

THỰC HÀNH VỀ SỰ HỖ TRỢ CỦA AI

1. Sử dụng AI tạo lời dẫn và đề xuất nhiệm vụ học tập của học sinh

1.1. Chuẩn bị dữ liệu

- Hình ảnh của hoạt động 2 trong SGK Đạo đức lớp 4 của bài Quý trọng đồng tiền (trang 49, 50)



1 Tìm hiểu vai trò của tiền

Quan sát những bức tranh sau và trả lời câu hỏi:



- Hãy nêu vai trò của tiền qua các bức tranh trên.
- Theo em, tiền còn có vai trò nào khác?

- File thiết kế hoạt động theo 4 bước



1.2. Viết prompt cho AI (ChatGPT): Với vai trò là một giáo viên sáng tạo và có nhiều ý tưởng trong dạy học, hãy gợi ý cho tôi lời dẫn vào hoạt động trong 1 phút và đề xuất một nhiệm vụ để học sinh thực hiện trong 7 phút đảm bảo phát huy tính sáng tạo, tương tác và phù hợp với phong cách học tập đa dạng của học sinh. Nhiệm vụ thể hiện rõ các ý: như trong file "thiết kế hoạt động". Sử dụng ngôn ngữ phù hợp với HS lớp 4, ngắn gọn, rõ ràng, dễ hiểu.

1.3. Phản hồi của AI

1. Lời dẫn vào hoạt động

“Các em thân mến, tiền không chỉ dùng để mua đồ. Trong mỗi bức tranh, tiền đang thực hiện một ‘nhiệm vụ’ khác nhau. Có khi tiền giúp gia đình đáp ứng nhu cầu, có khi được tiết kiệm cho tương lai, có khi lại giúp đỡ người khác.

Bây giờ, các em sẽ trở thành những **Thám tử đồng tiền**. Hãy quan sát, trao đổi và khám phá xem: Trong mỗi bức tranh, tiền đang giúp con người làm việc gì?”

2. Nhiệm vụ: Thám tử đồng tiền

Mục tiêu

Học sinh nhận biết và giải thích được một số vai trò của tiền; được lựa chọn cách thể hiện phù hợp với sở trường của mình.

Bước 1. Chuyển giao nhiệm vụ

Giáo viên chia lớp thành các nhóm 4 học sinh và giao nhiệm vụ:

“Các em hãy:

1. Chọn một bức tranh.
2. Xác định tiền được dùng để làm gì.
3. Thống nhất một cách giới thiệu sáng tạo.
4. Chuẩn bị phần trình bày không quá 30 giây.”

Nhóm được lựa chọn một trong các cách thể hiện:

- Nói một câu giải thích.
- Đóng vai nhân vật trong tranh.
- Vẽ biểu tượng hoặc viết từ khóa.
- Tạo một động tác để cả lớp đoán.

Bước 2. Thực hiện nhiệm vụ

Học sinh trong nhóm phân công:

- Một bạn quan sát và mô tả tranh.
- Một bạn tìm từ khóa về vai trò của tiền.
- Một bạn chuẩn bị hình vẽ, động tác hoặc lời thoại.
- Một bạn đại diện trình bày.

Mẫu hỗ trợ:

“Tranh số ... cho thấy tiền được dùng để ...”

Giáo viên quan sát và gợi ý:

- Nhân vật đang làm gì?
- Tiền giúp nhân vật thực hiện việc gì?
- Nhóm em sẽ thể hiện bằng lời nói, hình vẽ hay động tác?

Bước 3. Báo cáo và thảo luận

- Một số nhóm trình bày hoặc biểu diễn.
- Các nhóm còn lại quan sát và đoán vai trò của tiền.
- Khi đồng ý, học sinh giơ ngón cái; nếu có ý kiến khác, học sinh bỏ sung.

Giáo viên hỏi:

- “Dấu hiệu nào giúp em đoán được?”
- “Bức tranh này còn thể hiện vai trò nào khác của tiền không?”
- “Theo em, cách sử dụng tiền trong tranh có hợp lí không? Vì sao?”

Bước 4. Kết luận, nhận định

Giáo viên đối chiếu với sản phẩm của các nhóm và chốt:

“Tiền có nhiều vai trò: giúp con người mua những thứ cần thiết, thanh toán dịch vụ, tiết kiệm cho tương lai, đầu tư để sản xuất, kinh doanh và chia sẻ với người khác. Chúng ta cần quý trọng và sử dụng tiền hợp lí.”

Sản phẩm dự kiến

Mỗi nhóm tạo được một sản phẩm ngắn gọn gồm:

- Một vai trò của tiền.
- Một căn cứ từ bức tranh.
- Một cách thể hiện tự chọn: lời nói, từ khóa, hình vẽ, động tác hoặc đóng vai.

2. Sử dụng AI để tạo Slide trình chiếu

2.1. Sử dụng AI để mô tả thông tin trên slide (Chat GPT)

- Viết prompt: “Với 2 mục ở trên hãy mô tả cho tôi 1 slide cho mục 1 và 4 slide cho mục 2 để tôi thiết kế trên Gamma AI”.

- Phản hồi của AI:

Slide 1. Lời dẫn vào hoạt động

Tiêu đề: Thăm tử đồng tiền

Hiển thị 5 bức tranh về cách con người sử dụng tiền. Ở giữa đặt câu hỏi lớn:

“Trong mỗi bức tranh, tiền giúp con người làm gì?”

Lời dẫn ngắn:

“Các em hãy trở thành những Thăm tử đồng tiền, cùng quan sát và khám phá những vai trò khác nhau của tiền nhé!”

Slide 2. Chuyển giao nhiệm vụ

Tiêu đề: Nhóm em khám phá một bức tranh

- Làm việc theo nhóm 4.
- Chọn một bức tranh.
- Xác định tiền được dùng để làm gì.
- Chuẩn bị cách giới thiệu trong 30 giây.

Câu lệnh: “Hãy tìm những chi tiết trong tranh giúp nhóm em đưa ra câu trả lời.”

Slide 3. Thực hiện nhiệm vụ

Tiêu đề: Chọn cách thể hiện sáng tạo

Mỗi nhóm lựa chọn một cách:

- Nói một câu giải thích.
- Viết từ khóa hoặc vẽ biểu tượng.

• Tạo động tác để cả lớp đoán. • Đóng vai nhân vật trong tranh. Mẫu hỗ trợ: “Tranh số... cho thấy tiền được dùng để...”
Slide 4. Báo cáo và tương tác Tiêu đề: Trình bày – Quan sát – Đoán • Đại diện nhóm trình bày trong 30 giây. • Các nhóm khác quan sát và đoán vai trò của tiền. • Giơ ngón cái nếu đồng ý. • Nếu ý kiến bổ sung nêu có cách hiểu khác. Câu hỏi: “Dấu hiệu nào giúp em đưa ra câu trả lời?”
Slide 5. Thảo luận và kết luận Tiêu đề: Tiền có những vai trò gì? Hiển thị các từ khóa: Mua sắm – Thanh toán – Tiết kiệm – Đầu tư – Chia sẻ Câu hỏi thảo luận: • “Một bức tranh có thể thể hiện nhiều vai trò của tiền không?” • “Chúng ta cần sử dụng tiền như thế nào?” Thông điệp: “Hãy quý trọng và sử dụng tiền đúng mục đích, hợp lý, tiết kiệm

- Rà soát và chỉnh sửa để hoàn thiện

2.2. Sử dụng Gamma AI để thiết kế slide

- Chuẩn bị dữ liệu: file/ thông tin mô tả các slide đã chỉnh sửa; hình ảnh hoạt động 2 trong SGK đạo đức 4 (trang 49,50)
- Viết prompt: “Tạo cho tôi 5 slide theo mô tả và sử dụng các ngữ liệu trong file đính kèm”
- Phản hồi của AI: 5 slide được thiết kế theo nội dung
- Rà soát và chỉnh sửa: file trình chiếu với 5 slide