

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO THÀNH PHỐ ĐÀ NẴNG
TRƯỜNG THPT HÙNG VƯƠNG

BÁO CÁO
ĐỀ TÀI SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

**TÊN ĐỀ TÀI: ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ SỐ VÀ TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI)
TRONG TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG NGOẠI KHÓA TIẾNG ANH
TẠI TRƯỜNG THPT**

Tác giả: Nguyễn Thị Phương Trang
Đơn vị công tác: Trường THPT Hùng Vương
Lĩnh vực: Phương pháp giảng dạy Tiếng Anh

Đà Nẵng, năm 2026

MỤC LỤC

MỤC LỤC	2
1. Tên sáng kiến:	3
2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:	3
3. Tác giả/đồng tác giả sáng kiến	3
4. Chủ đầu tư tạo ra sáng kiến	3
5. Thời điểm sáng kiến được áp dụng lần đầu	3
6. Thực trạng trước khi áp dụng sáng kiến	3
6.1 Khó khăn, vướng mắc trong thực tế	3
6.2 Vấn đề cần giải quyết	4
6.3 Nhược điểm của giải pháp cũ	4
7. Nội dung sáng kiến	5
7.1 Giai đoạn 1: Chuẩn bị và hướng dẫn	5
7.2 Giai đoạn 2: Thiết kế chương trình và tích hợp công cụ số.....	6
7.3 Giai đoạn 3: Triển khai thực tế	8
8. Tính mới của sáng kiến	10
9. Khả năng áp dụng của sáng kiến	11
10. Hiệu quả và phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến	12
10.1 Đối với học sinh.....	12
10.2 Đối với giáo viên	14
10.3 Đối với nhà trường.....	15
10.4 Phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến	15
11. Những thông tin cần được bảo mật	16

1. Tên sáng kiến:

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ SỐ VÀ TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) TRONG TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG NGOẠI KHÓA TIẾNG ANH TẠI TRƯỜNG THPT

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:

Phương pháp giảng dạy Tiếng Anh

3. Tác giả/đồng tác giả sáng kiến

Số TT	Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức vụ	Trình độ chuyên môn	Tỷ lệ (%) đóng góp
1	Nguyễn Thị Phương Trang	06/04/1989	Trường THPT Hùng Vương, Xã Thăng Điền, TP Đà Nẵng	Giáo viên	Cử nhân Sư phạm Tiếng Anh	100%

4. Chủ đầu tư tạo ra sáng kiến

Trường THPT Hùng Vương

Địa chỉ: Xã Thăng Điền, Thành phố Đà Nẵng.

5. Thời điểm sáng kiến được áp dụng lần đầu

Sáng kiến được triển khai thử nghiệm từ ngày 21/09/2025 đến ngày 13/10/2025 trong hoạt động ngoại khóa Tiếng Anh của nhà trường.

6. Thực trạng trước khi áp dụng sáng kiến

6.1 Khó khăn, vướng mắc trong thực tế

Trong thực tiễn giảng dạy môn Tiếng Anh và tổ chức các hoạt động ngoại khóa tại trường THPT, giáo viên nhận thấy vẫn còn tồn tại một số khó khăn, hạn chế nhất định, ảnh hưởng đến hiệu quả phát triển năng lực giao tiếp tiếng Anh cho học sinh.

- Thứ nhất, các hoạt động ngoại khóa Tiếng Anh tại nhiều trường vẫn chủ yếu được tổ chức theo những hình thức quen thuộc, thiếu sự đổi mới về nội dung và phương pháp tổ chức. Do đó, mức độ hấp dẫn đối với học sinh chưa cao và chưa tạo được nhiều cơ hội để các em được thực hành, trải nghiệm giao tiếp tiếng Anh trong những tình huống gần gũi với thực tế.

- Thứ hai, phần lớn học sinh còn tâm lý e ngại, thiếu tự tin khi sử dụng tiếng Anh trong giao tiếp, đặc biệt là khi phải trình bày ý kiến hoặc tham gia các hoạt động trước đám đông. Điều này khiến học sinh ít chủ động tham gia vào các hoạt động sử dụng tiếng Anh, từ đó làm hạn chế khả năng phát triển kỹ năng nói và

phản xạ ngôn ngữ.

- Thứ ba, giáo viên gặp không ít khó khăn trong việc thiết kế và tổ chức các chương trình ngoại khóa Tiếng Anh mang tính sáng tạo, vừa đảm bảo mục tiêu giáo dục, vừa phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi học sinh và thu hút được sự tham gia tích cực của các em.

Bên cạnh đó, việc ứng dụng công nghệ số vào tổ chức hoạt động ngoại khóa tuy đã được quan tâm nhưng vẫn chưa được khai thác một cách hiệu quả. Một số giáo viên còn hạn chế về kỹ năng sử dụng công nghệ, trong khi điều kiện thời gian và cơ sở vật chất phục vụ cho việc tổ chức các hoạt động tích hợp công nghệ còn chưa thật sự thuận lợi.

Từ những khó khăn, vướng mắc trên cho thấy việc nghiên cứu và đề xuất các giải pháp đổi mới trong tổ chức hoạt động ngoại khóa Tiếng Anh là hết sức cần thiết, nhằm tạo môi trường học tập tích cực, góp phần nâng cao hứng thú học tập và phát triển năng lực giao tiếp tiếng Anh cho học sinh.

6.2 Vấn đề cần giải quyết

Xuất phát từ những khó khăn và hạn chế trong thực tế tổ chức hoạt động ngoại khóa Tiếng Anh tại trường THPT, sáng kiến hướng tới việc giải quyết một số vấn đề trọng tâm sau:

- Thứ nhất, cần xây dựng và tạo ra môi trường thực hành tiếng Anh tự nhiên, sinh động, giúp học sinh có nhiều cơ hội sử dụng tiếng Anh trong giao tiếp thực tế thay vì chỉ học tập trong phạm vi lớp học.

- Thứ hai, thông qua các hoạt động ngoại khóa, cần góp phần phát triển và nâng cao các kỹ năng quan trọng cho học sinh như kỹ năng giao tiếp, kỹ năng thuyết trình, khả năng làm việc nhóm cũng như sự tự tin khi sử dụng tiếng Anh trước tập thể.

- Thứ ba, cần đẩy mạnh việc ứng dụng công nghệ số và các công cụ trí tuệ nhân tạo trong việc thiết kế và tổ chức hoạt động ngoại khóa Tiếng Anh, nhằm đổi mới hình thức tổ chức, tăng tính hấp dẫn và tạo điều kiện cho học sinh tham gia một cách chủ động, sáng tạo.

6.3 Nhược điểm của giải pháp cũ

Trước khi áp dụng sáng kiến, các hoạt động ngoại khóa Tiếng Anh tại trường chủ yếu được tổ chức theo những hình thức truyền thống, còn tồn tại một số hạn chế nhất định.

Trước hết, các hoạt động ngoại khóa thường chỉ tập trung vào một hình thức chủ đạo như thi hùng biện, thi hát tiếng Anh hoặc một số trò chơi đơn giản. Những hình thức này tuy có tác dụng tạo không khí học tập nhưng còn mang tính đơn điệu, chưa tạo được sự đa dạng và phong phú trong toàn bộ chương trình hoạt động.

Bên cạnh đó, mức độ tương tác trong các hoạt động còn hạn chế, học sinh chủ yếu tham gia với vai trò người thực hiện theo sự hướng dẫn của giáo viên,

chưa thực sự được chủ động trong việc xây dựng nội dung, ý tưởng và hình thức tổ chức hoạt động.

Ngoài ra, việc ứng dụng công nghệ số trong các hoạt động ngoại khóa chưa được chú trọng đúng mức. Các công cụ công nghệ hiện đại, đặc biệt là các ứng dụng hỗ trợ học tập và trí tuệ nhân tạo, chưa được khai thác hiệu quả để nâng cao chất lượng và sức hấp dẫn của chương trình.

7. Nội dung sáng kiến

Sáng kiến được triển khai theo **quy trình 3 giai đoạn**, kết hợp công nghệ số và trí tuệ nhân tạo trong tổ chức hoạt động ngoại khóa.

7.1 Giai đoạn 1: Chuẩn bị và hướng dẫn

Để đảm bảo chương trình ngoại khóa được triển khai hiệu quả, giáo viên tiến hành giai đoạn chuẩn bị và hướng dẫn học sinh thông qua các bước cụ thể sau:

Bước 1: Soạn nội dung chi tiết của chương trình

Giáo viên chủ động xây dựng nội dung chương trình ngoại khóa và soạn thảo vào file Word. Nội dung bao gồm các thành phần chính như: mục tiêu của chương trình, cấu trúc các phần hoạt động, nội dung chi tiết của từng hoạt động, thời lượng dự kiến và cách thức tổ chức. Việc chuẩn bị nội dung chi tiết giúp đảm bảo chương trình được tổ chức khoa học, rõ ràng và phù hợp với đối tượng học sinh.

Bước 2: Sử dụng trí tuệ nhân tạo để xây dựng kịch bản dẫn chương trình

Sau khi hoàn thiện nội dung chương trình, giáo viên sử dụng công cụ trí tuệ nhân tạo (ChatGPT) để hỗ trợ xây dựng kịch bản dẫn chương trình. Giáo viên tạo câu lệnh (prompt) phù hợp để ChatGPT xây dựng kịch bản MC bằng tiếng Anh ở mức độ tương đương trình độ B2, đồng thời có bản dịch tiếng Việt nhằm hỗ trợ học sinh dễ dàng hiểu và luyện tập. Việc sử dụng AI giúp tiết kiệm thời gian, đồng thời tạo ra kịch bản dẫn chương trình rõ ràng, logic và chuyên nghiệp.

Bước 3: Gửi kịch bản cho học sinh đảm nhận vai trò MC

Sau khi hoàn thiện kịch bản, giáo viên gửi file Word (bao gồm cả phiên bản tiếng Anh và tiếng Việt) cho hai học sinh đảm nhận vai trò MC của chương trình. Các học sinh sẽ đọc, luyện tập và điều chỉnh phong cách dẫn chương trình sao cho phù hợp với lứa tuổi học sinh và không khí của hoạt động ngoại khóa dưới sự hỗ trợ của giáo viên.

Bước 4: Tóm tắt nội dung kịch bản để thiết kế slide hướng dẫn

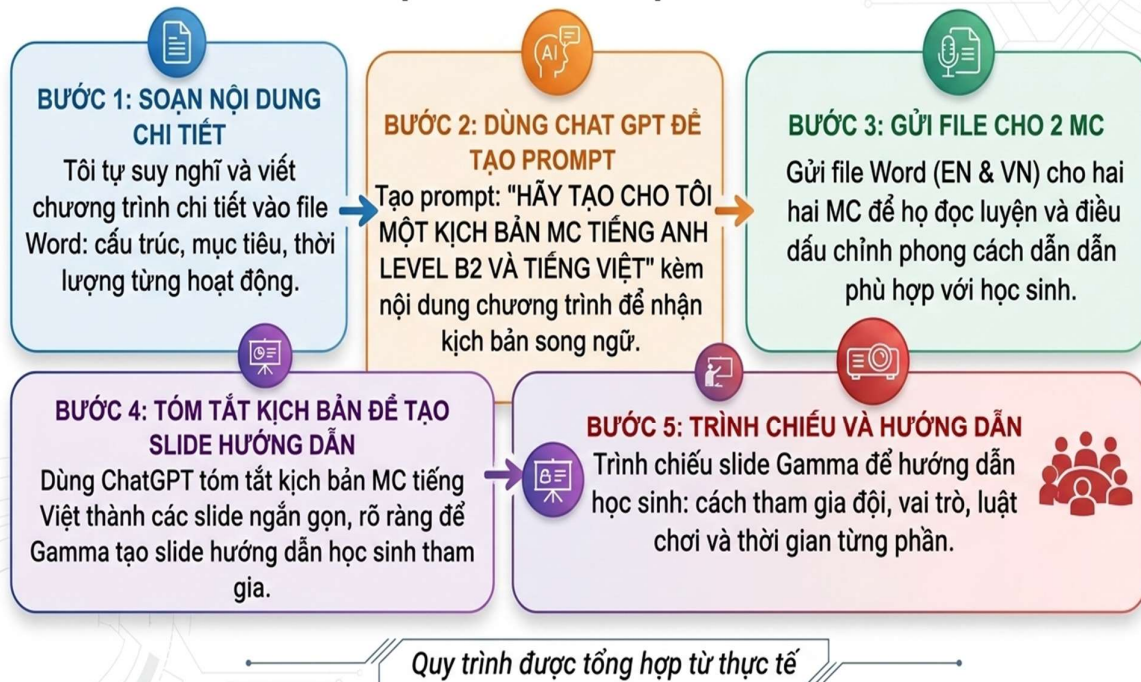
Giáo viên tiếp tục sử dụng công cụ ChatGPT để tóm tắt nội dung kịch bản tiếng Việt thành các ý chính ngắn gọn, rõ ràng. Các nội dung này được sử dụng để tạo slide hướng dẫn bằng nền tảng trình chiếu Gamma, giúp học sinh dễ dàng nắm bắt quy trình và nội dung của chương trình.

Bước 5: Trình chiếu và hướng dẫn học sinh tham gia chương trình

Trong bước cuối của giai đoạn chuẩn bị, giáo viên trình chiếu các slide hướng dẫn để giới thiệu cho học sinh về nội dung chương trình ngoại khóa. Nội dung

hướng dẫn bao gồm: cách thức tham gia các đội, vai trò của từng thành viên, luật chơi của từng hoạt động và thời gian thực hiện từng phần. Việc hướng dẫn rõ ràng giúp học sinh hiểu được nhiệm vụ của mình và tham gia chương trình một cách chủ động, hiệu quả.

GIAI ĐOẠN 1: CHUẨN BỊ VÀ HƯỚNG DẪN



Sơ đồ biểu hiện các bước thực hiện giai đoạn 1

7.2 Giai đoạn 2: Thiết kế chương trình và tích hợp công cụ số

Sau khi hoàn thành giai đoạn chuẩn bị và xây dựng nội dung chương trình, giáo viên và học sinh tiếp tục bước vào giai đoạn thiết kế chương trình và tích hợp các công cụ công nghệ số nhằm tạo nên một chương trình ngoại khóa sinh động, hấp dẫn và mang tính tương tác cao. Giai đoạn này được thực hiện thông qua các bước cụ thể sau:

Bước 1: Lựa chọn và chỉnh sửa mẫu trình chiếu cho chương trình

Giáo viên truy cập vào <https://www.giaovienhiendai.com/> để tải mẫu PowerPoint chính cho toàn bộ chương trình. Đồng thời, giáo viên tải mẫu trò chơi “giải cứu” để chỉnh sửa và thiết kế câu hỏi đúng với nội dung trong phần thi xử lý tình huống “**Situational Challenge**” nhằm tạo sự hấp dẫn cho chương trình.

Bước 2: Thiết kế Powerpoint trò chơi khán giả

Giáo viên tải Powerpoint “Hidden Pictures” từ <https://games4esl.com/powerpointgames/hidden-picture-ppt-games/>. Sau đó, giáo viên tiến hành chỉnh hình ảnh và nội dung trò chơi sao cho phù hợp với chủ đề trình độ của học sinh tham gia với tư cách khán giả. Việc thiết kế trò chơi theo hình thức trực quan giúp tăng hứng thú học tập và tạo không khí sôi nổi cho khán

giả trong chương trình.

Bước 3: Tạo video động từ hình ảnh tĩnh bằng công nghệ AI cho phần thi khán giả

Để tăng tính sinh động cho chương trình, giáo viên sử dụng công cụ trí tuệ nhân tạo RunwayML để chuyển đổi các hình ảnh tĩnh (quả bóng-được tạo từ Gemini để có hình ảnh đẹp rõ nét) thành hình ảnh động (quả bóng chuyển động xoay tròn). Sau khi hoàn thiện phần hình ảnh động, video được chỉnh sửa, ghép nhạc và hoàn thiện bằng công cụ thiết kế Canva trước khi xuất file định dạng MP4 để sử dụng trong chương trình.

Bước 4: Tạo trò chơi tương tác trực tuyến trên Kahoot cho phần thi “What’s topic?”

Giáo viên sử dụng ứng dụng Kahoot để thiết kế trò chơi trắc nghiệm tương tác “What’s topic?” Nội dung câu hỏi được xây dựng theo chủ đề của chương trình và phù hợp với kiến thức Tiếng Anh của học sinh tham gia trong các đội chơi. Sau khi hoàn thành, giáo viên chia sẻ đường link tham gia trò chơi để học sinh có thể sử dụng điện thoại hoặc thiết bị cá nhân tham gia trực tiếp trong chương trình.

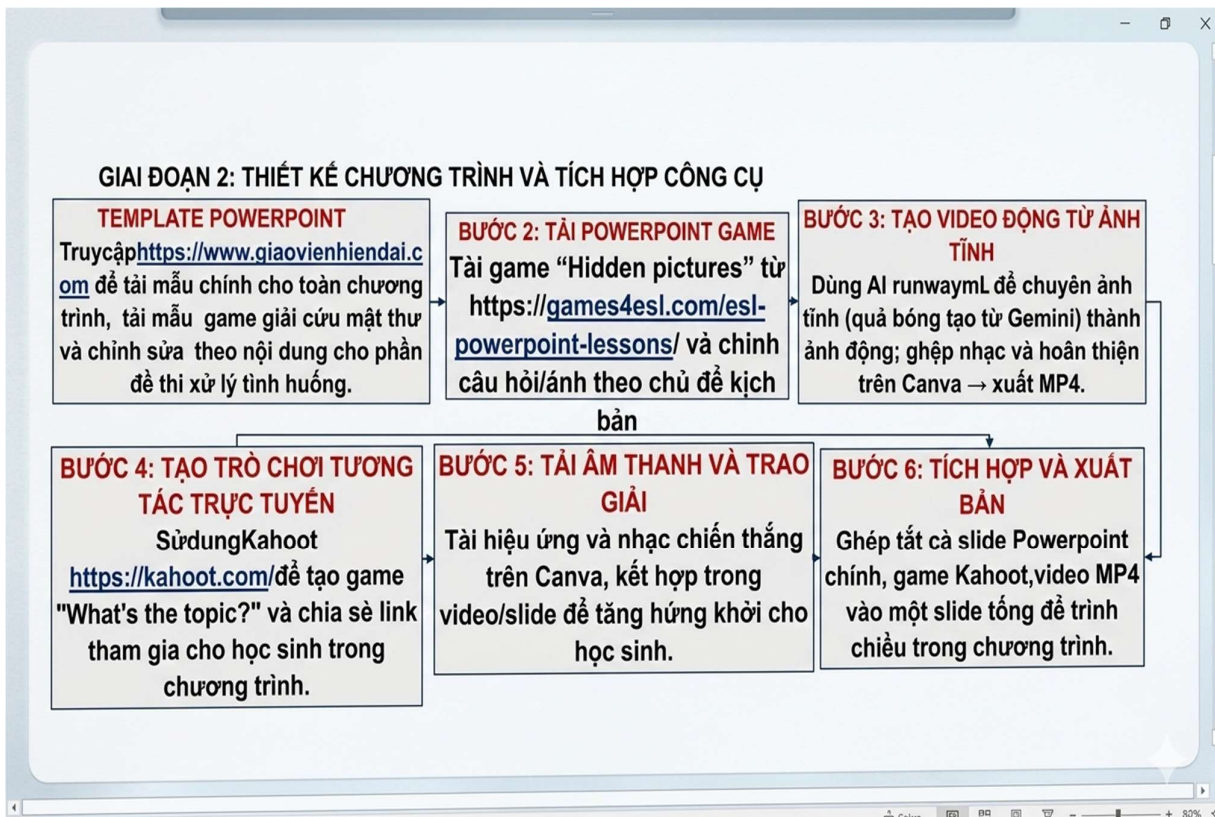
Bước 5: Chuẩn bị hiệu ứng âm thanh cho phần trao giải

Để tăng thêm sự hấp dẫn cho chương trình, giáo viên tiến hành lựa chọn và tải các hiệu ứng âm thanh, nhạc nền hoặc nhạc chiến thắng từ nền tảng thiết kế Canva. Các hiệu ứng âm thanh này được tích hợp vào slide tổng của toàn bộ chương trình nhằm tạo không khí sôi động, giúp học sinh cảm thấy hào hứng hơn sau khi tham gia các phần thi và được trao giải.

Bước 6: Tích hợp các nội dung và hoàn thiện chương trình

Ở bước cuối cùng, tất cả các thành phần của chương trình như **slide PowerPoint chính, trò chơi Kahoot, Power point Hidden Pictures, video MP4 (quả bóng động kèm nhạc) và các hiệu ứng âm thanh được tích hợp lại thành một hệ thống trình chiếu hoàn chỉnh**. Việc tổng hợp này giúp chương trình được vận hành thuận lợi, đảm bảo các phần hoạt động diễn ra liên tục và mạch lạc trong quá trình tổ chức ngoại khóa.

https://docs.google.com/presentation/d/1PmWAsfOEktEKBWmxJJmY964QqfFjFAOQ/edit?usp=drive_link&ouid=114841351330015072913&rtpof=true&sd=true – link powerpoint chính đã được tích hợp và xuất bản của toàn bộ chương trình ngoại khóa Tiếng Anh Trường THPT Hùng Vương- Xã Thăng Điền vào ngày 13/10/2025.



Sơ đồ biểu hiện các bước thực hiện giai đoạn 2

7.3 Giai đoạn 3: Triển khai thực tế

a. Hình thức triển khai

Hoạt động được triển khai dưới hình thức tổ chức chương trình ngoại khóa Tiếng Anh có tích hợp ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) và các công cụ công nghệ số nhằm tăng tính tương tác, tạo môi trường học tập sinh động và phát huy vai trò chủ động của học sinh.

Trong quá trình thực hiện, giáo viên đóng vai trò là người hướng dẫn, định hướng và hỗ trợ chuyên môn; học sinh là lực lượng trực tiếp tham gia xây dựng nội dung chương trình- yếu tố quan trọng quyết định sự thành công của chương trình, thiết kế slide trình chiếu cho phần thi giới thiệu của đội mình, tham gia trò chơi và tham gia biểu diễn trong các phần hoạt động của chương trình ngoại khóa. Cách tổ chức này giúp học sinh chủ động tham gia vào quá trình học tập, đồng thời rèn luyện kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng giao tiếp và khả năng sáng tạo.

Để hỗ trợ quá trình xây dựng và tổ chức chương trình, nhiều công cụ công nghệ số đã được sử dụng như: ChatGPT hỗ trợ xây dựng kịch bản dẫn chương trình chuyên nghiệp hơn; Gamma và Canva dùng để thiết kế slide, các trò chơi và các sản phẩm truyền thông; Kahoot và Spin the Wheel được sử dụng để tổ chức các trò chơi tương tác; YouTube được sử dụng để trình chiếu các video minh họa và hỗ trợ nội dung chương trình. Việc kết hợp các công cụ này giúp chương trình trở nên sinh động, hấp dẫn và tạo hứng thú cho học sinh tham gia.

b. Thời gian triển khai

Quá trình triển khai sáng kiến được thực hiện theo các giai đoạn cụ thể như sau:

- **Giai đoạn 1: Chuẩn bị và hướng dẫn đội nhóm** (từ ngày 21/9/2025 đến ngày 28/9/2025).

Trong giai đoạn này, giáo viên tiến hành giới thiệu mục tiêu của chương trình, thành lập các đội tham gia và hướng dẫn học sinh nội dung chương trình.

- **Giai đoạn 2: Thiết kế nội dung và luyện tập chương trình** (từ ngày 28/9/2025 đến ngày 12/10/2025).

Các đội tiến hành thiết kế slide giới thiệu đội mình, luyện tập các phần thi. Giáo viên thiết kế trò chơi, chuẩn bị nội dung cho từng phần thi với sự hỗ trợ của công nghệ số và trí tuệ nhân tạo, hướng dẫn và động viên các em chuẩn bị tốt nhất cho chương trình ngoại khóa.

Giai đoạn 3: Tổ chức thực tế chương trình ngoại khóa (ngày 13/10/2025).

Chương trình được tổ chức tại trường với sự tham gia của toàn thể học sinh, giáo viên, tạo nên một sân chơi học thuật sôi nổi và mang tính trải nghiệm cao.

c. Nội dung chương trình

Chương trình ngoại khóa được thiết kế gồm **05 hoạt động chính** nhằm tạo sự đa dạng, hấp dẫn và phát huy nhiều kỹ năng của học sinh.

Hoạt động 1: Team Introduction

Ở phần này, các đội tham gia sẽ giới thiệu về đội của mình bằng tiếng Anh thông qua slide hoặc video do chính học sinh thiết kế bằng các công cụ như Canva. Hoạt động giúp học sinh rèn luyện kỹ năng giao tiếp, khả năng thuyết trình và phát huy tính sáng tạo trong việc xây dựng nội dung giới thiệu.

Hoạt động 2: What's topic?-Kahoot Quiz

Đây là phần thi trắc nghiệm kiến thức Tiếng Anh và hiểu biết về văn hóa được tổ chức thông qua nền tảng Kahoot. Các câu hỏi được thiết kế sinh động, có tính cạnh tranh cao, giúp học sinh ôn tập kiến thức chung một cách nhẹ nhàng, đồng thời tăng sự hứng thú và tập trung trong quá trình tham gia.

Hoạt động 3: Hidden Picture Game – Phần thi khán giả

Trong hoạt động này, khán giả sẽ quan sát các hình ảnh được che một phần và đưa ra dự đoán về nội dung của hình ảnh. Trò chơi giúp phát triển khả năng tư duy nhanh, khả năng suy luận và phản xạ ngôn ngữ.


Hoạt động 4: Situational Challenge - Xử lý tình huống

Ở phần thi này, học sinh sẽ xử lý các tình huống giao tiếp thực tế bằng tiếng Anh. Các tình huống được thiết kế gần gũi với đời sống, giúp học sinh rèn luyện khả năng phản xạ ngôn ngữ và kỹ năng giao tiếp. Hình thức của phần thi tương tự với **Part 2 – Speaking** trong kỳ thi VSTEP, qua đó giúp học sinh bước đầu làm quen với dạng thức đánh giá năng lực sử dụng tiếng Anh.

Hoạt động 5: Talent Show

Đây là phần hoạt động mang tính trải nghiệm và sáng tạo, trong đó học sinh có thể thể hiện các tài năng của mình bằng tiếng Anh như hát, diễn kịch, nhảy hoặc trình diễn các tiết mục nghệ thuật khác. Hoạt động này không chỉ tạo không khí sôi nổi cho chương trình mà còn giúp học sinh tự tin thể hiện bản thân và sử dụng tiếng Anh trong môi trường giao tiếp tự nhiên.

d. Công cụ AI & công nghệ số chủ đạo

<i>Viết kịch bản, tạo slide</i>	ChatGPT, Gamma AI	Tạo nhanh nội dung, hướng dẫn chi tiết, kịch bản MC song ngữ chuyên nghiệp.
<i>Thiết kế và dựng video</i>	Canva, Youtube, Runwayml AI	Thiết kế hình ảnh, certificate,  video giới thiệu (học sinh thiết kế), làm hiệu ứng sân khấu và nhạc nền.
<i>Trò chơi tương tác</i>	Kahoot, Spin the wheel	Tạo sự hứng thú và tăng tính cạnh tranh, đảm bảo sự công bằng và ngẫu nhiên
<i>Thuyết trình và đánh giá</i>	Powerpoint/canva	Trình chiếu nội dung, chấm điểm trực tiếp và tổng kết kết quả hoạt động.

Các công cụ được lựa chọn dựa trên tính dễ sử dụng, khả năng tạo nội dung chất lượng cao và tăng cường sự tương tác.

8. Tính mới của sáng kiến

Sáng kiến đề xuất một cách tiếp cận mới trong việc tổ chức hoạt động ngoại khóa môn Tiếng Anh thông qua việc ứng dụng công nghệ số và trí tuệ nhân tạo, đồng thời phát huy vai trò chủ động của học sinh. Những điểm mới nổi bật của sáng kiến thể hiện ở các khía cạnh sau:

- Thứ nhất, ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế và tổ chức hoạt động ngoại khóa.

Sáng kiến đã khai thác hiệu quả các công cụ trí tuệ nhân tạo (AI) nhằm hỗ trợ xây dựng nội dung và kịch bản cho chương trình ngoại khóa. Thông qua việc sử dụng AI, giáo viên có thể nhanh chóng xây dựng và thực hiện kịch bản dẫn chương trình (MC), thiết kế nội dung hoạt động cũng như hoàn thiện các sản phẩm truyền thông phục vụ chương trình. Việc tích hợp AI giúp nâng cao tính chuyên nghiệp và hiệu quả trong quá trình tổ chức hoạt động ngoại khóa.

- Thứ hai, đổi mới vai trò của giáo viên và tăng cường tính chủ động của học sinh.

Một điểm mới quan trọng của sáng kiến là sự chuyển đổi vai trò của giáo viên từ người tổ chức và thực hiện sang vai trò cố vấn, định hướng và hỗ trợ. Học sinh trở thành trung tâm của hoạt động, trực tiếp tham gia xây dựng nội dung, chuẩn bị và điều hành chương trình. Cách tiếp cận này không chỉ phát huy tính chủ động, sáng tạo của học sinh mà còn giúp các em rèn luyện nhiều kỹ năng cần thiết thông qua trải nghiệm thực tế.

- Thứ ba, tích hợp đồng bộ nhiều nền tảng công nghệ số trong một chương trình ngoại khóa.

Sáng kiến đã kết hợp sử dụng nhiều công cụ công nghệ số như **ChatGPT, Canva, Kahoot, Gamma và RunwayML** nhằm hỗ trợ quá trình xây dựng nội dung, thiết kế hình ảnh, trình chiếu và tổ chức các trò chơi tương tác. Việc tích hợp nhiều nền tảng công nghệ trong cùng một chương trình không chỉ giúp nâng cao hiệu quả tổ chức mà còn tạo ra môi trường học tập hiện đại, phù hợp với xu hướng chuyển đổi số trong giáo dục.

- Thứ tư, thiết kế hoạt động theo mô hình “vừa học vừa chơi” nhằm tăng tính tương tác và trải nghiệm.

Các nội dung của chương trình ngoại khóa được xây dựng theo mô hình Edutainment (Education + Entertainment), kết hợp giữa học tập và giải trí. Cách thiết kế này giúp nâng cao mức độ tương tác, tạo hứng thú học tập và thu hút sự tham gia tích cực của học sinh. Đặc biệt, sáng kiến chú trọng mở rộng sự tham gia của khán giả, giúp toàn bộ học sinh trong chương trình đều có cơ hội tương tác và trải nghiệm, khắc phục hạn chế của nhiều hoạt động ngoại khóa trước đây.

- Thứ năm, góp phần phát triển đồng thời nhiều năng lực cho học sinh.

Thông qua việc tham gia vào quá trình chuẩn bị và tổ chức chương trình ngoại khóa, học sinh được phát triển đồng thời nhiều năng lực quan trọng như năng lực sử dụng ngoại ngữ, năng lực số, kỹ năng hợp tác, kỹ năng giao tiếp và khả năng sáng tạo. Đây là những năng lực cốt lõi cần thiết trong bối cảnh giáo dục hiện đại và phù hợp với định hướng phát triển phẩm chất, năng lực của Chương trình Giáo dục phổ thông hiện hành.

9. Khả năng áp dụng của sáng kiến

Sáng kiến đã được áp dụng tại **Trường THPT Hùng Vương vào 13/10/2025** trong chương trình ngoại khóa Tiếng Anh của toàn trường.

Sáng kiến này không chỉ được áp dụng hiệu quả trong môn Tiếng Anh mà còn có tiềm năng nhân rộng và phát triển bền vững trong nhiều hoạt động giáo dục khác, góp phần nâng cao chất lượng dạy học và tổ chức hoạt động ngoại khóa trong nhà trường. Cụ thể:

- Khả năng nhân rộng đa lĩnh vực: Mô hình tổ chức hoạt động ngoại khóa trong sáng kiến có cấu trúc linh hoạt, dễ dàng điều chỉnh để áp dụng cho nhiều lĩnh vực khác như Ngữ văn, STEM, các câu lạc bộ Tiếng Anh hoặc các hoạt động

giáo dục kỹ năng sống. Điều này giúp nhà trường đa dạng hóa hình thức học tập, tạo môi trường học tập tích cực, giúp học sinh phát triển toàn diện cả kiến thức và kỹ năng.

- **Chia sẻ và lan tỏa trong cộng đồng giáo dục:** Mô hình hoạt động có thể được chuẩn hóa thành bộ tài liệu hướng dẫn, bao gồm kế hoạch tổ chức, nội dung hoạt động, công cụ hỗ trợ và các bước triển khai cụ thể. Từ đó, sáng kiến có thể được chia sẻ cho các trường THCS và THPT khác trong cùng cụm trường hoặc trên địa bàn thành phố nhằm góp phần nâng cao hiệu quả tổ chức hoạt động ngoại khóa và thúc đẩy đổi mới phương pháp dạy học.

- **Linh hoạt trong việc ứng dụng công nghệ số:** Một điểm mạnh của sáng kiến là khả năng tích hợp ứng dụng công nghệ số **Kahoot** vào quá trình tổ chức hoạt động ngoại khóa. Đặc biệt, các nền tảng như **Kahoot**, **Bamboozle** hay **Blooket** là những công cụ miễn phí, dễ sử dụng và có tính tương tác cao. Những ứng dụng này cho phép giáo viên thiết kế các trò chơi học tập sinh động, tạo sự cạnh tranh lành mạnh, tăng mức độ tập trung của học sinh và giúp các em ghi nhớ kiến thức một cách tự nhiên, hiệu quả. Không chỉ sử dụng trong các chương trình ngoại khóa, các công cụ này còn có thể được giáo viên linh hoạt áp dụng trong các tiết học trên lớp nhằm đổi mới phương pháp giảng dạy, tạo hứng thú học tập và nâng cao hiệu quả tiếp thu kiến thức của học sinh.

Nhờ những đặc điểm trên, sáng kiến có tính khả thi cao, dễ áp dụng trong nhiều bối cảnh khác nhau và có khả năng duy trì hiệu quả lâu dài trong hoạt động giáo dục của nhà trường.



Hình ảnh lớp tôi đang giảng dạy tham gia sử dụng ứng dụng Blooket.

10. Hiệu quả và phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến

10.1 Đối với học sinh

Việc áp dụng sáng kiến trong tổ chức hoạt động ngoại khóa đã mang lại nhiều tác động tích cực đối với học sinh. Trước hết, sáng kiến giúp học sinh tăng sự tự

tin khi giao tiếp bằng tiếng Anh, đồng thời cải thiện khả năng phát âm và sử dụng ngôn ngữ trong các tình huống giao tiếp thực tế. Thông qua các hoạt động trải nghiệm, học sinh có cơ hội thực hành ngôn ngữ một cách tự nhiên, từ đó nâng cao hiệu quả học tập.



Bên cạnh đó, việc tham gia vào quá trình chuẩn bị và tổ chức chương trình ngoại khóa còn giúp học sinh phát triển nhiều kỹ năng quan trọng như kỹ năng hợp tác làm việc nhóm, kỹ năng thuyết trình trước đám đông cũng như khả năng tư duy số khi sử dụng các công cụ công nghệ hỗ trợ học tập. Đồng thời, sáng kiến đã góp phần tạo ra một sân chơi học thuật hấp dẫn, mang tính trải nghiệm cao, giúp học sinh vừa học vừa chơi trong môi trường học tập tích cực, từ đó tăng hứng thú và động lực học tập môn Tiếng Anh.

Sau khoảng hai tháng triển khai chương trình ngoại khóa với sự tham gia của học sinh toàn trường, nhiều kết quả tích cực đã được ghi nhận. Học sinh đã mạnh dạn và tự tin thực hiện các phóng sự bằng tiếng Anh giới thiệu về Trường THPT Hùng Vương với phong cách trình bày tự nhiên và chuyên nghiệp. Không những vậy, một số em còn chủ động giao tiếp, phỏng vấn hoặc trò chuyện với người nước ngoài khi có cơ hội tiếp xúc trong các chuyến du lịch cùng gia đình. Đây là kết quả vượt ngoài mong đợi của bản thân tôi – người trực tiếp xây dựng và tổ chức triển khai chương trình ngoại khóa.

Tổng hợp link về hình ảnh và video minh chứng

<https://www.facebook.com/reel/648781678256188> - link video học sinh phỏng vấn thầy cô và học sinh tại trường THPT Hùng Vương – Xã Thăng Điện- Thành phố Đà Nẵng.

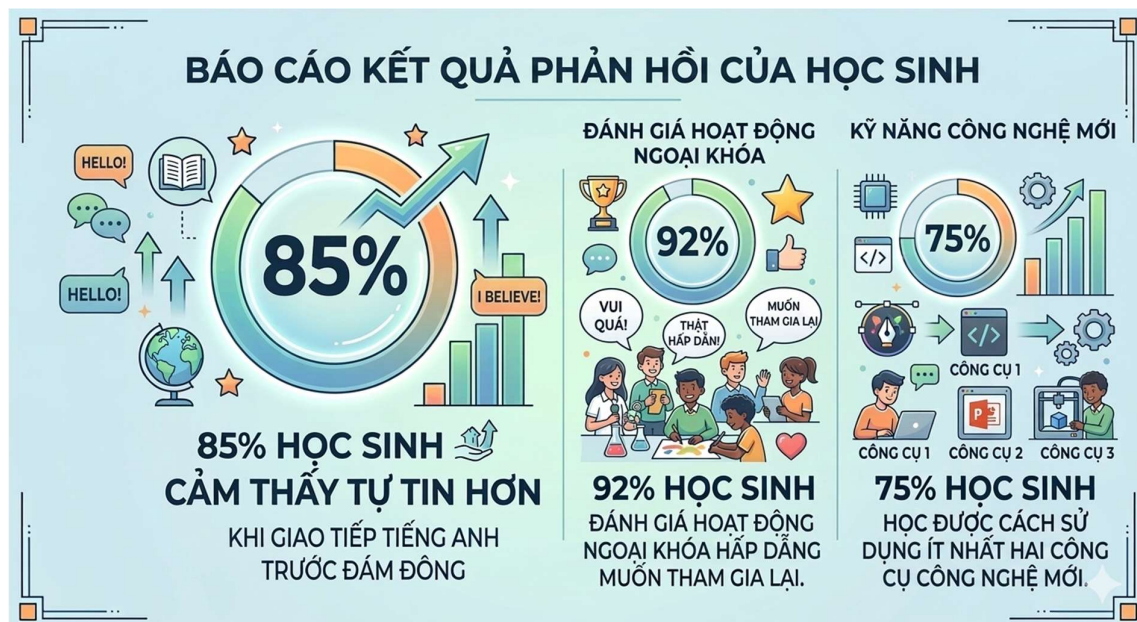
<https://drive.google.com/drive/folders/1ZUL1WdxZnC5hGuMBVns3CpB>

[mbPsxEoM7?usp=drive_link](#) – link hình ảnh và video của chương trình ngoại khóa Tiếng Anh tại Trường THPT Hùng Vương – Xã Thăng Điền- Thành phố Đà Nẵng.

https://drive.google.com/drive/folders/1zKsDLsnIGo-4GKsYySBdctO9XGw_sYcv?usp=drive_link – link video học sinh trường THPT Hùng Vương tự tin giao tiếp, phỏng vấn khách nước ngoài.

https://docs.google.com/presentation/d/1PmWAsfOEktEKBWmxJJmY964QqfFjFAOQ/edit?usp=drive_link&oid=114841351330015072913&rtpof=true&sd=true – link slide tổng hợp của chương trình ngoại khóa Tiếng Anh tại trường THPT Hùng Vương - xã Thăng Điền – Thành phố Đà Nẵng.

<https://docs.google.com/forms/d/1y73DTIwYbMfBv78epvRvmJy7LmK80ztooAaoqKpOFo/edit#responses> – link khảo sát ý kiến của học sinh sau khi tham gia chương trình ngoại khóa.



Sơ đồ kết quả phản hồi của học sinh

10.2 Đối với giáo viên

Đối với giáo viên, việc triển khai sáng kiến giúp quá trình tổ chức hoạt động ngoại khóa trở nên thuận lợi và hiệu quả hơn nhờ sự hỗ trợ của các công cụ công nghệ số. Các ứng dụng công nghệ giúp giáo viên tiết kiệm thời gian trong khâu thiết kế nội dung, chuẩn bị tài liệu và tổ chức trò chơi tương tác.

Bên cạnh đó, việc áp dụng sáng kiến còn góp phần nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ thông tin của giáo viên trong dạy học, đồng thời thúc đẩy quá trình đổi mới phương pháp giảng dạy theo hướng hiện đại, lấy người học làm trung tâm. Giáo viên có điều kiện tập trung nhiều hơn vào vai trò cố vấn, hướng dẫn và định hướng cho học sinh thay vì trực tiếp điều hành toàn bộ chương trình.



10.3 Đối với nhà trường

Việc áp dụng sáng kiến không chỉ mang lại hiệu quả trong hoạt động dạy và học mà còn góp phần tích cực vào quá trình xây dựng mô hình trường học số và trường học sáng tạo. Sáng kiến thể hiện sự chủ động của nhà trường trong việc ứng dụng công nghệ số và trí tuệ nhân tạo vào các hoạt động giáo dục.

Bên cạnh đó, việc tổ chức các chương trình ngoại khóa có ứng dụng công nghệ hiện đại cũng góp phần nâng cao hình ảnh và uy tín của nhà trường trong việc đổi mới giáo dục, từng bước hướng tới hội nhập quốc tế. Đồng thời, sáng kiến giúp hình thành môi trường học tập số hóa, khuyến khích học sinh học tập thông qua trải nghiệm và phát triển toàn diện các năng lực cần thiết.



10.4 Phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến

Với tính linh hoạt và khả năng ứng dụng cao, sáng kiến có thể được triển

khai và nhân rộng trong nhiều phạm vi khác nhau, cụ thể:

- Áp dụng tại các trường trong cùng cụm chuyên môn nhằm chia sẻ kinh nghiệm và nâng cao hiệu quả tổ chức hoạt động ngoại khóa.
- Mở rộng triển khai trên phạm vi toàn thành phố nhằm góp phần thúc đẩy đổi mới phương pháp dạy học và ứng dụng công nghệ trong giáo dục.
- Vận dụng trong các chương trình giáo dục đổi mới có tích hợp công nghệ số và trí tuệ nhân tạo, phù hợp với xu hướng chuyên đổi số trong giáo dục hiện nay.

11. Những thông tin cần được bảo mật

Không có thông tin cần bảo mật.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trên là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

<p>Xác nhận của đơn vị nơi công tác về việc tác giả tham gia tạo ra sáng kiến</p>	<p><i>Thăng Điền, ngày tháng 3 năm 2026</i> Tác giả (Chủ trì) sáng kiến nộp đơn <i>(Ký và ghi rõ họ tên)</i></p> <p style="text-align: center;">Nguyễn Thị Phương Trang</p>
--	---

Xác nhận của đơn vị công nhận sáng kiến