

Số: 01/KH- THPT

Đak Lua, ngày 02 tháng 01 năm 2026

KẾ HOẠCH

Tổ chức cuộc thi ứng dụng AI và các phần mềm hỗ trợ thiết kế bài giảng điện tử năm học 2025 – 2026

Căn cứ Kế hoạch số 173/KHGD-THPT, ngày 04/9/2025 kế hoạch giáo dục năm học 2025 – 2026;

Thực hiện nhiệm vụ ứng dụng công nghệ thông tin, chuyển đổi số và thống kê giáo dục năm học 2025 – 2026;

I. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU:

1. Mục đích:

- Nhằm đẩy mạnh ứng dụng CNTT, chuyển đổi số trong quản lý, giảng dạy nhằm nâng cao công tác quản lý, đổi mới phương pháp giảng dạy trong nhà trường.

- Ứng dụng AI trong thiết kế bài giảng là xu hướng tất yếu trong giáo dục hiện đại. Nếu được khai thác đúng cách, AI sẽ giúp nâng cao chất lượng bài giảng, thúc đẩy đổi mới phương pháp dạy học, đồng thời xây dựng môi trường học tập thông minh, sáng tạo và hiệu quả cho học sinh.

- Nâng cao trình độ chuyên môn, nghiệp vụ của đội ngũ giáo viên, đẩy mạnh phong trào ứng dụng CNTT, chuyển đổi số trong đổi mới phương pháp dạy học một cách sáng tạo, hiện đại đáp ứng chương trình giáo dục phổ thông 2018; khuyến khích, động viên giáo viên tiếp tục hưởng ứng phong trào xây dựng, thiết kế bài giảng điện tử để phục vụ việc dạy và học trong nhà trường đảm bảo tính tích cực và tự học. Giúp nâng cao chất lượng bài giảng, thúc đẩy đổi mới phương pháp dạy học, đồng thời xây dựng môi trường học tập thông minh.

- Tăng cường giao lưu, học tập kinh nghiệm giữa giáo viên các tổ chuyên môn trong việc thiết kế bài giảng điện tử;

- Tuyển chọn được bài giảng điện tử có chất lượng bổ sung vào kho tài nguyên dùng chung của trường và ngành; tôn vinh trí tuệ, công sức của giáo viên tích cực ứng dụng CNTT, chuyển đổi số trong dạy và học.

2. Yêu cầu:

- Các tổ chuyên môn xây dựng kế hoạch và triển khai đến toàn thể giáo viên trong tổ để tham gia đảm bảo 100% các tổ đều có giáo viên tham gia Cuộc thi và có bài giảng chất lượng tham gia dự thi;

- Cuộc thi tổ chức khoa học, hiệu quả và đảm bảo tính khách quan, công bằng, có tác dụng khuyến khích giáo viên học hỏi, trao đổi, truyền đạt, phổ biến kinh nghiệm ứng dụng CNTT, chuyển đổi số trong dạy và học;

II. NỘI DUNG VÀ HÌNH THỨC

- Thiết kế bài giảng điện tử đạt chuẩn, soạn theo hướng phát triển phẩm chất năng lực học sinh với các chủ đề chuyên môn trong chương trình đang giảng dạy, có sử dụng một số công cụ AI như ChatGPT, Google slide, Gemini, Gama, Grok, Canva AI, vbee.vn, elevenlabs.io... và các phần mềm hỗ trợ khác.

- Bài giảng được soạn đạt chuẩn theo yêu cầu hiện hành, có sử dụng các chức năng đa phương tiện (hình ảnh, video, trò chơi,...).

- Các hoạt động trong bài giảng đảm bảo đúng yêu cầu tiết dạy theo hướng phát triển phẩm chất năng lực học sinh (Kế hoạch bài dạy tổ chuyên môn thống nhất xây dựng).

- Trình bày khoa học, phù hợp với đối tượng học sinh, không hoa mỹ, lạm dụng CNTT mà bám sát chất lượng, nội dung bài dạy.

- Trong bài giảng phải có ít nhất 01 hoạt động có ứng dụng AI, các phần mềm hỗ trợ khác : Khởi động, hình thành kiến thức, luyện tập, vận dụng.

2. Hình thức:

- **Tổ chuyên môn gửi danh sách giáo viên tham gia dự thi về Ban giám hiệu nhà trường trước ngày 03/01/2026, mỗi tổ giới thiệu 02 giáo viên tham gia.**

(Lưu ý: BGH tổ chức họp, xem xét và ra Quyết định giáo viên tham gia hội thi có danh sách cụ thể).

- Ban tổ chức tổ chức cho các tổ bốc thăm chọn môn dự thi dựa vào các môn học mà tổ được phân công phụ trách, bài thi dự thi (Các tổ thống nhất lựa chọn sau khi bốc thăm môn thi), lên ý tưởng và kế hoạch bài dạy, nộp về BTC trước khi diễn ra thi thực hành 1 ngày.

- Các Tổ chuyên môn xây dựng Kế hoạch thực hiện cụ thể, triển khai đến từng thành viên trong tổ, sinh hoạt chuyên môn thống nhất việc xây dựng kế hoạch bài dạy và **nộp về Ban tổ chức trước 10 giờ ngày 09/01/2026 (Bài gồm bản in và file Word).**

- Mỗi giáo viên sẽ tham gia thực hành thiết kế 01 bài giảng, thời gian làm bài thực hành: 60 phút. Mỗi Bài giảng ít nhất 10 đến 20 slide, có ứng dụng AI ít nhất 1 trong các hoạt động dạy – học.

- Giáo viên thuyết trình giới thiệu ý tưởng bài làm (Thời gian thuyết trình không quá 10 phút).

3. Nộp bài dự thi:

- Bài dự thi sau khi hoàn thành nộp về BTC theo địa chỉ Mail: luongdaclua@gmail.com sau khi kết thúc thời gian thực hành (Lưu ý: slide có nội dung ứng dụng AI phải có link kèm theo phía dưới).

III. THỜI GIAN VÀ ĐỊA ĐIỂM:

1. Thời gian (từ 02/01/2026 đến 10/01/2026)

- 03/01/2026: Các tổ chuyên môn gửi danh sách giáo viên tham gia dự thi về ban tổ chức.

- 05/01/2026: Công bố danh sách giáo viên dự thi.

- 09/01/2026: Các tổ nộp kế hoạch bài dạy về BTC

- 10/01/2026 (Thứ 7): Tổ chức thi thuyết trình, thời gian 8 giờ 00 phút. *Giáo viên thuyết trình giới thiệu ý tưởng bài làm (Thời gian thuyết trình không quá 10 phút).*

- 10/01/2026 (Thứ 7): Tổ chức thi thực hành, thời gian 13 giờ 30 phút.

2. Địa điểm

- Phòng hội đồng trường THCS – THPT ĐắkLúa.

IV. TỔ CHỨC THỰC HIỆN:

- Ban giám hiệu xây dựng kế hoạch, phát động phong trào, động viên cán bộ quản lý, giáo viên, xây dựng các bài giảng điện tử có ứng dụng AI, chuyển đổi số và tích cực hưởng ứng tham gia cuộc thi.

- Thành lập ban tổ chức cuộc thi cấp trường, theo dõi, kiểm tra việc tổ chức cuộc thi cấp trường nghiêm túc, đúng thời gian quy định.

- Phó Hiệu trưởng chuyên môn tham mưu cho Hiệu trưởng ra Quyết định thành lập Ban Tổ chức, Ban Giám khảo cấp trường để tổ chức, đánh giá các sản phẩm.

- Các tổ chuyên môn triển khai đến toàn bộ giáo viên, tổ chức sinh hoạt chuyên môn và hoàn thành sản phẩm dự thi theo kế hoạch

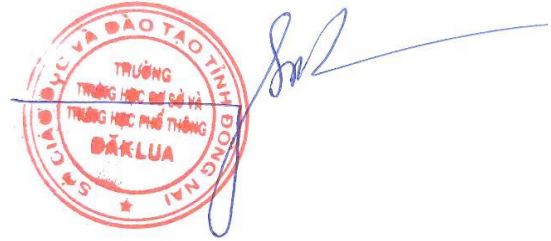
- Ban Tổ chức, Ban Giám khảo đánh giá sản phẩm dự thi, tổng kết và trao giải Cuộc thi trong buổi tổng kết thi đua đợt 3 của nhà trường.

Trên đây là Kế hoạch tổ chức cuộc thi ứng dụng AI và các phần mềm hỗ trợ thiết kế bài giảng điện tử năm học 2025 – 2026, của trường THCS – THPT ĐắkLua.

Nơi nhận:

- Sở GD&ĐT (b/c);
- Các bộ phận (t/h);
- Đăng trên website nhà trường;
- Lưu: VT.

HIỆU TRƯỞNG



Phan Thanh Sơn

TIÊU CHÍ VÀ THANG ĐIỂM

STT	TIÊU CHÍ	MÔ TẢ	THANG ĐIỂM
1	Nội dung bài giảng (25 điểm)	- Nội dung chính xác, khoa học, phù hợp chương trình môn học và kế hoạch bài dạy. - Đảm bảo tính hệ thống, trọng tâm, có liên hệ thực tế mang tính giáo dục. - Thể hiện tính sáng tạo, thiết thực, bám sát thực tiễn dạy học. - Bài giảng hoàn chỉnh, logic, phù hợp đặc trưng từng môn học. - Tư liệu sử dụng (hình ảnh, video, âm thanh...) phù hợp, hiệu quả, không lạm dụng. - Trích dẫn rõ ràng nguồn tài liệu, học liệu tham khảo.	25 điểm - Xuất sắc: 23–25 điểm - Tốt: 19–22 điểm - Đạt: 15–18 điểm - Chưa đạt: ≤ 14 điểm
2	Tính khoa học – sư phạm (20 điểm)	- Kiến thức đúng, đủ, đảm bảo yêu cầu phát triển phẩm chất và năng lực học sinh. - Trình bày mạch lạc, logic, sử dụng thuật ngữ chính xác. - Nội dung dễ hiểu, hấp dẫn, phù hợp với đối tượng người học. - Có tính hướng học tập, định hướng người học nêu và giải quyết vấn đề. - Có hoạt động tương tác, kiểm tra – đánh giá phù hợp với nội dung bài học.	20 điểm - Xuất sắc: 18–20 điểm - Tốt: 14–17 điểm - Đạt: 10–13 điểm - Chưa đạt: ≤ 9 điểm
3	Thiết kế trình bày – thẩm mỹ (15 điểm)	3.1. Bố cục slide - Bố cục rõ ràng: <i>Tiêu đề – Nội dung – Hình ảnh</i> - Thông tin ngắn gọn, nhất quán, dễ theo dõi. 3.2. Màu sắc – font chữ – hình ảnh - Font chữ dễ đọc, cỡ chữ phù hợp. - Màu nền – màu chữ hài hòa, không gây rối mắt. - Hiệu ứng thống nhất, sử dụng hợp lý. - Cân đối giữa kênh chữ và kênh hình.	15 điểm - Xuất sắc: 13–15 điểm - Tốt: 10–12 điểm - Đạt: 7–9 điểm - Chưa đạt: ≤ 6 điểm
4	Mức độ ứng dụng AI trong bài giảng (20 điểm)	4.1. AI hỗ trợ xây dựng nội dung - AI được sử dụng để xây dựng mục tiêu, nội dung, ví dụ, hoạt động học. - Nội dung có chỉnh sửa, chọn lọc, không sao chép nguyên văn. 4.2. AI tạo hình ảnh/tài nguyên - Có ít nhất 2 hình ảnh do AI tạo. - Hình ảnh phù hợp chủ đề, thẩm mỹ, bố trí	20 điểm - Xuất sắc: 18–20 điểm - Tốt: 14–17 điểm - Đạt: 10–13 điểm - Chưa đạt: ≤ 9 điểm

		khoa học. 4.3. AI tạo câu hỏi/trò chơi - Có câu hỏi, trò chơi/quizz có sự hỗ trợ của AI. Tính tương tác thực tế (Canva AI, mini game...). - Rõ ràng về luật chơi, đáp án.	
5	Tính tương tác – sáng tạo (10 điểm)	- Có chuỗi hoạt động học rõ ràng (khởi động, hình thành kiến thức, luyện tập...). - Trò chơi/câu hỏi mới mẻ, hấp dẫn, phù hợp nội dung. - Thể hiện yếu tố sáng tạo (ý tưởng, hiệu ứng, mô phỏng, tình huống dạy học...).	10 điểm - Xuất sắc: 9–10 điểm - Tốt: 7–8 điểm - Đạt: 5–6 điểm - Chưa đạt: ≤ 4 điểm
6	Hoàn thành đúng yêu cầu và thời gian (5 điểm)	- Đủ 10–20 slide theo quy định. - Có đầy đủ: Trang mở đầu – Mục tiêu – Nội dung – Hoạt động – Trò chơi – Kết luận. - Nộp bài đúng thời gian (60 phút).	5 điểm - Đủ, đúng yêu cầu: 5 điểm - Thiếu một phần: 3–4 điểm - Thiếu nhiều/yêu cầu chưa đạt: ≤ 2 điểm
7	Trình bày – thuyết trình (5 điểm)	- Trình bày tự tin, rõ ràng, làm nổi bật mục tiêu và ý tưởng bài giảng. - Thuyết trình mạch lạc về tiến trình xây dựng và triển khai bài dạy. - Chuẩn bị đầy đủ phương tiện (laptop), thời gian ≤ 10 phút.	5 điểm - Xuất sắc: 5 điểm - Đạt: 3–4 điểm - Chưa đạt: ≤ 2 điểm
Tổng điểm			100