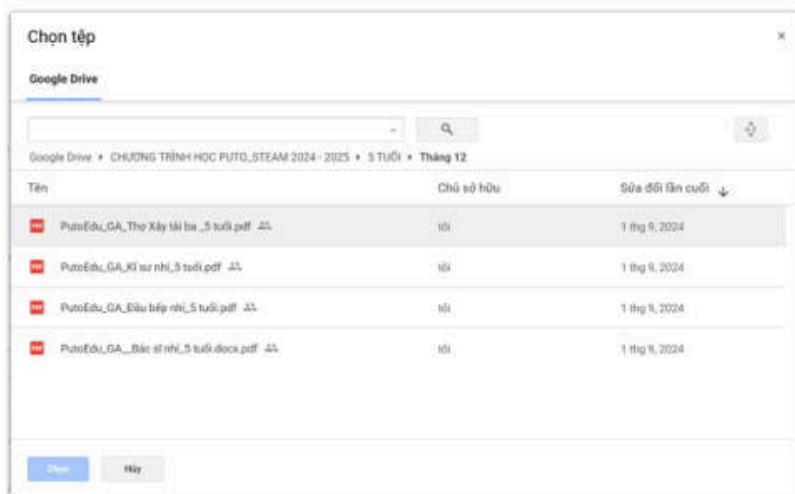


Chọn Tập/ File dữ liệu từ Google Drive

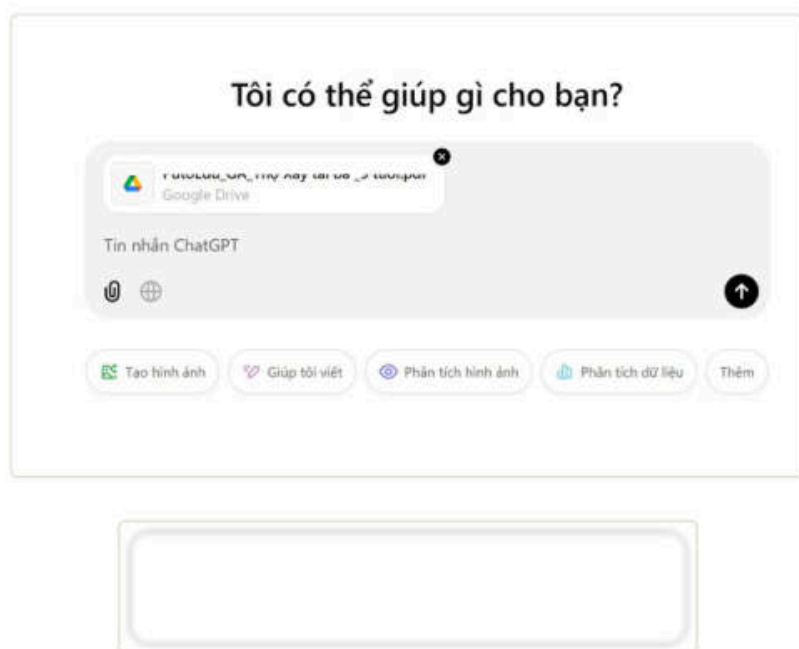




Bấm "Chọn"

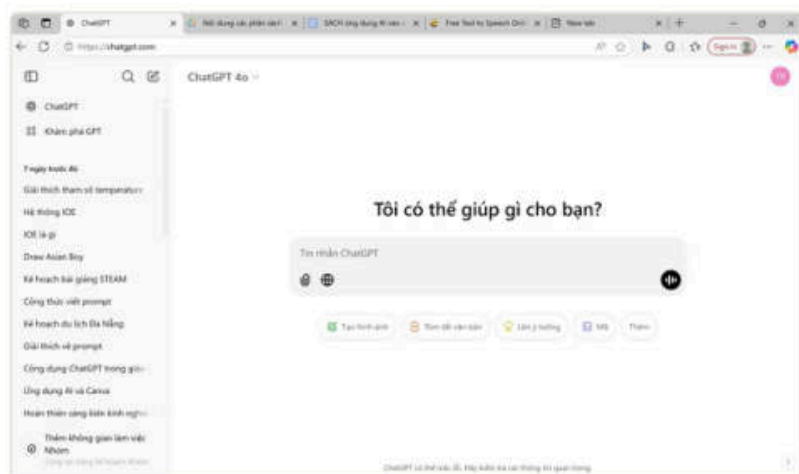


File dữ liệu yêu cầu thành công



Kết nối với tài khoản Microsoft Drive

Bấm chọn vào phần ghim đính kèm





Tôi có thể giúp gì cho bạn?

Tin nhắn ChatGPT



Kết nối với Google Drive



Kết nối với Microsoft OneDrive



Tải lên từ máy tính



Microsoft OneDrive (cá nhân)

Microsoft OneDrive (cơ quan/trường học)
Bao gồm cả SharePoint

Nhập mật khẩu của tài khoản Microsoft và bấm đăng nhập



ng.ng.hien.trang@gmail.com

Nhập mật khẩu

Mật khẩu

[Bạn không nhớ mật khẩu?](#)

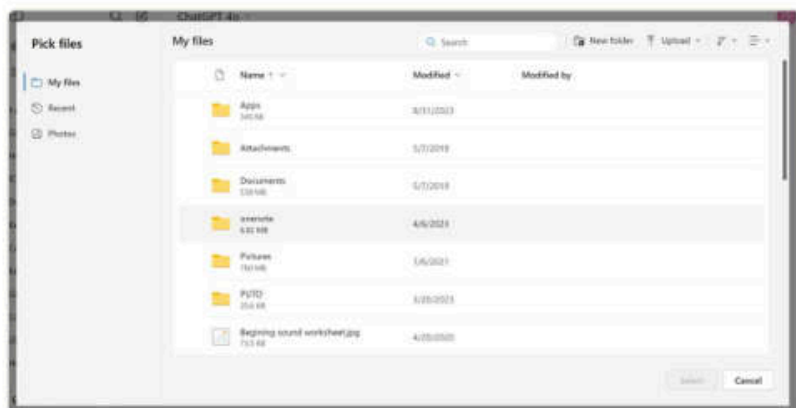
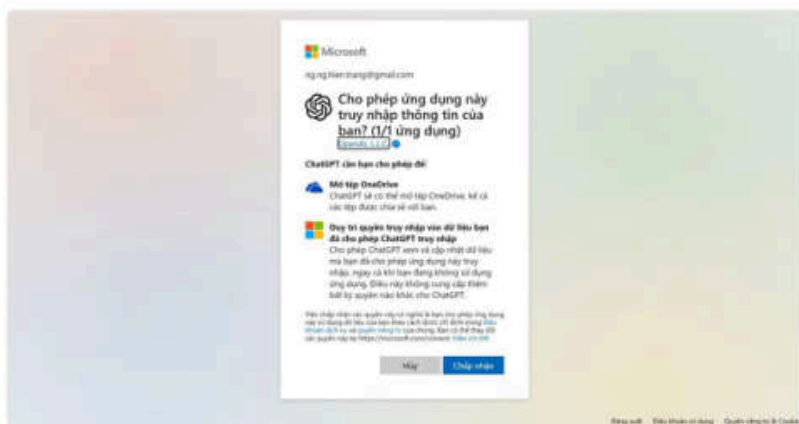
[Gửi mã qua email tới ng.ng.hien.trang@gmail.com](#)

[Đăng nhập bằng một tài khoản Microsoft khác](#)

Đăng nhập

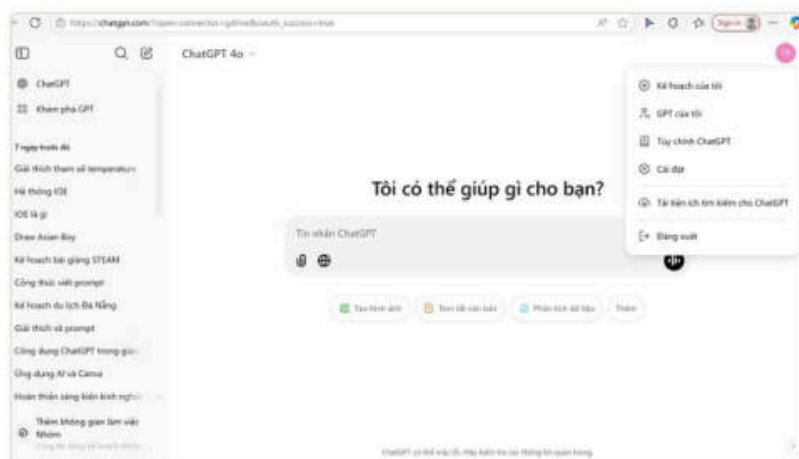


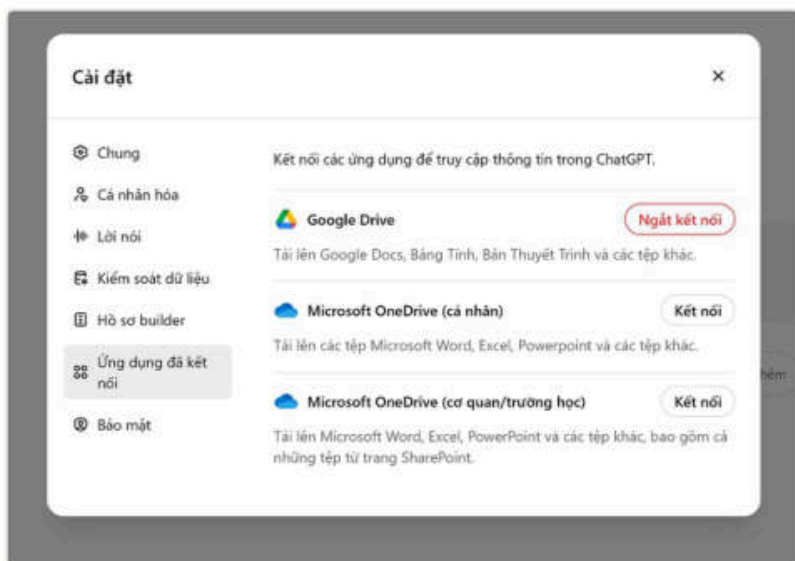
Nhập mật khẩu





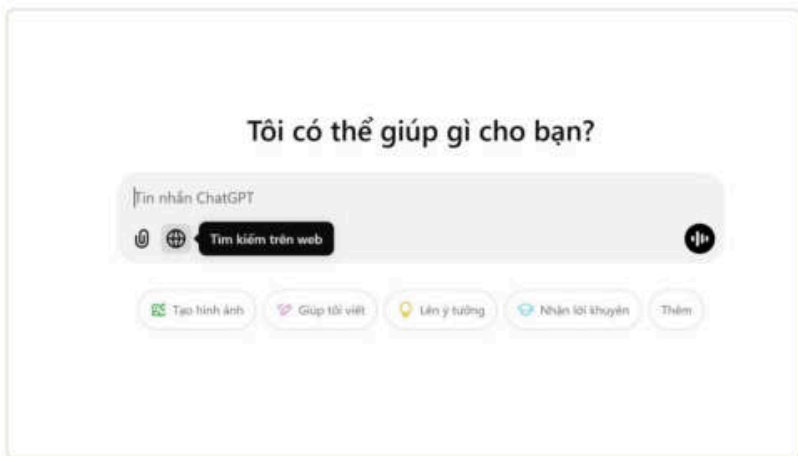
Chọn "Cài đặt"



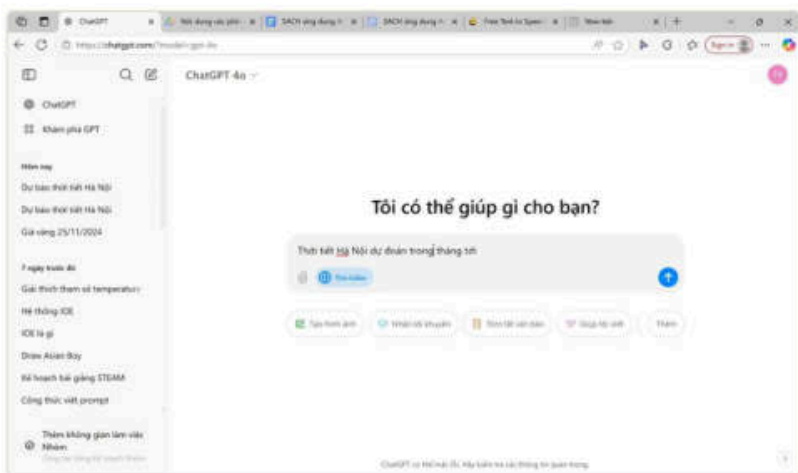


Tìm hiểu chức năng tìm kiếm, đây là chức năng dành cho bản trả phí.

Bấm chọn vào hình địa cầu



Đánh yêu cầu cần tìm kiếm vào khung yêu cầu



3. **Tích hợp công nghệ đa năng:** Gemini kết hợp giữa NLP, học máy (machine learning), và thị giác máy tính (computer vision), cho phép xử lý đa dạng các loại dữ liệu từ văn bản, hình ảnh đến video.
4. **Khả năng phân tích mạnh mẽ:** Gemini hỗ trợ phân tích dữ liệu lớn (big data) một cách nhanh chóng và chính xác, giúp đưa ra các dự đoán, báo cáo, và đề xuất hành động cụ thể.
5. **Tính bảo mật cao:** Với thiết kế chú trọng bảo mật, Gemini đảm bảo an toàn cho dữ liệu người dùng trong quá trình sử dụng.

Công dụng chung của Gemini

1. **Hỗ trợ giáo dục:** Gemini có thể được sử dụng làm trợ giảng thông minh, giúp tạo ra các bài học, đánh giá, và hỗ trợ học tập cá nhân hóa.
2. **Nâng cao hiệu suất làm việc:** Trong môi trường doanh nghiệp, công cụ này hỗ trợ quản lý dự án, phân tích thị trường, và tự động hóa các quy trình thường ngày.
3. **Ứng dụng trong nghiên cứu:** Gemini hỗ trợ tìm kiếm thông tin, tổng hợp tài liệu, và phân tích dữ liệu nghiên cứu, đặc biệt hữu ích trong các lĩnh vực như khoa học, công nghệ, và y học.
4. **Giao tiếp và chăm sóc khách hàng:** Gemini có thể được sử dụng để xây dựng chatbot thông minh, giúp doanh nghiệp tối ưu hóa dịch vụ khách hàng.
5. **Hỗ trợ sáng tạo nội dung:** Công cụ này là một trợ thủ đắc lực cho việc viết lách, tạo kịch bản, hoặc sáng tạo ý tưởng.

mới.

Gemini có thể hỗ trợ soạn bài giảng, tạo tài liệu học tập, và thiết kế các hoạt động tương tác hoặc bài tập phù hợp với trình độ của học sinh.

Hướng dẫn:

- **Soạn giáo án:** Nhập chủ đề cần dạy (ví dụ: "Giới thiệu về các hành tinh trong hệ Mặt Trời") và yêu cầu Gemini tạo giáo án với các phần: mục tiêu, hoạt động học tập, và câu hỏi ôn tập.
- **Tạo tài liệu học tập:** Yêu cầu công cụ tạo slide bài giảng hoặc văn bản trình bày nội dung chính kèm theo hình ảnh minh họa, giúp học sinh dễ dàng tiếp thu.
- **Soạn bài tập:** Đề nghị Gemini tạo câu hỏi trắc nghiệm, bài tập tự luận hoặc các hoạt động thực hành phù hợp với từng cấp độ.

Hỗ trợ giảng dạy ngôn ngữ. Công dụng: Gemini có thể tạo bài học, bài kiểm tra và bài tập thực hành cho việc dạy và học các ngôn ngữ.

Hướng dẫn:

- **Dạy từ vựng và ngữ pháp:** Yêu cầu Gemini tạo danh sách từ vựng theo chủ đề hoặc bài tập điền từ, sửa lỗi ngữ pháp.
- **Thực hành hội thoại:** Dùng công cụ để giả lập các tình huống giao tiếp (ví dụ: "Đặt câu hỏi về sở thích trong tiếng Anh").

- **Kiểm tra phát âm:** Học sinh có thể sử dụng chức năng nhận dạng giọng nói để kiểm tra và cải thiện phát âm.

Xây dựng bài kiểm tra và đánh giá. Công dụng: Gemini giúp giáo viên tạo bài kiểm tra định kỳ, bài đánh giá năng lực và phân tích kết quả học tập của học sinh.

Hướng dẫn:

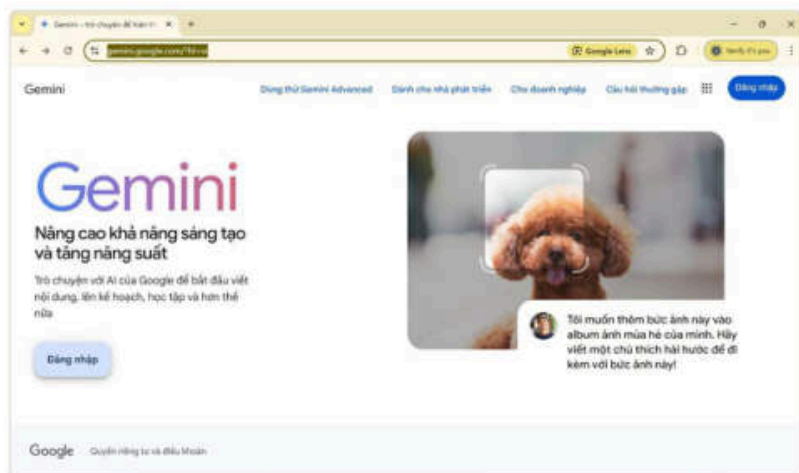
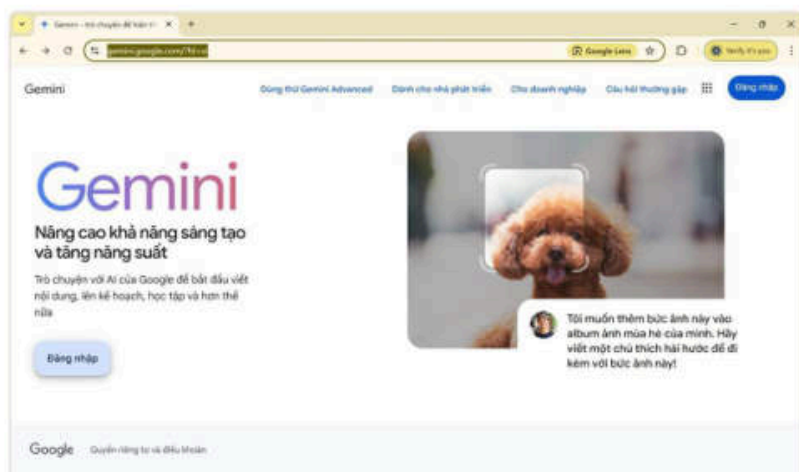
- **Tạo bài kiểm tra:** Đưa ra yêu cầu như "Tạo bài kiểm tra toán lớp 5 với 10 câu trắc nghiệm và 5 câu tự luận" để Gemini thực hiện.

Gemini cũng hỗ trợ tìm kiếm và tổng hợp tài liệu nghiên cứu.

Hướng dẫn:

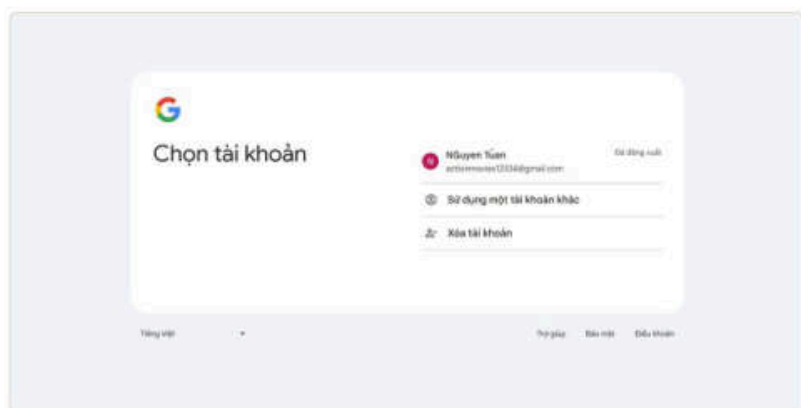
- **Tìm kiếm thông tin:** Đặt câu hỏi cụ thể (ví dụ: "Nguyên nhân và ảnh hưởng của biến đổi khí hậu") để nhận tài liệu tham khảo.
- **Tóm tắt nội dung:** Cung cấp văn bản hoặc tài liệu dài để Gemini tóm tắt thành các ý chính dễ hiểu.
- **Hướng dẫn viết luận:** Nhập đề tài và yêu cầu Gemini hỗ trợ lập dàn ý, gợi ý tài liệu, hoặc chỉnh sửa bản thảo.

Hoặc truy cập vào trang <https://gemini.google.com/>

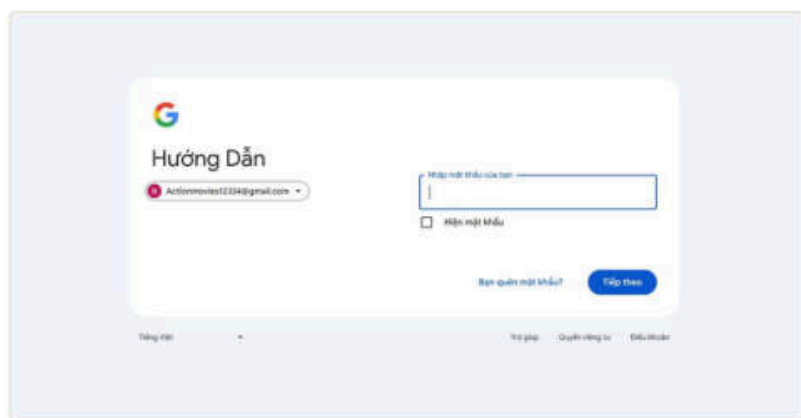




Chọn tài khoản Gmail để đăng nhập

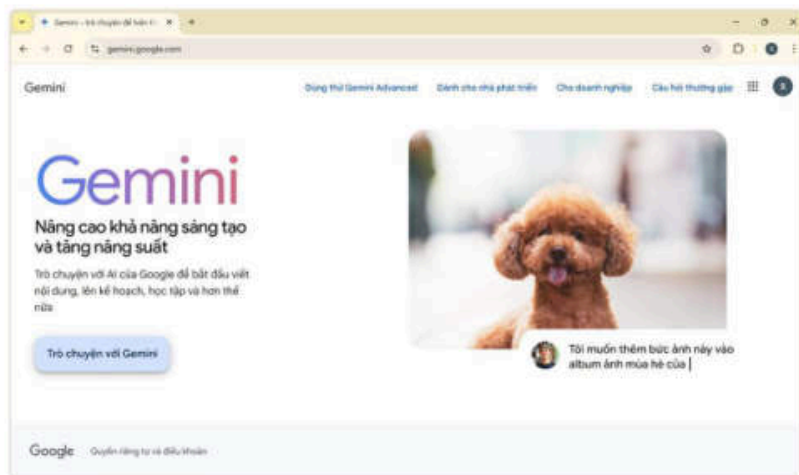


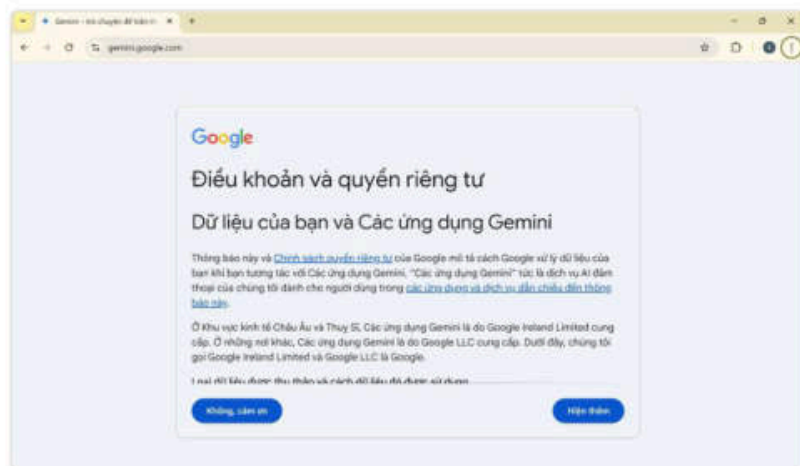
Nhập mật khẩu và bấm "Tiếp theo"



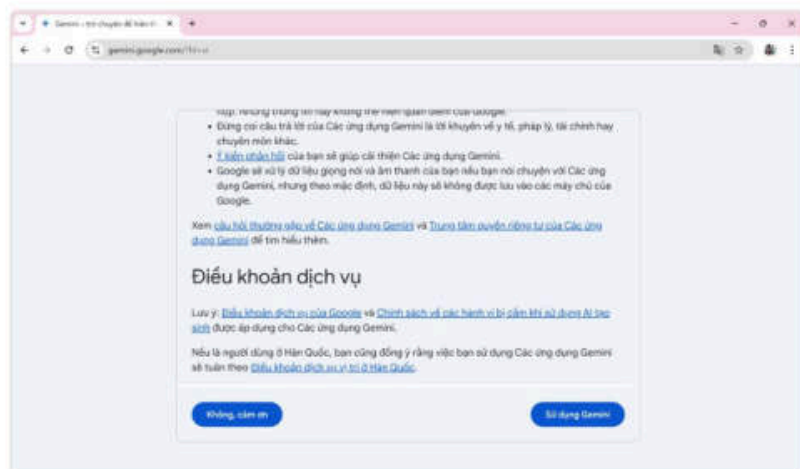


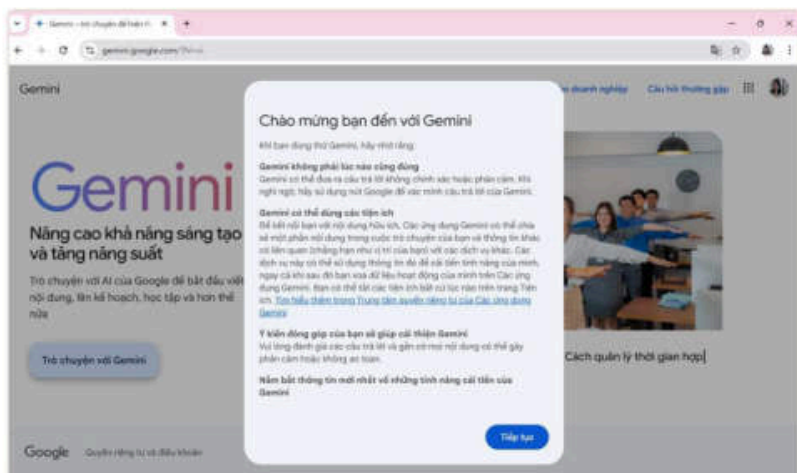
Bấm "Trò chuyện với Gemini"



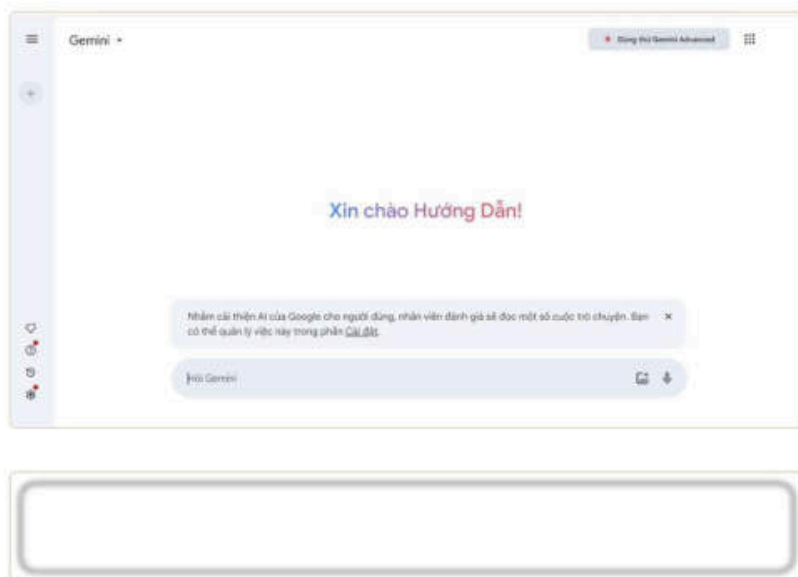


Bấm "Sử dụng Gemini"

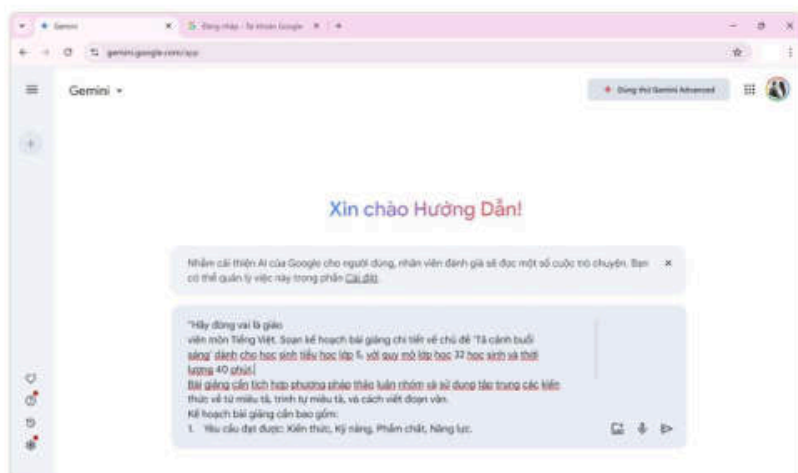




Đăng nhập thành công. Bấm vào khung "Hỏi Gemini" để đưa ra yêu cầu.

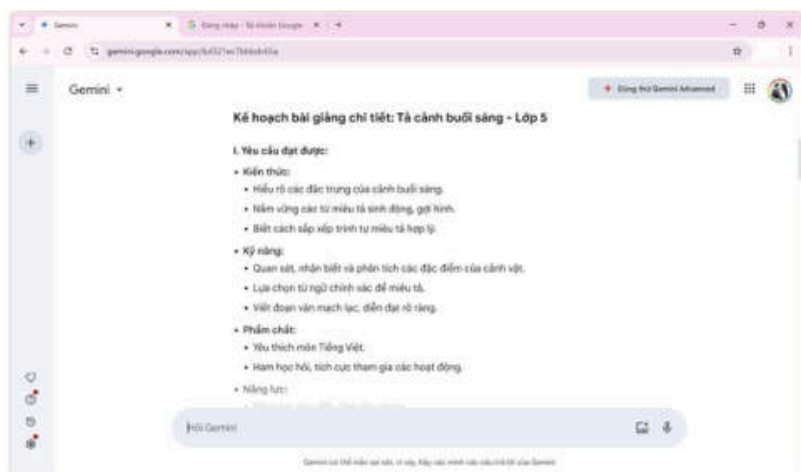


Đánh vào phần yêu cầu và bấm vào phần mũi tên để gửi yêu cầu





Bấm phần mũi tên và đợi hệ thống trả lời kết quả



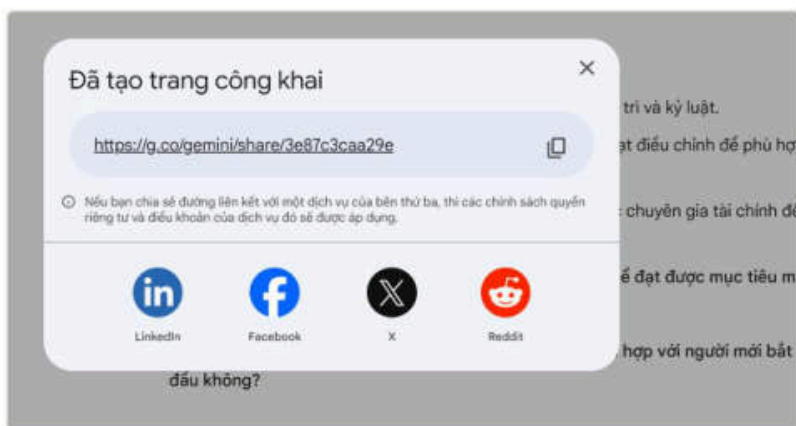
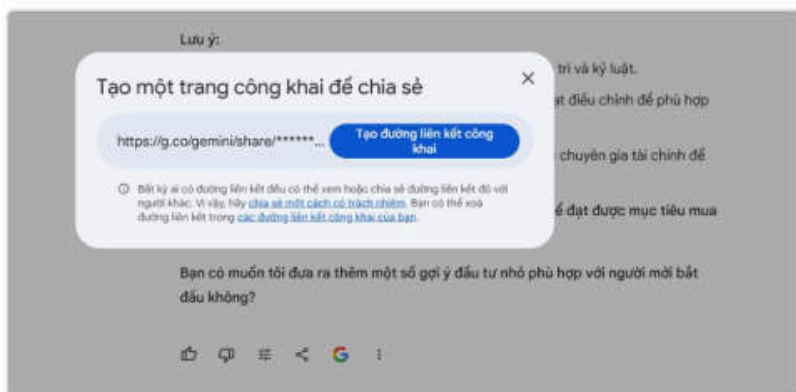
Phần trả lời, có thể bấm chia sẻ để chia sẻ với người khác, hoặc dùng nội dung này để gửi qua email, hoặc tạo ra văn bản Word.

Tính năng chia sẻ

Bấm chọn "Chia sẻ"



Bấm chọn "Tạo đường link liên kết công khai"

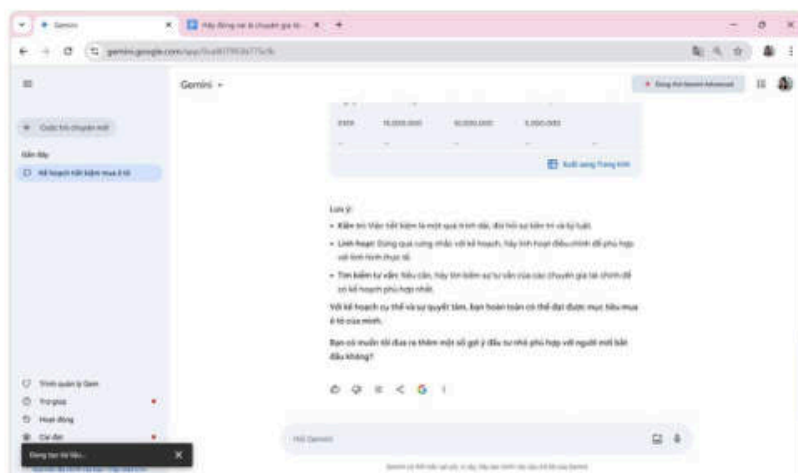


Tính năng Xuất sang bản Word

Bấm chọn "Xuất sang Tài liệu" để có thể tạo bản Word cho phần trả lời.

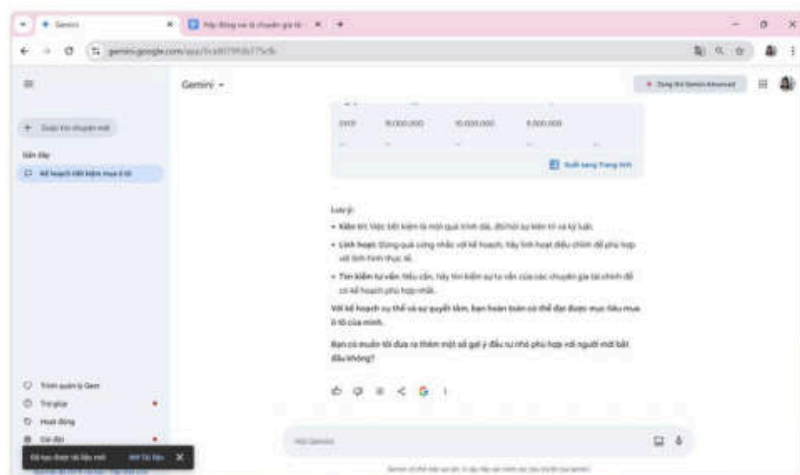


Ngoài ra, có thể yêu cầu qua giọng nói khi bấm vào phần mic. Bấm và giữ vào hình mic để nói yêu cầu.

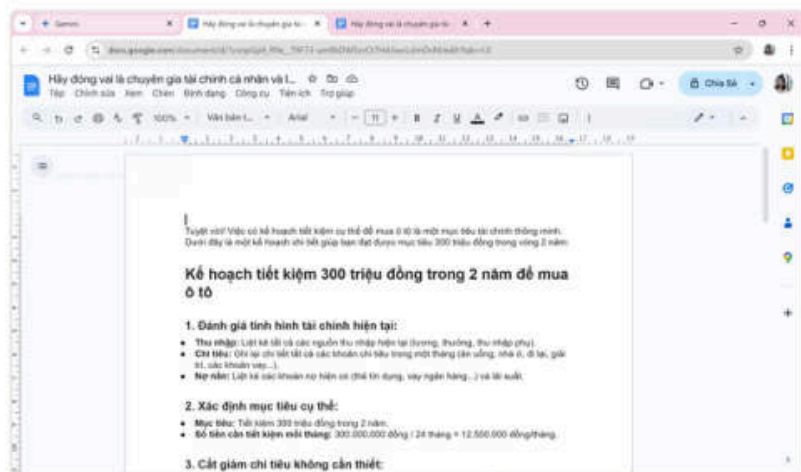




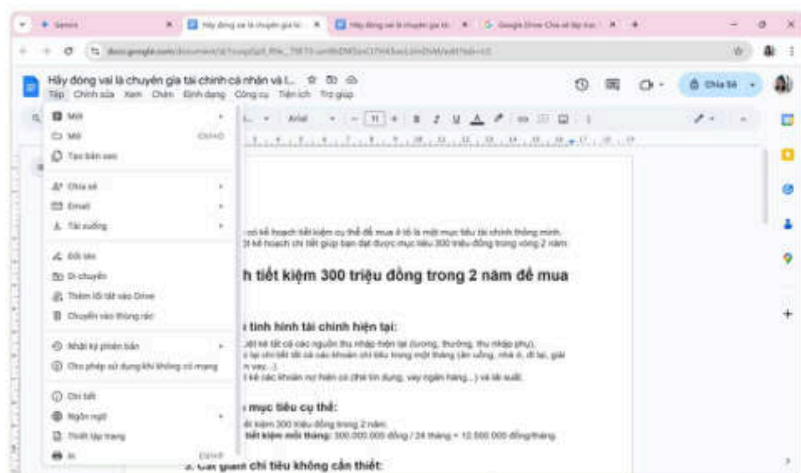
Bấm vào "Mở tài liệu"

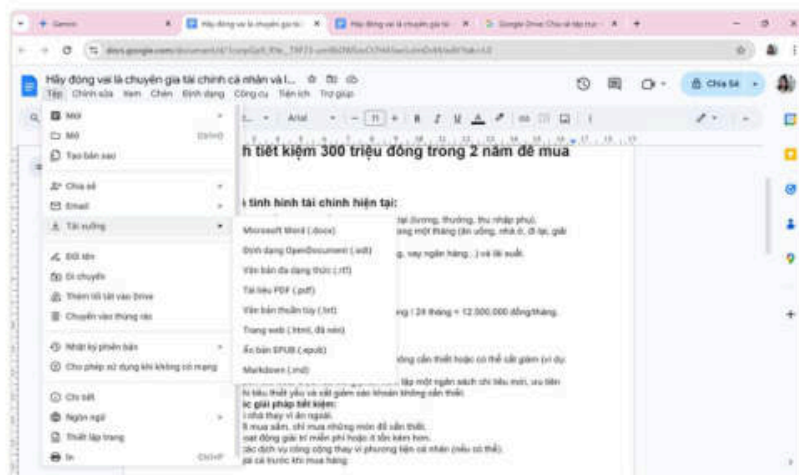


Sử dụng để có thể chỉnh sửa như một bản Word thông thường.



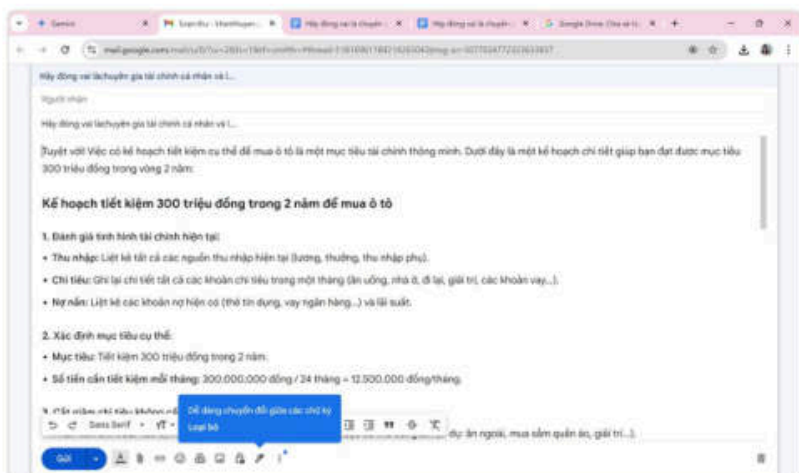
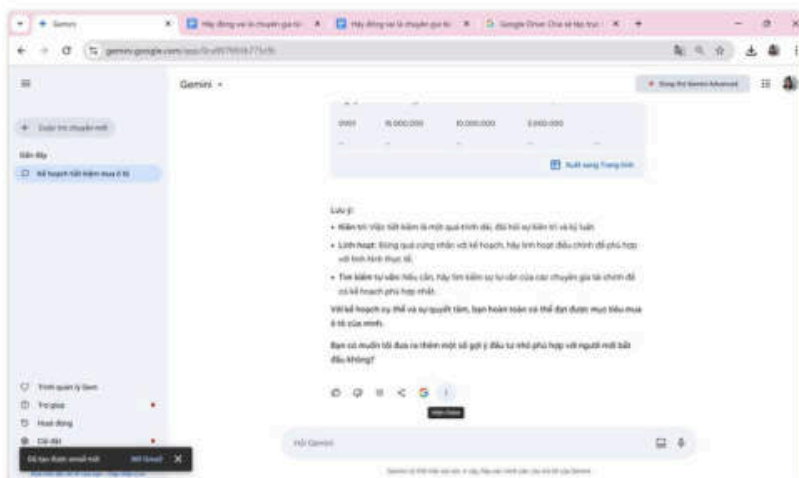
Để tải bản Word từ Google Docs, bấm vào Tập, bấm vào "Tải xuống" để tải bản Word.



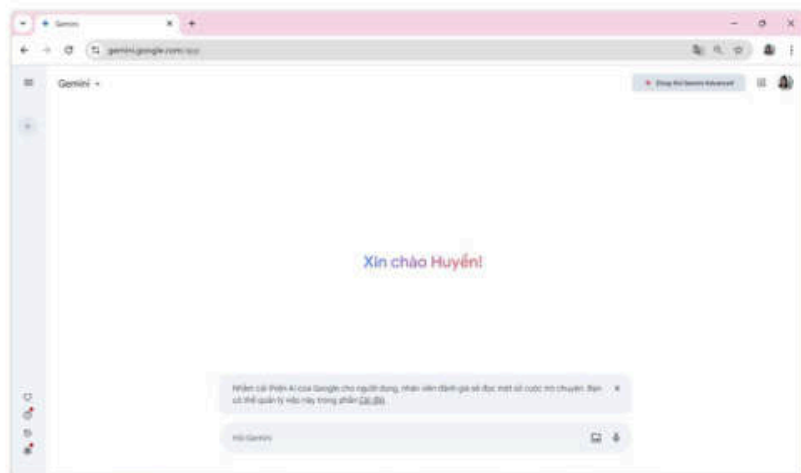


Tính năng soạn thư nháp trong Gmail. Bấm vào "Soạn thư nháp trong Gmail"





Sửa đổi các thông tin để sửa đổi nội dung trong Gmail. Bấm dấu "+" để tạo yêu cầu mới, bấm 3 thanh ngang, để xem lịch sử các yêu cầu.



Quét mã QR để xem video hướng dẫn <https://bit.ly/hssdGemini>



Còn 3 phần nữa trong "PHẦN III — Chương 1: Ứng dụng AI tạo văn bản trong giảng dạy"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa — mở khóa trong bản mua.

PHẦN III — Chương 2: Ứng dụng trong việc tạo hình ảnh

2.1. Giới thiệu các công cụ AI tạo hình ảnh

Trong thời buổi hiện tại, các công cụ AI tạo hình ảnh đã phát triển mạnh mẽ và mang đến nhiều tính năng hữu ích, giúp việc sáng tạo hình ảnh trở nên nhanh chóng và hiệu quả hơn bao giờ hết. Những công cụ này không chỉ hỗ trợ trong việc thiết kế đồ họa, nghệ thuật, mà còn có thể trở thành trợ thủ đắc lực cho các giáo viên trong việc tạo ra các hình ảnh minh họa sinh động cho bài giảng, từ đó làm tăng sự hấp dẫn và hiệu quả trong việc truyền đạt kiến thức.

Với khả năng tạo ra những hình ảnh độc đáo từ các mô tả văn bản, các công cụ AI này giúp giáo viên dễ dàng tạo ra các hình ảnh, biểu đồ, sơ đồ hay thậm chí là các bức tranh 3D để phục vụ cho việc giảng dạy. Những công cụ này không chỉ tiết kiệm thời gian mà còn khuyến khích sự sáng tạo, đồng thời giúp học sinh dễ dàng tiếp thu bài học thông qua hình ảnh trực quan.

Dưới đây là một số công cụ AI tạo hình ảnh phổ biến và hữu ích với giáo viên, giúp hỗ trợ quá trình giảng dạy và học tập.

Leonardo AI

Tổng quan về Leonardo AI

Leonardo AI là một công cụ tạo hình ảnh dựa trên trí tuệ nhân tạo, được phát triển với mục tiêu giúp người dùng dễ dàng tạo ra những hình ảnh chất lượng cao từ các mô tả văn bản. Với Leonardo AI, người dùng có thể sáng tạo ra những bức tranh, thiết kế đồ họa, minh họa hoặc các tác phẩm nghệ thuật mà không cần kỹ năng vẽ tay chuyên nghiệp. Công cụ này sử dụng các mô hình học sâu tiên tiến để hiểu và chuyển hóa các mô tả văn bản thành hình ảnh, mang lại những kết quả ấn tượng và độc đáo.

Ứng dụng trong giáo dục:

- **Tạo hình ảnh minh họa cho bài giảng:** Leonardo AI có thể giúp giáo viên tạo ra những hình ảnh minh họa sinh động cho các bài học. Ví dụ, trong các môn học như khoa học, lịch sử, hoặc địa lý, giáo viên có thể yêu cầu Leonardo AI tạo ra các sơ đồ, bản đồ, hoặc hình ảnh về các sự kiện lịch sử hoặc các hiện tượng khoa học, giúp học sinh dễ dàng hình dung và tiếp thu bài học.
- **Tạo các tài liệu học tập hấp dẫn:** Các giáo viên có thể sử dụng Leonardo AI để tạo ra sách giáo khoa, tài liệu học tập, hoặc bài kiểm tra có chứa các hình ảnh đẹp mắt và phù hợp với nội dung giảng dạy. Điều này sẽ giúp làm tăng sự hứng thú của học sinh và nâng cao hiệu quả học tập.
- **Sáng tạo nội dung cho bài thuyết trình:** Leonardo AI giúp giáo viên tạo ra các hình ảnh hỗ trợ bài thuyết trình, tạo các slide sinh động, từ các biểu đồ, đồ họa thông tin đến các hình ảnh minh họa cho các chủ đề bài giảng. Điều này giúp bài thuyết trình trở nên trực quan và dễ hiểu hơn.

- **Tạo hình ảnh cho các hoạt động học tập sáng tạo:**

Leonardo AI có thể được sử dụng để khuyến khích học sinh tham gia vào các hoạt động học tập sáng tạo, như vẽ tranh hoặc thiết kế các sản phẩm nghệ thuật. Học sinh có thể tạo ra các hình ảnh của riêng mình từ các mô tả văn bản, giúp phát triển khả năng tưởng tượng và sáng tạo.

Ưu điểm:

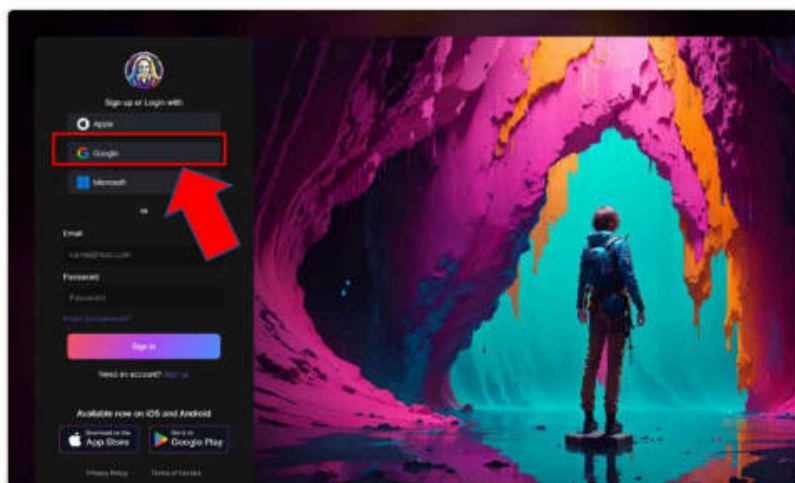
- **Tiết kiệm thời gian:** Giúp giáo viên tạo hình ảnh minh họa nhanh chóng, giảm bớt công sức và thời gian chuẩn bị bài giảng.
- **Tăng tính trực quan:** Các hình ảnh sắc nét giúp học sinh dễ dàng hiểu bài, đặc biệt với các môn học trừu tượng.
- **Khuyến khích sáng tạo:** Công cụ linh hoạt giúp cả giáo viên và học sinh phát huy sự sáng tạo trong việc tạo ra hình ảnh và nội dung học tập.
- **Dễ sử dụng:** Giao diện thân thiện, dễ tiếp cận ngay cả với người không có kỹ năng thiết kế đồ họa.
- **Tùy chỉnh linh hoạt:** Cho phép điều chỉnh phong cách, màu sắc và bố cục, đáp ứng nhu cầu giảng dạy cụ thể của giáo viên.

Hướng dẫn sử dụng — Đăng nhập Leonardo AI

Bước 1: Truy cập trang: <https://leonardo.ai/> (Hoặc tìm kiếm từ khóa leonardo.ai)

Bước 2: Chọn "Get Started"

Bước 3: Chọn đăng nhập bằng "Google"

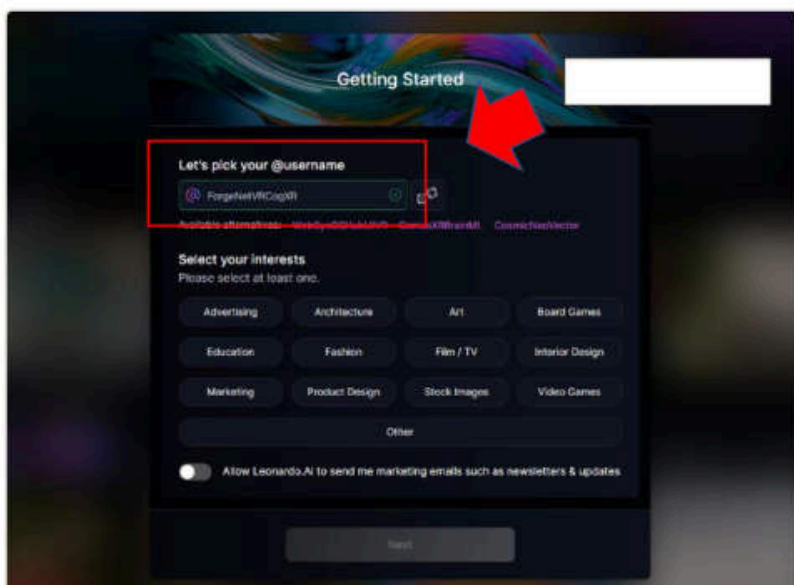


Bước 4: Chọn tài khoản Google

Bước 5: Chọn "Tiếp tục"

Bước 6: Nhập tên vào mục "Let's pick your @username". Lưu ý viết liền không dấu và đủ độ dài.

Ví dụ: "Nguyen_Van_A"



Bước 7: Sau đó tích chọn ở dưới (chọn tùy thích) tiếp tục bấm "Next"

Bước 8: Chọn "Enthusiast" sau đó chọn "Done"

Bước 9: Chọn "Accept Teams of Service"

Bước 10: Màn hình Trang Chủ của **Leonardo AI**

Bing AI

Tổng quan về Bing AI

Bing AI là công cụ tìm kiếm được tích hợp trí tuệ nhân tạo của Microsoft, cung cấp khả năng tìm kiếm thông tin nhanh chóng và chính xác. Với khả năng xử lý ngôn ngữ tự nhiên và các thuật toán học máy tiên tiến, Bing AI không chỉ giúp người dùng tìm kiếm tài

liệu mà còn hỗ trợ trong việc tạo nội dung, dịch ngôn ngữ, và thậm chí tạo ra các câu hỏi kiểm tra. Công cụ này ngày càng trở nên hữu ích trong giáo dục, khi nó giúp giáo viên và học sinh tiết kiệm thời gian trong việc nghiên cứu và chuẩn bị tài liệu học tập, đồng thời mở rộng khả năng sáng tạo và tiếp cận thông tin từ khắp nơi trên thế giới.

Ứng dụng trong giáo dục:

- **Hỗ trợ tìm kiếm tài liệu học tập:** Bing AI giúp giáo viên và học sinh nhanh chóng tìm kiếm tài liệu học tập, nghiên cứu, bài viết, hình ảnh và video phù hợp với chủ đề bài học.
- **Tạo câu hỏi và bài kiểm tra:** Giáo viên có thể sử dụng Bing AI để tạo các câu hỏi kiểm tra, bài tập trắc nghiệm hoặc câu hỏi thảo luận dựa trên nội dung bài giảng.
- **Hỗ trợ nghiên cứu và sáng tạo:** Bing AI giúp học sinh tìm kiếm thông tin nhanh chóng cho các dự án nghiên cứu, từ đó phát triển kỹ năng tìm kiếm và xử lý thông tin.
- **Dịch ngôn ngữ:** Với khả năng dịch ngôn ngữ mạnh mẽ, Bing AI hỗ trợ học sinh và giáo viên trong việc học các ngôn ngữ mới hoặc tiếp cận tài liệu học tập từ các nguồn quốc tế.

Ưu điểm:

- **Tìm kiếm thông tin nhanh chóng:** Giúp giáo viên và học sinh tìm kiếm tài liệu học tập, bài viết, video nhanh chóng và chính xác.
- **Hỗ trợ tạo nội dung:** Bing AI có thể tạo câu hỏi, bài kiểm tra hoặc tài liệu học tập, giúp giáo viên tiết kiệm thời gian

chuẩn bị.

- **Tính năng dịch ngôn ngữ mạnh mẽ:** Hỗ trợ học sinh và giáo viên trong việc học ngôn ngữ mới và dịch tài liệu, mở rộng cơ hội tiếp cận thông tin quốc tế.
- **Tiết kiệm thời gian nghiên cứu:** Giúp học sinh và giáo viên tiết kiệm thời gian trong việc tìm kiếm và nghiên cứu thông tin, nâng cao hiệu quả học tập.

Hướng dẫn sử dụng Bing AI — Đăng nhập Bing AI

Bước 1: Truy cập trang: <https://www.bing.com/images/create>

Bước 2: Chọn "Tham gia và sáng tạo" > Chọn "Đăng nhập tài khoản cá nhân"

Bước 3: Nhập tài khoản **Microsoft**





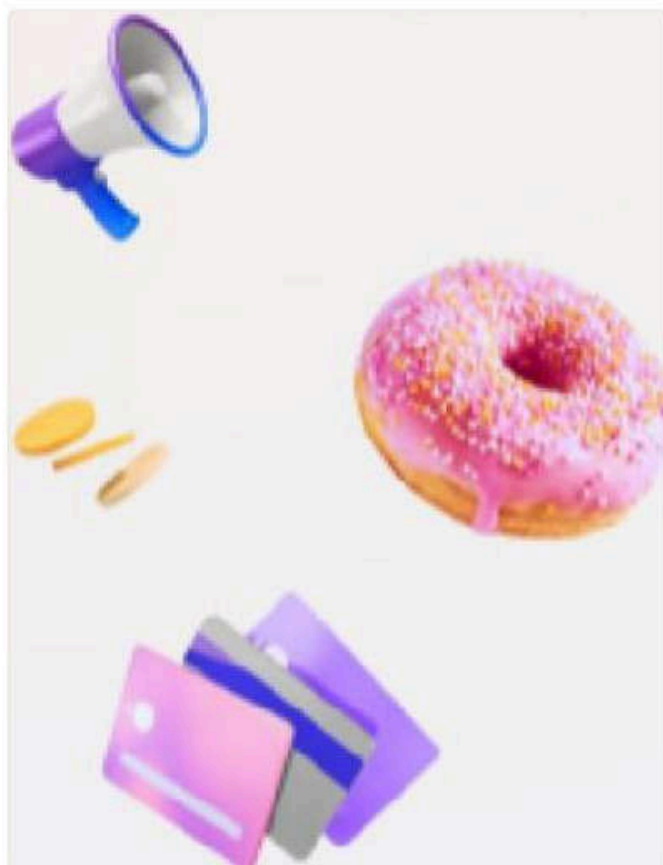
Tiếp tục Bing



Bước 4: Nhập "Mật khẩu"

Đăng nhập

Bước 5: Chọn tích "Không hiển thị thông báo này" > Tiếp theo
chọn "Có"



Bước 6: Màn hình Trang Chủ **Bing AI**

Ideogram

Tổng quan về Ideogram

Ideogram là một công cụ AI tạo hình ảnh nổi bật, sử dụng trí tuệ nhân tạo để chuyển đổi các mô tả văn bản thành những hình ảnh sắc nét và chi tiết. Được phát triển với mục tiêu giúp người dùng sáng tạo các tác phẩm nghệ thuật, thiết kế đồ họa, và hình ảnh minh họa chỉ bằng các mô tả ngắn gọn, Ideogram đặc biệt hữu ích trong các lĩnh vực giáo dục, nghệ thuật và truyền thông. Công cụ này sử dụng các mô hình AI tiên tiến để hiểu và chuyển hóa ý tưởng thành những hình ảnh đầy màu sắc và sáng tạo, giúp tăng cường khả năng tiếp thu bài học và khuyến khích sự sáng tạo trong việc học.

Ứng dụng trong giáo dục

- **Tạo hình ảnh minh họa cho bài giảng:** Giáo viên có thể sử dụng Ideogram để tạo ra hình ảnh minh họa sinh động cho bài giảng, từ các hình ảnh khoa học đến các tác phẩm nghệ thuật lịch sử.
- **Khuyến khích sáng tạo:** Công cụ này giúp học sinh tự tạo ra các hình ảnh, tranh vẽ hoặc thiết kế, thúc đẩy sự sáng tạo và phát triển tư duy.
- **Hỗ trợ tạo tài liệu học tập:** Ideogram giúp tạo ra các hình ảnh, biểu đồ, sơ đồ, hoặc minh họa cho sách giáo khoa và tài liệu học tập, từ đó nâng cao tính trực quan trong quá trình giảng dạy.

- **Tạo nội dung học tập thú vị:** Giáo viên có thể tạo ra các hình ảnh sáng tạo để làm bài tập, trò chơi học tập, hoặc các hoạt động nhóm hấp dẫn cho học sinh.

Ưu điểm:

- **Tiết kiệm thời gian:** Ideogram giúp giáo viên nhanh chóng tạo ra hình ảnh minh họa mà không cần phải vẽ tay hoặc thiết kế thủ công, tiết kiệm thời gian chuẩn bị bài giảng.
- **Tăng tính trực quan:** Các hình ảnh được tạo ra từ Ideogram giúp bài giảng trở nên sinh động và dễ hiểu hơn, đặc biệt là đối với các môn học khoa học, lịch sử, và nghệ thuật.
- **Khuyến khích sáng tạo:** Công cụ này khuyến khích học sinh sáng tạo và phát triển kỹ năng thiết kế hình ảnh, giúp tăng cường khả năng tư duy sáng tạo.
- **Dễ sử dụng:** Ideogram có giao diện đơn giản và dễ sử dụng, phù hợp với cả giáo viên và học sinh không có nền tảng thiết kế đồ họa.
- **Tính linh hoạt cao:** Công cụ cho phép tùy chỉnh các yếu tố như phong cách, màu sắc và bố cục, giúp tạo ra các hình ảnh phù hợp với mục đích giảng dạy cụ thể.

Hướng dẫn sử dụng — Đăng nhập Ideogram

Bước 1: Truy cập trang: <https://ideogram.ai/login>

Bước 2: Chọn "Continue with Google"



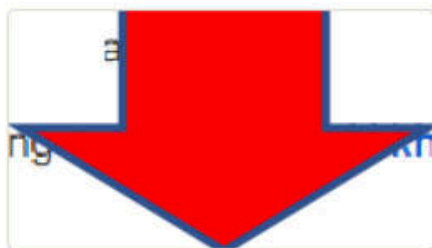
Bước 3: Chọn tài khoản Google





Sử dụng một tài khoản khác

Bước 4: Chọn "Tiếp tục"



Bước 5: Chọn "Create profile" — điền Username và Name (tùy chọn) cho hồ sơ của bạn.

Bước 6: Chọn "Start creating"

Bước 7: Màn hình Trang chủ Ideogram

Microsoft Designer

Tổng quan về Microsoft Designer

Microsoft Designer là một công cụ sáng tạo mạnh mẽ được tích hợp trí tuệ nhân tạo, giúp người dùng tạo ra các thiết kế đồ họa, bài thuyết trình, và các nội dung trực quan một cách dễ dàng và nhanh chóng. Công cụ này cho phép tạo ra các tác phẩm thiết kế chuyên nghiệp từ các mô tả văn bản, giúp người dùng không cần có kỹ năng thiết kế đồ họa nhưng vẫn có thể tạo ra những sản phẩm đẹp mắt và ấn tượng. Microsoft Designer được tích hợp với công cụ AI mạnh mẽ từ Microsoft, giúp tối ưu hóa quy trình sáng tạo và mang

đến những thiết kế phù hợp với nhu cầu người dùng, đặc biệt hữu ích trong giáo dục và các lĩnh vực sáng tạo.

Ứng dụng trong giáo dục:

- **Tạo tài liệu học tập trực quan:** Giáo viên có thể sử dụng Microsoft Designer để tạo các tài liệu học tập hấp dẫn, bao gồm sách giáo khoa, bảng trình bày, và các tài liệu hướng dẫn có hình ảnh minh họa sinh động.
- **Thiết kế bài thuyết trình:** Công cụ giúp giáo viên dễ dàng tạo các bài thuyết trình chuyên nghiệp và bắt mắt với các slide thiết kế đẹp, kết hợp hình ảnh và nội dung học tập.
- **Tạo hình ảnh minh họa cho bài giảng:** Microsoft Designer cho phép tạo các hình ảnh minh họa, biểu đồ và đồ họa thông tin, giúp học sinh dễ dàng tiếp thu kiến thức một cách trực quan.
- **Khuyến khích sáng tạo học sinh:** Học sinh có thể sử dụng Microsoft Designer để tạo ra các bài tập sáng tạo, như thiết kế poster, tranh vẽ, hoặc bài luận hình ảnh, từ đó phát triển kỹ năng thiết kế và sáng tạo.

Ưu điểm:

- **Tiết kiệm thời gian:** Microsoft Designer giúp giáo viên tạo ra các thiết kế đẹp mắt một cách nhanh chóng, tiết kiệm thời gian chuẩn bị tài liệu và bài giảng.
- **Tăng tính trực quan:** Các thiết kế và hình ảnh được tạo ra từ công cụ này giúp bài giảng trở nên sinh động, dễ hiểu và hấp dẫn hơn đối với học sinh.

- **Dễ sử dụng:** Giao diện thân thiện và dễ sử dụng, giúp giáo viên và học sinh dễ dàng làm quen và áp dụng trong công việc sáng tạo.
- **Khuyến khích sáng tạo:** Công cụ hỗ trợ người dùng tạo ra các thiết kế độc đáo, giúp phát huy khả năng sáng tạo của học sinh và giáo viên trong quá trình giảng dạy.
- **Tính linh hoạt cao:** Microsoft Designer cung cấp nhiều mẫu thiết kế và tùy chỉnh phong phú, cho phép người dùng tạo ra các sản phẩm phù hợp với nhu cầu giảng dạy cụ thể.

Hướng dẫn sử dụng Microsoft Designer — Đăng nhập Microsoft Designer

Bước 1: Truy cập trang: <https://designer.microsoft.com/>

Bước 2: Chọn "Đăng nhập"

Bước 3: Nhập tên tài khoản Microsoft > Chọn "Tiếp theo"

Bước 5: Chọn "Không hiển thị ở thông báo này" > Tiếp theo chọn "Có"

Bước 6: Màn hình Trang chủ của **Microsoft Designer**

Dreamina

Tổng quan về Dreamina

Dreamina là một công cụ AI tạo hình ảnh mạnh mẽ, sử dụng công nghệ học máy để chuyển đổi các mô tả văn bản thành những hình ảnh chất lượng cao, sáng tạo và chi tiết. Công cụ này giúp người

dùng dễ dàng tạo ra các tác phẩm nghệ thuật, thiết kế đồ họa, hình ảnh minh họa và nhiều nội dung trực quan khác chỉ bằng cách nhập mô tả đơn giản. Dreamina đặc biệt hữu ích trong giáo dục, nơi nó có thể hỗ trợ giáo viên tạo ra các hình ảnh minh họa cho bài giảng hoặc giúp học sinh phát huy sự sáng tạo trong việc tạo ra các dự án học tập, từ đó làm phong phú thêm quá trình học và giảng dạy.

Ứng dụng trong giáo dục:

- **Tạo hình ảnh minh họa cho bài giảng:** Dreamina giúp giáo viên tạo ra hình ảnh minh họa sinh động cho các bài giảng, từ đó làm cho bài học trở nên dễ hiểu và hấp dẫn hơn.
- **Hỗ trợ sáng tạo trong các dự án học tập:** Học sinh có thể sử dụng Dreamina để tạo ra các hình ảnh hoặc dự án sáng tạo, như vẽ tranh, thiết kế hình ảnh, hoặc làm các bài tập nghệ thuật.
- **Tạo tài liệu học tập trực quan:** Giáo viên có thể sử dụng Dreamina để tạo ra các tài liệu học tập hấp dẫn với hình ảnh, sơ đồ hoặc biểu đồ, giúp học sinh dễ dàng tiếp thu kiến thức.
- **Khuyến khích sáng tạo trong lớp học:** Công cụ này khuyến khích học sinh phát triển khả năng sáng tạo thông qua việc tạo ra các tác phẩm nghệ thuật và hình ảnh minh họa cho các chủ đề học tập.

Ưu điểm:

- **Tiết kiệm thời gian:** Dreamina giúp giáo viên tạo hình ảnh minh họa một cách nhanh chóng và dễ dàng, giảm bớt thời

gian chuẩn bị bài giảng.

- **Tăng tính trực quan:** Hình ảnh chất lượng cao do Dreamina tạo ra giúp bài giảng trở nên sinh động và dễ hiểu hơn, nâng cao hiệu quả tiếp thu của học sinh.
- **Khuyến khích sáng tạo:** Công cụ giúp học sinh phát huy sự sáng tạo trong việc tạo hình ảnh, bài tập nghệ thuật và các dự án học tập khác.
- **Dễ sử dụng:** Giao diện đơn giản và dễ tiếp cận giúp giáo viên và học sinh nhanh chóng làm quen với công cụ mà không cần có kỹ năng thiết kế đồ họa.
- **Tính linh hoạt cao:** Dreamina cho phép người dùng tùy chỉnh hình ảnh theo phong cách, màu sắc và các yếu tố khác, tạo ra những sản phẩm phù hợp với nhu cầu giảng dạy và học tập cụ thể.

Hướng dẫn sử dụng Dreamina — Đăng nhập Dreamina

Bước 1: Truy cập trang: <https://dreamina.capcut.com/vi-vn/>

Bước 2: Chọn "Đăng nhập"

Bước 3: Chọn đăng ký bằng tài khoản CapCut của bạn sau đó chọn "Đăng nhập"

Bước 4: Chọn "Tiếp tục bằng Google"

Bước 5: Chọn tài khoản Google

Bước 6: Chọn "Tiếp tục"

Bước 7: Màn hình Trang Chủ của **Dreamina**



Còn 2 phần nữa trong "PHẦN III — Chương 2: Ứng dụng trong việc tạo hình ảnh"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh hoạ —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN III — Chương 3: Ứng dụng trong việc dựng video

Lời mở đầu:

Trong thời đại kỹ thuật số, trí tuệ nhân tạo (AI) đang làm thay đổi cách chúng ta tạo ra và trải nghiệm nội dung. Từ việc chuyển đổi ý tưởng thành hình ảnh, từ văn bản thành âm thanh, hay từ tĩnh sang động, AI đã mở ra những cánh cửa sáng tạo không giới hạn cho mọi lĩnh vực, bao gồm cả dựng video.

Chương 3 này tập trung vào các ứng dụng AI trong việc dựng video, một lĩnh vực đang bùng nổ với sự kết hợp của công nghệ và nghệ thuật. Chúng ta sẽ khám phá cách sử dụng các công cụ AI tiên tiến để biến ý tưởng thành những sản phẩm video chuyên nghiệp và sáng tạo, từ video thơ, bài hát, đến truyện hoạt hình. Ngoài ra, chương này sẽ hướng dẫn cách chuyển đổi nội dung sách giáo khoa thành các video sinh động để phục vụ giáo dục, mang lại những trải nghiệm học tập thú vị và trực quan hơn.

Mỗi mục trong chương này sẽ cung cấp một cái nhìn sâu sắc về các công cụ và cách kết hợp chúng. Từ việc tạo chuyển động cho hình ảnh bằng AI, sử dụng công nghệ chuyển văn bản thành giọng nói, đến việc đồng bộ hóa âm thanh, hình ảnh và nội dung, bạn sẽ nắm được quy trình cụ thể để hiện thực hóa ý tưởng video của

minh. Đây không chỉ là sự hỗ trợ của công nghệ mà còn là cơ hội để bạn khai phá những khả năng sáng tạo chưa từng có.

Hãy cùng bước vào hành trình khám phá này và chứng kiến sức mạnh của AI trong việc tái định hình cách chúng ta sản xuất nội dung video.

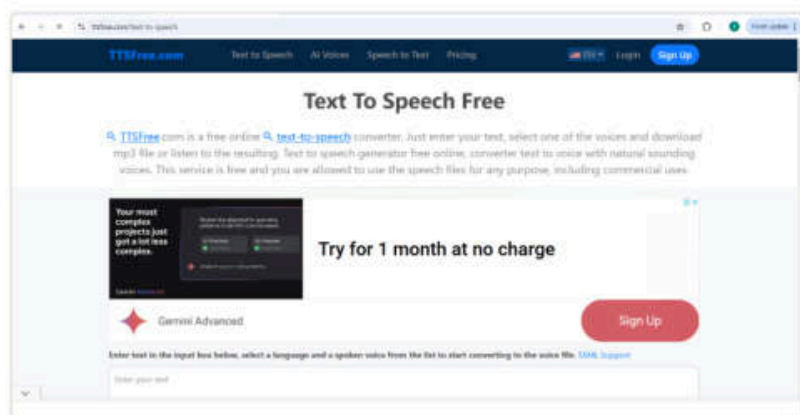
3.1. Giới thiệu các công cụ AI tạo văn bản thành giọng nói

Các công cụ chuyển đổi văn bản thành giọng nói (Text-to-Speech, TTS) giúp tạo giọng đọc tự nhiên, phù hợp với nội dung giáo dục.

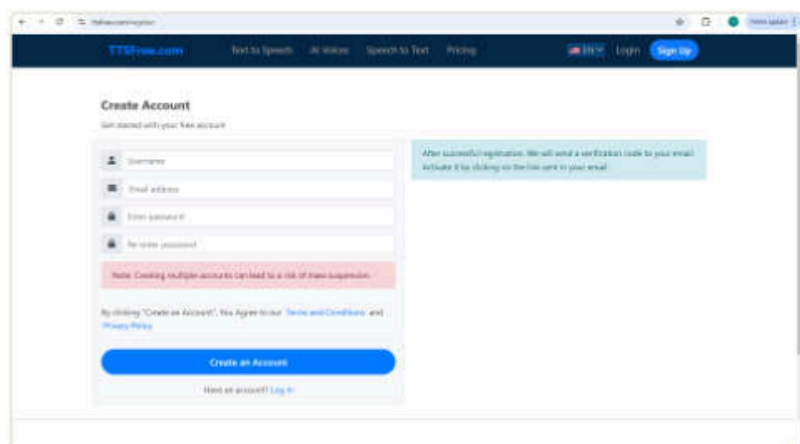
TTS Free

1. **Ưu điểm:** Giao diện dễ sử dụng, nhiều giọng đọc đa ngôn ngữ, hỗ trợ tiếng Việt chuẩn.
2. **Ứng dụng:** Thích hợp để làm video có nội dung chuẩn xác cho trẻ em hoặc đào tạo trực tuyến.
3. **Các bước sử dụng:**
 1. **Nhập văn bản**
 2. **Chọn giọng đọc**
 3. **Tùy chỉnh tốc độ, giọng điệu**
 4. **Xuất file âm thanh**

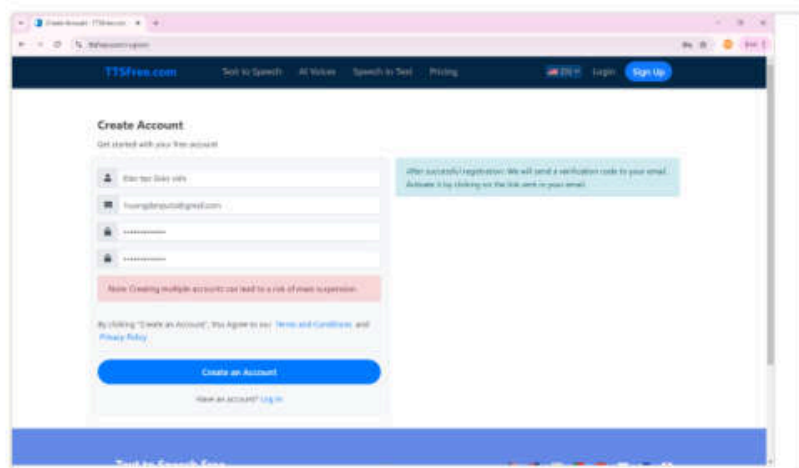
Bước 2: Nhân Sign up



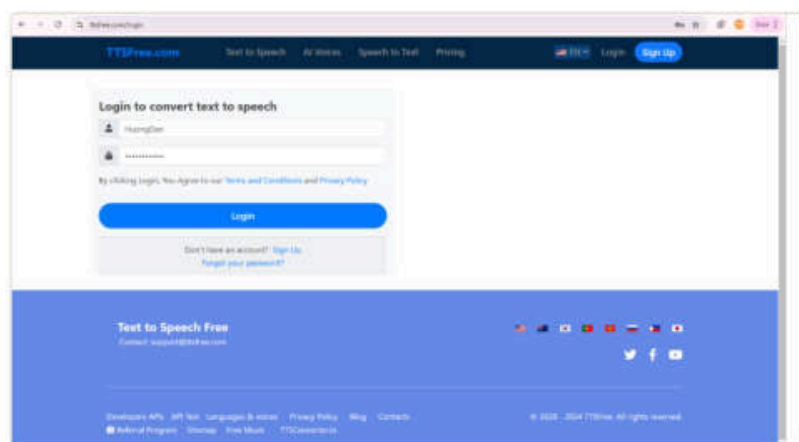
Bước 3: Điền thông tin tên người dùng, email, mật khẩu mới dùng cho TTSFree



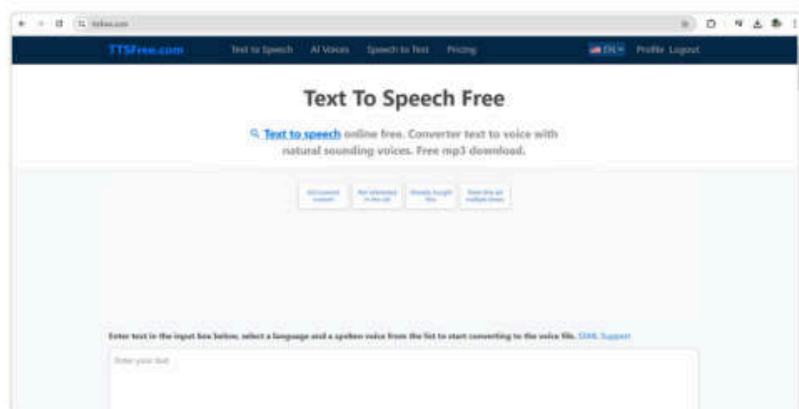
Bước 4: Điền thông tin email, mật khẩu cho tài khoản TTS Free.
Chọn Create an Account.



Nếu bạn đã có sẵn tài khoản thì điền thông tin email, mật khẩu và nhấn Log in.



Màn hình khi đã Log in thành công

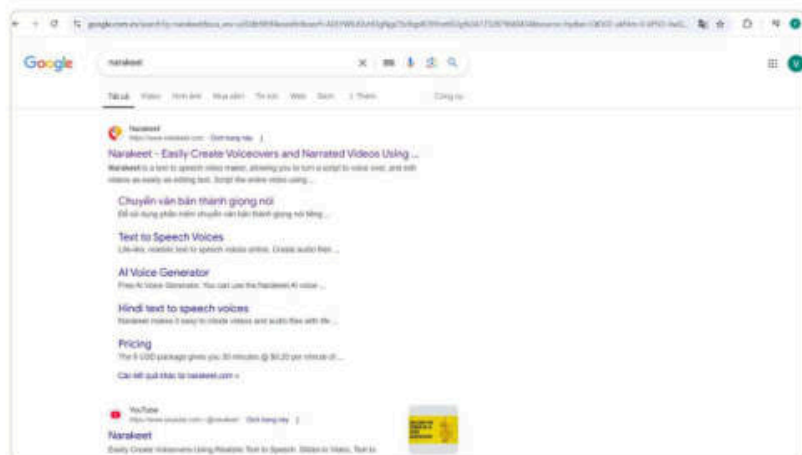


Quét mã QR để xem video hướng dẫn <https://bit.ly/hssdttsfree>

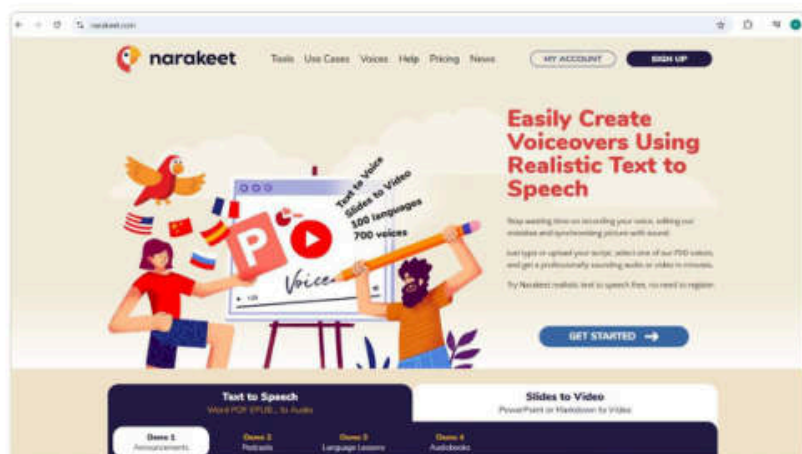
Nerakeet

1. **Ưu điểm:** Tạo giọng nói biểu cảm, phù hợp với nội dung sáng tạo như thơ, truyện, có ngôn ngữ của nhiều nước với giọng nam nữ và trẻ con (tiếng Anh), giọng Việt Bắc Trung Nam nam nữ (nhưng không có giọng trẻ con Việt Nam).
2. **Ứng dụng:** Tạo hiệu ứng cảm xúc trong bài giảng, video kể chuyện.
3. **Cách sử dụng:** Tương tự TTS Free (Nhập văn bản, Chọn giọng đọc, Tùy chỉnh tốc độ, giọng điệu, Xuất file âm thanh) nhưng có thêm Tùy chọn điều chỉnh nhịp độ.
4. **Cách tìm kiếm và đăng nhập vào Nerakeet dành cho người chưa đăng ký tài khoản:**

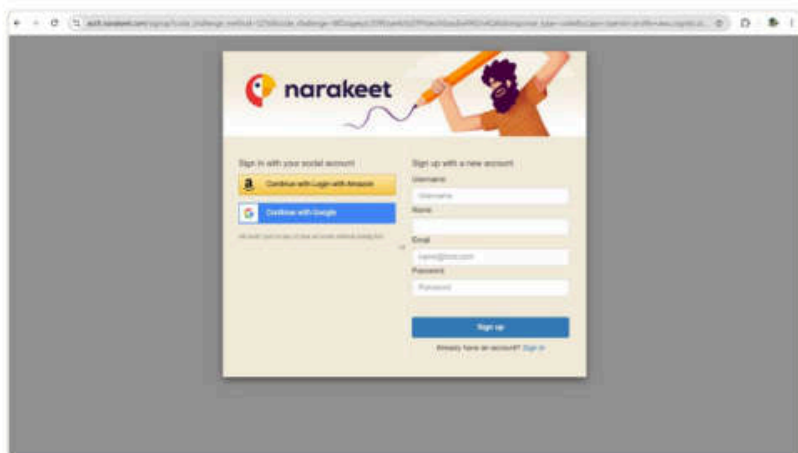
Bước 1: Vào Google tìm từ khóa Narakeet



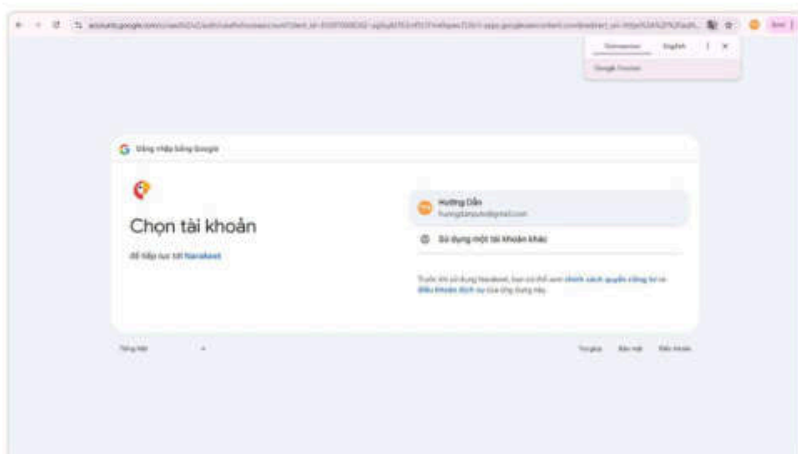
Bước 2: Chọn Sign up



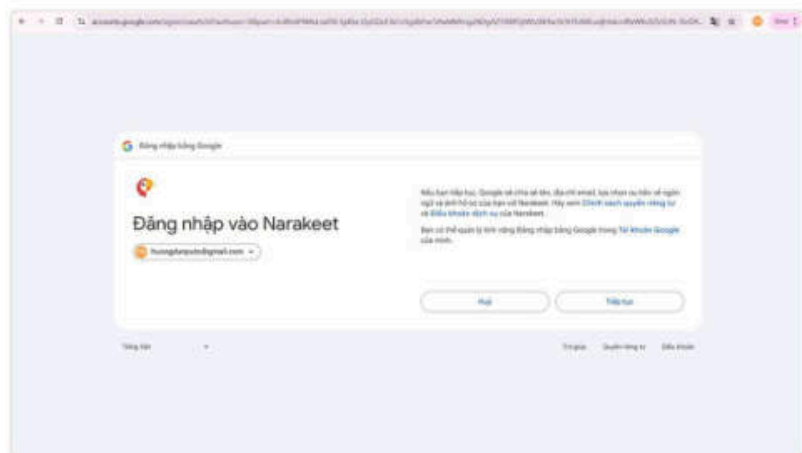
Bước 3: Continue with Google



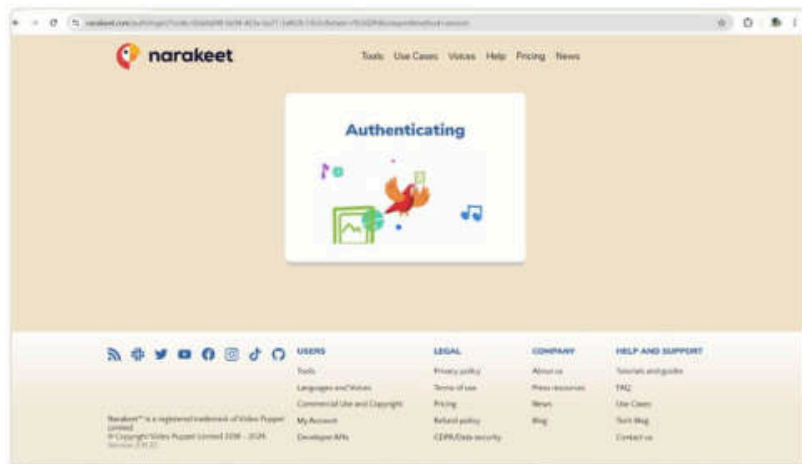
Bước 4: Tiếp tục, nhấp vào email



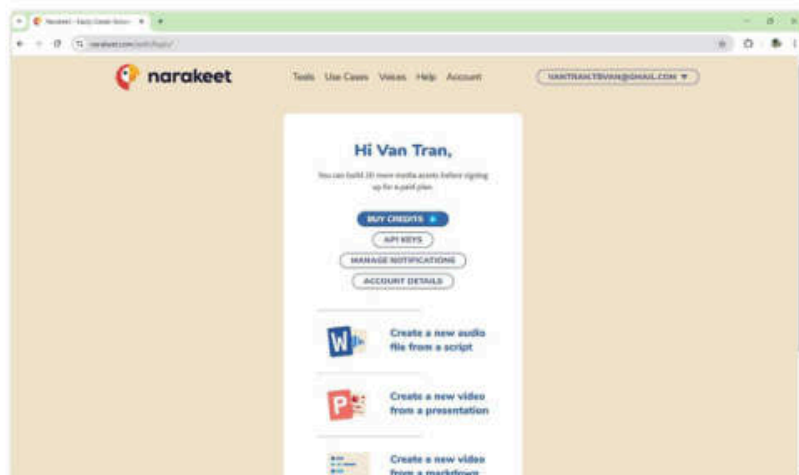
Bước 5: Chọn Tiếp tục



Chờ 1 tí, web đang chạy.



Bước 6: Chọn *Create a new audio*



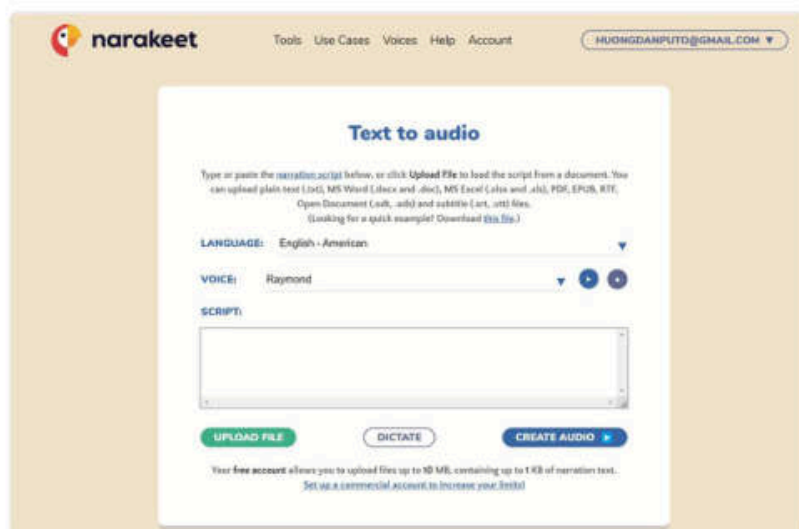
Đã xuất hiện màn hình để sử dụng.

Ở phần ngôi sao màu cam, nhấp chuột vào, nhập phần văn bản bạn muốn chuyển thành âm thanh.

Ở LANGUAGE: chọn ngôn ngữ bạn muốn (tiếng Anh: English; nhấp vào mũi tên bên phải, kéo chuột xuống dưới cuối để chọn tiếng Việt – Vietnamese).

Chọn giọng muốn chuyển bằng cách nhấp mũi tên ô VOICE phần Raymond, bạn sẽ thấy 1 danh sách tên, sẽ có nhiều tên Nam, Nữ tương ứng với các giọng khác nhau để bạn chọn.

Nhấp *Create Audio* khi đã nhập đủ văn bản muốn chuyển và chọn đủ các yếu tố mong muốn.



Hoặc nhấp **UPLOAD FILE** để tải file (word hoặc pdf) có chứa đoạn văn bản bạn cần chuyển thành âm thanh.

Màn hình sẽ ra thư mục có chứa các file trong máy của bạn, hãy tìm file ở thư mục nào bạn đã lưu, nhấp chuột trái nhanh vào file đó 2 lần sẽ giúp tải file lên. Sau đó chọn **LANGUAGE** (ngôn ngữ) và **VOICE** (giọng) như bước trên.

Quét mã QR để xem video hướng dẫn <https://bit.ly/hssdnakareet>

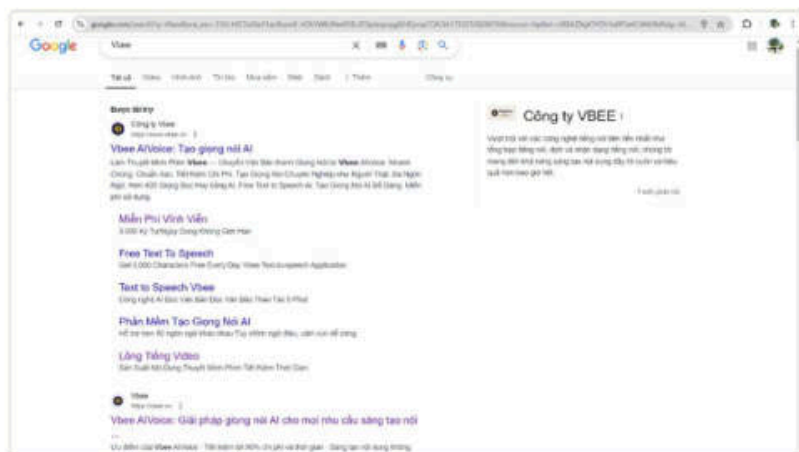
Vbee

1. **Ưu điểm:** Chuyên tiếng Việt, có các giọng đọc vùng miền (Bắc, Trung, Nam).
2. **Ứng dụng:** Dành riêng cho nội dung chuyển văn bản thành audio giọng bản địa hóa ở Việt Nam.

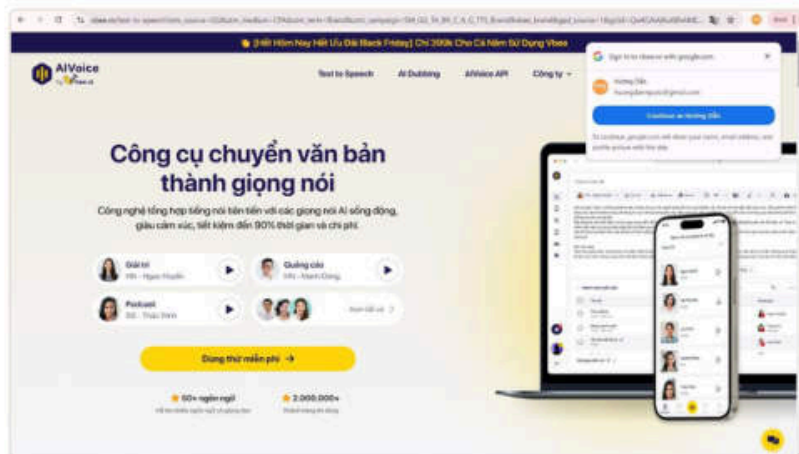
3. **Cách sử dụng:** Nhập văn bản tiếng Việt, tùy chỉnh tốc độ giọng đọc, tải file âm thanh.

4. **Cách đăng nhập Vbee cho người mới đăng ký lần đầu:**

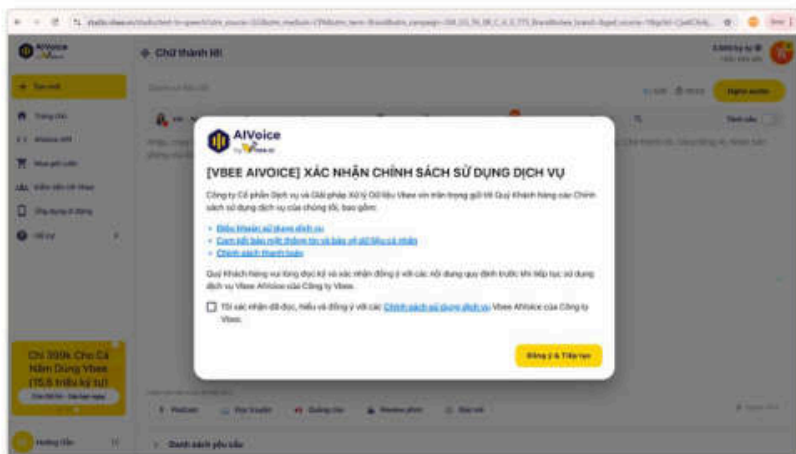
Bước 1: Vào Google tìm kiếm Vbee, nhấp vào phần link đã khoanh tròn



Bước 2: Nhấp vào vùng đã khoanh tròn

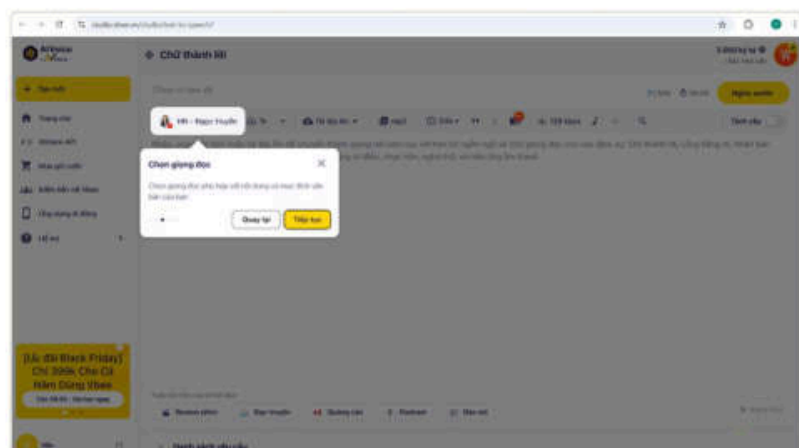
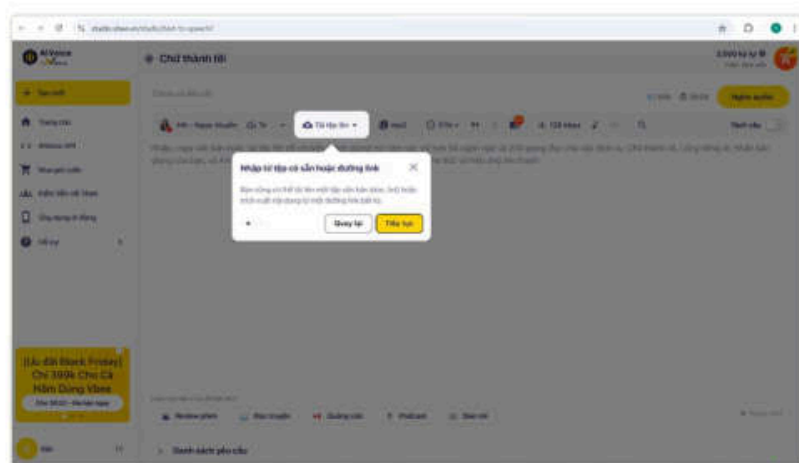


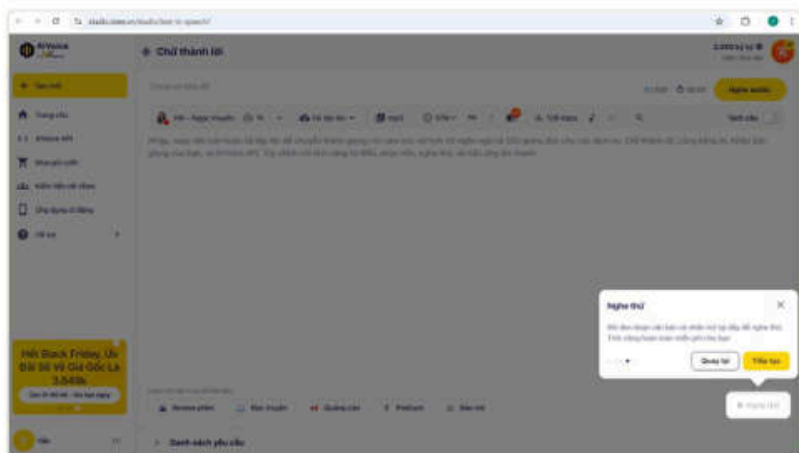
Bước 3: Nhấp để đánh tick ở ô vuông và nhấn đồng ý và tiếp tục



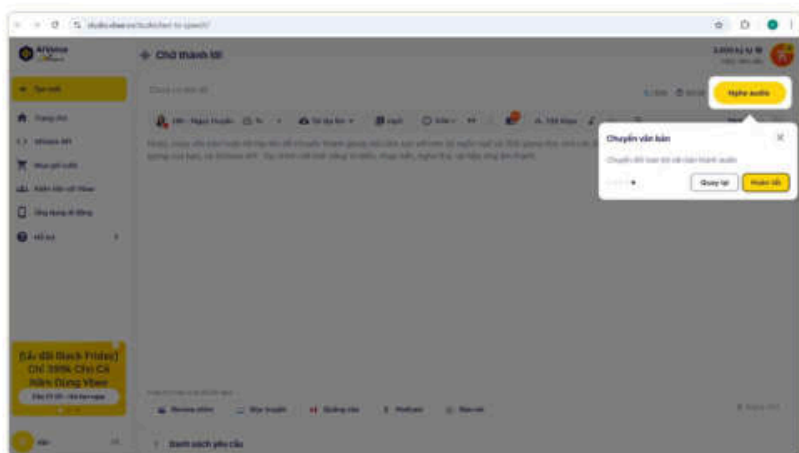
Bước 4: Chọn các phần đã khoanh như các hình sau



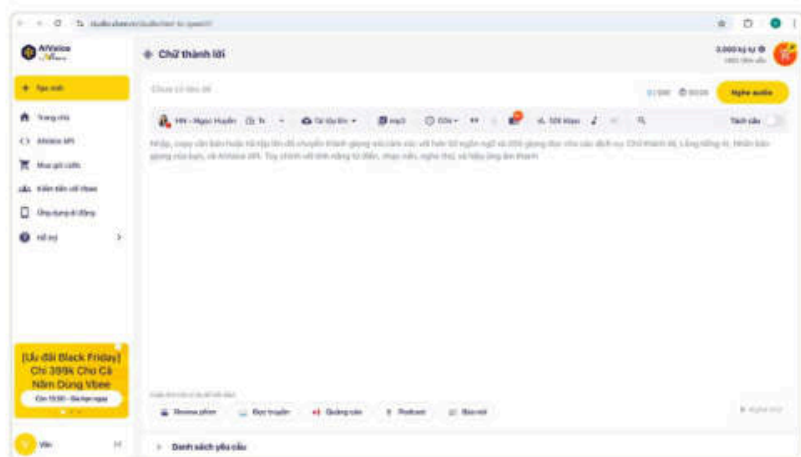




Nhập *Hoàn tất*



Bước 5: Bạn đã đến màn hình để tạo ra âm thanh. Bạn có thể nhập văn bản vào ô trống, chọn giọng đọc, tùy chỉnh thời gian ngắt nghỉ,... Bạn có 3000 ký tự để sử dụng.



Quét mã QR để xem video hướng dẫn <https://bit.ly/hssdnakareet>



Còn 4 phần nữa trong "PHẦN III — Chương 3: Ứng dụng trong việc dựng video"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN III — Chương 4: Tạo video thuyết minh, thuyết trình

4.1. Giới thiệu các công cụ AI tạo video thuyết minh

Trong thời đại công nghệ số, trí tuệ nhân tạo (AI) không chỉ đóng vai trò hỗ trợ tạo hình ảnh mà còn mở ra những cơ hội mới trong việc sản xuất nội dung video thuyết minh và thuyết trình. Điều này đặc biệt quan trọng trong giáo dục, khi việc trình bày trực quan, hấp dẫn có thể quyết định mức độ tiếp thu và hứng thú của học sinh. Các công cụ AI hiện nay giúp giáo viên chuyển đổi văn bản thành video bài giảng với hình ảnh nhân vật ảo thuyết minh, tạo ra các bài học sinh động mà không yêu cầu giáo viên phải có kỹ năng quay phim hay dựng video phức tạp.

Hai công cụ AI nổi bật trong lĩnh vực này là HeyGen và D-ID Studio, được thiết kế để hỗ trợ giáo viên trong việc tạo ra các video thuyết trình chất lượng cao. Thay vì mất thời gian chuẩn bị, ghi hình, chỉnh sửa thủ công, giáo viên chỉ cần nhập nội dung văn bản và chọn các tùy chỉnh phù hợp, công cụ sẽ tự động sản xuất video hoàn chỉnh trong vài phút.

Lợi ích tổng quát của việc ứng dụng AI tạo video trong giảng dạy

- **Tiết kiệm thời gian và công sức:** Giáo viên không cần tự quay video hoặc chỉnh sửa phức tạp, mọi quy trình đều được tự động hóa.
- **Đa dạng hóa phương pháp giảng dạy:** Kết hợp video thuyết minh với các hoạt động khác như thảo luận nhóm, bài tập thực hành để tối ưu hóa quá trình học tập.
- **Hỗ trợ giảng dạy cá nhân hóa:** Giáo viên có thể tạo nội dung riêng biệt cho từng nhóm học sinh hoặc từng bài giảng, tùy chỉnh theo mức độ hiểu bài của các em.



Còn 1 phần nữa trong "PHẦN III — Chương 4: Tạo video thuyết minh, thuyết trình"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa — mở khóa trong bản mua.

PHẦN III — Chương 5: Sử dụng công cụ AI để nghiên cứu

Mapify

Giới thiệu

Mapify là một công cụ trực tuyến giúp **tạo sơ đồ tư duy (mindmap)** và **bản đồ khái niệm** nhanh chóng, trực quan và dễ sử dụng.

Đặc điểm nổi bật của Mapify

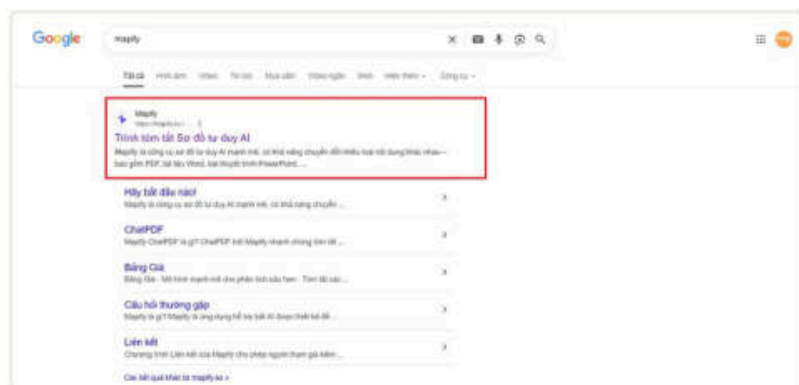
- **Giao diện trực quan:** Kéo, thả và sắp xếp các nhánh dễ dàng.
- **Hỗ trợ AI:** Tự động tạo sơ đồ tư duy từ văn bản hoặc tóm tắt nội dung (với gói Pro).
- **Tùy biến linh hoạt:** Thêm màu sắc, icon, hình ảnh để sơ đồ sinh động và dễ nhớ.
- **Hỗ trợ chia sẻ và xuất file:** Có thể xuất sơ đồ dạng PNG, PDF hoặc chia sẻ link trực tuyến.

Ứng dụng của Mapify

- Tóm tắt và ghi nhớ nội dung sách, bài học.
- Lập kế hoạch học tập, dự án hoặc thuyết trình.
- Sáng tạo ý tưởng, viết luận, hoặc nghiên cứu khoa học.

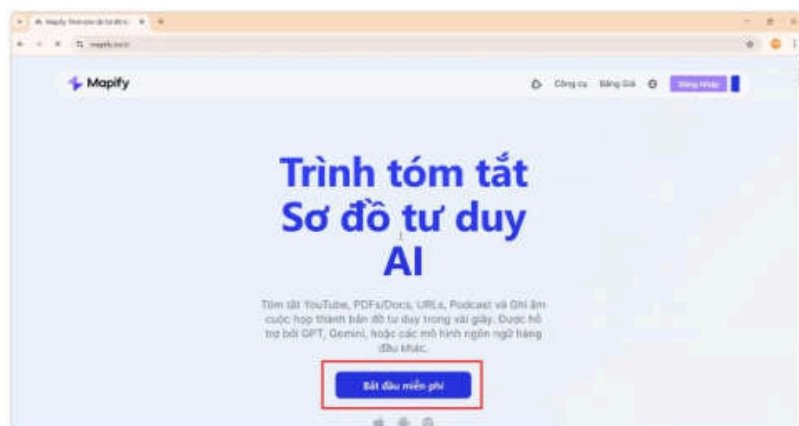
Hướng dẫn sử dụng

Cách đăng nhập cho người sử dụng lần đầu

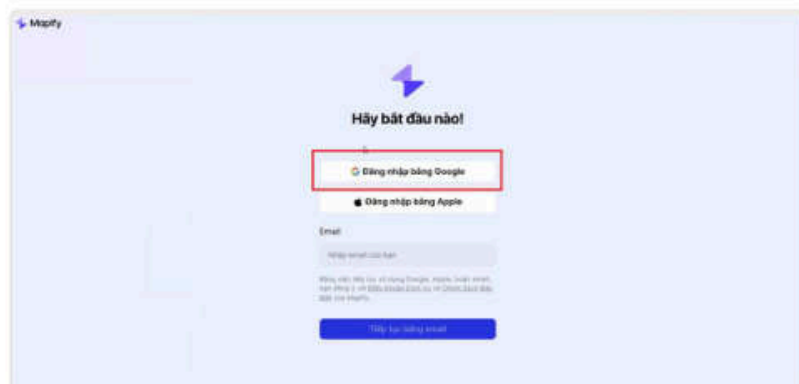


Bước 1: Truy cập trang web "<https://mapify.so>" (Hoặc tìm kiếm từ khóa mapify)

Bước 2: Chọn "Bắt đầu miễn phí"



Bước 3: Chọn "Đăng nhập bằng Google"



Bước 4: Chọn tài khoản Google và chọn "Tiếp tục"

 Đăng nhập - Tài khoản Google - Google Chrome

accounts.google.com/o/oauth2/v2/auth/oauthchooseaccount?client_i...

 Đăng nhập bằng Google



Chọn tài khoản

để tiếp tục tới [Mapify](#)



Hường Dẫn
huonggdanputo@gmail.com

 Sử dụng một tài khoản khác

Trước khi sử dụng Mapify, bạn có thể xem [chính sách quyền riêng tư](#) và [điều khoản dịch vụ](#) của ứng dụng này.

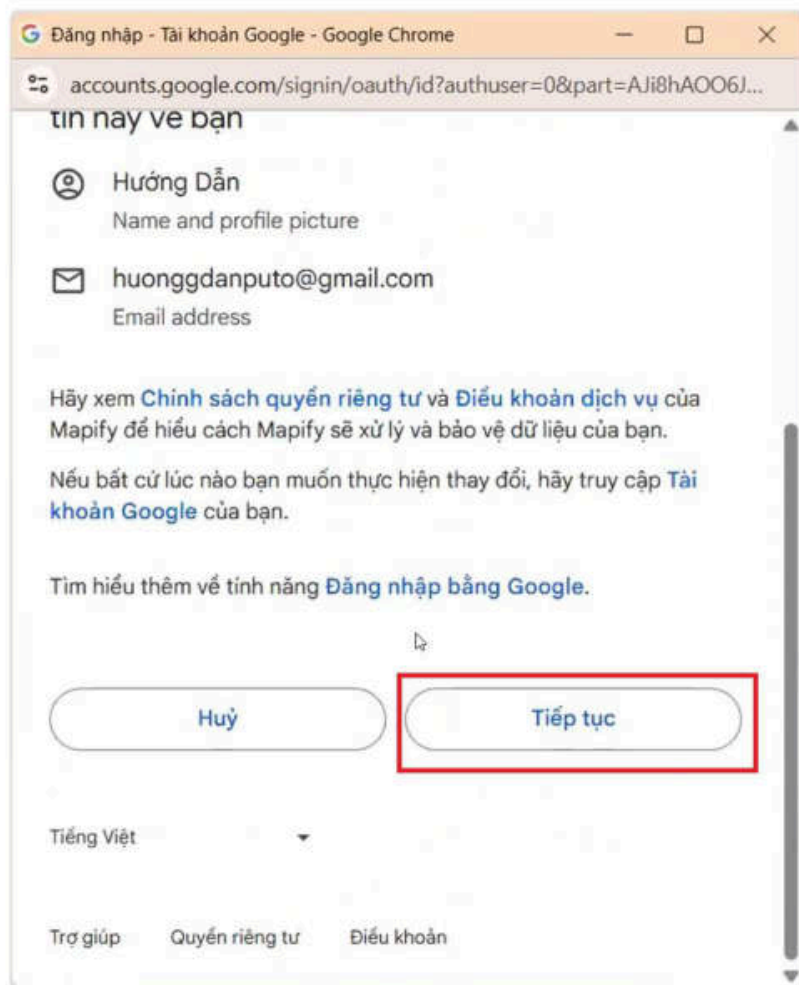
Tiếng Việt

▼

Trợ giúp

Bảo mật

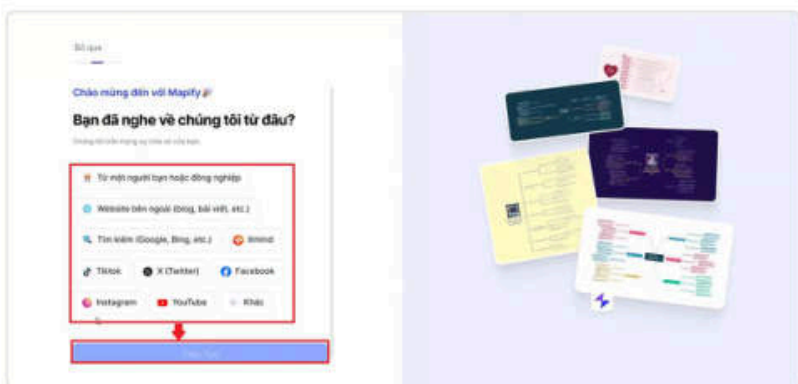
Điều khoản



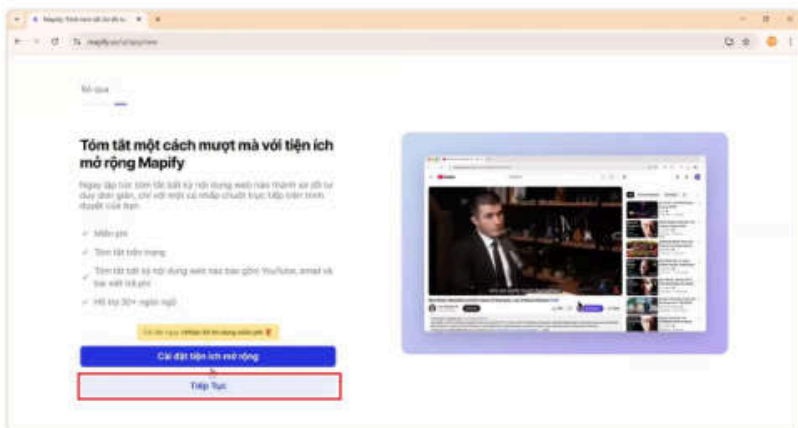
Bước 5: Chọn một mục phù hợp với mục đích sử dụng và chọn "Tiếp tục"



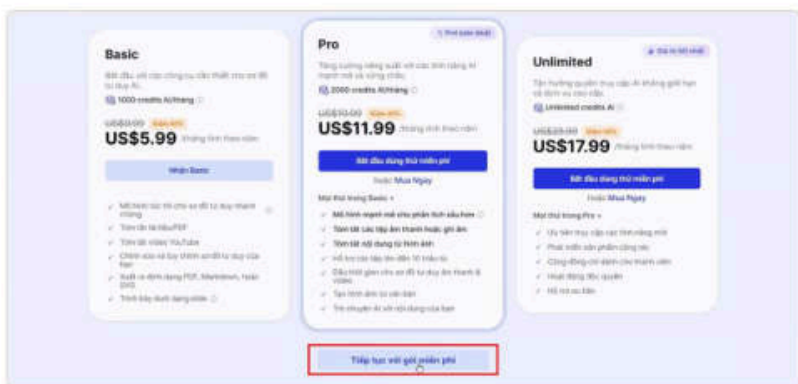
Bước 6: Tương tự, chọn một mục và chọn "Tiếp tục"



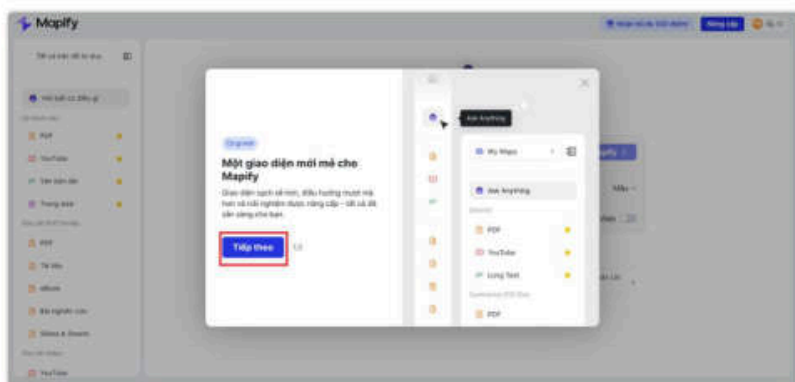
Bước 7: Chọn "Tiếp tục"



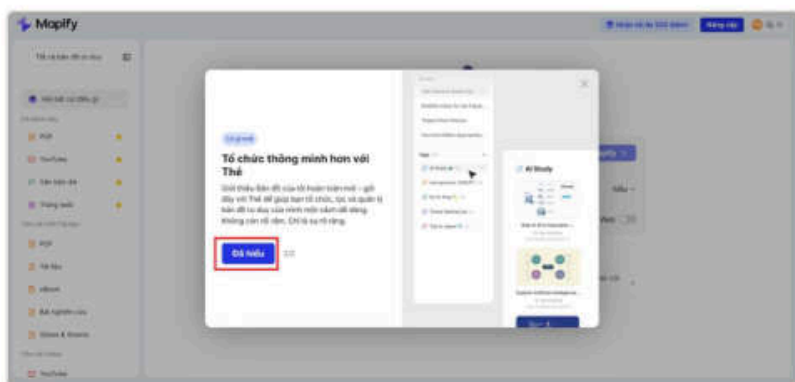
Bước 8: Chọn "Tiếp tục với gói miễn phí"



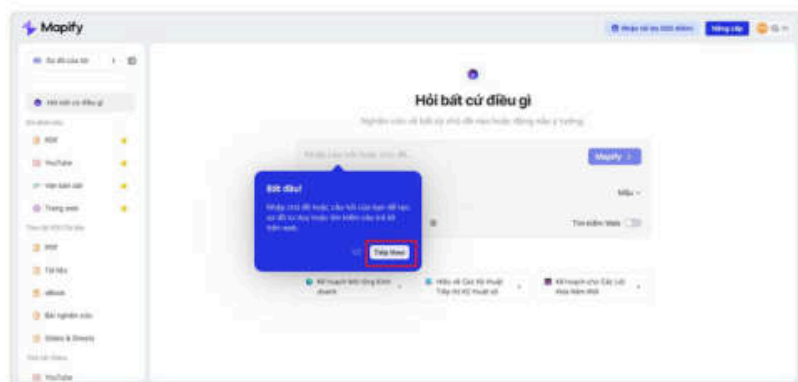
Bước 9: Chọn "Tiếp tục"



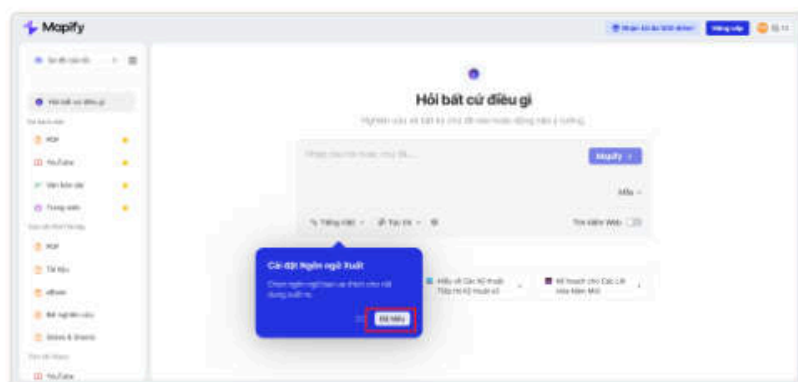
Chọn "Đã hiểu"



Chọn "Tiếp theo"



Chọn "Đã hiểu"

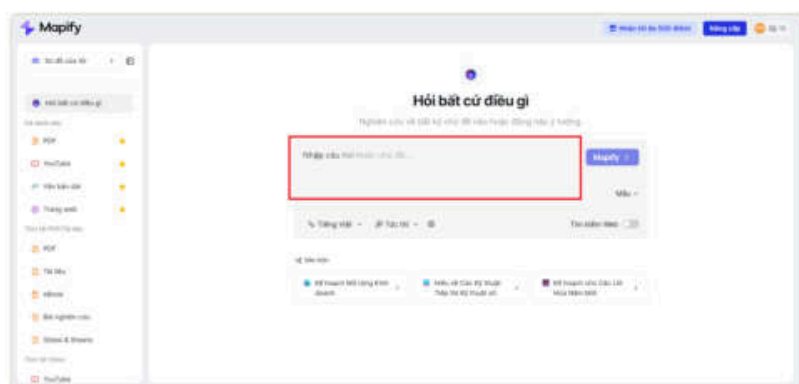


Giao diện Mapify khi đã đăng nhập thành công:



Tạo sơ đồ tư duy với Mapify

Bước 1: Nhập câu hỏi, chủ đề hoặc nội dung cần tạo sơ đồ tư duy



Bước 2: Bấm chọn "Mapify" để bắt đầu tạo



Bước 3: Trang trí và chỉnh sửa

- Tùy chọn cấu trúc của sơ đồ tư duy:



- Tùy chọn màu sắc của sơ đồ tư duy:



- Chọn "Định dạng":



- Tùy chọn cấu trúc khung:

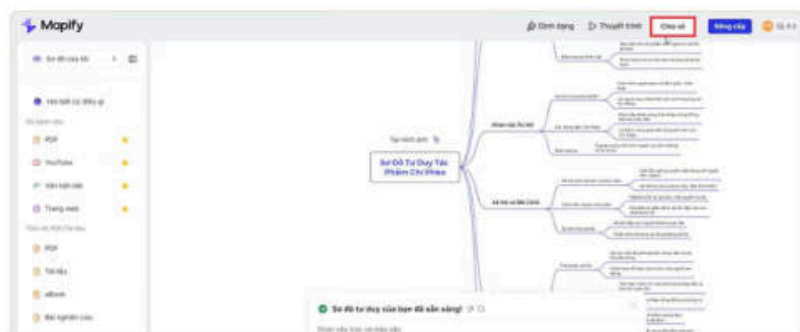


- Tùy chọn màu:



Lưu ý: Có thể nhấp chuột vào nội dung để chỉnh sửa nếu thấy chưa hợp lý hoặc không đúng yêu cầu.

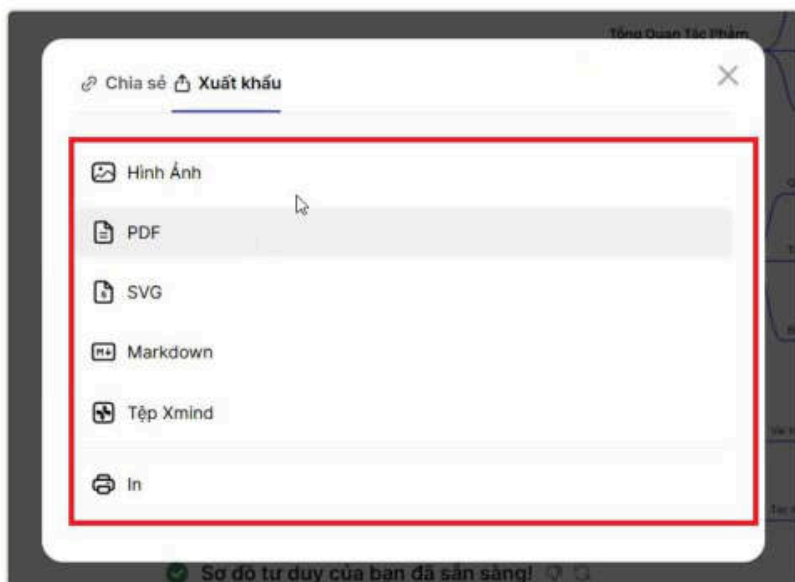
Bước 4: Chọn "Chia sẻ"



Bước 5: Chọn "Xuất khẩu"



Bước 6: Chọn định dạng để tải về máy



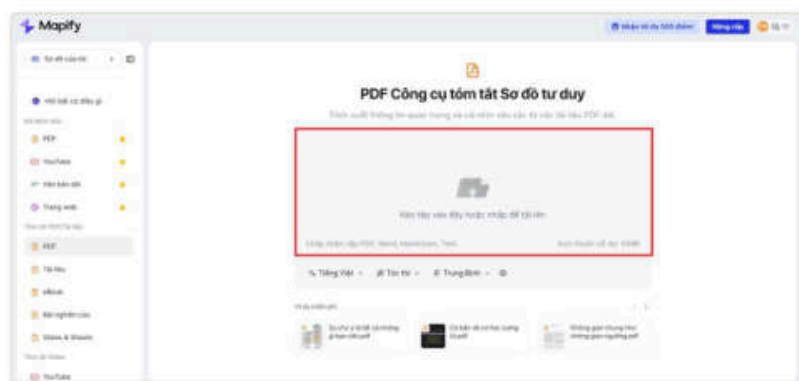
Tóm tắt các dạng văn bản, âm thanh, liên kết... thành sơ đồ tư duy



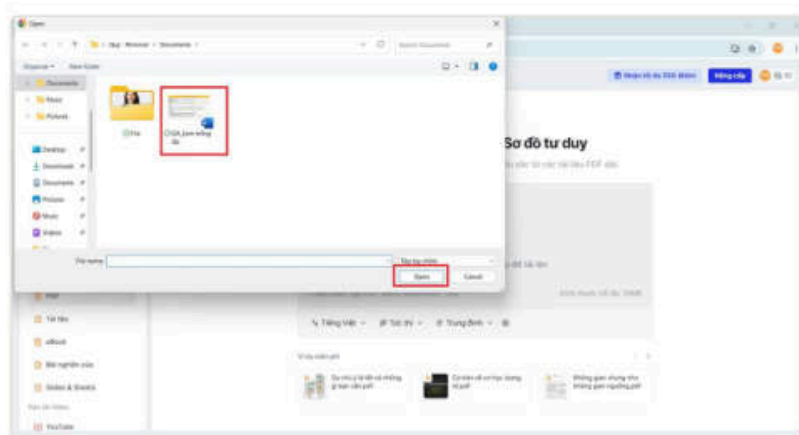
Dạng tải tệp lên từ máy

Bước 1: Chọn mục "PDF"

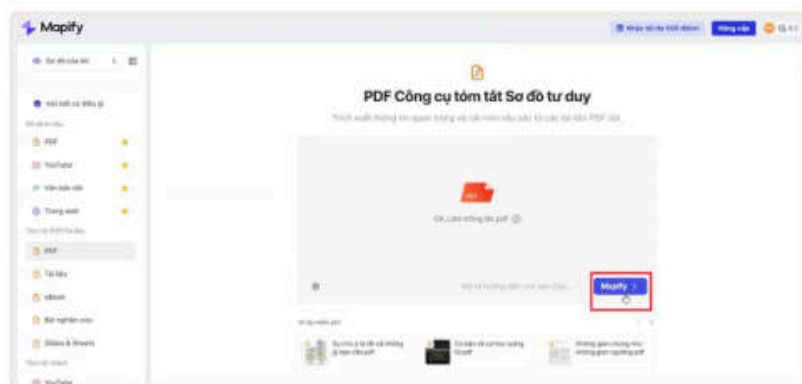
Bước 2: Tải tệp từ máy lên



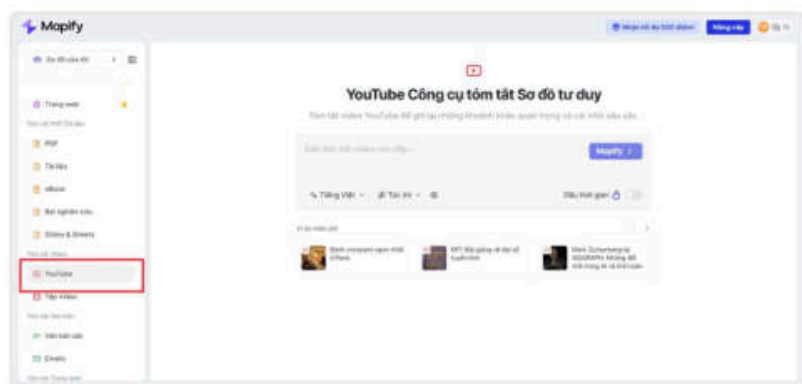
Bước 3: Chọn tệp và chọn "Open"



Bước 4: Chọn "Mapify" để tạo



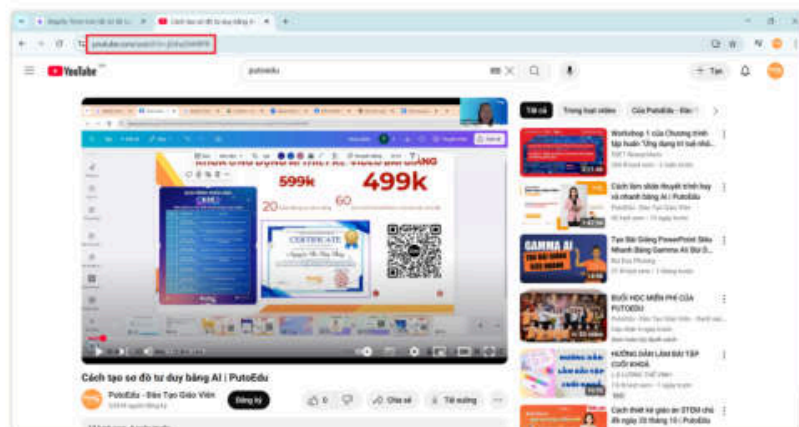
Lưu ý: Các mục như: Tài liệu, eBook, Bài nghiên cứu, Slides & Sheets, Tập Video, Tập Âm thanh và Tập hình ảnh có thao tác tải tệp lên và tạo sơ đồ tư duy tương tự như mục PDF.



Dạng dán liên kết

Bước 1: Chọn mục "YouTube"

Bước 2: Truy cập YouTube và sao chép liên kết



Bước 3: Dán liên kết đã sao chép



Bước 4: Chọn "Mapify" để tạo



Lưu ý: Các mục như: Trang web, Bài viết Blog, Truyền thông xã hội và Podcast có thao tác truy cập link và sao chép tương tự YouTube.

Dạng dán văn bản

Bước 1: Chọn mục "Văn bản dài"



Bước 2: Dán đoạn văn dài đã sao chép



Còn 2 phần nữa trong "PHẦN III — Chương 5: Sử dụng công cụ AI để nghiên cứu"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh hoạ —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN IV — Chương 1: Vẽ tranh bằng AI

Giới thiệu:

Hiện nay, các công cụ trí tuệ nhân tạo tạo ảnh như Chat GPT, Gemini và Dreamina đang trở thành những trợ thủ quan trọng trong quá trình thiết kế học liệu số và video dạy học. Các công cụ này cho phép người dùng tạo ra hình ảnh minh họa trực tiếp từ mô tả văn bản (prompt), giúp giáo viên nhanh chóng xây dựng hình ảnh phù hợp với nội dung bài học, lứa tuổi học sinh và bối cảnh lớp học. Việc sử dụng các công cụ tạo ảnh bằng AI góp phần rút ngắn thời gian thiết kế, tăng tính trực quan cho bài giảng, đồng thời hỗ trợ hiệu quả cho quá trình xây dựng video dạy học ở bậc tiểu học.

Chat GPT:

Ưu điểm

Chat GPT không chỉ hỗ trợ tạo hình ảnh mà còn đặc biệt mạnh ở khả năng xây dựng ý tưởng và viết prompt chi tiết theo đúng mục tiêu bài học. Công cụ giúp giáo viên mô tả rõ bối cảnh lớp học, nhân vật, trang phục, cảm xúc và phong cách hình ảnh (chibi, 3D, hoạt hình...), từ đó tạo ra hình ảnh phù hợp với nội dung giảng dạy. Ngoài ra, Chat GPT còn hỗ trợ chỉnh sửa prompt nhiều lần để tối ưu kết quả hình ảnh.

Ứng dụng trong thiết kế video dạy học

Chat GPT được sử dụng để xây dựng prompt tạo hình ảnh cho các cảnh trong video bài giảng như: lớp học, giáo viên, học sinh, nhân vật minh họa cho câu chuyện, tình huống đạo đức, an toàn giao thông, ngày lễ... Qua đó hỗ trợ giáo viên tạo bộ hình ảnh thống nhất, phục vụ cho việc dựng video bài học ở tiểu học.

Gemini:

Ưu điểm

Gemini là công cụ AI của Google, có khả năng tạo hình ảnh trực tiếp từ mô tả văn bản và hỗ trợ tốt việc kết hợp giữa nội dung hình ảnh và ngữ cảnh học tập. Gemini có ưu thế về khả năng hiểu yêu cầu ngắn gọn, cho kết quả hình ảnh rõ ràng, dễ quan sát và phù hợp cho mục đích minh họa kiến thức. Giao diện đơn giản, dễ tiếp cận với người mới bắt đầu.

Ứng dụng trong thiết kế video dạy học

Gemini được sử dụng để tạo các hình ảnh minh họa cho nội dung bài học như: cảnh sinh hoạt, hoạt động trong lớp, môi trường xung quanh, tình huống thực tế của học sinh. Những hình ảnh này có thể được dùng làm tư liệu hình ảnh cho các slide bài giảng và làm cảnh nền hoặc cảnh minh họa trong video dạy học.

Dreamina:

Ưu điểm

Dreamina là công cụ tạo ảnh AI nổi bật với khả năng tạo hình ảnh theo phong cách hoạt hình, minh họa và nhân vật 3D, phù hợp với lứa tuổi học sinh tiểu học. Công cụ cho phép tạo nhân vật có biểu cảm sinh động, màu sắc tươi sáng và bố cục rõ ràng, giúp hình ảnh trở nên gần gũi, hấp dẫn đối với học sinh.

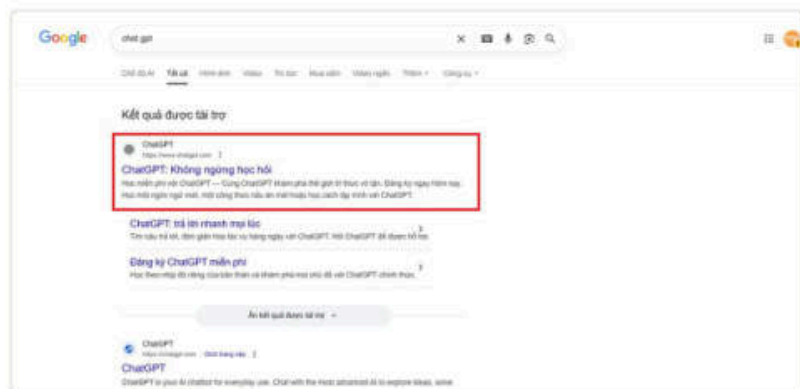
Ứng dụng trong thiết kế video dạy học

Dreamina thường được sử dụng để tạo nhân vật hoạt hình, giáo viên ảo, học sinh minh họa hoặc các bối cảnh truyện tranh phục vụ cho video kể chuyện, video tình huống và video hướng dẫn kỹ năng sống cho học sinh tiểu học. Nhờ phong cách hình ảnh thân thiện, Dreamina giúp tăng hứng thú học tập và khả năng tập trung của học sinh khi xem video bài giảng.

1.1. Cách vẽ tranh với các công cụ AI (Chat GPT, Gemini, Dreamina)

1.1.1. Cách vẽ truyện tranh với Chat GPT

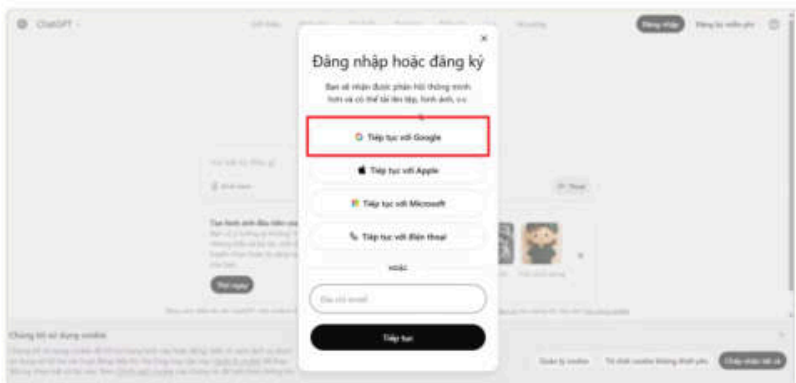
Bước 1: Truy cập trang <https://chatgpt.com/> (hoặc tìm kiếm từ khóa "Chat GPT")



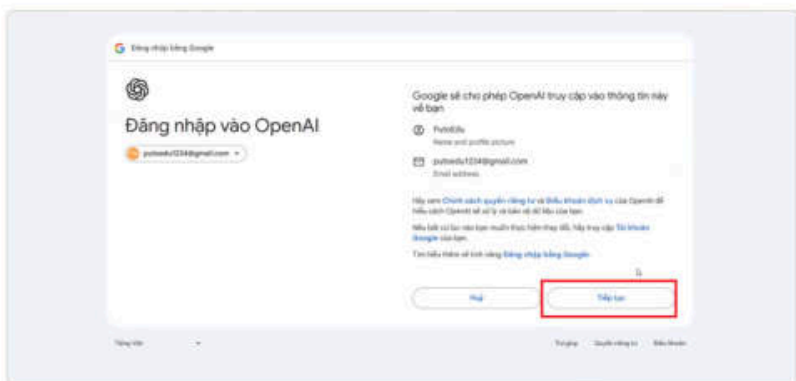
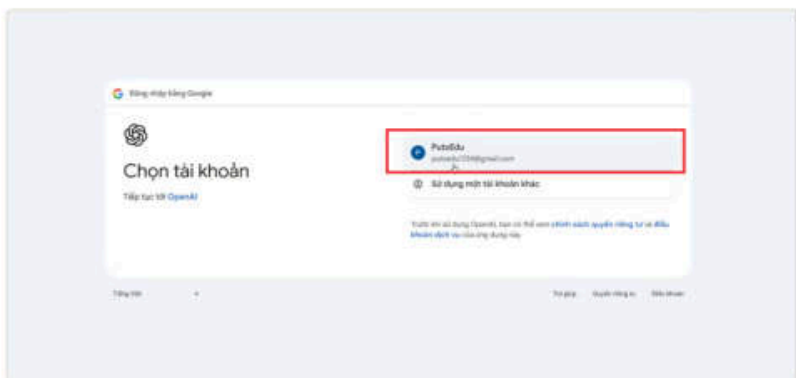
Bước 2: Chọn "Đăng nhập"



Bước 3: Chọn "Tiếp tục với Google"



Bước 4: Chọn tài khoản Google và chọn "Tiếp tục"



Bước 5: Nhập họ tên, ngày sinh và chọn "Tiếp tục"

ChatGPT

Hãy xác nhận tuổi của bạn

Điều này giúp chúng tôi cải thiện trải nghiệm của bạn và cung cấp nội dung phù hợp và an toàn hơn.
(Chúng tôi sẽ không chia sẻ thông tin của bạn)

Họ tên:

Ngày sinh:

01 / 01 / 2000

Đồng ý với điều kiện sử dụng và chính sách riêng tư của chúng tôi

Tiếp tục

Đi

Bước 6: Chọn một mục và chọn "Tiếp theo"

Điều gì thúc đẩy bạn sử dụng ChatGPT?

Tôi sử dụng thường xuyên để giải quyết những gì tôi cần và tôi muốn biết thêm

☒ Tôi đang học

☐ Công việc

☐ Nghiên cứu cá nhân

☐ Vui vẻ và giải trí

☐ Khác

Tiếp theo

Bỏ qua

Hoặc có thể chọn "**Bỏ qua**" nếu cảm thấy không cần thiết.

Bước 7: Yêu cầu Chat GPT viết một prompt mô tả bức tranh cần vẽ

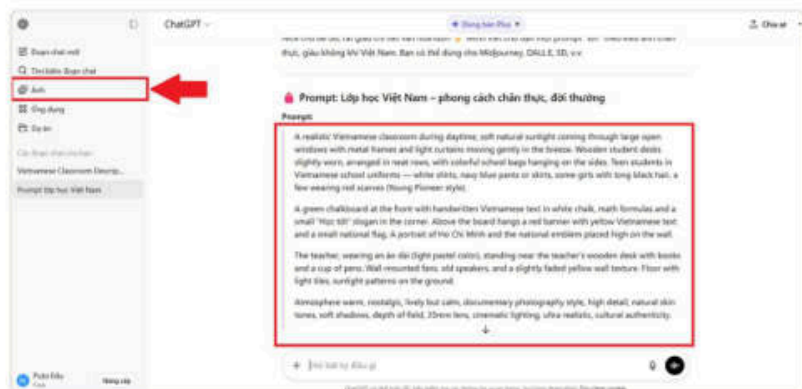


Ví dụ cơ bản: Giúp tôi viết một prompt mô tả bức tranh chi tiết về một khung cảnh lớp học ở Việt Nam.

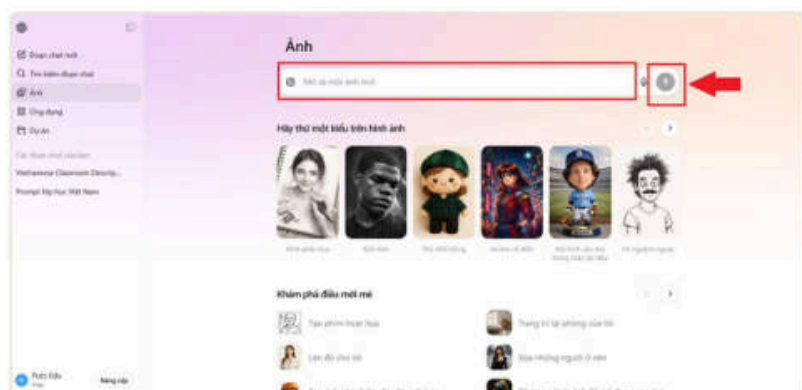
Bước 8: Chọn biểu tượng mũi tên để Chat GPT tạo prompt



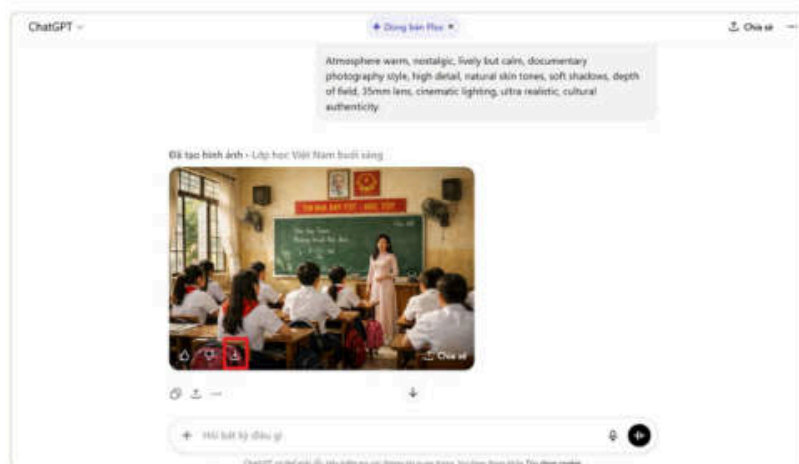
Bước 9: Sao chép prompt và chọn "Ảnh"



Bước 10: Dán prompt đã sao chép và bấm vào biểu tượng mũi tên để tạo ảnh

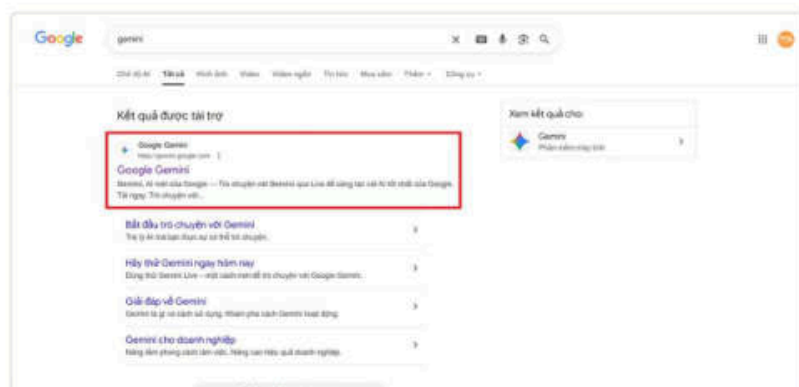


Bước 11: Tải ảnh về



1.1.2. Cách vẽ truyện tranh với Gemini

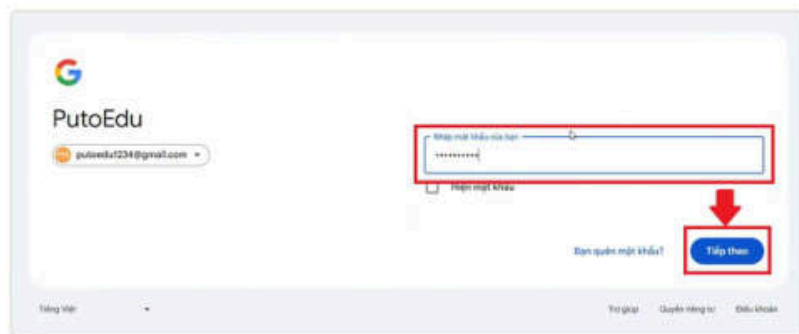
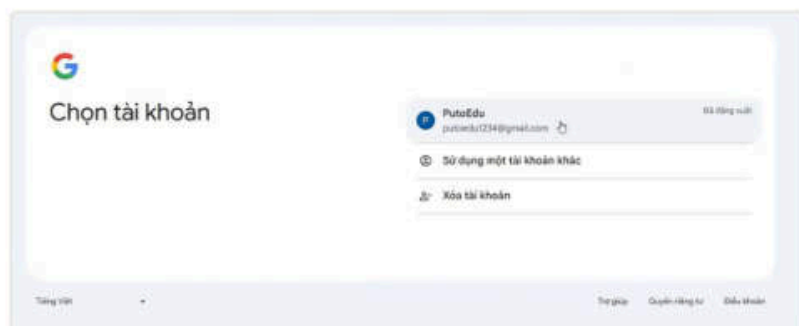
Bước 1: Truy cập trang <https://gemini.google.com/> (hoặc tìm kiếm từ khóa "Gemini")



Bước 2: Chọn "Đăng nhập"



Bước 3: Chọn tài khoản Google và nhập mật khẩu



Bước 4: Yêu cầu Gemini viết một prompt mô tả bức tranh cần vẽ

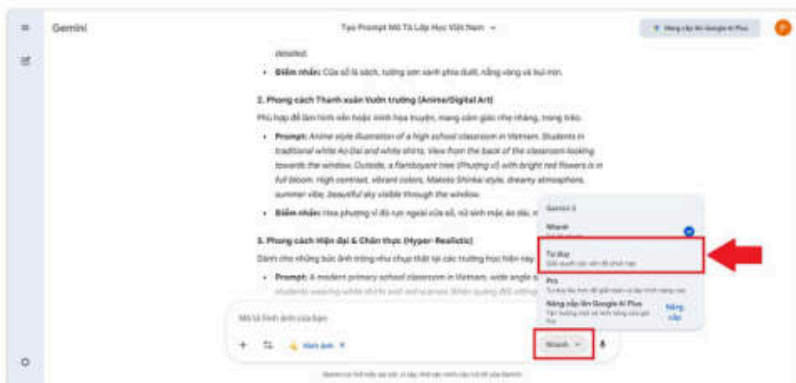


Ví dụ cơ bản: Giúp tôi viết một prompt mô tả bức tranh chi tiết về một khung cảnh lớp học ở Việt Nam.

Bước 5: Chọn biểu tượng mũi tên để Gemini tạo prompt



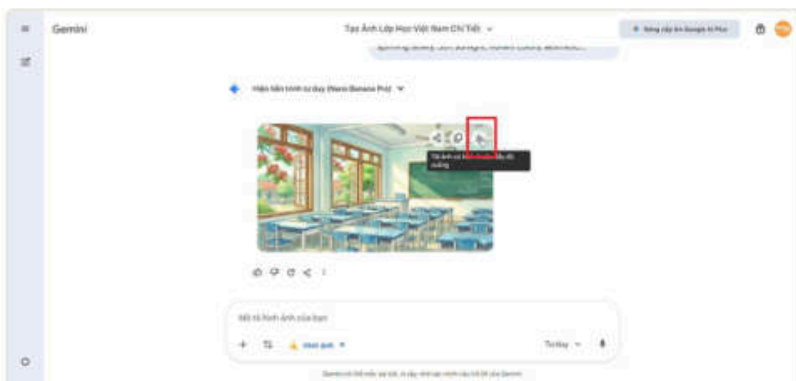
Bước 6: Sao chép prompt đã được Gemini tạo



Bước 9: Dán prompt đã sao chép và chọn **Gửi** để tạo ảnh

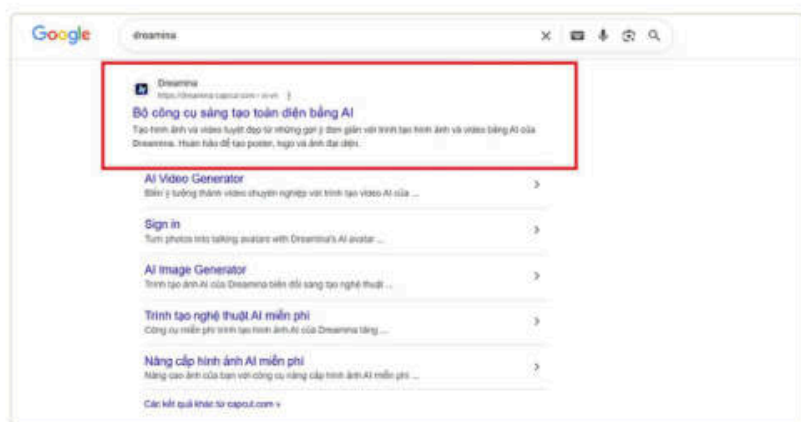


Bước 10: Tải ảnh về

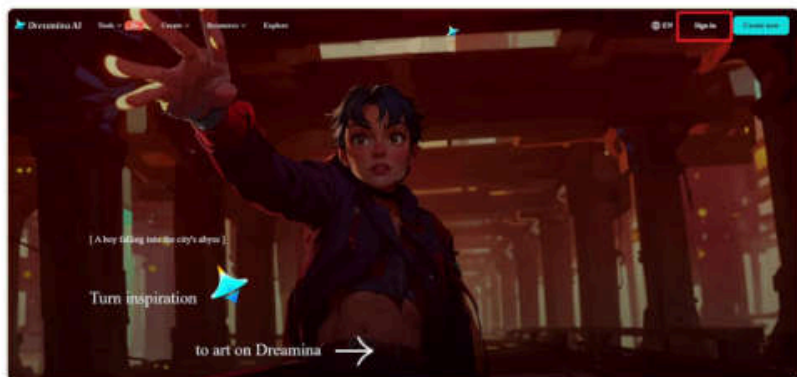


1.1.3. Cách vẽ truyện tranh với Dreamina

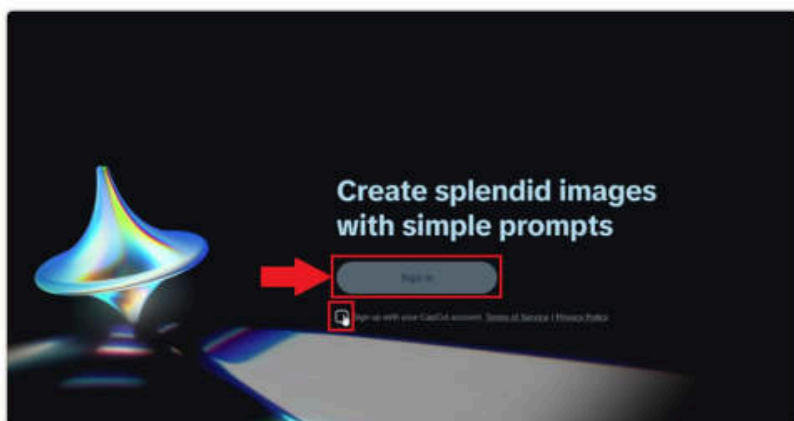
Bước 1: Truy cập trang <https://dreamina.capcut.com/vi-vn/> (hoặc tìm kiếm từ khóa "**Dreamina**")



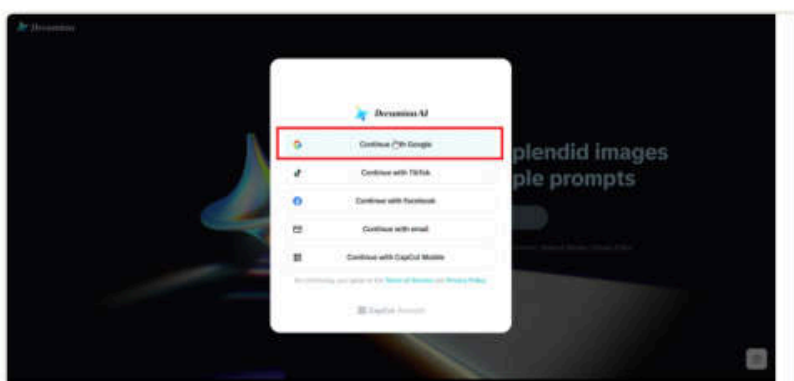
Bước 2: Chọn "Sign in"



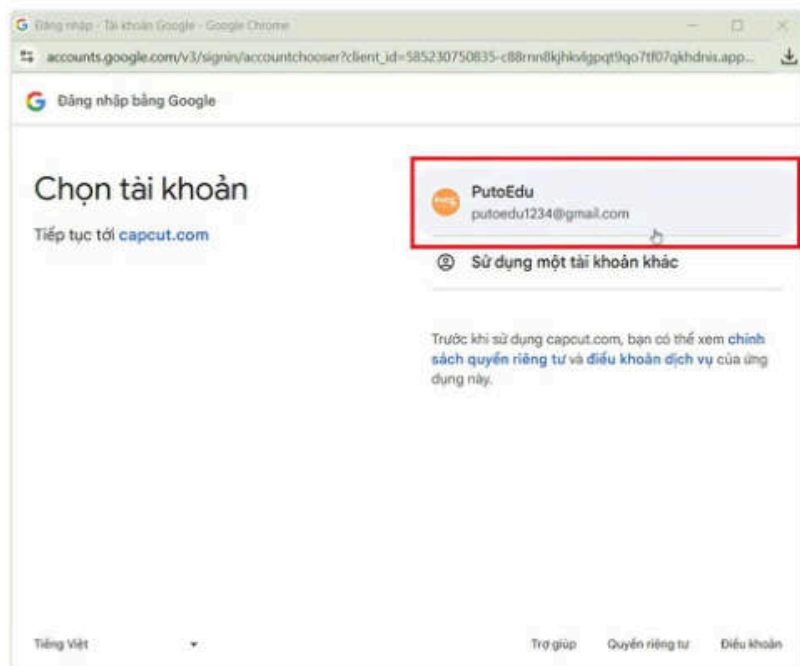
Bước 3: Tích vào ô vuông và chọn "Sign in"

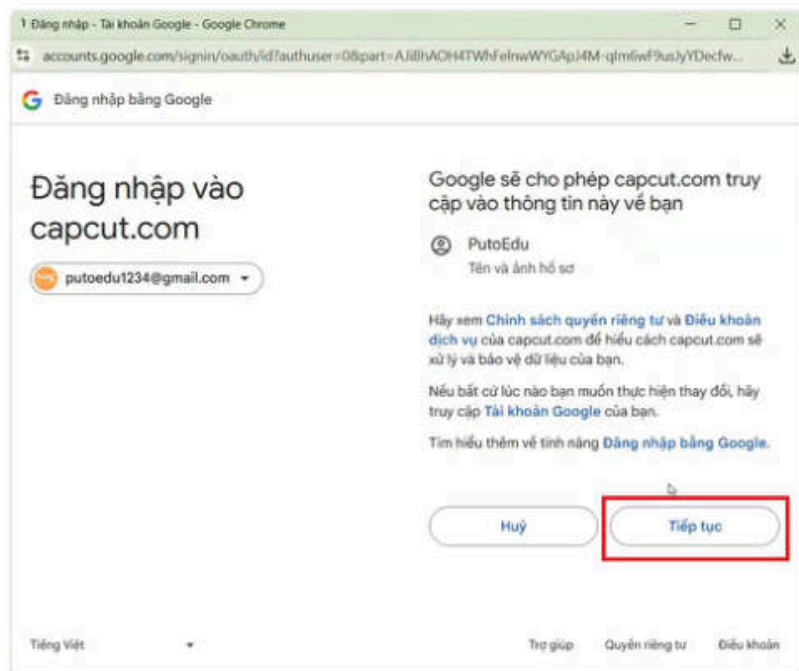


Bước 4: Chọn "Continue with Google"

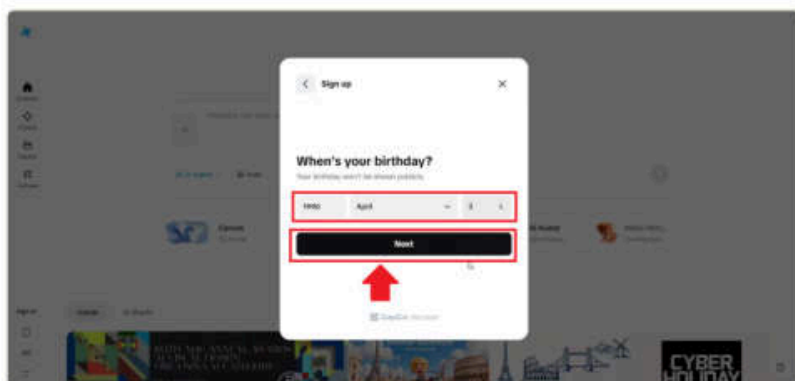


Bước 5: Chọn tài khoản Google và chọn "Tiếp tục"

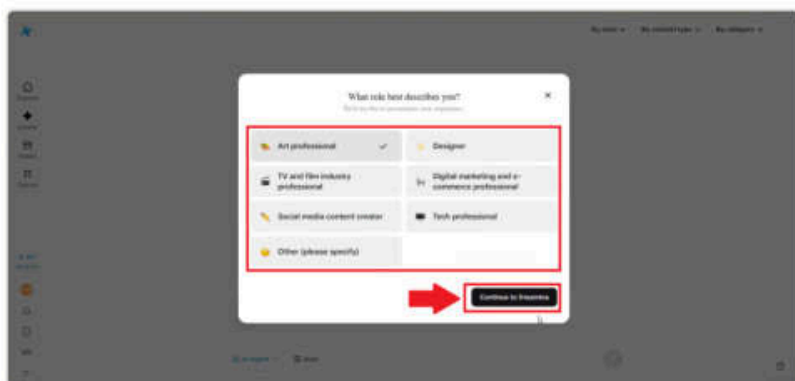




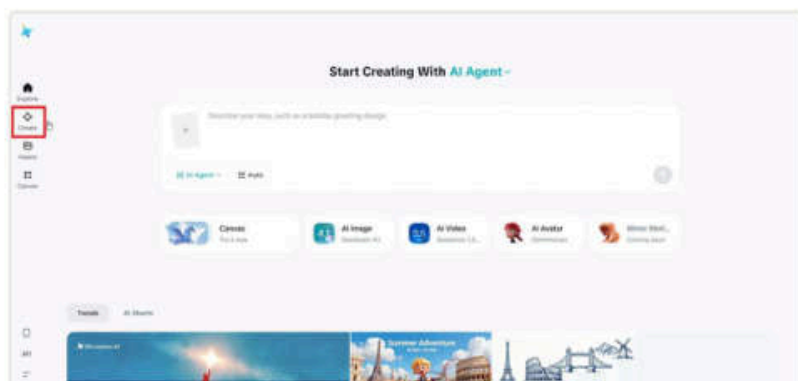
Bước 6: Nhập ngày sinh và chọn "Next"



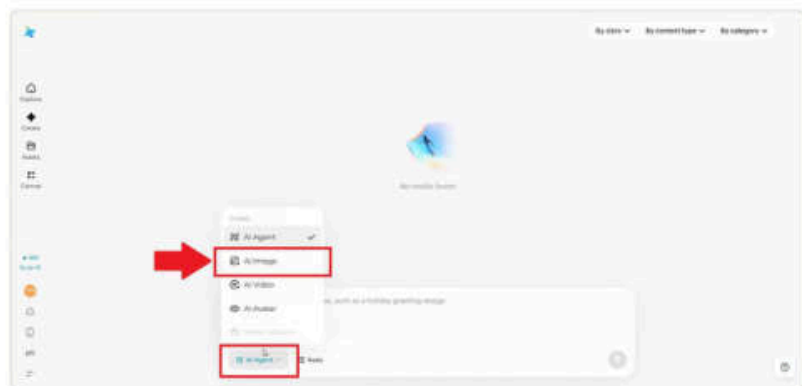
Bước 7: Chọn một mục và chọn "Continue to Dreamina"



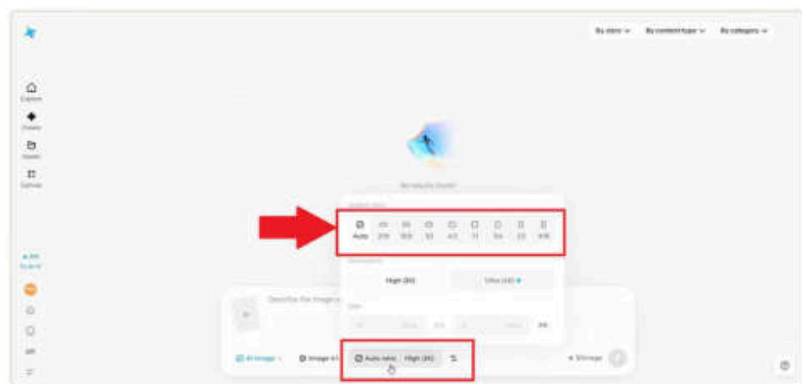
Bước 8: Chọn "Create"



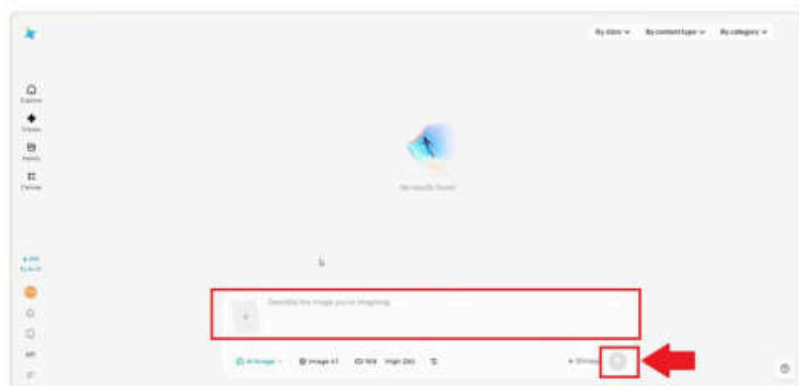
Bước 9: Chọn "AI Agent" và chuyển sang chế độ "AI Image"



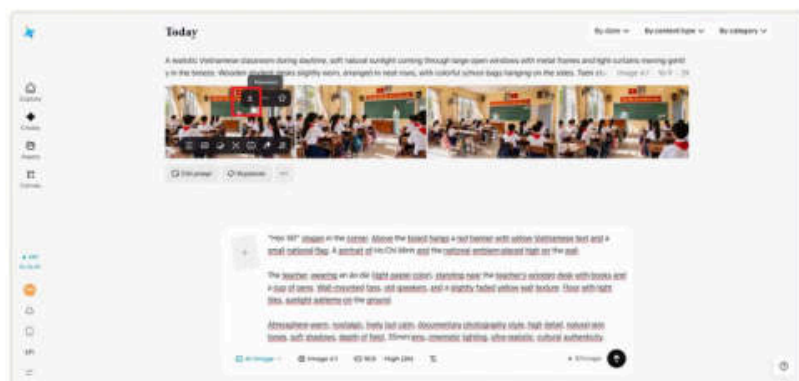
Bước 10: Chọn "Auto ratio" để thay đổi kích thước ảnh



Bước 11: Nhập prompt và bấm chọn biểu tượng mũi tên để tạo ảnh



Bước 12: Tải ảnh về



Còn 5 phần nữa trong "PHẦN IV — Chương 1: Vẽ tranh bằng AI"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh hoạ — mở khóa trong bản mua.

PHẦN IV — Chương 2: Tạo video bằng AI

Giới thiệu:

Flow

Flow là một nền tảng trực tuyến hỗ trợ xây dựng và quản lý quy trình làm việc với trí tuệ nhân tạo (AI) một cách trực quan, nhanh chóng và dễ sử dụng, đặc biệt phù hợp cho sáng tạo nội dung và thiết kế bài học số.

Đặc điểm nổi bật của Flow:

- Đa dạng cách tạo video từ văn bản, văn bản kết hợp hình ảnh.
- Tạo được các video kèm giọng nói khớp với miệng nhân vật.
- Kéo dài thời lượng video, tạo các video đồng nhất.

Ứng dụng của Flow:

- Thiết kế video bài giảng, học liệu số và nội dung giáo dục.
- Tạo hình ảnh, video minh họa, kịch bản giảng dạy bằng AI.
- Tối ưu hóa quy trình sáng tạo nội dung cho giáo viên, học sinh và người mới tiếp cận AI.

Grok

Grok AI là một nền tảng trí tuệ nhân tạo do xAI phát triển, hỗ trợ người dùng tìm kiếm thông tin, phân tích dữ liệu và sáng tạo nội dung một cách nhanh chóng, linh hoạt và mang tính tương tác cao. Grok AI nổi bật với khả năng phản hồi theo ngữ cảnh thời gian thực, giúp người dùng tiếp cận tri thức một cách trực quan, dễ hiểu và phù hợp cho hoạt động dạy học cũng như học tập trong môi trường số.

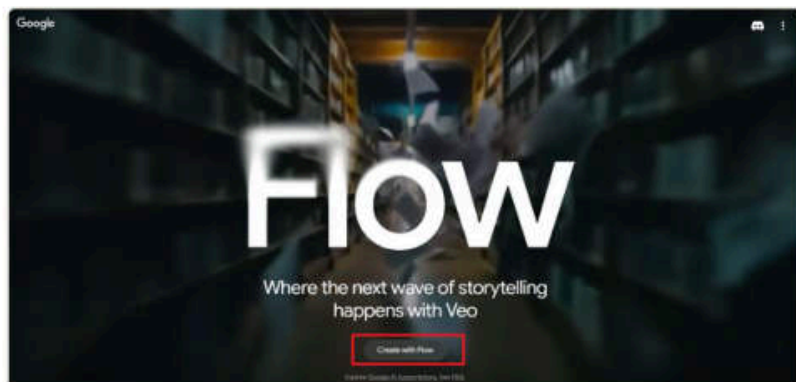
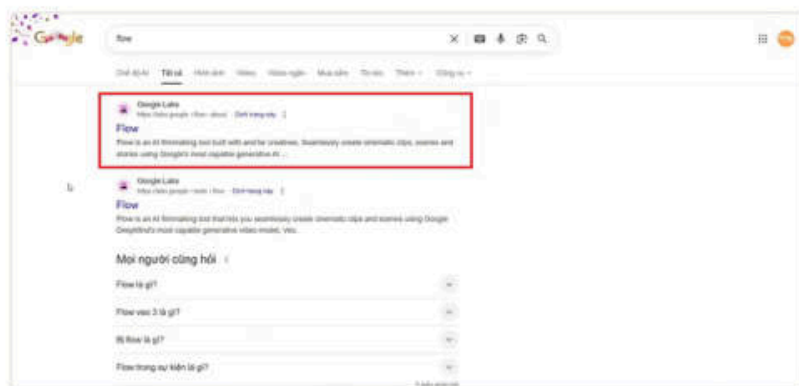
Đặc điểm nổi bật của Grok AI:

- Cách sử dụng đa dạng từ chat, tạo ảnh, tạo video, trò chuyện,...
- Tạo các video, hình ảnh từ gợi ý một cách nhanh chóng, tiết kiệm thời gian.
- Tạo được video đồng nhất từ nhân vật và gợi ý để kết hợp thành một video dài.
- Hỗ trợ giáo viên thiết kế nội dung bài giảng, câu hỏi đánh giá và học liệu số.
- Giúp học sinh tìm hiểu kiến thức, luyện tập kỹ năng tư duy và tự học hiệu quả.
- Hỗ trợ xây dựng kịch bản dạy học, kế hoạch bài học và nội dung minh họa bằng AI.
- Tối ưu hóa quá trình tiếp cận và sử dụng AI cho giáo viên, học sinh và người mới làm quen với công nghệ trí tuệ nhân tạo.

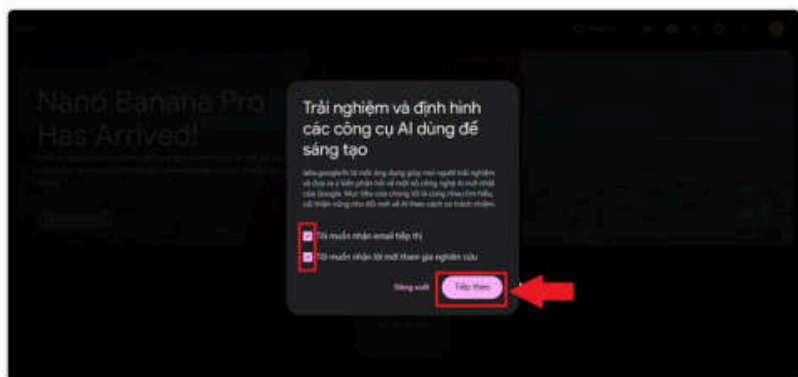
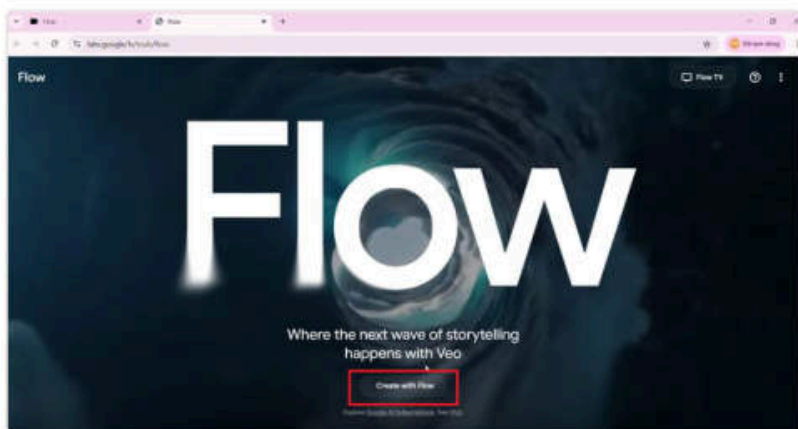
2.1. Cách tạo video bài học bằng Veo3

2.1.1. Đăng nhập Flow cho người sử dụng lần đầu

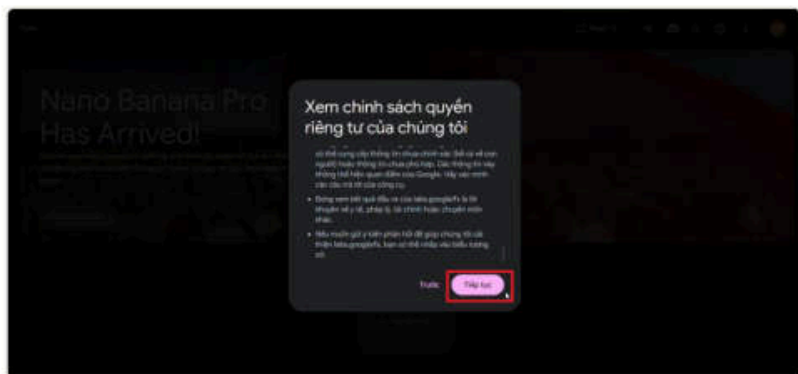
Bước 1: Truy cập trang web "<https://labs.google/flow/about>"
(Hoặc tìm kiếm từ khóa "**flow**")

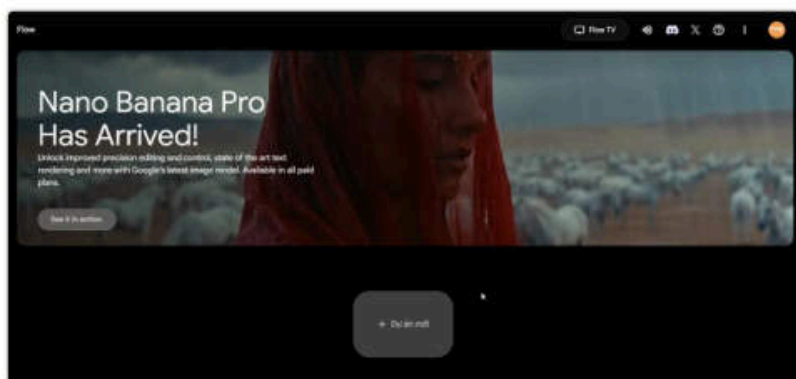


Bước 3: Tiếp tục chọn "**Create with Flow**"



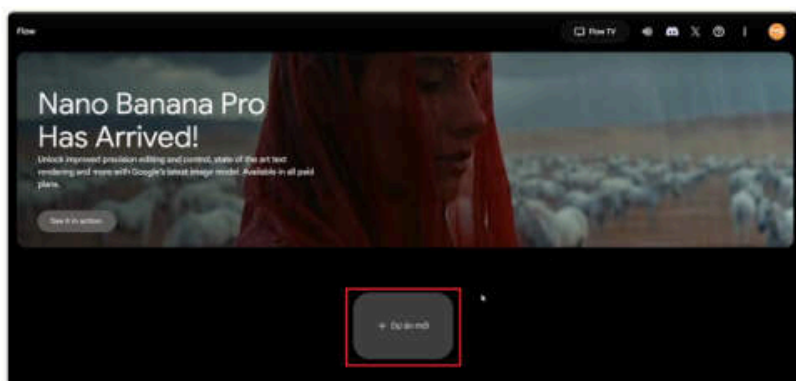
Bước 5: Kéo xuống cuối cùng và chọn **"Tiếp tục"**

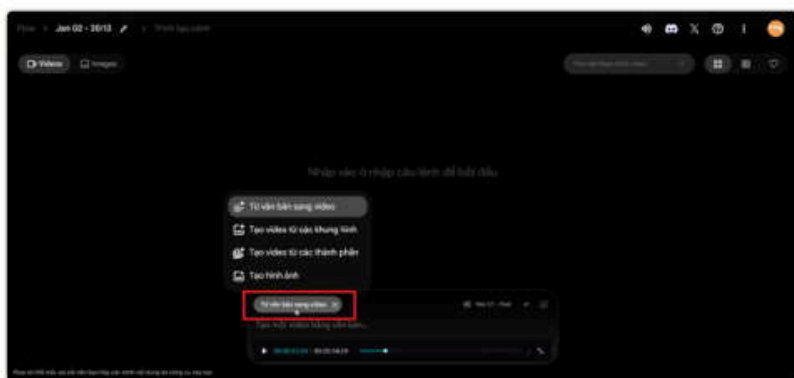




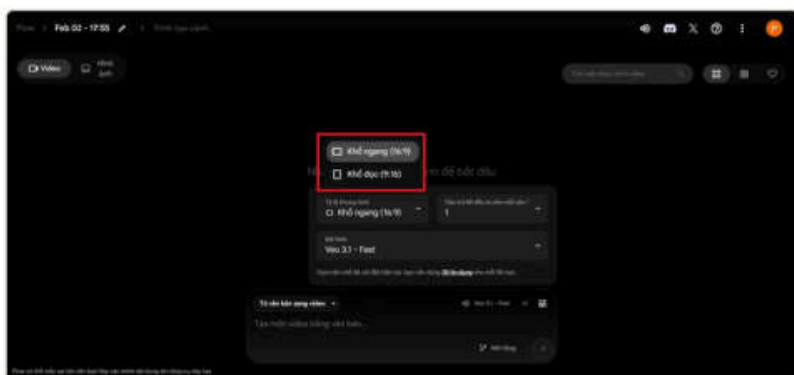
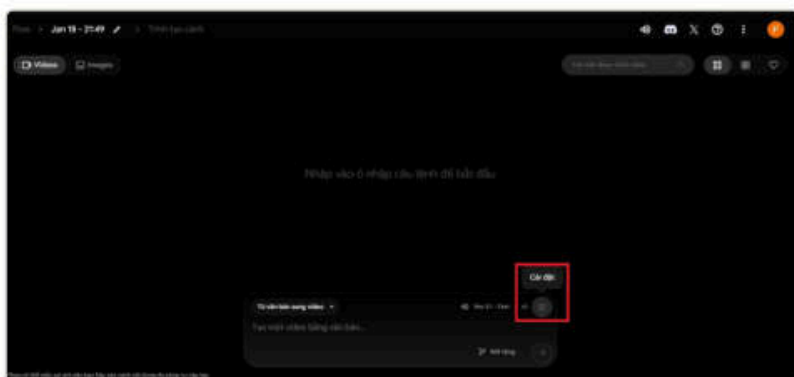
2.1.2. Tạo video với Flow

Bước 1: Chọn "Dự án mới"

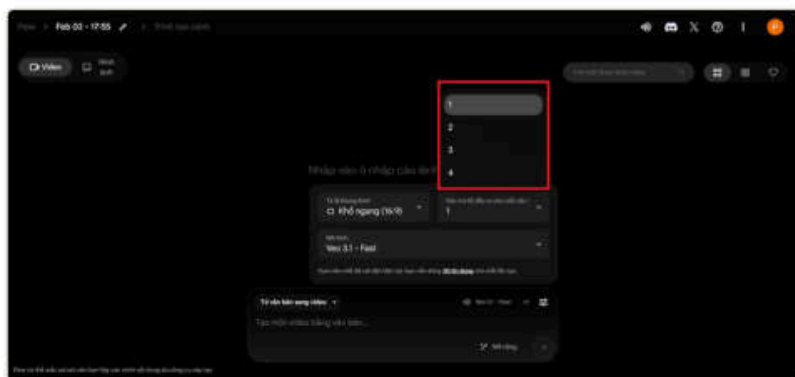




Bước 3: Chọn **"Cài đặt"** để thay đổi khung hình và số lượng video đầu ra

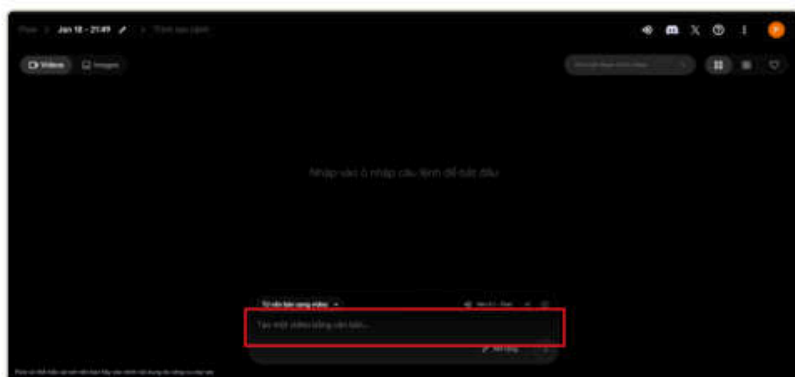


Bước 3.2: Chọn số lượng video đầu ra khi tạo

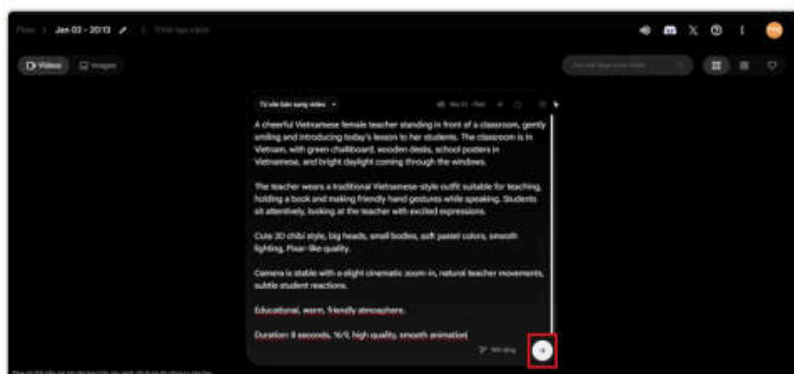


Với "Từ văn bản sang video":

Bước 1: Nhập prompt nội dung cần tạo video

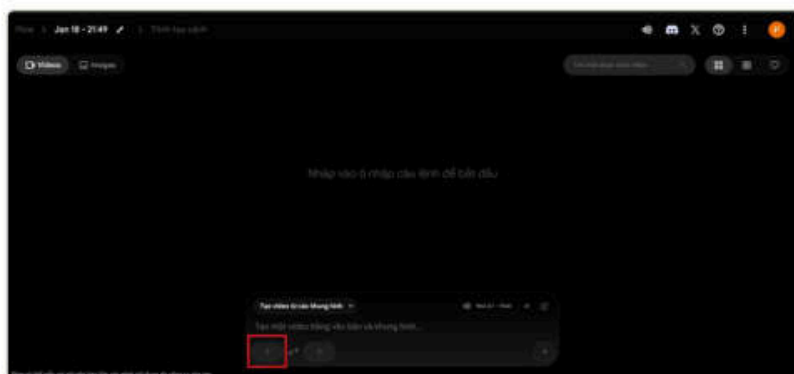


Bước 2: Chọn "7" để tạo video:

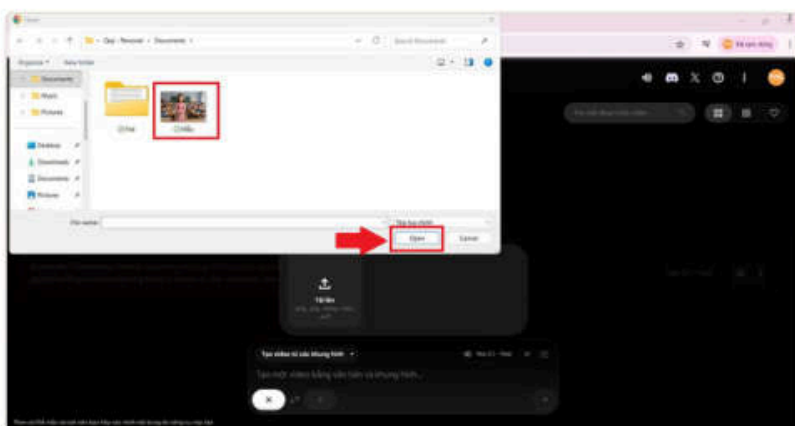
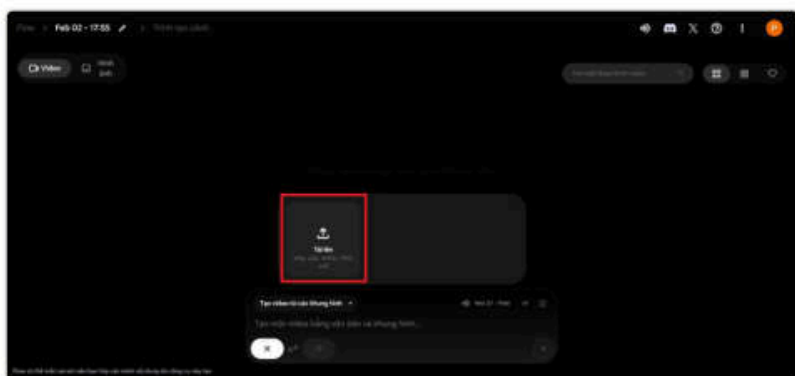


Với "Tạo video từ các khung hình":

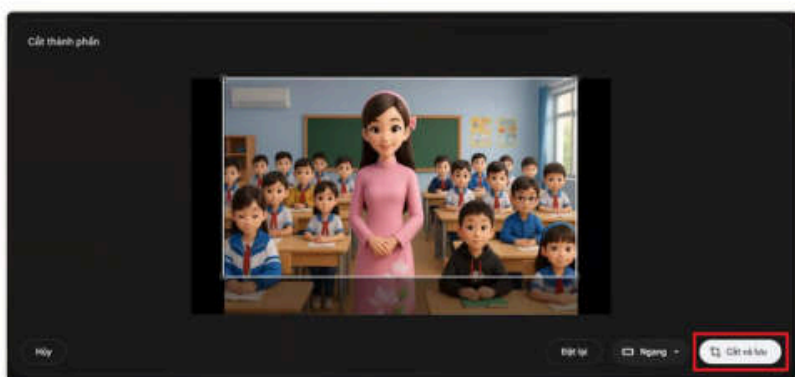
Bước 1: Chọn biểu tượng "+" để tải ảnh từ máy lên

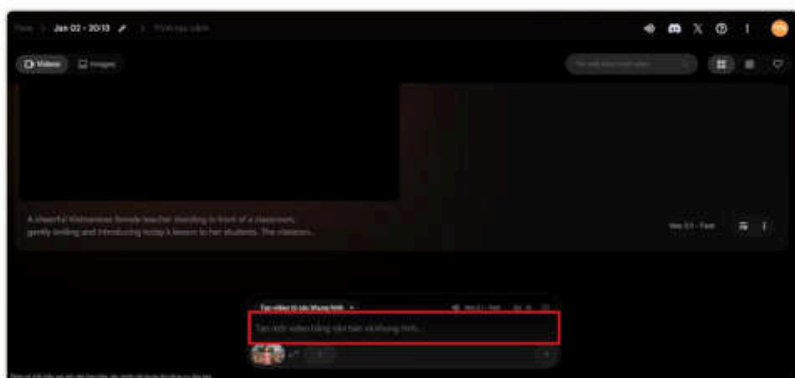


Bước 2: Chọn "Tải lên"

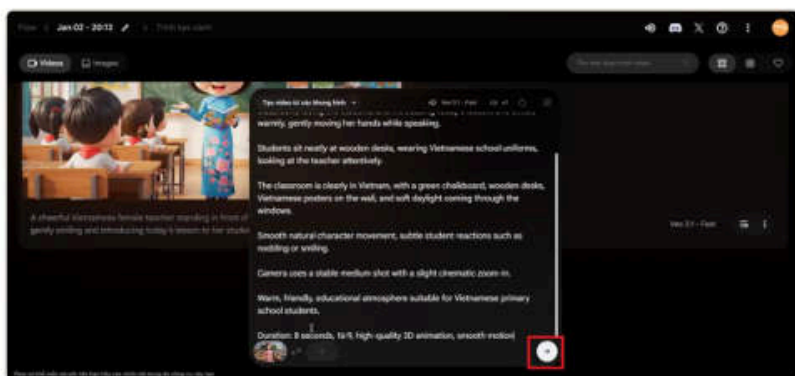


Bước 4: Cắt ảnh cho vừa khung hình và chọn "Cắt và Lưu"

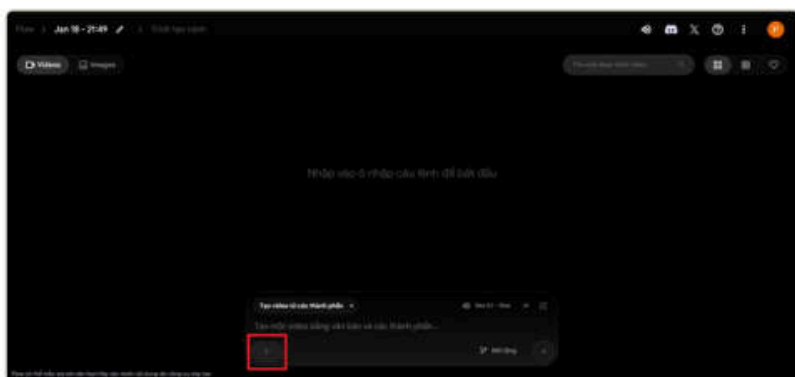




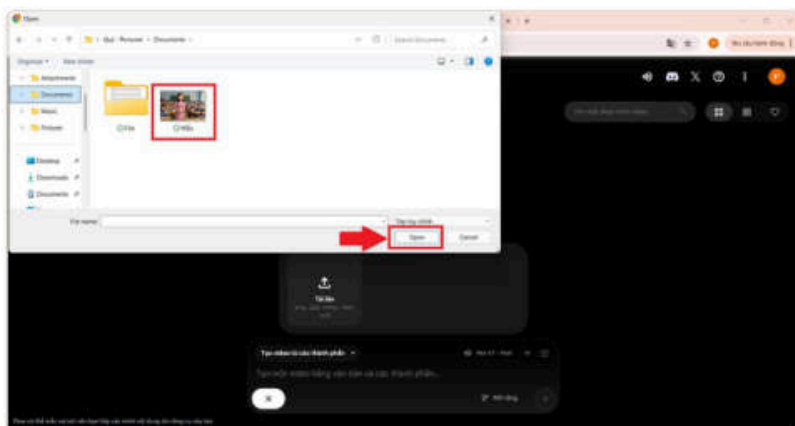
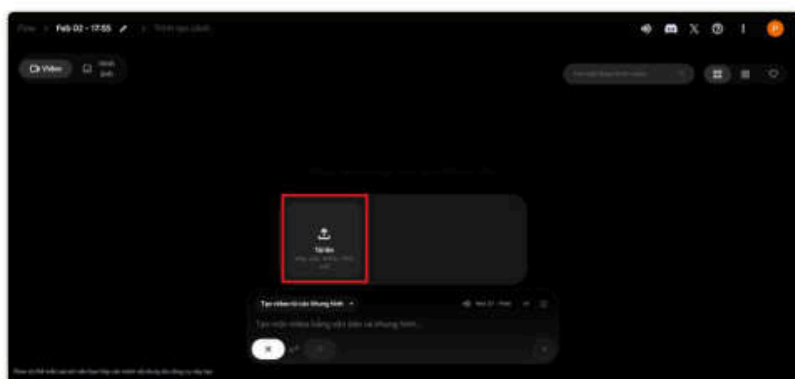
Bước 6: Chọn "7" để tạo video:



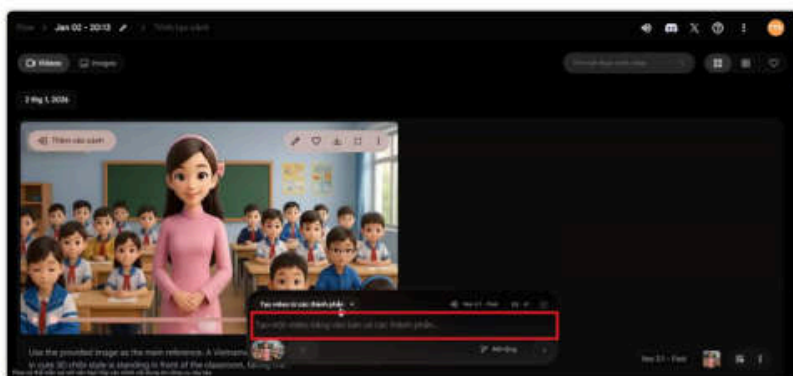
Bước 1: Chọn biểu tượng "+" để tải ảnh từ máy lên



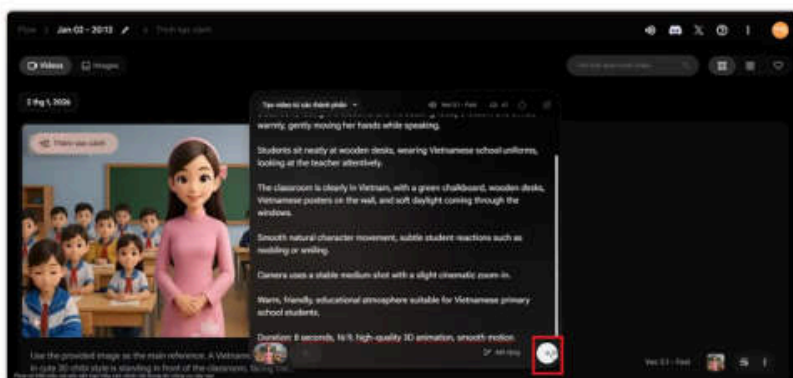
Bước 2: Chọn "Tải lên"



Bước 4: Cắt ảnh cho vừa khung hình và chọn "Cắt và Lưu"

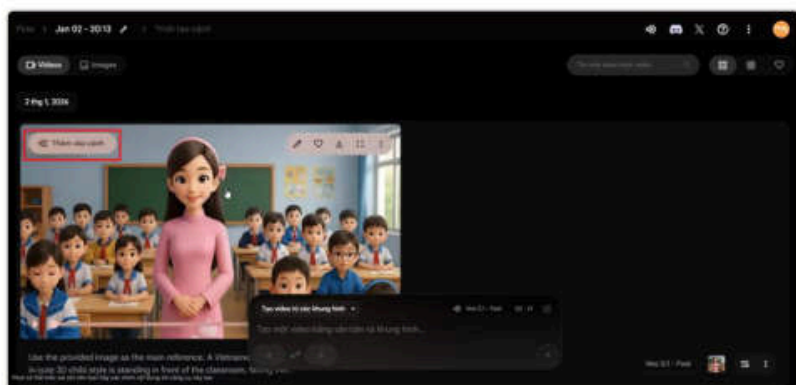


Bước 6: Chọn "7" để tạo video:

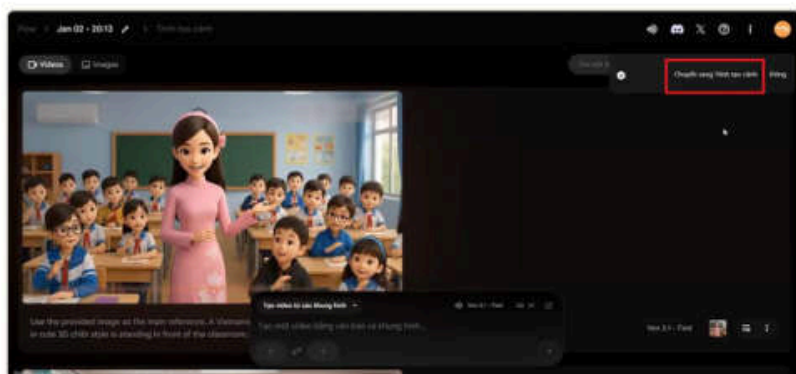


2.1.3. Cách tạo video dài đồng nhất từ video cũ

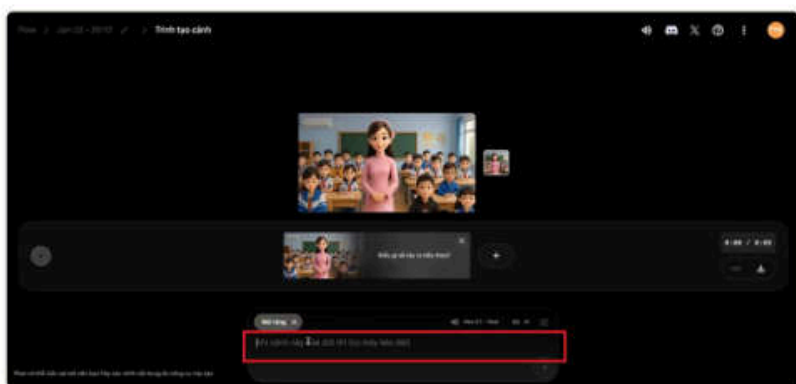
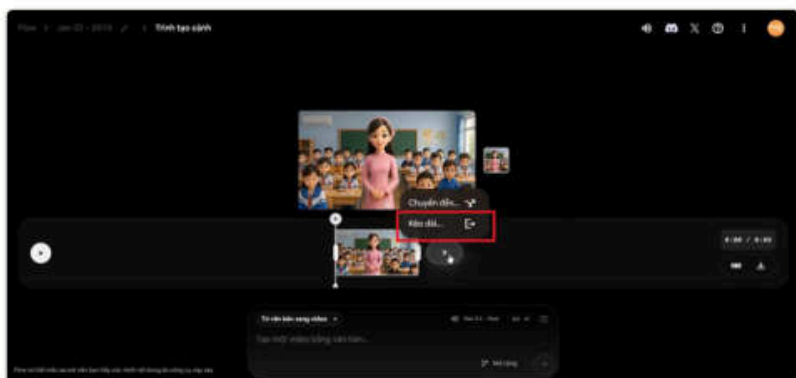
Bước 1: Sau khi đã tạo video, chọn "Thêm vào cảnh"



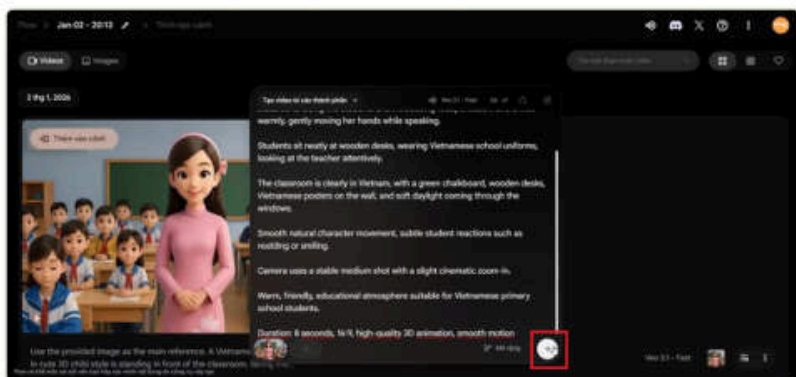
Bước 2: Chọn "Chuyển sang Trình tạo cảnh"



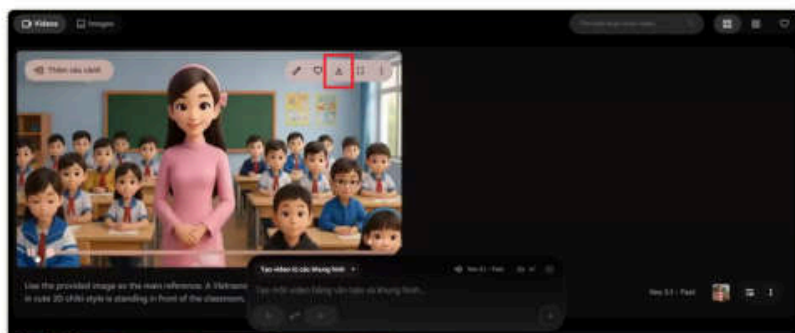
Bước 4: Chọn "Kéo dài"



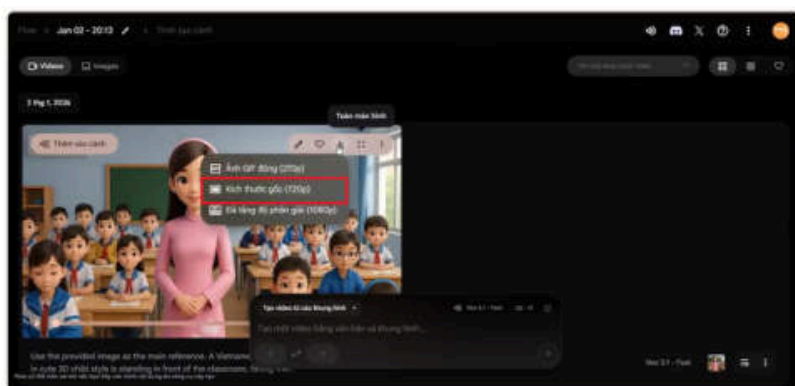
Bước 6: Chọn "7" để tạo video:



Tải video về máy:



- Chọn "**Kích thước gốc**":





Còn 5 phần nữa trong "PHẦN IV — Chương 2: Tạo video bằng AI"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh hoạ —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN IV — Chương 3: Cách tạo Chatbot phục vụ việc giảng dạy

Trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục đang diễn ra mạnh mẽ, việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) không còn là xu hướng thử nghiệm mà đã trở thành yêu cầu tất yếu nhằm nâng cao chất lượng quản lý và giảng dạy. Trong đó, chatbot AI – được hiểu là một **trợ lý ảo có khả năng tương tác bằng ngôn ngữ tự nhiên** – là một công cụ hỗ trợ hiệu quả cho giáo viên ở tất cả các cấp học.

Các nền tảng như ChatGPT và Gemini cho phép giáo viên chủ động thiết lập chatbot theo mục tiêu chuyên môn cụ thể mà không yêu cầu kiến thức lập trình chuyên sâu. Điều này mở ra khả năng cá nhân hóa công cụ hỗ trợ giảng dạy theo từng môn học, từng cấp học và từng đối tượng học sinh.

Chương này trình bày một cách hệ thống các bước xây dựng chatbot phục vụ giảng dạy, cấu trúc thiết lập hướng dẫn (instruction), cũng như các mô hình ứng dụng theo từng cấp học.

1. Chatbot là gì?

Chatbot là một hệ thống phần mềm ứng dụng trí tuệ nhân tạo, có khả năng tiếp nhận yêu cầu, xử lý thông tin và phản hồi bằng ngôn ngữ tự nhiên. Trong môi trường giáo dục, chatbot được thiết lập

như một **trợ lý chuyên môn hóa**, thực hiện các nhiệm vụ theo định hướng và cấu hình do giáo viên quy định.

Vai trò trong hoạt động giảng dạy

Chatbot có thể đảm nhiệm các vai trò sau:

- Trợ lý soạn giáo án.
- Hỗ trợ xây dựng hệ thống câu hỏi đánh giá.
- Gia sư học tập cá nhân hóa.
- Công cụ phản biện và chỉnh sửa bài viết.
- Hỗ trợ tư vấn định hướng học tập.

Tuy nhiên, cần khẳng định rõ: chatbot là công cụ hỗ trợ kỹ thuật, không thay thế vai trò sư phạm, giá trị nhân văn và trách nhiệm nghề nghiệp của giáo viên.



Còn 3 phần nữa trong "PHẦN IV — Chương 3: Cách tạo Chatbot phục vụ việc giảng dạy"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN V — Chương 1: Prompt AI dành cho giáo viên mầm non

1. Giới thiệu về Prompt AI

Trong những năm gần đây, trí tuệ nhân tạo (AI) đã xuất hiện ngày càng nhiều trong giáo dục, từ việc hỗ trợ thiết kế bài giảng, tạo học liệu, hình ảnh minh họa cho đến xây dựng hoạt động học tập. Với giáo viên mầm non, AI mở ra một cơ hội rất lớn: **tiết kiệm thời gian chuẩn bị, đa dạng hóa hoạt động, và tăng tính trực quan, sinh động cho bài học.**

Tuy nhiên, đi kèm với cơ hội là một thách thức không nhỏ:

AI không hiểu giáo dục mầm non nếu giáo viên không "nói đúng ngôn ngữ sư phạm".

Thực tế cho thấy, nhiều giáo viên khi mới tiếp cận AI thường gặp các tình huống như:

- Nội dung AI tạo ra **quá học thuật**, không phù hợp với trẻ mầm non.
- Hoạt động gợi ý **thiên về trình bày – thuyết giảng**, thiếu trải nghiệm.
- Hình ảnh đẹp nhưng **không đúng tâm lý lứa tuổi**, gây quá tải nhận thức.

- Giáo án nhìn có vẻ đầy đủ nhưng **khó triển khai trong lớp học đông trẻ**.

Nguyên nhân không nằm ở AI "kém thông minh", mà nằm ở chỗ **prompt chưa đúng chuẩn sư phạm mầm non**.

Ở bậc mầm non, mỗi hoạt động giáo dục đều phải xuất phát từ những nguyên tắc cốt lõi:

- Trẻ học thông qua **chơi và trải nghiệm**, không học qua nghe giảng.
- Hoạt động phải **ngắn gọn, cụ thể, có thao tác rõ ràng**.
- Ngôn ngữ của giáo viên cần **gần gũi, tích cực, khích lệ**.
- Đánh giá dựa trên **quá trình tham gia**, không dựa vào sản phẩm đúng – sai.

Nếu prompt AI không phản ánh được những nguyên tắc này, thì dù công nghệ có hiện đại đến đâu, kết quả tạo ra cũng **không thể sử dụng an toàn và hiệu quả trong lớp mầm non**.

Chính vì vậy, khái niệm **"prompt AI đúng chuẩn sư phạm"** trở nên đặc biệt quan trọng đối với giáo viên mầm non. Một prompt đúng chuẩn không chỉ yêu cầu AI "tạo nội dung", mà còn:

- Xác định rõ **vai trò của giáo viên và của trẻ**.
- Yêu cầu AI thiết kế **hoạt động học chi tiết**, có lời dẫn, có tương tác.
- Đảm bảo nội dung phù hợp với **đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi**.

- Giữ vững các giá trị giáo dục mầm non truyền thống, đồng thời tận dụng công nghệ hiện đại.

Chương 1 của cuốn sách này được xây dựng với một mục tiêu xuyên suốt:

Giúp giáo viên mầm non làm chủ AI, chứ không để AI dẫn dắt ngược lại hoạt động giáo dục.

Thông qua hệ thống prompt được thiết kế bài bản, giáo viên sẽ học cách:

- Giao việc cho AI **đúng vai – đúng việc – đúng ngữ cảnh sư phạm**.
- Biến AI thành **trợ lý hỗ trợ chuyên môn**, không thay thế giáo viên.
- Tạo ra giáo án, trò chơi, học liệu **an toàn – phù hợp – khả thi** trong lớp mầm non.
- Tự tin ứng dụng AI trong dạy học mà vẫn giữ được **bản sắc nghề giáo**.

Chương 1 không nhằm chạy theo xu hướng công nghệ, mà hướng tới một giá trị bền vững hơn:

AI phục vụ giáo dục mầm non – và giáo viên là người làm chủ công cụ đó.

2. Cách sử dụng prompt hiệu quả

Mỗi prompt trong sách **đều được thiết kế theo cùng một cấu trúc rõ ràng**, gồm 3 phần:

1. Mục đích sử dụng

Phần này giúp giáo viên **hiểu ngay prompt dùng để làm gì**, ví dụ:

- Soạn giáo án
- Thiết kế hoạt động học
- Tạo infographic
- Viết phiếu học tập
- Xây dựng đề kiểm tra, sáng kiến kinh nghiệm...

Giáo viên **chỉ cần đọc mục đích**, không cần đọc toàn bộ prompt nếu chưa cần dùng.

2. Prompt chuẩn (giữ nguyên cấu trúc)

Đây là **phần cốt lõi** của mỗi prompt.

- Đã được thiết kế **đúng chuẩn sư phạm**.
- Đã quy định rõ **vai trò giáo viên – học sinh**.
- Đã yêu cầu AI viết **đầy đủ, chi tiết, khả thi**.
- Đã kiểm soát ngôn ngữ, hình thức, mức độ phù hợp.

Giáo viên KHÔNG chỉnh sửa cấu trúc prompt này.

Việc giữ nguyên cấu trúc giúp AI hiểu đúng yêu cầu và cho ra kết quả ổn định.

3. Chỉ dẫn thay nội dung trong dấu []

Trong prompt sẽ có các phần đặt trong **dấu ngoặc vuông []**, ví dụ:

- [TÊN BÀI HỌC]
- [MÔN HỌC]
- [ĐỘ TUỔI / KHỐI LỚP]
- [CHỦ ĐỀ]
- [MỤC TIÊU]

Đây là **những chỗ DUY NHẤT** giáo viên cần thay đổi, theo đúng bài dạy của mình.

3. Prompt vẽ tranh - hình minh họa

Vẽ tranh minh họa bài học mầm non (không chữ)

Mục đích sử dụng

Dùng khi giáo viên cần tranh minh họa để giới thiệu bài, kể chuyện, gợi mở câu hỏi cho trẻ.

Đóng vai là họa sĩ minh họa giáo dục mầm non, am hiểu tâm lý trẻ 4-5 tuổi. Hãy tạo một hình minh họa sinh động cho bài học về [NỘI DUNG BÀI HỌC].

Nhân vật là trẻ em Việt Nam, nét mặt vui tươi, dễ thương.

Bối cảnh quen thuộc với trẻ như lớp học, sân trường, gia đình hoặc khu vui chơi.

Màu sắc tươi sáng, hài hòa, không quá chói. Không có chữ, không logo, không watermark.

Hình ảnh cần giúp trẻ dễ quan sát, dễ ghi nhớ và hỗ trợ giáo viên đặt câu hỏi gợi mở trong giờ học.

Vẽ tranh cảm xúc cho trẻ mầm non

Mục đích sử dụng

Dùng trong hoạt động SEL, nhận diện cảm xúc, góc bình yên.

Đóng vai là họa sĩ minh họa giáo dục mầm non.

Hãy tạo một hình minh họa thể hiện cảm xúc [TÊN CẢM XÚC: vui / buồn / tức giận / lo lắng...] của một em bé mầm non.

Biểu cảm khuôn mặt rõ ràng, dễ nhận biết.

Phong cách dễ thương, gần gũi, màu sắc nhẹ nhàng.

Bối cảnh đơn giản để trẻ tập trung vào cảm xúc nhân vật.
Không có chữ trong hình.

Hình ảnh dùng để giáo viên hỏi trẻ: "Con thấy bạn đang cảm thấy thế nào?".

Vẽ tranh kể chuyện theo chủ đề tuần

Mục đích sử dụng

Dùng cho hoạt động kể chuyện, trò chuyện đầu giờ.



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Vẽ tranh kỹ năng sống – an toàn cho trẻ

Mục đích sử dụng

Dùng trong giáo dục kỹ năng sống, an toàn cá nhân.



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Vẽ tranh chủ đề gia đình

Mục đích sử dụng

Dùng trong chủ đề "Gia đình", "Bản thân", "Yêu thương".



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Vẽ tranh chủ đề trường lớp



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Vẽ tranh chủ đề động vật



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Vẽ tranh chủ đề thực phẩm – dinh dưỡng



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Vẽ tranh hoạt động vận động



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Vẽ tranh theo mùa – lễ hội



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Vẽ tranh so sánh – nhận biết (to / nhỏ – dài / ngắn)

Mục đích sử dụng

Dùng khi dạy khái niệm so sánh cho trẻ 3–5 tuổi.



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Vẽ tranh phân loại (màu sắc / hình dạng)

Mục đích sử dụng

Dùng cho hoạt động nhận biết và phân loại.



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Vẽ tranh trình tự hoạt động (trước – sau)

Mục đích sử dụng

Dạy trẻ khái niệm trình tự, kỹ năng sống.



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Vẽ tranh chủ đề thiên nhiên – môi trường

Mục đích sử dụng

Dùng cho giáo dục môi trường, hình thành ý thức sớm.



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Vẽ tranh hoạt động góc

Mục đích sử dụng

Dùng giới thiệu các góc chơi trong lớp.



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

4. Prompt infographic đơn giản

Infographic quy trình một hoạt động mầm non

Mục đích sử dụng

Dùng cho giáo viên hoặc gửi phụ huynh.



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Infographic hướng dẫn phụ huynh phối hợp giáo dục

Mục đích sử dụng

Dùng truyền thông phụ huynh.



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Infographic mục tiêu tuần học

Mục đích sử dụng

Giúp phụ huynh nắm được kế hoạch tuần.



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Infographic lịch sinh hoạt trong ngày

Mục đích sử dụng

Dùng trong lớp hoặc gửi phụ huynh.



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Infographic giáo dục cảm xúc cho phụ huynh

Mục đích sử dụng

Hỗ trợ SEL – trường học hạnh phúc.



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Infographic minh họa bài học theo chủ đề



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Phiếu học tập minh họa – nhận biết và ghi nhớ



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Infographic hệ thống hóa kiến thức bài học



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Phiếu bài tập minh họa – luyện tập nhẹ nhàng



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Infographic kết hợp bài học + phiếu tương tác



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

5. Prompt kế hoạch bài giảng cho giáo viên

Kế hoạch bài giảng mầm non – Làm quen chữ cái



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng mầm non – Làm quen với toán



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng mầm non – Giáo dục âm nhạc



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng mầm non – Giáo dục thể chất



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng mầm non – Hoạt động tạo hình (bổ sung)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng STEAM mầm non theo EDP – bản chuẩn tập huấn



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng STEAM EDP – tích hợp khám phá khoa học



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng STEAM EDP – trọng tâm tạo sản phẩm



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng STEAM EDP – phát triển kỹ năng & cảm xúc



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng STEAM EDP – mẫu báo cáo & tập huấn



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng STEAM mầm non theo 5E – bản chuẩn tập huấn



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng STEAM 5E – trọng tâm khám phá



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng STEAM 5E – tích hợp phát triển ngôn ngữ



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng STEAM 5E – tạo sản phẩm



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng STEAM 5E – mẫu báo cáo & nhân rộng



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi STEAM – Khởi động tạo hứng thú



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi STEAM – Khám phá và trải nghiệm



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi STEAM – Phát triển tư duy và giải quyết vấn đề



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi STEAM – Hoạt động nhóm nhỏ



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi STEAM – Vận động kết hợp học tập



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi STEAM – Ôn tập và củng cố kiến thức



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi STEAM – Góc học tập trong lớp



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi STEAM – Phát triển ngôn ngữ



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi STEAM – Giáo dục cảm xúc & kỹ năng xã hội



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi STEAM – Đánh giá nhẹ nhàng cuối hoạt động



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

6. Prompt sáng kiến kinh nghiệm

Sáng kiến kinh nghiệm – Ứng dụng STEAM trong lớp mầm non



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Sáng kiến kinh nghiệm – Ứng dụng AI hỗ trợ giáo viên mầm non



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Sáng kiến kinh nghiệm – Trường học hạnh phúc mầm non



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Sáng kiến kinh nghiệm – Đổi mới phương pháp dạy học mầm non



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Sáng kiến kinh nghiệm – Mẫu tổng hợp dùng cho tập huấn



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

PHẦN V — Chương 2: Prompt AI dành cho giáo viên tiểu học, trung học

1. Giới thiệu

Trong bối cảnh triển khai Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, việc đổi mới phương pháp dạy học và kiểm tra đánh giá không còn là khẩu hiệu, mà đã trở thành **yêu cầu bắt buộc trong thực tiễn giảng dạy**. Hai văn bản có tính định hướng và chi phối trực tiếp hoạt động chuyên môn của giáo viên hiện nay là **Đề án/Công văn 2345** (áp dụng chủ yếu ở Tiểu học) và **Công văn 5512** (áp dụng cho Trung học cơ sở và Trung học phổ thông).

Điểm cốt lõi của các văn bản này không nằm ở hình thức giáo án, mà nằm ở **chất lượng của kế hoạch bài giảng**:

- Mục tiêu rõ ràng, gắn với **phẩm chất và năng lực học sinh**.
- Hoạt động học được thiết kế **có chủ đích**, lấy học sinh làm trung tâm.
- Đánh giá diễn ra **trong quá trình học**, không chỉ ở cuối bài.
- Giáo viên đóng vai trò **tổ chức – dẫn dắt – hỗ trợ**, thay vì truyền thụ một chiều.

Tuy nhiên, thực tế cho thấy nhiều giáo viên vẫn gặp khó khăn khi:

- Chuyển từ giáo án truyền thống sang **kế hoạch bài dạy theo hoạt động**.
- Diễn đạt yêu cầu của CV 2345 và 5512 thành **các bước dạy học cụ thể**.
- Viết giáo án vừa **đúng quy định**, vừa **khả thi trong lớp học đông học sinh**.
- Chuẩn bị hồ sơ chuyên môn phục vụ **dự giờ, thanh tra, sinh hoạt tổ chuyên môn**.

Chính vì vậy, **Chương 2** được xây dựng với mục tiêu **hỗ trợ giáo viên sử dụng AI như một trợ lý chuyên môn**, giúp:

- Soạn **kế hoạch bài giảng hoàn chỉnh**, đúng cấu trúc CV 2345 và 5512.
- Thiết kế **hoạt động học chi tiết**, có lời dẫn, câu hỏi gợi mở, sản phẩm học tập.
- Xây dựng **trò chơi, phiếu học tập, infographic** gắn với kế hoạch bài dạy.
- Tổ chức **đánh giá – phản hồi – điều chỉnh dạy học** một cách khoa học.
- Hoàn thiện **hồ sơ minh chứng** đúng chuẩn quản lý giáo dục.

2. Cách sử dụng prompt hiệu quả

Mỗi prompt trong sách **đều được thiết kế theo cùng một cấu trúc rõ ràng**, với các nội dung:

1. Prompt chuẩn (giữ nguyên cấu trúc)

Đây là **phần cốt lõi** của mỗi prompt.

- Đã được thiết kế **đúng chuẩn sư phạm**.
- Đã quy định rõ **vai trò giáo viên – học sinh**.
- Đã yêu cầu AI viết **đầy đủ, chi tiết, khả thi**.
- Đã kiểm soát ngôn ngữ, hình thức, mức độ phù hợp.

Giáo viên KHÔNG chỉnh sửa cấu trúc prompt này.

Việc giữ nguyên cấu trúc giúp AI hiểu đúng yêu cầu và cho ra kết quả ổn định.

2. Chỉ dẫn thay nội dung trong dấu []

Trong prompt sẽ có các phần đặt trong **dấu ngoặc vuông []**, ví dụ: [MÔN HỌC], [TÊN BÀI], [KHỐI], [CHỦ ĐỀ] — đây là những chỗ giáo viên cần thay bằng nội dung bài dạy cụ thể của mình.

Ghi chú biên tập: đoạn liệt kê ví dụ chi tiết cho mục này bị thiếu trong bản gốc (văn bản nhảy thẳng sang tiêu đề mục 3 ngay sau câu "ví dụ:"). Nội dung trên được giữ nguyên tinh thần của phần tương ứng ở Chương 1 để không bỏ trống mục, không có dữ liệu nào bị suy diễn thêm ngoài cấu trúc đã nêu.

3. Prompt kế hoạch bài giảng chi tiết – tiểu học

Kế hoạch bài giảng Tiểu học theo Đề án/CV 2345 – bản chuẩn

Đóng vai là giáo viên tiểu học có 20 năm kinh nghiệm, am hiểu Đề án/Công văn 2345 và Chương trình GDPT 2018.

Hãy soạn kế hoạch bài giảng cho môn [MÔN HỌC], bài [TÊN BÀI hoặc TẬP ĐỈNH KÈM], lớp [KHỐI], thời lượng [SỐ TIẾT].

Yêu cầu bắt buộc:

- Thể hiện rõ mục tiêu phẩm chất và năng lực theo GDPT 2018
- Hoạt động học theo tiến trình:

Khởi động - Khám phá - Luyện tập - Vận dụng

- Có lời dẫn, câu hỏi gợi mở của giáo viên
- Trình bày kế hoạch bài dạy dưới dạng bảng, gồm:

Thời gian | Hoạt động của giáo viên | Hoạt động của học sinh | Sản phẩm/đánh giá

Văn phong chuẩn sư phạm, phù hợp dự giờ và hồ sơ chuyên môn.

Kế hoạch bài giảng Tiểu học 2345 – dạy học tích cực

Đóng vai là giáo viên tiểu học triển khai dạy học tích cực theo Công văn 2345.

Hãy soạn kế hoạch bài giảng cho môn [MÔN HỌC], chủ đề [CHỦ ĐỀ hoặc TẬP ĐÍNH KÈM], lớp [KHỐI].

Yêu cầu:

- Hoạt động học lấy học sinh làm trung tâm
- Có hoạt động cá nhân, nhóm, cả lớp
- Giáo viên đóng vai trò tổ chức, hướng dẫn
- Có lời thoại dẫn dắt mẫu trong từng hoạt động
- Trình bày dạng bảng kế hoạch bài dạy theo công văn 2345

Ngôn ngữ hành chính – sự phạm chuẩn mực.

Kế hoạch bài giảng Tiểu học 2345 – tích hợp trò chơi học tập



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng Tiểu học 2345 – đánh giá năng lực



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng Tiểu học 2345 – mẫu dùng tập huấn



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

4. Prompt kế hoạch bài giảng - THCS & THPT

Kế hoạch bài giảng THCS/THPT theo Công văn 5512 – bản chuẩn



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng công văn 5512 – dạy học phát triển năng lực



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng công văn 5512 – dạy học truy vấn / nêu vấn đề



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng 5512 – tích hợp STEM/STEAM



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng 5512 – tích hợp công nghệ & AI



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

5. Các PROMPT về áp dụng trò chơi, hoạt động phiếu học tập, các phương pháp dạy học

Trò chơi học tập – Tiểu học (theo Công văn 2345)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi ôn tập – Tiểu học (theo công văn 2345)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Infographic kiến thức – Tiểu học (Công văn 2345)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Phiếu học tập – Tiểu học (2345)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi học tập – THCS (theo Công văn 5512)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi nêu vấn đề – THCS (Công văn 5512)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Infographic hệ thống hóa kiến thức – THCS (5512)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Phiếu học tập – THCS (Công văn 5512)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi học tập – THPT (5512)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Trò chơi tranh luận – THPT (Công văn 5512)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Infographic học thuật – THPT (Công văn 5512)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Phiếu học tập vận dụng – THPT (Công văn 5512)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Hoạt động học theo trạm – THCS/THPT (Công văn 5512)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Hoạt động dự án học tập – THCS/THPT (Công văn 5512)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Hoạt động tổng hợp – dùng tập huấn giáo viên (Công văn 2345 & Công văn 5512)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng – Hoạt động mở đầu chi tiết



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng – Mở đầu bằng tình huống thực tiễn (chi tiết)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng – Hoạt động hình thành kiến thức



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng – Hoạt động luyện tập chi tiết



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng – Hoạt động vận dụng



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng – Phản hồi và nhận xét trong giờ học



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng – Điều chỉnh khi học sinh gặp khó khăn



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng – Phân hóa hoạt động học



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng – Hồ sơ minh chứng chi tiết



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch bài giảng – Tự đánh giá sau tiết dạy



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

6. PROMPT tạo bài kiểm tra, phiếu ôn tập

Tạo đề kiểm tra 15 phút (tự luận + trắc nghiệm)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Tạo đề kiểm tra 45 phút (chuẩn cấu trúc)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Tạo ma trận đề kiểm tra + đề hoàn chỉnh



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Phiếu ôn tập trước kiểm tra (tự luận + trắc nghiệm)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Phiếu bài tập tự luyện phân hóa theo trình độ



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Bộ câu hỏi trắc nghiệm theo 4 mức độ tư duy



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Bài tập vận dụng cao – phát triển tư duy



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Đề kiểm tra kết hợp đánh giá năng lực



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Phiếu ôn tập theo dạng đề mẫu



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Bộ đề luyện tập tổng hợp (dùng tập huấn)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

7. PROMPT kế hoạch, hồ sơ, đánh giá, tập huấn

Biên bản rút kinh nghiệm tiết dạy (chi tiết)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Điều chỉnh kế hoạch bài giảng sau góp ý chuyên môn



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch tiết dạy minh họa (dự giờ – hội giảng)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Phiếu lấy ý kiến phản hồi của học sinh (sau tiết học)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Bảng đánh giá mức độ đạt mục tiêu bài học



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Bộ hồ sơ tiết dạy hoàn chỉnh (đủ kiểm tra – thanh tra)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Kế hoạch hỗ trợ học sinh chưa đạt yêu cầu



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Hoạt động tổng kết bài học / chủ đề (chi tiết)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Báo cáo chuyên môn sau dạy chuyên đề



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Bộ mẫu tổng hợp dùng tập huấn giáo viên



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

8. PROMPT về viết sáng kiến kinh nghiệm

Xây dựng ý tưởng và viết sáng kiến kinh nghiệm hoàn chỉnh (đầy đủ cấu trúc 4 phần)



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Ghi chú biên tập: mục "Phần II. Hiệu quả của sáng kiến" giữ đúng số thứ tự như trong bản gốc, dù về logic trình tự đây là phần thứ ba (sau "Phần I" và "Phần II. Giải quyết vấn đề") — nhiều khả năng là lỗi đánh số trong văn bản Word gốc (bỏ qua "Phần III"). Số thứ tự được giữ nguyên verbatim, không tự ý sửa thành "Phần III" vì đây có thể là chủ đích của tác giả gốc.

Sáng kiến kinh nghiệm theo chủ đề – 1 lớp học cụ thể



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Sáng kiến kinh nghiệm áp dụng cho nhiều lớp trong cùng khối



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Sáng kiến kinh nghiệm xuất phát từ đặc điểm lớp học không đồng đều



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Sáng kiến kinh nghiệm gắn với công tác chủ nhiệm lớp



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Sáng kiến kinh nghiệm áp dụng trong điều kiện lớp học đông học sinh



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Sáng kiến kinh nghiệm áp dụng cho lớp học có hoàn cảnh đặc thù



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Sáng kiến kinh nghiệm ứng dụng CNTT/AI trong lớp học cụ thể



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Sáng kiến kinh nghiệm phục vụ nâng cao chất lượng học sinh



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Sáng kiến kinh nghiệm mang tính nhân rộng trong tổ/khối



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

Sáng kiến kinh nghiệm mẫu dùng cho tập huấn giáo viên



Prompt đầy đủ có trong bản mua — mở khóa toàn bộ prompt.

PHẦN VI — Chương 1: Cách áp dụng Google Drive trong công việc giảng dạy

Giới thiệu về Google Drive

Google Drive là dịch vụ lưu trữ đám mây do Google cung cấp, cho phép người dùng lưu trữ, quản lý và chia sẻ tài liệu trực tuyến mọi lúc, mọi nơi thông qua Internet.

Google Drive giúp giáo viên và học sinh:

- Lưu trữ tài liệu bài giảng, học liệu số, video dạy học.
- Chia sẻ tài liệu nhanh chóng qua liên kết.
- Làm việc nhóm và chỉnh sửa tài liệu đồng thời theo thời gian thực.

Trong dạy học, Google Drive đóng vai trò như một "kho học liệu số", giúp quản lý và tổ chức tài nguyên học tập hiệu quả.

Giới thiệu về hệ thống thư mục trong Google Drive:

Hệ thống thư mục trong Google Drive cho phép người dùng tổ chức dữ liệu theo cấu trúc cây gồm các thư mục và thư mục con.

Người dùng có thể:

- Tạo thư mục theo lớp học, môn học, chủ đề hoặc từng bài giảng.
- Phân quyền truy cập cho từng thư mục (xem, nhận xét, chỉnh sửa).
- Dễ dàng tìm kiếm và quản lý tài liệu.

Việc sử dụng hệ thống thư mục hợp lý giúp giáo viên sắp xếp học liệu khoa học, tránh trùng lặp và thuận tiện cho việc chia sẻ tài nguyên với học sinh.

Giới thiệu về Google Docs

Google Docs là công cụ soạn thảo văn bản trực tuyến của Google. Google Docs cho phép:

- Soạn thảo giáo án, kế hoạch bài dạy, nội dung học tập.
- Nhiều người cùng chỉnh sửa một tài liệu trong thời gian thực.
- Theo dõi lịch sử chỉnh sửa và nhận xét trực tiếp trên văn bản.

Trong dạy học tiểu học, Google Docs thường được dùng để xây dựng giáo án điện tử, phiếu học tập, kịch bản video bài giảng.

Giới thiệu về Google Sheets

Google Sheets là công cụ bảng tính trực tuyến, tương tự Microsoft Excel. Google Sheets hỗ trợ:

- Nhập, xử lý và thống kê dữ liệu học sinh.

- Tạo bảng điểm, bảng theo dõi tiến độ học tập.
- Tự động tính toán bằng các công thức.

Đối với giáo viên, Google Sheets là công cụ hữu ích để quản lý lớp học, tổng hợp kết quả học tập và phân tích dữ liệu phục vụ đánh giá.

Giới thiệu về Google Slides

Google Slides là công cụ tạo bài trình chiếu trực tuyến. Google Slides cho phép:

- Thiết kế bài giảng điện tử với hình ảnh, video, âm thanh.
- Chia sẻ bài trình chiếu cho học sinh truy cập hoặc thuyết trình trực tuyến.
- Nhiều giáo viên có thể cùng xây dựng một bài giảng.

Trong thiết kế video dạy học, Google Slides thường được dùng để xây dựng kịch bản trình chiếu, sau đó kết hợp với công cụ quay màn hình hoặc AI để tạo video bài giảng.

Giới thiệu về Google Forms

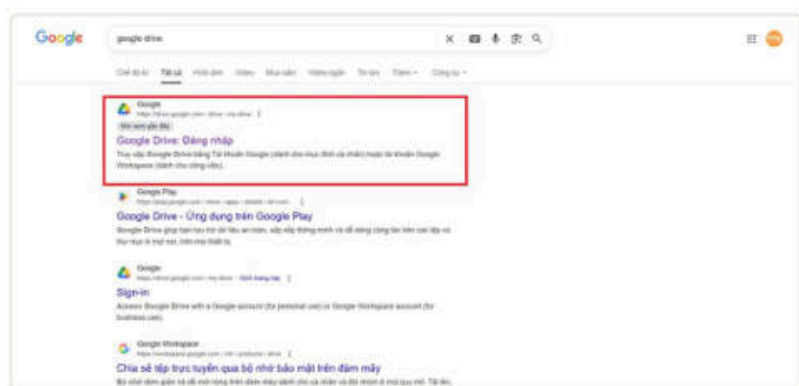
Google Forms là công cụ tạo biểu mẫu và bài kiểm tra trực tuyến. Google Forms cho phép:

- Tạo phiếu khảo sát, bài kiểm tra trắc nghiệm.
- Tự động thu thập câu trả lời và tổng hợp kết quả.
- Kết nối trực tiếp với Google Sheets để phân tích dữ liệu.

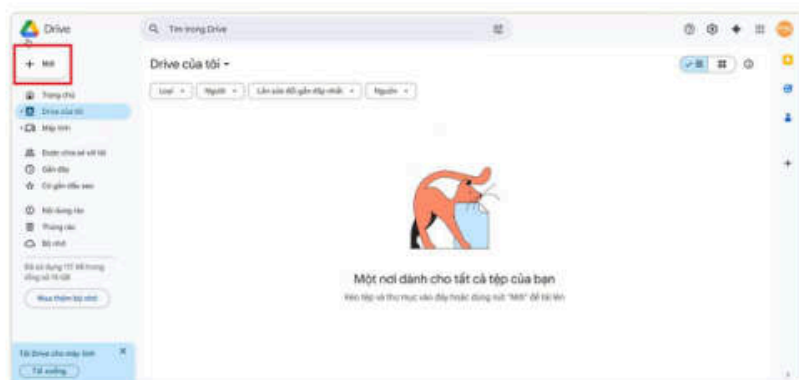
Trong dạy học tiểu học, Google Forms được sử dụng để kiểm tra nhanh sau bài học, khảo sát mức độ hiểu bài và thu thập phản hồi của học sinh.

1.1. Xây dựng hệ thống thư mục, chia sẻ, cấp quyền thư mục

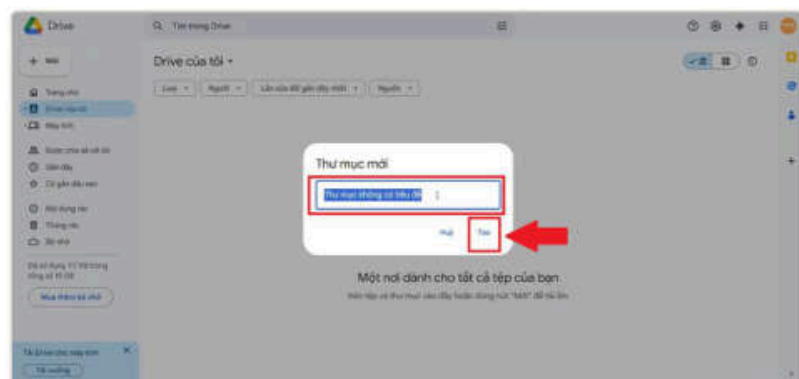
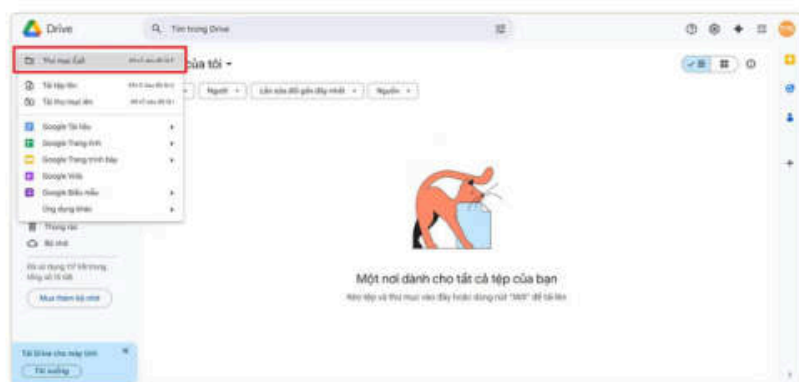
Bước 1: Truy cập trang <https://drive.google.com> (hoặc tìm kiếm từ khóa



"Google Drive")

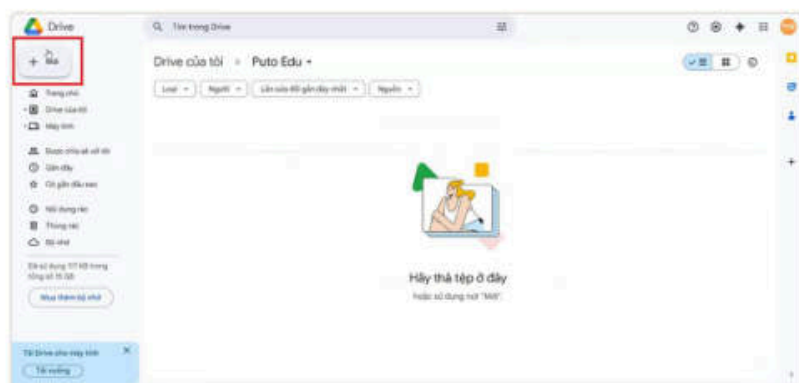
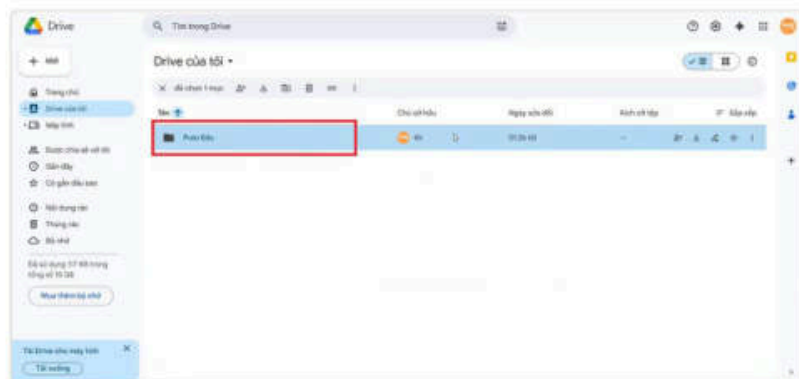


Bước 2: Chọn "Mới"



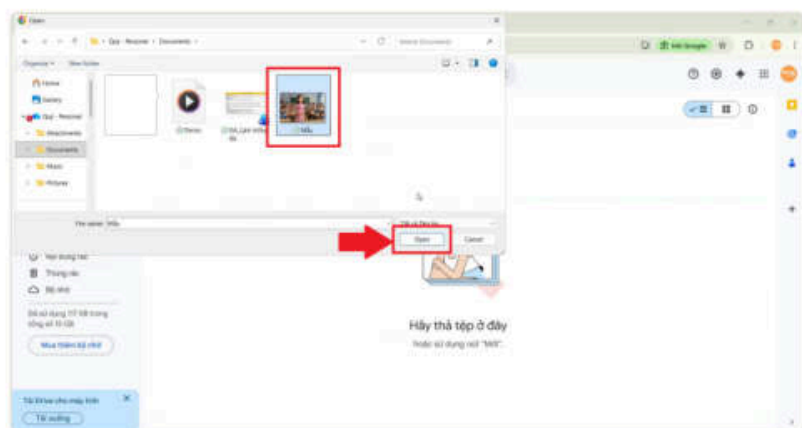
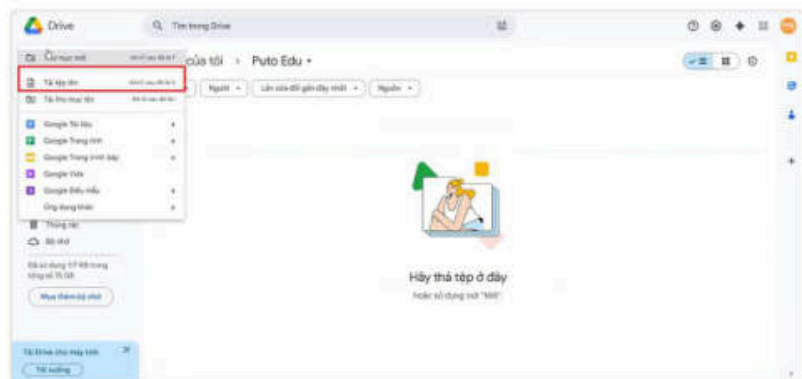
Bước 4: Đặt tên cho thư mục và chọn "Tạo"

Tải một tệp lên Google Drive



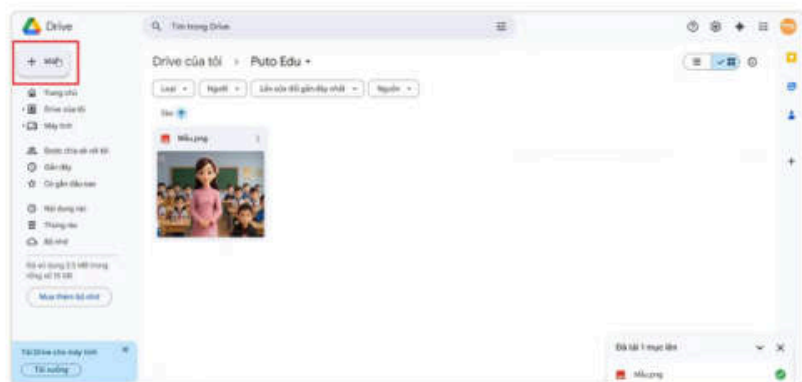
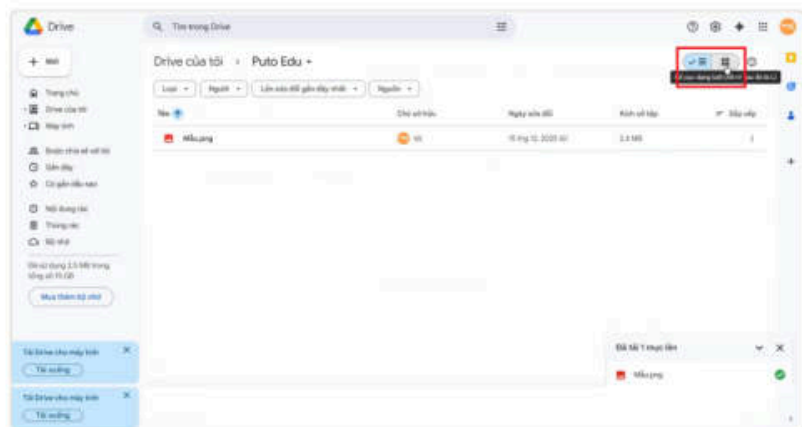
Bước 1: Chọn "Mới"

Có thể tải nhiều dạng tệp khác nhau như: ảnh, video, âm thanh, các file dữ liệu như Word, Excel, Powerpoint,...



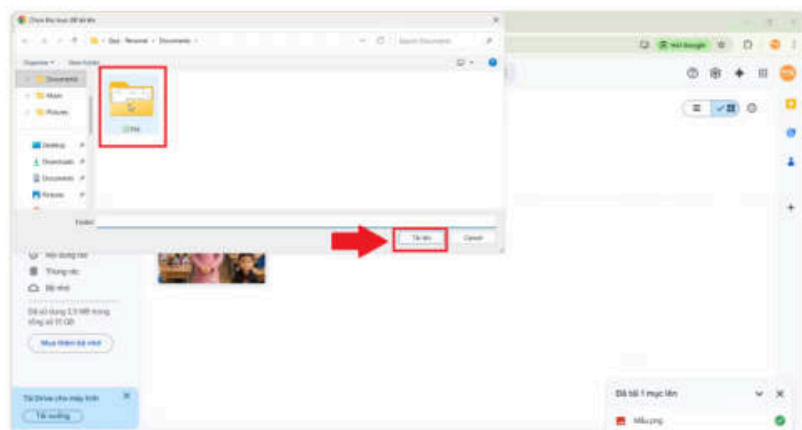
Bước 3: Chọn tệp muốn tải lên và chọn **"Open"**

Tải một Thư mục lên Google Drive



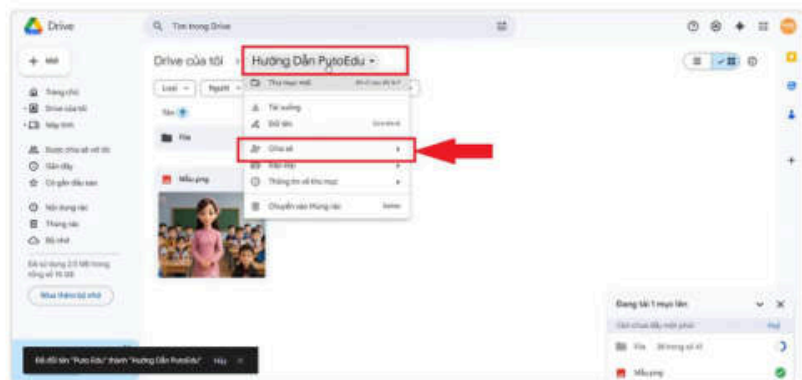
Bước 1: Chọn "Mới"

Thay vì tải lần lượt các tệp, tải thư mục trong đó bao gồm nhiều các tệp nhỏ sẽ đỡ mất thời gian hơn

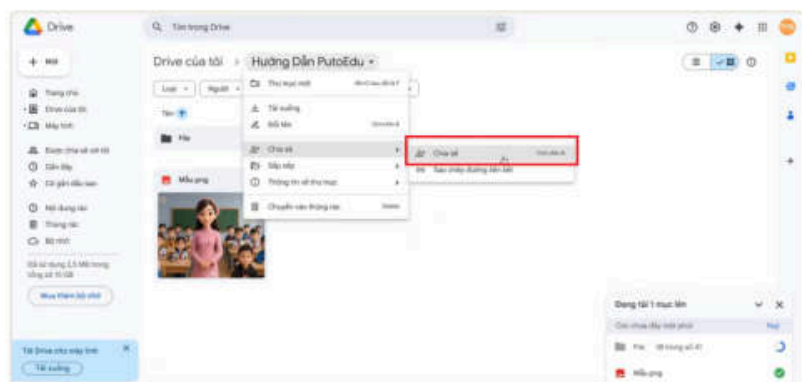


Bước 3: Chọn thư mục muốn tải lên và chọn **"Open"**

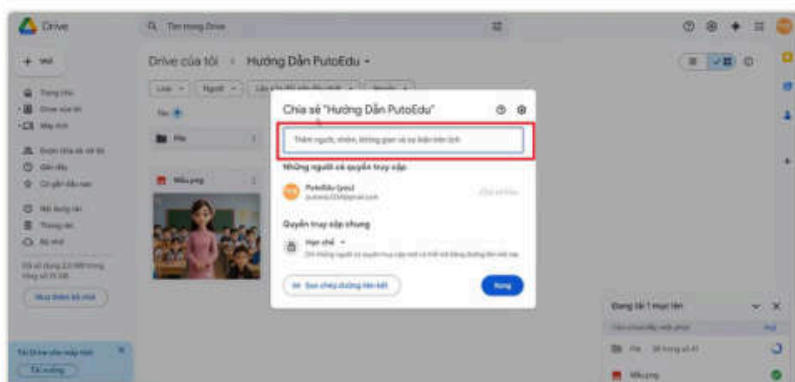
Chia sẻ thư mục với người khác



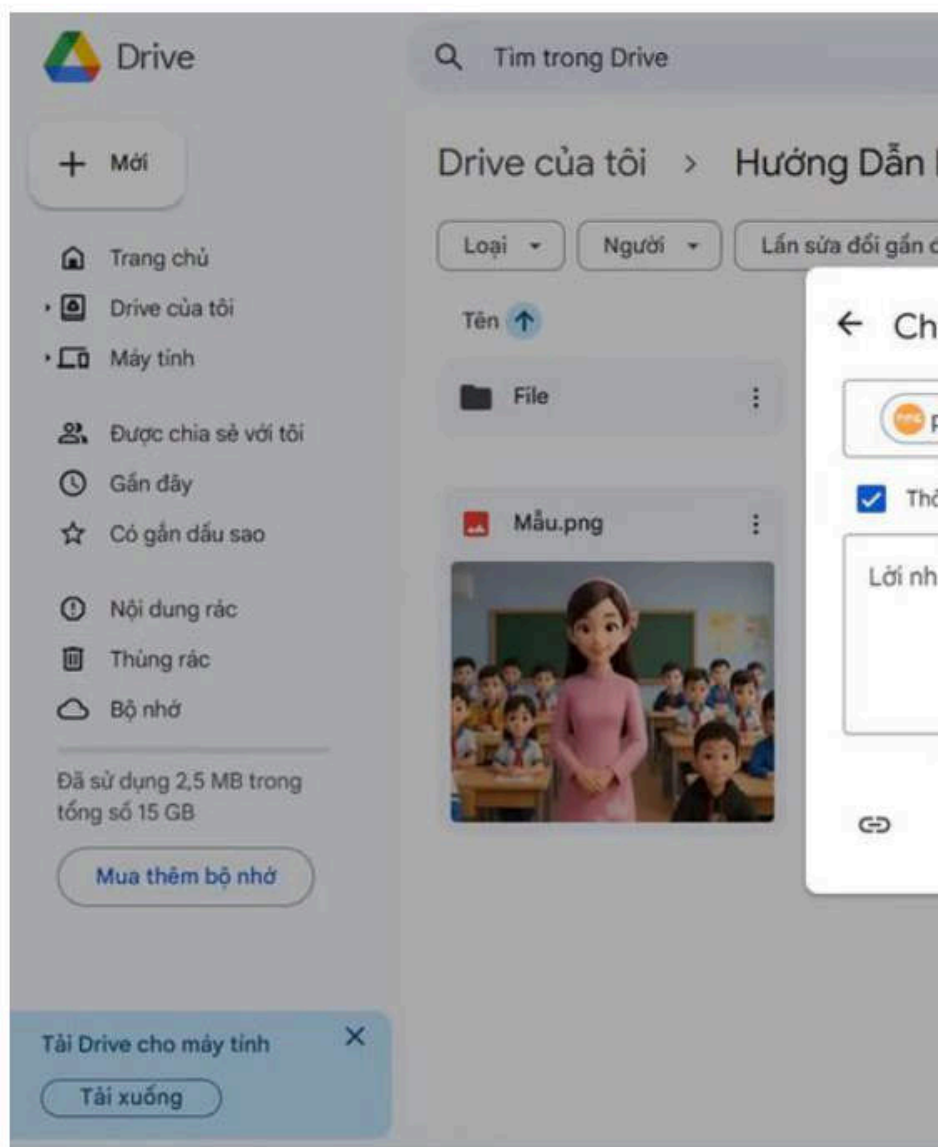
Bước 1: Chọn vào tên thư mục và chọn **"Chia sẻ"**



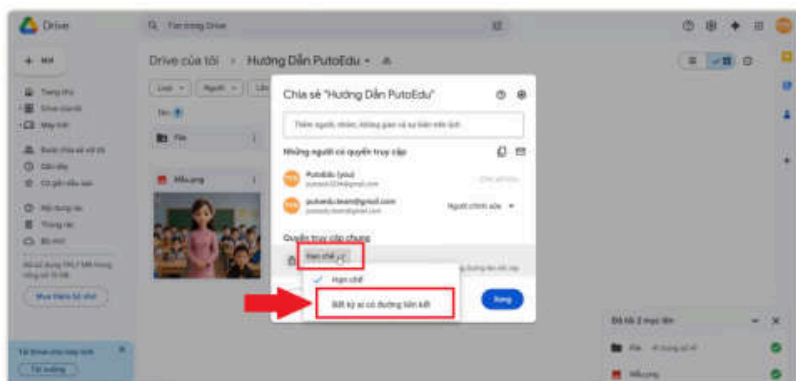
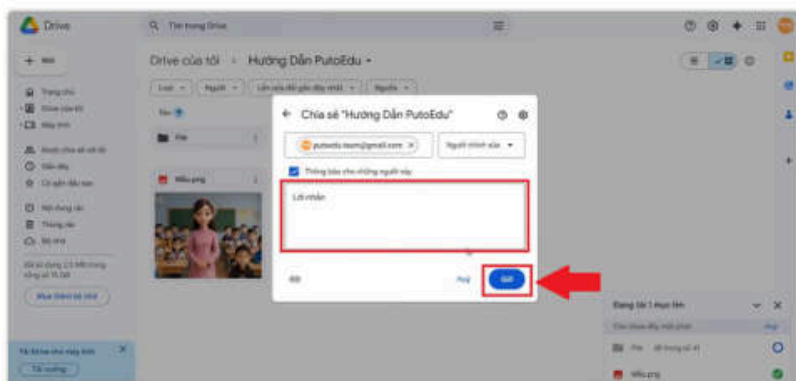
Bước 2: Tiếp tục chọn **"Chia sẻ"**



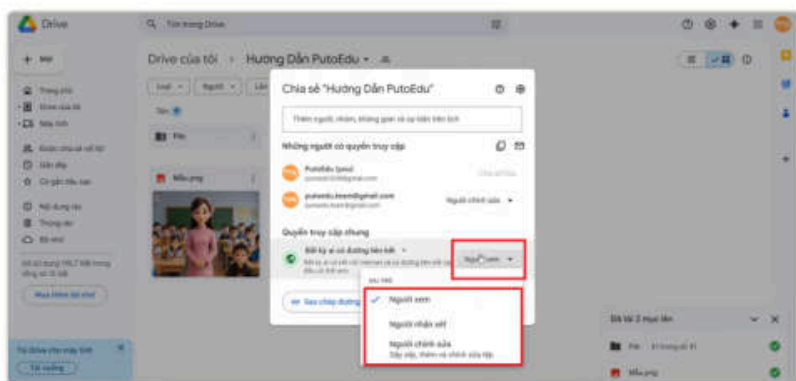
Nhập email của người có thể truy cập.



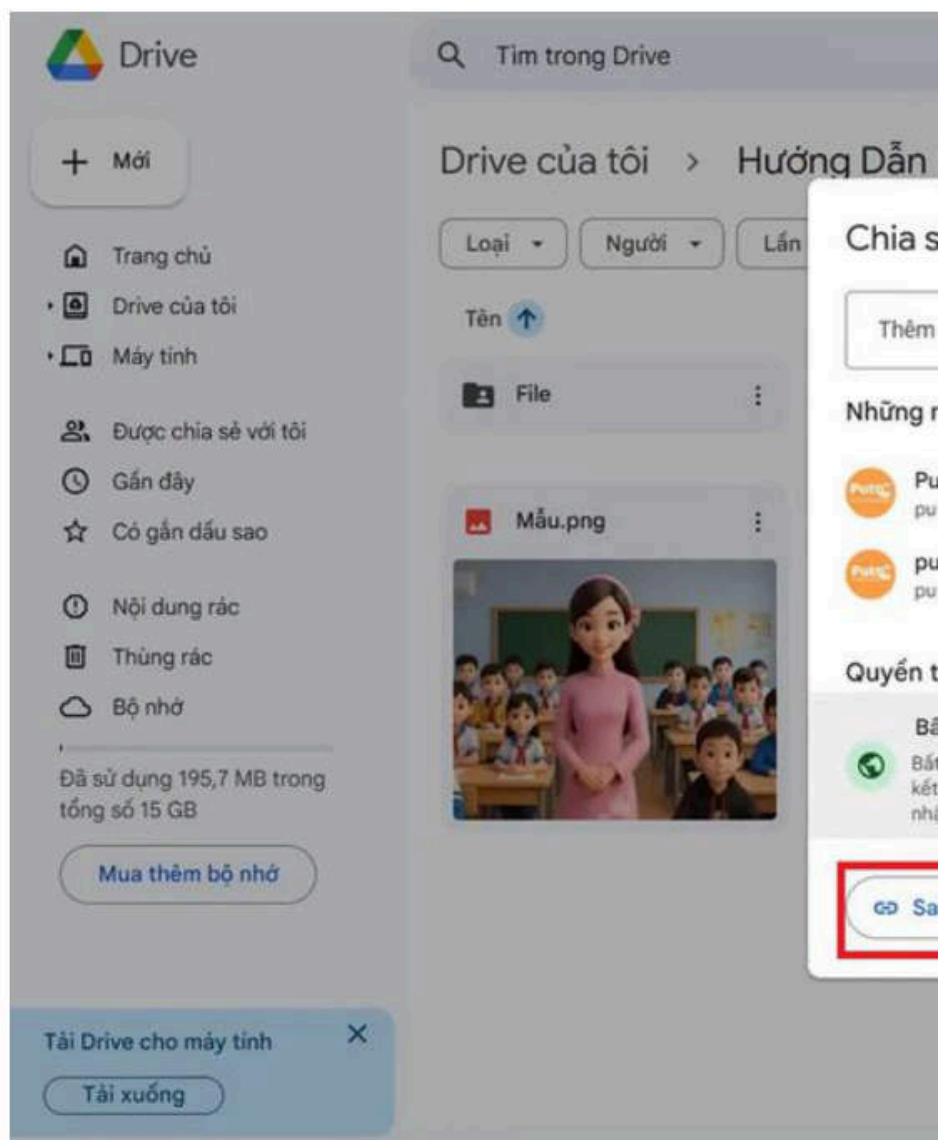
Chỉnh sửa quyền (Chỉ xem, được nhận xét hoặc được chỉnh sửa):



Bước 3.1: Thay đổi mục "Hạn chế" thành "Bất kỳ ai có đường liên kết" nếu muốn chia sẻ công khai thư mục



hoặc được chỉnh sửa:



Chọn "Sao chép đường liên kết" và chọn "Xong":

•



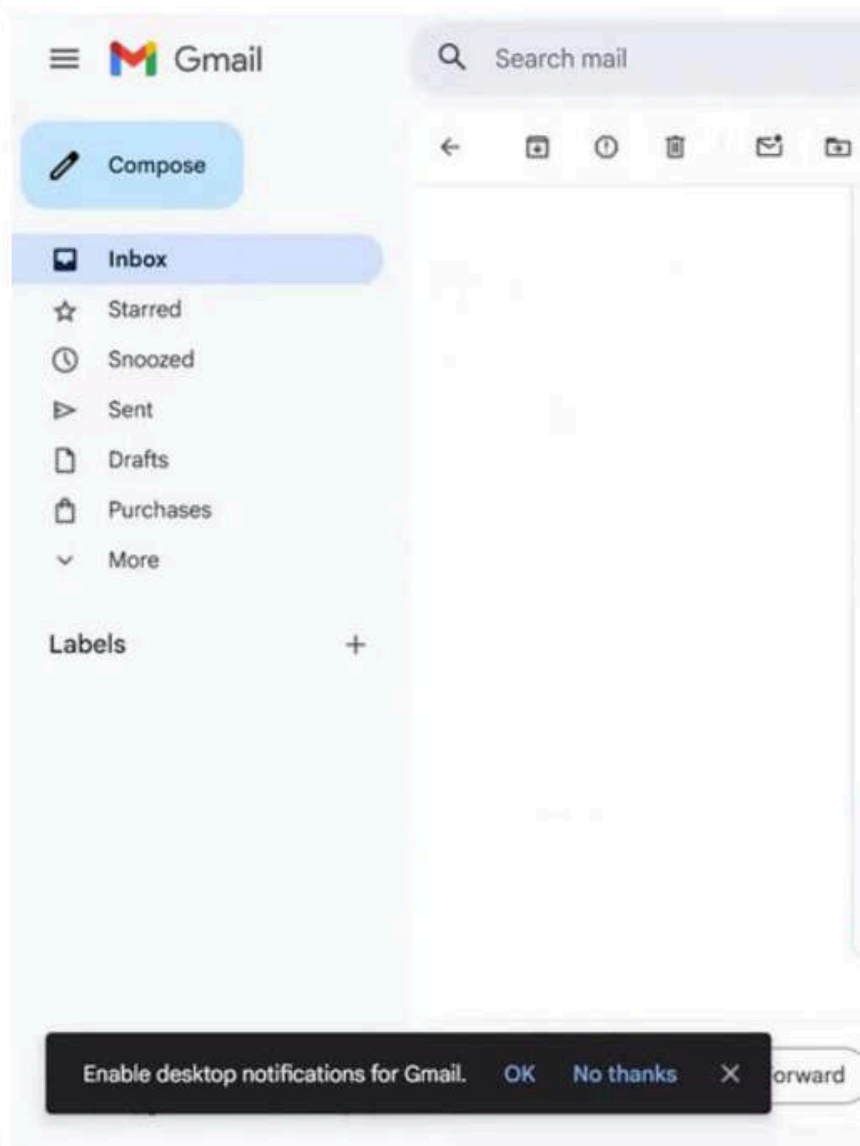
B

C

Hà
kh



"Yêu cầu quyền truy cập" sau đó chờ chủ thư mục chấp nhận:



Thầy cô sẽ nhận được thông báo ở Gmail khi có người

muốn truy cập thư mục và yêu cầu quyền. Sau đó thầy cô có thể **Chia sẻ** hoặc **Từ chối**:

- Khi chọn **Chia sẻ**, phía người nhận được link có thể truy cập vào thư mục. Ngược lại, khi chọn **Từ chối**, người nhận được link sẽ không thể truy cập thư mục.



**Còn 5 phần nữa trong "PHẦN VI — Chương 1:
Cách áp dụng Google Drive trong công việc giảng
dạy"**

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh hoạ —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN VI — Chương 2: Soạn thảo văn bản hành chính và chuyên môn bằng Word

2.1. Tạo và trình bày văn bản hành chính, sáng kiến kinh nghiệm (SKKN)

Bước 1: Truy cập phần mềm **Word** và chọn **"New"**

Bước 2: Chọn **"Blank document"**

Bước 3: Nhập nội dung văn bản

Thay đổi thước đo từ inch thành cm

Bước 1: Ở giao diện màn hình của **Word**, chọn **"File"**

Bước 2: Chọn **"Options"**

Bước 3: Chọn **"Advanced"**

Bước 4: Kéo xuống phần **"Display"**, chọn mục **"Inches"**

Bước 5: Thay đổi từ **"Inches"** thành **"Centimeters"** và chọn **"OK"**

Căn lề chuẩn cho trang

Bước 1: Ở giao diện màn hình của **Word**, chọn **"Layout"**

Bước 2: Chọn biểu tượng nhỏ bên cạnh dòng chữ **Page Setup**

Bước 3: Chỉnh sửa các thông số chuẩn

Điều chỉnh các thông số cho lề trên (Top), lề dưới (Bottom), lề trái (Left), và lề phải (Right) theo tiêu chuẩn như sau:

- Lề trên: 20 - 25 mm (2 - 2,5 cm)
- Lề dưới: 20 - 25 mm (2 - 2,5 cm)
- Lề trái: 30 - 35 mm (3 - 3,5 cm)
- Lề phải: 15 - 20 mm (1,5 - 2 cm)

Bước 4: Ở phần **Page**, chọn kích thước **A4** ở mục **"Paper size"**

Bước 5: Chọn **"OK"**

Thay đổi phông chữ và cỡ chữ chuẩn

Bước 1: Bôi đen toàn bộ văn bản bằng cách sử dụng tổ hợp phím **Ctrl + A**, hoặc sử dụng chuột kéo toàn bộ văn bản từ đầu đến cuối

Bước 2: Chọn phông chữ chuẩn (sử dụng phông chữ **Times New Roman**)

Bước 3: Chọn cỡ chữ chuẩn (cỡ chữ 14)

Chỉnh sửa văn bản

- **In đậm văn bản:** Chọn bôi đen đoạn văn bản và bấm vào biểu tượng chữ **B**.

Những thành phần được in đậm thường là Quốc hiệu, Tiêu ngữ; Tên cơ quan, tổ chức ban hành văn bản; Tên loại văn bản, trích yếu

nội dung; Các phần, chương, tiêu đề của các phần, chương,...

- *In nghiêng văn bản*: Chọn bôi đen đoạn văn bản và bấm vào biểu tượng chữ **I**.

Những thành phần được in nghiêng thường là Địa danh và ngày tháng ban hành văn bản.

- Căn lề giữa cho văn bản: Thường những mục như Quốc hiệu, Tiêu ngữ; Tên cơ quan, tổ chức ban hành văn bản; Tên loại văn bản,...

Căn chỉnh dòng cho văn bản:

- Chọn nội dung của văn bản, chọn phải chuột và chọn **"Paragraph"**
- Ở mục **Spacing**, chọn **Before** và **After** là 6pt, mục **Line Spacing**, chọn **1.5 lines**:
- Ở mục **Special** chọn **First line**, và sửa 1.27 cm ở mục **By**:
- Chọn **OK**:

Lưu văn bản:

Bước 1: Ở giao diện màn hình của **Word**, chọn **"File"**

Bước 2: Chọn **"Save"**

Bước 3: Chọn **"Browse"**

Bước 4: Chọn nơi lưu trữ tệp

Bước 5: Đặt tên cho tệp và chọn **"Save"**

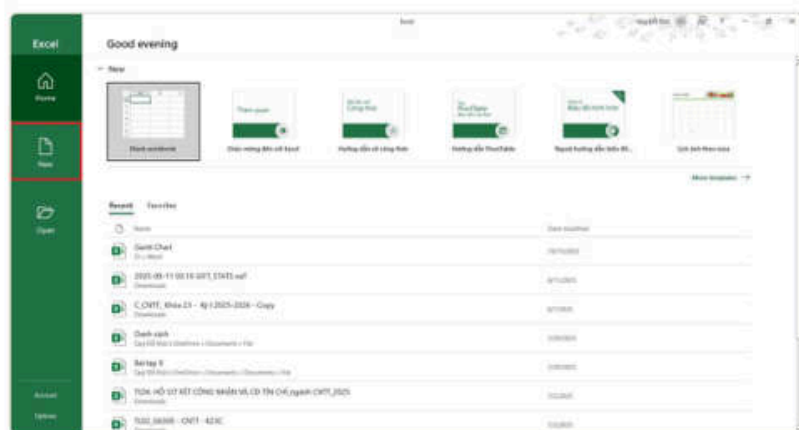


**Còn 1 phần nữa trong "PHẦN VI — Chương 2:
Soạn thảo văn bản hành chính và chuyên môn
bằng Word"**

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN VI — Chương 3: Ứng dụng Excel trong quản lý và đánh giá học sinh

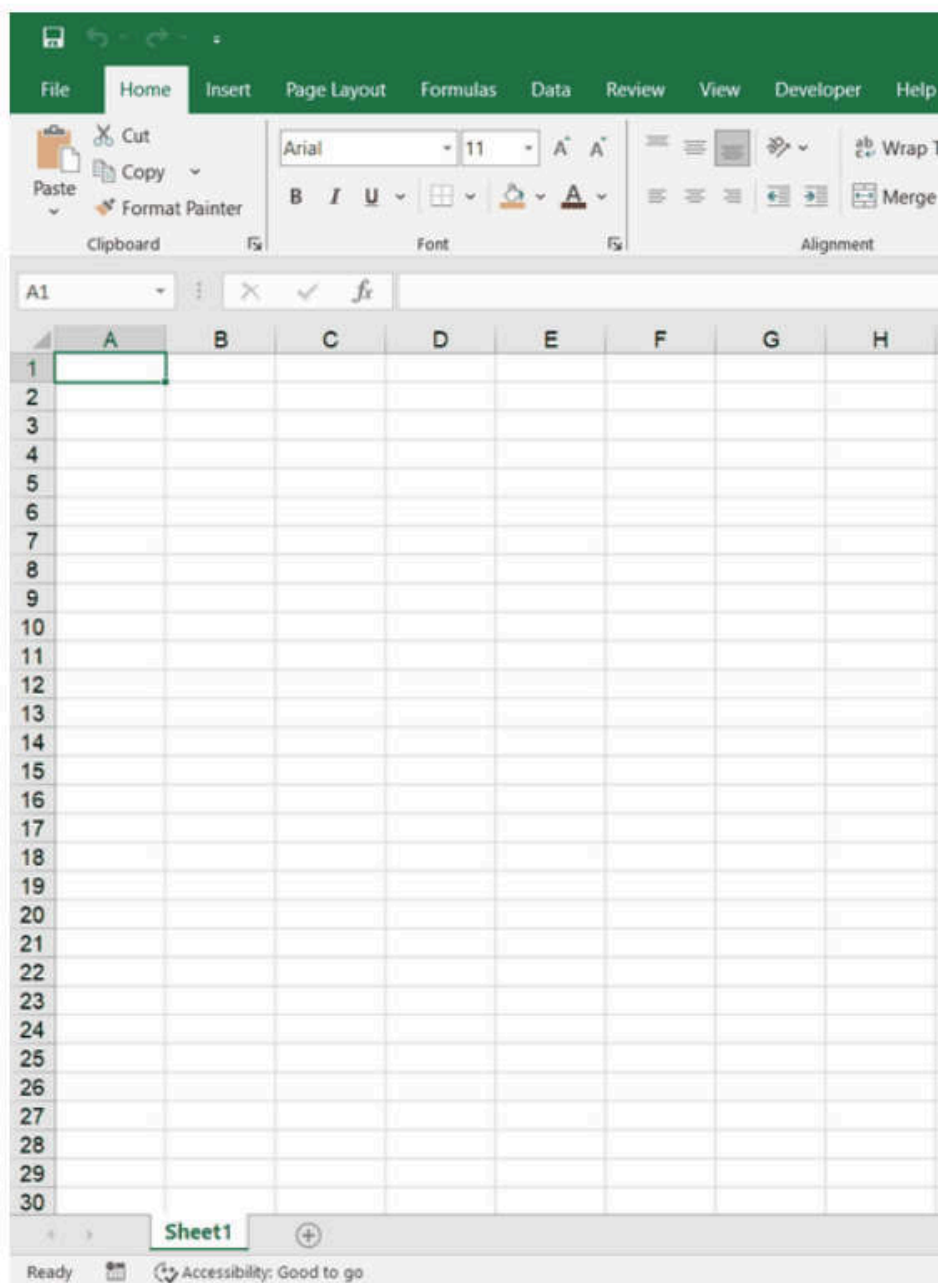
3.1. Sắp xếp danh sách học sinh, tính điểm, tổng hợp kết quả và xếp loại học sinh tự động



Bước 1: Truy cập phần mềm Excel và chọn "New"

Bước 2: Chọn "**Blank workbook**"

Bước 3: Nhập các thông tin cần thiết vào các ô



• Sắp xếp danh sách học sinh:

The screenshot shows the Microsoft Excel interface with the 'Data' tab selected in the ribbon. The spreadsheet contains a table with 5 columns: STT, Họ và tên, Tên, Toán, and Tiếng Việt. The 'Tên' column is highlighted in green. The status bar at the bottom shows 'Ready' and 'Accessibility: Good to go'.

STT	Họ và tên	Tên	Toán	Tiếng Việt
1	Nguyễn Minh An	An	8	8
2	Trần Gia Bảo	Bảo	7	7
3	Lê Hoàng Chi	Chi	9	8
4	Phạm Đức Duy	Duy	6	7
5	Vũ Ngọc Hà	Hà	8	8
6	Đỗ Thanh Tùng	Tùng	7	7
7	Bùi Khánh Linh	Linh	10	9
8	Nguyễn Quốc Minh	Minh	6	6
9	Nguyễn Thành Đạt	Đạt	7	8
10	Lê Anh Nam	Nam	8	7
11	Hoàng Thúy Quỳnh	Quỳnh	9	10
12	Trịnh Gia Hân	Hân	6	6
13	Phan Bảo Ngọc	Ngọc	8	9
14	Võ Nhật Minh	Minh	7	7
15	Phạm Yến Nhi	Nhi	9	9
16	Đỗ Tuấn Hưng	Hưng	6	6
17	Đặng Minh Phúc	Phúc	7	7
18	Lương Đức Long	Long	9	8
19	Trần Thị Mai	Mai	7	7
20				
21				
22				
23				
24				

Chọn cột cần sắp xếp (ở đây là cột Tên học sinh) và chọn **"Data"**:

- Chọn "**Filter**":

File Home Insert Page Layout Formulas Data Review View Developer

Get Data From Text/CSV From Web From Table/Range Recent Sources Existing Connections Refresh All Queries & Connections Properties Workbook Links

Get & Transform Data

C1 X ✓ fx Tên

	A	B	C	D	E
1	STT	Họ và tên	Tên	Toán	Tiếng V
2	1	Nguyễn Minh An	An	8	8
3	2	Trần Gia Bảo	Bảo	7	7
4	3	Lê Hoàng Chi	Chi	9	8
5	4	Phạm Đức Duy	Duy	6	7
6	5	Vũ Ngọc Hà	Hà	8	8
7	6	Đỗ Thanh Tùng	Tùng	7	7
8	7	Bùi Khánh Linh	Linh	10	9
9	8	Nguyễn Quốc Minh	Minh	6	6
10	9	Nguyễn Thành Đạt	Đạt	7	8
11	10	Lê Anh Nam	Nam	8	7
12	11	Hoàng Thúy Quỳnh	Quỳnh	9	10
13	12	Trịnh Gia Hân	Hân	6	6
14	13	Phan Bảo Ngọc	Ngọc	8	9
15	14	Võ Nhật Minh	Minh	7	7
16	15	Phạm Yến Nhi	Nhi	9	9
17	16	Đỗ Tuấn Hưng	Hưng	6	6
18	17	Đặng Minh Phúc	Phúc	7	7
19	18	Lương Đức Long	Long	9	8
20	19	Trần Thị Mai	Mai	7	7
21					
22					
23					
24					

Sheet1

Ready Accessibility: Good to go

The screenshot shows the Microsoft Excel interface with the **Data** tab selected. The **Filter** dropdown menu is open for column C, which is labeled **Tên**. A red arrow points to the filter icon in the header row, and a red box highlights the dropdown arrow in column C. The menu options include **Sort A to Z**, **Sort Z to A**, **Sort by Color**, **Sheet View**, **Clear Filter From "Tên"**, **Filter by Color**, and **Text Filters**. The **Text Filters** option is selected, showing a list of names with checkboxes.

STT	Họ và tên	Tên	Toán	Tiếng Việt
1	Trần Thị Mai	Mai	8	8
2	Trần Thị Mai	Mai	7	7
3	Lê Thị Mai	Mai	9	8
4	Phạm Thị Mai	Mai	6	7
5	Vũ Thị Mai	Mai	8	8
6	Đỗ Thị Mai	Mai	7	7
7	Bùi Thị Mai	Mai	10	9
8	Ngũ Thị Mai	Mai	6	6
9	Ngũ Thị Mai	Mai	7	8
10	Lê Thị Mai	Mai	8	7
11	Hoàng Thị Mai	Mai	9	10
12	Trần Thị Mai	Mai	6	6
13	Phạm Thị Mai	Mai	8	9
14	Võ Thị Mai	Mai	7	7
15	Phạm Thị Mai	Mai	9	9
16	Đỗ Thị Mai	Mai	6	6
17	Đặt	Mai	7	7
18	Lưu	Mai	9	8
19	Trần Thị Mai	Mai	7	7

Sau khi chọn **Filter** sẽ xuất hiện biểu tượng mũi tên

chi xuống ở đầu cột, bấm vào đó và chọn **"Sort A to Z"**:

- **Chọn "Sort"**:

File Home Insert Page Layout Formulas Data Review View Developer

Get Data From Text/CSV From Web From Table/Range Recent Sources Existing Connections Refresh All Queries & Connections Properties Workbook Links

Get & Transform Data

Queries & Connections

C1 X ✓ fx Tên

	A	B	C	D	E
	STT	Họ và tên	Tên	Toán	Tiếng V
1	1	Nguyễn Minh An	An	8	8
2	2	Trần Gia Bảo	Bảo	7	7
3	3	Lê Hoàng Chi	Chi	9	8
4	4	Phạm Đức Duy	Duy	6	7
5	5	Vũ Ngọc Hà	Hà	8	8
6	6	Đỗ Thanh Tùng	Tùng	7	7
7	7	Bùi Khánh Linh	Linh	10	9
8	8	Nguyễn Quốc Minh	Minh	6	6
9	9	Nguyễn Thành Đạt	Đạt	7	8
10	10	Lê Anh Nam	Nam	8	7
11	11	Hoàng Thúy Quỳnh	Quỳnh	9	10
12	12	Trịnh Gia Hân	Hân	6	6
13	13	Phan Bảo Ngọc	Ngọc	8	9
14	14	Võ Nhật Minh	Minh	7	7
15	15	Phạm Yến Nhi	Nhi	9	9
16	16	Đỗ Tuấn Hưng	Hưng	6	6
17	17	Đặng Minh Phúc	Phúc	7	7
18	18	Lương Đức Long	Long	9	8
19	19	Trần Thị Mai	Mai	7	7
20					
21					
22					
23					
24					

Sheet1

Ready Accessibility: Good to go

Microsoft Excel ribbon showing the Data tab. The ribbon includes options like Get Data, From Text/CSV, From Web, From Table/Range, Recent Sources, Existing Connections, Refresh, Queries & Connections, Properties, and Workbook Links.

The spreadsheet data is as follows:

	A	B	C	D	E
	STT	Họ và tên	Tên	Toán	Tiếng V
1	1	Nguyễn Minh An	An	8	8
2	2	Trần Chí Bảo	Bảo	7	7
3	3	Hoàng Chí Chi	Chi	9	8
4	9	Nguyễn Thành Đạt	Đạt	7	8
5	4	Phạm Đức Duy	Duy	6	7
6	5	Vũ Ngọc Hà	Hà	8	8
7	12	Trịnh Gia Hân	Hân	6	6
8	16	Đỗ Tuấn Hưng	Hưng	6	6
9	7	Bùi Khánh Linh	Linh	10	9
10	18	Lương Đức Long	Long	9	8
11	19	Trần Thị Mai	Mai	7	7
12	8	Nguyễn Quốc Minh	Minh	6	6
13	14	Võ Nhật Minh	Minh	7	7
14	10	Lê Anh Nam	Nam	8	7
15	13	Phan Bảo Ngọc	Ngọc	8	9
16	15	Phạm Yến Nhi	Nhi	9	9
17	17	Đặng Minh Phúc	Phúc	7	7
18	11	Hoàng Thúy Quỳnh	Quỳnh	9	10
19	6	Đỗ Thanh Tùng	Tùng	7	7
20					
21					
22					
23					
24					

The bottom of the image shows the 'Sheet1' tab and the status bar indicating 'Ready' and 'Accessibility: Good to go'.

Sửa lại số thứ tự: Nhập hai số đầu tiên sau đó di

chuyển chuột đến phía dưới số thứ hai sao cho con chuột chuyển thành biểu tượng dấu + và kéo xuống đến hết danh sách rồi thả ra.

Danh sách đã được đánh lại số thứ tự:

Microsoft Excel interface showing a data table with columns: STT, Họ và tên, Tên, Toán, and Tiếng Việt. The STT column is highlighted with a red box.

STT	Họ và tên	Tên	Toán	Tiếng Việt
1	Nguyễn Minh An	An	8	8
2	Trần Gia Bảo	Bảo	7	7
3	Lê Hoàng Chi	Chi	9	8
4	Nguyễn Thành Đạt	Đạt	7	8
5	Phạm Đức Duy	Duy	6	7
6	Vũ Ngọc Hà	Hà	8	8
7	Trịnh Gia Hân	Hân	6	6
8	Đỗ Tuấn Hưng	Hưng	6	6
9	Bùi Khánh Linh	Linh	10	9
10	Lương Đức Long	Long	9	8
11	Trần Thị Mai	Mai	7	7
12	Nguyễn Quốc Minh	Minh	6	6
13	Võ Nhật Minh	Minh	7	7
14	Lê Anh Nam	Nam	8	7
15	Phan Bảo Ngọc	Ngọc	8	9
16	Phạm Yến Nhi	Nhi	9	9
17	Đặng Minh Phúc	Phúc	7	7
18	Hoàng Thúy Quỳnh	Quỳnh	9	10
19	Đỗ Thanh Tùng	Tùng	7	7

Sheet1

Ready Accessibility: Good to go

Tính điểm: Sử dụng hàm SUM

Ví dụ: Tính tổng điểm Đọc và Viết của môn Tiếng Việt

File Home Insert Page Layout Formulas Data Review View Developer Help

Cut Copy Paste Format Painter Clipboard Font Alignment

G3 X ✓ fx =SUM(E3:F3)

	A	B	C	D	E	F
1	STT	Họ và tên	Tên	Toán	Tiếng Việt	
2					Đọc	Viết
3	1	Nguyễn Minh An	An	8	4	3
4	2	Trần Gia Bảo	Bảo	7	2	1
5	3	Lê Hoàng Chi	Chi	9	3	2
6	4	Nguyễn Thành Đạt	Đạt	7	5	3
7	5	Phạm Đức Duy	Duy	6	1	1
8	6	Vũ Ngọc Hà	Hà	8	3	5
9	7	Trịnh Gia Hân	Hân	6	4	4
10	8	Đỗ Tuấn Hưng	Hưng	6	5	5
11	9	Bùi Khánh Linh	Linh	10	1	3
12	10	Lương Đức Long	Long	9	3	5
13	11	Trần Thị Mai	Mai	7	1	4
14	12	Nguyễn Quốc Minh	Minh	6	4	1
15	13	Võ Nhật Minh	Minh	7	2	2
16	14	Lê Anh Nam	Nam	8	3	4
17	15	Phan Bảo Ngọc	Ngọc	8	4	1
18	16	Phạm Yến Nhi	Nhi	9	3	3
19	17	Đặng Minh Phúc	Phúc	7	2	5
20	18	Hoàng Thúy Quỳnh	Quỳnh	9	1	4
21	19	Đỗ Thanh Tùng	Tùng	7	5	5
22						
23						
24						

Sheet1

Enter Accessibility: Investigate

Ở cột **Tổng**, tại ô G3 điểm của học sinh Nguyễn Minh An,

nhập công thức =SUM(E3:F3) (hoặc =SUM(E3,F3)) với E3 là tọa độ của điểm **Đọc**, F3 là tọa độ điểm **Viết** (chữ cái E, F là chỉ tên cột, số 3 là chỉ tên hàng)

Điểm của học sinh đầu tiên đã được tính:

STT	Họ và tên	Tên	Tuần	Điểm	Tổng Viết	Tổng Anh
1	Nguyễn Minh An	An	8	4	3	7
2	Trần Gia Đình	Đức	7	2	1	3
3	Lê Hoàng Châu	Châu	9	3	2	5
4	Nguyễn Thành Đạt	Đạt	7	4	3	7
5	Phạm Đức Duy	Duy	6	1	1	2
6	Vũ Ngọc Hà	Hà	8	1	5	6
7	Trần Gia Hân	Hân	6	4	4	8
8	Đỗ Trần Hưng	Hưng	6	3	3	6
9	Bùi Khánh Linh	Linh	10	1	3	4
10	Lương Đức Long	Long	9	3	5	8
11	Trần Thị Mai	Mai	7	1	4	5
12	Nguyễn Quốc Minh	Minh	6	4	1	7
13	Vũ Nhật Minh	Minh	7	2	2	7
14	Lê Anh Tuấn	Tuấn	8	3	4	8
15	Phạm Đức Ngọc	Ngọc	8	4	1	5
16	Phạm Văn Nhí	Nhí	9	3	3	6
17	Đặng Minh Phúc	Phúc	7	2	5	7
18	Hoàng Thủy Quỳnh	Quỳnh	9	1	4	5
19	Đỗ Thanh Tùng	Tùng	7	3	3	6

STT	Họ và tên	Tên	Tuần	Điểm	Tổng Viết	Tổng Anh
1	Nguyễn Minh An	An	8	4	3	7
2	Trần Gia Đình	Đức	7	2	1	3
3	Lê Hoàng Châu	Châu	9	3	2	5
4	Nguyễn Thành Đạt	Đạt	7	4	3	7
5	Phạm Đức Duy	Duy	6	1	1	2
6	Vũ Ngọc Hà	Hà	8	1	5	6
7	Trần Gia Hân	Hân	6	4	4	8
8	Đỗ Trần Hưng	Hưng	6	3	3	6
9	Bùi Khánh Linh	Linh	10	1	3	4
10	Lương Đức Long	Long	9	3	5	8
11	Trần Thị Mai	Mai	7	1	4	5
12	Nguyễn Quốc Minh	Minh	6	4	1	7
13	Vũ Nhật Minh	Minh	7	2	2	7
14	Lê Anh Tuấn	Tuấn	8	3	4	8
15	Phạm Đức Ngọc	Ngọc	8	4	1	5
16	Phạm Văn Nhí	Nhí	9	3	3	6
17	Đặng Minh Phúc	Phúc	7	2	5	7
18	Hoàng Thủy Quỳnh	Quỳnh	9	1	4	5
19	Đỗ Thanh Tùng	Tùng	7	3	3	6

Áp dụng công thức tương tự để tính tổng điểm của các học sinh còn lại:

- **Tổng hợp kết quả:** Sử dụng hàm AVERAGE

Ví dụ: Tính điểm trung bình của ba môn Toán, Tiếng Việt và Tiếng Anh

- Ở cột **Điểm trung bình**, tại ô I3 điểm của học sinh Nguyễn Minh An, nhập công thức **=AVERAGE(D3,G3,H3)** với D3 là tọa độ của điểm **Toán**, G3 là tọa độ điểm **Tiếng Việt**, H3 là tọa độ điểm **Tiếng Anh** (chữ cái D, G, H là chỉ tên cột, số 3 là chỉ tên hàng)

STT	Họ và tên	Tên	Toán	Tiếng Việt		Tiếng Anh	Điểm trung bình
			Điểm	Viết	Đọc		
1	Nguyễn Minh An	An	8	4	3	7	=AVERAGE(D3,G3,H3)
2	Trần Gia Bảo	Bảo	7	2	1	3	
3	Lê Hoàng Chi	Chi	9	3	2	5	
4	Nguyễn Thành Đạt	Đạt	7	3	3	8	
5	Phạm Đức Duy	Duy	6	1	1	2	
6	Vũ Ngọc Hà	Hà	8	3	3	8	
7	Trần Gia Hòa	Hòa	6	4	4	8	
8	Đỗ Tuấn Hùng	Hùng	6	7	3	10	
9	Bùi Khánh Linh	Linh	10	1	3	4	
10	Trương Đức Long	Long	9	3	5	8	
11	Trần Thị Mai	Mai	7	1	4	3	
12	Nguyễn Quốc Mạnh	Mạnh	6	4	1	5	
13	Vũ Nhật Minh	Minh	7	2	2	4	
14	Lê Anh Ngun	Ngun	8	3	4	7	
15	Phạm Đức Ngọc	Ngọc	9	4	1	3	
16	Phạm Văn Nhí	Nhí	6	3	3	6	
17	Đặng Minh Phúc	Phúc	7	2	3	7	
18	Hoàng Thùy Quỳnh	Quỳnh	9	1	4	8	
19	Đỗ Thanh Tùng	Tùng	7	3	3	10	

STT	Họ và tên	Tên	Toán	Tiếng Việt		Tiếng Anh	Điểm trung bình
			Điểm	Viết	Đọc		
1	Nguyễn Minh An	An	8	4	3	7	7.333333333
2	Trần Gia Bảo	Bảo	7	2	1	3	
3	Lê Hoàng Chi	Chi	9	3	2	5	
4	Nguyễn Thành Đạt	Đạt	7	3	3	8	
5	Phạm Đức Duy	Duy	6	1	1	2	
6	Vũ Ngọc Hà	Hà	8	3	3	8	
7	Trần Gia Hòa	Hòa	6	4	4	8	
8	Đỗ Tuấn Hùng	Hùng	6	7	3	10	
9	Bùi Khánh Linh	Linh	10	1	3	4	
10	Trương Đức Long	Long	9	3	5	8	
11	Trần Thị Mai	Mai	7	1	4	3	
12	Nguyễn Quốc Mạnh	Mạnh	6	4	1	5	
13	Vũ Nhật Minh	Minh	7	2	2	4	
14	Lê Anh Ngun	Ngun	8	3	4	7	
15	Phạm Đức Ngọc	Ngọc	9	4	1	3	
16	Phạm Văn Nhí	Nhí	6	3	3	6	
17	Đặng Minh Phúc	Phúc	7	2	3	7	
18	Hoàng Thùy Quỳnh	Quỳnh	9	1	4	8	
19	Đỗ Thanh Tùng	Tùng	7	3	3	10	

Điểm trung bình của học sinh đầu tiên đã được tính:

Áp dụng công thức tương tự để tính tổng điểm của các học sinh còn lại:

Microsoft Excel interface showing a spreadsheet with student data. The formula bar displays $\text{=AVERAGE(D3,G3,H3)}$.

STT	Họ và tên	Tên	Toán	Đọc	Tiếng Việt
1	Nguyễn Minh An	An	8	4	3
2	Trần Gia Bảo	Bảo	7	2	1
3	Lê Hoàng Chi	Chi	9	3	2
4	Nguyễn Thành Đạt	Đạt	7	5	3
5	Phạm Đức Duy	Duy	6	1	1
6	Vũ Ngọc Hà	Hà	8	3	5
7	Trịnh Gia Hân	Hân	6	4	4
8	Đỗ Tuấn Hưng	Hưng	6	5	5
9	Bùi Khánh Linh	Linh	10	1	3
10	Lương Đức Long	Long	9	3	5
11	Trần Thị Mai	Mai	7	1	4
12	Nguyễn Quốc Minh	Minh	6	4	1
13	Võ Nhật Minh	Minh	7	2	2
14	Lê Anh Nam	Nam	8	3	4
15	Phan Bảo Ngọc	Ngọc	8	4	1
16	Phạm Yến Nhi	Nhi	9	3	3
17	Đặng Minh Phúc	Phúc	7	2	5
18	Hoàng Thúy Quỳnh	Quỳnh	9	1	4
19	Đỗ Thanh Tùng	Tùng	7	5	5
20					
21					
22					
23					
24					

Sheet1

Ready Accessibility: Investigate

Xếp loại học sinh: Sử dụng hàm IF

Ví dụ: Xếp loại học lực của học sinh theo **Điểm trung bình**

- Ở cột **Xếp loại**, tại ô J3 của học sinh Nguyễn Minh An, nhập công thức

=IF(I3>=8,"Giỏi",IF(I3>=6.5,"Khá",IF(I3>=5,"Trung bình","Yếu")))

với

The screenshot shows an Excel spreadsheet with the following data:

STT	Họ và tên	Tên	Tuổi	Thang Việt	Tổng	Điểm Anh	Điểm trung bình	Xếp loại
1	Nguyễn Minh An	An	8	4	3	7	7.33333333	=IF(I3>=8,"Giỏi",IF(I3>=6.5,"Khá",IF(I3>=5,"Trung bình","Yếu")))
2	Trần Gia Bảo	Bảo	7	2	1	3	6.33333333	
3	Lê Hoàng Chi	Chi	9	3	2	5	7.66666667	
4	Nguyễn Thành Đạt	Dạt	7	3	3	8	7.33333333	
5	Phạm Đức Duy	Duy	6	1	1	2	4.66666667	
6	Vũ Ngọc Hà	Hà	6	3	3	8	8	
7	Trần Gia Hòa	Hòa	6	4	4	8	6.66666667	
8	Đỗ Tuấn Hùng	Hùng	6	7	3	10	7.33333333	
9	Bùi Khánh Linh	Linh	10	1	1	4	7.66666667	
10	Trương Đức Long	Long	9	3	5	8	6.66666667	
11	Trần Thị Mai	Mai	7	1	4	3	6	
12	Nguyễn Quốc Mạnh	Mạnh	6	4	1	5	5	
13	Vũ Nhật Minh	Minh	7	2	2	4	7	
14	Lê Anh Ngọc	Ngọc	8	3	4	7	8	
15	Phạm Đào Ngọc	Ngọc	6	4	1	5	8	
16	Phạm Văn Nhí	Nhí	6	3	3	6	8	
17	Đặng Minh Phúc	Phúc	7	2	1	3	7	
18	Trương Thủy Quỳnh	Quỳnh	6	1	4	1	9	
19	Đỗ Thanh Tùng	Tùng	7	3	1	10	7	

I3 là tọa độ của **Điểm trung bình**, các số như **8; 6,5; 5** là mốc điểm xếp loại, "Giỏi, Khá, Trung bình, Yếu" là kết quả sẽ được hiển thị dựa trên **Điểm trung bình**

Xếp loại của học sinh đầu tiên đã được tính:

STT	Họ và tên	Tên	Toán	Văn	Tiếng Anh	Điểm trung bình	Xếp loại		
1	Nguyễn Minh An	An	8	4	3	7.333333333	Khá		
2	Trần Gia Bảo	Bảo	7	2	1	3.666666667	Trung bình		
3	Lê Hoàng Chi	Chi	8	3	2	7.666666667	Khá		
4	Nguyễn Thành Đạt	Dat	7	9	3	7.333333333	Khá		
5	Phạm Đức Duy	Duy	6	1	1	2.666666667	Từ		
6	Vũ Ngọc Hà	Ha	8	3	5	8	8		
7	Trần Gia Hòa	Hoa	6	4	4	8	6.666666667	Khá	
8	Đỗ Tuấn Hưng	Hung	4	9	9	10	7.333333333	Khá	
9	Trần Khánh Linh	Linh	10	1	3	4	7.666666667	Khá	
10	Lương Đức Long	Long	9	3	5	8	8	8.666666667	Khá
11	Tiền Thị Mai	Mai	7	1	4	5	8	6	Trung bình
12	Nguyễn Quốc Minh	Minh	6	4	1	5	7	6	Trung bình
13	Vũ Nam Minh	Minh	7	2	2	4	7	6	Trung bình
14	Lê Anh Nam	Nam	8	3	4	7	8	7.666666667	Khá
15	Phạm Bảo Ngọc	Ngoc	8	4	1	5	8	7	Khá
16	Phạm Văn Phú	Phu	9	3	3	6	8	7.666666667	Khá
17	Đặng Minh Phúc	Phuc	7	2	9	7	7	7	Khá
18	Hương Thủy Quỳnh	Quynh	9	1	4	1	9	7.666666667	Khá
19	Đỗ Thanh Tùng	Tung	7	9	3	10	7	8	Điểm

Áp dụng công thức tương tự để tính tổng điểm của các học sinh còn lại:



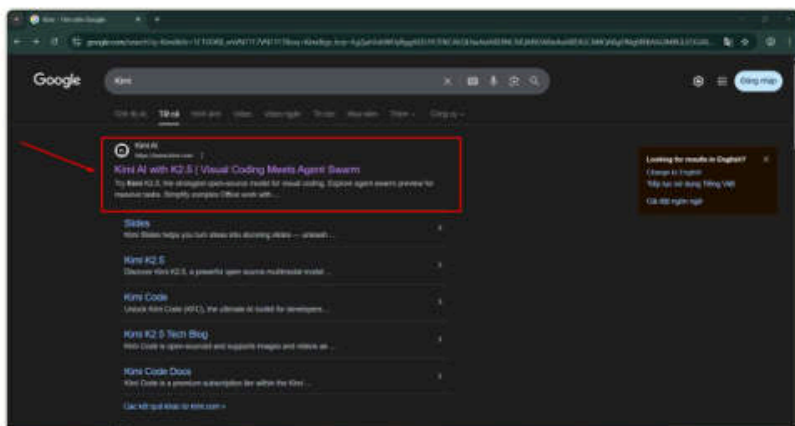
Còn 1 phần nữa trong "PHẦN VI — Chương 3: Ứng dụng Excel trong quản lý và đánh giá học sinh"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa — mở khóa trong bản mua.

PHẦN VI — Chương 4: Sử dụng PowerPoint trong công việc giảng dạy

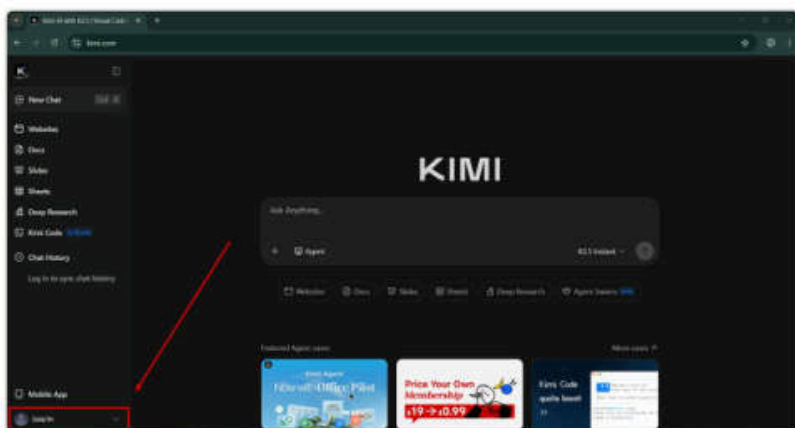
4.1. Tạo PowerPoint trình bày Sáng kiến kinh nghiệm (SKKN) rõ ràng, logic

Bước 1: Truy cập Kimi (<https://www.kimi.com/>)

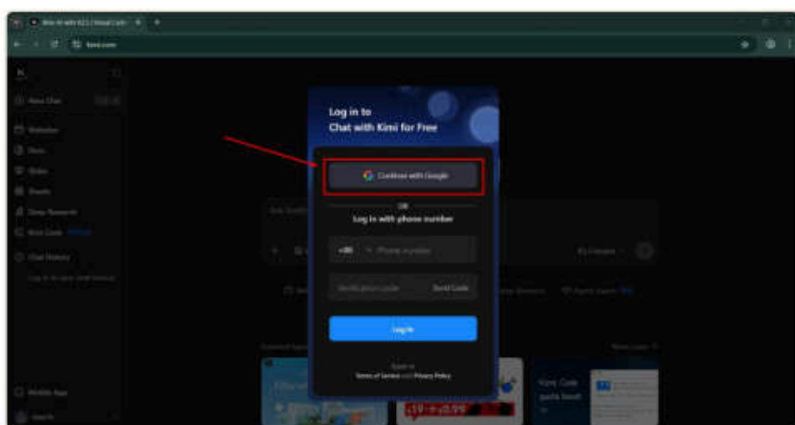


Bước 2: Đăng nhập vào Kimi

- Tại trang chủ của Kimi, chọn vào **Log In** để đăng nhập.

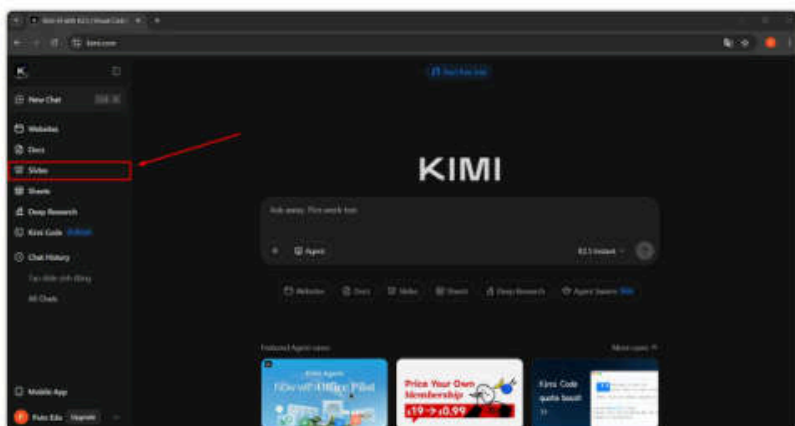


- Sau đó, đăng nhập bằng **tài khoản Gmail** của mình.

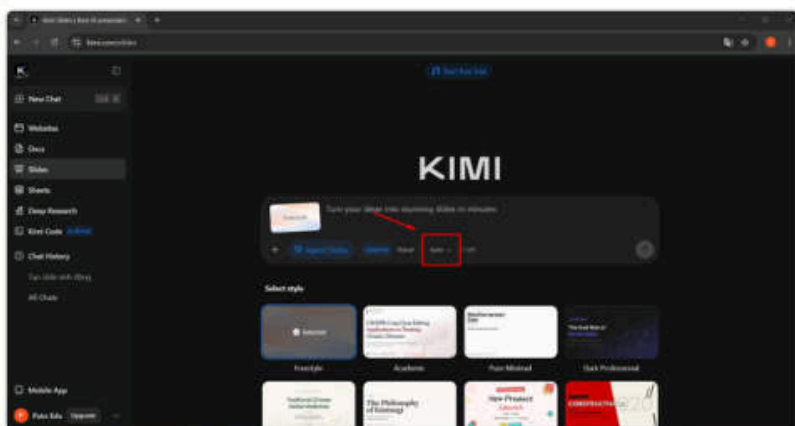


Bước 3: Chuyển sang trang tạo slide.

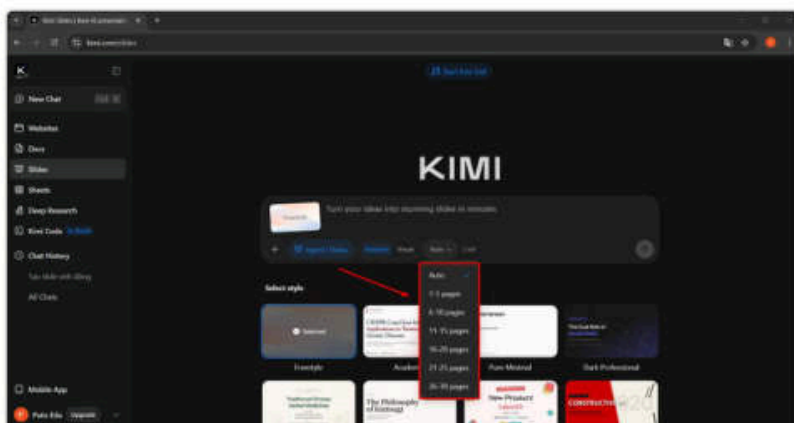
- Chọn vào chữ **Slide** trong thanh công cụ bên trái màn hình.



- Sau đó chọn nút **Auto**.

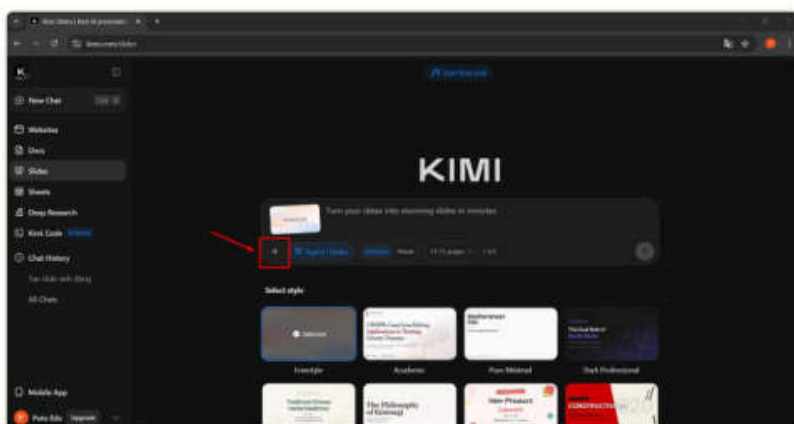


- Và chuyển sang số lượng slide mà thầy cô cần cho bài thi giáo viên giỏi.

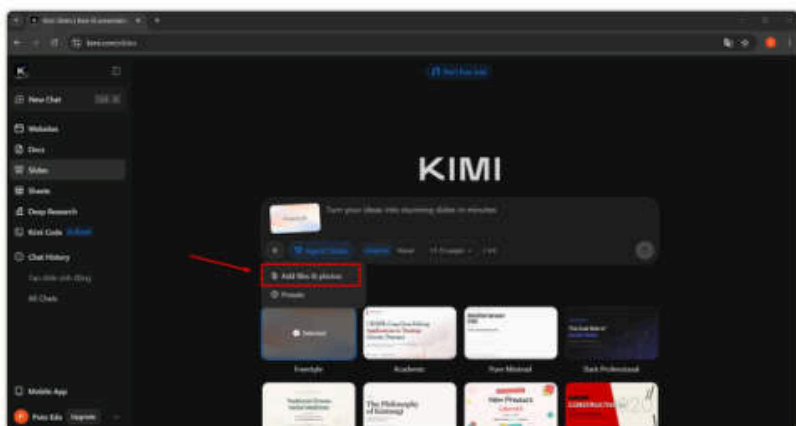


Bước 4: Đưa lên tài liệu sáng kiến kinh nghiệm của thầy cô.

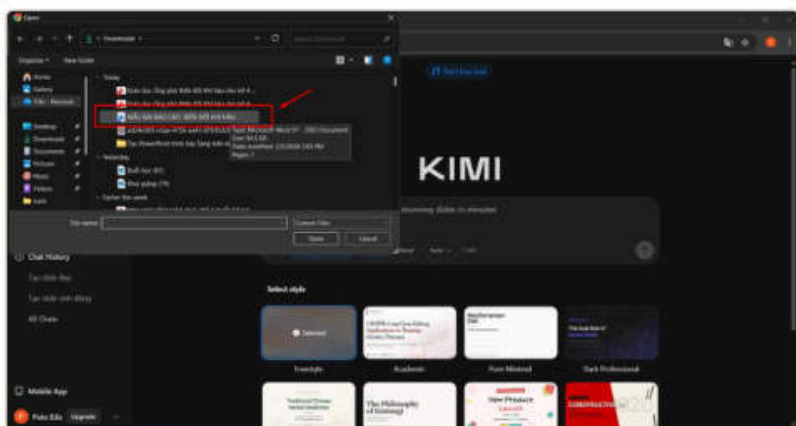
- Thầy cô hãy chuẩn bị sẵn **file word** tài liệu sáng kiến kinh nghiệm của thầy cô trong **My Computer**.
- Sau đó, chọn vào **dấu cộng**.



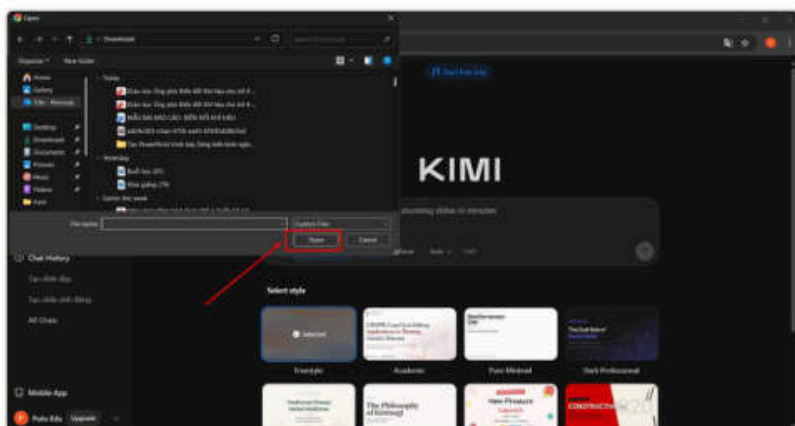
- Chọn **"Add files & photos"**



- Sau đó, chọn file thi giáo viên giỏi của thầy cô.

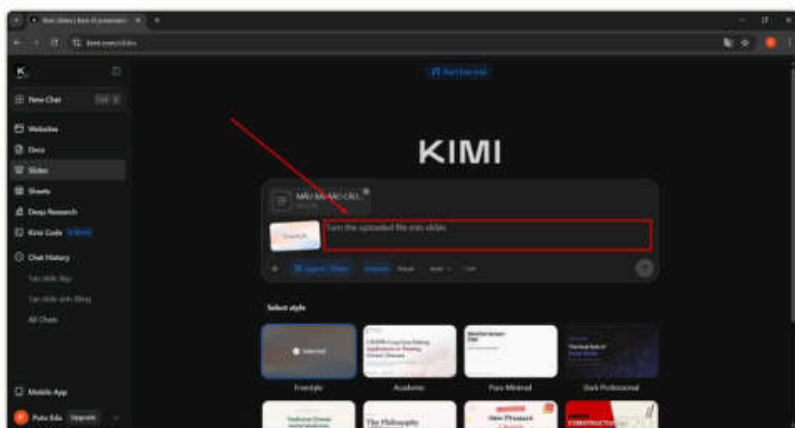


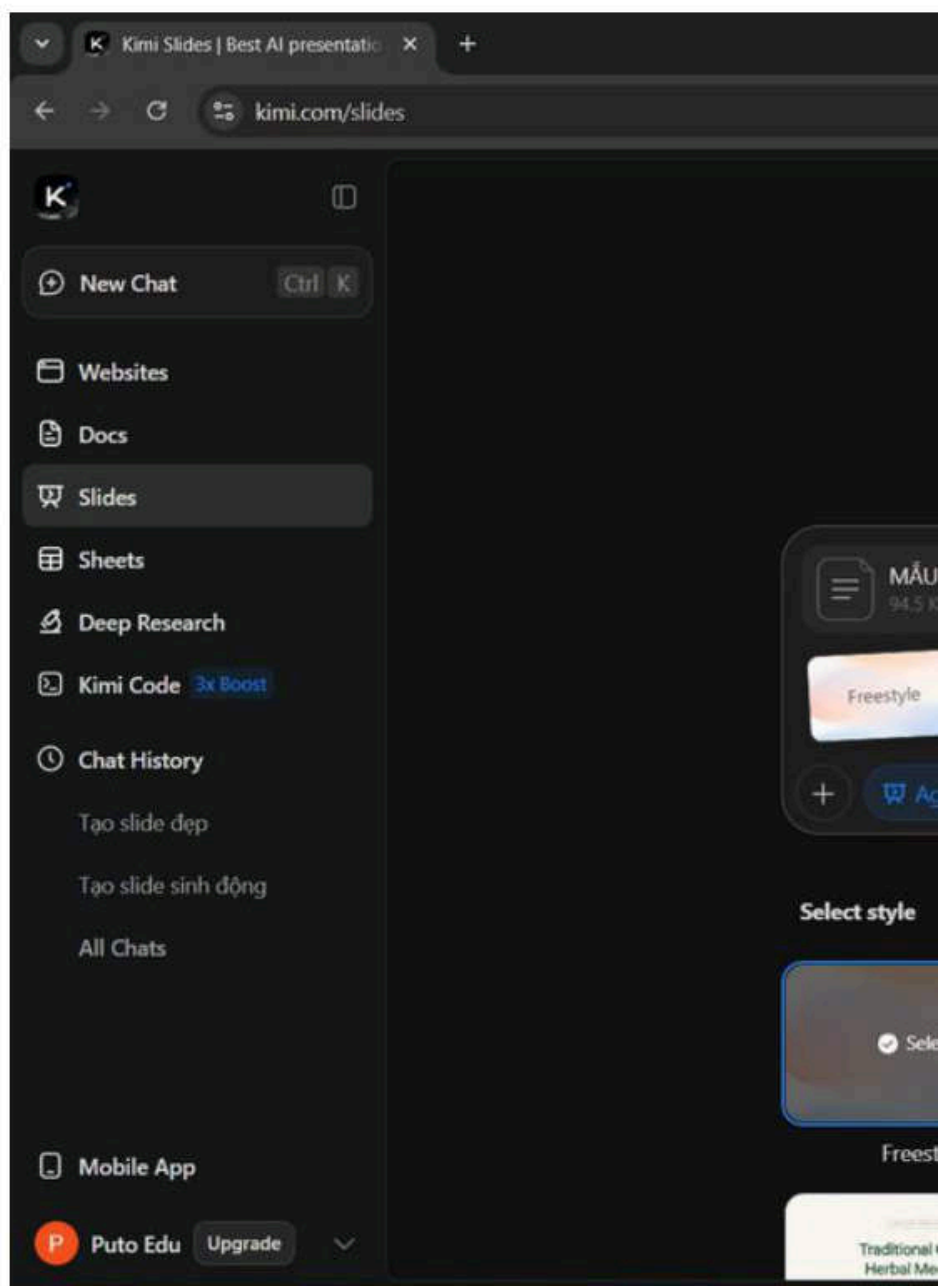
- Rồi chọn **Open** để tải lên.



Bước 5: Viết **prompt** tạo slide.

- Sau khi đã tải được file word lên, thầy cô **click chuột** vào đây để viết **prompt** tạo slide.

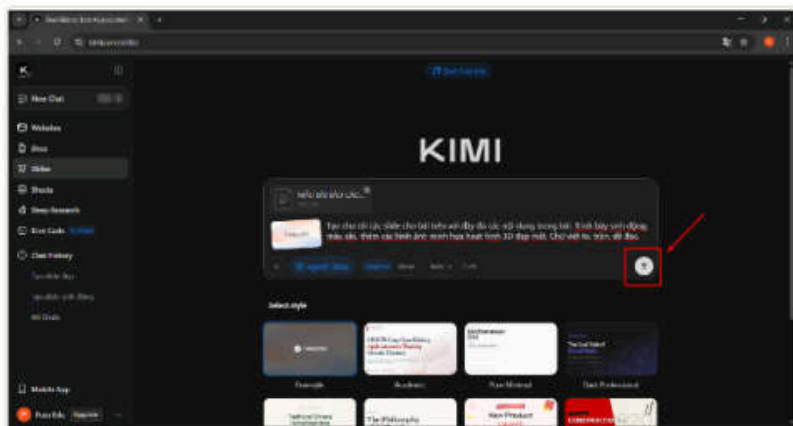




Sau đó viết câu lệnh: "Tạo cho tôi các slide cho bài trên với"

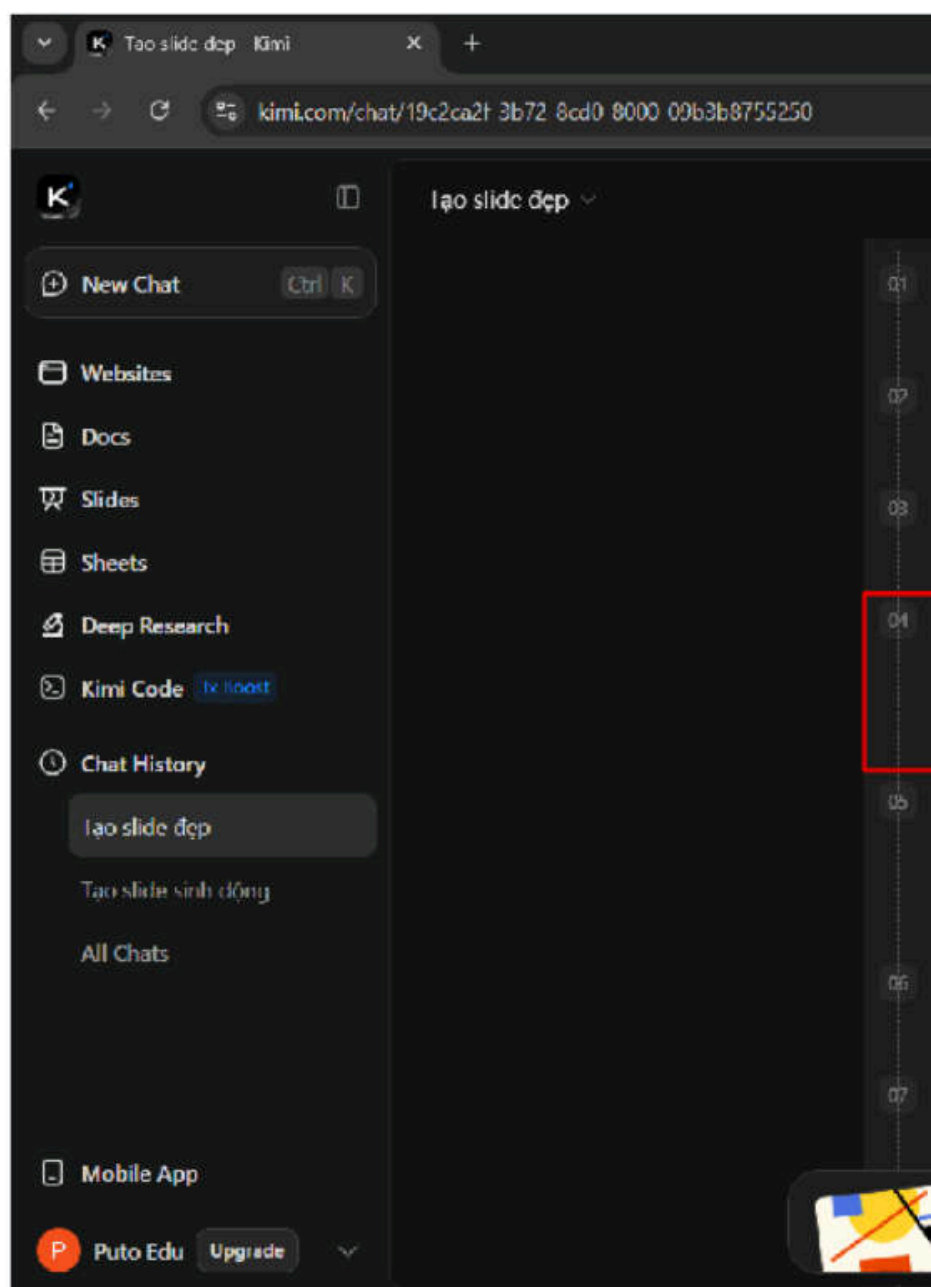
đầy đủ các nội dung trong bài. Trình bày sinh động, màu sắc, thêm các hình ảnh minh họa hoạt hình 3D đẹp mắt. Chữ viết to, tròn, dễ đọc."

- Rồi chọn **Enter**.



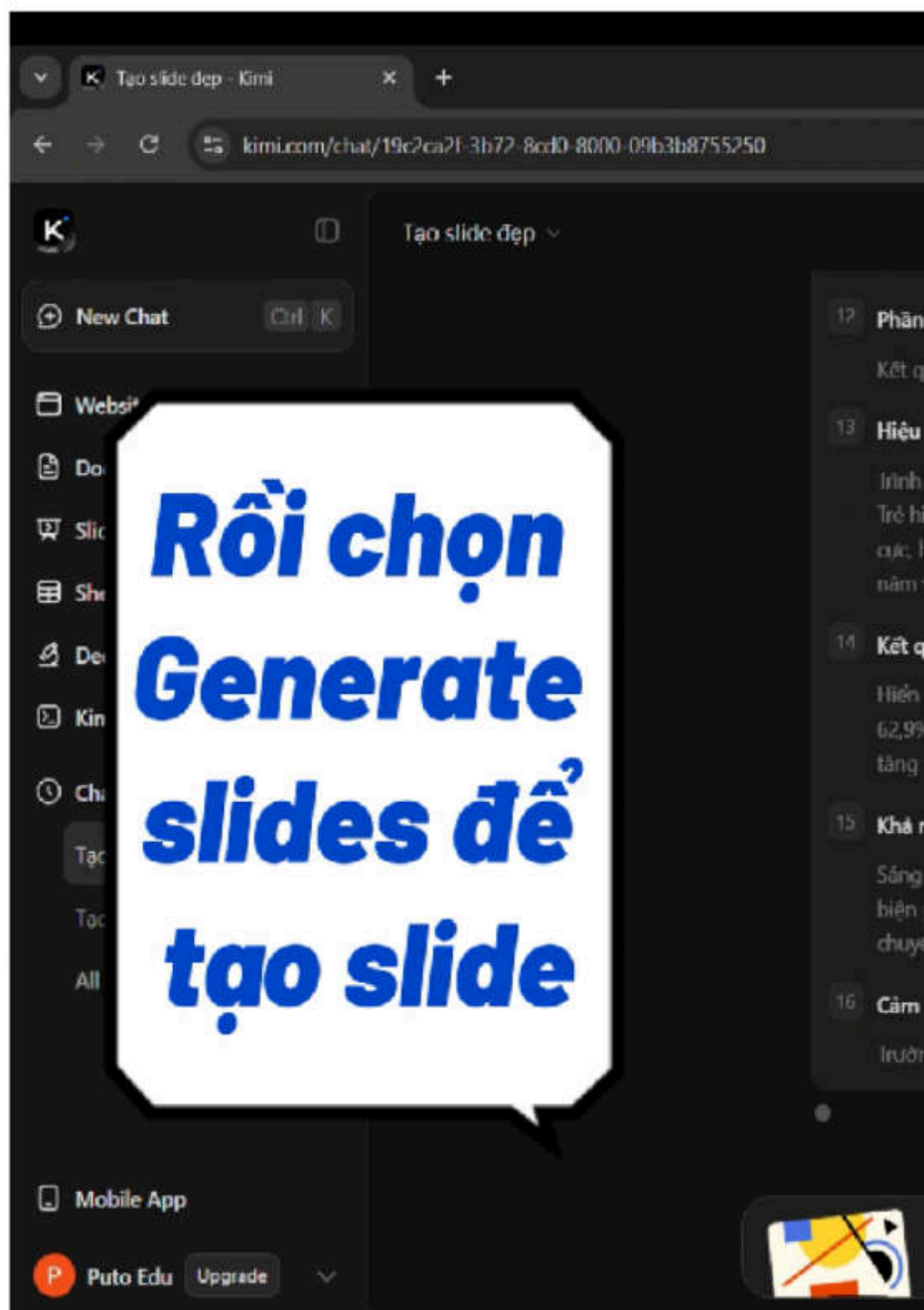
Bước 6: Chỉnh sửa nội dung slide.

Khi Kimi đã tạo ra 1 bảng nội dung của các slide, thầy cô có thể chỉnh sửa nội dung mà mình thấy chưa ưng ý hay bị sai bằng cách:

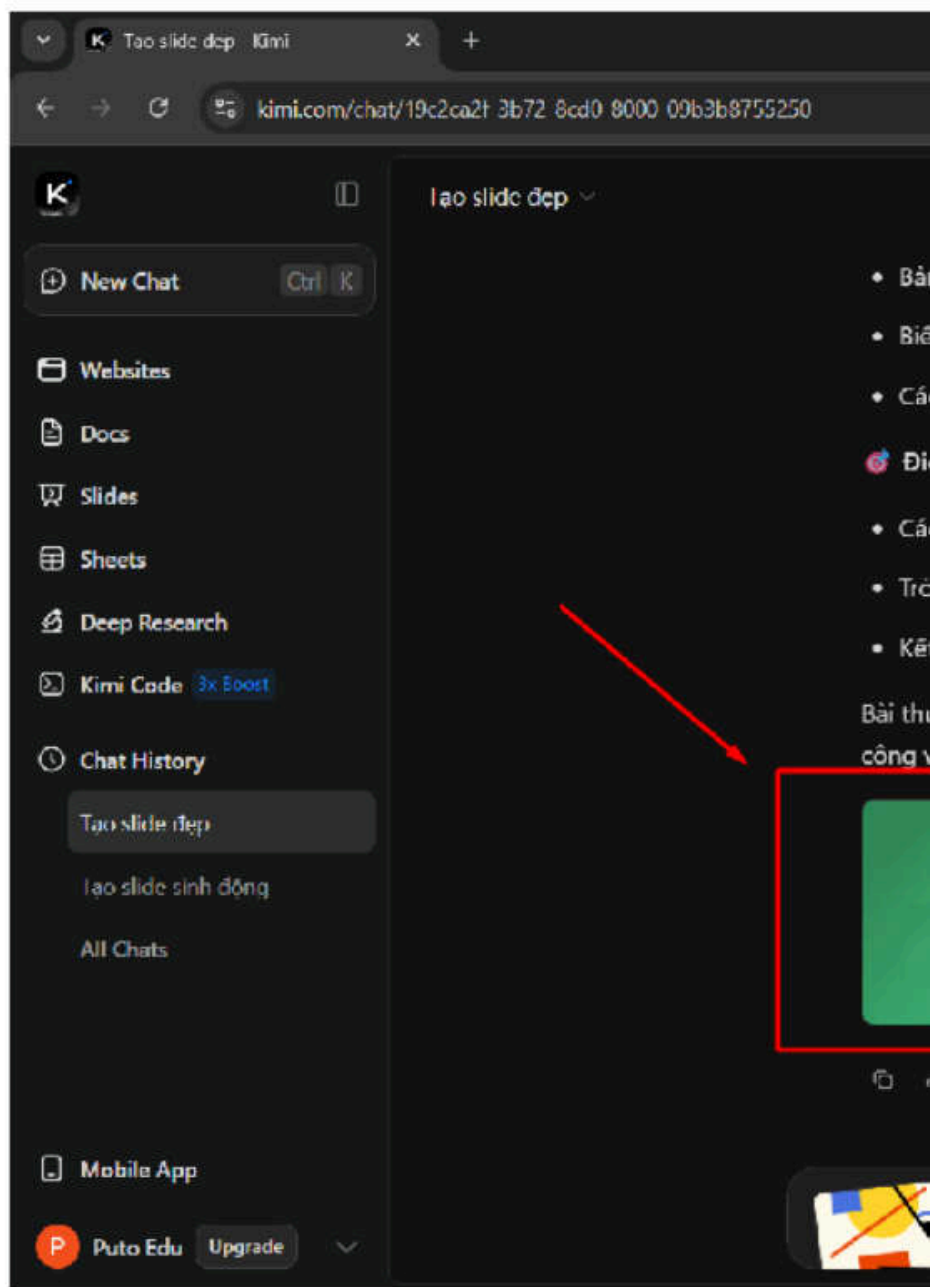


Chọn vào nội dung slide mà thầy cô muốn sửa.

- Sau đó gõ lại nội dung mà thầy cô muốn có trong slide.



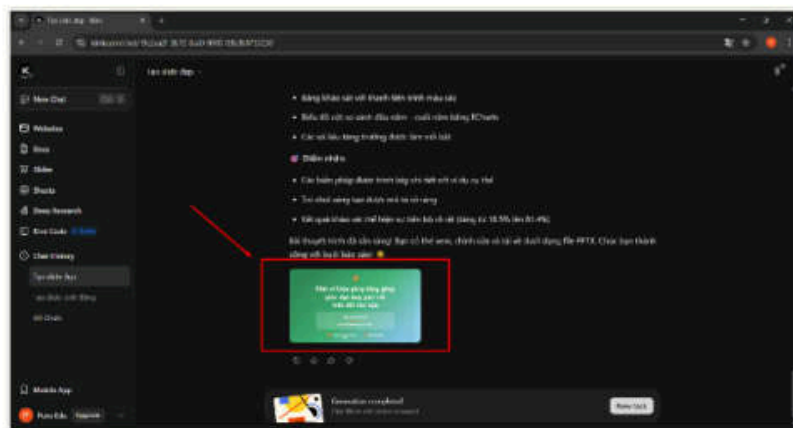
Rồi chọn **Generate slides** để tạo slide.

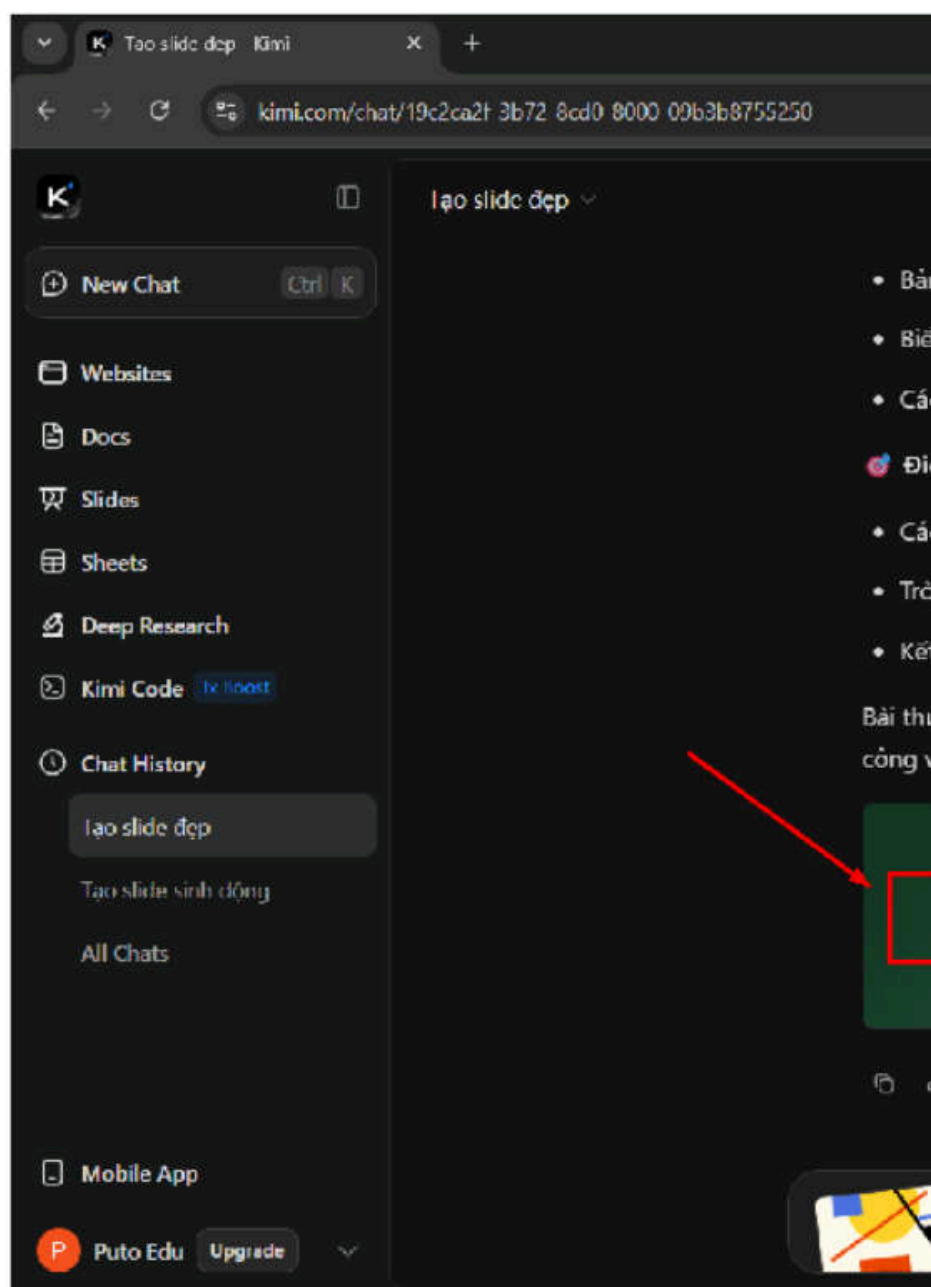


Đợi 1 chút để AI tạo ra bản PowerPoint hoàn chỉnh.

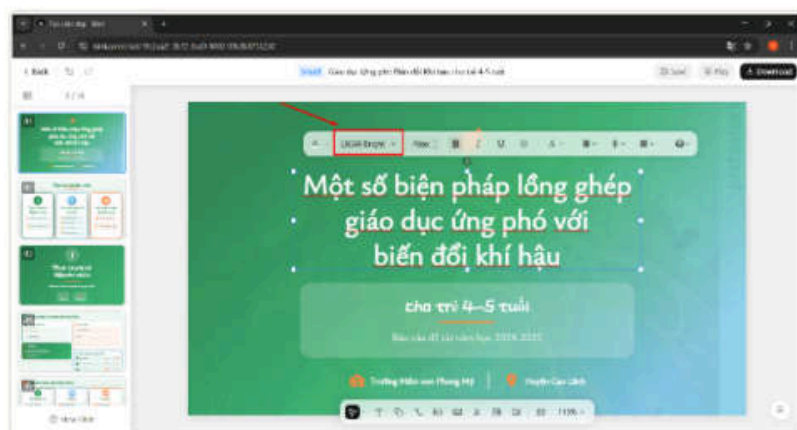
Bước 7: Chỉnh sửa và tải về.

- Sau khi đã hoàn tất tạo slide, **di chuột** vào trong thành quả cuối cùng.





- Sau đó chọn vào **Edit and Download** để chỉnh sửa.
- Tại đây có các **công cụ chỉnh sửa** giống hệt **PowerPoint** nên thầy cô có thể dễ dàng chỉnh sửa ý, lọc nội dung theo đúng yêu cầu của mình.
 - Thầy cô có thể thay đổi phông chữ tại đây cho phù hợp.



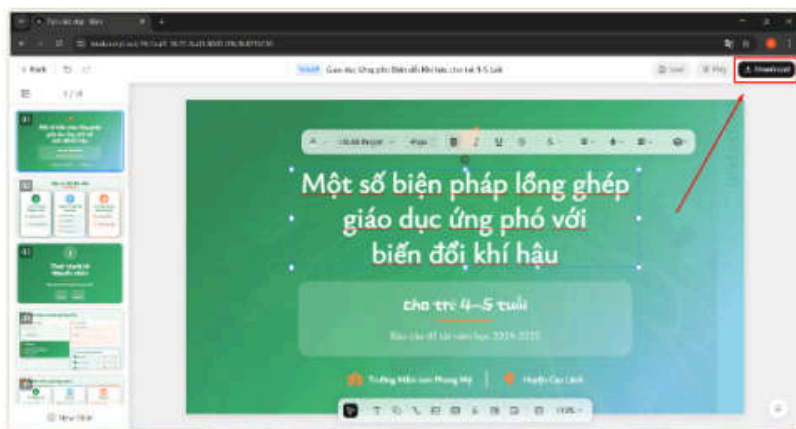
The diagram shows three interconnected boxes representing the main components of a business plan:

- Thị trường mục tiêu** (Target Market): Includes segments, demographics, and psychographics.
- Cách tiếp cận khách hàng** (Customer Approach): Includes distribution, promotion, and pricing.
- Hiệu quả và lợi nhuận dự kiến** (Expected Efficiency and Profit): Includes cost of sales, operating costs, and profit.

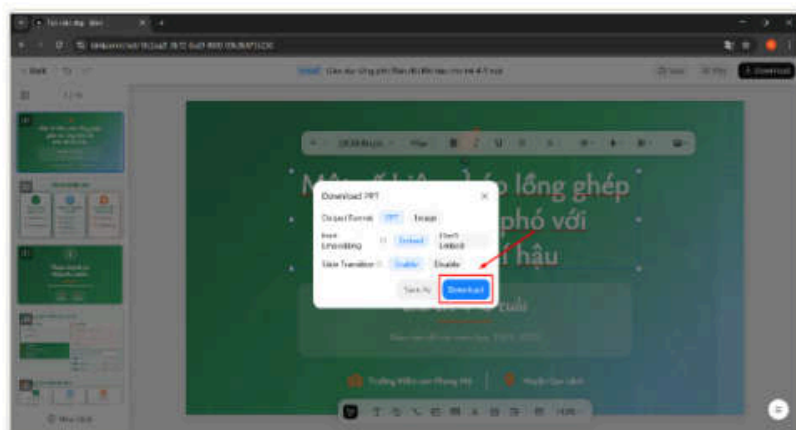
⊕ New Slide

Hay làm to, nhỏ kích cỡ cho phù hợp với bài tại đây.

- Sau khi đã chỉnh sửa xong thầy cô chọn vào **Download**.



- Tiếp tục chọn **Download** để tải về.





Còn 1 phần nữa trong "PHẦN VI — Chương 4: Sử dụng PowerPoint trong công việc giảng dạy"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN VII — Chương 1: Tạo trò chơi bằng Blooket

Giới thiệu về Blooket (blooket.com)

Blooket – Fun, Free, Educational Games for Everyone là một nền tảng học tập trực tuyến sử dụng *gamification* (game hóa) để biến việc ôn tập kiến thức thành những hoạt động vui nhộn, hấp dẫn. Giáo viên có thể **tạo các trò chơi/quiz từ câu hỏi của mình hoặc chọn từ thư viện có sẵn**, rồi phát cho học sinh bằng mã truy cập — học sinh sẽ tham gia qua trình duyệt trên nhiều thiết bị như máy tính, điện thoại hoặc máy tính bảng.

Đặc điểm chính:

- Thiết kế thân thiện, dễ dùng, không cần tải ứng dụng.
- Học sinh không bắt buộc tạo tài khoản — chỉ cần mã game để tham gia.
- Có nhiều chế độ chơi khác nhau phù hợp với nhiều mục tiêu học tập.
- Cung cấp báo cáo và phản hồi ngay sau mỗi trận chơi để giáo viên nắm bắt hiệu quả học tập.

Ưu điểm nổi bật của Blooket

1. Tăng hứng thú và tương tác của học sinh

Blooket biến các bài luyện kiến thức thành những trò chơi vui nhộn với phần thưởng, điểm số, và bảng xếp hạng — điều này giúp học sinh *chủ động tham gia* hơn so với hình thức kiểm tra truyền thống.

2. Linh hoạt điều chỉnh nội dung

Giáo viên có thể:

- Tạo bộ câu hỏi theo chủ đề bài học.
- Sử dụng sẵn các bộ câu hỏi do cộng đồng chia sẻ.
- Điều chỉnh mức độ khó, lựa chọn chế độ chơi phù hợp.

Điều này giúp phù hợp với các môn học khác nhau như Toán, Khoa học, Ngôn ngữ, Lịch sử... và nhiều cấp học.

3. Báo cáo và phản hồi theo thời gian thực

Blooket cung cấp dữ liệu về:

- Hiệu suất học sinh (đúng/sai, thời gian trả lời).
- Điểm mạnh/yếu trong từng nội dung.

Giúp giáo viên *điều chỉnh bài giảng ngay lập tức* dựa trên hiệu quả học tập.

4. Hỗ trợ nhiều kiểu hoạt động dạy học

Blooket không chỉ dùng cho kiểm tra trắc nghiệm mà còn có thể trở thành:

- Hoạt động khởi động lớp học.
- Ôn tập sau bài giảng.
- Bài tập về nhà tự học.

Một số chế độ chơi có thể hỗ trợ *làm việc nhóm, cạnh tranh lành mạnh hoặc luyện tập cá nhân*.

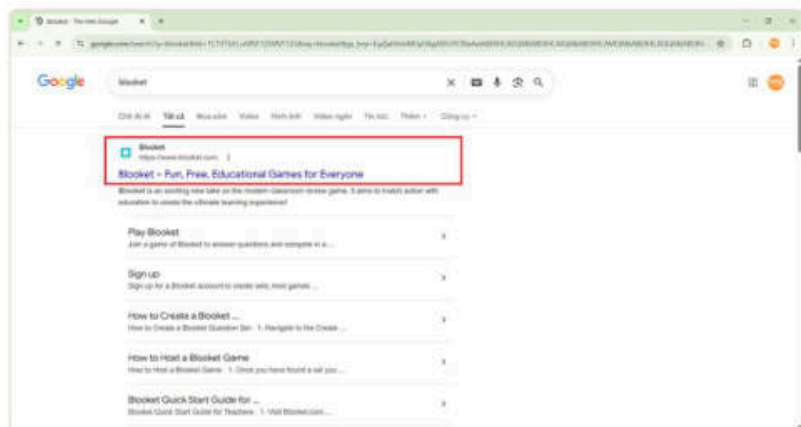
5. Học dễ dàng mọi lúc, mọi nơi

Vì là nền tảng web nên học sinh có thể truy cập trên hầu hết thiết bị có internet, phù hợp với môi trường học trực tuyến hoặc học kết hợp (hybrid).

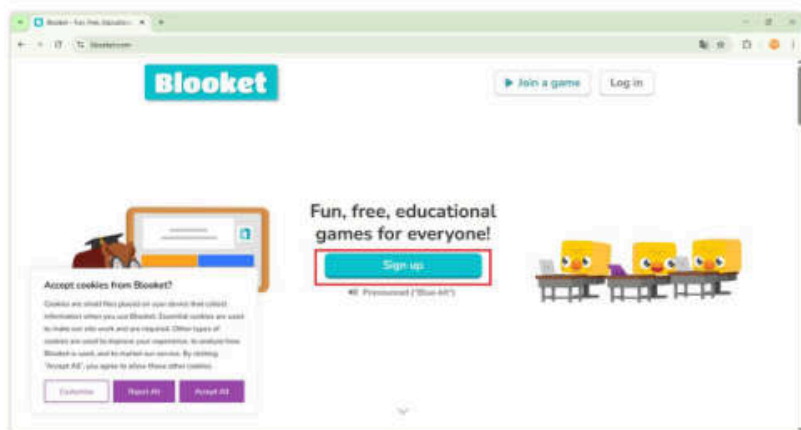
Những ứng dụng rất hữu ích cho giáo viên

- **✓ Ôn tập kiến thức:** Sử dụng Blooket như buổi ôn tập cuối tiết để củng cố nội dung đã học.
- **✓ Kiểm tra nhanh:** Tạo bài quiz để kiểm tra mức độ nắm kiến thức trong lớp.
- **✓ Bài tập ở nhà:** Phát quiz tự học để học sinh làm ở nhà với thời gian linh hoạt.
- **✓ Làm việc nhóm:** Tận dụng chế độ chơi đội để tăng tính hợp tác giữa học sinh.
- **✓ Theo dõi tiến độ lớp học:** Dựa trên báo cáo của mỗi game để thấy rõ học sinh nào cần hỗ trợ thêm.

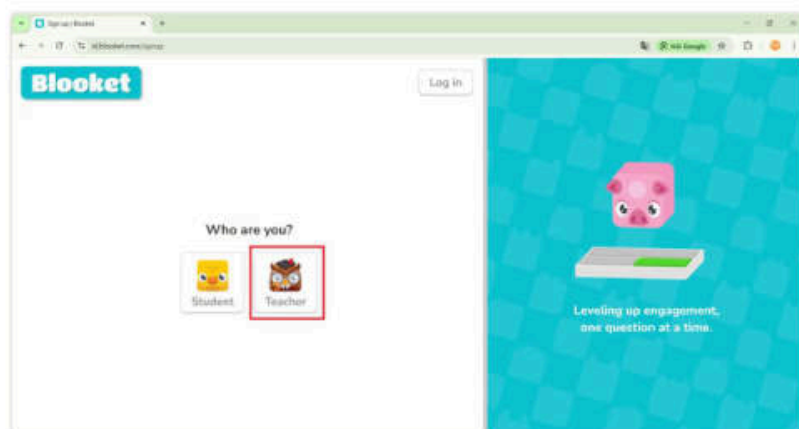
1. Hướng dẫn đăng nhập cho người mới bắt đầu



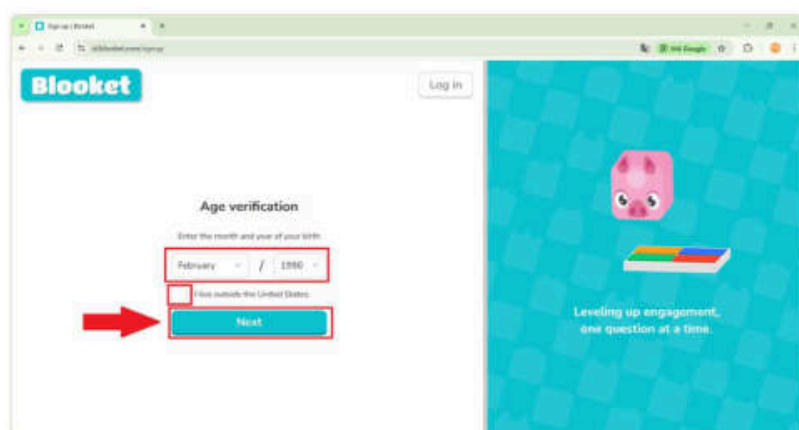
Bước 1: Truy cập trang web "<https://www.blooket.com>" (Hoặc tìm kiếm từ khóa "**blooket**")



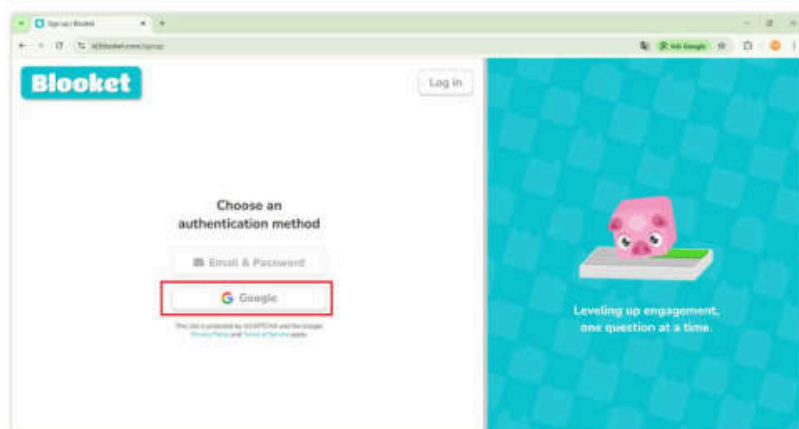
Bước 2: Chọn "Sign up"



Bước 3: Chọn nghề nghiệp (Ở đây giáo viên chọn **Teacher**)

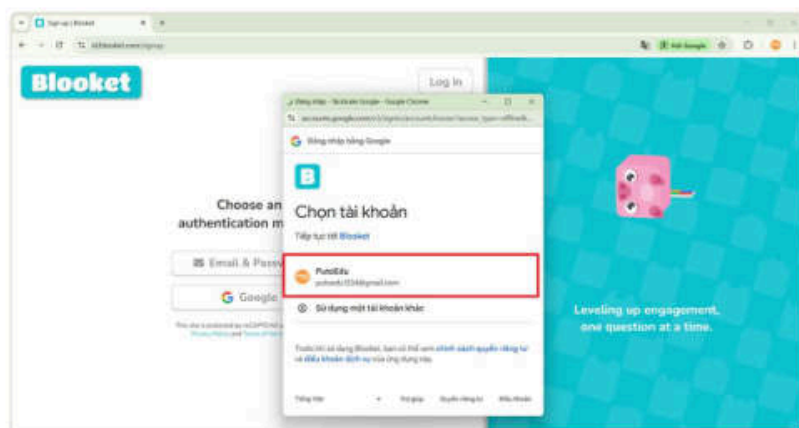


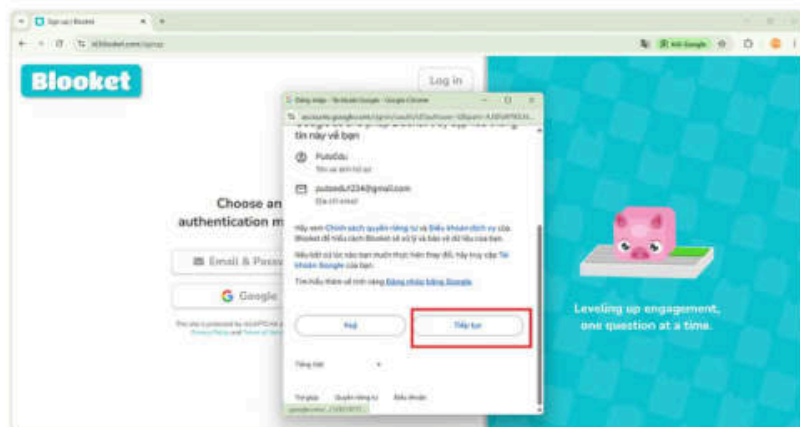
Bước 4: Nhập tháng và năm sinh, tích vào ô vuông và chọn "Next"



Bước 5: Chọn "Google"

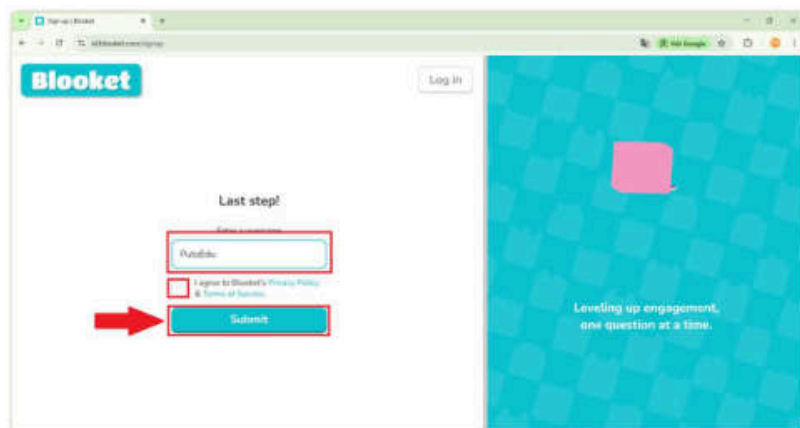
Bước 6: Chọn tài khoản Google

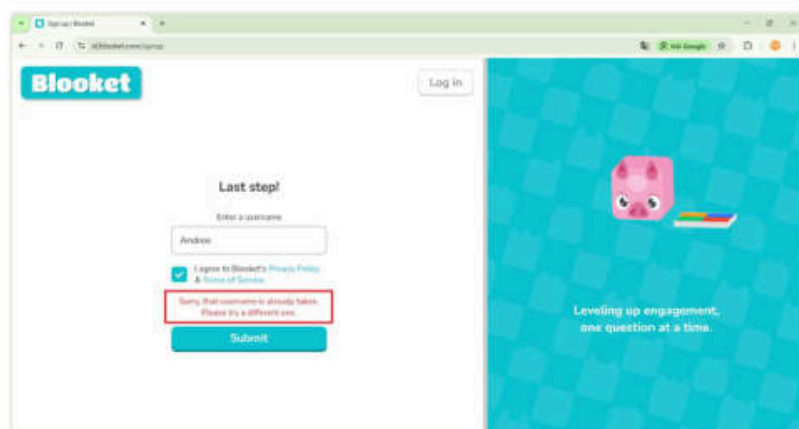




Bước 7: Chọn "Tiếp tục"

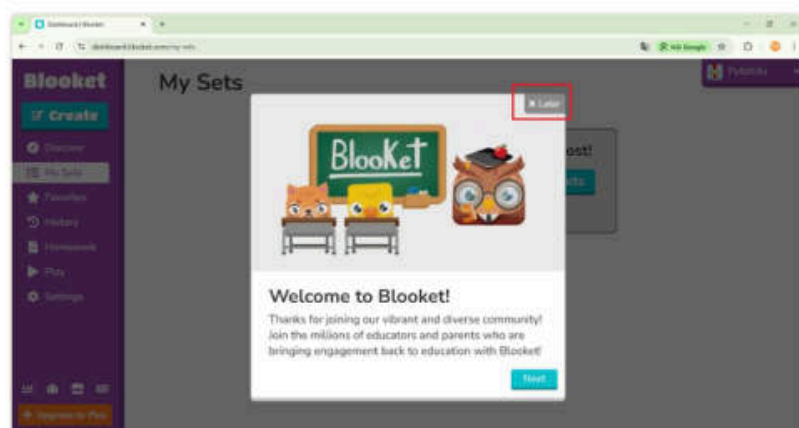
Bước 8: Nhập họ tên, tích vào ô vuông và chọn "Submit"

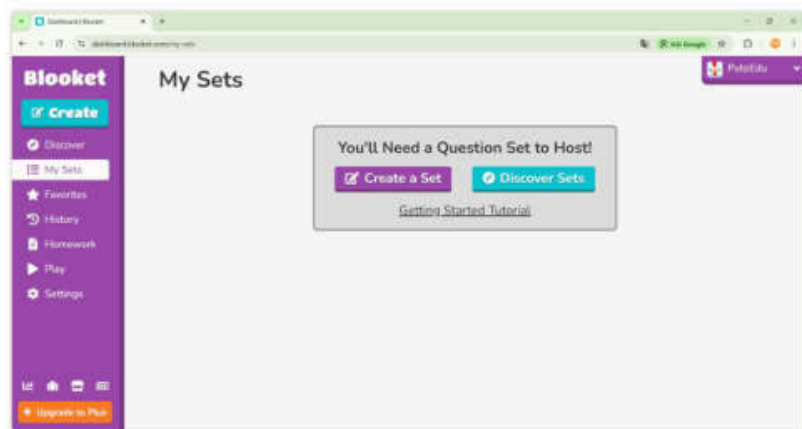




Lưu ý: Nếu hiện thông báo này, hãy đặt lại tên khác hoặc thêm một vài ký tự, số là được.

Bước 9: Chọn "Later"





Giao diện Blooket khi đã đăng nhập thành công.



Còn 2 phần nữa trong "PHẦN VII — Chương 1: Tạo trò chơi bằng Blooket"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN VII — Chương 2: Tạo câu hỏi trắc nghiệm bằng Quizizz (Wayground)

Giới thiệu về Wayground – Teacher-first AI và Tài nguyên Giảng dạy

Wayground là một nền tảng học tập và giảng dạy tương tác trực tuyến được thiết kế dành cho giáo viên, học sinh và nhà quản lý giáo dục. Đây là phiên bản mới, nâng cấp của Quizizz, mở rộng từ chức năng tạo các hoạt động trắc nghiệm sang một hệ thống toàn diện hỗ trợ tạo, phân phối và theo dõi hoạt động học tập với sự trợ giúp của trí tuệ nhân tạo (AI). Wayground được tin dùng ở hơn 90% trường học tại Mỹ và trên 150 quốc gia toàn cầu.

Trên Wayground, giáo viên có thể tạo **bài kiểm tra, bài học tương tác, video nhúng câu hỏi, flashcards, bài đọc có kiểm tra**, và chọn từ thư viện tài nguyên phong phú sẵn có, sau đó phát cho học sinh chơi trực tiếp trên lớp hoặc giao làm bài tập về nhà.

Ưu điểm nổi bật của Wayground

1. Tích hợp AI hỗ trợ tạo nội dung nhanh chóng

Wayground có tính năng **Wayground AI**, giúp giáo viên:

- Tạo bài kiểm tra và tài nguyên học tập từ nội dung có sẵn (tài liệu, PDF, trang web, v.v.).
- Dịch, điều chỉnh độ khó, hoặc làm phong phú câu hỏi theo nhu cầu lớp học.

Điều này giúp tiết kiệm **thời gian xây dựng bài giảng đáng kể**.

2. Thư viện tài nguyên đồ sộ và đa dạng

Nền tảng cung cấp **hàng triệu tài nguyên chuẩn theo chương trình**, bao gồm:

- Bài kiểm tra/quiz.
- Flashcards.
- Bài đọc có câu hỏi.
- Video tương tác.
- Bài giảng trình chiếu.

Giáo viên có thể dùng luôn hoặc chỉnh sửa theo nhu cầu.

3. Hỗ trợ đa dạng chế độ giảng dạy

Wayground cho phép giáo viên:

- Tổ chức **buổi học trực tiếp** với mã truy cập.
- **Giao bài tập về nhà tự do thời gian**.
- Hoặc dùng các chế độ khác như **student-paced** (theo tiến độ mỗi học sinh) và **mastery mode** (phát triển theo mức độ năng lực).

4. Phân hóa và hỗ trợ học sinh cá nhân

Giáo viên có thể thiết lập **hơn 25 tùy chọn hỗ trợ học sinh**, như:

- Đọc to văn bản tự động (text-to-speech).
- Thời gian làm bài dài hơn.
- Giảm độ phức tạp ngôn ngữ cho người học tiếng thứ hai.

Điều này giúp mỗi học sinh được học theo cách phù hợp nhất mà không bị phân biệt.

5. Báo cáo chi tiết và theo dõi tiến độ

Wayground cung cấp báo cáo học tập chi tiết ở cả **cấp lớp và từng học sinh**, cho phép:

- Xem kết quả làm bài.
- Phân tích điểm mạnh – điểm yếu.
- In hoặc chia sẻ báo cáo với phụ huynh.

Từ đó, giáo viên có cơ sở để điều chỉnh phương pháp giảng dạy.

6. Tích hợp với hệ sinh thái học tập khác

Wayground có thể **kết nối với LMS và dịch vụ lớp học hiện có** (như Google Classroom, Clever) để đồng bộ lớp học, bài tập và điểm số.

Ứng dụng Wayground dành cho giáo viên

1. Tạo và giao bài tập thông minh

Giáo viên có thể tạo nhanh các bài kiểm tra hoặc hoạt động tương tác để:

- Kiểm tra kiến thức sau bài giảng.
- Giao bài tập về nhà.
- Kiểm tra ôn tập cuối tuần.

Học sinh tham gia bằng mã lớp hoặc đường link đơn giản.

2. Hỗ trợ giảng dạy phân hóa

Wayground giúp bạn tạo các bài tập phù hợp với từng nhóm học sinh:

- Học sinh yếu được hỗ trợ nhiều hơn.
- Học sinh khá giỏi được nâng cao thách thức.

Nhờ đó, việc dạy học trở nên hiệu quả và công bằng hơn.

3. Theo dõi tiến độ học tập và can thiệp kịp thời

Báo cáo giúp giáo viên:

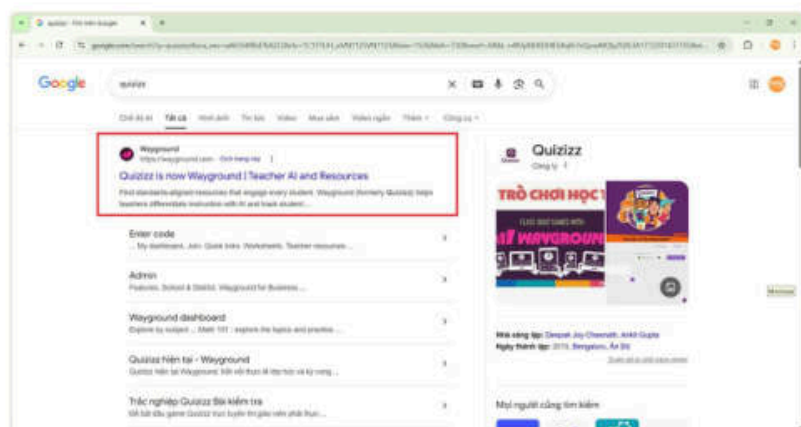
- Nhận ra học sinh còn yếu nội dung nào.
- Điều chỉnh ngay trong bài dạy tiếp theo.
- Chia sẻ kết quả với phụ huynh để phối hợp hỗ trợ.

4. Tích hợp hoạt động học tập đa phương tiện

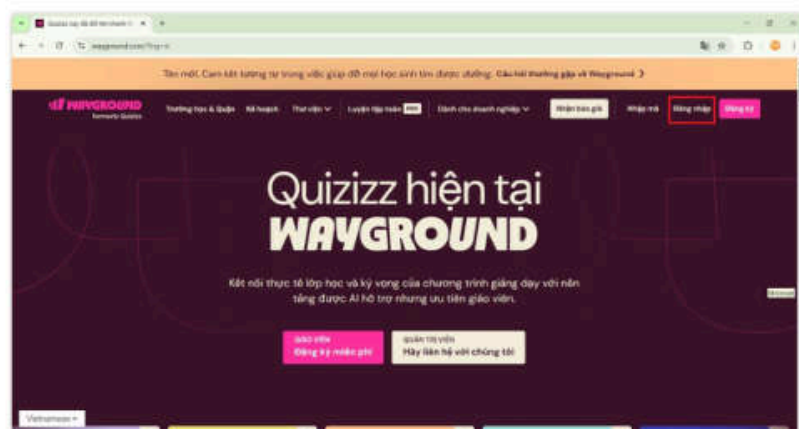
Bài học có thể kết hợp **nhạc, video, hình ảnh, flashcards**, giúp tăng *hứng thú học tập* và hỗ trợ các kiểu trí thông minh khác nhau ở học sinh.

1. Hướng dẫn đăng nhập cho người mới bắt đầu

Bước 1: Truy cập trang web "<https://wayground.com>" (Hoặc tìm kiếm từ khóa "**quizizz(Wayground)**")

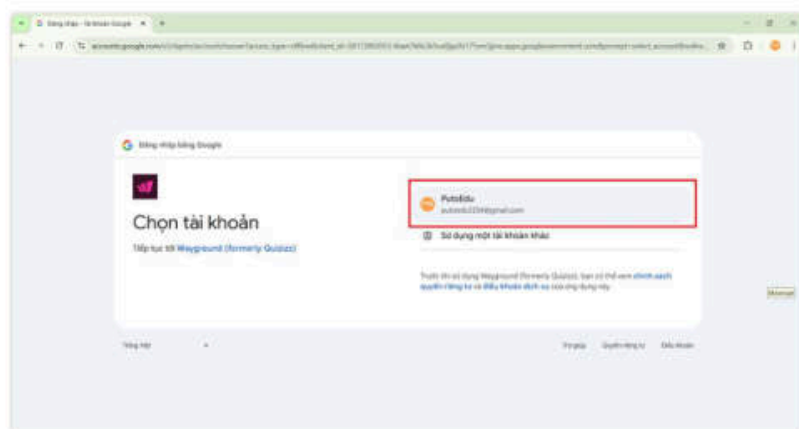


Bước 2: Chọn "**Đăng nhập**"



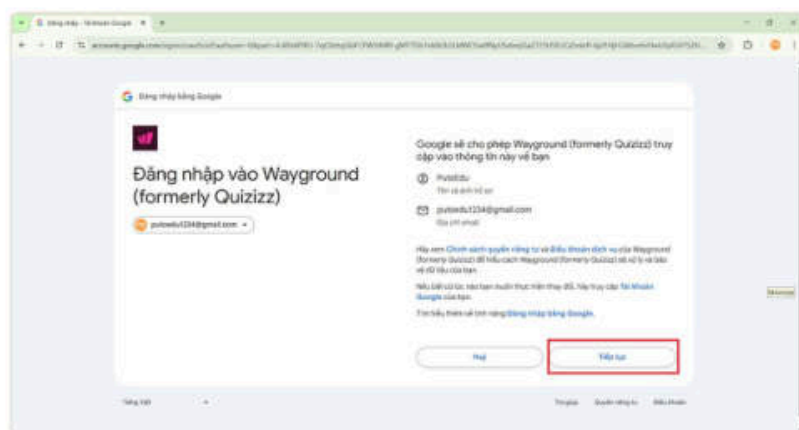
Bước 3: Chọn "Tiếp tục với Google"





Bước 4: Chọn tài khoản Google

Bước 5: Chọn "Tiếp tục"





Bước 6: Chọn một mục (Ví dụ: Trường K-12)

Bước 7: Chọn nghề nghiệp (Ví dụ: Giáo viên)

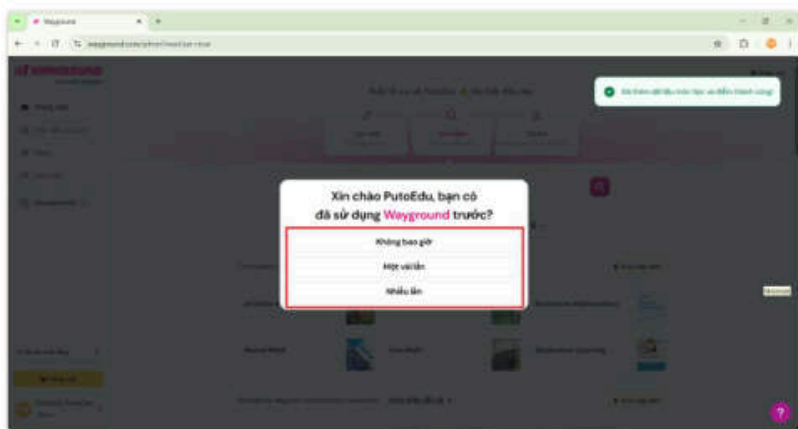




Bước 8: Chọn vai trò (Ví dụ: Giáo viên lớp học)

Bước 9: Chọn môn học và lớp (Ví dụ: môn Toán và lớp 1) sau đó chọn "Tiếp tục"





Chọn một mục bất kỳ.



Còn 1 phần nữa trong "PHẦN VII — Chương 2: Tạo câu hỏi trắc nghiệm bằng Quizizz (Wayground)"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa —
mở khóa trong bản mua.

PHẦN VII — Chương 3: Tạo trò chơi tương tác bằng Wordwall

Giới thiệu về Wordwall – Tạo hoạt động học tập thú vị

Wordwall là một nền tảng học tập trực tuyến giúp giáo viên **tạo các hoạt động giáo dục tương tác và in ấn** một cách dễ dàng và nhanh chóng. Với Wordwall, bạn có thể thiết kế từ các trò chơi tương tác đến các bài tập in như ô chữ, ghép từ, trắc nghiệm, vòng xoay câu hỏi... rồi phát trực tiếp cho học sinh hoặc in ra dùng trong lớp. Đây là công cụ rất được ưa chuộng trong giảng dạy để biến các nội dung bài học thành trải nghiệm học tập vui nhộn và hiệu quả.

Ưu điểm nổi bật của Wordwall

1. Tạo hoạt động nhanh, dễ sử dụng

Wordwall cho phép bạn chọn từ nhiều **mẫu hoạt động khác nhau**, chỉ cần nhập nội dung là có thể tạo ra ngay một trò chơi hoặc bài tập tương tác — không đòi hỏi kỹ năng kỹ thuật cao.

2. Hơn 30 loại hoạt động đa dạng

Nền tảng cung cấp nhiều loại hoạt động: *quiz trắc nghiệm, ghép nối, flashcards, crossword, maze chase, speed sorting...* giúp bạn

dùng trong nhiều mục đích như ôn tập, kiểm tra nhanh, hoặc chơi khởi động đầu giờ.

3. Tương tác và có thể in

Hoạt động tạo ra có thể chơi trực tuyến trên mọi thiết bị có trình duyệt (máy tính, tablet, điện thoại) hoặc **in thành tài liệu giấy** dưới dạng PDF để sử dụng trong lớp học trực tiếp hoặc giao bài về nhà.

4. Giao nhiệm vụ và theo dõi kết quả

Bạn có thể **thiết lập nhiệm vụ (assignment)** cho học sinh, gửi link truy cập và theo dõi kết quả hoàn thành, giúp đánh giá mức độ hiểu bài của từng học sinh.

5. Thư viện chia sẻ tài nguyên phong phú

Wordwall có một **thư viện tài nguyên cộng đồng khổng lồ** với hàng triệu hoạt động do giáo viên trên toàn thế giới tạo ra — bạn có thể tìm, sử dụng, hoặc chỉnh sửa lại theo nhu cầu lớp học.

6. Tính linh hoạt cao

Bạn có thể tùy chỉnh giao diện, nội dung, đặt thời gian, hoặc thay đổi kiểu trò chơi từ cùng một nội dung gốc — giúp tiết kiệm thời gian soạn bài.

Những ứng dụng Wordwall dành cho giáo viên

1. Ôn tập kiến thức

Dùng Wordwall để tạo các *quiz*, *flashcards* hoặc *matching games* để học sinh ôn lại nội dung đã học một cách chủ động và thú vị.

2. Khởi động và kết thúc tiết học

Bạn có thể mở đầu tiết học bằng một trò chơi khởi động để hâm nóng tư duy hoặc kết thúc bằng một bài kiểm tra nhanh để đo lường mức độ nắm bài.

3. Bài tập đa dạng cho từng môn

Wordwall phù hợp với nhiều môn học — từ Tiếng Anh (vocabulary, listening) đến Toán (ô chữ số), Khoa học, Lịch sử... Bạn có thể thiết kế hoạt động phù hợp với nội dung môn học.

4. Giao bài tập về nhà

Tạo các nhiệm vụ và gửi link cho học sinh làm tại nhà — kết quả sẽ ghi nhận và bạn có thể xem lại khi chấm bài.

5. Học cá nhân hoặc theo nhóm

Học sinh có thể chơi hoạt động trên thiết bị của chính mình hoặc cả lớp cùng chơi thông qua bảng tương tác, tạo nhiều hình thức học khác nhau.

1. Hướng dẫn đăng nhập cho người mới bắt đầu

Bước 1: Truy cập trang web "<https://wordwall.net>" (Hoặc tìm kiếm từ khóa "**wordwall**")

Bước 2: Chọn "**Sign Up**"

Bước 3: Chọn "**Sign in with Google**"

Bước 4: Chọn tài khoản Google

Bước 5: Chọn "**Tiếp tục**"

Bước 6: Chọn "**Sign Up**"

Giao diện Wordwall khi đã đăng nhập thành công.



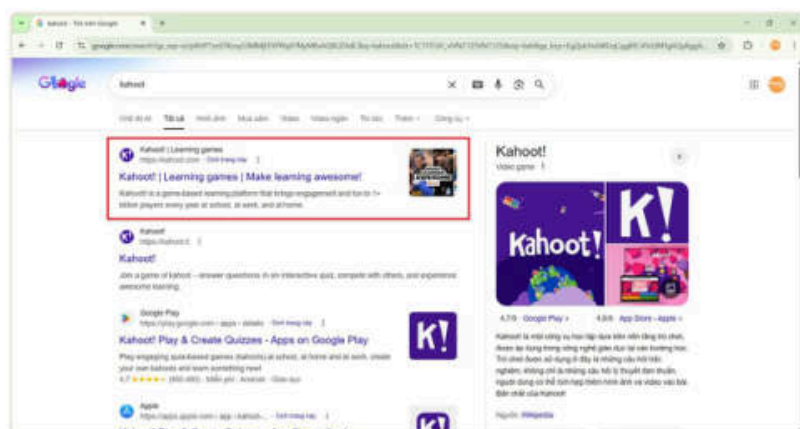
Còn 1 phần nữa trong "PHẦN VII — Chương 3: Tạo trò chơi tương tác bằng Wordwall"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh hoạ —
mở khóa trong bản mua.

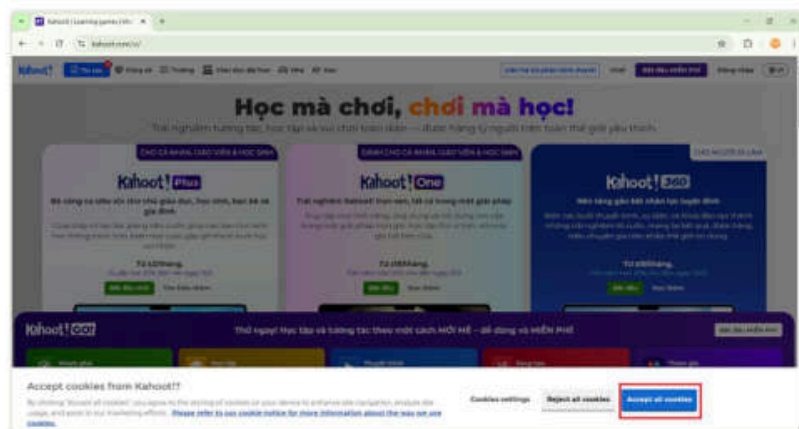
PHẦN VII — Chương 4: Một số trang tạo trò chơi khác

1. Kahoot

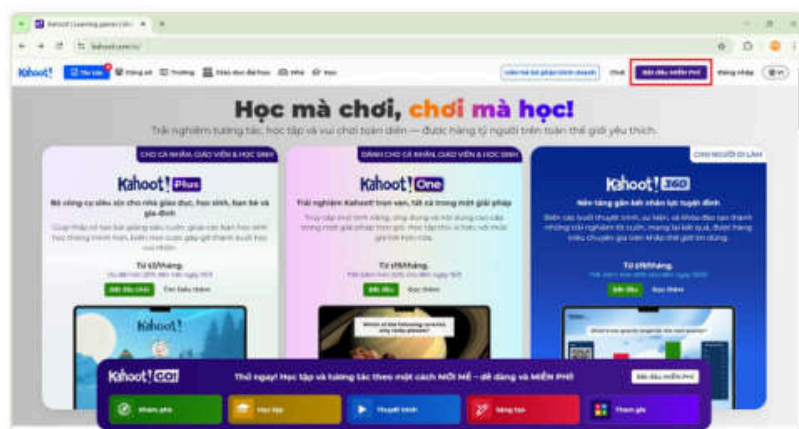
Bước 1: Truy cập trang <https://kahoot.com/vi/> (hoặc tìm kiếm từ khóa "Kahoot")



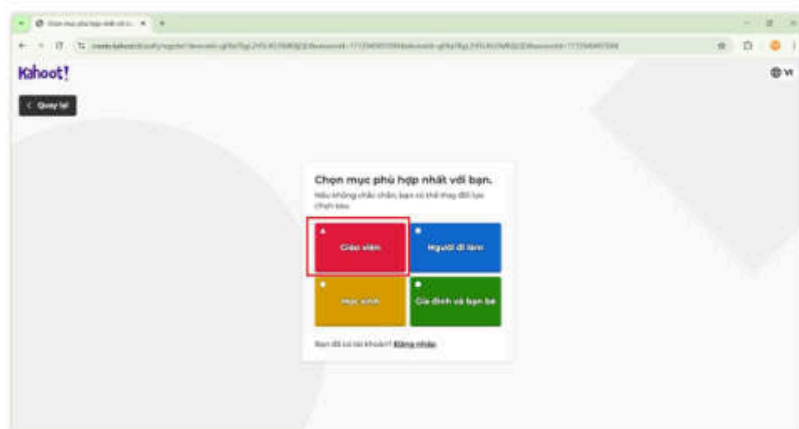
Bước 2: Chọn "Accept all cookies"



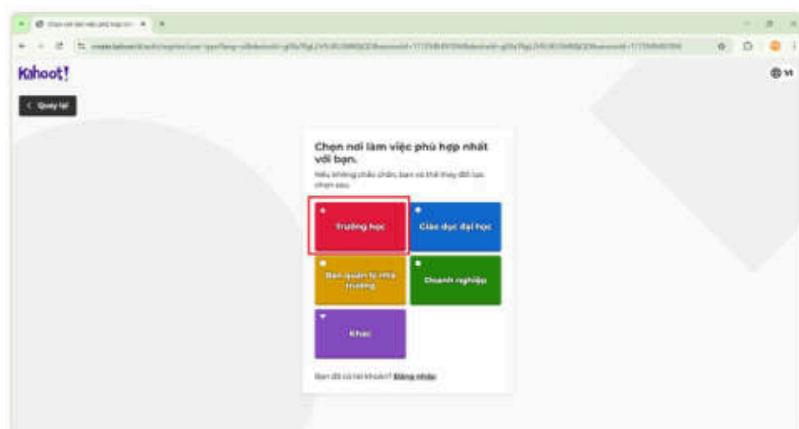
Bước 3: Chọn "Bắt đầu MIỄN PHÍ"



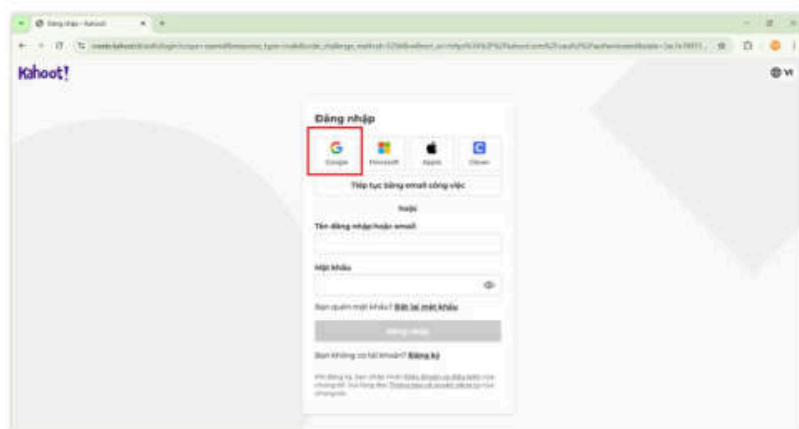
Bước 4: Chọn một mục (Ví dụ: Giáo viên)



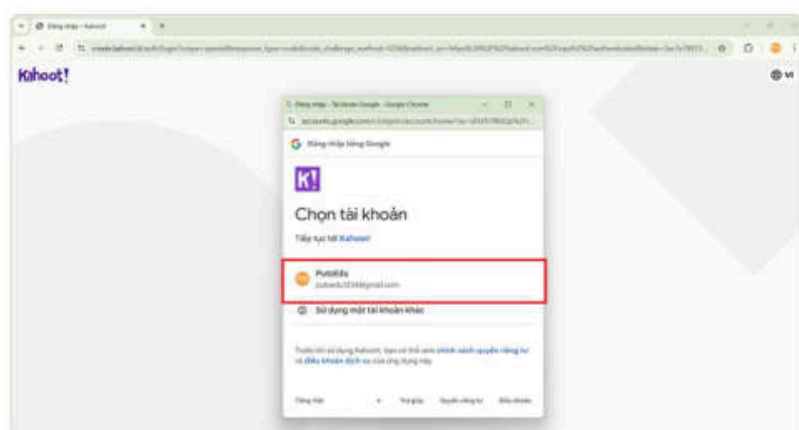
Bước 5: Chọn một mục (Ví dụ: Trường học)



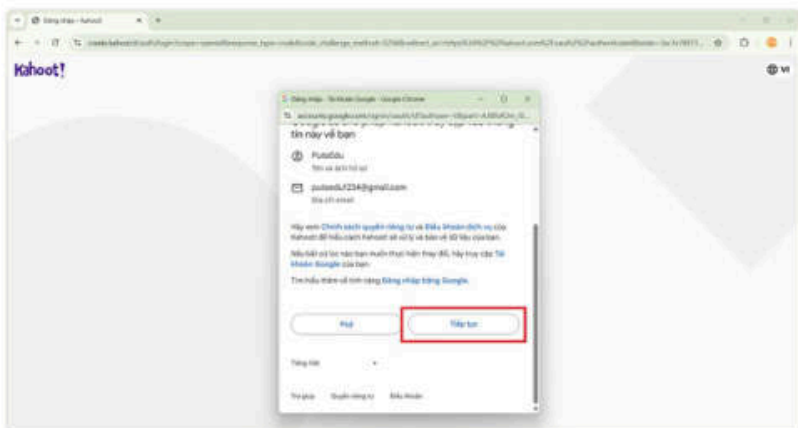
Bước 6: Chọn "Google"



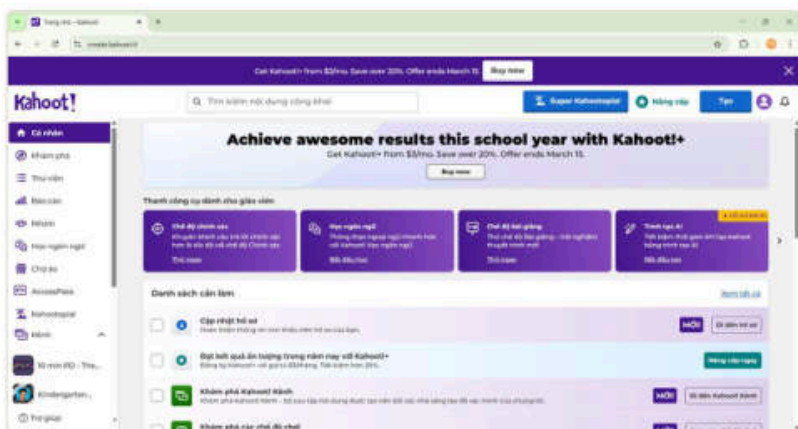
Bước 7: Chọn tài khoản Google



Bước 8: Chọn "Tiếp tục"

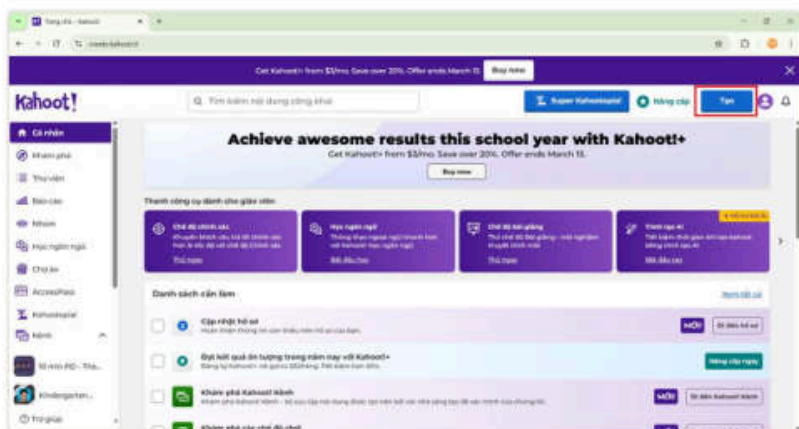


Giao diện Kahoot khi đã đăng nhập thành công.

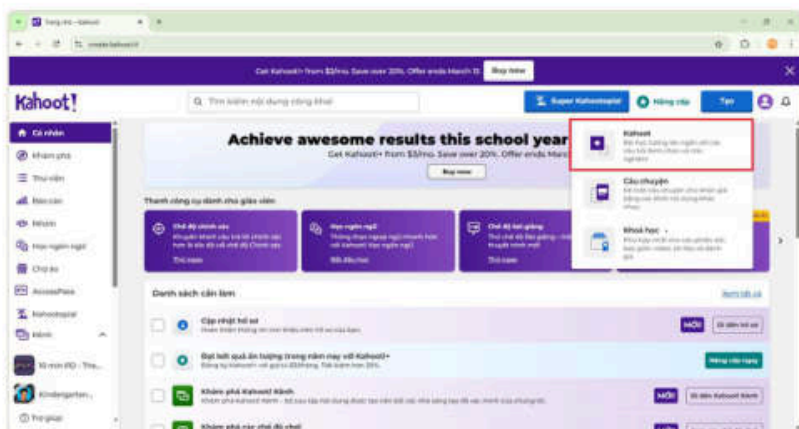


Tạo trò chơi tương tác với Kahoot

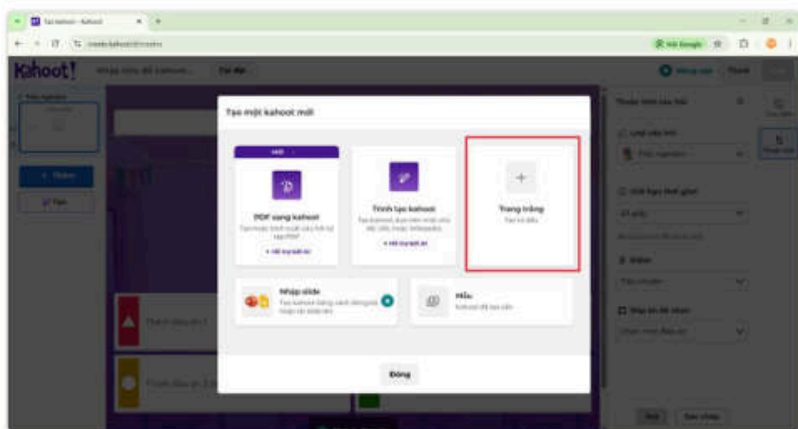
Bước 1: Ở giao diện chính của Kahoot, chọn "Tạo"



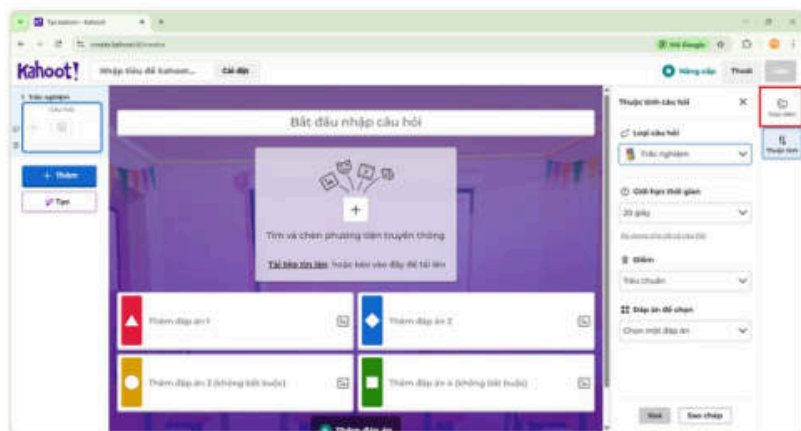
Bước 2: Chọn "Kahoot"



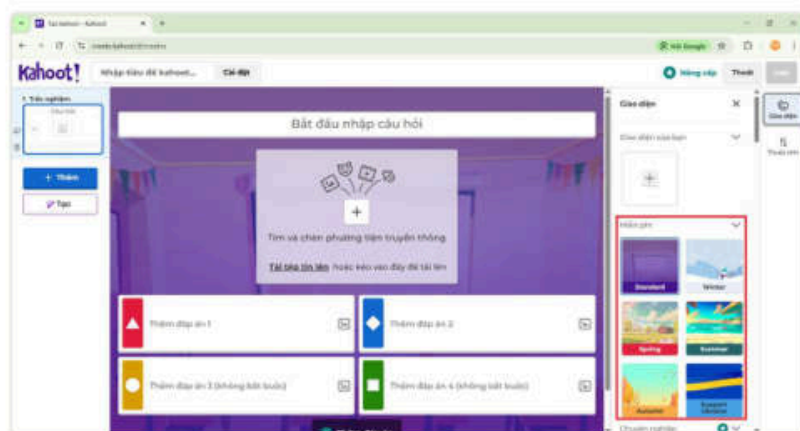
Bước 3: Chọn "Trang trắng"



Bước 4: Chọn "Giao diện"

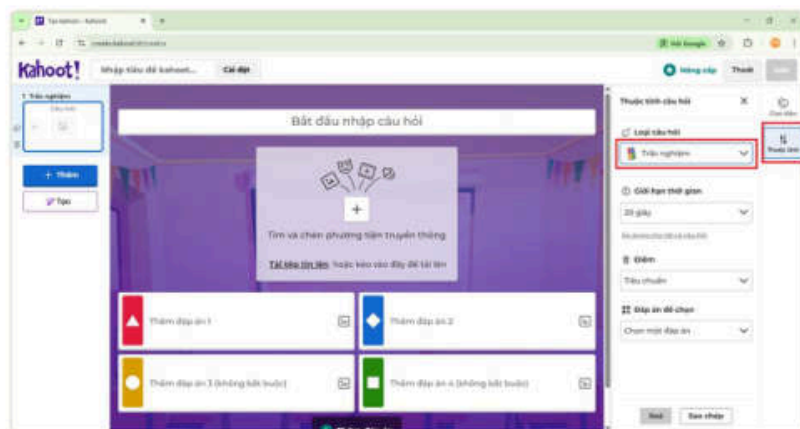


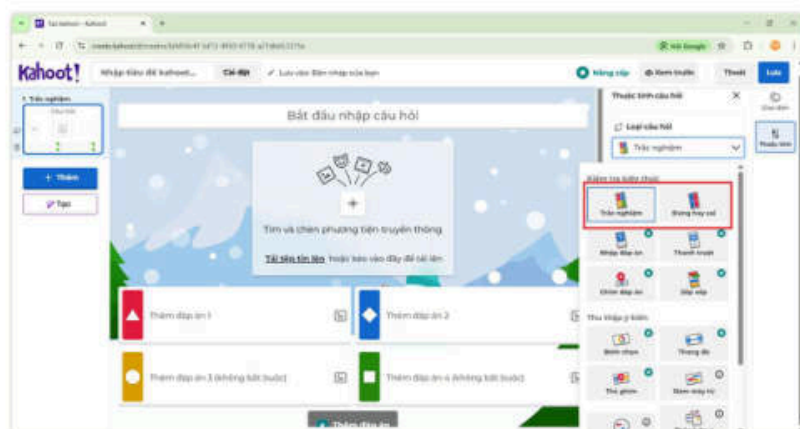
Chọn một giao diện ở mục "Miễn phí":



Bước 5: Chọn loại câu hỏi

Có 2 dạng câu hỏi: **Trắc nghiệm** và **Đúng sai**

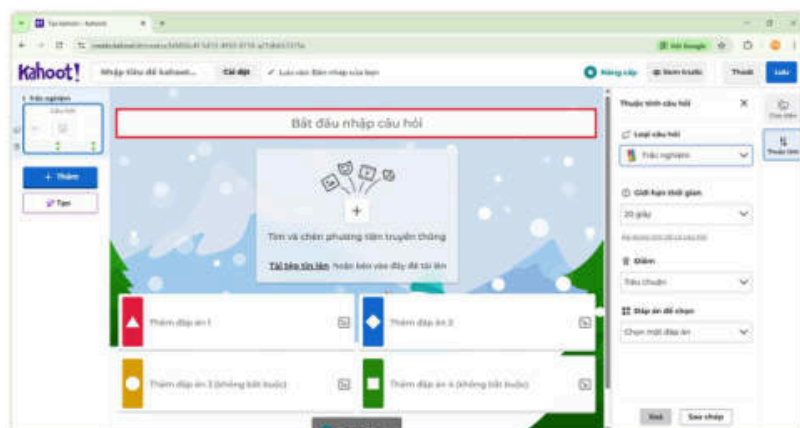


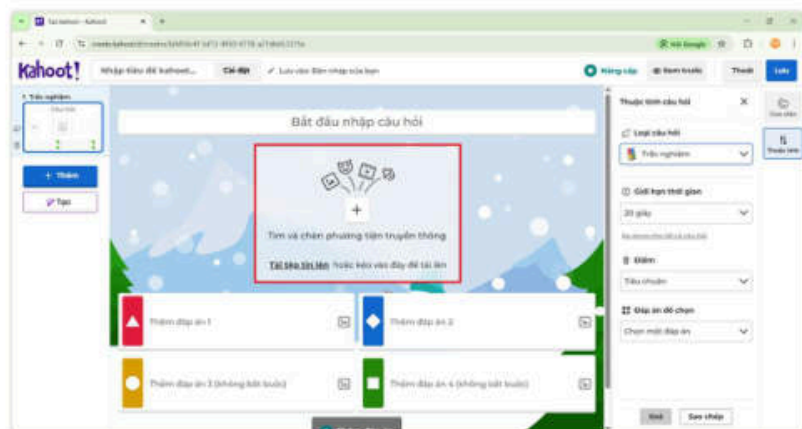


Với dạng câu hỏi Trắc nghiệm

Bước 1: Nhập nội dung câu hỏi

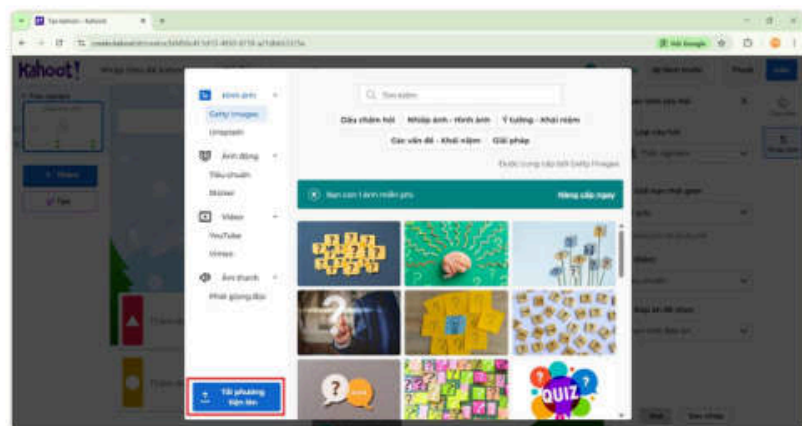
Bước 2: Chèn ảnh vào câu hỏi

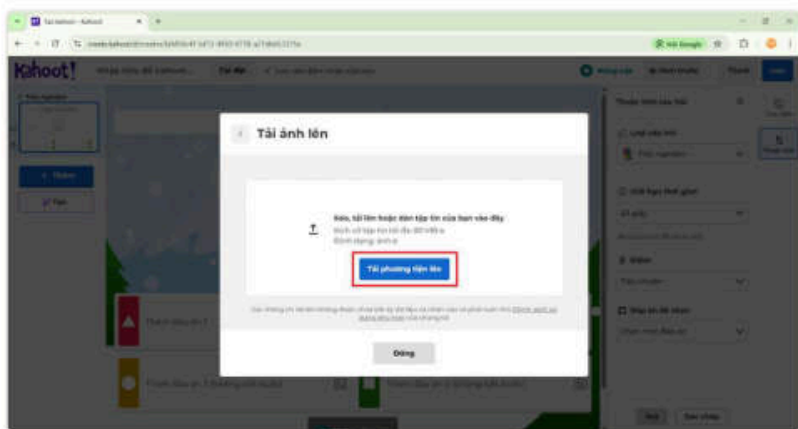




Bước 3: Chọn "Tài phương tiện lên"

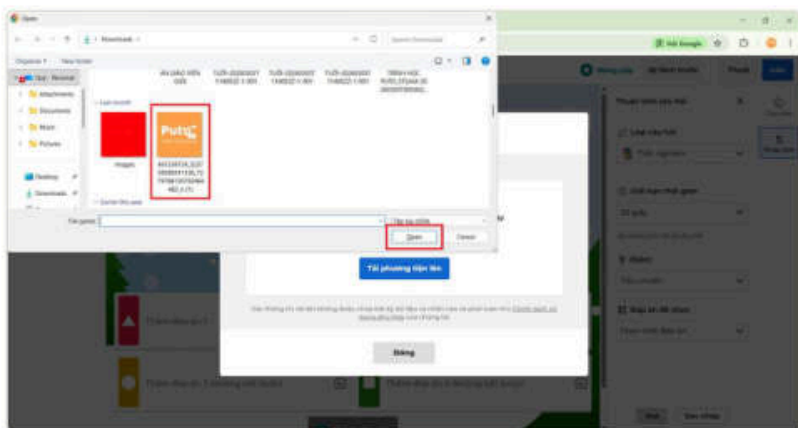
Bước 4: Chọn "Tài phương tiện lên"

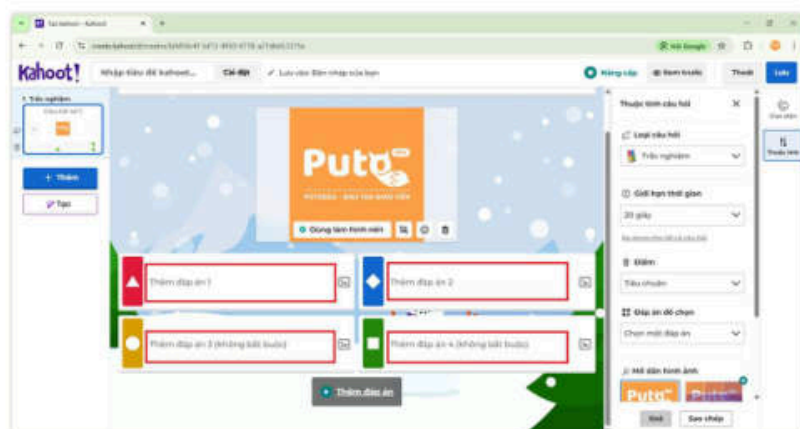




Bước 5: Chọn ảnh cần tải lên và chọn **"Open"**

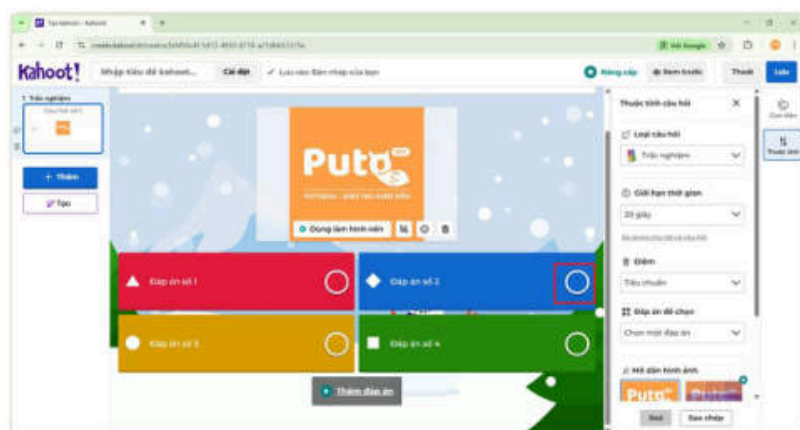
Bước 6: Nhập nội dung đáp án

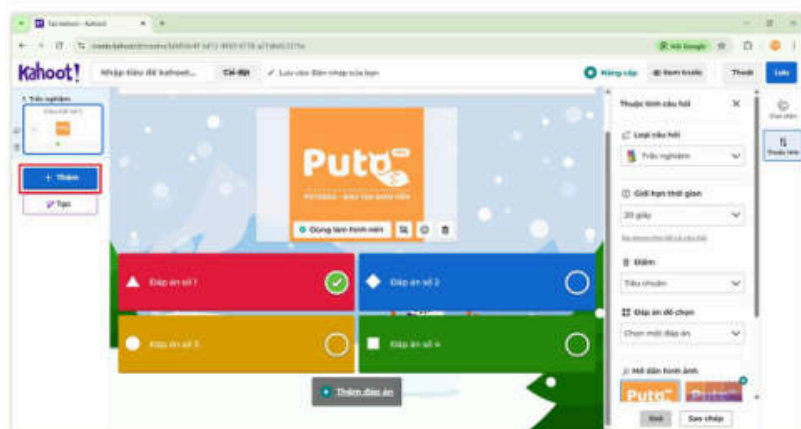




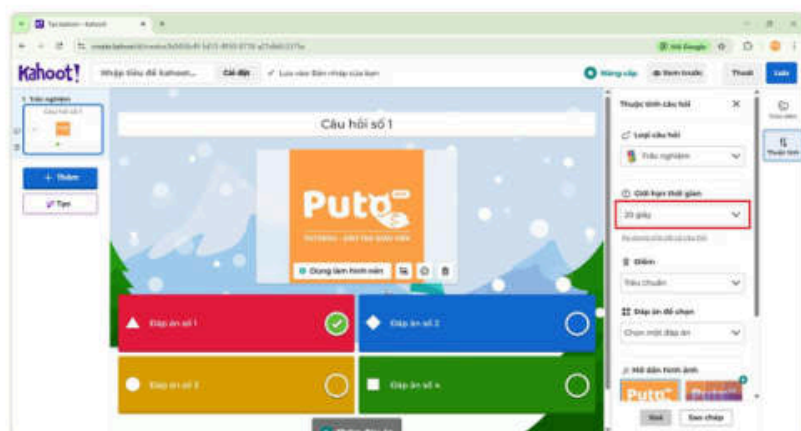
Bước 7: Tích vào ô tròn nếu đó là đáp án đúng

Bước 8: Chọn "Thêm" để tạo câu hỏi mới

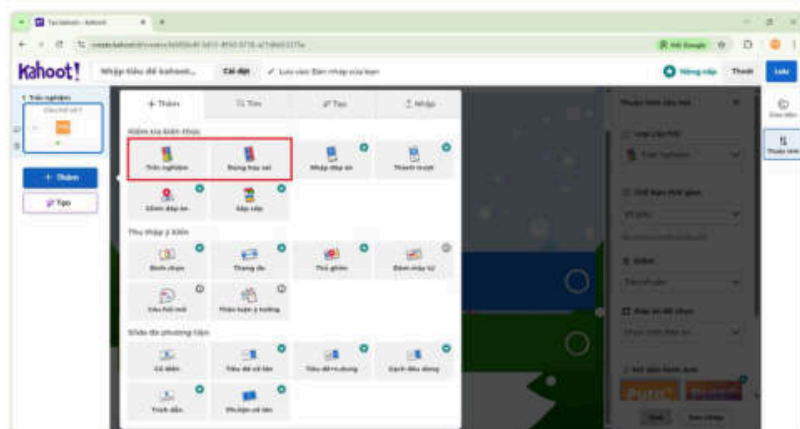
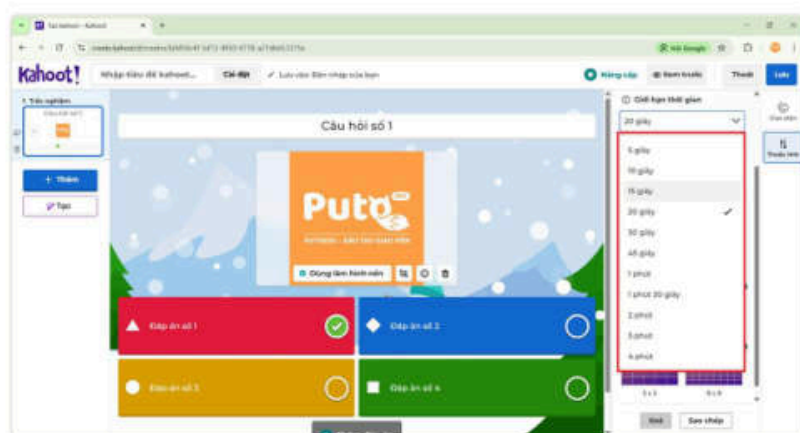




Bước 9: Chọn thời gian để trả lời câu hỏi

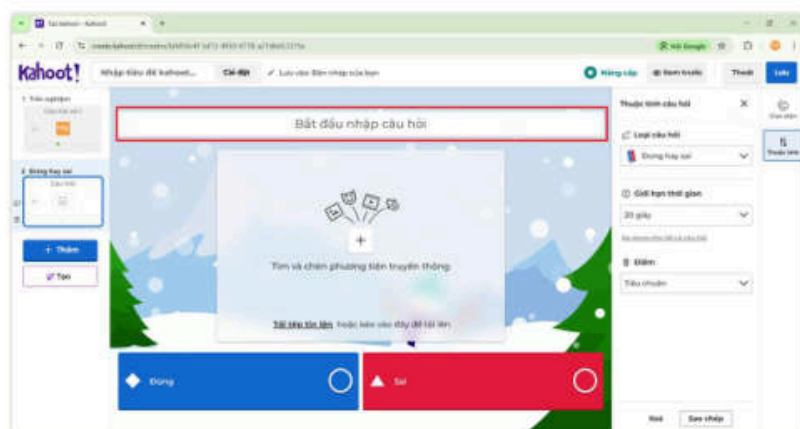


Bước 10: Chọn loại câu hỏi



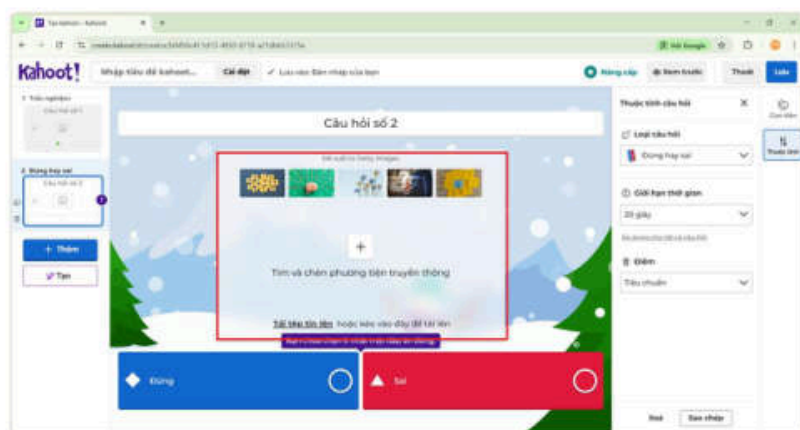
Với dạng câu hỏi Đúng sai

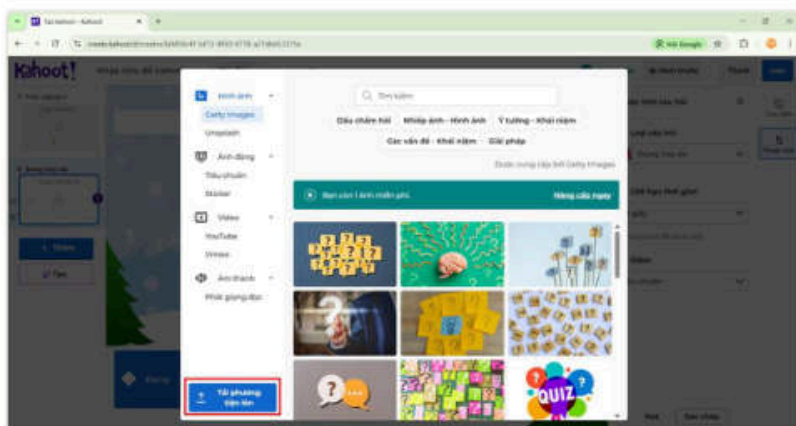
Bước 1: Nhập nội dung câu hỏi



Bước 2: Chèn ảnh vào câu hỏi

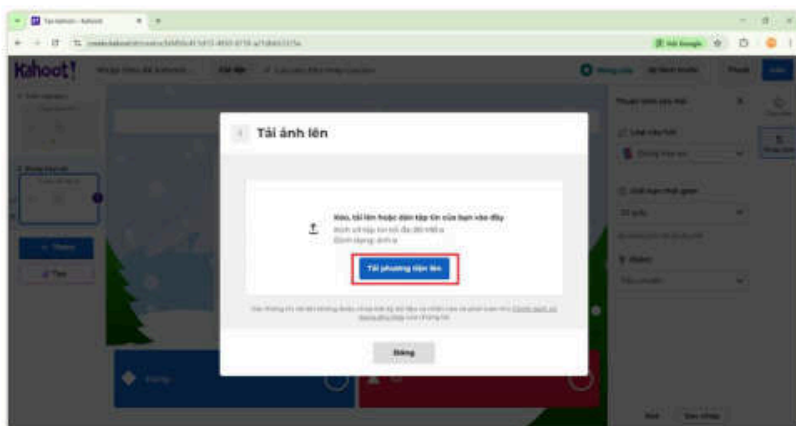
Bước 3: Chọn "Tải phương tiện lên"

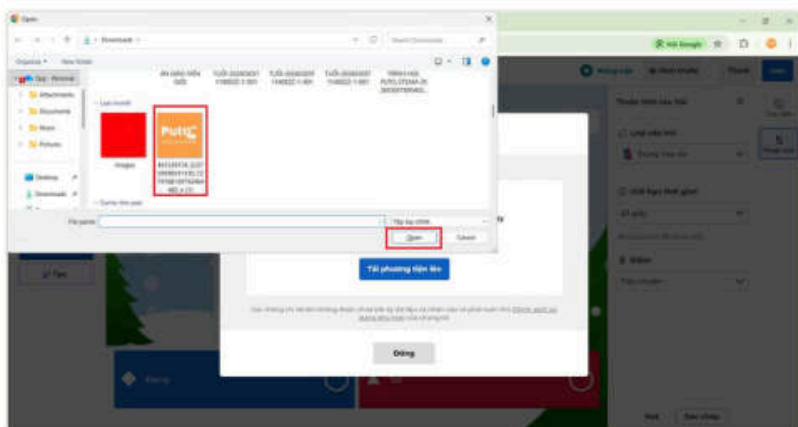




Bước 4: Chọn "Tải phương tiện lên"

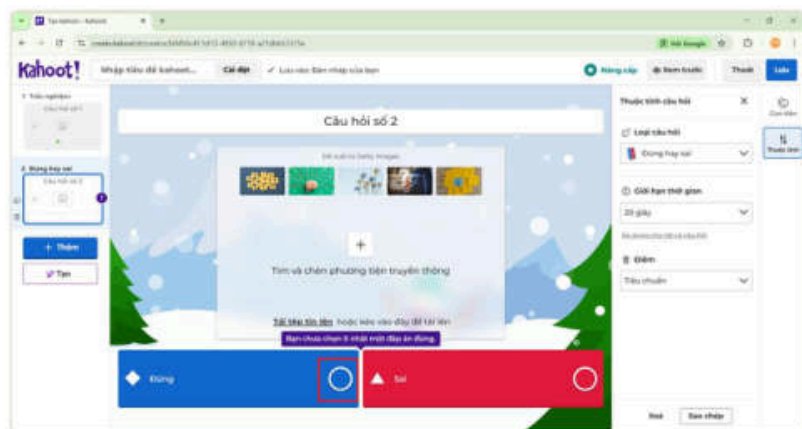
Bước 5: Chọn ảnh cần tải lên và chọn "Open"

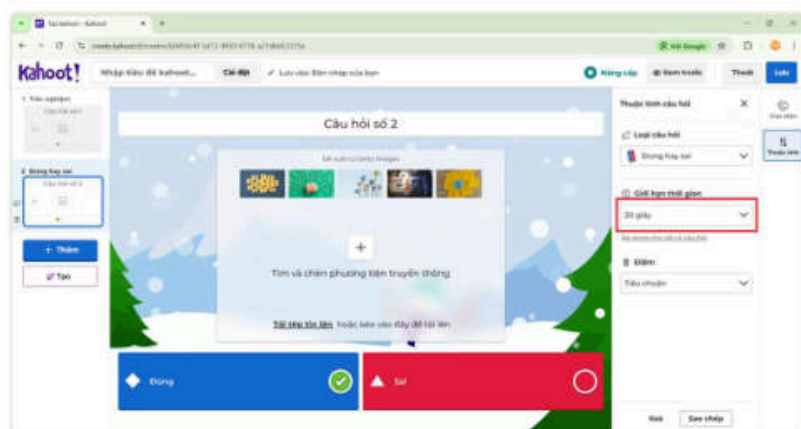




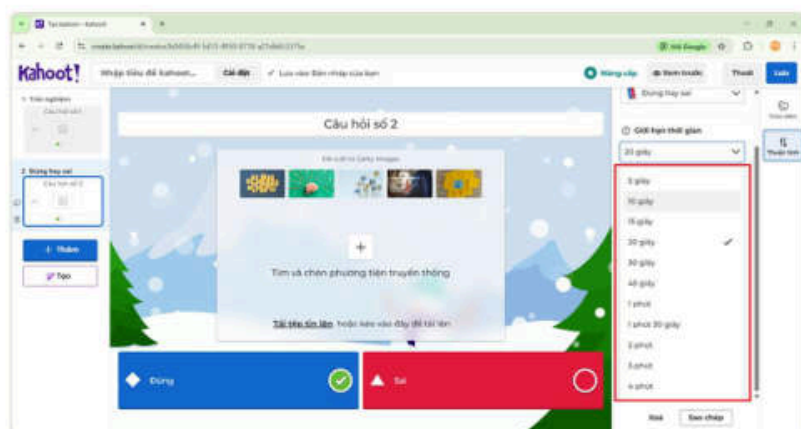
Bước 6: Tích vào ô tròn nếu đó là đáp án đúng

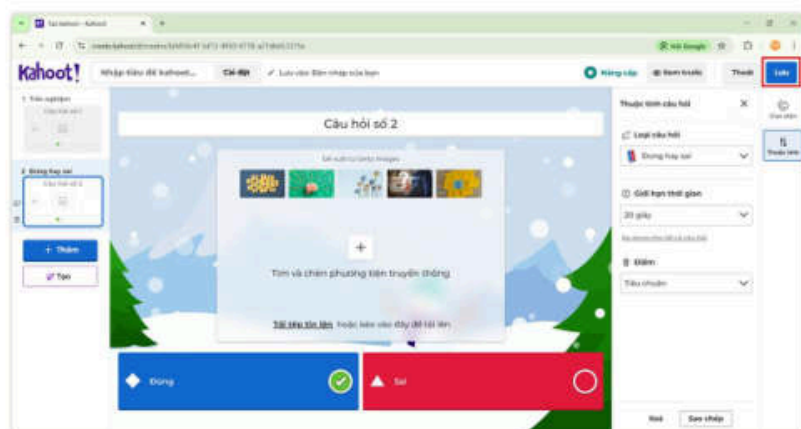
Bước 7: Chọn thời gian để trả lời câu hỏi



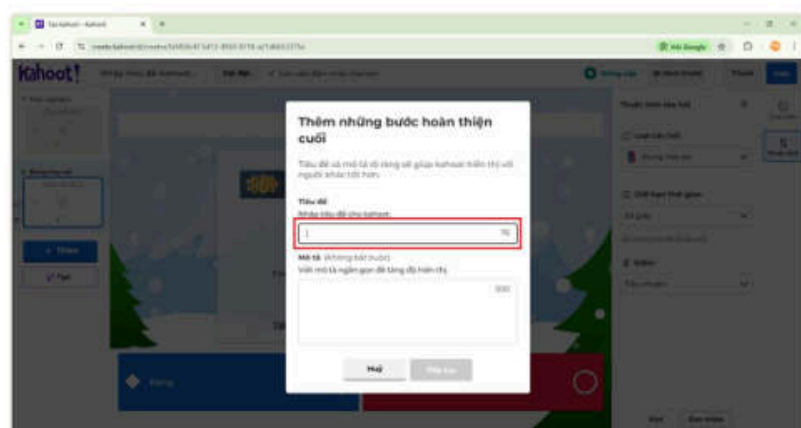


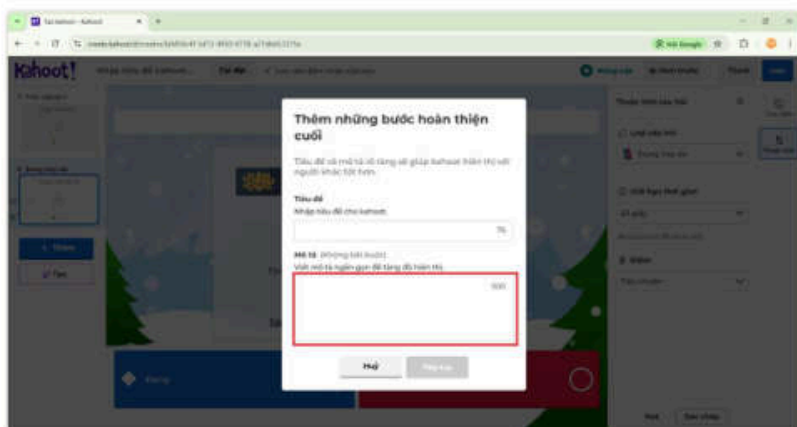
Sau khi đã tạo xong câu hỏi, chọn **"Lưu"**:



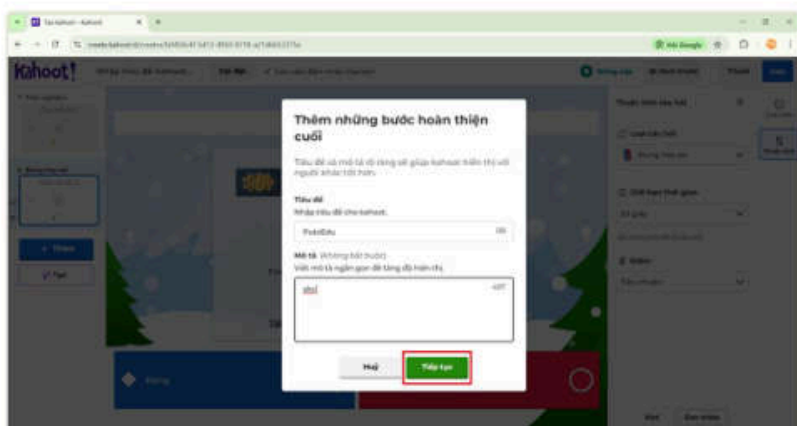


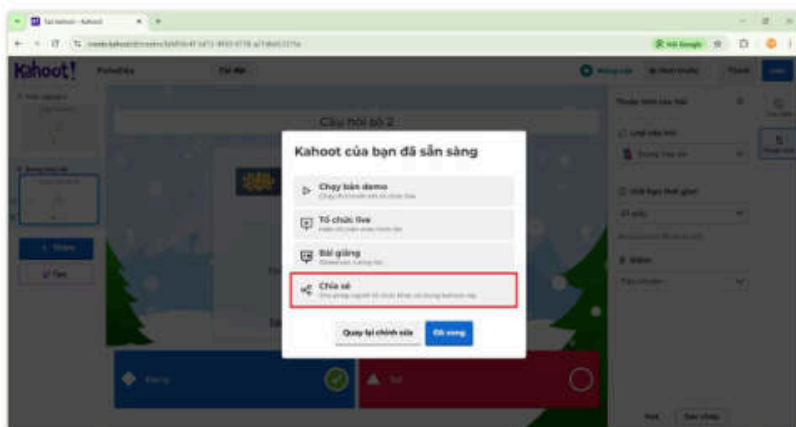
- Nhập tên cho trò chơi.
- Nhập mô tả về trò chơi.





- Chọn **"Tiếp tục"**.
- Chọn **"Chia sẻ"**.





- Chọn "Sao chép".



Còn 1 phần nữa trong "PHẦN VII — Chương 4: Một số trang tạo trò chơi khác"

Bao gồm hướng dẫn từng bước đầy đủ kèm ảnh minh họa —
mở khóa trong bản mua.

Bạn vừa xem 7 phần, 25 chương — đây mới chỉ là phần mở đầu

Bản xem thử này cho bạn thấy đúng chất lượng và cách trình bày của bản đầy đủ: hướng dẫn từng bước, có ảnh chụp màn hình minh hoạ chi tiết cho từng thao tác. Bản đầy đủ mở khóa toàn bộ 25 chương với hướng dẫn từng bước không bị cắt, cùng toàn bộ prompt AI sẵn dùng ở Phần V.

Sở hữu bản đầy đủ, bạn nhận được:

- Toàn bộ 25 chương hướng dẫn từng bước có ảnh minh hoạ — không giới hạn, không khoá nội dung.
- 121 prompt AI sẵn dùng cho giáo viên mầm non, tiểu học, THCS & THPT — dán trực tiếp vào ChatGPT, Gemini hoặc Claude.
- Tra cứu nhanh theo công cụ (Canva, ChatGPT, Gemini, Google Drive, Word, Excel, PowerPoint, Blooket, Quizizz, Wordwall...) mỗi khi cần.

Liên hệ để sở hữu bản đầy đủ:
dientu4u@gmail.com