

KHUNG KẾ HOẠCH DẠY HỌC MÔN HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN

(Kèm theo Công văn số 5512/BGDĐT-GDTrH ngày 18 tháng 12 năm 2020 của Bộ GDĐT)

TRƯỜNG
TỔ KHOA HỌC

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

KẾ HOẠCH DẠY HỌC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN

MÔN HỌC: **HĐ TNHH 6**

(Năm học 2026 - 2027)

I. ĐẶC ĐIỂM TÌNH HÌNH

1. Số lớp: 02; Số học sinh: 76

2. Tình hình đội ngũ:

Số giáo viên: 08 ; Trình độ đào tạo: Đại học: 08.

Mức đạt chuẩn nghề nghiệp giáo viên: Tốt: 08.

3. Thiết bị dạy học:

STT	Thiết bị dạy học	Số lượng	Các bài thí nghiệm/thực hành	Ghi chú
1	Hệ thống âm thanh, loa, micro	Theo lớp	SHDC (Chào cờ), các buổi giao lưu nghệ thuật	

2	Máy tính, tivi/máy chiếu	Theo lớp	HĐGD theo chủ đề, SHL, trình chiếu tư liệu	
3	Internet và Website nhà trường	Kết nối	Tìm hiểu truyền thống, an toàn mạng	
4	Phần mềm (GeoGebra, Canva, Excel)	Tài khoản	Thiết kế poster, sơ đồ tư duy, bảng chi tiêu	
5	Các ứng dụng Chatbot AI	Tài khoản	Thực hành năng lực AI, hỗ trợ học tập	

4. Phòng học bộ môn/phòng đa năng/sân chơi: Sân trường, Lớp học, Phòng máy tính,.

II. Kế hoạch dạy học

1. Phân phối chương trình (Tổng 105 tiết):

ST T	Bài học/Chủ đề (Tiết theo phân phối)	Số tiết	Yêu cầu cần đạt (Gắn với biểu hiện NLS & AI)	Mã hóa NSL	Mã hóa NL AI
1	Tiết 1: SHDC - Lễ khai giảng năm học mới	1	Sử dụng an toàn thiết bị âm thanh; quay phim/chụp ảnh nghi lễ; nhận biết AI nhận dạng mặt.	4.1.TC1a; 3.1.TC1b; 2.1.TC1b	6.C3.1; 6.A1.1; 6.D1.1
2	Tiết 2: HĐGD theo chủ đề - Lớp học mới của em	1	Tương tác qua phần mềm Whiteboard/Padlet; tìm ảnh minh họa sở thích; dùng trợ lý ảo AI.	2.1.TC1a; 1.1.TC1b; 2.4.TC1a	6.C2.1; 6.A3.3; 6.A3.2
3	Tiết 3: SHL - Xây dựng nội quy lớp học	1	Đóng góp ý kiến trên Google Docs; chỉnh sửa nội quy số; hiểu AI hỗ trợ quản lý lớp.	2.4.TC1a; 3.2.TC1a; 4.2.TC1a	6.B2.1; 6.A3.1; 6.B1.1
4	Tiết 4: SHDC - Truyền thống trường em	1	Truy cập website nhà trường; tạo trình chiếu ảnh slideshow; nhận biết chatbot tư vấn trường.	1.1.TC1a; 1.1.TC1c; 3.1.TC1b	6.C2.1; 6.A3.2; 6.A1.1
5	Tiết 5: HĐGD chủ đề - Tìm hiểu truyền thống trường	1	Tìm kiếm thành tích 5 năm qua; chọn Canva thiết kế sơ đồ tư duy; AI xác thực gương sáng.	1.1.TC1b; 2.2.TC1a; 5.3.TC1a	6.C1.1; 6.C2.1; 6.A3.1

6	Tiết 6: SHL - Giới thiệu về truyền thống nhà trường	1	Trình bày video/slide giới thiệu; phản hồi văn minh; AI nhận dạng giọng nói biên tập video.	3.1.TC1a; 2.1.TC1a; 2.5.TC1b	6.C3.1; 6.A3.2; 6.D1.1
7	Tiết 7: SHDC - Đăng ký "Tuần học tốt"	1	Dùng app quản lý thời gian; kiểm tra độ tin cậy ứng dụng; AI dự báo kết quả thi đua.	5.2.TC1a; 5.2.TC1b; 4.1.TC1d	6.C2.1; 6.A3.1; 6.A3.2
8	Tiết 8: HDGD chủ đề - Điều chỉnh bản thân	1	Dùng bộ công cụ tự đánh giá online; học qua Youtube; phân tích AI gợi ý video.	5.4.TC1a; 1.2.TC1b; 5.1.TC1b	6.A3.2; 6.B1.1; 6.B2.1
9	Tiết 9: SHL - Cam kết thi đua của tổ, lớp	1	Sắp xếp chỉ tiêu vào bảng tính; thảo luận nhóm mạng; AI đề xuất mục tiêu thi đua.	1.3.TC1b; 2.4.TC1a; 3.1.TC1b	6.C2.1; 6.A1.2; 6.A3.1
10	Tiết 10: SHDC - Phòng chống bạo lực học đường	1	Báo cáo hành vi bạo lực mạng; quy tắc ứng xử Netiquette; AI lọc tin giả gây mâu thuẫn.	4.3.TC1a; 4.2.TC1b; 2.5.TC1a	6.B1.1; 6.A3.4; 6.B2.1
11	Tiết 11: HDGD chủ đề - Em và các bạn	1	Bảo vệ danh tiếng bạn bè trên mạng; thiết kế bưu thiếp điện tử; AI gợi ý lời chúc.	2.2.TC1c; 2.6.TC1b; 3.1.TC1a	6.C2.1; 6.A3.3; 6.B1.1
12	Tiết 12: SHL - Xây dựng quy tắc thân thiện	1	Thiết kế bộ quy tắc ứng xử số; AI bảo vệ lớp khỏi bình luận ác ý; an toàn dùng chatbot.	2.1.TC1b; 3.1.TC1b; 2.3.TC1b	6.A3.4; 6.B2.1; 6.D2.1
13	Tiết 13: SHDC - Chăm ngoan, học giỏi	1	Tìm gương tiêu biểu qua web ngành; học qua khóa học online; AI cá nhân hóa lộ trình.	1.1.TC1a; 1.2.TC1a; 5.4.TC1b	6.A3.2; 6.C2.1; 6.A1.2
14	Tiết 14: HDGD chủ đề - Em đã lớn hơn	1	Sắp xếp ảnh trường thành trong thư mục; tạo video kể chuyện; AI tự động gom nhóm ảnh.	1.3.TC1a; 3.1.TC1b; 2.6.TC1a	6.C3.1; 6.A3.3; 6.C1.2
15	Tiết 15: SHL - Em đã lớn hơn	1	Chia sẻ bài viết qua mạng; nhận xét khách quan; AI hỗ trợ sửa lỗi diễn đạt bài viết.	2.2.TC1a; 1.2.TC1b; 2.1.TC1a	6.C2.1; 6.A3.2; 6.D1.1
16	Tiết 16: SHDC - Tầm gương đạo đức Hồ Chí Minh	1	Tìm chuyện về Bác qua web chính thống; tạo kể chuyện đa phương tiện; AI phục chế phim.	1.1.TC1b; 3.2.TC1a; 3.3.TC1a	6.C2.1; 6.A3.1; 6.C1.1
17	Tiết 17: HDGD chủ đề - Đức tính đặc trưng	1	Tạo đám mây từ ngữ qua Mentimeter; thiết kế huy hiệu số; AI phân tích cảm xúc bình chọn.	2.1.TC1a; 5.3.TC1a; 2.6.TC1c	6.C3.1; 6.A3.3; 6.C2.1

18	Tiết 18: SHL - Đức tính của bạn, của tôi	1	Thiết kế vườn hoa số; phân tích mặt hạn chế của AI; AI gợi ý điểm mạnh cá nhân.	5.2.TC1b; 3.1.TC1b; 4.3.TC1c	6.A3.2; 6.C1.1; 6.B1.1
19	Tiết 19: SHDC - Chúng ta cùng tài giỏi	1	Khảo sát năng lực trực tuyến; AI chấm điểm công bằng; nhận biết AI nhận diện giọng nói.	5.2.TC1a; 5.1.TC1b; 2.1.TC1a	6.C3.1; 6.A3.1; 6.A1.1
20	Tiết 20: HGD chủ đề - Sở thích và khả năng	1	Nhóm học tập chung sở thích; đăng sản phẩm lên Padlet; AI gợi ý tài liệu nâng cao.	1.1.TC1a; 2.4.TC1a; 3.1.TC1b	6.C2.1; 6.A3.2; 6.D1.1
21	Tiết 21: SHL - Thể hiện sở thích, khả năng	1	Dùng Tiktok/Youtube giới thiệu tài năng; AI tạo hiệu ứng video; tự đánh giá kỹ năng số.	2.2.TC1a; 1.2.TC1b; 5.4.TC1a	6.C3.1; 6.A3.2; 6.D2.1
22	Tiết 22: SHDC - Tình bạn	1	Tránh bình luận tiêu cực; quay video khoảnh khắc lớp; AI lọc các bình luận xúc phạm.	4.3.TC1a; 2.5.TC1b; 3.1.TC1a	6.B1.1; 6.A3.4; 6.B2.1
23	Tiết 23: HGD chủ đề - Giá trị bản thân	1	Thảo luận qua phòng họp ảo; thiết kế hệ giá trị cá nhân; AI tìm châm ngôn sống.	1.2.TC1b; 5.3.TC1b; 3.1.TC1b	6.C2.1; 6.A3.2; 6.B1.1
24	Tiết 24: SHL - Giá trị của tôi và bạn	1	Chia sẻ bài học sống lên trang tin lớp; an toàn trao đổi dữ liệu; AI hỗ trợ khảo sát.	2.5.TC1c; 2.2.TC1b; 4.1.TC1d	6.A3.1; 6.A3.3; 6.D1.1
25	Tiết 25: SHDC - Giao lưu "Khỏe và đẹp"	1	Dùng app đếm bước chân; thiết kế poster cổ động; AI phân tích dữ liệu vận động.	5.2.TC1b; 3.1.TC1b; 4.3.TC1c	6.C2.1; 6.A3.1; 6.B2.1
26	Tiết 26: HGD chủ đề - Tự chăm sóc bản thân	1	Tìm quy trình y tế uy tín; đặt nhắc nhở thiết bị; AI tư vấn chế độ dinh dưỡng.	1.1.TC1b; 1.3.TC1a; 5.2.TC1c	6.C2.1; 6.A3.2; 6.B2.1
27	Tiết 27: SHL - Kiểm tra giữa học kì I	1	Bảo mật tài khoản làm bài trực tuyến; xử lý sự cố kỹ thuật; AI giám sát trung thực.	5.1.TC1a; 4.1.TC1c; 5.2.TC1b	6.A3.1; 6.C1.1; 6.B2.1
28	Tiết 28: SHDC - Vì sức khỏe học đường	1	Tránh lạm dụng thiết bị điện tử; chia sẻ tư thế ngồi đúng; AI cảnh báo khoảng cách mắt.	4.3.TC1a; 1.2.TC1a; 2.2.TC1a	6.C1.2; 6.B1.1; 6.A3.4
29	Tiết 29: HGD chủ đề - Tự chăm sóc (Tiếp)	1	Thiết kế thời khóa biểu qua Canva; AI gợi ý phối đồ theo thời tiết; sắp xếp tệp Drive.	3.1.TC1a; 1.3.TC1b; 5.3.TC1a	6.C2.1; 6.A3.2; 6.A1.2

30	Tiết 30: SHL - Chia sẻ kế hoạch chăm sóc	1	Lập bảng theo dõi qua Google Sheets; dùng chatbot AI giải tỏa căng thẳng; tự đánh giá.	2.4.TC1a; 2.1.TC1a; 5.4.TC1a	6.C2.1; 6.A3.2; 6.D1.1
31	Tiết 31: SHDC - Tham gia giao thông an toàn	1	Dùng Google Maps tìm đường an toàn; AI hỗ trợ camera phạt nguội; thiết kế tranh tuyên truyền.	1.1.TC1b; 5.2.TC1b; 3.1.TC1b	6.A3.1; 6.C3.1; 6.C2.1
32	Tiết 32: HDGD chủ đề - Ứng phó thiên tai	1	Đọc bản đồ dự báo online; phân biệt tin giả; AI hỗ trợ dự báo bão và sơ tán.	1.1.TC1c; 4.1.TC1b; 5.1.TC1b	6.A3.1; 6.B1.1; 6.D2.1
33	Tiết 33: SHL - Tự bảo vệ trước thiên tai	1	Soạn cảm nang số e-book; cài đặt số khẩn cấp; AI tổng hợp các điểm cứu hộ gần nhất.	3.1.TC1a; 2.2.TC1a; 3.2.TC1a	6.C2.1; 6.A3.1; 6.A1.2
34	Tiết 34: SHDC - Tọa đàm ứng phó tình huống	1	Đặt câu hỏi qua mã QR; lan tỏa kỹ năng qua Facebook; AI nhận dạng khói hỏa hoạn.	4.3.TC1b; 2.1.TC1a; 2.2.TC1b	6.C3.1; 6.A3.4; 6.B2.1
35	Tiết 35: HDGD chủ đề - Ứng phó thiên tai (Tiếp)	1	Mô phỏng sạt lở qua phần mềm; AI phân tích dữ liệu vệ tinh; cài app cảnh báo Chính phủ.	5.3.TC1b; 5.2.TC1b; 1.2.TC1a	6.C1.1; 6.A3.1; 6.C1.2
36	Tiết 36: SHL - Đảm bảo an toàn thiên tai	1	Thiết kế poster số tuyên truyền; kế hoạch kiểm tra an toàn; AI tạo hình minh họa poster.	3.1.TC1a; 2.4.TC1a; 4.3.TC1c	6.C2.1; 6.A3.1; 6.D1.1
37	Tiết 37: SHDC - Nhiệm vụ đội viên	1	Tra cứu Điều lệ Đội qua chatbot AI; thi tìm hiểu online; tạo avatar gắn huy hiệu Đội.	1.1.TC1b; 2.1.TC1a; 3.1.TC1b	6.A3.2; 6.C2.1; 6.A1.1
38	Tiết 38: HDGD chủ đề - Góc học tập của em	1	Chụp ảnh gửi Drive; thiết kế sơ đồ bố trí; AI gợi ý cách sắp xếp khoa học.	1.3.TC1a; 3.1.TC1a; 5.2.TC1b	6.C2.1; 6.A3.2; 6.A1.1
39	Tiết 39: SHL - Sắp xếp góc học tập gọn gàng	1	Bình chọn album ảnh qua mạng; AI làm nét ảnh bạn; tin nhắn khen ngợi qua kênh lớp.	2.2.TC1a; 1.2.TC1b; 2.1.TC1b	6.C2.1; 6.A3.2; 6.D1.1
40	Tiết 40: SHDC - Vẻ đẹp đội viên	1	Thiết kế khung hình (frame) Đội; AI nhận dạng mặt trong triển lãm; chia sẻ cảm xúc web.	1.1.TC1c; 3.1.TC1a; 2.2.TC1b	6.C3.1; 6.A3.3; 6.C2.1
41	Tiết 41: HDGD chủ đề - Sắp xếp nơi ở	1	Tạo check-list nhắc dọn dẹp; an toàn dùng robot hút bụi AI; thảo luận ý nghĩa ngăn nắp.	1.3.TC1b; 5.3.TC1b; 4.1.TC1a	6.C2.1; 6.A3.2; 6.B2.1

42	Tiết 42: SHL - Chia sẻ sắp xếp nơi ở	1	Thiết kế infographic phòng ngủ xanh; cảm nang gấp đồ số; AI giúp gắn kết cộng đồng.	2.4.TC1a; 2.1.TC1a; 3.1.TC1b	6.C3.1; 6.A3.2; 6.D1.1
43	Tiết 43: SHDC - Giao tiếp mạng xã hội	1	Bảo mật với người lạ; AI lọc tin rác; kiểm tra an toàn chatbot AI.	4.2.TC1b; 2.5.TC1a; 4.1.TC1b	6.B2.1; 6.A3.4; 6.B1.1
44	Tiết 44: HGD chủ đề - Giao tiếp phù hợp	1	Gửi email lịch sự qua AI gợi ý; kịch bản đối thoại số; phân tích tình huống giao tiếp.	2.1.TC1b; 1.2.TC1b; 2.5.TC1b	6.C2.1; 6.A3.2; 6.D2.1
45	Tiết 45: SHL - Giao tiếp trên mạng	1	Thiết kế bộ sticker thân thiện; bảo vệ danh tiếng qua bình luận; giải quyết hiểu lầm chat.	2.2.TC1b; 3.1.TC1b; 2.6.TC1b	6.C2.1; 6.A3.2; 6.B1.1
46	Tiết 46: SHDC - Người tiêu dùng thông minh	1	So sánh giá sàn TMĐT; AI gợi ý sản phẩm và so sánh giá; kiểm tra trang web mua sắm.	1.1.TC1b; 5.2.TC1b; 4.1.TC1d	6.C2.1; 6.B2.1; 6.A3.1
47	Tiết 47: HGD chủ đề - Chi tiêu hợp lý	1	Quản lý bảng tính chi tiêu; kế hoạch Tết tiết kiệm; AI phân tích thói quen tài chính.	1.3.TC1a; 5.3.TC1a; 1.2.TC1a	6.A3.2; 6.A1.2; 6.D1.1
48	Tiết 48: SHL - Thay đổi thói quen chi tiêu	1	Khảo sát lãng phí qua Google Forms; AI cảnh báo chi tiêu quá mức; bảo vệ dữ liệu tài chính.	5.4.TC1a; 2.4.TC1a; 3.1.TC1b	6.B1.1; 6.C1.2; 6.A3.4
49	Tiết 49: SHDC - Triển lãm "Yêu thương"	1	Biên tập ảnh gia đình; quyên góp dịch vụ số; AI phục chế ảnh gia đình cũ.	3.1.TC1a; 2.2.TC1a; 2.3.TC1a	6.C3.1; 6.A3.3; 6.C2.1
50	Tiết 50: HGD chủ đề - Chăm sóc người thân	1	Gọi Video call cho ông bà; làm bưu thiếp AI tạo; ghi chú nguồn bài thơ gia đình.	2.1.TC1b; 3.1.TC1b; 2.2.TC1c	6.C3.1; 6.A3.2; 6.B2.1
51	Tiết 51: SHL - Tình cảm gia đình	1	Video phỏng vấn người thân; slide tổng hợp hành động đẹp; AI gợi ý nhạc gia đình.	2.5.TC1c; 1.1.TC1a; 2.4.TC1a	6.C1.1; 6.A3.1; 6.D2.1
52	Tiết 52: SHDC - Vấn đề thường gặp gia đình	1	Video mô phỏng lỗi kỹ thuật; AI thiết kế nhà thông minh báo cháy; giao tiếp thiện chí.	5.1.TC1a; 4.3.TC1a; 2.5.TC1b	6.C3.1; 6.A1.1; 6.A3.1
53	Tiết 53: HGD chủ đề - Giải quyết nảy sinh	1	Thảo luận qua Padlet; dùng chatbot AI tham khảo xử lý mâu thuẫn; phân tích tình huống.	1.2.TC1b; 5.3.TC1b; 2.1.TC1a	6.B1.1; 6.C2.1; 6.D1.1

54	Tiết 54: SHL - Kiểm tra cuối kì I	1	Sử dụng phần mềm thi trắc nghiệm trực tuyến; lưu trữ kết quả vào tệp cá nhân.	5.2.TC1b; 4.2.TC1c; 1.3.TC1b	6.A3.1; 6.C1.1; 6.B2.1
55	Tiết 55: SHDC - Hội chợ quê	1	Quét mã QR xem thông tin; clip review gian hàng; AI nhận dạng món ăn qua camera.	1.1.TC1b; 3.1.TC1b; 2.2.TC1a	6.C3.1; 6.A3.2; 6.A1.1
56	Tiết 56: HDGD theo chủ đề - Em làm việc nhà	1	Tạo nhật ký số việc tốt; app nhắc việc dọn nhà; AI trên robot hút bụi hỗ trợ.	3.1.TC1b; 2.1.TC1a; 5.2.TC1b	6.C2.1; 6.A3.2; 6.A1.2
57	Tiết 57: SHL - Tự giác làm việc nhà	1	Thiết kế bảng phân công số; học mẹo qua Youtube; AI gợi ý sắp xếp đồ đạc.	2.4.TC1a; 1.2.TC1b; 2.6.TC1b	6.C2.1; 6.B1.1; 6.D2.1
58	Tiết 58: SHDC - Khéo tay hay làm	1	Thuyết trình PPT dinh dưỡng; tìm mẹo sửa lỗi món ăn mạng; AI tính calo thành phần.	1.1.TC1c; 3.1.TC1a; 5.1.TC1b	6.C2.1; 6.A3.2; 6.A3.1
59	Tiết 59: HDGD chủ đề - Việc nhà (Tiếp)	1	Chỉnh sửa video lồng tiếng; AI biên tập tự tạo phụ đề; an toàn thiết bị thông minh.	3.2.TC1a; 2.2.TC1b; 4.1.TC1a	6.C3.1; 6.B2.1; 6.D1.1
60	Tiết 60: SHL - Thử nghiệm "Khéo tay hay làm"	1	Thiết kế bằng khen số qua AI; phân tích tiến độ qua số liệu; thảo luận vượt qua lười biếng.	5.3.TC1a; 2.1.TC1a; 5.4.TC1a	6.C2.1; 6.A3.2; 6.A1.1
61	Tiết 61: SHDC - Mừng Đảng, mừng Xuân	1	Thiết kế thiệp Tết điện tử; AI nhận dạng giọng hát karaoke; AI tạo hình ảnh thiệp.	1.1.TC1b; 3.1.TC1a; 5.2.TC1b	6.C3.1; 6.A3.2; 6.C2.1
62	Tiết 62: HDGD theo chủ đề - Quan hệ cộng đồng	1	Thiết lập nhóm liên lạc láng giềng; poster mời dọn vệ sinh; AI lọc nội dung xấu.	2.3.TC1a; 2.1.TC1b; 3.1.TC1b	6.A3.2; 6.A3.4; 6.B1.1
63	Tiết 63: SHL - Mừng Đảng, mừng Xuân	1	Chia sẻ văn nghệ lên trang trường; AI gợi ý kịch bản tiệc; an toàn giải trí tết.	2.4.TC1a; 2.2.TC1b; 4.3.TC1c	6.C2.1; 6.A1.2; 6.D1.1
64	Tiết 64: SHDC - Nhân đạo "Lá lành đùm lá rách"	1	Tìm thông tin cổng nhân đạo; bảo mật giao dịch; AI phát hiện tin nhắn lừa đảo.	2.3.TC1a; 3.1.TC1b; 4.2.TC1b	6.B2.1; 6.A3.4; 6.A3.1
65	Tiết 65: HDGD theo chủ đề - Hoạt động thiện nguyện	1	Dùng Google Maps tìm đường trung tâm bảo trợ; AI tối ưu lộ trình; lập kế hoạch Excel.	1.1.TC1b; 5.3.TC1a; 2.2.TC1a	6.C2.1; 6.A3.3; 6.C1.1

66	Tiết 66: SHL - Tham gia hoạt động thiện nguyện	1	Sắp xếp danh sách quà tặng quản lý; AI tạo phụ đề video báo cáo; robot hỗ trợ khuyết tật.	1.3.TC1a; 3.1.TC1a; 5.4.TC1b	6.C3.1; 6.A3.2; 6.A1.1
67	Tiết 67: SHDC - Vẽ tranh "Vì cộng đồng"	1	Thiết kế đồ họa trên máy tính bảng; AI gợi ý bảng màu; trưng bày triển lãm ảo.	1.1.TC1b; 3.1.TC1a; 2.2.TC1a	6.C2.1; 6.A3.2; 6.D2.1
68	Tiết 68: HGD chủ đề - Hành vi văn hóa	1	Văn minh dùng thiết bị nơi công cộng; AI cảnh báo gây ồn; phân tích tình huống mạng.	4.3.TC1a; 1.2.TC1b; 2.5.TC1a	6.B1.1; 6.A3.4; 6.D1.1
69	Tiết 69: SHL - Thực hiện hành vi văn hóa	1	Nhật ký ảnh hành vi văn hóa; AI nhận dạng ngữ điệu nhắc nhở; chỉnh chế độ im lặng.	3.1.TC1b; 2.1.TC1b; 5.2.TC1c	6.C3.1; 6.A3.2; 6.A1.2
70	Tiết 70: SHDC - Ngày hội văn hóa dân gian	1	Clip những khoảnh khắc vui; AI nhận diện trang phục dân gian; học điệu múa qua AI.	1.1.TC1b; 3.1.TC1b; 2.2.TC1a	6.C3.1; 6.A3.2; 6.A1.1
71	Tiết 71: HGD theo chủ đề - Truyền thống quê em	1	Thiết kế bài giới thiệu lòng tiếng; AI tư vấn du lịch; phỏng vấn nghệ nhân qua máy.	1.1.TC1b; 2.1.TC1a; 3.1.TC1a	6.C2.1; 6.C3.1; 6.A3.3
72	Tiết 72: SHL - Giới thiệu lễ hội phong tục	1	Tinh chỉnh bài trình chiếu; AI phân loại phong tục vùng miền; thống nhất nội dung nhóm.	3.2.TC1a; 2.5.TC1c; 2.4.TC1a	6.A3.1; 6.C1.1; 6.D1.1
73	Tiết 73: SHDC - Di sản thế giới tại Việt Nam	1	Truy cập website UNESCO; ghép tranh di sản tương tác; AI tham quan thực tế ảo.	1.1.TC1c; 1.2.TC1a; 5.3.TC1a	6.C2.1; 6.B2.1; 6.A3.2
74	Tiết 74: HGD theo chủ đề - Khám phá thiên nhiên	1	"Du lịch ảo" qua Google Earth; AI tái hiện hình ảnh 3D; bài blog chia sẻ cảm xúc.	1.1.TC1b; 3.1.TC1b; 2.2.TC1a	6.C2.1; 6.C3.1; 6.B1.1
75	Tiết 75: SHL - Giới thiệu cảnh quan quê hương	1	Tạo tập bản đồ số; bản quyền ảnh phong cảnh; AI đề xuất tour du lịch phù hợp.	5.2.TC1b; 2.1.TC1a; 3.3.TC1a	6.A3.1; 6.C1.1; 6.A3.3
76	Tiết 76: SHDC - Sản phẩm tái chế	1	Học mẫu qua Youtube; tái chế rác thải công nghệ pin; AI gợi ý biến đổi vật liệu.	5.3.TC1a; 3.1.TC1b; 4.4.TC1a	6.C2.1; 6.B1.1; 6.A1.1
77	Tiết 77: HGD chủ đề - Bảo tồn cảnh quan	1	Ký kiến nghị trực tuyến; thiết kế poster số bảo vệ động vật; AI camera giám sát rừng.	1.2.TC1b; 2.3.TC1b; 3.1.TC1a	6.C3.1; 6.A3.1; 6.D1.1

78	Tiết 78: SHL - Kiểm tra giữa kì II	1	Xử lý nhanh sự cố kỹ thuật trang thi; bảo vệ kết quả không để bị nhìn trộm; AI rà soát lỗi.	5.1.TC1b; 4.2.TC1a; 5.2.TC1b	6.A3.1; 6.C1.1; 6.B2.1
79	Tiết 79: SHDC - Giảm thiểu biến đổi khí hậu	1	Tìm biểu đồ nóng lên toàn cầu; tranh tuyên truyền giảm CO2; AI dự báo ô nhiễm không khí.	1.1.TC1b; 4.3.TC1a; 3.1.TC1b	6.C1.1; 6.B1.1; 6.A3.4
80	Tiết 80: HGD theo chủ đề - Ứng phó khí hậu	1	Thiết kế "Ngôi nhà xanh" 3D; AI tối ưu hóa năng lượng nhà; lan tỏa hành động xanh mạng.	5.3.TC1b; 1.2.TC1b; 2.2.TC1a	6.C2.1; 6.A3.1; 6.A3.2
81	Tiết 81: SHL - Tác động biến đổi khí hậu	1	Video phòng tránh nắng nóng; chatbot AI tư vấn bảo vệ da; AI đo thân nhiệt tự động.	2.1.TC1a; 4.1.TC1d; 5.2.TC1c	6.C2.1; 6.C3.1; 6.A3.2
82	Tiết 82: SHDC - Bảo vệ động vật quý hiếm	1	Tra cứu Sách Đỏ điện tử; thiết kế game "Giải cứu động vật"; AI nhận diện loài săn trộm.	1.1.TC1b; 2.5.TC1b; 5.3.TC1a	6.C3.1; 6.B1.1; 6.A1.1
83	Tiết 83: HGD chủ đề - Ứng phó khí hậu (Tiếp)	1	Poster infographic tuyên truyền; AI gợi ý kịch bản; sửa video rác thải nhựa.	3.1.TC1a; 2.4.TC1a; 3.2.TC1a	6.C2.1; 6.A3.1; 6.B2.1
84	Tiết 84: SHL - Tuyên truyền bảo vệ động vật	1	Chia sẻ bài thuyết trình Facebook; xây dựng hình ảnh đại sứ xanh; bảo vệ dữ liệu cá nhân.	2.2.TC1b; 4.4.TC1a; 2.6.TC1b	6.C2.1; 6.A3.4; 6.D1.1
85	Tiết 85: SHDC - Thế giới nghề nghiệp	1	Trắc nghiệm Holland online; tìm hiểu nghề mới AI Coder; AI dự báo xu hướng nghề.	1.1.TC1a; 5.2.TC1b; 3.1.TC1b	6.C2.1; 6.A3.2; 6.B1.1
86	Tiết 86: HGD theo chủ đề - Nghề quanh ta	1	Phân tích lợi ích nghề qua video; thiết kế "Cây nghề nghiệp"; trợ lý ảo tìm thông tin nghề.	1.2.TC1b; 2.1.TC1a; 3.1.TC1a	6.C2.1; 6.A1.2; 6.D2.1
87	Tiết 87: SHL - Tìm hiểu thế giới nghề nghiệp	1	Trò chơi "Xi điện" âm nhạc nghề nghiệp; AI hỗ trợ rèn kỹ năng tương lai; giải thích điểm yếu.	2.2.TC1a; 1.1.TC1b; 5.4.TC1a	6.C3.1; 6.A3.2; 6.D1.1
88	Tiết 88: SHDC - Làng nghề truyền thống	1	Xem video quy trình làm gốm; bài giới thiệu ảnh sinh động; chatbot AI tư vấn du lịch làng.	1.1.TC1c; 5.2.TC1a; 3.1.TC1a	6.C3.1; 6.C2.1; 6.A1.1
89	Tiết 89: HGD chủ đề - Khám phá nghề truyền thống	1	Biểu mẫu phỏng vấn Google Forms; AI dịch tài liệu lịch sử; sơ đồ tư duy kế hoạch đi.	1.1.TC1b; 3.1.TC1a; 5.3.TC1a	6.C2.1; 6.A3.3; 6.C1.1

90	Tiết 90: SHL - Tìm hiểu về nghề truyền thống	1	Tập câu hỏi nhóm dùng chung; tinh chỉnh kế hoạch trải nghiệm; AI gợi ý câu hỏi nghề nhân.	2.4.TC1a; 2.2.TC1b; 3.2.TC1a	6.C2.1; 6.B1.1; 6.D2.1
91	Tiết 91: SHDC - Trải nghiệm hướng nghiệp	1	Quay clip trực tiếp làm gồm; tương tác camera chuyên gia; chatbot hỏi đáp thông tin.	1.1.TC1b; 3.1.TC1b; 2.1.TC1a	6.C3.1; 6.A3.1; 6.C2.1
92	Tiết 92: HDGD chủ đề - Trải nghiệm nghề	1	Video tutorial học bước làm chưa nắm; robot hỗ trợ khâu nguy hiểm; lỗi gồm nứt.	4.1.TC1a; 5.1.TC1a; 5.2.TC1b	6.C2.1; 6.B2.1; 6.A1.2
93	Tiết 93: SHL - Thu hoạch trải nghiệm nghề	1	Báo cáo thu hoạch Word/PPT; AI tóm tắt nội dung video; lưu kho tư liệu cá nhân.	3.1.TC1a; 1.3.TC1a; 2.2.TC1a	6.C2.1; 6.A3.2; 6.D1.1
94	Tiết 94: SHDC - Tư vấn hướng nghiệp	1	Tìm nghề "hot" qua báo mạng; gửi thắc mắc qua mã QR; AI dự báo xu hướng việc làm.	1.1.TC1b; 2.1.TC1a; 5.2.TC1a	6.C2.1; 6.A3.2; 6.B1.1
95	Tiết 95: HDGD chủ đề - Trải nghiệm (Tiếp)	1	Biên tập vlog nghề nghiệp; AI thiết kế bao bì; quảng bá sản phẩm TMĐT.	3.1.TC1a; 1.2.TC1b; 2.2.TC1b	6.C3.1; 6.C2.1; 6.A3.1
96	Tiết 96: SHL - Phát triển nghề địa phương	1	Vẽ logo sản phẩm bằng đồ họa; AI gợi ý mẫu logo; bài cảm tưởng đăng trang cá nhân.	5.3.TC1a; 2.4.TC1a; 3.1.TC1b	6.C2.1; 6.B1.1; 6.D1.1
97	Tiết 97: SHDC - Hùng biện "Hiểu bản thân"	1	Hùng biện PPT lồng tiếng; AI phân tích ngữ điệu; dùng số liệu minh chứng bài nói.	3.1.TC1a; 2.5.TC1b; 1.1.TC1b	6.C3.1; 6.A3.2; 6.D2.1
98	Tiết 98: HDGD theo chủ đề - Em với nghề	1	Phân tích bài test tính cách online; rèn kỹ năng số; chatbot AI tra cứu kỹ năng đặc thù.	1.2.TC1b; 5.2.TC1b; 5.4.TC1a	6.C2.1; 6.A3.2; 6.B2.1
99	Tiết 99: SHL - Kế hoạch rèn luyện bản thân	1	Bảng kế hoạch Google Sheets; AI nhắc nhở tiến độ; sắp xếp mục tiêu Tasks.	5.3.TC1a; 1.3.TC1b; 2.1.TC1a	6.A3.2; 6.C2.1; 6.A1.2
100	Tiết 100: SHDC - Hành trang ngày mai	1	Diễn đàn lập nghiệp trực tuyến; thiết kế "Hộ chiếu hành trang" số; AI tìm chuẩn năng lực.	1.1.TC1b; 2.3.TC1a; 3.1.TC1b	6.C2.1; 6.A3.4; 6.B1.1
101	Tiết 101: HDGD chủ đề - Tập làm nghề	1	Quay video thực hành smartphone; thiết kế nhãn mác chuyên nghiệp; chatbot sửa lỗi.	2.1.TC1a; 5.1.TC1b; 3.1.TC1a	6.C3.1; 6.C2.1; 6.D2.1

102	Tiết 102: SHL - Tham quan giới thiệu nghề	1	Không gian triển lãm ảo VR; nhận xét sản phẩm qua ảnh; AI phân loại sản phẩm.	2.2.TC1a; 1.2.TC1b; 2.4.TC1a	6.C2.1; 6.C1.1; 6.A3.3
103	Tiết 103: SHDC - Tổng kết năm học	1	Hồ sơ số cá nhân E-Portfolio; AI tự động tạo video kỷ niệm; video phóng sự lớp.	1.3.TC1a; 3.1.TC1b; 5.2.TC1b	6.A3.2; 6.C3.1; 6.D1.1
104	Tiết 104: HDGD chủ đề - Chế biến món ăn	1	Clip tutorial nấu ăn gia đình; AI gợi ý trang trí; an toàn phòng thực hành.	1.1.TC1b; 3.1.TC1a; 4.1.TC1a	6.C2.1; 6.C3.1; 6.B2.1
105	Tiết 105: SHL - Kiểm tra cuối kì II	1	Tự đánh giá tiến bộ NLS/AI qua biểu mẫu; AI gợi ý hoạt động hè xanh; an toàn hè.	5.4.TC1a; 2.3.TC1b; 3.1.TC1b	6.B1.1; 6.A3.4; 6.D2.1

2. Kiểm tra, đánh giá định kỳ:,,

Bài kiểm tra, đánh giá	Thời gian	Thời điểm	Yêu cầu cần đạt	Hình thức
Giữa Học kỳ 1	45 phút	Tuần 9	Đánh giá chủ đề 1, 2, 3 và biểu hiện NLS cơ bản.	Viết trên máy/Dự án
Cuối Học kỳ 1	45 phút	Tuần 18	Tổng hợp kiến thức HK I, kỹ năng tạo sản phẩm số và AI.	Hồ sơ trải nghiệm
Giữa Học kỳ 2	45 phút	Tuần 26	Đánh giá chủ đề 6, 7 và sự an toàn trong môi trường số.	Viết trên máy/Dự án
Cuối Học kỳ 2	45 phút	Tuần 35	Tổng kết toàn bộ năm học, sự tiến bộ năng lực số/AI.	Hồ sơ E-Portfolio

III. Các nội dung khác:,,

- **Xây dựng hồ sơ:** Hướng dẫn học sinh xây dựng hồ sơ trải nghiệm điện tử (E-portfolio).
- **Quản lý học tập:** Sử dụng Google Classroom để giao và nhận sản phẩm trải nghiệm.
- **Bồi dưỡng:** Tham gia các lớp đào tạo về năng lực số theo Thông tư 02/2025/TT-BGDĐT.
- **An toàn:** Tổ chức tập huấn kỹ năng an toàn thông tin trước kỳ nghỉ hè.

TỔ TRƯỞNG
(Ký và ghi rõ họ tên)

....., ngày tháng năm 20...
HIỆU TRƯỞNG
(Ký và ghi rõ họ tên)

Phụ lục II

KHUNG KẾ HOẠCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN

(Kèm theo Công văn số 5512/BGDĐT-GDTrH ngày 18 tháng 12 năm 2020 của Bộ GDĐT)

TRƯỜNG:
TỔ:

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

KẾ HOẠCH TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC CỦA TỔ CHUYÊN MÔN

(Năm học 20..... - 20.....)

1. Khối lớp: 6; Số học sinh: 76,

STT	Chủ đề (1)	Yêu cầu cần đạt (2)	Số tiết (3)	Thời điểm (4)	Địa điểm (5)	Chủ trì (6)	Phối hợp (7)	Điều kiện thực hiện (8)
1	Lễ khai giảng năm học mới	Sử dụng an toàn thiết bị âm thanh; quay phim/chụp ảnh nghi lễ; nhận biết AI nhận dạng mặt.	1	Tuần 1	Sân trường,	BGH/ TPT Đội	GVCN, Đoàn TN	Hệ thống âm thanh, loa, micro, máy ảnh số.
2	Hội chợ quê	Quét mã QR xem thông tin; clip review gian hàng; AI nhận dạng món ăn qua camera.	1	Tuần 19	Sân trường,	TPT Đội	GVCN, CMHS	Smartphone, mã QR, Internet, máy ảnh.
3	Ngày hội văn	Clip những khoảnh khắc vui; AI nhận	1	Tuần 24	Sân	TPT Đội	GVCN,	Hệ thống âm thanh, máy

	hóa dân gian	diện trang phục dân gian; học điệu múa qua AI.			trường,		Nghệ nhân	tính, máy ảnh.
4	Trải nghiệm hướng nghiệp	Quay clip trực tiếp làm gốm; tương tác camera chuyên gia; chatbot hỏi đáp thông tin.	1	Tuần 31	Cơ sở sản xuất	GVCN	Chuyên gia, Nghệ nhân	Smartphone, Internet, ứng dụng Chatbot AI.
5	Tham quan giới thiệu nghề	Không gian triển lãm ảo VR; nhận xét sản phẩm qua ảnh; AI phân loại sản phẩm.	1	Tuần 34	Phòng máy tính,	GVCN	Tổ chuyên môn	Máy tính, Internet, phần mềm Canva/GeoGebra.
6	Tổng kết năm học	Hồ sơ số cá nhân E-Portfolio; AI tự động tạo video kỷ niệm; video phóng sự lớp.	1	Tuần 35	Phòng đa năng,	GVCN	TPT Đội	Máy tính, tivi, tài khoản E-Portfolio.

- (1) Tên chủ đề tham quan, cắm trại, sinh hoạt tập thể, câu lạc bộ, hoạt động phục vụ cộng đồng.
- (2) Yêu cầu (mức độ) cần đạt của hoạt động giáo dục đối với các đối tượng tham gia.
- (3) Số tiết được sử dụng để thực hiện hoạt động.
- (4) Thời điểm thực hiện hoạt động (tuần/tháng/năm).
- (5) Địa điểm tổ chức hoạt động (phòng thí nghiệm, thực hành, phòng đa năng, sân chơi, bãi tập, cơ sở sản xuất, kinh doanh, tại di sản, tại thực địa...).
- (6) Đơn vị, cá nhân chủ trì tổ chức hoạt động.
- (7) Đơn vị, cá nhân phối hợp tổ chức hoạt động.
- (8) Cơ sở vật chất, thiết bị giáo dục, học liệu...

TỔ TRƯỞNG
(Ký và ghi rõ họ tên)

...., ngày tháng năm 20...
HIỆU TRƯỞNG
(Ký và ghi rõ họ tên)

TRƯỜNG:

TỔ:

Họ và tên giáo viên:

KẾ HOẠCH GIÁO DỤC CỦA GIÁO VIÊN**MÔN HỌC/HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC: HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM, HƯỚNG NGHIỆP****LỚP 6 (Năm học 20 – 20)****I. Kế hoạch dạy học****1. Phân phối chương trình**

Thứ tự	Bài học/Chủ đề	Số tiết	Tiết	Thời điểm (Tuần)	Thiết bị dạy học	Địa điểm	Biểu hiện NLS (Mô tả hành vi)	Trí tuệ nhân tạo (Mã hóa & Biểu hiện NL AI)
1	Tiết 1: SHDC - Lễ khai giảng năm học mới	1	1	1	Hệ thống âm thanh, micro, máy ảnh số.	Sân trường	<p>4.1.TC1a: HS nhận biết cách sử dụng an toàn và bảo vệ các thiết bị âm thanh, micro trong buổi lễ.</p> <p>3.1.TC1b: HS chụp ảnh hoặc quay phim ngắn về các nghi lễ khai giảng để lưu giữ tư liệu.</p> <p>2.1.TC1b: HS biết chọn phương tiện liên lạc số phù hợp để gửi tin nhắn chúc mừng năm học mới cho bạn bè.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI nhận dạng khuôn mặt trong máy ảnh chụp lễ khai giảng.</p> <p>6.A1.1: HS hiểu hệ thống loa thông minh hoạt động theo lập trình của con người.</p> <p>6.D1.1: HS thảo luận có nên dùng AI để viết bài phát biểu khai giảng hay không.</p>
2	Tiết 2: HĐGD theo chủ đề - Lớp học mới của	1	2	1	Máy tính, máy chiếu, phần mềm	Phòng học	<p>2.1.TC1a: HS thực hiện các tương tác giới thiệu bản thân thông qua phần mềm Whiteboard/Padlet chung</p>	<p>6.C2.1: HS dùng trợ lý ảo tìm kiếm ý tưởng giới thiệu bản thân.</p>

	em				Whiteboard.		<p>của lớp.</p> <p>1.1.TC1b: HS tìm kiếm hình ảnh minh họa cho sở thích cá nhân trên môi trường số để chuẩn bị bài giới thiệu.</p> <p>2.4.TC1a: HS sử dụng công cụ số để cùng thảo luận và phân công nhiệm vụ trong nhóm.</p>	<p>6.A3.3: HS hiểu việc chia sẻ dữ liệu cá nhân lên AI cần tôn trọng quyền riêng tư.</p> <p>6.A3.2: HS nhận biết AI có thể giúp tìm kiếm bạn bè cùng sở thích.</p>
3	Tiết 3: SHL - Xây dựng nội quy lớp học	1	3	1	Máy tính, tivi/máy chiếu, Google Docs.	Phòng học	<p>2.4.TC1a: HS cùng tham gia đóng góp ý kiến xây dựng nội quy trên một văn bản dùng chung trực tuyến.</p> <p>3.2.TC1a: HS thực hiện chỉnh sửa, tinh chỉnh các quy định lớp học trên bản thảo số để tạo ra nội quy hoàn chỉnh.</p> <p>4.2.TC1a: HS được hướng dẫn cách bảo vệ thông tin cá nhân và tài khoản khi tham gia các nền tảng quản lý lớp học.</p>	<p>6.B2.1: HS nêu câu hỏi kiểm tra tính an toàn của ứng dụng quản lý lớp có tích hợp AI.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ giáo viên sắp xếp nội quy lớp.</p> <p>6.B1.1: HS phân tích mặt tích cực và hạn chế của AI trong quản lý lớp.</p>
4	Tiết 1: SHDC - Truyền thông trường em	1	4	2	Máy tính, máy chiếu, website nhà trường.	Sân trường	<p>1.1.TC1a: HS giải thích được nhu cầu tìm kiếm thông tin về lịch sử và gương mặt tiêu biểu trên trang tin của trường.</p> <p>1.1.TC1c: HS biết cách truy cập và điều hướng để tìm tư liệu truyền thông trên website nhà trường.</p> <p>3.1.TC1b: HS tạo ra một đoạn trình</p>	<p>6.C2.1: HS kể tên công cụ AI giúp khôi phục ảnh cũ về truyền thông trường.</p> <p>6.A3.2: HS hiểu AI giúp mở rộng hiểu biết về lịch sử trường qua chatbot.</p> <p>6.A1.1: HS hiểu AI trên website trường do con người lập trình.</p>

							chiếu ảnh (slideshow) ngắn giới thiệu về cảnh quan và giáo viên trường.	
5	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Tìm hiểu truyền thống nhà trường	1	5	2	Máy tính, internet, tivi.	Phòng học	<p>1.1.TC1b: HS thực hiện quy trình tìm kiếm thông tin về các thành tích nổi bật của trường trong 5 năm gần nhất.</p> <p>2.2.TC1a: HS lựa chọn công nghệ số phù hợp để chia sẻ các mẫu chuyện về thầy cô gương mẫu cho các bạn.</p> <p>5.3.TC1a: HS chọn công cụ thiết kế (như Canva/PPT) để tạo sơ đồ tư duy tóm tắt truyền thống trường.</p>	<p>6.C1.1: HS hiểu AI cần dữ liệu lịch sử trường để trả lời các câu hỏi về truyền thống.</p> <p>6.C2.1: HS mô tả chức năng của chatbot tư vấn thông tin nhà trường.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ xác thực thông tin gương sáng nhà trường.</p>
6	Tiết 3: SHL - Giới thiệu về truyền thống nhà trường	1	6	2	Máy tính, máy chiếu, loa.	Phòng học	<p>3.1.TC1a: HS trình bày bài giới thiệu truyền thống nhà trường bằng định dạng video hoặc bài trình chiếu sinh động.</p> <p>2.1.TC1a: HS thực hiện tương tác, phản hồi các câu hỏi của bạn bè sau khi thuyết trình sản phẩm số.</p> <p>2.5.TC1b: HS thể hiện chiến lược giao tiếp phù hợp, văn minh khi tham gia cuộc thi giới thiệu trực tuyến.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI nhận dạng giọng nói trong phần mềm biên tập video giới thiệu.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích cách AI giúp rèn luyện kỹ năng thuyết trình.</p> <p>6.D1.1: HS trình bày ý kiến việc dùng AI tạo phụ đề cho video.</p>
7	Tiết 1: SHDC - Đăng ký "Tuần học tốt, tháng học tốt"	1	7	3	Tivi/Máy chiếu, bảng thi đua điện tử.	Sân trường	<p>5.2.TC1a: HS chỉ ra được nhu cầu cá nhân trong việc lập kế hoạch học tập để đạt kết quả tốt.</p> <p>5.2.TC1b: HS chọn công cụ số (như ứng dụng ghi chú, lịch) để quản lý</p>	<p>6.C2.1: HS dùng ứng dụng nhắc lịch học có AI để quản lý nhiệm vụ.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ dự báo kết quả thi đua dựa trên</p>

							thời gian và nhiệm vụ học tập. 4.1.TC1d: HS biết cách quan tâm đến mức độ tin cậy của các ứng dụng quản lý học tập trước khi cài đặt.	dữ liệu học tập. 6.A3.2: HS hiểu AI giúp rèn luyện tính chủ động học tập.
8	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Điều chỉnh bản thân cho phù hợp môi trường mới	1	8	3	Máy tính, phần mềm Quizizz/Kahoot.	Phòng học	5.4.TC1a: HS sử dụng bộ công cụ tự đánh giá trực tuyến để nhận diện các kỹ năng cần cải thiện khi lên cấp THCS. 1.2.TC1b: HS phân tích và đánh giá được các bài viết hướng dẫn phương pháp học hiệu quả trên mạng xã hội giáo dục. 5.1.TC1b: HS biết tìm và chọn các video hướng dẫn (tutorial) trên Youtube để giải quyết khó khăn về phương pháp học.	6.A3.2: HS giải thích cách AI trên Youtube gợi ý video hướng dẫn học tập phù hợp. 6.B1.1: HS phân tích hạn chế của AI khi đánh giá tâm lý học sinh. 6.B2.1: HS đặt câu hỏi về tính minh bạch của AI trong ứng dụng Quizizz.
9	Tiết 3: SHL - Xây dựng cam kết thi đua của tổ, lớp	1	9	3	Máy tính, tivi, phần mềm bảng tính.	Phòng học	1.3.TC1b: HS biết cách sắp xếp các mục tiêu thi đua của tổ vào bảng tính để dễ dàng theo dõi và quản lý. 2.4.TC1a: HS thảo luận nhóm trên mạng nội bộ hoặc nhóm học tập để thống nhất các chỉ tiêu cam kết. 3.1.TC1b: HS thể hiện bản thân thông qua việc thiết kế một bản cam kết thi đua sáng tạo của cá nhân bằng công cụ số.	6.C2.1: HS mô tả chức năng AI trong việc tổng hợp ý kiến cam kết của cả lớp. 6.A1.2: HS hiểu bảng thi đua điện tử hoạt động theo lập trình. 6.A3.1: HS nêu ví dụ AI giúp đề xuất các mục tiêu thi đua khả thi.
10	Tiết 1: SHDC -	1	10	4	Tivi/Máy	Sân	4.3.TC1a: HS giải thích được các	6.B1.1: HS phân tích mặt xấu

	Phòng chống bạo lực học đường				chiều, internet, loa.	trường	<p>nguy cơ đe dọa sức khỏe tinh thần do bắt nạt qua mạng gây ra.</p> <p>4.2.TC1b: HS biết cách sử dụng các kênh báo cáo (report) trên mạng xã hội để ngăn chặn hành vi bạo lực trực tuyến.</p> <p>2.5.TC1a: HS làm rõ các quy tắc ứng xử văn minh trên mạng để tránh gây mâu thuẫn, xung đột giữa các bạn.</p>	<p>của AI trong việc tạo tin giả gây mâu thuẫn.</p> <p>6.A3.4: HS giải thích việc bảo vệ quyền riêng tư giúp an toàn trước AI lạm dụng.</p> <p>6.B2.1: HS nêu cách kiểm tra tính an toàn của một AI chatbot lạ.</p>
11	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Em và các bạn	1	11	4	Máy tính, phần mềm vẽ/thiết kế.	Phòng học	<p>2.2.TC1c: HS minh họa các phương pháp tham chiếu và ghi chú nguồn khi chia sẻ các câu chuyện về tình bạn trên mạng.</p> <p>2.6.TC1b: HS giải thích cách bảo vệ danh tiếng và hình ảnh của bạn bè khi đăng tải thông tin lên không gian số.</p> <p>3.1.TC1a: HS tạo và chỉnh sửa một bưu thiếp điện tử để gửi tặng và khích lệ người bạn mới quen.</p>	<p>6.C2.1: HS dùng AI gợi ý lời chúc và hình ảnh thiết kế bưu thiếp.</p> <p>6.A3.3: HS hiểu dữ liệu hình ảnh của bạn bè là tài sản cần tôn trọng.</p> <p>6.B1.1: HS nhận biết mặt tích cực của AI trong việc kết nối tình bạn.</p>
12	Tiết 3: SHL - Xây dựng quy tắc ứng xử tạo môi trường lớp học thân thiện	1	12	4	Máy tính, tivi, phần mềm thiết kế.	Phòng học	<p>2.1.TC1b: HS lựa chọn các icon, emoji phù hợp trong nhóm lớp để tạo không khí giao tiếp thân thiện.</p> <p>3.1.TC1b: HS thiết kế một bộ quy tắc ứng xử số (Netiquette) dành riêng cho nhóm học tập của lớp.</p> <p>2.3.TC1b: HS xác định các công</p>	<p>6.A3.4: HS giải thích AI bảo vệ không gian lớp học khỏi các bình luận ác ý.</p> <p>6.B2.1: HS áp dụng quy tắc an toàn khi dùng ứng dụng thảo luận AI.</p> <p>6.D2.1: HS trình bày tình huống</p>

							nghệ số an toàn để tham gia đóng góp tích cực cho cộng đồng lớp học trực tuyến.	không nên dùng AI khi giải quyết mâu thuẫn bạn bè.
13	Tiết 1: SHDC - Chăm ngoan, học giỏi	1	13	5	Máy tính, máy chiếu, video gương điển hình.	Sân trường	<p>1.1.TC1a: HS xác định nhu cầu tìm hiểu các gương học sinh tiêu biểu qua website của ngành giáo dục.</p> <p>1.2.TC1a: HS thực hiện đánh giá độ tin cậy của các video hướng dẫn "bí kíp học giỏi" trên internet.</p> <p>5.4.TC1b: HS chỉ ra được các khóa học trực tuyến miễn phí để phát triển bản thân và cập nhật kiến thức mới.</p>	<p>6.A3.2: HS giải thích AI giúp cá nhân hóa lộ trình học tập để chăm ngoan hơn.</p> <p>6.C2.1: HS kể tên một số trợ lý ảo hỗ trợ học tiếng Anh.</p> <p>6.A1.2: HS hiểu robot giáo dục hoạt động dựa trên lập trình sẵn.</p>
14	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Em đã lớn hơn	1	14	5	Máy tính, tivi, kho ảnh số.	Phòng học	<p>1.3.TC1a: HS thực hiện lựa chọn và sắp xếp các bức ảnh từ nhỏ đến lớn của mình trong thư mục máy tính để làm bài trình bày.</p> <p>3.1.TC1b: HS tạo ra một video ngắn kể về quá trình trưởng thành của bản thân để chia sẻ với lớp.</p> <p>2.6.TC1a: HS phân biệt được sự thay đổi trong cách thể hiện danh tính số của bản thân qua các năm học.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI nhận dạng khuôn mặt để tự động gom nhóm ảnh trưởng thành.</p> <p>6.A3.3: HS hiểu ảnh cá nhân là tài sản cần bảo vệ.</p> <p>6.C1.2: HS nêu ví dụ AI tác động đến việc thay đổi ngoại hình trong ảnh.</p>
15	Tiết 3: SHL - Em đã lớn hơn	1	15	5	Máy tính, máy chiếu, Google Forms.	Phòng học	<p>2.2.TC1a: HS lựa chọn nền tảng số phù hợp để chia sẻ bài viết "Em đã lớn hơn" cho các thành viên trong lớp xem.</p> <p>1.2.TC1b: HS tham gia nhận xét,</p>	<p>6.C2.1: HS dùng công cụ AI hỗ trợ sửa lỗi diễn đạt trong bài viết "Em đã lớn hơn".</p> <p>6.A3.2: HS giải thích cách dùng AI mở rộng kiến thức về tâm lý</p>

							<p>đánh giá các bài viết số của bạn mình một cách khách quan và chân thành.</p> <p>2.1.TC1a: HS tương tác trả lời các câu hỏi phỏng vấn về sự trưởng thành thông qua diễn đàn lớp học.</p>	<p>lứa tuổi.</p> <p>6.D1.1: HS thảo luận việc dùng AI thay thế cảm xúc khi viết nhật ký.</p>
16	Tiết 1: SHDC - Kể chuyện về tấm gương đạo đức Hồ Chí Minh	1	16	6	Hệ thống âm thanh, internet, kho tài liệu số.	Sân trường	<p>1.1.TC1b: HS thực hiện quy trình tìm kiếm các câu chuyện về Bác Hồ từ các trang web chính thống của Đảng và Nhà nước.</p> <p>3.2.TC1a: HS tổng hợp tư liệu số (ảnh, nhạc, lời kể) để tạo thành một sản phẩm kể chuyện đa phương tiện.</p> <p>3.3.TC1a: HS chỉ ra được cách trích dẫn nguồn tư liệu chính xác khi sử dụng hình ảnh của Bác trong bài kể chuyện.</p>	<p>6.C2.1: HS kể tên AI giúp phục chế màu cho phim tư liệu về Bác Hồ.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ kiểm chứng tính xác thực của tư liệu lịch sử.</p> <p>6.C1.1: HS hiểu AI cần dữ liệu chuẩn xác để trả lời đúng về cuộc đời Bác.</p>
17	Tiết 2: HBGD theo chủ đề - Đức tính đặc trưng của em	1	17	6	Máy tính, tivi, phần mềm Mentimeter.	Phòng học	<p>2.1.TC1a: HS tham gia bình chọn các đức tính tiêu biểu của mình qua ứng dụng Mentimeter tạo "đám mây từ ngữ".</p> <p>5.3.TC1a: HS chọn phần mềm thiết kế để tạo một huy hiệu số thể hiện đức tính đặc trưng nhất của bản thân.</p> <p>2.6.TC1c: HS mô tả được những dữ liệu (bài viết, hình ảnh) thể hiện rõ nhất tính cách tích cực của mình trên mạng xã hội.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI phân tích cảm xúc qua biểu cảm khi thực hiện bình chọn.</p> <p>6.A3.3: HS hiểu thông tin về tính cách cá nhân là dữ liệu cần bảo mật.</p> <p>6.C2.1: HS dùng AI gợi ý các từ ngữ mô tả đức tính bản thân.</p>

18	Tiết 3: SHL - Đức tính đặc trung của bạn, của tôi	1	18	6	Máy tính, tivi, trò chơi trực tuyến.	Phòng học	<p>5.2.TC1b: HS sử dụng phần mềm tạo trò chơi (như Quizizz) để đồ các bạn về đức tính đặc trưng của từng người.</p> <p>3.1.TC1b: HS thiết kế một vườn hoa số của lớp, mỗi bông hoa ghi tên bạn và đức tính đặc trưng tương ứng.</p> <p>4.3.TC1c: HS chỉ ra những công nghệ số giúp các bạn gắn kết và thể hiện sự tôn trọng lẫn nhau trong tập thể.</p>	<p>6.A3.2: HS giải thích AI giúp gợi ý những điểm mạnh cần phát triển ở mỗi bạn.</p> <p>6.C1.1: HS mô tả cách AI phân loại các đức tính dựa trên dữ liệu bình chọn.</p> <p>6.B1.1: HS phân tích mặt hạn chế nếu AI gắn mác sai đức tính cho bạn.</p>
19	Tiết 1: SHDC - Chúng ta cùng tài giỏi	1	19	7	Chuông điện tử, tivi/máy chiếu, bộ câu hỏi số.	Sân trường	<p>5.2.TC1a: HS xác định được lĩnh vực mình am hiểu thông qua kết quả các bài khảo sát năng lực trực tuyến.</p> <p>5.1.TC1b: HS chọn cách xử lý nhanh khi gặp sự cố tín hiệu chuông trong quá trình tham gia cuộc thi so tài.</p> <p>2.1.TC1a: HS thực hiện các tương tác trả lời câu hỏi kiến thức tổng hợp thông qua các phương tiện kỹ thuật số.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI trong phần mềm nhận diện giọng nói khi thi hùng biện.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ trọng tài chấm điểm công bằng.</p> <p>6.A1.1: HS giải thích AI trong bộ câu hỏi thi do con người thiết kế.</p>
20	Tiết 2: HGD theo chủ đề - Sở thích và khả năng của em	1	20	7	Máy tính, tivi, phần mềm Padlet.	Phòng học	<p>1.1.TC1a: HS giải thích nhu cầu tìm kiếm thông tin chuyên sâu về các sở thích/năng khiếu mà bản thân muốn theo đuổi.</p> <p>2.4.TC1a: HS tham gia nhóm học tập trực tuyến cùng các bạn có chung sở thích để cùng phát triển năng khiếu.</p>	<p>6.C2.1: HS dùng AI gợi ý các tài liệu nâng cao năng khiếu cá nhân.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích cách AI hỗ trợ rèn luyện kỹ năng hội họa/âm nhạc.</p> <p>6.D1.1: HS trình bày ý kiến có</p>

							3.1.TC1b: HS thể hiện khả năng cá nhân (vẽ, hát, làm thơ...) bằng các sản phẩm số và đăng tải lên Padlet lớp.	nên dùng AI làm thay bài tập năng khiếu.
21	Tiết 3: SHL - Thể hiện sở thích, khả năng của bản thân	1	21	7	Máy tính, tivi, loa, internet.	Phòng học	<p>2.2.TC1a: HS vận dụng công nghệ số phù hợp (như Tiktok/Youtube) để giới thiệu tài năng của nhóm cho cả lớp.</p> <p>1.2.TC1b: HS thực hiện phân tích và nhận xét về tính sáng tạo trong các sản phẩm số giới thiệu sở thích của bạn bè.</p> <p>5.4.TC1a: HS tự đánh giá các kỹ năng số còn yếu sau khi quan sát sản phẩm của các bạn để có kế hoạch học hỏi.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI tạo hiệu ứng (filter) trong video giới thiệu tài năng.</p> <p>6.A3.2: HS hiểu AI giúp đề xuất các cuộc thi năng khiếu phù hợp.</p> <p>6.D2.1: HS nêu tình huống AI không thể thay thế con người thể hiện cảm xúc nghệ thuật.</p>
22	Tiết 1: SHDC - Tình bạn	1	22	8	Tivi/Máy chiếu, internet, loa âm li.	Sân trường	<p>4.3.TC1a: HS giải thích cách tránh các bình luận tiêu cực làm tổn thương tình bạn trên các diễn đàn trực tuyến.</p> <p>2.5.TC1b: HS thể hiện chiến lược giao tiếp hòa nhã, biết lắng nghe khi chia sẻ quan điểm về tình bạn đẹp trên sân khấu.</p> <p>3.1.TC1a: HS tạo một video clip ngắn về những khoảnh khắc đẹp của lớp để thắt chặt tình đoàn kết.</p>	<p>6.B1.1: HS phân tích tác động tích cực của AI trong việc lọc các bình luận xúc phạm tình bạn.</p> <p>6.A3.4: HS giải thích việc bảo vệ riêng tư giúp tình bạn an toàn trên mạng.</p> <p>6.B2.1: HS áp dụng câu hỏi kiểm tra an toàn khi mời bạn tham gia ứng dụng AI mới.</p>
23	Tiết 2: HGD	1	23	8	Máy tính,	Phòng	1.2.TC1b: HS phân tích các câu	6.C2.1: HS dùng AI tìm kiếm

	theo chủ đề - Những giá trị của bản thân				internet, phần mềm trình chiếu.	học	<p>chuyện về giá trị con người từ các nguồn tư liệu số tin cậy đã được giáo viên cung cấp.</p> <p>5.3.TC1b: HS gắn kết cùng các bạn thảo luận về các tình huống giữ gìn giá trị bản thân thông qua phòng họp ảo.</p> <p>3.1.TC1b: HS thiết kế một bản giới thiệu "Hệ giá trị cá nhân" bằng hình ảnh và đồ họa số để thể hiện tư duy của mình.</p>	<p>những câu châm ngôn hay về giá trị sống.</p> <p>6.A3.2: HS hiểu AI giúp củng cố giá trị bản thân qua các bài học đạo đức.</p> <p>6.B1.1: HS phân tích giới hạn của AI khi định nghĩa các giá trị nhân văn.</p>
24	Tiết 3: SHL - Giá trị của tôi, giá trị của bạn	1	24	8	Máy tính, tivi, bảng tương tác.	Phòng học	<p>2.5.TC1c: HS mô tả được sự đa dạng về quan điểm giá trị giữa các thế hệ thông qua kết quả phỏng vấn người thân.</p> <p>2.2.TC1b: HS đóng vai trò trung gian chia sẻ các bài học về giá trị sống tốt đẹp lên trang tin cộng đồng của lớp.</p> <p>4.1.TC1d: HS chú ý đến quyền riêng tư khi trao đổi những giá trị cá nhân sâu sắc với các bạn trên môi trường số.</p>	<p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ khảo sát quan điểm giá trị của cả lớp.</p> <p>6.A3.3: HS giải thích tại sao thông tin về giá trị cá nhân là dữ liệu nhạy cảm.</p> <p>6.D1.1: HS trình bày lý do con người phải là người quyết định cuối cùng về giá trị đạo đức.</p>
25	Tiết 1: SHDC - Giao lưu "Khỏe và đẹp"	1	25	9	Máy tính, âm thanh, loa, thiết bị quay phim.	Sân trường	<p>5.2.TC1b: HS chọn ứng dụng theo dõi sức khỏe hoặc đếm bước chân để thực hiện kế hoạch rèn luyện thể lực.</p> <p>3.1.TC1b: HS thiết kế poster điện tử tuyên truyền phong trào "Khỏe và</p>	<p>6.C2.1: HS kể tên ứng dụng tập thể dục có AI hướng dẫn tư thế.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ phân tích dữ liệu nhịp tim khi</p>

							đẹp" trong nhà trường. 4.3.TC1c: HS chỉ ra được các ứng dụng tập luyện thể thao phổ biến giúp nâng cao sức khỏe cho cộng đồng học sinh.	vận động. 6.B2.1: HS nêu cách kiểm tra tính bảo mật của ứng dụng theo dõi sức khỏe.
26	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Tự chăm sóc bản thân	1	26	9	Máy tính, tivi, internet.	Phòng học	1.1.TC1b: HS thực hiện tìm kiếm quy trình chăm sóc da, giữ vệ sinh cá nhân phù hợp lứa tuổi trên trang web y tế uy tín. 1.3.TC1a: HS lựa chọn các bài tập thể dục buổi sáng từ kho tư liệu số để lưu vào danh sách thực hiện hằng ngày. 5.2.TC1c: HS biết điều chỉnh cài đặt nhắc nhở trên thiết bị để thực hiện đúng thời gian biểu chăm sóc bản thân.	6.C2.1: HS trình bày ví dụ về trợ lý ảo nhắc nhở lịch chăm sóc bản thân. 6.A3.2: HS hiểu AI giúp tư vấn chế độ dinh dưỡng phù hợp với thể trạng. 6.B2.1: HS đặt câu hỏi về nguồn gốc dữ liệu tư vấn sức khỏe của AI.
27	Tiết 3: SHL - Kiểm tra giữa học kì I	1	27	9	Máy tính, tivi, phần mềm làm bài trực tuyến.	Phòng học	5.1.TC1a: HS nhận biết được các vấn đề kỹ thuật thường gặp khi làm bài kiểm tra trực tuyến (mất mạng, lỗi trình duyệt). 4.1.TC1c: HS thực hiện nghiêm túc việc bảo mật thông tin tài khoản làm bài kiểm tra của mình. 5.2.TC1b: HS biết sử dụng các công cụ số hỗ trợ làm bài (như máy tính bỏ túi online) theo đúng quy định.	6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ giám sát tính trung thực của bài kiểm tra. 6.C1.1: HS hiểu thuật toán AI dùng để phân loại mức độ khó của câu hỏi. 6.B2.1: HS thực hiện quy tắc an toàn khi đăng nhập hệ thống thi.

28	Tiết 1: SHDC - Vì sức khỏe học đường	1	28	10	Tivi/Máy chiếu, tệp video, loa.	Sân trường	<p>4.3.TC1a: HS giải thích tác hại của việc lạm dụng thiết bị điện tử quá thời gian quy định đối với thị lực và giấc ngủ.</p> <p>1.2.TC1a: HS đánh giá được tính xác thực của các thông tin về chế độ dinh dưỡng học đường lan truyền trên mạng.</p> <p>2.2.TC1a: HS chia sẻ các video clip ngắn hướng dẫn tư thế ngồi học đúng cách để tránh cong vẹo cột sống.</p>	<p>6.C1.2: HS nêu ví dụ về tác động tiêu cực của AI gây nghiện nội dung số.</p> <p>6.B1.1: HS nhận biết mặt tốt của AI trong việc cảnh báo khoảng cách mất an toàn.</p> <p>6.A3.4: HS giải thích AI giúp lọc tin giả về sức khỏe học đường.</p>
29	Tiết 2: HGD theo chủ đề - Tự chăm sóc bản thân (Tiếp)	1	29	10	Máy tính, loa, phần mềm dựng video.	Phòng học	<p>3.1.TC1a: HS quay và chỉnh sửa video trình diễn trang phục phù hợp với các hoạt động khác nhau để dự thi.</p> <p>1.3.TC1b: HS sắp xếp các tệp tư liệu về kế hoạch chăm sóc bản thân vào các thư mục khoa học trên Drive.</p> <p>5.3.TC1a: HS sử dụng Canva để thiết kế nhãn thời khóa biểu học tập và sinh hoạt cá nhân đẹp mắt, gọn gàng.</p>	<p>6.C2.1: HS dùng AI gợi ý phối đồ phù hợp với thời tiết và hoạt động.</p> <p>6.A3.2: HS hiểu AI giúp theo dõi tiến độ hoàn thành kế hoạch cá nhân.</p> <p>6.A1.2: HS hiểu AI sắp xếp lịch làm việc dựa trên dữ liệu con người cung cấp.</p>
30	Tiết 3: SHL - Chia sẻ và thực hiện kế hoạch chăm sóc bản thân	1	30	10	Máy tính, tivi, internet.	Phòng học	<p>2.4.TC1a: HS cùng bạn lập bảng theo dõi thực hiện kế hoạch chăm sóc bản thân trên Google Sheets.</p> <p>2.1.TC1a: HS thực hiện tương tác thảo luận, chia sẻ bí quyết giữ tinh thần lạc quan trên nhóm lớp trực</p>	<p>6.C2.1: HS dùng chatbot AI để giải tỏa căng thẳng và tìm lời khuyên tích cực.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích AI giúp đánh giá sự thay đổi thể chất sau</p>

							tuyên. 5.4.TC1a: HS giải thích được những điểm mình chưa làm tốt trong kế hoạch qua bảng tổng kết số liệu cá nhân.	1 tháng rèn luyện. 6.D1.1: HS trình bày ý kiến có nên hoàn toàn nghe theo lời khuyên sức khỏe từ AI.
31	Tiết 1: SHDC - Tham gia giao thông an toàn	1	31	11	Máy tính, tivi, phần mềm trò chơi.	Sân trường	1.1.TC1b: HS tìm kiếm và nhận diện đúng các biển báo giao thông đường bộ từ kho tư liệu số của Bộ Giao thông. 5.2.TC1b: HS chọn ứng dụng bản đồ số (Google Maps) để xác định quãng đường đi học an toàn, tránh điểm đen giao thông. 3.1.TC1b: HS thiết kế bức tranh tuyên truyền "An toàn giao thông" bằng các phần mềm vẽ trên máy tính/máy tính bảng.	6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ điều phối đèn giao thông và con người chấp hành. 6.C3.1: HS nhận biết AI trong camera phạt nguội vi phạm giao thông. 6.C2.1: HS kể tên ứng dụng dẫn đường có tích hợp AI báo kẹt xe.
32	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Ứng phó với thiên tai	1	32	11	Máy tính, tivi, video mô phỏng.	Phòng học	1.1.TC1c: HS biết cách truy cập và đọc bản đồ dự báo thời tiết trực tuyến để nhận biết dấu hiệu thiên tai. 4.1.TC1b: HS phân biệt được các tin giả về thiên tai gây hoang mang dư luận trên môi trường mạng xã hội. 5.1.TC1b: HS chọn cách tìm kiếm sự trợ giúp khẩn cấp qua các ứng dụng cứu hộ hoặc mạng viễn thông khi gặp thiên tai.	6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ dự báo bão và con người ra quyết định sơ tán. 6.B1.1: HS phân tích mặt tốt của AI trong việc cảnh báo sớm thiên tai. 6.D2.1: HS trình bày tình huống AI dự báo sai và cần sự kiểm soát của con người.

33	Tiết 3: SHL - Tự bảo vệ bản thân trong tình huống thiên tai cụ thể	1	33	11	Máy tính, tivi, loa.	Phòng học	<p>3.1.TC1a: HS biên soạn một cẩm nang số ngắn (e-book) hướng dẫn cách ứng phó với dông, sét, mưa lũ tại địa phương.</p> <p>2.2.TC1a: HS sử dụng nhóm tin nhắn để thông báo tình hình an toàn của mình cho người thân và giáo viên.</p> <p>3.2.TC1a: HS tổng hợp các số điện thoại khẩn cấp (113, 114, 115) vào danh bạ và cài đặt gọi nhanh trên điện thoại.</p>	<p>6.C2.1: HS mô tả chức năng AI trong việc tổng hợp các điểm cứu hộ gần nhất.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ bác sĩ sơ cứu từ xa qua video.</p> <p>6.A1.2: HS hiểu hệ thống còi báo động thiên tai được lập trình tự động.</p>
34	Tiết 1: SHDC - Tọa đàm cách ứng phó các tình huống nguy hiểm	1	34	12	Hệ thống loa, máy quay phim, internet.	Sân trường	<p>4.3.TC1b: HS lựa chọn các video hướng dẫn thoát hiểm an toàn khi xảy ra hỏa hoạn để tự trang bị kỹ năng.</p> <p>2.1.TC1a: HS tương tác đặt câu hỏi trực tuyến cho các chuyên gia cứu hộ trong buổi tọa đàm qua mã QR.</p> <p>2.2.TC1b: HS đóng vai trò lan tỏa những kỹ năng ứng phó hỏa hoạn, điện giật lên trang Facebook của trường.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI nhận dạng khói/lửa trong các hệ thống báo cháy thông minh.</p> <p>6.A3.4: HS giải thích AI giúp định vị vị trí người gặp nạn để cứu hộ.</p> <p>6.B2.1: HS nêu cách kiểm tra tính hoạt động của cảm biến khói có tích hợp AI.</p>
35	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Ứng phó với thiên tai (Tiếp)	1	35	12	Máy tính, tivi, phần mềm trò chơi Kahoot.	Phòng học	<p>5.3.TC1b: HS gắn kết nhóm để giải quyết các tình huống giả định về sạt lở đất trên phần mềm mô phỏng.</p> <p>5.2.TC1b: HS chọn các ứng dụng cảnh báo thiên tai của Chính phủ để</p>	<p>6.C1.1: HS hiểu thuật toán AI dùng để phân tích dữ liệu vệ tinh dự báo lũ quét.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ</p>

							<p>cài đặt trên thiết bị cá nhân của gia đình.</p> <p>1.2.TC1a: HS phân tích độ chính xác của thông tin lượng mưa tại địa phương thông qua website của Trung tâm Khí tượng.</p>	<p>tính toán lộ trình cứu trợ tối ưu.</p> <p>6.C1.2: HS phân tích tác động tích cực của AI trong giảm thiểu thiệt hại thiên tai.</p>
36	Tiết 3: SHL - Đảm bảo an toàn trong một số tình huống và thiên tai	1	36	12	Máy tính, tivi, loa âm li.	Phòng học	<p>3.1.TC1a: HS thiết kế một poster số về "10 việc cần làm khi có lũ" để tuyên truyền cho cộng đồng dân cư.</p> <p>2.4.TC1a: HS sử dụng công cụ thảo luận nhóm để lên kế hoạch kiểm tra các nắp cống không an toàn quanh khu vực trường.</p> <p>4.3.TC1c: HS giới thiệu các trang web cung cấp kỹ năng sơ cấp cứu cơ bản giúp tăng cường an toàn cho mọi người.</p>	<p>6.C2.1: HS dùng AI thiết kế các hình ảnh minh họa cho poster tuyên truyền an toàn.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ con người dùng AI để mô phỏng các kịch bản thiên tai.</p> <p>6.D1.1: HS thảo luận việc nên dùng AI để lập kế hoạch ứng phó khẩn cấp.</p>
37	Tiết 1: SHDC - Nhiệm vụ đội viên	1	37	13	Máy tính, máy chiếu, nhạc Đội.	Sân trường	<p>1.1.TC1b: HS tìm hiểu 3 nhiệm vụ của Đội viên và 5 điều Bác Hồ dạy thông qua trang tin của Hội đồng Đội Trung ương.</p> <p>2.1.TC1a: HS tham gia cuộc thi hái hoa dân chủ trực tuyến tìm hiểu về Điều lệ Đội qua thiết bị cầm tay.</p> <p>3.1.TC1b: HS tạo một ảnh đại diện (avatar) gắn huy hiệu Đội để thể hiện niềm tự hào Đội viên trên nhóm lớp.</p>	<p>6.A3.2: HS giải thích AI hỗ trợ Đội viên tra cứu nhanh Điều lệ Đội qua chatbot.</p> <p>6.C2.1: HS kể tên AI giúp tạo nhạc nền sôi động cho các bài múa Đội.</p> <p>6.A1.1: HS hiểu AI trên trang tin Hội đồng Đội do con người quản lý.</p>

38	Tiết 2: HGDGD theo chủ đề - Góc học tập của em	1	38	13	Máy ảnh/Smartphone, máy chiếu.	Phòng học	<p>1.3.TC1a: HS chụp ảnh góc học tập, lưu tệp và biết cách gửi qua Drive để giáo viên và các bạn nhận xét.</p> <p>3.1.TC1a: HS sử dụng phần mềm vẽ kỹ thuật đơn giản để thiết kế sơ đồ bố trí góc học tập lý tưởng của mình.</p> <p>5.2.TC1b: HS chọn các ứng dụng hỗ trợ học tập (từ điển, sơ đồ tư duy) để tích hợp vào máy tính tại góc học tập.</p>	<p>6.C2.1: HS dùng AI gợi ý cách sắp xếp góc học tập khoa học và sáng tạo.</p> <p>6.A3.2: HS hiểu AI giúp nhắc nhở giữ gìn vệ sinh góc học tập hằng ngày.</p> <p>6.A1.1: HS hiểu đèn học thông minh tự điều chỉnh ánh sáng nhờ cảm biến và lập trình.</p>
39	Tiết 3: SHL - Chia sẻ việc sắp xếp góc học tập gọn gàng, ngăn nắp	1	39	13	Máy tính, tivi, tệp ảnh.	Phòng học	<p>2.2.TC1a: HS sử dụng công nghệ số để trưng bày album ảnh "Góc học tập xinh" của các tổ cho cả lớp bình chọn.</p> <p>1.2.TC1b: HS thực hiện diễn giải và đánh giá sự khoa học trong cách sắp xếp góc học tập của bạn qua ảnh chụp.</p> <p>2.1.TC1b: HS gửi những tin nhắn động viên, khen ngợi bạn bè có góc học tập gọn gàng nhất qua kênh thảo luận lớp.</p>	<p>6.C2.1: HS dùng công cụ AI để làm nét ảnh chụp góc học tập của bạn.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích cách AI giúp so sánh sự thay đổi của góc học tập qua các tuần.</p> <p>6.D1.1: HS thảo luận việc dùng AI để thiết kế không gian học tập ảo thay thế thực tế.</p>
40	Tiết 1: SHDC - Vẽ đẹp đội viên	1	40	14	Máy tính, máy chiếu, âm thanh.	Sân trường	<p>1.1.TC1c: HS điều hướng trang tin trường để xem danh sách và hình ảnh các gương mặt Đội viên tiêu biểu đạt giải.</p> <p>3.1.TC1a: HS thiết kế các mẫu khung hình (frame) Đội viên đẹp để trang trí cho ảnh các thành viên trong</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI nhận dạng gương mặt Đội viên trong ảnh triển lãm.</p> <p>6.A3.3: HS hiểu quyền sở hữu hình ảnh cá nhân khi đăng lên trang trường.</p>

							<p>chi đội.</p> <p>2.2.TC1b: HS chia sẻ cảm xúc về ngày hội giao lưu về đẹp Đội viên lên diễn đàn thiếu nhi của trường.</p>	<p>6.C2.1: HS kể tên AI giúp thiết kế các khung hình đội viên nhanh chóng.</p>
41	Tiết 2: HĐGD theo chủ đề - Sắp xếp nơi ở của em	1	41	14	Máy tính, tivi, video mẫu.	Phòng học	<p>1.3.TC1b: HS biết cách tạo danh mục kiểm tra (check-list) trên điện thoại để nhắc nhở việc sắp xếp đồ cá nhân mỗi ngày.</p> <p>5.3.TC1b: HS thảo luận nhóm qua Whiteboard về ý nghĩa của lối sống ngăn nắp đối với tinh thần của học sinh.</p> <p>4.1.TC1a: HS nhận biết tầm quan trọng của việc vệ sinh định kỳ các thiết bị điện tử trong nơi ở để đảm bảo độ bền.</p>	<p>6.C2.1: HS dùng trợ lý ảo nhắc nhở lịch dọn dẹp phòng ngủ hằng tuần.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích AI giúp tìm kiếm các mẹo sắp xếp tủ đồ gọn gàng.</p> <p>6.B2.1: HS áp dụng quy tắc an toàn khi sử dụng robot hút bụi trong nơi ở.</p>
42	Tiết 3: SHL - Chia sẻ về việc sắp xếp nơi ở gọn gàng, ngăn nắp	1	42	14	Máy tính, tivi, loa.	Phòng học	<p>2.4.TC1a: HS cùng nhau tổng hợp các "bí kíp" gấp quần áo, sắp xếp tủ đồ thành một cẩm nang số chung của lớp.</p> <p>2.1.TC1a: HS tham gia tranh biện trực tuyến về chủ đề "Nơi ở riêng tư có cần ngăn nắp?" trên diễn đàn học tập.</p> <p>3.1.TC1b: HS thiết kế một infographic ngắn về các Bước trang trí phòng ngủ xanh, sạch, đẹp.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI trong phần mềm thiết kế infographic trang trí phòng.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích AI giúp kết nối các bạn để cùng chia sẻ kinh nghiệm nội trợ.</p> <p>6.D1.1: HS trình bày ý kiến việc dùng AI thay thế hoàn toàn con người trong dọn dẹp nơi ở.</p>

43	Tiết 1: SHDC - Giao tiếp trên mạng xã hội	1	43	15	Máy tính, máy chiếu, mạng internet.	Sân trường	<p>4.2.TC1b: HS giải thích được các quy tắc bảo mật thông tin cá nhân khi tương tác với người lạ trên mạng xã hội.</p> <p>2.5.TC1a: HS làm rõ các hành vi nên làm (lịch sự, tôn trọng) và không nên làm (nói xấu, đăng ảnh phản cảm) trên mạng.</p> <p>4.1.TC1b: HS nhận diện được các tin nhắn lừa đảo hoặc mã độc thường gặp khi sử dụng tài khoản cá nhân.</p>	<p>6.B2.1: HS nêu các câu hỏi kiểm tra tính an toàn khi trò chuyện với người lạ có dấu hiệu AI.</p> <p>6.A3.4: HS giải thích AI hỗ trợ lọc các tin nhắn rác và mã độc.</p> <p>6.B1.1: HS phân tích mặt tích cực của AI trong việc dịch ngôn ngữ khi giao tiếp quốc tế.</p>
44	Tiết 2: HGD theo chủ đề - Giao tiếp phù hợp	1	44	15	Máy tính, tivi, các video tình huống.	Phòng học	<p>2.1.TC1b: HS lựa chọn được ngôn từ và cách xưng hô phù hợp khi gửi email cho giáo viên hoặc nhắn tin cho bạn bè.</p> <p>1.2.TC1b: HS phân tích các tình huống giao tiếp qua mạng được giáo viên trình chiếu để xác định hành vi phù hợp.</p> <p>2.5.TC1b: HS thực hành thể hiện các chiến lược giao tiếp thông minh qua các kịch bản đối thoại số giả định.</p>	<p>6.C2.1: HS dùng AI gợi ý các mẫu email lịch sự gửi thầy cô.</p> <p>6.A3.2: HS hiểu AI hỗ trợ rèn luyện kỹ năng sử dụng từ ngữ văn minh.</p> <p>6.D2.1: HS trình bày tình huống AI gợi ý từ ngữ không phù hợp bối cảnh văn hóa.</p>
45	Tiết 3: SHL - Giao tiếp trên mạng xã hội và giao tiếp phù hợp	1	45	15	Máy tính, tivi, phần mềm Padlet.	Phòng học	<p>2.2.TC1b: HS đóng vai trò trung gian giải quyết một hiểu lầm giữa các bạn trong nhóm chat lớp một cách thiện chí.</p> <p>3.1.TC1b: HS thiết kế các bộ nhãn dán (sticker) lớp học với những</p>	<p>6.C2.1: HS dùng AI hỗ trợ thiết kế bộ sticker lớp học thân thiện.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích cách AI gợi ý các nhóm cộng đồng học tập lành mạnh.</p>

							thông điệp giao tiếp tích cực, dễ mến. 2.6.TC1b: HS giải thích được cách gìn giữ danh tiếng và hình ảnh cá nhân thông qua những bình luận văn minh trên mạng.	6.B1.1: HS phân tích tác hại của AI khi lan truyền những bình luận ác ý nếu không được kiểm soát.
46	Tiết 1: SHDC - Người tiêu dùng thông minh	1	46	16	Máy tính, tivi, ứng dụng mua sắm ảo.	Sân trường	1.1.TC1b: HS thực hiện quy trình so sánh giá cả một món đồ dùng học tập trên các sàn thương mại điện tử uy tín. 5.2.TC1b: HS chọn ứng dụng quản lý chi tiêu đơn giản để bắt đầu thói quen tiết kiệm tiền mừng tuổi. 4.1.TC1d: HS biết cách kiểm tra mức độ an toàn của một trang web mua sắm trước khi đăng ký thông tin.	6.C2.1: HS trình bày ví dụ về công cụ so sánh giá tự động có ứng dụng AI. 6.B2.1: HS nêu câu hỏi kiểm tra tính an toàn khi AI yêu cầu thông tin thanh toán. 6.A3.1: HS nêu ví dụ AI gợi ý sản phẩm và con người là người quyết định mua hàng cuối cùng.
47	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Chi tiêu hợp lý	1	47	16	Máy tính, tivi, bảng tính Excel.	Phòng học	1.3.TC1a: HS biết nhập liệu và quản lý danh sách các khoản chi tiêu ưu tiên trong bảng tính điện tử của mình. 5.3.TC1a: HS sử dụng công nghệ số để tạo ra một bản kế hoạch "Mua sắm Tết tiết kiệm" cho gia đình. 1.2.TC1a: HS đánh giá được các chương trình khuyến mãi trên mạng để tránh bẫy tiêu dùng lãng phí.	6.A3.2: HS giải thích cách AI hỗ trợ phân tích thói quen chi tiêu để lập kế hoạch hợp lý. 6.A1.2: HS hiểu ứng dụng quản lý tài chính hoạt động theo lập trình của con người. 6.D1.1: HS trình bày ý kiến cá nhân về việc nên hay không nên để AI tự động thanh toán hóa đơn.
48	Tiết 3: SHL - Thay đổi những	1	48	16	Máy tính, tivi, Google	Phòng học	5.4.TC1a: HS thực hiện khảo sát tự đánh giá các thói quen chi tiêu lãng	6.B1.1: HS nhận biết mặt tích cực của AI trong việc cảnh báo

	thói quen chi tiêu chưa hợp lý				Forms.		<p>phí của bản thân qua biểu mẫu trực tuyến.</p> <p>2.4.TC1a: HS cùng thảo luận nhóm trên mạng về các phương pháp tiết kiệm tiền hiệu quả của học sinh lớp 6.</p> <p>3.1.TC1b: HS chia sẻ câu chuyện thay đổi thói quen chi tiêu của mình qua một bài đăng có hình ảnh minh họa sinh động.</p>	<p>chi tiêu quá mức.</p> <p>6.C1.2: HS nêu ví dụ về tác động tiêu cực của AI khi liên tục quảng cáo gây lãng phí.</p> <p>6.A3.4: HS giải thích việc bảo vệ dữ liệu tài chính giúp an toàn trước các thuật toán thao túng của AI.</p>
49	Tiết 1: SHDC - Triển lãm tranh, ảnh "Yêu thương và chia sẻ"	1	49	17	Tivi/Máy chiếu, website trường, máy ảnh.	Sân trường	<p>3.1.TC1a: HS sử dụng phần mềm biên tập ảnh để chỉnh sửa độ sáng, màu sắc cho bức ảnh gia đình trước khi triển lãm.</p> <p>2.2.TC1a: HS lựa chọn đăng tải các tác phẩm tranh vẽ gia đình lên album ảnh trực tuyến của trường.</p> <p>2.3.TC1a: HS biết sử dụng các dịch vụ số phổ biến để tham gia quyền góp ủng hộ các bạn khó khăn trong cộng đồng.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI giúp phục chế hoặc làm nét ảnh gia đình cũ.</p> <p>6.A3.3: HS hiểu ảnh gia đình là tài sản cá nhân và cần quyền sở hữu khi đăng lên hệ thống AI.</p> <p>6.C2.1: HS kể tên công cụ AI hỗ trợ gợi ý ý tưởng sáng tạo cho bức tranh.</p>
50	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Động viên, chăm sóc người thân trong gia đình	1	50	17	Máy tính, smartphone, phần mềm video.	Phòng học	<p>2.1.TC1b: HS lựa chọn gọi video call hoặc gửi tin nhắn thoại để thăm hỏi sức khỏe ông bà khi ở xa.</p> <p>3.1.TC1b: HS tạo ra một video clip ngắn lồng ghép nhạc và lời chúc để tặng người thân nhân dịp sinh nhật.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI nhận dạng giọng nói trong tin nhắn thoại gửi người thân.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích AI giúp tìm kiếm các bài học về tâm lý để chăm sóc người thân tốt hơn.</p>

							2.2.TC1c: HS minh họa cách ghi chú nguồn khi sử dụng các bài thơ, danh ngôn về gia đình để làm bưu thiếp điện tử.	6.B2.1: HS áp dụng câu hỏi an toàn khi dùng ứng dụng AI tạo lời chúc.
51	Tiết 3: SHL - Tình cảm gia đình	1	51	17	Máy tính, tivi, loa.	Phòng học	<p>2.5.TC1c: HS mô tả được cảm xúc của các thành viên trong gia đình qua đoạn video phỏng vấn tự thực hiện.</p> <p>1.1.TC1a: HS giải thích nhu cầu tìm kiếm các bài hát về gia đình để tổ chức buổi đối đáp văn nghệ tại lớp.</p> <p>2.4.TC1a: HS phối hợp nhóm để tạo ra một slide trình chiếu tổng hợp những hành động đẹp của học sinh đối với gia đình.</p>	<p>6.C1.1: HS mô tả cách AI phân tích dữ liệu từ khóa bài hát để gợi ý nội dung tương tự.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ con người dùng AI để sắp xếp kỷ ức gia đình.</p> <p>6.D2.1: HS trình bày tình huống AI không thể thay thế con người thể hiện sự đồng cảm.</p>
52	Tiết 1: SHDC - Giải quyết một số vấn đề thường gặp trong gia đình	1	52	18	Tivi/Máy chiếu, loa, micro.	Sân trường	<p>5.1.TC1a: HS chỉ ra được những lỗi kỹ thuật thường gặp ở thiết bị gia đình (mất điện, hồng bóng đèn) qua video mô phỏng.</p> <p>4.3.TC1a: HS giải thích các biện pháp đảm bảo an toàn điện và tránh cháy nổ trong sinh hoạt gia đình.</p> <p>2.5.TC1b: HS thể hiện sự lắng nghe và giao tiếp thiện chí khi sắm vai giải quyết mâu thuẫn giữa các thành viên.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI trong các thiết bị nhà thông minh giúp cảnh báo rò rỉ điện.</p> <p>6.A1.1: HS giải thích robot giúp việc hoạt động dựa trên lập trình của con người.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ đề xuất phương án sửa chữa thiết bị.</p>
53	Tiết 2: HĐGD theo chủ đề - Giải quyết một số vấn đề này	1	53	18	Máy tính, tivi, internet.	Phòng học	1.2.TC1b: HS phân tích các tình huống khó khăn trong gia đình (ốm đau, kinh tế) từ các nguồn tin cậy	6.B1.1: HS phân tích hạn chế của AI khi không hiểu được cảm xúc mâu thuẫn phức tạp.

	sinh trong gia đình						<p>trên internet.</p> <p>5.3.TC1b: HS cùng thảo luận trên Padlet đề xuất cách giúp đỡ em trai hạn chế chơi điện tử để tập trung học tập.</p> <p>2.1.TC1a: HS thực hiện các tương tác thảo luận tìm ra cách hóa giải sự ảm ức khi được giao nhiều việc nhà hơn em.</p>	<p>6.C2.1: HS dùng chatbot AI để tham khảo cách xử lý tình huống hiệu quả.</p> <p>6.D1.1: HS trình bày ý kiến có nên dùng AI để thay mặt xin lỗi người thân.</p>
54	Tiết 3: SHL - Kiểm tra, đánh giá cuối kì I	1	54	18	Máy tính, máy chiếu, phần mềm làm bài.	Phòng học	<p>5.2.TC1b: HS sử dụng thành thạo phần mềm làm bài thi trắc nghiệm trực tuyến để hoàn thành bài kiểm tra.</p> <p>4.2.TC1c: HS nhận diện được các tuyên bố bảo mật dữ liệu cá nhân trên hệ thống thi của nhà trường.</p> <p>1.3.TC1b: HS biết cách sắp xếp và lưu trữ kết quả kiểm tra cá nhân vào tệp lưu trữ trên thư điện tử.</p>	<p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ giám sát tính trung thực của bài thi.</p> <p>6.C1.1: HS hiểu dữ liệu điểm số được AI xử lý để đưa ra biểu đồ năng lực.</p> <p>6.B2.1: HS thực hiện quy tắc an toàn khi đăng nhập hệ thống thi có tích hợp AI.</p>
55	Tiết 1: SHDC - Hội chợ quê	1	55	19	Máy ảnh, loa cầm tay, máy chiếu.	Sân trường	<p>1.1.TC1b: HS tìm kiếm thông tin về nguyên liệu và cách chế biến các món ăn dân dã đặc trưng của địa phương.</p> <p>3.1.TC1b: HS thực hiện quay một đoạn clip ngắn "Review gian hàng hội chợ quê" của lớp mình để quảng bá.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI nhận dạng hình ảnh món ăn đặc sản qua camera.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích AI giúp tra cứu nhanh nguồn gốc món ăn truyền thống.</p> <p>6.A1.1: HS hiểu hệ thống mã QR tại hội chợ do con người lập</p>

							2.2.TC1a: HS sử dụng mã QR tại gian hàng để khách tham quan có thể quét xem thông tin giới thiệu sản phẩm.	trình và điều khiển.
56	Tiết 2: HĐGD theo chủ đề - Em làm việc nhà	1	56	19	Máy tính, tivi, camera.	Phòng học	3.1.TC1b: HS chụp ảnh các công việc nhà mình đã hoàn thành và tạo một nhật ký số "Việc tốt mỗi ngày". 2.1.TC1a: HS chia sẻ cảm xúc và tương tác trả lời các bạn về trải nghiệm lần đầu tự nấu cơm, rửa bát. 5.2.TC1b: HS tìm và chọn các ứng dụng nhắc việc (Reminder) để tự giác thực hiện nhiệm vụ giúp đỡ cha mẹ.	6.C2.1: HS kể tên robot hút bụi có ứng dụng AI hỗ trợ việc dọn dẹp. 6.A3.2: HS hiểu AI giúp rèn luyện thói quen tự giác qua ứng dụng nhắc lịch. 6.A1.2: HS giải thích robot lau nhà hoạt động theo lập trình của con người.
57	Tiết 3: SHL - Chủ độ tự giác làm việc nhà	1	57	19	Máy tính, tivi, internet.	Phòng học	2.4.TC1a: HS phối hợp nhóm thiết kế một bảng phân công việc nhà thông minh bằng công cụ số để áp dụng tại gia đình. 1.2.TC1b: HS phân tích các video hướng dẫn làm việc nhà nhanh và hiệu quả trên Youtube để học tập. 2.6.TC1b: HS chia sẻ hình ảnh làm việc nhà lên nhóm lớp để xây dựng hình ảnh cá nhân chăm chỉ, trách nhiệm.	6.C2.1: HS dùng AI gợi ý cách sắp xếp đồ đạc trong nhà khoa học. 6.B1.1: HS phân tích mặt tích cực của robot AI trong việc giảm gánh nặng việc nhà. 6.D2.1: HS trình bày tình huống AI không thể thay thế sự chu đáo khi chăm sóc gia đình.
58	Tiết 1: SHDC - Khéo tay hay làm	1	58	20	Máy ảnh, loa, máy chiếu.	Sân trường	1.1.TC1c: HS truy cập các trang hướng dẫn nghệ thuật để tìm mẫu cắm hoa hoặc tía rau củ độc đáo.	6.C2.1: HS dùng AI gợi ý các mẫu cắm hoa và trang trí món ăn độc đáo.

							<p>3.1.TC1a: HS trình bày bài thuyết minh về giá trị dinh dưỡng của món ăn bằng một bài trình chiếu PPT chuyên nghiệp.</p> <p>5.1.TC1b: HS biết cách tìm giải pháp trên internet để khắc phục sự cố món ăn bị lỗi (mặn, cháy) trong quá trình thi.</p>	<p>6.A3.2: HS giải thích AI giúp mở rộng kiến thức về ẩm thực.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ tính toán lượng calo dựa trên dữ liệu thành phần.</p>
59	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Em làm việc nhà (Tiếp)	1	59	20	Máy tính, tivi, video hướng dẫn.	Phòng học	<p>3.2.TC1a: HS chỉnh sửa và lồng tiếng cho video "Bí quyết làm việc nhà" của mình để tạo nội dung mới hấp dẫn hơn.</p> <p>2.2.TC1b: HS đóng vai trò người hướng dẫn trên diễn đàn lớp, chia sẻ cách lau dọn nhà cửa sạch sẽ nhanh chóng.</p> <p>4.1.TC1a: HS nhận biết các nguy cơ rò rỉ điện khi sử dụng máy hút bụi hoặc các thiết bị vệ sinh thông minh.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI trong phần mềm biên tập video giúp tự tạo phụ đề.</p> <p>6.B2.1: HS nêu câu hỏi kiểm tra an toàn khi dùng thiết bị gia dụng thông minh.</p> <p>6.D1.1: HS trình bày ý kiến có nên phụ thuộc hoàn toàn vào robot AI dọn dẹp.</p>
60	Tiết 3: SHL - Thể hiện "Khéo tay hay làm" & Việc nhà chủ động	1	60	20	Máy tính, tivi, smartphone.	Phòng học	<p>5.3.TC1a: HS sử dụng ứng dụng thiết kế để tạo một tấm bằng khen số "Kien tướng việc nhà" tặng cho các bạn trong tổ.</p> <p>2.1.TC1a: HS tham gia thảo luận trực tuyến về cách khắc phục tâm lý ngại làm việc nhà.</p> <p>5.4.TC1a: HS giải thích được các kỹ năng làm việc nhà mình đã tiến bộ</p>	<p>6.C2.1: HS dùng AI hỗ trợ thiết kế bằng khen "Kien tướng việc nhà".</p> <p>6.A3.2: HS giải thích cách AI phân tích số liệu việc nhà để động viên tinh thần.</p> <p>6.A1.1: HS hiểu ứng dụng theo dõi tiến độ là công cụ do con</p>

							hơn qua bảng tự theo dõi số liệu tuần.	người tạo ra.
61	Tiết 1: SHDC - Mừng Đảng, mừng Xuân	1	61	21	Máy tính, âm thanh, loa, tivi.	Sân trường	<p>1.1.TC1b: HS tìm kiếm và tải các bài hát, video ca ngợi Đảng và mùa xuân để chuẩn bị cho hội diễn văn nghệ.</p> <p>3.1.TC1a: HS thiết kế thiệp chúc Tết điện tử mang thông điệp "Mừng Đảng mừng Xuân" để gửi tặng thầy cô.</p> <p>5.2.TC1b: HS sử dụng ứng dụng karaoke trên máy tính để luyện tập các tiết mục hát về quê hương đất nước.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI nhận dạng cao độ giọng hát trong ứng dụng karaoke.</p> <p>6.A3.2: HS hiểu AI giúp tra cứu nhanh lịch sử và ý nghĩa các ngày lễ Tết.</p> <p>6.C2.1: HS trình bày ví dụ về công cụ AI tạo hình ảnh thiệp Tết nghệ thuật.</p>
62	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Thiết lập quan hệ với cộng đồng	1	62	21	Máy tính, tivi, phần mềm họp nhóm.	Phòng học	<p>2.3.TC1a: HS lựa chọn các dịch vụ số phổ biến (Zalo, Facebook) để thiết lập nhóm liên lạc với các bạn hàng xóm.</p> <p>2.1.TC1b: HS chọn phương tiện giao tiếp phù hợp để mời các bạn tham gia một buổi sinh hoạt chung tại khu phố.</p> <p>3.1.TC1b: HS thiết kế một poster số mời gọi mọi người tham gia hoạt động làm sạch ngõ xóm.</p>	<p>6.A3.2: HS giải thích AI trên mạng xã hội giúp kết nối các bạn có chung mối quan tâm cộng đồng.</p> <p>6.A3.4: HS giải thích việc bảo vệ riêng tư khi tham gia các nhóm liên lạc trực tuyến.</p> <p>6.B1.1: HS nhận biết mặt tích cực của AI trong việc lọc các nội dung xấu trong nhóm.</p>
63	Tiết 3: SHL - Mừng Đảng, mừng Xuân	1	63	21	Máy tính, tivi, loa âm li.	Phòng học	<p>2.4.TC1a: HS sử dụng công cụ thảo luận trực tuyến để lên ý tưởng tổ chức buổi tất niên ẩm cúng cho lớp.</p> <p>2.2.TC1b: HS chia sẻ các video clip</p>	<p>6.C2.1: HS mô tả chức năng AI trong việc gợi ý kịch bản tổ chức tiệc tất niên.</p> <p>6.A1.2: HS hiểu hệ thống loa</p>

							<p>văn nghệ mừng Xuân của lớp lên trang mạng xã hội của nhà trường.</p> <p>4.3.TC1c: HS giới thiệu các ứng dụng chúc Tết an toàn, tránh các trò chơi trực tuyến thiếu lành mạnh trong dịp nghỉ lễ.</p>	<p>thông minh phát nhạc Xuân theo lập trình.</p> <p>6.D1.1: HS trình bày ý kiến việc dùng AI để viết bài chúc Tết thay lời cá nhân.</p>
64	Tiết 1: SHDC - Chương trình nhân đạo "Lá lành đùm lá rách"	1	64	22	Máy tính, máy chiếu, hòm thư điện tử.	Sân trường	<p>2.3.TC1a: HS tìm hiểu thông tin về các hoạt động thiện nguyện uy tín qua cổng thông tin nhân đạo quốc gia.</p> <p>3.1.TC1b: HS viết và đăng tải lời kêu gọi quyên góp sách vở cho bạn nghèo lên nhóm cộng đồng của trường.</p> <p>4.2.TC1b: HS biết cách bảo mật thông tin các giao dịch chuyển khoản ủng hộ (nếu có) khi tham gia thiện nguyện.</p>	<p>6.B2.1: HS nêu câu hỏi kiểm tra tính minh bạch của các ứng dụng gây quỹ có AI.</p> <p>6.A3.4: HS giải thích AI giúp phát hiện sớm các tin nhắn lừa đảo núp bóng từ thiện.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ phân loại đối tượng cần giúp đỡ dựa trên dữ liệu.</p>
65	Tiết 2: HĐGD theo chủ đề - Em tham gia hoạt động thiện nguyện	1	65	22	Máy tính, tivi, Google Maps.	Phòng học	<p>1.1.TC1b: HS sử dụng Google Maps để xác định vị trí và tìm đường đến các mái ấm, trung tâm bảo trợ tại địa phương.</p> <p>5.3.TC1a: HS lập kế hoạch hoạt động thiện nguyện chi tiết bằng phần mềm sơ đồ tư duy hoặc bảng tính Excel.</p> <p>2.2.TC1a: HS chia sẻ những hình ảnh chân thực về các hoàn cảnh khó</p>	<p>6.C2.1: HS kể tên ứng dụng bản đồ có AI giúp tối ưu hóa lộ trình vận chuyển quà từ thiện.</p> <p>6.A3.3: HS hiểu việc chia sẻ hình ảnh người được giúp đỡ lên AI cần sự đồng ý và tôn trọng.</p> <p>6.C1.1: HS mô tả cách AI thu thập dữ liệu vị trí để dẫn đường.</p>

							khẩn cần giúp đỡ lên diễn đàn nhân ái của lớp.	
66	Tiết 3: SHL - Tham gia hoạt động thiện nguyện	1	66	22	Máy tính, tivi, phần mềm báo cáo.	Phòng học	<p>1.3.TC1a: HS tổng hợp và sắp xếp danh sách quà tặng, hiện kim quyền góp được vào tệp quản lý chung của lớp.</p> <p>3.1.TC1a: HS biên tập một báo cáo bằng video clip tóm tắt kết quả và cảm xúc sau chuyến đi thiện nguyện.</p> <p>5.4.TC1b: HS tìm kiếm trên internet các tổ chức thiện nguyện lớn để đăng ký tham gia rèn luyện bản thân trong tương lai.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI hỗ trợ tạo phụ đề tự động cho video báo cáo thiện nguyện.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích AI giúp mở rộng hiểu biết về các mô hình thiện nguyện trên thế giới.</p> <p>6.A1.1: HS hiểu robot hỗ trợ người khuyết tật là sản phẩm do con người tạo ra.</p>
67	Tiết 1: SHDC - Vẽ tranh tuyên truyền "Vì cộng đồng văn minh, sạch đẹp"	1	67	23	Máy chiếu, kho ảnh mẫu, loa.	Sân trường	<p>1.1.TC1b: HS tìm kiếm các ý tưởng tranh vẽ cổ động về bảo vệ môi trường và nếp sống văn minh từ internet.</p> <p>3.1.TC1a: HS thực hành vẽ phác thảo tranh tuyên truyền bằng phần mềm đồ họa trên máy tính bảng.</p> <p>2.2.TC1a: HS sử dụng công nghệ số để trưng bày các bức tranh đạt giải lên triển lãm ảo của nhà trường.</p>	<p>6.C2.1: HS dùng AI để gợi ý các bảng màu và bố cục cho tranh cổ động môi trường.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích AI giúp học tập kỹ thuật vẽ từ các nghệ sĩ nổi tiếng.</p> <p>6.D2.1: HS trình bày tình huống AI không thể thay thế sự sáng tạo độc bản của học sinh.</p>
68	Tiết 2: HĐGD theo chủ đề - Hành vi có văn hóa nơi công cộng	1	68	23	Máy tính, tivi, camera ghi hình.	Phòng học	<p>4.3.TC1a: HS giải thích các quy tắc ứng xử văn minh khi sử dụng điện thoại và các thiết bị số tại rạp phim, thư viện.</p>	<p>6.B1.1: HS phân tích tác động tích cực của AI trong việc cảnh báo hành vi gây ồn nơi thư viện.</p> <p>6.A3.4: HS hiểu AI giúp bảo vệ</p>

							<p>1.2.TC1b: HS phân tích các tình huống thiếu văn hóa nơi công cộng được chia sẻ trên mạng để rút ra bài học cho mình.</p> <p>2.5.TC1a: HS làm rõ quy tắc "Không làm phiền người khác" bằng các hành động cụ thể khi dùng công nghệ nơi đông người.</p>	<p>không gian công cộng khỏi các nội dung phản cảm.</p> <p>6.D1.1: HS trình bày ý kiến việc dùng AI để giám sát hành vi văn hóa của con người.</p>
69	Tiết 3: SHL - Thực hiện hành vi có văn hóa nơi công cộng	1	69	23	Máy tính, tivi, tệp nhật ký số.	Phòng học	<p>3.1.TC1b: HS ghi lại nhật ký bằng ảnh/video về các hành vi văn hóa mình đã thực hiện tại công viên, bến xe.</p> <p>2.1.TC1b: HS lựa chọn các mẫu tin nhắn nhắc nhở lịch sự để gửi cho bạn bè khi họ vô ý làm ồn nơi công cộng.</p> <p>5.2.TC1c: HS biết điều chỉnh chế độ rung/im lặng cho các thiết bị cá nhân khi vào những nơi cần sự yên tĩnh.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI nhận dạng ngữ điệu để gợi ý tin nhắn nhắc nhở phù hợp.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích AI giúp nhắc nhở thói quen ứng xử văn minh hằng ngày.</p> <p>6.A1.2: HS hiểu chế độ tự động im lặng trên điện thoại hoạt động theo lập trình.</p>
70	Tiết 1: SHDC - Ngày hội văn hóa dân gian	1	70	24	Hệ thống loa, máy ảnh, video mẫu.	Sân trường	<p>1.1.TC1b: HS tìm xem các video hướng dẫn chơi trò chơi dân gian (múa sạp, nhảy dây) để luyện tập đúng kỹ thuật.</p> <p>3.1.TC1b: HS chụp ảnh và biên tập lại những khoảnh khắc vui tươi trong ngày hội để làm tư liệu truyền thông cho lớp.</p> <p>2.2.TC1a: HS sử dụng hashtag #VanhuaDanGian để chia sẻ các hoạt</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI nhận dạng các loại trang phục dân gian qua camera smartphone.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích cách AI hỗ trợ rèn luyện các điệu múa dân tộc.</p> <p>6.A1.1: HS hiểu robot biểu diễn văn hóa dân gian do con người thiết kế và điều khiển.</p>

							động của mình lên mạng xã hội.	
71	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Truyền thống quê em	1	71	24	Máy tính, tivi, internet.	Phòng học	<p>1.1.TC1b: HS thực hiện tìm kiếm tư liệu lịch sử, hình ảnh về các lễ hội địa phương trên cổng thông tin tỉnh/thành phố.</p> <p>2.1.TC1a: HS đóng vai phóng viên, sử dụng smartphone để phỏng vấn các nghệ nhân về quy trình làm nghề truyền thống.</p> <p>3.1.TC1a: HS thiết kế bài giới thiệu lễ hội quê hương bằng video lồng tiếng và phụ ngữ để quảng bá du lịch.</p>	<p>6.C2.1: HS trình bày ví dụ về chatbot tư vấn thông tin du lịch lễ hội quê hương.</p> <p>6.C3.1: HS nhận biết AI chuyển văn bản phỏng vấn thành giọng nói trong video.</p> <p>6.A3.3: HS giải thích dữ liệu văn hóa truyền thống là tài sản số cần bảo tồn và tôn trọng.</p>
72	Tiết 3: SHL - Giới thiệu lễ hội hoặc phong tục tốt đẹp quê em	1	72	24	Máy tính, tivi, phần mềm trình chiếu.	Phòng học	<p>3.2.TC1a: HS tinh chỉnh bài giới thiệu sau khi được góp ý, thêm các hiệu ứng đa phương tiện để tăng sức hấp dẫn.</p> <p>2.5.TC1c: HS mô tả được những nét đẹp trong phong tục địa phương mình qua các bức ảnh kỹ thuật số tự chụp.</p> <p>2.4.TC1a: HS sử dụng công cụ thảo luận nhóm để cùng thống nhất nội dung trình bày về một làng nghề truyền thống.</p>	<p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ khảo sát mức độ hài lòng của khách về lễ hội.</p> <p>6.C1.1: HS hiểu thuật toán AI dùng để phân loại các phong tục theo vùng miền.</p> <p>6.D1.1: HS trình bày ý kiến việc nên dùng AI để thay đổi các nghi lễ truyền thống.</p>
73	Tiết 1: SHDC - Giới thiệu di sản thế giới tại Việt Nam	1	73	25	Máy tính, máy chiếu, bảng tương tác.	Sân trường	<p>1.1.TC1c: HS điều hướng website của UNESCO để tìm danh sách các di sản thế giới tại Việt Nam.</p>	<p>6.C2.1: HS kể tên ứng dụng tham quan di sản bằng thực tế ảo có tích hợp AI.</p>

							<p>1.2.TC1a: HS phân tích độ chính xác của thông tin về thời gian công nhận các di sản trên các trang báo điện tử.</p> <p>5.3.TC1a: HS tham gia trò chơi ghép tranh di sản trên màn hình tương tác để nhận diện các danh thắng nổi tiếng.</p>	<p>6.B2.1: HS nêu câu hỏi kiểm tra tính xác thực của thông tin di sản do chatbot cung cấp.</p> <p>6.A3.2: HS hiểu AI giúp mở rộng kiến thức về bảo tồn di sản toàn cầu.</p>
74	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Khám phá cảnh quan thiên nhiên	1	74	25	Máy tính, tivi, phần mềm Google Earth.	Phòng học	<p>1.1.TC1b: HS sử dụng Google Earth để "du lịch ảo", quan sát cảnh quan rừng Cúc Phương hoặc Vịnh Hạ Long từ trên cao.</p> <p>3.1.TC1b: HS viết một bài blog ngắn chia sẻ cảm xúc và những khám phá thú vị về một cảnh đẹp thiên nhiên em yêu thích.</p> <p>2.2.TC1a: HS lựa chọn các bức ảnh phong cảnh đẹp nhất để chia sẻ lên kho tư liệu ảnh thiên nhiên của cả lớp.</p>	<p>6.C2.1: HS mô tả chức năng AI trong Google Earth giúp tái hiện hình ảnh 3D cảnh quan.</p> <p>6.C3.1: HS nhận biết AI tự động nhận dạng các loài cây trong ảnh phong cảnh.</p> <p>6.B1.1: HS phân tích tác động tích cực của du lịch ảo qua AI đến việc bảo vệ môi trường.</p>
75	Tiết 3: SHL - Giới thiệu cảnh quan thiên nhiên của quê hương, đất nước	1	75	25	Máy tính, tivi, loa.	Phòng học	<p>5.2.TC1b: HS chọn phần mềm thiết kế để tạo một tập bản đồ số các danh thắng của tỉnh mình.</p> <p>2.1.TC1a: HS tham gia trò chơi "Đoán tên cảnh quan qua nhạc và thơ" được số hóa trên phần mềm trò chơi lớp.</p> <p>3.3.TC1a: HS chỉ ra quy tắc về bản quyền khi sử dụng các bức ảnh</p>	<p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ đề xuất các tour du lịch cảnh quan phù hợp sở thích.</p> <p>6.C1.1: HS hiểu AI cần dữ liệu hình ảnh phong cảnh không lồ để nhận diện đúng danh thắng.</p> <p>6.A3.3: HS giải thích tầm quan trọng của việc bảo vệ dữ liệu</p>

							phong cảnh chuyên nghiệp từ internet cho bài viết.	hình ảnh thiên nhiên.
76	Tiết 1: SHDC - Làm sản phẩm sáng tạo từ vật liệu tái chế	1	76	26	Máy ảnh, tivi, video hướng dẫn STEM.	Sân trường	<p>5.3.TC1a: HS tìm các video hướng dẫn làm đồ dùng học tập từ rác thải nhựa trên Youtube để học hỏi ý tưởng sáng tạo.</p> <p>3.1.TC1b: HS thể hiện bản thân qua việc thuyết trình về quy trình tạo ra sản phẩm tái chế bằng các sơ đồ số.</p> <p>4.4.TC1a: HS chỉ ra các tác động của rác thải công nghệ đối với môi trường và cách tái chế pin, linh kiện hỏng.</p>	<p>6.C2.1: HS dùng AI gợi ý cách biến đổi vật liệu tái chế thành đồ dùng hữu ích.</p> <p>6.B1.1: HS phân tích mặt tích cực của AI trong việc phân loại rác thải tự động.</p> <p>6.A1.1: HS hiểu hệ thống robot tái chế rác hoạt động dựa trên lập trình của con người.</p>
77	Tiết 2: HĐGD theo chủ đề - Bảo tồn cảnh quan thiên nhiên	1	77	26	Máy tính, tivi, internet.	Phòng học	<p>1.2.TC1b: HS phân tích các bài báo điện tử về thực trạng xâm hại rừng, biển để thấy sự cần thiết của việc bảo tồn.</p> <p>2.3.TC1b: HS tham gia ký tên vào các bản kiến nghị bảo vệ động vật quý hiếm trực tuyến (online petition).</p> <p>3.1.TC1a: HS thiết kế poster số "Nói không với các đồ dùng từ động vật quý hiếm" để tuyên truyền cộng đồng.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI trong camera giám sát rừng giúp phát hiện lâm tặc tự động.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ con người ra quyết định cứu hộ động vật dựa trên dự báo của AI.</p> <p>6.D1.1: HS trình bày ý kiến việc dùng AI để thay thế con người tuần tra rừng.</p>
78	Tiết 3: SHL - Kiểm tra, đánh giá giữa kì II	1	78	26	Máy tính, tivi, phần mềm thi.	Phòng học	5.1.TC1b: HS biết chọn các giải pháp kỹ thuật nhanh (như reload trang, đổi mạng) khi hệ thống thi gặp	6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ giáo viên phân tích lỗi sai phổ biến của cả lớp.

							<p>sự cố.</p> <p>4.2.TC1a: HS giải thích được cách bảo vệ kết quả bài làm của mình không để người khác nhìn thấy trên màn hình.</p> <p>5.2.TC1b: HS sử dụng hiệu quả các công cụ số hỗ trợ xử lý dữ liệu trong phần thực hành kiểm tra.</p>	<p>6.C1.1: HS hiểu thuật toán AI dùng để xáo trộn đề thi đảm bảo công bằng.</p> <p>6.B2.1: HS thực hiện quy tắc an toàn khi đăng nhập hệ thống thi có giám sát AI.</p>
79	Tiết 1: SHDC - Chung tay giảm thiểu biến đổi khí hậu	1	79	27	Tivi/Máy chiếu, internet, loa.	Sân trường	<p>1.1.TC1b: HS tìm kiếm các biểu đồ số về sự tăng nhiệt độ toàn cầu để hiểu rõ thực trạng biến đổi khí hậu.</p> <p>4.3.TC1a: HS giải thích được mối liên hệ giữa ô nhiễm không khí qua các app quan trắc với các bệnh về hô hấp.</p> <p>3.1.TC1b: HS tham gia cuộc thi vẽ tranh tuyên truyền giảm khí thải CO2 bằng các phần mềm đồ họa hiện đại.</p>	<p>6.C1.1: HS hiểu thuật toán AI dùng để phân tích dữ liệu khí hậu dự báo sự nóng lên toàn cầu.</p> <p>6.B1.1: HS phân tích mặt tốt của AI trong việc cảnh báo ô nhiễm không khí.</p> <p>6.A3.4: HS giải thích AI giúp bảo vệ sức khỏe qua việc nhắc nhở đeo khẩu trang khi chỉ số xấu.</p>
80	Tiết 2: HĐGD theo chủ đề - Ứng phó với biến đổi khí hậu	1	80	27	Máy tính, tivi, video tư liệu.	Phòng học	<p>5.3.TC1b: HS gắn kết nhóm thiết kế một mô hình "Ngôi nhà xanh" tiết kiệm năng lượng bằng phần mềm 3D/Vẽ.</p> <p>1.2.TC1b: HS phân tích thông tin về các thảm họa thiên tai gần đây qua các trang tin tức thời tiết quốc tế.</p> <p>2.2.TC1a: HS vận dụng mạng xã hội để lan tỏa những hành động nhỏ giúp</p>	<p>6.C2.1: HS mô tả chức năng AI trong phần mềm thiết kế 3D giúp tối ưu năng lượng cho ngôi nhà.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ tính toán lượng khí thải CO2 cắt giảm được.</p> <p>6.A3.2: HS hiểu AI giúp rèn luyện thói quen sống xanh thông qua các ứng dụng nhắc nhở.</p>

							giảm biến đổi khí hậu (tắt đèn, trồng cây).	
81	Tiết 3: SHL - Tác động của biến đổi khí hậu đến sức khỏe con người	1	81	27	Máy tính, tivi, smartphone.	Phòng học	<p>2.1.TC1a: HS sắm vai phóng viên, dùng điện thoại quay phim phỏng vấn bạn về cách phòng tránh các bệnh do nắng nóng.</p> <p>4.1.TC1d: HS tìm hiểu về độ tin cậy của các ứng dụng nhắc nhở uống nước và bảo vệ sức khỏe mùa hè.</p> <p>5.2.TC1c: HS biết tùy chỉnh nhận thông báo chỉ số tia UV hằng ngày trên điện thoại để bảo vệ da.</p>	<p>6.C2.1: HS trình bày ví dụ về chatbot AI tư vấn bảo vệ sức khỏe mùa hè.</p> <p>6.C3.1: HS nhận biết AI trong camera đo thân nhiệt tự động.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích AI giúp mở rộng hiểu biết về phòng tránh sốc nhiệt.</p>
82	Tiết 1: SHDC - Chung tay bảo vệ động vật quý hiếm	1	82	28	Máy tính, máy chiếu, Sách Đỏ số.	Sân trường	<p>1.1.TC1b: HS tìm hiểu danh sách các loài động vật có nguy cơ tuyệt chủng tại Việt Nam qua Sách Đỏ điện tử.</p> <p>2.5.TC1b: HS thể hiện chiến lược tuyên truyền thuyết phục khi kêu gọi bạn bè không tham gia bẫy bắt chim muông.</p> <p>5.3.TC1a: HS sử dụng công nghệ số để thiết kế một trò chơi nhỏ "Giải cứu động vật hoang dã" cho cả lớp.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI trong hệ thống nhận diện loài vật qua camera giám sát.</p> <p>6.B1.1: HS phân tích mặt tích cực của AI trong việc phát hiện săn trộm.</p> <p>6.A1.1: HS hiểu hệ thống cảnh báo xâm nhập rừng là do con người lập trình.</p>
83	Tiết 2: HĐGD theo chủ đề - Ứng phó với biến đổi khí hậu (Tiếp)	1	83	28	Máy tính, tivi, tệp mẫu kế hoạch.	Phòng học	<p>3.1.TC1a: HS lập kế hoạch tuyên truyền bảo vệ rừng tại địa phương mình bằng một bản trình chiếu infographic.</p> <p>2.4.TC1a: HS thảo luận nhóm trên</p>	<p>6.C2.1: HS dùng AI gợi ý kịch bản tuyên truyền bảo vệ rừng.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ con người ra quyết định dựa trên dự báo cháy rừng của AI.</p>

							<p>Google Docs để phân công nhiệm vụ viết bài vận động người dân không đốt rơm rạ.</p> <p>3.2.TC1a: HS chỉnh sửa các video clip ngắn về rác thải nhựa để tạo thành một chiến dịch truyền thông hiệu quả hơn.</p>	<p>6.B2.1: HS áp dụng câu hỏi an toàn khi dùng ứng dụng đo không khí có AI.</p>
84	Tiết 3: SHL - Tuyên truyền bảo vệ động vật và giảm biến đổi khí hậu	1	84	28	Máy tính, tivi, mạng xã hội.	Phòng học	<p>2.2.TC1b: HS chia sẻ bài thuyết trình về giải pháp giảm thiểu khí thải lên trang Facebook của chi đoàn lớp.</p> <p>4.4.TC1a: HS chỉ ra được những ứng dụng công nghệ xanh đang được áp dụng tại địa phương để bảo vệ môi trường.</p> <p>2.6.TC1b: HS xây dựng hình ảnh cá nhân là "Đại sứ môi trường" thông qua các bài viết tích cực trên không gian mạng.</p>	<p>6.C2.1: HS sử dụng AI tạo hình ảnh tuyên truyền bảo vệ môi trường.</p> <p>6.A3.4: HS giải thích việc bảo vệ dữ liệu cá nhân khi tham gia nhóm môi trường.</p> <p>6.D1.1: HS trình bày ý kiến việc dùng AI thiết kế giải pháp giảm khí thải.</p>
85	Tiết 1: SHDC - Tìm hiểu thế giới nghề nghiệp	1	85	29	Máy tính, máy chiếu, các sản phẩm nghề.	Sân trường	<p>1.1.TC1a: HS xác định nhu cầu tìm hiểu thông tin về các ngành nghề mới xuất hiện trong kỷ nguyên số (như YouTuber, AI Coder).</p> <p>5.2.TC1b: HS sử dụng bộ công cụ trắc nghiệm nghề nghiệp (như MBTI/Holland online) để khám phá thiên hướng bản thân.</p> <p>3.1.TC1b: HS tham gia cuộc thi đồ vui về nghề nghiệp qua điện thoại</p>	<p>6.C2.1: HS kể tên nghề nghiệp mới như Kỹ sư lập trình AI.</p> <p>6.A3.2: HS nhận biết AI giúp gợi ý các nhóm nghề phù hợp qua trắc nghiệm.</p> <p>6.B1.1: HS phân tích tác động của AI đến nhu cầu nhân lực.</p>

							thông minh (Kahoot) với toàn trường.	
86	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Thế giới nghề nghiệp quanh ta	1	86	29	Máy tính, tivi, internet.	Phòng học	<p>1.2.TC1b: HS phân tích giá trị và lợi ích của các nghề phổ biến ở địa phương qua các video giới thiệu việc làm.</p> <p>2.1.TC1a: HS tham gia thảo luận về ý nghĩa của việc tôn trọng mọi ngành nghề trong xã hội trên diễn đàn lớp.</p> <p>3.1.TC1a: HS chọn phần mềm thiết kế để tạo một sơ đồ về "Cây nghề nghiệp" thể hiện sự đa dạng của các lĩnh vực.</p>	<p>6.C2.1: HS tìm kiếm thông tin nghề nghiệp bằng trợ lý ảo AI.</p> <p>6.A1.2: HS hiểu ứng dụng trắc nghiệm nghề nghiệp hoạt động theo lập trình.</p> <p>6.D2.1: HS nêu tình huống AI không thể thay thế con người ở nghề đòi hỏi sự thấu cảm.</p>
87	Tiết 3: SHL - Tìm hiểu về thế giới nghề nghiệp	1	87	29	Máy tính, tivi, loa.	Phòng học	<p>2.2.TC1a: HS lựa chọn các bài hát về nghề nghiệp từ kho nhạc số để tham gia trò chơi "Xi điện" âm nhạc.</p> <p>1.1.TC1b: HS thực hiện tìm kiếm tư liệu về các tấm gương thành công trong các ngành nghề khác nhau để học tập.</p> <p>5.4.TC1a: HS giải thích được những điểm mình cần rèn luyện để phù hợp với nghề yêu thích trong tương lai.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI nhận dạng giọng hát trong các ứng dụng giải trí.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích AI hỗ trợ rèn luyện kỹ năng cần thiết cho nghề tương lai.</p> <p>6.D1.1: HS thảo luận việc AI thay thế con người trong công việc lặp lại.</p>
88	Tiết 1: SHDC - Tìm hiểu các làng nghề truyền thống	1	88	30	Tivi/Máy chiếu, bộ ô chữ số, loa.	Sân trường	<p>1.1.TC1c: HS biết cách điều hướng để xem các video thực tế về quy trình làm gốm, dệt lụa tại các làng nghề nổi tiếng.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI trong việc tự động gom nhóm video về làng nghề.</p> <p>6.C2.1: HS trình bày ví dụ</p>

							<p>5.2.TC1a: HS xác định nhu cầu tìm hiểu về các sản phẩm thủ công mỹ nghệ để làm quà tặng người thân.</p> <p>3.1.TC1a: HS thiết kế bài giới thiệu "Làng nghề quê em" bằng hình ảnh số sinh động để quảng bá cho trường bạn.</p>	<p>chatbot AI cung cấp thông tin du lịch làng nghề.</p> <p>6.A1.1: HS hiểu robot trưng bày sản phẩm là do con người điều khiển.</p>
89	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Khám phá nghề truyền thống ở nước ta	1	89	30	Máy tính, tivi, internet.	Phòng học	<p>1.1.TC1b: HS thực hiện tìm kiếm thông tin về lịch sử hình thành và ông tổ nghề của một làng nghề truyền thống.</p> <p>3.1.TC1a: HS thiết kế một phiếu phỏng vấn người làm nghề truyền thống bằng biểu mẫu điện tử (Google Forms).</p> <p>5.3.TC1a: HS chọn phần mềm sơ đồ tư duy để lập kế hoạch chi tiết cho buổi tham quan tìm hiểu nghề truyền thống.</p>	<p>6.C2.1: HS sử dụng AI để dịch tài liệu về lịch sử làng nghề.</p> <p>6.A3.3: HS hiểu quyền sở hữu trí tuệ của nghệ nhân đối với các thiết kế số.</p> <p>6.C1.1: HS mô tả cách AI thu thập dữ liệu hình ảnh sản phẩm.</p>
90	Tiết 3: SHL - Tìm hiểu về nghề truyền thống	1	90	30	Máy tính, tivi, tệp báo cáo số.	Phòng học	<p>2.4.TC1a: HS phối hợp nhóm để tổng hợp các câu hỏi phỏng vấn nghề nhân vào một tệp tài liệu dùng chung.</p> <p>2.2.TC1b: HS đóng vai trò lan tỏa những giá trị văn hóa của nghề truyền thống qua các bài chia sẻ trên nhóm lớp.</p> <p>3.2.TC1a: HS thực hiện tinh chỉnh và hoàn thiện kế hoạch trải nghiệm</p>	<p>6.C2.1: HS dùng AI gợi ý các câu hỏi phỏng vấn nghề nhân.</p> <p>6.B1.1: HS phân tích mặt tích cực của AI trong quảng bá nghề ra thế giới.</p> <p>6.D2.1: HS trình bày lý do AI không thể thay thế sự khéo léo của nghệ nhân.</p>

							ngành truyền thông trên máy tính.	
91	Tiết 1: SHDC - Ngày hội trải nghịem hướng nghịep	1	91	31	Máy ảnh, âm thanh, loa, gian hàng số.	Sân trường	<p>1.1.TC1b: HS tìm kiếm và nhận diện các dụng cụ đặc trưng của nghề mộc, nghề gốm từ các trang web chuyên ngành.</p> <p>3.1.TC1b: HS quay clip ghi lại quá trình mình trực tiếp thử làm một công đoạn sản phẩm thủ công để làm kỷ niệm.</p> <p>2.1.TC1a: HS tương tác hỏi đáp với các chuyên gia tư vấn nghề nghiệp thông qua hệ thống mic và camera trực tiếp.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI nhận diện dụng cụ làm nghề qua camera.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ AI hỗ trợ tư vấn nghề dựa trên kết quả trải nghiệm.</p> <p>6.C2.1: HS sử dụng chatbot hỏi đáp thông tin gian hàng hội chợ.</p>
92	Tiết 2: HĐGD theo chủ đề - Trải nghiệm nghề truyền thống	1	92	31	Máy tính, tivi, video hướng dẫn.	Phòng học	<p>4.1.TC1a: HS nhận biết các quy tắc an toàn khi sử dụng máy móc hoặc công cụ sắc nhọn trong video hướng dẫn trải nghiệm.</p> <p>5.1.TC1a: HS chỉ ra được các vấn đề kỹ thuật thường gặp khi thực hành làm sản phẩm thủ công (như gồm bị nứt, lưa bị lỗi).</p> <p>5.2.TC1b: HS chọn các video tutorial trên internet để học thêm các Bước làm sản phẩm mà mình chưa nắm vững.</p>	<p>6.C2.1: HS kể tên robot hỗ trợ các khâu nguy hiểm trong sản xuất.</p> <p>6.B2.1: HS đặt câu hỏi về an toàn khi dùng thiết bị sản xuất có AI.</p> <p>6.A1.2: HS hiểu máy móc tự động hóa hoạt động theo lập trình.</p>
93	Tiết 3: SHL - Thu hoạch về hoạt động trải	1	93	31	Máy tính, tivi, tệp báo cáo thu	Phòng học	3.1.TC1a: HS sử dụng phần mềm Word/PPT để viết báo cáo thu hoạch trải nghiệm nghề một cách chuyên	6.C2.1: HS sử dụng AI để tóm tắt các nội dung thu hoạch từ

	nghiệm nghề truyền thống				hoạch.		<p>nghiep.</p> <p>1.3.TC1a: HS lựa chọn các tệp ảnh và video quay được trong chuyến đi để lưu trữ vào kho tư liệu hướng nghiệp cá nhân.</p> <p>2.2.TC1a: HS chia sẻ bản báo cáo thu hoạch của mình lên thư mục dùng chung để giáo viên và các bạn cùng xem.</p>	<p>video.</p> <p>6.A3.2: HS giải thích cách AI giúp phân tích năng khiếu cá nhân qua sản phẩm.</p> <p>6.D1.1: HS trình bày ý kiến việc dùng AI để viết báo cáo thu hoạch.</p>
94	Tiết 1: SHDC - Ngày hội tư vấn hướng nghiệp	1	94	32	Hệ thống loa, tivi, mạng internet.	Sân trường	<p>1.1.TC1b: HS tìm hiểu về thị trường lao động và các nghề đang "hot" thông qua các bài báo điện tử uy tín.</p> <p>2.1.TC1a: HS gửi các câu hỏi thắc mắc về nghề nghiệp mình yêu thích cho ban tư vấn qua hòm thư điện tử hoặc mã QR.</p> <p>5.2.TC1a: HS xác định được những yêu cầu về năng lực số mà nghề nghiệp tương lai của mình đòi hỏi.</p>	<p>6.C2.1: HS trình bày ví dụ về ứng dụng AI dự báo xu hướng việc làm.</p> <p>6.A3.2: HS nhận biết AI giúp cá nhân hóa lộ trình học tập để chọn nghề.</p> <p>6.B1.1: HS phân tích rủi ro của AI khi cung cấp tin hướng nghiệp thiên kiến.</p>
95	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Trải nghiệm nghề nghiệp truyền thống (Tiếp)	1	95	32	Máy tính, tivi, video tư liệu.	Phòng học	<p>3.1.TC1a: HS biên tập một đoạn phim ngắn (vlog) giới thiệu về nghề truyền thống mà mình đã được trải nghiệm thực tế.</p> <p>1.2.TC1b: HS phân tích tính khả thi của việc phát triển nghề truyền thống quê hương nhờ ứng dụng công nghệ số.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI tạo phụ đề tự động cho vlog nghề nghiệp.</p> <p>6.C2.1: HS kể tên công cụ AI hỗ trợ thiết kế bao bì sản phẩm.</p> <p>6.A3.1: HS nêu ví dụ con người ra quyết định kinh doanh dựa trên dữ liệu AI.</p>

							2.2.TC1b: HS giới thiệu các sản phẩm thủ công của làng nghề lên trang thương mại điện tử hoặc mạng xã hội lớp.	
96	Tiết 3: SHL - Phát triển nghề truyền thống ở địa phương	1	96	32	Máy tính, tivi, loa.	Phòng học	5.3.TC1a: HS sử dụng phần mềm đồ họa để vẽ logo hoặc nhãn hiệu mới cho sản phẩm truyền thống của quê hương. 2.4.TC1a: HS cùng thảo luận trên mạng về các cách giúp người trẻ yêu thích và theo học nghề truyền thống. 3.1.TC1b: HS viết bài cảm tưởng về dự định giữ gìn nghề truyền thống gia đình và đăng lên trang cá nhân.	6.C2.1: HS sử dụng AI gợi ý các mẫu logo sáng tạo cho làng nghề. 6.B1.1: HS phân tích mặt tích cực của AI trong tối ưu sản xuất. 6.D1.1: HS thảo luận việc nên hay không áp dụng AI vào công đoạn nghệ thuật.
97	Tiết 1: SHDC - Hùng biện "Hiểu bản thân - Chọn đúng nghề"	1	97	33	Máy tính, máy chiếu, micro.	Sân trường	3.1.TC1a: HS trình bày bài hùng biện chọn nghề bằng bài thuyết trình PPT có lồng ghép âm thanh và video sinh động. 2.5.TC1b: HS thể hiện phong cách giao tiếp tự tin, cuốn hút khi đứng thuyết trình trước toàn trường. 1.1.TC1b: HS thực hiện tìm kiếm các con số thống kê về nhu cầu nhân lực để minh chứng cho bài hùng biện của mình.	6.C3.1: HS nhận biết AI phân tích ngữ điệu giọng nói để cải thiện bài hùng biện. 6.A3.2: HS giải thích AI giúp mở rộng kiến thức để minh chứng bài nói. 6.D2.1: HS nêu tình huống AI không thể thay thế con người truyền cảm hứng.
98	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Em với nghề truyền	1	98	33	Máy tính, internet, phần mềm	Phòng học	1.2.TC1b: HS phân tích sự phù hợp giữa tính cách cá nhân với đặc điểm của nghề truyền thống qua bài test	6.C2.1: HS dùng chatbot AI để tra cứu các kỹ năng đặc thù của

	thống				khảo sát.		<p>online.</p> <p>5.2.TC1b: HS sử dụng các ứng dụng hướng nghiệp để tra cứu các kỹ năng cần thiết cho nghề thủ công mình yêu thích.</p> <p>5.4.TC1a: HS giải thích được những điểm yếu về kỹ năng số mà mình cần bù đắp để theo đuổi nghề nghiệp tương lai.</p>	<p>nghề.</p> <p>6.A3.2: HS nhận biết AI giúp so sánh sự phù hợp tính cách và nghề nghiệp.</p> <p>6.B2.1: HS áp dụng quy tắc an toàn khi cung cấp thông tin cho app hướng nghiệp.</p>
99	Tiết 3: SHL - Kế hoạch rèn luyện bản thân theo yêu cầu của nghề truyền thống	1	99	33	Máy tính, tivi, Google Sheets.	Phòng học	<p>5.3.TC1a: HS lập bảng kế hoạch rèn luyện bản thân chi tiết trên Google Sheets và chia sẻ với giáo viên để được tư vấn.</p> <p>1.3.TC1b: HS sắp xếp các mục tiêu rèn luyện theo thứ tự ưu tiên trong ứng dụng quản lý nhiệm vụ (Tasks).</p> <p>2.1.TC1a: HS tương tác đặt câu hỏi cho giáo viên về những khó khăn khi thực hiện kế hoạch rèn luyện qua email.</p>	<p>6.A3.2: HS giải thích cách AI nhắc nhở và theo dõi tiến độ rèn luyện.</p> <p>6.C2.1: HS dùng AI gợi ý các bài tập rèn luyện tư duy thẩm mỹ.</p> <p>6.A1.2: HS hiểu ứng dụng quản lý nhiệm vụ hoạt động theo lập trình.</p>
100	Tiết 1: SHDC - Hành trang vì ngày mai lập nghiệp	1	100	34	Máy tính, tivi, video mô phỏng tương lai.	Sân trường	<p>1.1.TC1b: HS tìm kiếm thông tin về các trường đào tạo nghề truyền thống và điều kiện xét tuyển trên mạng internet.</p> <p>2.3.TC1a: HS tham gia diễn đàn thanh niên lập nghiệp trực tuyến để lắng nghe kinh nghiệm từ các anh chị lớp trước.</p>	<p>6.C2.1: HS sử dụng AI để tìm hiểu tiêu chuẩn năng lực số của nghề tương lai.</p> <p>6.A3.4: HS giải thích AI giúp bảo vệ danh tiếng số khi xây dựng hồ sơ.</p> <p>6.B1.1: HS phân tích lợi ích của</p>

							3.1.TC1b: HS thiết kế một "Tấm hộ chiếu hành trang" cho mình, ghi rõ các chứng chỉ và kỹ năng số cần đạt.	AI trong việc kết nối các cơ sở đào tạo.
101	Tiết 2: HDGD theo chủ đề - Em tập làm nghề truyền thống	1	101	34	Máy tính, smartphone, dụng cụ làm nghề.	Phòng học	<p>2.1.TC1a: HS dùng smartphone quay lại quá trình mình thực hành làm sản phẩm nghề truyền thống để xin ý kiến bạn bè.</p> <p>5.1.TC1b: HS biết tìm kiếm các video "Mẹo sửa lỗi" khi thực hành tạo sản phẩm thủ công trên các cộng đồng sáng tạo.</p> <p>3.1.TC1a: HS thiết kế một nhãn mác (brand tag) chuyên nghiệp cho sản phẩm truyền thống do mình làm ra.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI trong camera smartphone giúp lấy nét video.</p> <p>6.C2.1: HS tìm kiếm mẹo sửa lỗi sản phẩm từ chatbot hỗ trợ.</p> <p>6.D2.1: HS trình bày lý do con người cần trực tiếp thực hành thay vì xem mô phỏng.</p>
102	Tiết 3: SHL - Tham quan giới thiệu nghề truyền thống	1	102	34	Máy tính, tivi, triển lãm ảo.	Phòng học	<p>2.2.TC1a: HS sử dụng công nghệ số để xây dựng một không gian triển lãm ảo giới thiệu các sản phẩm của nhóm.</p> <p>1.2.TC1b: HS thực hiện nhận xét và đánh giá các sản phẩm của tổ khác qua ảnh chụp và video giới thiệu.</p> <p>2.4.TC1a: HS thảo luận nhóm qua mạng xã hội để chuẩn bị cho buổi liên hoan tổng kết cuối năm của lớp.</p>	<p>6.C2.1: HS trình bày ví dụ về triển lãm ảo (VR) có tích hợp AI.</p> <p>6.C1.1: HS hiểu thuật toán AI dùng để phân loại sản phẩm trong triển lãm.</p> <p>6.A3.3: HS giải thích quyền riêng tư của khách tham quan trong không gian ảo.</p>
103	Tiết 1: SHDC - Tổng kết năm học	1	103	35	Máy tính, âm thanh, loa, thiết bị quay phim.	Sân trường	1.3.TC1a: HS tổng hợp các thành tích học tập và rèn luyện của mình trong năm học vào một hồ sơ số cá	6.A3.2: HS giải thích AI giúp phân tích và tổng hợp thành tích trong E-Portfolio.

							<p>nhân (E-Portfolio).</p> <p>3.1.TC1b: HS tham gia quay video phóng sự ngắn về những kỷ niệm đáng nhớ nhất của lớp trong năm học lớp 6.</p> <p>5.2.TC1b: HS sử dụng phần mềm thiết kế để tạo một kế hoạch "Mùa hè xanh" vui tươi, an toàn cho bản thân.</p>	<p>6.C3.1: HS nhận biết AI nhận dạng khuôn mặt để tự động tạo video kỷ niệm.</p> <p>6.D1.1: HS trình bày ý kiến việc dùng AI viết bài cảm nghĩ cuối năm.</p>
104	Tiết 2: HĐGD theo chủ đề - Trở lại chế biến món ăn truyền thống	1	104	35	Máy tính, smartphone, nguyên liệu nấu ăn.	Phòng thực hành	<p>1.1.TC1b: HS tìm kiếm công thức nấu món ăn truyền thống địa phương và cách trang trí đẹp mắt trên mạng xã hội ẩm thực.</p> <p>3.1.TC1a: HS thực hiện quay clip hướng dẫn (tutorial) cách chế biến món ăn truyền thống của gia đình mình.</p> <p>4.1.TC1a: HS nhận biết các biển cảnh báo và quy định an toàn khi sử dụng bếp điện, lò nướng trong phòng thực hành.</p>	<p>6.C2.1: HS dùng AI gợi ý cách trang trí món ăn truyền thống sáng tạo.</p> <p>6.C3.1: HS nhận biết AI nhận dạng giọng nói khi điều khiển bếp điện.</p> <p>6.B2.1: HS áp dụng quy tắc an toàn khi dùng ứng dụng AI tính dinh dưỡng.</p>
105	Tiết 3: SHL - Tổng kết năm học & Cam kết nghỉ hè an toàn	1	105	35	Máy tính, tivi, biểu mẫu trực tuyến.	Phòng học	<p>5.4.TC1a: HS tự đánh giá sự tiến bộ của mình về năng lực số sau một năm học thông qua biểu mẫu trực tuyến.</p> <p>2.3.TC1b: HS tìm hiểu các hoạt động hè tại địa phương trên trang tin của Đoàn xã/phường để đăng ký tham gia.</p>	<p>6.B1.1: HS phân tích mặt tích cực của AI trong gợi ý hoạt động hè lành mạnh.</p> <p>6.A3.4: HS giải thích cách bảo vệ dữ liệu cá nhân khi tham gia app hè.</p> <p>6.D2.1: HS nêu tình huống</p>

							3.1.TC1b: HS viết về trải nghiệm trong hè	không nên phụ thuộc AI để tránh lười suy nghĩ.
--	--	--	--	--	--	--	--	--

II. Nhiệm vụ khác

- Tham gia bồi dưỡng chuyên môn về phát triển năng lực số cho học sinh theo Thông tư 02/2025/TT-BGDĐT.
- Hướng dẫn học sinh xây dựng hồ sơ trải nghiệm điện tử (E-portfolio).
- Quản lý nhóm Zalo/Lớp học ảo (Google Classroom) để giao nhiệm vụ và nhận sản phẩm trải nghiệm của học sinh.
- Hoàn thiện việc đánh giá năng lực số của học sinh qua hồ sơ trải nghiệm điện tử (E-portfolio).
- Tổ chức tập huấn ngắn cho học sinh về kỹ năng an toàn thông tin trước khi nghỉ hè.
- Lưu trữ toàn bộ dữ liệu hoạt động trải nghiệm của lớp lên hệ thống quản lý chung của nhà trường.