

**ỦY BAN NHÂN DÂN XÃ YÊN BÀI
TRƯỜNG TRUNG HỌC CƠ SỞ YÊN BÀI A**



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

TÊN SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM:

**“THIẾT KẾ VÀ TRIỂN KHAI TRÒ CHƠI NHẬP VAI ỨNG DỤNG AI
TRONG GIẢNG DẠY GIÁO DỤC CÔNG DÂN, PHÁT TRIỂN
NĂNG LỰC CÔNG DÂN TÍCH CỰC CHO HỌC SINH CẤP THCS”**

Tác giả : Nguyễn Thị Minh Thơ

Đơn vị công tác: Trường THCS Yên Bài A

Chức vụ : Tổ phó Tổ Khoa học xã hội

Năm học: 2025 - 2026

ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN BA VÌ

TRƯỜNG THCS YÊN BÀI A

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

TÊN SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM:

“THIẾT KẾ VÀ TRIỂN KHAI TRÒ CHƠI NHẬP VAI ỨNG DỤNG AI TRONG GIẢNG DẠY GIÁO DỤC CÔNG DÂN PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC CÔNG DÂN TÍCH CỰC CHO HỌC SINH CẤP THCS”

Tác giả : Nguyễn Thị Minh Thơ

Đơn vị công tác: Trường THCS Yên Bài A

Chức vụ : Tổ phó Tổ Khoa học xã hội

Năm học: 2025 - 2026

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: Ủy ban nhân dân xã Yên Bài

Ủy ban nhân dân Thành phố Hà Nội

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Nguyễn Thị Minh Thơ	02/03/1977	Trường THCS Yên Bài A	Tổ phó Tổ KHXH	Đại học	"Thiết kế và triển khai trò chơi nhập vai ứng dụng AI trong giảng dạy Giáo dục công dân, phát triển năng lực công dân tích cực cho học sinh cấp THCS"

- **Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:** Giảng dạy- Giáo dục công dân.

- **Tên sáng kiến đề nghị công nhận:** Thiết kế và triển khai trò chơi nhập vai ứng dụng AI trong giảng dạy Giáo dục công dân, phát triển năng lực công dân tích cực cho học sinh cấp THCS.

- **Sáng kiến được áp dụng lần đầu từ ngày:** 04/09/2025 tại trường Trung học cơ sở Yên Bài A.

1. Mô tả bản chất của sáng kiến:

- **Tình trạng của giải pháp cũ:** Trước khi thực hiện sáng kiến, việc dạy học môn Giáo dục công dân chủ yếu sử dụng các phương pháp truyền thống như thuyết trình, đàm thoại, thảo luận nhóm và trình chiếu học liệu. Việc ứng dụng công nghệ còn hạn chế, chưa khai thác hiệu quả các công cụ AI để thiết kế học liệu và tổ chức hoạt động trải nghiệm. Đặc biệt, hơn 70% học sinh nhà trường là người dân tộc Mường, nhưng lại thiếu hụt trầm trọng các học liệu, tình huống mang đậm bản sắc văn hóa địa phương. Vì vậy, một bộ phận học sinh còn học tập thụ động, hứng thú học tập và khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn chưa cao.

- **Nội dung cải tiến, sáng tạo:** Điểm mới của sáng kiến không chỉ nằm ở việc sử dụng trí tuệ nhân tạo (AI) để tạo học liệu mà còn khai thác AI như một công cụ hỗ trợ thiết kế các hoạt động trải nghiệm, xây dựng tình huống học tập gắn với thực tiễn địa phương và tổ chức môi trường học tập tương tác cho học sinh. Trên cơ sở đó, tôi triển khai 4 biện pháp phù hợp với từng khối lớp:

+ **Biện pháp 1 (Khối 6):** Ứng dụng AI thiết kế trò chơi nhập vai xử lý tình huống bảo tồn nghề dệt thổ cẩm gia đình

Biện pháp 2 (Khối 7): Thiết kế học liệu trực quan, tranh ảnh bằng AI gắn với văn hóa, đời sống địa phương Yên Bái.

+ **Biện pháp 3 (Khối 8):** Kết nối tình huống giả lập AI với thực tiễn thông qua thảo luận và mời người có uy tín địa phương tham gia (VD: Tranh chấp suối nước).

+ **Biện pháp 4 (Khối 9):** Ứng dụng AI thiết kế sách truyện tranh pháp luật và tổ chức sinh hoạt chuyên đề chia sẻ kỹ năng viết prompt cho giáo viên.

- **Bản chất:** Chuyển từ phương thức dạy học thiên về truyền thụ kiến thức sang tổ chức các hoạt động trải nghiệm, tương tác và vận dụng kiến thức trong các tình huống gần gũi với thực tiễn địa phương; qua đó nâng cao hứng thú học tập, phát triển năng lực công dân tích cực và bồi dưỡng tình yêu quê hương cho học sinh.

2. Những thông tin cần được bảo mật:

- Không có. (Tác giả sẵn sàng chia sẻ toàn bộ hệ thống câu lệnh Prompt AI và kịch bản trò chơi để đồng nghiệp trong và ngoài nhà trường cùng tham khảo, nhân rộng).

3. Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:

- **Về cơ sở vật chất:** Lớp học được trang bị máy tính kết nối Internet tốc độ cao và máy chiếu (hoặc tivi màn hình lớn).

- **Về phía giáo viên:** Có kỹ năng tin học cơ bản, có tài khoản miễn phí trên các nền tảng AI (như ChatGPT, Microsoft Bing, Canva). Không yêu cầu trình độ lập trình nâng cao.

4. Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả:

- **Về mặt giáo dục (Xã hội):** Sáng kiến góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Giáo dục công dân theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh. Các hoạt động trải nghiệm, thảo luận và xử lý tình huống giúp học sinh hứng thú hơn trong học tập, nâng cao khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn. Việc lồng ghép văn hóa Mường và các vấn đề của địa phương vào bài học góp phần bồi dưỡng tình yêu quê hương, ý thức giữ gìn bản sắc văn hóa dân tộc. Đồng thời, sáng kiến tạo điều kiện tăng cường sự phối hợp giữa nhà trường, gia đình và cộng đồng trong công tác giáo dục.

- **Về mặt kinh tế:** Sáng kiến sử dụng các công cụ AI phổ biến, chi phí thấp hoặc miễn phí như ChatGPT, Gemini và Canva nên không phát sinh kinh phí đầu tư lớn. Việc ứng dụng AI giúp giáo viên tiết kiệm thời gian tìm kiếm tư liệu, thiết kế học liệu và xây dựng hoạt động dạy học, qua đó nâng cao hiệu quả công việc.

5. Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tổ chức, cá nhân đã tham gia áp dụng sáng kiến lần đầu:

Giải phóng giáo viên khỏi áp lực hồ sơ, soạn bài. Thay vì mất nhiều giờ tìm kiếm tư liệu trên mạng, giáo viên chỉ mất vài phút để AI tạo ra tình huống, hình ảnh mong muốn.

-Góp phần xây dựng nguồn học liệu số dùng chung cho Tổ Khoa học xã hội Trường THCS Yên Bái A, với nhiều học liệu gắn với văn hóa và thực tiễn địa phương.

Qua đó hỗ trợ giáo viên trong thiết kế bài giảng, tổ chức hoạt động học tập và nâng cao chất lượng giáo dục của nhà trường.

Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu

TT	Họ tên	Ngày, tháng, năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Nội dung công việc hỗ trợ
1	Phạm Thị Tuyền	11/03/1980	Trường THCS Yên Bài A	Giáo viên	Đại học	Dự giờ, rút kinh nghiệm, tham gia ứng dụng sáng kiến kinh nghiệm: “Thiết kế và triển khai trò chơi nhập vai ứng dụng AI trong giảng dạy Giáo dục công dân, phát triển năng lực công dân tích cực cho học sinh cấp THCS.”
2	Nguyễn Thị Thủy Dung	03/11/1981	Trường THCS Yên Bài A	Giáo viên	Đại học	

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

Yên Bài, ngày 13 tháng 04 năm 2026

Người viết sáng kiến

(Ký và ghi rõ họ tên)

Nguyễn Thị Minh Thơ

UBND XÃ YÊN BÀI
TRƯỜNG THCS YÊN BÀI A

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

BẢN MÔ TẢ NỘI DUNG CƠ BẢN CỦA SÁNG KIẾN

Tên Sáng kiến: *“Thiết kế và triển khai trò chơi nhập vai ứng dụng AI trong giảng dạy Giáo dục công dân, phát triển năng lực công dân tích cực cho học sinh cấp THCS”.*

Tác giả: Nguyễn Thị Minh Thơ - Giáo viên trường THCS Yên Bài A.

1. Thực trạng (Các vấn đề tồn tại trước khi thực hiện sáng kiến, lý do thực hiện)

Qua khảo sát 135 học sinh các khối 6, 7, 8, 9 đầu năm học 2025–2026, tỷ lệ học sinh có kỹ năng xử lý tình huống ở mức Tốt còn thấp (18,5%), trong khi tỷ lệ học sinh ở mức Chưa đạt còn khá cao. Một bộ phận học sinh chưa thực sự hứng thú với môn học, còn lúng túng trong việc vận dụng kiến thức để giải quyết các tình huống thực tiễn.

Bên cạnh đó, việc thiết kế các tình huống học tập, hoạt động trải nghiệm gắn với văn hóa và thực tiễn địa phương còn gặp khó khăn do nguồn học liệu số phù hợp chưa phong phú. Thực tế trên đặt ra yêu cầu cần đổi mới phương pháp dạy học, tăng cường ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) nhằm nâng cao hứng thú học tập, phát triển năng lực công dân tích cực và khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn của học sinh.

2. Nội dung sáng kiến (Đề xuất các giải pháp cụ thể): Sáng kiến ứng dụng linh hoạt các nền tảng trí tuệ nhân tạo (AI) như ChatGPT, Canva AI trong thiết kế và tổ chức các hoạt động dạy học môn Giáo dục công dân. Điểm mới của sáng kiến không chỉ nằm ở việc sử dụng AI để tạo học liệu mà còn khai thác AI như một công cụ hỗ trợ thiết kế các hoạt động trải nghiệm, xây dựng tình huống học tập gắn với thực tiễn địa phương và tổ chức môi trường học tập tương tác cho học sinh. Trên cơ sở đó, sáng kiến triển khai 4 biện pháp phù hợp với từng khối lớp:

- **Biện pháp 1 (Khối 6):** Ứng dụng AI thiết kế trò chơi nhập vai xử lý tình huống gắn với bảo tồn nghề dệt thổ cẩm.

- **Biện pháp 2 (Khối 7):** Dùng AI (Image Creator) tự thiết kế học liệu ảnh, truyện tranh mang hơi thở quê hương Yên Bài (vẽ đúng cảnh nhà sàn, đồi chè, trang phục Mường) để bài học trực quan, sinh động.

- **Biện pháp 3 (Khối 8):** Kết nối tình huống giả lập AI với thực tiễn thông qua thảo luận và mời người có uy tín địa phương tham gia. Tổ chức thảo luận các tình huống do AI tạo ra (Ví dụ: tranh chấp suối nước làm homestay) và mời Già làng/Trưởng bản đến lớp để phân xử bằng "tình và lý", giáo dục tình làng nghĩa xóm cho học sinh tuổi dậy thì.

- **Biện pháp 4 (Khối 9):** Ứng dụng AI thiết kế sách truyện tranh (Storybook) pháp luật và tổ chức sinh hoạt chuyên đề chia sẻ kỹ năng viết prompt cho giáo viên, xây dựng kho học liệu dùng chung toàn trường.

3. Tính mới, tính tiên tiến:

- **Tính mới:** sử dụng AI để xây dựng bốn dạng học liệu khác nhau gắn với văn hóa Mường tại Yên Bài gồm: trò chơi nhập vai cho học sinh lớp 6, học liệu ảnh và truyện tranh địa phương hóa cho lớp 7, tình huống giả lập kết hợp giao lưu với người có uy tín cho lớp 8 và truyện tranh pháp luật số cho lớp 9. Qua đó, nội dung GDCCD được gắn với đời sống thực tế của học sinh thay vì sử dụng các tình huống minh họa

chung có sẵn trong sách giáo khoa, giúp các em dễ hình dung, dễ trao đổi và vận dụng kiến thức vào thực tế. Đây là cách tiếp cận khác với việc sử dụng AI chỉ để tạo bài trình chiếu, hình ảnh minh họa hoặc câu hỏi luyện tập như hiện nay.

Cách dạy thông thường	Giải pháp của sáng kiến
Hình ảnh trên Internet	Hình ảnh AI mang văn hóa Mừng
Tình huống SGK	Tình huống Yên Bái
Giáo viên thuyết trình	Học sinh nhập vai
Ví dụ chung	Ví dụ địa phương
AI hỗ trợ soạn bài	AI tạo môi trường trải nghiệm

Điểm mới không nằm ở việc sử dụng AI đơn thuần mà ở việc địa phương hóa sản phẩm AI thành trò chơi nhập vai, tình huống giả lập, truyện tranh pháp luật và học liệu trực quan gắn với văn hóa Mừng, đời sống cộng đồng và các vấn đề thực tiễn tại xã Yên Bái.

Tính tiên tiến: Sáng kiến phù hợp với định hướng đổi mới giáo dục hiện nay khi kết hợp giữa công nghệ số và các phương pháp dạy học tích cực nhằm phát triển phẩm chất, năng lực cho học sinh. Thông qua các hoạt động trải nghiệm, học sinh không chỉ tiếp thu kiến thức môn học mà còn được rèn luyện kỹ năng giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề và sử dụng công nghệ một cách phù hợp. Việc đưa AI vào hỗ trợ thiết kế học liệu và tổ chức hoạt động học tập góp phần nâng cao hiệu quả dạy học, tăng tính tương tác trong giờ học và đáp ứng yêu cầu chuyển đổi số trong giáo dục.

4. Tính khả thi (Khả năng áp dụng vào thực tiễn):

Tính khả thi: Sáng kiến đã được triển khai tại 4 lớp của Trường THCS Yên Bài A trong năm học 2025–2026 và cho kết quả tích cực. Các biện pháp được xây dựng từ thực tiễn giảng dạy môn Giáo dục công dân, phù hợp với điều kiện cơ sở vật chất hiện có và có thể thực hiện trong các giờ học chính khóa. Giáo viên dễ dàng lựa chọn, sử dụng các công cụ AI phổ biến để thiết kế học liệu và tổ chức hoạt động học tập cho học sinh. Trong trường hợp không có Internet ổn định, giáo viên có thể tải trước sản phẩm AI và sử dụng ngoại tuyến.

5. Kết quả của sáng kiến (Có đối chứng trước và sau khi thực hiện): Sau khi áp dụng trên nhóm thực nghiệm 135 học sinh (thuộc 4 lớp 6A, 7A, 8A, 9A):

- Tỷ lệ học sinh hứng thú, mong chờ tiết GDCD tăng vọt từ 17,8% lên 50,4%.
- Tỷ lệ học sinh đạt kỹ năng vận dụng xử lý tình huống thực tế Tốt tăng từ 18,5% lên 52,6%.
- Tỷ lệ Yếu kém ở tất cả các tiêu chí giảm mạnh (chỉ còn dưới 10%). Học sinh ngoan hơn, tự tin hơn và biết trân trọng cội nguồn văn hóa quê hương. Đồng nghiệp trong tổ chuyên môn đã chủ động ứng dụng AI để giảm tải áp lực soạn bài.

6. Đánh giá phạm vi ảnh hưởng của Sáng kiến:

: Các giải pháp của sáng kiến có thể điều chỉnh linh hoạt theo nội dung bài học và đặc điểm của từng địa phương. Giáo viên có thể thay thế các yếu tố văn hóa Mường bằng văn hóa địa phương nơi công tác.

Trong năm học 2025–2026, sáng kiến đã được báo cáo tại sinh hoạt chuyên môn của tổ Khoa học xã hội. Sau khi trao đổi, một số giáo viên trong tổ đã bước đầu vận dụng AI để thiết kế học liệu phục vụ giảng dạy ở các môn học khác. Điều đó cho thấy sáng kiến có khả năng áp dụng tại các trường THCS có điều kiện tương đồng và có thể tham khảo cho nhiều môn học khác.

Yên Bài, Ngày 13 tháng 04 năm 2026

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

(Ký tên, đóng dấu)

Người viết sáng kiến

(ký tên)

Nguyễn Thị Minh Thơ

Yên Bài, ngày 8 tháng 6 năm 2026

BÁO CÁO

Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến để làm căn cứ xét, tặng danh hiệu thi đua cho cá nhân cấp Thành phố, Toàn quốc

I. Sơ lược lý lịch

- Họ tên (Ghi đầy đủ bằng chữ in thường, không viết tắt): Nguyễn Thị Minh Thơ
- Sinh ngày 02 tháng 03 năm 1977 Giới tính Nữ: Nữ Dân tộc: Kinh, tôn giáo: Không
- Nơi thường trú: Thôn Việt Hòa, xã Yên Bài, thành phố Hà Nội
- Cơ quan, địa phương công tác: Trường THCS Yên Bài A, xã Yên Bài, thành phố Hà Nội
- Chức vụ (Đảng, chính quyền, đoàn thể): Chi ủy viên, Tổ phó Tổ Khoa học xã hội
- Học hàm, học vị, danh hiệu, giải thưởng: Chiến sĩ thi đua
- Điện thoại liên hệ: 0982938619

II. Hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến

- Tên sáng kiến kinh nghiệm đề nghị xem xét:** Thiết kế và triển khai trò chơi nhập vai ứng dụng AI trong giảng dạy Giáo dục công dân, phát triển năng lực công dân tích cực cho học sinh cấp THCS. Quyết định số 751/QĐ-UBND ngày 25 tháng 5 năm 2026 của UBND xã Yên Bài.
- Lĩnh vực thực hiện sáng kiến:** Giáo dục Trung học cơ sở
- Thời gian thực hiện:** Từ tháng 9/2025 đến tháng 4/2026
- Thời gian bắt đầu áp dụng:** Từ tháng 9/2025
- Phạm vi triển khai, áp dụng:** Học sinh lớp 6A, 7A, 8A, 9A trường THCS Yên Bài A
- Báo cáo chi tiết cụ thể các nội dung chính trong sáng kiến đã được công nhận:**

Sáng kiến tập trung vào việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế học liệu và tổ chức dạy học môn Giáo dục công dân cấp THCS. Các giải pháp chính gồm:

Ứng dụng AI thiết kế trò chơi nhập vai xử lý tình huống gắn với nội dung bài học và văn hóa địa phương.

Thiết kế hình ảnh, học liệu trực quan và truyện tranh bằng AI nhằm tăng hứng thú học tập cho học sinh.

Xây dựng các tình huống giả lập bằng AI kết hợp thảo luận, trải nghiệm và giao lưu với người có uy tín tại địa phương.

Ứng dụng AI thiết kế truyện tranh pháp luật, hỗ trợ học sinh tiếp cận kiến thức pháp luật một cách trực quan, sinh động.

Khai thác các công cụ AI như ChatGPT, Gemini, Canva AI để hỗ trợ giáo viên xây dựng học liệu, đổi mới phương pháp dạy học và nâng cao hiệu quả giáo dục.

7. Đánh giá hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến của sáng kiến

7.1 Đánh giá hiệu quả áp dụng của sáng kiến

(1) Hiệu quả về kinh tế

Sáng kiến được thực hiện trên cơ sở tận dụng hệ thống cơ sở vật chất, trang thiết bị công nghệ thông tin hiện có của nhà trường như máy tính, máy chiếu, mạng Internet và các phần mềm, nền tảng AI phổ biến như ChatGPT, Gemini, Canva AI. Do đó, quá trình triển khai không phát sinh kinh phí đầu tư lớn.

Việc ứng dụng AI hỗ trợ giáo viên xây dựng học liệu, thiết kế trò chơi nhập vai, truyện tranh, hình ảnh trực quan và tình huống học tập giúp giảm khoảng 30–45 phút chuẩn bị cho mỗi tiết dạy so với hình thức thiết kế thủ công trước đây. Qua đó nâng cao hiệu quả lao động của giáo viên, tiết kiệm thời gian, công sức và góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn Giáo dục công dân.

(2) Hiệu quả về văn hóa, xã hội

Sáng kiến góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Giáo dục công dân theo định hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh. Học sinh hứng thú hơn với môn học, tích cực tham gia các hoạt động học tập, mạnh dạn trao đổi ý kiến và biết vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

Kết quả khảo sát sau khi áp dụng cho thấy tỷ lệ học sinh hứng thú học tập môn GDCD tăng từ 17,8% lên 50,4%; tỷ lệ học sinh chủ động phát biểu tăng từ 16,3% lên 48,1%; tỷ lệ học sinh thường xuyên vận dụng kiến thức vào thực tiễn tăng từ 18,5% lên 52,6%.

Sáng kiến còn góp phần giáo dục học sinh ý thức giữ gìn và phát huy bản sắc văn hóa dân tộc Mường tại địa phương thông qua các trò chơi nhập vai, truyện tranh, hình ảnh và tình huống gắn với thực tiễn Yên Bái. Qua phiếu khảo sát cuối năm, 81,5% học sinh cho biết hiểu rõ hơn về nghề dệt thổ cẩm, nhà sàn và các giá trị văn hóa Mường của địa phương.

Đồng thời, sáng kiến góp phần tăng cường sự phối hợp giữa nhà trường, gia đình và cộng đồng thông qua việc huy động người có uy tín tại địa phương tham gia các hoạt động giáo dục.

(3) Đảm bảo An ninh - Quốc phòng

Sáng kiến góp phần nâng cao nhận thức pháp luật, ý thức trách nhiệm công dân và kỹ năng ứng xử đúng đắn của học sinh trong học tập và cuộc sống. Thông qua các tình huống giáo dục về quyền, nghĩa vụ công dân, bảo vệ lẽ phải, chấp hành pháp luật và trách nhiệm với cộng đồng, học sinh được hình thành ý thức sống và làm việc theo Hiến pháp, pháp luật; góp phần xây dựng môi trường học đường an toàn, lành mạnh và nâng cao ý thức công dân trong giai đoạn chuyển đổi số.

4) Hiệu quả trên các lĩnh vực khác (nếu có)

7.2. Đánh giá khả năng nhân rộng của sáng kiến

Sáng kiến có tính khả thi cao do sử dụng các công cụ AI phổ biến, dễ tiếp cận và không yêu cầu đầu tư cơ sở vật chất đặc biệt. Nội dung và hình thức tổ chức có thể điều chỉnh linh hoạt theo từng môn học, từng địa phương và từng đối tượng học sinh.

Trong năm học 2025–2026, sáng kiến đã được báo cáo trong sinh hoạt chuyên môn của Tổ Khoa học xã hội Trường THCS Yên Bài A. Sau khi triển khai chuyên đề, một số giáo viên trong tổ đã vận dụng AI để thiết kế học liệu phục vụ giảng dạy ở các môn học khác.

Sáng kiến có thể áp dụng rộng rãi tại các trường THCS có điều kiện tương đồng trên địa bàn xã Yên Bài, thành phố Hà Nội và các địa phương khác.

8. Đánh giá phạm vi áp dụng, ảnh hưởng của sáng kiến: Số lượng, diện tích, thời gian, không gian đã áp dụng của sáng kiến.

Sáng kiến được triển khai từ tháng 9/2025 đến tháng 4/2026 tại Trường THCS Yên Bài A đối với 135 học sinh thuộc 4 lớp thực nghiệm gồm lớp 6A, 7A, 8A và 9A. Kết quả thực hiện cho thấy chất lượng học tập môn Giáo dục công dân được nâng lên rõ rệt; tỷ lệ học sinh đạt điểm từ 8,0 trở lên tăng từ 51,1% lên 66,7%; tỷ lệ học sinh đạt từ 5,0 đến dưới 6,0 giảm từ 19,3% xuống còn 1,5%.

Sáng kiến có ảnh hưởng tích cực đến việc đổi mới phương pháp dạy học, nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ của giáo viên và chất lượng giáo dục học sinh. Đồng thời góp phần lan tỏa việc ứng dụng AI trong giáo dục tại nhà trường.

9. Khả năng lan tỏa của sáng kiến:

Tập thể áp dụng: Tổ Khoa học xã hội, Trường THCS Yên Bài A, xã Yên Bài, thành phố Hà Nội.

Cá nhân tham gia áp dụng, tham khảo sáng kiến: Giáo viên các môn thuộc Tổ Khoa học xã hội Trường THCS Yên Bài A.

Sáng kiến đã được báo cáo trong các buổi sinh hoạt chuyên môn của nhà trường; các nội dung về ứng dụng AI trong thiết kế học liệu, trò chơi nhập vai, truyện tranh và

tình huống giáo dục đã được chia sẻ để giáo viên tham khảo, vận dụng trong thực tiễn giảng dạy.

10. Cam kết:

Tôi xin cam kết Sáng kiến này do tôi nghiên cứu và thực hiện, không sao chép nội dung và kết quả của người khác (hoặc vi phạm bản quyền tác giả). Tôi hoàn toàn chịu trách nhiệm trước Hội đồng xét, công nhận sáng kiến các cấp về toàn bộ nội dung này./.

Thủ trưởng đơn vị xác nhận, đề nghị

(Ký tên, đóng dấu)

Người báo cáo

(Ký, ghi rõ họ và tên)

Nguyễn Thị Minh Thơ

MỤC LỤC

I. Đặt vấn đề	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến	2
2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến	2
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	3
II. Nội dung của sáng kiến	3
1. Sơ sở lý luận và thực tiễn	3
2. Hiện trạng vấn đề trước khi áp dụng sáng kiến	5
3. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề	7
Biện pháp một: Ứng dụng AI thiết kế trò chơi nhập vai xử lý tình huống bảo tồn nghề dệt thổ cẩm gia đình.	7
Biện pháp hai: Thiết kế học liệu ảnh, truyện tranh bằng AI mang hơi thở quê hương Yên Bái	10
Biện pháp ba: Kết nối tình huống giả lập AI với thực tiễn thông qua thảo luận và mời người có uy tín địa phương tham gia.	11
Biện pháp bốn: Ứng dụng AI thiết kế sách truyện tranh pháp luật trong dạy học GDCD	13
4. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị	15
5. Tính khả thi và khả năng áp dụng vào thực tiễn	17
6. Tính mới, tính tiên tiến và Hiệu quả của sáng kiến	18
7. Thời gian thực hiện sáng kiến	19
8. Kinh phí thực hiện (Dự toán nếu triển khai quy mô lớn)	20
III. Kiến nghị, đề xuất	20

Tên đề tài: “Thiết kế và triển khai trò chơi nhập vai ứng dụng AI trong giảng dạy Giáo dục công dân, phát triển năng lực công dân tích cực cho học sinh cấp THCS.”

I. Đặt vấn đề

Gần ba mươi năm gắn bó với môn Giáo dục công dân (GDCD), điều khiến tôi luôn suy nghĩ là làm sao để học sinh không xem đây chỉ là môn học ghi nhớ kiến thức mà thực sự thấy được ý nghĩa của những bài học đạo đức, pháp luật đối với cuộc sống hằng ngày. Nhiều lần đứng lớp, tôi nhận thấy các em có thể trả lời khá tốt câu hỏi trong sách giáo khoa nhưng lại lúng túng khi gặp những tình huống thực tế liên quan đến ứng xử, trách nhiệm hay quyền và nghĩa vụ của công dân.

Trong quá trình công tác tại Trường THCS Yên Bài A (xã Yên Bài, Thành phố Hà Nội), tôi nhận thấy việc dạy học GDCD có những thuận lợi và khó khăn riêng. Nhà trường có 74,2% học sinh là con em đồng bào dân tộc Mường. Các em lớn lên trong môi trường giàu bản sắc văn hóa địa phương, nhưng điều kiện học tập và sự đồng hành của gia đình còn nhiều hạn chế do phần lớn phụ huynh làm nông nghiệp hoặc chăn nuôi. Bên cạnh đó, học sinh ngày càng dành nhiều thời gian cho điện thoại thông minh, mạng xã hội và các trò chơi điện tử. Trong khi đó, những hình thức dạy học quen thuộc như thuyết trình, ghi chép hay thảo luận nhóm đôi khi chưa tạo được sự hứng thú và phát huy tính chủ động của học sinh.

Nhà trường đã được đầu tư tương đối đầy đủ về cơ sở vật chất công nghệ thông tin với phòng Tin học, máy tính và máy chiếu tại các lớp học, việc ứng dụng công nghệ trong giảng dạy môn GDCD ở nhà trường vẫn chủ yếu dừng lại ở việc trình chiếu học liệu. Quan sát học sinh hứng thú với các trò chơi điện tử và các hoạt động trên môi trường số, tôi đặt ra câu hỏi: Liệu có thể khai thác chính sức hấp dẫn của trò chơi để nâng cao hiệu quả dạy học môn GDCD hay không?

Những trăn trở đó thôi thúc tôi tìm kiếm một cách tiếp cận mới trong dạy học GDCD. Tôi mong muốn xây dựng những hoạt động học tập vừa gần gũi với học sinh, vừa phát huy được tính trải nghiệm, tương tác và sự chủ động của các em. Đặc biệt, khi chứng kiến học sinh say mê với các trò chơi và hoạt động trên môi trường số, tôi càng có thêm động lực để thử nghiệm việc ứng dụng công nghệ vào các bài học GDCD.

Từ thực tế giảng dạy, tôi bắt đầu tìm hiểu và thử nghiệm việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) để xây dựng các tình huống, nhân vật và trò chơi nhập vai phù hợp với nội dung bài học. Thông qua các hoạt động này, học sinh được hóa thân vào nhân vật, tham gia giải quyết những tình huống gần gũi với cuộc sống và tự đưa ra quyết định của mình. Đặc biệt, tôi lồng ghép các yếu tố văn hóa địa phương như nhà sàn, nghề truyền thống, tiếng cồng chiêng, dân ca Mường và những câu chuyện quen thuộc của cộng đồng vào nội dung trò chơi. Qua quá trình thực hiện, tôi nhận thấy học sinh hứng thú hơn với môn học, mạnh dạn trao đổi ý kiến, đồng thời có ý thức hơn trong việc giữ gìn bản sắc văn hóa quê hương.

Những chuyển biến tích cực bước đầu của học sinh đã tạo thêm động lực để tôi tiếp tục nghiên cứu, hoàn thiện và triển khai sáng kiến: **“Thiết kế và triển khai trò chơi nhập vai ứng dụng AI trong giảng dạy Giáo dục công dân, phát triển năng lực công dân tích cực cho học sinh cấp THCS.”**

1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

Trong quá trình giảng dạy, tôi luôn chú ý quan sát mức độ tham gia của học sinh trong các giờ học GDCD. Thực tế cho thấy, ở những tiết học thiên về lý thuyết, nhiều em còn e dè, ngại phát biểu và chưa mạnh dạn bày tỏ quan điểm cá nhân. Kết quả khảo sát đầu năm học đối với học sinh toàn trường cho thấy tỷ lệ học sinh chủ động xung phong phát biểu chỉ đạt 17,8%. Khi xử lý các tình huống thực tiễn, nhiều em còn lúng túng, câu trả lời chủ yếu lặp lại nội dung trong sách giáo khoa mà chưa gắn với những vấn đề gần gũi trong cuộc sống hằng ngày.

Là giáo viên trực tiếp giảng dạy môn GDCD trong toàn trường, tôi nhận thấy việc xây dựng các tình huống học tập phù hợp với từng độ tuổi đòi hỏi nhiều thời gian và công sức. Đặc biệt, đối với học sinh Trường THCS Yên Bài A, các hoạt động học tập chỉ thực sự thu hút khi gắn với những hình ảnh, câu chuyện và nét văn hóa quen thuộc của địa phương. Tuy nhiên, việc tìm kiếm tư liệu, xây dựng kịch bản và thiết kế hoạt động trải nghiệm phù hợp cho từng bài học không phải lúc nào cũng dễ thực hiện trong điều kiện giáo viên phải đảm nhiệm nhiều nhiệm vụ chuyên môn khác.

Trong quá trình tự học và tiếp cận các công cụ AI, tôi nhận thấy đây là một nguồn hỗ trợ hữu ích trong việc xây dựng tình huống, thiết kế nhân vật và phát triển các trò chơi nhập vai phục vụ dạy học. AI không thay thế vai trò của giáo viên nhưng có thể hỗ trợ tạo ra những ý tưởng mới, giúp bài học trở nên sinh động hơn và phù hợp hơn với đối tượng học sinh. Điều này không chỉ giúp giảm thời gian chuẩn bị bài mà còn tạo thêm cơ hội để học sinh được tham gia vào các hoạt động học tập sinh động, gần gũi với thực tiễn.

Từ những thực tiễn nêu trên, tôi lựa chọn nghiên cứu và triển khai sáng kiến: **“Thiết kế và triển khai trò chơi nhập vai ứng dụng AI trong giảng dạy GDCD, phát triển năng lực công dân tích cực cho học sinh cấp THCS.”** Thông qua sáng kiến này, tôi mong muốn góp phần tạo hứng thú học tập cho học sinh, giúp các em chủ động vận dụng kiến thức vào cuộc sống và từng bước hình thành những phẩm chất, năng lực cần thiết của công dân trong xã hội hiện đại.

2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến:

Thông qua việc triển khai sáng kiến, tôi hướng tới các mục tiêu sau:

Đối với học sinh: Nâng cao hứng thú học tập môn GDCD, khắc phục tâm lý học thụ động và học thuộc lòng. Phần đầu tỷ lệ học sinh tích cực tham gia các hoạt động học tập tăng ít nhất 20% so với đầu năm học. Đồng thời giúp học sinh biết vận

dụng kiến thức vào thực tiễn, có kỹ năng ứng xử phù hợp, tinh thần trách nhiệm với cộng đồng và ý thức giữ gìn, phát huy bản sắc văn hóa dân tộc Mường.

Đối với giáo viên: Hỗ trợ giáo viên ứng dụng AI trong thiết kế học liệu, xây dựng tình huống và trò chơi nhập vai phù hợp với nội dung môn GD&ĐT; góp phần nâng cao hiệu quả chuẩn bị bài giảng và tổ chức các hoạt động học tập.

Về tính lan tỏa: Xây dựng được hệ thống trò chơi nhập vai và kịch bản dạy học ứng dụng AI có thể chia sẻ, áp dụng trong giảng dạy GD&ĐT tại các trường THCS có điều kiện tương đồng, đặc biệt ở những địa bàn có học sinh dân tộc thiểu số.

3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu

Thời gian thực hiện: Từ tháng 8/2025 đến tháng 4/2026.

Đối tượng nghiên cứu: Học sinh lớp 6A (32 học sinh), lớp 7A (31 học sinh), lớp 8A (36 học sinh) và lớp 9A (36 học sinh) của Trường THCS Yên Bài A. Tổng số học sinh tham gia thực nghiệm là 135 em.

Phạm vi nội dung: Sáng kiến được triển khai trong giảng dạy môn GD&ĐT cấp THCS từ lớp 6 đến lớp 9. Nội dung tập trung vào việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) để thiết kế trò chơi nhập vai, học liệu trực quan, truyện tranh và các tình huống thực tiễn phục vụ dạy học. Các sản phẩm được xây dựng gắn với đặc điểm văn hóa địa phương, đặc biệt là bản sắc văn hóa dân tộc Mường tại xã Yên Bài, nhằm nâng cao hứng thú học tập và khả năng vận dụng kiến thức của học sinh.

4. Phương pháp nghiên cứu

Trong quá trình thực hiện sáng kiến, tôi sử dụng các phương pháp nghiên cứu gồm: điều tra khảo sát để thu thập thông tin về thực trạng học tập môn GD&ĐT của học sinh; quan sát sự phạm nhằm theo dõi mức độ tham gia và sự thay đổi của học sinh; thực nghiệm sự phạm để triển khai các biện pháp đề xuất; thống kê, xử lý số liệu để phân tích kết quả trước và sau thực nghiệm; đồng thời phân tích, tổng hợp tài liệu phục vụ xây dựng cơ sở lý luận và đánh giá hiệu quả của sáng kiến.

II. Nội dung của sáng kiến

1. Cơ sở lý luận và thực tiễn:

Về cơ sở pháp lý: Sáng kiến được thực hiện trên cơ sở Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 của Ban Chấp hành Trung ương Đảng khóa XI về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo; Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGD&ĐT của Bộ Giáo dục và Đào tạo; Quyết định số 749/QĐ-TTg ngày 03/6/2020 của Thủ tướng Chính phủ phê duyệt Chương trình Chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030; Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25/01/2022 về tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục. Những văn bản trên thể hiện định hướng của Đảng và Nhà nước về đổi mới giáo dục, đẩy mạnh ứng dụng công nghệ số trong dạy học và từng bước hình thành môi trường giáo dục số. Đây cũng là cơ sở để giáo viên chủ động khai thác

các công cụ công nghệ, trong đó có trí tuệ nhân tạo (AI), nhằm nâng cao chất lượng và hiệu quả dạy học.

Về cơ sở lý luận:

Việc xây dựng và triển khai sáng kiến dựa trên một số lý thuyết giáo dục hiện đại, phù hợp với định hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Đồng thời, đây cũng là cơ sở để vận dụng trí tuệ nhân tạo (AI) vào thiết kế các hoạt động học tập môn Giáo dục công dân theo hướng tăng cường trải nghiệm và phát huy tính tích cực của người học

Một trong những cơ sở quan trọng của sáng kiến là lý thuyết học tập thông qua đóng vai (Role-Playing Learning). Theo Moreno (1963), người học có thể phát triển nhận thức, cảm xúc và kỹ năng xã hội thông qua việc tham gia vào các vai diễn và tình huống mô phỏng. Trong môn Giáo dục công dân, nhiều nội dung gắn với các chuẩn mực đạo đức, quy định pháp luật và cách ứng xử trong cuộc sống. Vì vậy, việc cho học sinh nhập vai vào các nhân vật trong những tình huống cụ thể giúp các em hiểu bài học sâu sắc hơn, biết suy nghĩ từ nhiều góc độ khác nhau và từng bước hình thành kỹ năng giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề.

Sáng kiến cũng vận dụng quan điểm trò chơi hóa (Gamification) trong dạy học. Theo Deterding và cộng sự (2011), việc đưa các yếu tố của trò chơi vào hoạt động học tập có thể làm tăng sự hứng thú và động lực tham gia của người học. Thực tế giảng dạy cho thấy học sinh THCS thường yêu thích các hoạt động có tính thử thách, khám phá và tương tác. Vì vậy, việc kết hợp AI để xây dựng nhân vật, tình huống nhập vai, nhiệm vụ học tập và các sản phẩm trực quan đã góp phần tạo không khí học tập tích cực, giúp học sinh tham gia chủ động hơn trong giờ học.

Bên cạnh đó, sáng kiến kế thừa lý thuyết học tập theo bối cảnh (Situated Learning) của Lave và Wenger (1991). Theo quan điểm này, việc học đạt hiệu quả cao hơn khi gắn với những tình huống gần gũi với đời sống. Đối với môn Giáo dục công dân, các nội dung về quyền và nghĩa vụ công dân, ứng xử trong gia đình, nhà trường, cộng đồng hay trên không gian mạng đều xuất phát từ những vấn đề mà học sinh thường gặp. Việc xây dựng các tình huống học tập gắn với thực tiễn địa phương và môi trường sống của học sinh giúp các em dễ tiếp cận kiến thức, đồng thời biết vận dụng những điều đã học vào cuộc sống.

Sáng kiến còn dựa trên quan điểm học tập kiến tạo (Constructivism) của Piaget (1972) và Vygotsky (1978). Theo đó, học sinh không tiếp thu kiến thức một cách thụ động mà chủ động hình thành hiểu biết thông qua trải nghiệm, trao đổi và tương tác với người khác. Giáo viên giữ vai trò tổ chức, định hướng và hỗ trợ quá trình học tập. Trong các hoạt động nhập vai, thảo luận và xử lý tình huống, học sinh

được bày tỏ quan điểm, đưa ra lựa chọn và tự rút ra bài học cho bản thân. Đây cũng là định hướng phù hợp với yêu cầu đổi mới phương pháp dạy học hiện nay.

Từ những cơ sở lý luận trên, tôi đã lựa chọn việc ứng dụng AI để thiết kế trò chơi nhập vai, xây dựng học liệu trực quan và tổ chức các hoạt động trải nghiệm trong môn Giáo dục công dân. Sự kết hợp giữa công nghệ và các lý thuyết dạy học hiện đại góp phần nâng cao hứng thú học tập, phát triển phẩm chất, năng lực và khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn của học sinh THCS.

Về cơ sở thực tiễn: "Qua quá trình giảng dạy môn GDCD tại Trường THCS Yên Bài A, tôi nhận thấy học sinh hứng thú và tiếp thu kiến thức hiệu quả hơn khi được tham gia các hoạt động trải nghiệm gắn với thực tiễn. Tuy nhiên, việc ứng dụng công nghệ và tổ chức các hoạt động học tập mang tính tương tác trong môn học vẫn còn một số hạn chế.

Để có căn cứ đề xuất các giải pháp phù hợp và đánh giá hiệu quả của sáng kiến, tôi tiến hành khảo sát thực trạng dạy học môn Giáo dục công dân tại Trường THCS Yên Bài A trước khi triển khai các biện pháp.

2. Hiện trạng vấn đề trước khi áp dụng sáng kiến.

Trước khi thực hiện sáng kiến, giờ học GDCD tại nhà trường chủ yếu được tổ chức theo hình thức thuyết trình, đàm thoại và thảo luận nhóm. Việc ứng dụng công nghệ thông tin còn hạn chế, chủ yếu dừng ở trình chiếu học liệu hoặc video minh họa. Vì vậy, một bộ phận học sinh chưa thực sự hứng thú và còn gặp khó khăn khi vận dụng kiến thức vào các tình huống thực tế.

Về phía học sinh, nhiều em vẫn có thói quen tiếp thu kiến thức một chiều, chưa thực sự chủ động tham gia các hoạt động học tập. Nhiều tình huống trong bài học chưa gắn với đời sống sinh hoạt, lao động và văn hóa của địa phương, vì vậy các em còn lúng túng khi vận dụng kiến thức GDCD để giải quyết các tình huống thực tế.

Về phía giáo viên, việc xây dựng các tình huống trải nghiệm, kịch bản nhập vai và học liệu trực quan cho môn GDCD thường mất nhiều thời gian chuẩn bị. Với những bài học cần gắn với văn hóa địa phương và đặc điểm của học sinh dân tộc Mường, giáo viên phải tự tìm kiếm, lựa chọn và điều chỉnh tư liệu để phù hợp với thực tế. Trong khi đó, yêu cầu thực hiện các nhiệm vụ chuyên môn hằng ngày khiến việc đầu tư cho đổi mới phương pháp dạy học đôi khi còn gặp khó khăn.

Để có cơ sở đánh giá thực trạng trước khi triển khai sáng kiến, tôi tiến hành khảo sát toàn trường với tiêu chí: "Mức độ hứng thú học tập và kỹ năng vận dụng kiến thức GDCD vào xử lý tình huống thực tế". Năm học 2025–2026, Trường THCS Yên Bài A có 10 lớp với 337 học sinh tham gia khảo sát.

Bảng 1. Kết quả khảo sát thực trạng đầu năm đối với học sinh toàn trường
(Phiếu khảo sát I- Phụ lục 5)

Khối/ Lớp	Sĩ số	Mức độ Tốt/ Thường xuyên	Mức độ Khá/ Thỉnh thoảng	Mức độ Chưa đạt/ Hiếm khi
Lớp 6A (Lớp thực nghiệm)	32	6 (18,8%)	10 (31,3%)	16 (50,0%)
Lớp 6B	33	6 (18,2%)	11 (33,3%)	16 (48,5%)
Tổng Khối 6	65	12 (18,5%)	21 (32,3%)	32 (49,2%)
Lớp 7A (Lớp thực nghiệm)	31	5 (16,1%)	10 (32,3%)	16 (51,6%)
Lớp 7B	31	5 (16,1%)	9 (29,0%)	17 (54,8%)
Lớp 7C	31	6 (19,4%)	10 (32,3%)	15 (48,4%)
Tổng Khối 7	93	16 (17,2%)	29 (31,2%)	48 (51,6%)
Lớp 8A (Lớp thực nghiệm)	36	6 (16,7%)	12 (33,3%)	18 (50,0%)
Lớp 8B	39	6 (15,4%)	12 (30,8%)	21 (53,8%)
Lớp 8C	32	5 (15,6%)	10 (31,3%)	17 (53,1%)
Tổng Khối 8	107	17 (15,9%)	34 (31,8%)	56 (52,3%)
Lớp 9A (Lớp thực nghiệm)	36	7 (19,4%)	12 (33,3%)	17 (47,2%)
Lớp 9B	36	8 (22,2%)	13 (36,1%)	15 (41,7%)
Tổng Khối 9	72	15 (20,8%)	25 (34,7%)	32 (44,4%)
TỔNG TOÀN TRƯỜNG	337	60 (17,8%)	109 (32,3%)	168 (49,9%)

Qua khảo sát 337 học sinh toàn trường, tôi nhận thấy số học sinh thực sự hứng thú với môn GDCD còn khá thấp, chỉ chiếm 17,8%, trong khi gần một nửa số học sinh (49,9%) ở mức Chưa đạt/Hiếm khi. Thực tế trong các giờ học và kiểm tra cho thấy nhiều em có thể ghi nhớ nội dung bài học nhưng còn lúng túng khi vận dụng vào những tình huống gần gũi trong cuộc sống như ứng xử với bạn bè, tham gia mạng xã hội hay thực hiện trách nhiệm của học sinh trong gia đình và nhà trường. Đáng chú ý, khối 8 có tỷ lệ học sinh ở mức Chưa đạt cao nhất (52,3%). Đây cũng là lứa tuổi có nhiều thay đổi về tâm sinh lý, dễ bị tác động bởi môi trường xung quanh nhưng lại thiếu kỹ năng xử lý tình huống phù hợp.

Từ kết quả khảo sát và thực tế giảng dạy, tôi nhận thấy những hình thức dạy học quen thuộc chưa thực sự tạo được sức hút đối với học sinh. Nhiều em thích được tham gia các hoạt động trải nghiệm, được bày tỏ ý kiến và trực tiếp xử lý các tình huống gần gũi với cuộc sống hơn là chỉ nghe giảng hoặc ghi nhớ kiến thức. Điều đó khiến tôi trăn trở và tìm kiếm những cách tổ chức bài học sinh động hơn, giúp học sinh chủ động tham gia và thấy được ý nghĩa của bài học trong cuộc sống hằng ngày.

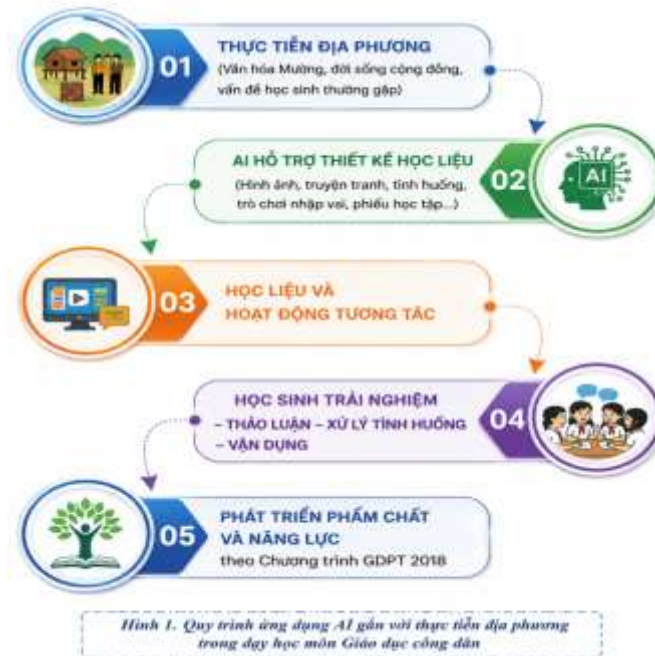
Trên cơ sở kết quả khảo sát toàn trường, tôi lựa chọn 4 lớp 6A, 7A, 8A và 9A với tổng số 135 học sinh làm nhóm thực nghiệm để triển khai sáng kiến trong năm học 2025–2026. Các lớp được lựa chọn đại diện cho 4 khối học và có kết quả khảo sát tương đối phù hợp với mặt bằng chung của toàn trường, bảo đảm tính khách quan trong quá trình đánh giá hiệu quả sáng kiến.

3. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề

Căn cứ kết quả khảo sát và những khó khăn trong thực tế giảng dạy, tôi nhận thấy cần có những hình thức tổ chức học tập mới để tạo hứng thú cho học sinh và giúp các em được tham gia nhiều hơn vào các hoạt động trải nghiệm. Vì vậy, tôi đã nghiên cứu, thử nghiệm và xây dựng các biện pháp ứng dụng AI trong dạy học GDCD phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường.

Việc triển khai sáng kiến được thực hiện phù hợp với đặc điểm của từng khối lớp. Với học sinh lớp 6, tôi xây dựng các trò chơi nhập vai đơn giản để các em bước đầu làm quen với hình thức học tập trải nghiệm. Ở lớp 7, tôi sử dụng AI để thiết kế tranh ảnh và học liệu trực quan gắn với văn hóa địa phương, giúp học sinh dễ hình dung và tiếp cận nội dung bài học. Đối với học sinh lớp 8, tôi tập trung xây dựng các tình huống nhập vai liên quan đến đạo đức, ứng xử và trách nhiệm của lứa tuổi thiếu niên, đồng thời lồng ghép những câu chuyện quen thuộc ở địa phương để học sinh dễ liên hệ với thực tế. Và với học sinh lớp 9, tôi thiết kế truyện tranh và các tình huống pháp luật bằng AI nhằm giúp các em tiếp cận kiến thức thông qua những hình thức gần gũi với lứa tuổi. Việc lựa chọn hình thức tổ chức phù hợp với từng khối lớp đã góp phần nâng cao hiệu quả dạy học, phát huy tính tích cực của học sinh và tạo điều kiện để các em vận dụng kiến thức GDCD vào thực tiễn cuộc sống.

Để tích hợp AI vào dạy học môn Giáo dục công dân gắn với thực tiễn địa phương, nghiên cứu đề xuất quy trình gồm 5 bước:



Biện pháp một: Ứng dụng AI thiết kế trò chơi nhập vai xử lý tình huống bảo tồn nghề dệt thổ cẩm gia đình.

a) Mục tiêu của biện pháp:

Qua nhiều năm giảng dạy môn GDCD ở lớp 6, tôi nhận thấy học sinh mới chuyển cấp thường còn nhiều bỡ ngỡ với môi trường học tập mới. Các em có xu

hướng hứng thú với những hình ảnh trực quan, trò chơi và hoạt động trải nghiệm hơn là tiếp nhận kiến thức thông qua hình thức thuyết trình hoặc ghi nhớ lý thuyết đơn thuần. Đối với bài học "Tự hào về truyền thống gia đình, dòng họ", nếu giáo viên chỉ yêu cầu học sinh kể tên các truyền thống của gia đình thì khó tạo được sự cuốn hút và chiều sâu cảm xúc cho bài học. Xuất phát từ thực tế đó, tôi mong muốn xây dựng một hoạt động học tập giúp học sinh được hóa thân vào nhân vật, được lựa chọn cách giải quyết tình huống và tự rút ra bài học cho bản thân. Vì vậy, tôi đã ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) để thiết kế trò chơi nhập vai gắn với nghề dệt thổ cẩm truyền thống của người Mường tại Yên Bái. Thông qua hoạt động này, học sinh không chỉ tiếp cận kiến thức một cách tự nhiên mà còn hiểu rõ hơn ý nghĩa của việc giữ gìn truyền thống gia đình, trân trọng những giá trị văn hóa quê hương và hình thành những hành vi phù hợp trong cuộc sống.

b) Cách thức và Câu chuyện thực tế (Áp dụng tại Bài: Tự hào về truyền thống gia đình, dòng họ - GDCD 6):

Biện pháp được triển khai theo quy trình: xây dựng tình huống nhập vai bằng AI → thiết kế trò chơi tương tác → tổ chức cho học sinh nhập vai, thảo luận → phản hồi kết quả và rút ra bài học

Bước 1. Xây dựng tình huống nhập vai bằng AI

Xuất phát từ thực tế một số học sinh chưa thực sự quan tâm đến việc giữ gìn truyền thống gia đình và văn hóa địa phương, tôi xây dựng tình huống nhập vai gắn với nghề dệt thổ cẩm của người Mường tại Yên Bái. Đây là nghề truyền thống quen thuộc với nhiều học sinh và có ý nghĩa giáo dục phù hợp với nội dung bài học “Tự hào về truyền thống gia đình, dòng họ”.

Tôi sử dụng ChatGPT xây dựng kịch bản trò chơi nhập vai về nghề dệt thổ cẩm của người Mường tại Yên Bái, trong đó học sinh lựa chọn phương án xử lý tình huống và nhận phản hồi tương ứng. *(Câu lệnh (prompt) được sử dụng để thiết kế trò chơi nhập vai, học liệu trực quan được trình bày tại Phụ lục 1)*

Bước 2. Thiết kế trò chơi tương tác

Trên cơ sở kịch bản do AI hỗ trợ xây dựng, tôi sử dụng Gemini để thiết kế trò chơi tương tác phục vụ hoạt động dạy học. Trò chơi được xây dựng theo hình thức lựa chọn phương án xử lý tình huống và phản hồi kết quả tương ứng với từng quyết định của người chơi. *(Hình ảnh 1, link 1 - Phụ lục 1)*

Bước 3. Tổ chức cho học sinh nhập vai và thảo luận

Trong quá trình tổ chức hoạt động, giáo viên trình chiếu trò chơi tương tác và hướng dẫn học sinh nhập vai nhân vật chính. Học sinh thảo luận nhóm, phân tích tình huống và lựa chọn một trong ba phương án xử lý được thiết kế sẵn trong trò chơi. *(Hình ảnh 2, link 1 - Phụ lục 1)*

Câu hỏi: Em sẽ làm gì để bảo vệ danh tiếng và niềm tự hào của gia đình mình?

Phương án A: Xin lỗi bà, lý do đã hẹn với bạn từ trước nên phải đi chơi game, hứa chiều về sẽ phụ bà sau.

Phương án B: Nhận lời giúp bà nhưng làm qua loa, cầu thả cho xong việc để còn nhanh chóng đi chơi với bạn.

Phương án C: Từ chối lời rủ đi chơi game của nhóm bạn, ngồi lại cẩn thận học cách bà dệt và tỉ mỉ hoàn thành tấm thổ cẩm để kịp giao cho khách, giữ chữ tín cho gia đình. Khi các nhóm bấm chọn phương án trên máy tính, hệ thống AI (đã được tôi cài đặt sẵn) lập tức phản hồi hệ quả:

Bước 4. Phản hồi kết quả và rút ra bài học

Sau khi học sinh đưa ra lựa chọn, hệ thống trò chơi phản hồi kết quả tương ứng với từng phương án. Giáo viên tổ chức cho học sinh nhận xét hành vi của nhân vật, liên hệ với trách nhiệm của bản thân trong việc giữ gìn truyền thống gia đình, dòng họ và các giá trị văn hóa địa phương.

- **Nếu chọn A hoặc B**, màn hình hiện màu đỏ cảnh báo: *"Rất tiếc! Lựa chọn của em đã khiến tấm thổ cẩm bị hỏng/giao trễ hẹn. Khách du lịch phàn nàn, bà nội rất buồn vì truyền thống giữ chữ tín và nghề dệt của gia đình không được chú trọng."*

- **Nếu chọn C**, màn hình pháo hoa hiện lên: *"Tuyệt vời! Em đã góp phần giữ gìn được danh tiếng nghề dệt thổ cẩm của gia đình. Bà nội rất tự hào vì em đã biết ưu tiên gìn giữ giá trị truyền thống hơn là những thú vui cá nhân nhất thời."*

Thông qua hoạt động trải nghiệm, học sinh hiểu rõ hơn ý nghĩa của việc trân trọng truyền thống gia đình, biết cân nhắc giữa nhu cầu cá nhân và trách nhiệm đối với gia đình, đồng thời hình thành ý thức giữ gìn bản sắc văn hóa của quê hương.

c) Kết quả đạt được: Thông qua hoạt động trò chơi nhập vai ứng dụng AI, học sinh lớp 6A tham gia học tập tích cực hơn, mạnh dạn trao đổi và bày tỏ ý kiến trong quá trình thảo luận. Trong tổng số 32 học sinh của lớp, có 28 em tham gia phát biểu hoặc đóng góp ý kiến về tình huống học tập; nhiều em biết liên hệ nội dung bài học với truyền thống gia đình và các giá trị văn hóa của địa phương. Đáng chú ý, trong số 6 học sinh thường ít phát biểu, có 4 em đã chủ động tham gia hoạt động nhóm và đưa ra ý kiến khi được nhập vai vào các tình huống cụ thể. Sau hoạt động, 30/32 học sinh lựa chọn được cách ứng xử phù hợp và nêu được ý nghĩa của việc giữ gìn truyền thống gia đình, dòng họ. Việc sử dụng AI cũng hỗ trợ giáo viên xây dựng học liệu trực quan, tổ chức hoạt động học tập thuận lợi và hiệu quả hơn. (Hình ảnh 3-Phụ lục 1)

d) Khả năng áp dụng rộng rãi: Biện pháp này có thể áp dụng trong giảng dạy môn GD&CD ở các trường THCS có điều kiện tương đồng với Trường THCS Yên Bài A. Giáo viên có thể linh hoạt xây dựng các tình huống nhập vai gắn với truyền thống gia đình, văn hóa địa phương hoặc những vấn đề gần gũi với học sinh. Nội dung trò chơi dễ điều chỉnh theo từng khối lớp, tận dụng được các công cụ AI phổ biến nên thuận lợi cho việc triển khai trong thực tế và chia sẻ cho đồng nghiệp cùng áp dụng.

Biện pháp hai: Thiết kế học liệu ảnh, truyện tranh bằng AI mang hơi thở quê hương Yên Bái

a) Mục tiêu của biện pháp:

Ở cấp THCS, học sinh lớp 7 đã có khả năng quan sát, liên hệ và bày tỏ quan điểm về các vấn đề trong học tập và cuộc sống. Tuy nhiên, một số nội dung trong môn GDCD vẫn còn khoảng cách nhất định với trải nghiệm thực tế của học sinh, đặc biệt là các hình ảnh minh họa về cảnh quan và đời sống văn hóa ở những địa phương khác.

Tại Trường THCS Yên Bái A, việc khai thác nguồn học liệu trực quan phản ánh đặc trưng văn hóa Mường của địa phương còn gặp nhiều khó khăn. Nguồn tư liệu sẵn có chưa phong phú, chất lượng và mức độ phù hợp với nội dung bài học còn hạn chế, ảnh hưởng đến khả năng liên hệ thực tiễn của học sinh.

Để khắc phục hạn chế trên, tôi ứng dụng các công cụ AI trong thiết kế hình ảnh, truyện tranh và tình huống học tập gắn với những nét đặc trưng của địa phương như nhà sàn, đồi chè và các hoạt động văn hóa của đồng bào Mường tại Yên Bái. Biện pháp nhằm tăng tính trực quan cho bài học, tạo điều kiện để học sinh liên hệ kiến thức với thực tiễn địa phương, từ đó nâng cao hứng thú học tập và khả năng vận dụng kiến thức vào cuộc sống.

b) Cách thức và Câu chuyện thực tế (Áp dụng tại Bài 2: Bảo tồn di sản văn hóa - GDCD 7):

Biện pháp được triển khai theo quy trình: xác định nội dung học liệu cần thiết kế → tạo hình ảnh bằng AI → tổ chức cho học sinh khai thác học liệu → thảo luận, liên hệ thực tiễn và rút ra bài học.

Bước 1. Xác định nội dung học liệu cần thiết kế

Trong quá trình giảng dạy, tôi nhận thấy nhiều học sinh tỏ ra hứng thú hơn khi được tiếp cận những hình ảnh gắn với đời sống và văn hóa địa phương. Tuy nhiên, nguồn học liệu trực quan về văn hóa Mường tại Yên Bái còn hạn chế, nhiều hình ảnh trên internet chưa phản ánh rõ nét đặc trưng của địa phương hoặc chưa phù hợp với nội dung bài học.

Để khắc phục hạn chế này, tôi sử dụng các công cụ AI tạo ảnh như Bing Image Creator và Canva AI để xây dựng học liệu phục vụ bài “Bảo tồn di sản văn hóa”. Nội dung hình ảnh được thiết kế dựa trên những nét văn hóa tiêu biểu của địa phương như nhà sàn, đồi chè, trang phục truyền thống, tiếng cồng chiêng và các hoạt động sinh hoạt cộng đồng của đồng bào Mường tại Yên Bái.

Bước 2. Thiết kế học liệu bằng AI

Tôi sử dụng các công cụ AI tạo ảnh như Bing Image Creator và Canva AI để xây dựng học liệu phục vụ bài học. (*Câu lệnh (prompt)2 và Hình ảnh 4 - Phụ lục 2*)

Bước 3. Tổ chức cho học sinh khai thác học liệu

Trong giờ học, giáo viên sử dụng các hình ảnh do AI tạo ra ở hoạt động khởi động, khám phá kiến thức và thảo luận nhóm. Học sinh quan sát, nhận diện các yếu tố

văn hóa đặc trưng của địa phương, trao đổi và liên hệ với những trải nghiệm thực tế tại gia đình và cộng đồng nơi các em sinh sống.

Quá trình khai thác học liệu giúp học sinh dễ dàng kết nối kiến thức bài học với đời sống thực tiễn, đồng thời tạo hứng thú và tăng mức độ tham gia trong các hoạt động học tập. Các em không chỉ tiếp nhận kiến thức về bảo tồn di sản văn hóa mà còn hình thành ý thức trân trọng, giữ gìn và phát huy các giá trị văn hóa của quê hương mình.

Bước 4. Thảo luận, liên hệ thực tiễn và rút ra bài học

Trên cơ sở các hình ảnh đã quan sát, giáo viên tổ chức cho học sinh thảo luận về trách nhiệm của bản thân trong việc giữ gìn cảnh quan, bảo tồn nhà sàn, gìn giữ tiếng nói, trang phục và các giá trị văn hóa truyền thống của dân tộc Mường.

Thông qua hoạt động này, học sinh không chỉ hiểu nội dung bài học về bảo tồn di sản văn hóa mà còn hình thành ý thức trân trọng, giữ gìn và phát huy các giá trị văn hóa của quê hương.

c) Kết quả đạt được: Qua quá trình thực hiện, học sinh lớp 7A hứng thú hơn với bài học. Khi quan sát các hình ảnh do AI tạo ra, nhiều em nhanh chóng nhận ra nhà sàn, đồi chè, trang phục truyền thống và những nét văn hóa quen thuộc của đồng bào Mường tại địa phương. Không khí thảo luận sôi nổi hơn, nhiều học sinh chủ động chia sẻ hiểu biết và liên hệ với thực tế ở gia đình, thôn xóm. Một số em trước đây còn ít phát biểu cũng mạnh dạn tham gia trao đổi cùng bạn. Đối với giáo viên, AI hỗ trợ tìm kiếm và xây dựng học liệu phù hợp với bài học, giúp tiết kiệm khoảng 30–45 phút chuẩn bị cho mỗi tiết dạy.

d) Khả năng áp dụng rộng rãi: Biện pháp có thể thực hiện tại nhiều trường THCS do sử dụng các công cụ AI phổ biến và không yêu cầu thiết bị phức tạp. Giáo viên có thể điều chỉnh nội dung hình ảnh theo từng bài học và đặc điểm văn hóa của địa phương. Biện pháp phù hợp với môn GDCCD và có thể vận dụng trong Ngữ văn, Lịch sử, Địa lí hoặc Giáo dục địa phương.

Biện pháp ba: Kết nối tình huống giả lập AI với thực tiễn thông qua thảo luận và mời người có uy tín địa phương tham gia.

a) Mục tiêu của biện pháp:

Qua quá trình giảng dạy học sinh lớp 8, tôi nhận thấy các em có nhu cầu thể hiện quan điểm cá nhân ngày càng rõ nét. Trong các giờ thảo luận, nhiều em sẵn sàng bảo vệ ý kiến của mình nhưng đôi khi còn phản ứng theo cảm xúc, chưa thực sự bình tĩnh khi xảy ra bất đồng. Vì vậy, nếu bài học chỉ diễn ra trong môi trường giả lập trên máy tính, một số em có thể chưa thấy hết ý nghĩa và khả năng vận dụng của bài học vào cuộc sống hằng ngày.

Mục tiêu của biện pháp là giúp học sinh nhận ra mối liên hệ giữa những tình huống được trải nghiệm trên AI với các vấn đề diễn ra trong thực tế. Thông qua hoạt động thảo luận và liên hệ với các câu chuyện tại địa phương, học sinh được rèn luyện kỹ năng lắng nghe, đối thoại, bày tỏ quan điểm và giải quyết mâu thuẫn trên cơ sở tôn trọng lẽ phải, pháp luật và các giá trị tốt đẹp của cộng đồng.

b) Cách thức và Câu chuyện thực tế (Áp dụng tại Bài 4: Bảo vệ lễ phải - GD CD 8)

Để giúp học sinh không chỉ nhận biết lễ phải trong các tình huống giả định mà còn biết vận dụng vào thực tiễn cuộc sống, tôi triển khai biện pháp theo quy trình gồm bốn bước.

Bước 1. Xây dựng tình huống bằng AI

Để tạo tình huống học tập gắn với thực tiễn địa phương, tôi sử dụng ChatGPT hỗ trợ xây dựng tình huống phục vụ bài học “Bảo vệ lễ phải”. Khi thiết kế, tôi xác định yêu cầu tình huống phải gắn gũi với đời sống học sinh, có mâu thuẫn về quyền lợi và tạo điều kiện để học sinh phân tích, đánh giá, đề xuất phương án giải quyết trên cơ sở tôn trọng lễ phải và pháp luật. *(Câu lệnh (prompt) 3- Phụ lục 3)*

Từ câu lệnh trên, AI hỗ trợ xây dựng tình huống về mâu thuẫn trong việc sử dụng nguồn nước chung giữa hai hộ gia đình làm du lịch tại xã Yên Bài. Tình huống được trình chiếu trong giờ học và sử dụng làm cơ sở cho các hoạt động phân tích, thảo luận và giải quyết vấn đề. *(Hình ảnh 6 - link 2 - Phụ lục 3)*

Bước 2. Tổ chức cho học sinh phân tích và thảo luận tình huống

Sau khi tiếp cận tình huống, giáo viên tổ chức cho học sinh thảo luận nhóm, xác định nguyên nhân mâu thuẫn và đề xuất phương án giải quyết.

Trong quá trình trao đổi, học sinh đưa ra nhiều quan điểm khác nhau. Một số em cho rằng việc tự ý dẫn nước của bác A đã ảnh hưởng đến quyền lợi của gia đình bác B và chưa phù hợp với quy định chung. Một số em lại cho rằng cần xem xét hoàn cảnh thực tế và nhu cầu sử dụng nước của gia đình bác A. Bên cạnh đó, nhiều học sinh đề xuất hai gia đình cần đối thoại, thống nhất phương án sử dụng nguồn nước hợp lý để bảo đảm quyền lợi của các bên.

Thông qua hoạt động thảo luận, học sinh được rèn luyện kỹ năng trình bày quan điểm, lắng nghe ý kiến của người khác và bước đầu biết nhìn nhận vấn đề từ nhiều góc độ khác nhau.

Bước 3. Mời người có uy tín tại địa phương giao lưu, chia sẻ

Để tăng tính thực tiễn cho bài học, tôi tham mưu với Ban Giám hiệu nhà trường và mời bà Nguyễn Thị Nhung – Bí thư thôn Quýt, giáo viên nghỉ hưu có nhiều kinh nghiệm trong công tác xã hội tại địa phương – tham gia giao lưu với học sinh.

Từ tình huống đã thảo luận, bà Nhung chia sẻ những kinh nghiệm thực tế trong hòa giải các mâu thuẫn ở cộng đồng dân cư, đồng thời làm rõ vai trò của việc tôn trọng pháp luật, đối thoại và giữ gìn tình làng nghĩa xóm. Qua hoạt động này, học sinh được bổ sung góc nhìn thực tiễn, hiểu rõ hơn ý nghĩa của việc bảo vệ lễ phải và các giá trị văn hóa tốt đẹp của địa phương. *(Hình ảnh 7 - Phụ lục 3)*

Bước 4: Học sinh đóng vai hòa giải viên, đề xuất phương án giải quyết và rút ra bài học

Sau hoạt động giao lưu, tôi tổ chức cho học sinh đóng vai hòa giải viên để đề xuất phương án giải quyết tình huống đã thảo luận. Các nhóm học sinh vận dụng kiến thức của

bài học kết hợp với những chia sẻ từ thực tiễn để phân tích nguyên nhân mâu thuẫn, xác định quyền và trách nhiệm của các bên liên quan, đồng thời đề xuất các giải pháp phù hợp.

Qua hoạt động, nhiều học sinh đã biết xem xét vấn đề từ nhiều góc độ khác nhau, kết hợp giữa yêu cầu tôn trọng pháp luật với cách ứng xử có tình, có lý trong cộng đồng. Học sinh nhận thức rõ hơn rằng bảo vệ lẽ phải không chỉ là xác định đúng – sai mà còn cần biết đối thoại, hợp tác và tìm giải pháp hài hòa nhằm giải quyết mâu thuẫn một cách hiệu quả.

c) Kết quả đạt được: Việc kết hợp tình huống giả lập với hoạt động giao lưu thực tế giúp học sinh có thêm cơ hội nhìn nhận các vấn đề đạo đức, pháp luật từ nhiều góc độ khác nhau. Sau hoạt động, 28/36 học sinh lớp 8A đề xuất được phương án hòa giải phù hợp với quy định pháp luật và phong tục địa phương. Trong phiếu đánh giá cuối tiết học, 31/36 học sinh cho rằng các em hiểu rõ hơn vai trò của đối thoại trong giải quyết mâu thuẫn cộng đồng. Thông qua vai trò hòa giải viên, học sinh rèn luyện kỹ năng lắng nghe, trao đổi và tìm giải pháp hài hòa trên cơ sở tôn trọng pháp luật và các giá trị tốt đẹp của cộng đồng.

d) Khả năng áp dụng rộng rãi: Biện pháp phù hợp với các trường THCS có điều kiện phối hợp với các lực lượng xã hội tại địa phương. Tùy nội dung bài học, giáo viên có thể mời cựu chiến binh, cán bộ tư pháp, nghệ nhân hoặc người có uy tín tham gia giao lưu, chia sẻ kinh nghiệm thực tế với học sinh. Việc khai thác nguồn lực từ cộng đồng góp phần làm cho bài học gần gũi hơn và tăng cơ hội vận dụng kiến thức vào thực tiễn. Trước khi thực hiện, giáo viên cần báo cáo, xin ý kiến Ban Giám hiệu và thực hiện đầy đủ các quy định của nhà trường.

Biện pháp bốn: Ứng dụng AI thiết kế sách truyện tranh pháp luật trong dạy học GDCC.

a) Mục tiêu của biện pháp: Trong quá trình giảng dạy các bài học về pháp luật ở môn GDCC, tôi nhận thấy nhiều học sinh chưa thực sự hứng thú với nội dung này. Khi gặp các quy định pháp luật hoặc những khái niệm một số em ngại đọc, ít phát biểu, ngại trao đổi ý kiến. Ngược lại, khi nội dung bài học được gắn với những tình huống gần gũi trong cuộc sống, các em tham gia tích cực và trao đổi sôi nổi hơn.

Từ thực tế đó, tôi thử sử dụng AI để xây dựng các câu chuyện và truyện tranh pháp luật từ những tình huống quen thuộc ở Yên Bái. Tôi mong muốn đưa các quy định pháp luật đến với học sinh thông qua những nhân vật, câu chuyện và hình ảnh gần gũi thay vì chỉ tiếp cận bằng văn bản. Qua đó, các em dễ hình dung nội dung bài học, mạnh dạn trao đổi ý kiến và từng bước nhận ra rằng pháp luật luôn hiện diện trong cuộc sống hằng ngày của mỗi người.

b) Cách thức và Câu chuyện thực tế (Áp dụng thao giảng tại Bài 10: Quyền tự do kinh doanh và nghĩa vụ đóng thuế - GDCC 9):

Bước 1. Xây dựng nội dung truyện tranh pháp luật bằng AI

Căn cứ mục tiêu bài học, tôi sử dụng ChatGPT để xây dựng cốt truyện, nhân vật và các tình huống pháp luật liên quan đến quyền tự do kinh doanh và nghĩa vụ đóng thuế.

Bối cảnh câu chuyện được lựa chọn từ thực tiễn địa phương Yên Bái với nhân vật là hộ gia đình kinh doanh homestay nhằm giúp học sinh dễ liên hệ với thực tế cuộc sống. (Câu lệnh 4 - Phụ lục 4)

Bước 2. Thiết kế sách truyện tranh điện tử

Trên cơ sở nội dung do AI hỗ trợ xây dựng, tôi sử dụng Gemini để thiết kế sách lật điện tử với hệ thống hình ảnh minh họa, lời thoại và các tình huống được trình bày dưới dạng truyện tranh với tiêu đề: “Chuyện ở bản Mường: Thuế và Thịnh Vượng”.

Học liệu được xây dựng theo hướng trực quan, phù hợp với tâm lý lứa tuổi học sinh THCS và hỗ trợ việc tiếp cận các khái niệm pháp luật một cách dễ hiểu. (Hình ảnh 8 và link 3 - Phụ lục 4)

Bước 3. Tổ chức cho học sinh khai thác nội dung truyện tranh

Trong quá trình dạy học, giáo viên sử dụng truyện tranh điện tử ở phần khởi động và hình thành kiến thức.

Học sinh đọc, quan sát diễn biến câu chuyện; xác định quyền và nghĩa vụ của các nhân vật; thảo luận về các hành vi phù hợp hoặc chưa phù hợp với quy định của pháp luật.

Thông qua việc theo dõi và thảo luận về câu chuyện, học sinh dần hiểu rằng quyền tự do kinh doanh luôn đi kèm với trách nhiệm thực hiện nghĩa vụ đối với Nhà nước. Những nội dung pháp luật vốn khá khô khan trở nên dễ hiểu hơn khi được đặt trong một tình huống cụ thể và gần gũi với cuộc sống.

Bước 4. Liên hệ thực tiễn và vận dụng

Sau khi thảo luận, học sinh liên hệ nội dung bài học với các hoạt động kinh doanh, dịch vụ du lịch cộng đồng và homestay đang phát triển tại địa phương.

Giáo viên hướng dẫn học sinh rút ra bài học về việc thực hiện quyền công dân gắn với trách nhiệm đối với Nhà nước và cộng đồng; đồng thời vận dụng kiến thức để xử lý các tình huống tương tự trong thực tế.

c) Kết quả đạt được: Việc sử dụng truyện tranh pháp luật có sự hỗ trợ của AI giúp học sinh lớp 9A tiếp cận nội dung bài học một cách gần gũi hơn. Trong số 36 học sinh, có 29 em tham gia phát biểu hoặc trao đổi về các tình huống trong truyện. Nhiều em biết liên hệ bài học với hoạt động kinh doanh, dịch vụ du lịch tại địa phương và nhận thức rõ hơn trách nhiệm thực hiện nghĩa vụ thuế đối với Nhà nước. AI cũng hỗ trợ giáo viên xây dựng truyện tranh và tình huống học tập phù hợp với nội dung bài học, qua đó giảm thời gian chuẩn bị học liệu.

d) Khả năng áp dụng rộng rãi:

Sáng kiến được thực hiện chủ yếu bằng việc khai thác và sử dụng hiệu quả các thiết bị, hạ tầng công nghệ thông tin hiện có của nhà trường như máy tính, máy chiếu, máy in, hệ thống mạng Internet và các nền tảng AI miễn phí hoặc có sẵn. Do đó, việc

triển khai sáng kiến không phát sinh kinh phí đáng kể, phù hợp với điều kiện thực tế của các trường THCS hiện nay. Các biện pháp của sáng kiến có khả năng áp dụng rộng rãi đối với nhiều môn học; giáo viên chỉ cần điều chỉnh câu lệnh (prompt), nội dung và ngữ liệu phù hợp với đặc trưng từng môn để tạo ra các sản phẩm học tập đáp ứng yêu cầu dạy học.

Một số lưu ý khi vận dụng các biện pháp:

Qua thực tế triển khai, tôi nhận thấy AI chỉ nên được sử dụng như công cụ hỗ trợ trong quá trình dạy học. Giáo viên cần chủ động kiểm tra, lựa chọn và điều chỉnh nội dung trước khi đưa vào bài giảng. Với những lớp học còn hạn chế về thiết bị hoặc kết nối internet, có thể chuẩn bị trước học liệu do AI hỗ trợ tạo ra để sử dụng trực tiếp trên lớp. Đồng thời, cần hướng dẫn học sinh khai thác AI đúng mục đích, biết chọn lọc thông tin và không phụ thuộc hoàn toàn vào các sản phẩm do AI tạo ra.

4. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị

Sau quá trình triển khai sáng kiến đối với 135 học sinh thuộc 4 lớp thực nghiệm (6A, 7A, 8A, 9A) trong năm học 2025–2026, việc ứng dụng AI trong dạy học GD CD đã tạo chuyển biến tích cực về hứng thú học tập, mức độ tham gia hoạt động và khả năng vận dụng kiến thức của học sinh. Để minh chứng cho hiệu quả của sáng kiến, tôi tiến hành đối chiếu kết quả khảo sát trước và sau khi áp dụng đối với nhóm 135 học sinh thực nghiệm.

Bảng 2: Kết quả học tập của học sinh trước và sau khi áp dụng sáng kiến năm học 2025-2026.

Nội dung	Trước áp dụng.		Sau áp dụng		Tăng/giảm	
	SL	TL	SL	TL	SL	TL
Học sinh đạt điểm từ 8,0 trở lên	69	51.1	90	66.7	+21	15.6
Học sinh đạt điểm từ 6,0 đến dưới 8,0	40	29.6	43	31.9	+ 3	2,2
Học sinh đạt điểm từ 5,0 đến dưới 6,0	26	19,3	2	1.5	- 24	17.8
Học sinh điểm dưới 5,0	0	0	0	0	0	0

Kết quả tại Bảng 2 cho thấy kết quả học tập môn Giáo dục công dân của học sinh có sự cải thiện sau khi áp dụng sáng kiến. Tỷ lệ học sinh đạt điểm từ 8,0 trở lên tăng từ 51,1% lên 66,7%, trong khi tỷ lệ học sinh đạt điểm từ 5,0 đến dưới 6,0 giảm từ 19,3% xuống còn 1,5%; không có học sinh đạt điểm dưới 5,0. Kết quả này cho thấy

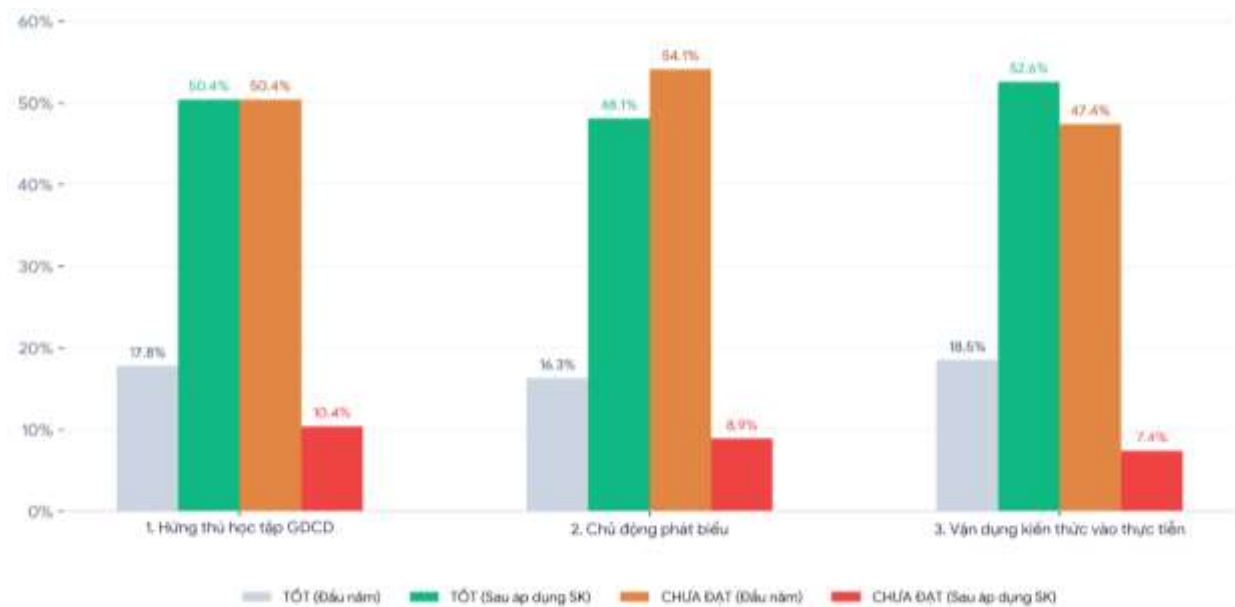
các biện pháp của sáng kiến đã góp phần nâng cao hiệu quả dạy học và chất lượng học tập của học sinh.

Bảng 3. Kết quả trước và sau áp dụng sáng kiến về mức độ hứng thú học tập bộ môn GDCD đối với 135 học sinh thuộc 4 lớp thực nghiệm tổng số 135 học sinh (6A, 7A, 8A, 9A). (Phiếu khảo sát 2- Phụ lục 5)

Tiêu chí đánh giá	Mức Tốt/ Thường xuyên		Mức chưa đạt/ Hiếm khi	
	Trước khi áp dụng skkn	Sau áp dụng skkn	Trước khi áp dụng skkn	Sau áp dụng skkn
1. Hứng thú học tập GDCD	24 em (17,8%)	68 em (50,4%)	68 em (50,4%)	14 em (10,4%)
2. Chủ động phát biểu	22 em (16,3%)	65 em (48,1%)	73 em (54,1%)	12 em (8,9%)
3. Vận dụng kiến thức vào thực tiễn	25 em (18,5%)	71 em (52,6%)	64 em (47,4%)	10 em (7,4%)

BIỂU ĐỒ ĐỐI CHIẾU SỰ THAY ĐỔI NĂNG LỰC VÀ THÁI ĐỘ CỦA HỌC SINH

(Nhóm thực nghiệm: Khối 6, 7, 8, 9 - Sĩ số: 135 học sinh)



Lưu ý: Biểu đồ không hiển thị nhóm số liệu trung gian (Mức Khá/Thỉnh thoảng) nhằm mục đích đối chiếu trực quan sự thay đổi ở hai mức độ chuyển biến rõ rệt nhất (Tốt và Chưa đạt)

Qua kết quả khảo sát, có thể thấy học sinh đã có những chuyển biến tích cực ở cả ba tiêu chí đánh giá. Số học sinh thường xuyên vận dụng kiến thức vào thực tiễn

tăng từ 18,5% lên 52,6%, trong khi tỷ lệ học sinh chủ động phát biểu trong giờ học tăng từ 16,3% lên 48,1%. Những kết quả này cho thấy học sinh tự tin hơn trong học tập và tích cực tham gia các hoạt động trên lớp.

Kết quả phiếu khảo sát cuối năm cho thấy học sinh có phản hồi tích cực đối với các hoạt động học tập ứng dụng AI. Trong tổng số 135 học sinh được khảo sát, có 90 học sinh lựa chọn mức "Rất hứng thú", 43 học sinh lựa chọn mức "Hứng thú" và 2 học sinh lựa chọn mức "Bình thường". Kết quả này cho thấy các hình thức học tập như trò chơi nhập vai, truyện tranh và tình huống ứng dụng AI đã góp phần nâng cao hứng thú học tập và tăng cường sự tham gia của học sinh trong môn Giáo dục công dân.

Việc sử dụng ChatGPT, Gemini và Canva AI giúp giảm khoảng 30–45 phút chuẩn bị học liệu cho mỗi bài học so với hình thức tìm kiếm và thiết kế thủ công trước đây, tạo điều kiện để giáo viên tập trung nhiều hơn vào việc thiết kế hoạt động học tập và hỗ trợ học sinh.

Trong năm học 2025–2026, học sinh nhà trường đạt 02 giải trong kỳ thi học sinh giỏi môn Giáo dục công dân (01 giải Nhì, 01 giải Khuyến khích cấp xã) và 01 giải Nhì cấp Thành phố. Kết quả này cho thấy sự tiến bộ của học sinh trong quá trình học tập và rèn luyện môn Giáo dục công dân tại nhà trường. Mặc dù thành tích đạt được chịu tác động từ nhiều yếu tố khác nhau, song qua thực tế giảng dạy và theo dõi các lớp thực nghiệm, tôi nhận thấy học sinh tự tin hơn trong trao đổi, thảo luận, biết liên hệ kiến thức với các tình huống thực tiễn và tích cực tham gia các hoạt động học tập của môn học. *(Giấy khen của học sinh, của giáo viên - Phụ lục 5)*

Qua thực tiễn triển khai, AI đã hỗ trợ hiệu quả việc xây dựng học liệu và tổ chức các hoạt động học tập gắn với thực tiễn địa phương, góp phần nâng cao chất lượng dạy học môn GDCD.

5. Tính khả thi và khả năng áp dụng vào thực tiễn

Tính khả thi: Sáng kiến đã được triển khai tại 4 lớp của Trường THCS Yên Bài A trong năm học 2025–2026 và cho kết quả tích cực. Các biện pháp được xây dựng từ thực tiễn giảng dạy môn Giáo dục công dân, phù hợp với điều kiện cơ sở vật chất hiện có và có thể thực hiện trong các giờ học chính khóa. Giáo viên dễ dàng lựa chọn, sử dụng các công cụ AI phổ biến để thiết kế học liệu và tổ chức hoạt động học tập cho học sinh. Trong trường hợp không có Internet ổn định, giáo viên có thể tải trước sản phẩm AI và sử dụng ngoại tuyến.

Khả năng nhân rộng: Các giải pháp của sáng kiến có thể điều chỉnh linh hoạt theo nội dung bài học và đặc điểm của từng địa phương. Trong quá trình triển khai, giáo viên có thể điều chỉnh câu lệnh, ngữ liệu và tình huống học tập cho phù hợp với nội dung bài học và đặc điểm học sinh. Các sản phẩm do AI hỗ trợ tạo ra không chỉ sử dụng trong môn Giáo dục công dân mà còn có thể tham khảo, vận dụng ở một số môn học như Ngữ văn, Lịch sử, Địa lí, Hoạt động trải nghiệm và Giáo dục địa phương.

Trong năm học 2025–2026, sáng kiến đã được báo cáo tại sinh hoạt chuyên môn của tổ Khoa học xã hội. Sau khi trao đổi, một số giáo viên trong tổ đã bước đầu

vận dụng AI để thiết kế học liệu phục vụ giảng dạy ở các môn học khác. Điều đó cho thấy sáng kiến có khả năng áp dụng tại các trường THCS có điều kiện tương đồng và có thể tham khảo cho nhiều môn học khác.

6. Tính mới, tính tiên tiến và Hiệu quả của sáng kiến

6.1. Tính mới, tính tiên tiến của sáng kiến

Tính mới của sáng kiến: sử dụng AI để thiết kế bốn dạng học liệu khác nhau gắn với văn hóa Mường tại Yên Bái gồm: trò chơi nhập vai cho học sinh lớp 6, học liệu ảnh và truyện tranh địa phương hóa cho lớp 7, tình huống giả lập kết hợp giao lưu với người có uy tín cho lớp 8 và truyện tranh pháp luật số cho lớp 9. Qua đó, nội dung GDCD được gắn với đời sống thực tế của học sinh thay vì sử dụng các tình huống minh họa chung có sẵn trong sách giáo khoa, giúp các em dễ hình dung, dễ trao đổi và vận dụng kiến thức vào thực tế. Đây là cách tiếp cận khác với việc sử dụng AI chủ yếu để hỗ trợ thiết kế bài trình chiếu, tạo hình ảnh minh họa hoặc xây dựng câu hỏi luyện tập trong dạy học.

Cách tổ chức thông thường	Giải pháp của sáng kiến
Hình ảnh trên Internet	Hình ảnh AI mang văn hóa Mường
Tình huống SGK	Tình huống Yên Bái
Giáo viên thuyết trình	Học sinh nhập vai
Ví dụ chung	Ví dụ địa phương
AI hỗ trợ soạn bài	AI tạo môi trường trải nghiệm

Điểm mới không nằm ở việc sử dụng AI đơn thuần mà ở việc địa phương hóa sản phẩm AI thành trò chơi nhập vai, tình huống giả lập, truyện tranh pháp luật và học liệu trực quan gắn với văn hóa Mường, đời sống cộng đồng và các vấn đề thực tiễn tại xã Yên Bái.

Về tính sáng tạo: Tính sáng tạo của sáng kiến thể hiện ở việc kết hợp công nghệ AI với những nét văn hóa đặc trưng của địa phương để xây dựng học liệu phục vụ dạy học. Các trò chơi nhập vai, truyện tranh tình huống, hình ảnh trực quan và kịch bản giả định được thiết kế từ những vấn đề quen thuộc với học sinh như giữ gìn bản sắc văn hóa Mường, ứng xử trong cộng đồng, bảo vệ môi trường hay tham gia các hoạt động tập thể. Bên cạnh đó, các hoạt động học tập được điều chỉnh phù hợp với đặc điểm tâm lý và nhận thức của từng khối lớp, tạo điều kiện để học sinh được trải nghiệm, thảo luận và bày tỏ chính kiến của mình trong quá trình học tập.

Về tính tiên tiến: Sáng kiến phù hợp với định hướng đổi mới giáo dục hiện nay khi kết hợp giữa công nghệ số và các phương pháp dạy học tích cực nhằm phát triển phẩm chất, năng lực cho học sinh. Thông qua các hoạt động trải nghiệm, học sinh không chỉ tiếp thu kiến thức môn học mà còn được rèn luyện kỹ năng giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề và sử dụng công nghệ một cách phù hợp. Việc đưa AI vào hỗ trợ thiết kế học liệu và tổ chức hoạt động học tập góp phần nâng cao hiệu quả dạy học, tăng tính tương tác trong giờ học và đáp ứng yêu cầu chuyển đổi số trong giáo dục.

6.2. Hiệu quả của sáng kiến

6.2.1. Hiệu quả về chuyên môn, sư phạm:

Việc ứng dụng AI trong thiết kế trò chơi nhập vai, học liệu trực quan, tình huống giả lập và truyện tranh pháp luật đã góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn GDCC theo định hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh. Học sinh tích cực tham gia các hoạt động trải nghiệm, thảo luận và vận dụng kiến thức vào thực tiễn. Qua khảo sát 135 học sinh thuộc các lớp thực nghiệm, kết quả cho thấy mức độ hứng thú đối với môn học, tinh thần tham gia các hoạt động học tập và khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn của học sinh đều được cải thiện so với đầu năm học. Điều đó cho thấy các biện pháp của sáng kiến đã phát huy hiệu quả trong quá trình tổ chức dạy học môn Giáo dục công dân tại nhà trường. Tính khả thi của các biện pháp được ghi nhận thông qua phiếu dự giờ, biên bản sinh hoạt chuyên môn và biên bản rút kinh nghiệm sau tiết dạy. Kết quả đánh giá cho thấy các biện pháp phù hợp với thực tiễn dạy học môn Giáo dục công dân và có khả năng áp dụng tại nhà trường. *(Hình ảnh 9, Phiếu dự giờ, Biên bản họp thống nhất sau khi thực hiện chuyên đề - Phụ lục 5)*

Qua dự giờ và sinh hoạt chuyên môn, đồng chí Tổ trưởng Tổ Khoa học xã hội đánh giá các biện pháp của sáng kiến có tính khả thi, phù hợp với thực tiễn dạy học môn Giáo dục công dân. Đồng chí Phó Hiệu trưởng phụ trách chuyên môn nhận định việc ứng dụng AI đã hỗ trợ giáo viên trong thiết kế học liệu và tổ chức hoạt động học tập, góp phần nâng cao hiệu quả giờ dạy và hứng thú học tập của học sinh. *(Hình ảnh 9,10 - Phụ lục 5)*

Qua phản hồi của học sinh, các hoạt động nhập vai và học liệu trực quan đã tạo hứng thú trong học tập. Một học sinh lớp 8A cho biết: “Em thích các giờ học có hoạt động nhập vai vì được tham gia thảo luận và đưa ra cách giải quyết tình huống. Nhờ vậy em dễ hiểu bài hơn và nhớ kiến thức lâu hơn.”

6.2.2. Hiệu quả về kinh tế:

Sáng kiến sử dụng các công cụ AI phổ biến, chi phí thấp hoặc miễn phí như ChatGPT, Gemini và Canva nên không phát sinh kinh phí đầu tư lớn. Việc ứng dụng AI giúp giáo viên tiết kiệm thời gian tìm kiếm tư liệu, thiết kế học liệu và xây dựng hoạt động dạy học, qua đó nâng cao hiệu quả công việc.

6.2.3. Hiệu quả về mặt xã hội và cộng đồng:

Qua phiếu phản hồi cuối năm, 81,5% học sinh cho biết hiểu rõ hơn về nghề dệt thổ cẩm, nhà sàn và các giá trị văn hóa Mường của địa phương; nhiều em chủ động chia sẻ những câu chuyện văn hóa của gia đình trong các hoạt động học tập. Đồng thời, việc lồng ghép các yếu tố văn hóa Mường và thực tiễn địa phương vào bài học giúp tăng cường sự gắn kết giữa nhà trường, gia đình và cộng đồng trong công tác giáo dục.

7. Thời gian thực hiện sáng kiến

Sáng kiến được triển khai thực hiện từ tháng 8/2025 đến tháng 4/2026, hoàn toàn khớp với tiến độ giảng dạy thực tế trên lớp:

- Tháng 8-9/2025: Khảo sát đầu năm đối với học sinh các lớp thực nghiệm khối 6, 7, 8, 9; lập tài khoản và tự học cách sử dụng các công cụ AI. Tổ chức trao đổi trong sinh hoạt chuyên môn

-Tháng 10-11/2025: Bắt đầu đưa các tình huống/trò chơi AI gắn vào lồng ghép trong các tiết dạy; tổ chức rút kinh nghiệm nội bộ.

- Tháng 11-12/2025: Triển khai mạnh mẽ biện pháp kết nối cộng đồng (mời già làng đến lớp) và lan tỏa cách dùng AI cho đồng nghiệp.

- Tháng 1-4/2026: Khảo sát lại nhóm 135 học sinh thực nghiệm, so sánh đối chiếu kết quả, tổng hợp số liệu và hoàn thiện báo cáo sáng kiến.

8. Kinh phí thực hiện (Dự toán nếu triển khai quy mô lớn)

Sáng kiến tận dụng các công cụ AI miễn phí cùng với trang thiết bị sẵn có của nhà trường như máy tính, máy chiếu và kết nối Internet nên không làm phát sinh thêm chi phí trong quá trình thực hiện. Với điều kiện triển khai đơn giản, các biện pháp có thể tham khảo và áp dụng tại nhiều trường THCS có điều kiện tương đồng.

III. Kiến nghị, đề xuất

Mặc dù đạt được những kết quả khả quan, sáng kiến vẫn cần tiếp tục được nghiên cứu và hoàn thiện. Do điều kiện thực tế của nhà trường, việc đánh giá hiệu quả chủ yếu được thực hiện trên nhóm học sinh thực nghiệm thông qua khảo sát trước và sau khi áp dụng; chưa tổ chức được nhóm đối chứng độc lập để đối chiếu, so sánh. Đây là nội dung tôi sẽ tiếp tục nghiên cứu, bổ sung và hoàn thiện trong quá trình triển khai ở những năm học tiếp theo.

Từ kết quả đạt được qua quá trình triển khai sáng kiến, tôi xin đề xuất một số nội dung sau:

1. Đối với Ban Giám hiệu Trường THCS Yên Bài A:

Kính đề nghị nhà trường tiếp tục quan tâm, bảo trì hệ thống máy tính và đảm bảo đường truyền Internet ổn định tại các phòng học bộ môn nhằm phục vụ hiệu quả việc trình chiếu học liệu ứng dụng AI.

2. Đối với Phòng Văn hóa xã hội xã Yên Bài

Tạo điều kiện tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên môn, chia sẻ kinh nghiệm về ứng dụng AI trong dạy học; đồng thời giới thiệu, nhân rộng những mô hình và giải pháp có hiệu quả tại các trường có điều kiện tương đồng.

3. Đối với Sở Giáo dục và Đào tạo Thành phố Hà Nội:

- Đề xuất có những chính sách động viên, khen thưởng kịp thời đối với những giáo viên tích cực đổi mới phương pháp, tự học hỏi ứng dụng công nghệ cao vào bài giảng.

Tôi tin rằng, những kết quả đạt được từ các lớp thực nghiệm tại Trường THCS Yên Bài A, cùng sự quan tâm của các cấp lãnh đạo, sẽ góp phần xây dựng thế hệ học sinh vừa giỏi công nghệ, vừa mang trong mình niềm tự hào sâu sắc về văn hóa quê hương.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018). Chương trình Giáo dục phổ thông môn Giáo dục công dân (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo).
- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2020). Công văn số 5512/BGDĐT-GDTrH ngày 18/12/2020 về việc xây dựng và tổ chức thực hiện kế hoạch giáo dục của nhà trường.
- Nguyễn Thị Mỹ Lộc (Chủ biên) và cộng sự (2021–2024). Sách giáo khoa Giáo dục công dân 6, 7, 8, 9 (Bộ Cánh Diều). Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
- Nguyễn Thị Mỹ Lộc (Chủ biên) và cộng sự (2021–2024). Sách giáo viên Giáo dục công dân 6, 7, 8, 9 (Bộ Cánh Diều). Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
- Đảng bộ xã Yên Bài. Lịch sử Đảng bộ và truyền thống văn hóa địa phương xã Yên Bài. Tài liệu lưu hành nội bộ.
- Lave, J. và Wenger, E. (1991). Học tập theo bối cảnh: Sự tham gia hợp pháp ở ngoại vi (Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation).

PHỤ LỤC 1. Minh chứng Biện pháp 1: Thiết kế trò chơi nhập vai bằng AI

1. Câu lệnh (Prompt) 1.

"Hãy đóng vai một chuyên gia thiết kế trò chơi giáo dục. Viết một kịch bản trò chơi nhập vai (3 phương án chọn) cho học sinh lớp 6. Bối cảnh: Gia đình em (ở xã Yên Bài) có truyền thống dệt thổ cẩm nổi tiếng nhiều đời. Gần đến ngày lễ hội của bản, bà nội ốm nên không kịp hoàn thành những tấm thổ cẩm giao cho khách du lịch. Bà nhờ em ngồi vào khung cửi phụ bà những công đoạn đơn giản. Nhưng đúng lúc đó, nhóm bạn thân lại gọi điện rủ em lên thị trấn chơi game. Hãy viết rõ hệ quả (tích cực/tiêu cực) cho từng phương án chọn để học sinh nhận ra giá trị của truyền thống gia đình."

2. Ảnh sản phẩm AI.

Hình ảnh 1. Giao diện câu lệnh tạo tình huống nhập vai bằng AI.

❤️ NGƯỜI GIỮ LỬA TRUYỀN THỐNG ❤️
Trò chơi nhập vai môn GDĐC 6 - Cô giáo Nguyễn Thị Minh Thơ (THCS Yên Bài A)

Chào em! Bài học hôm nay đưa chúng ta về với xã Yên Bài. Hãy hóa thân thành một người con được sinh ra trong gia đình có nghề dệt thổ cẩm truyền thống nổi tiếng.

Em sẽ làm gì để bảo vệ danh tiếng và niềm tự hào của gia đình mình?

Nhập tên của em để bắt đầu (Ví dụ: Tuấn Anh - Lớp 6A):

Nhập tên của em...

Bắt đầu hành trình →

Hình ảnh 2. Hình ảnh minh họa nhân vật trong tiết học



3. Link hoặc mã QR. 1.

Link (<https://gemini.google.com/share/a37457a4c945>)

Mã QR:



4. Ảnh minh họa tiết dạy.



Hình ảnh 3: Tiết dạy ứng dụng AI bài “Tự hào về truyền thống gia đình, dòng họ” tại lớp 6A

PHỤ LỤC 2. Minh chứng Biện pháp 2: Xây dựng học liệu trực quan bằng AI

1. Câu lệnh (Prompt) 2

Câu lệnh (prompt) được sử dụng như sau: *"Vẽ phong cảnh bản Mường Yên Bái, những ngôi nhà sàn cổ bằng gỗ lợp lá cọ nằm xen lẫn đồi chè xanh mướt. Phía trước có người Mường mặc áo nâu đỏ, phụ nữ đội khăn trắng đang cùng nhau dọn dẹp vệ sinh đường làng sạch sẽ đón khách du lịch"*. Sau khi điều chỉnh và hoàn thiện câu lệnh, tôi lựa chọn các hình ảnh phù hợp để tích hợp vào bài giảng điện tử. Các hình ảnh do AI tạo ra được sử dụng trong hoạt động khởi động, khám phá kiến thức và thảo luận nhóm.

2. Ảnh sản phẩm.



Hình ảnh 4 : do AI tạo ra để phục vụ bài: “Bảo tồn di sản văn hoá”

3. Hình ảnh tiết dạy



Hình ảnh 5: minh họa tiết dạy ứng dụng AI bài “Bảo tồn di sản văn hoá” – lớp 7A

PHỤ LỤC 3. Minh chứng Biện pháp 3: Xây dựng tình huống học tập gắn với thực tiễn địa phương bằng AI

1. Câu lệnh (Prompt) 3.

Câu lệnh (prompt) được sử dụng như sau: "Hãy xây dựng một tình huống giáo dục dành cho học sinh lớp 8 trong bài học 'Bảo vệ lẽ phải'. Bối cảnh tại xã Yên Bài, nơi hai hộ gia đình cùng làm du lịch cộng đồng (homestay). Nhà bác A và nhà bác B là hàng xóm nhiều năm, đồng thời cùng làm homestay đón khách du lịch đến tham quan và nghỉ dưỡng. Vào một đợt nắng nóng kéo dài, lượng nước ở con suối chung của thôn giảm đáng kể. Lo thiếu nước phục vụ khách, bác A tự đắp một đoạn bờ cát nhỏ để dẫn thêm nước về khu vực homestay của gia đình mình. Một thời gian sau, bác B nhận thấy lượng nước chảy xuống khu vực nhà mình giảm đi, ảnh hưởng đến sinh hoạt và việc đón khách nên sang trao đổi với bác A. Tuy nhiên, mỗi người đều cho rằng mình có lý. Bác A cho rằng mình chỉ tận dụng nguồn nước gần nhà để phục vụ kinh doanh, còn bác B cho rằng việc làm đó đã ảnh hưởng đến quyền lợi của gia đình mình. Cuộc trao đổi giữa hai bên trở nên căng thẳng và chưa tìm được cách giải quyết phù hợp".

2. Ảnh do AI tạo.

Hình ảnh 6: Giao diện câu lệnh tạo tình huống nhập vai bằng AI.

GIỮ NƯỚC HAY GIỮ TÌNH LẠNG

Trò chơi nhập vai môn GDCC 8 - Cô giáo Nguyễn Thị Minh Thơ (THCS Yên Bài A)

Chào em! Tranh chấp nguồn nước suối để làm homestay đang là một điểm nóng ở xã Yên Bài. Giữa "Cái Lý" của pháp luật và "Cái Tình" của người bản Mường, em sẽ bảo vệ lẽ phải như thế nào?

Hãy hóa thân thành một Hòa giải viên nhí và đưa ra những lựa chọn thấu đáo nhất nhé!

Nhập tên của em để bắt đầu:

Ví dụ: Đức - Lớp 8A

Bắt đầu phân xử

Lựa chọn của em:

A Hòa theo nhóm bạn bên vực bác A, cãi cùn rằng: 'Suối chảy qua đất nhà bác A thì bác ấy có quyền đắp đập, nhà bác B tự chịu!'

B Tỏ thái độ gay gắt, vin vào Luật Tài nguyên nước để chỉ trích bác A té tát và đòi gọi Công an xã xuống công tay, phạt bác A thật nặng.

C Bình tĩnh, cùng các bạn chạy ra can ngăn, khuyên hai bác hạ cuộc xéng xuống để nói chuyện đàng hoàng, tránh để khách du lịch nhìn thấy chê cười.

Lựa chọn của em:

A

Đồng tình với bác A vì cho rằng dòng suối chảy qua khu vực gần gần nhà bác A nên bác A nên bác có quyền đắp bờ ngăn nước để phục vụ việc kinh doanh của gia đình mình.

B

Cho rằng bác A sai hoàn toàn, cần báo chính quyền địa phương xử phạt thật nghiêm ngay lập tức mà không cần trao đổi hay tìm hiểu thêm nguyên nhân của sự việc.

C

Bình tĩnh phân tích để bác A hiểu rằng việc tự ý ngăn dòng suối chung là chưa phù hợp; đồng thời khuyên hai bên cùng trao đổi, tìm giải pháp sử dụng nguồn nước hợp lý và đề nghị chính quyền hoặc người có trách nhiệm hỗ trợ hòa giải khi cần thiết.

3. Link 2 và mã QR

Link 2: <https://gemini.google.com/share/5550c38cb35b>

Mã QR:



4. Hình ảnh tiết học



Hình ảnh 7: bà Nguyễn Thị Nhung – Bí thư thôn Quýt tham gia chia sẻ với học sinh lớp 8A trong tiết học “Bảo vệ lễ phải

PHỤ LỤC 4. Minh chứng Biện pháp 4: Thiết kế truyện tranh pháp luật và hoạt động trải nghiệm bằng AI

1. Câu lệnh (Prompt) 4.

"Hãy xây dựng một câu chuyện giáo dục dành cho học sinh lớp 9 về quyền tự do kinh doanh và nghĩa vụ đóng thuế. Bối cảnh tại xã Yên Bài, nhân vật chính là một hộ gia đình kinh doanh homestay. Câu chuyện cần thể hiện mối quan hệ giữa quyền kinh doanh hợp pháp với trách nhiệm thực hiện nghĩa vụ thuế đối với Nhà nước. Tiêu đề của câu chuyện: “Chuyện ở bản Mường: Thuế và Thịnh Vượng”.

2. Ảnh sản phẩm.

Hình ảnh 8: Giao diện câu lệnh tạo tình huống nhập vai bằng AI.



3. Link hoặc mã QR của sách lật:

Link 3: <https://gemini.google.com/share/596ec476208e>

Mã QR:



PHỤ LỤC 5. Minh chứng quá trình triển khai và hiệu quả của sáng kiến

1. Phiếu dự giờ, đánh giá, xếp loại giờ dạy giáo viên

SỞ GD-ĐT HÀ NỘI TRƯỜNG THCS YÊN BÀI A	CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM Độc lập – Tự do – Hạnh phúc
--	---

PHIẾU DỰ GIỜ, ĐÁNH GIÁ, XẾP LOẠI GIỜ DẠY GIÁO VIÊN

Họ và tên giáo viên dạy: Nguyễn Thị Minh Thơ;

Môn Giáo dục công dân; Lớp 8A

Đơn vị công tác: Trường THCS Yên Bài A

Ngày 4/11/2025; Tiết PPCT 11 ; Tên bài (chủ đề): Bảo vệ lẽ phải

Người dự: Trần Thị Mai; Môn: Ngữ văn; Chức vụ: Tổ trưởng Tổ KHTN

Đơn vị công tác: Trường THCS Yên Bài A

I. Phần ghi nhận chính

HD Thầy và Trò	Nội dung	Nhận xét
Khởi động	Giáo viên tổ chức cho học sinh tiếp cận tình huống tranh luận về mối quan hệ giữa "cái lý" và "cái tình" trong cuộc sống; học sinh trao đổi, bày tỏ quan điểm ban đầu và xác định vấn đề cần giải quyết.	Học sinh hứng thú tham gia thảo luận, mạnh dạn nêu ý kiến và bước đầu thể hiện chính kiến trước tình huống được đặt ra.
Hình thành kiến thức	Học sinh thảo luận nhóm, phân tích tình huống, xác định biểu hiện của bảo vệ lẽ phải và vai trò của việc tôn trọng sự thật, công bằng trong các mối quan hệ.	Học sinh tích cực trao đổi, nhiều ý kiến thể hiện sự hiểu biết về ý nghĩa của việc bảo vệ lẽ phải trong cuộc sống.
Luyện tập	Học sinh tham gia tranh luận, bảo vệ quan điểm trước các tình huống có sự xung đột giữa "cái lý" và "cái tình"; các nhóm đưa ra lập luận và phản biện.	Hoạt động giúp học sinh rèn luyện kỹ năng lập luận, phản biện và đưa ra quyết định phù hợp với chuẩn mực đạo đức, pháp luật.

Vận dụng	Người có uy tín tại địa phương chia sẻ với học sinh những tình huống thực tế về việc bảo vệ lẽ phải trong cuộc sống; học sinh đặt câu hỏi, trao đổi và rút ra bài học cho bản thân..	Hoạt động tạo sự gắn kết giữa nội dung bài học với thực tiễn địa phương, giúp học sinh hiểu sâu hơn ý nghĩa của việc bảo vệ lẽ phải và nâng cao khả năng vận dụng kiến thức vào cuộc sống.
----------	--	--

II. PHẦN CHO ĐIỂM

Nội dung	Tiêu chí	Điểm chuẩn	Điểm đạt
1. Kế hoạch và tài liệu dạy học	1. Chuỗi hoạt động: phù hợp với mục tiêu, nội dung và phương pháp được sử dụng.	1,5	1,5
	2. Mỗi nhiệm vụ học tập thể hiện rõ ràng mục tiêu, nội dung, kỹ thuật tổ chức và sản phẩm cần đạt được.	1,5	1,5
	3. Thiết bị dạy học và học liệu được sử dụng phù hợp với hoạt động học tập của học sinh	1,5	1,5
	4. Phương án <i>kiểm tra, đánh giá</i> trong quá trình tổ chức hoạt động học của học sinh hợp lí.	1,5	1,25
2. Tổ chức hoạt động học cho học sinh	5. Phương pháp và hình thức chuyển <i>giao nhiệm vụ</i> học tập sinh động, hấp dẫn học sinh.	1,5	1,25
	6. Khả năng <i>theo dõi, quan sát, phát hiện</i> kịp thời những khó khăn của học sinh.	1,5	1,5
	7. <i>Biện pháp hỗ trợ</i> và khuyến khích học sinh hợp tác, giúp đỡ nhau khi thực hiện nhiệm vụ học tập phù hợp, hiệu quả.	2,0	1,75
	8. Việc <i>tổng hợp, phân tích, đánh giá</i> kết quả hoạt động và quá trình thảo luận của học sinh hiệu quả.	2,0	1,75
3. Hoạt động	9. Khả năng <i>tiếp nhận và sẵn sàng</i> thực hiện nhiệm vụ học tập của tất cả học sinh trong lớp.	1,5	1,5

của học sinh	10. Học sinh <i>tích cực, chủ động, sáng tạo, hợp tác</i> trong việc thực hiện các nhiệm vụ học tập.	2,0	1,75
	11. Học sinh tham gia tích cực trong <i>trình bày, trao đổi, thảo luận</i> về kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập.	2,0	1,75
	12. Kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập <i>đúng đắn, chính xác, phù hợp</i>	1,5	1,5
Tổng cộng		20,0	18,5

Tổng điểm: 18,5/20 điểm

III. PHÂN NHẬN XÉT (Ghi đầy đủ nhận xét cho từng hoạt động)

1. Kế hoạch và tài liệu dạy học: Giáo án được xây dựng theo định hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh; mục tiêu, nội dung và các hoạt động học tập rõ ràng. Học liệu và truyện tranh tình huống do AI hỗ trợ thiết kế phù hợp với nội dung bài học “Bảo vệ lẽ phải”, góp phần tăng tính trực quan và tạo điều kiện cho học sinh tham gia hoạt động nhập vai.

2. Tổ chức hoạt động học cho học sinh: Giáo viên tổ chức các hoạt động học tập linh hoạt, phát huy tính tích cực và chủ động của học sinh. Việc sử dụng truyện tranh tình huống và hoạt động nhập vai giúp học sinh tham gia tích cực, mạnh dạn trao đổi và xử lý các tình huống gần gũi với thực tiễn.

Cần dành thêm thời gian cho hoạt động chia sẻ và phản hồi sau nhập vai.

3. Hoạt động của học sinh: Học sinh tích cực tham gia các hoạt động học tập, hợp tác hiệu quả trong thảo luận nhóm và nhập vai xử lý tình huống. Nhiều học sinh biết liên hệ thực tế và đưa ra các giải pháp phù hợp nhằm bảo vệ lẽ phải trong cuộc sống hằng ngày.

Một số học sinh còn rụt rè khi tham gia nhập vai, giáo viên cần tăng cường giao nhiệm vụ và hỗ trợ để thu hút sự tham gia đồng đều của học sinh

III. XẾP LOẠI: Xếp loại: **Giỏi**

* **Ghi chú: Cách xếp loại:**

Loại Giỏi: a) Điểm tổng cộng đạt từ 17,0 – 20,0 điểm;

b) Tất cả các tiêu chí đạt từ 1,25 điểm trở lên.

Loại Khá: a) Điểm tổng cộng đạt từ 13,0 – dưới 17,0 điểm;

b) Tất cả các tiêu chí đạt từ 1,0 điểm trở lên.

Loại Trung bình: a) Điểm tổng cộng đạt từ 10 – dưới 13,0 điểm;

b) Tất cả các tiêu chí đạt từ 0,75 điểm trở lên.

Loại yếu, kém: Điểm tổng cộng đạt dưới 10 điểm;

*** Lưu ý:**

- Trường hợp giờ dạy có nhiều giáo viên đánh giá, điểm trung bình của giờ dạy có thể để điểm lẻ làm tròn đến 0,25đ. Việc cho điểm phải dựa trên phân tích các ưu, khuyết điểm và mức độ cần đạt của từng tiêu chí.

- Trường hợp đủ điểm, nhưng không đủ các điều kiện xếp loại thì được xếp loại dưới liền kề.

Yên Bài, ngày 4 tháng 11 năm 2025

Giáo viên dự giờ

(Ký và ghi rõ họ tên)

Trần Thị Mai

Yên Bài, ngày 04/11/2025

BIÊN BẢN

HỌP THỐNG NHẤT SAU KHI THỰC HIỆN CHUYÊN ĐỀ

I. Thời gian, địa điểm:

Vào hồi 16h 30 ngày 04/11/2025

Tại: Phòng Tổ Khoa học xã hội trường THCS Yên Bài A

II. Thành phần:

- Chủ trì: Đồng chí Trần Thị Mai- Tổ trưởng Tổ Khoa học xã hội.
- Dự và chỉ đạo: Đồng chí Trương Thị Kim Thoa - Phó Hiệu trưởng.
- Thư kí: Đồng chí Nguyễn Thị Nhu – GV Tổ Khoa học xã hội.
- Thành viên tham dự: 10/10 đồng chí giáo viên trong tổ.

III. Nội dung:

1. Thảo luận rút kinh nghiệm về chuyên đề:

Tên chuyên đề: Ứng dụng năng lực số trong dạy học môn Giáo dục công dân lớp 8.

Bài 4: Tiết 11: Bảo vệ lẽ phải.

***Đc Nguyễn Thị Minh Thơ (giáo viên dạy) nêu ý kiến về tiết dạy:**

- Thực hiện đầy đủ kế hoạch bài dạy và các học liệu phục vụ tiết học.
- Sử dụng tình huống giả lập do AI hỗ trợ xây dựng để tổ chức hoạt động tranh luận về "cái lý và cái tình" trong cuộc sống.
- Kết hợp trao đổi với người có uy tín tại địa phương nhằm giúp học sinh liên hệ kiến thức với thực tiễn.
- Học sinh tham gia tích cực vào các hoạt động thảo luận, bày tỏ quan điểm và đề xuất cách giải quyết tình huống.

***Các thành viên trong tổ ý kiến:**

***Ý kiến 1:**

Tình huống học tập được xây dựng phù hợp với nội dung bài học và đặc điểm học sinh lớp 8.

Hoạt động tranh luận giúp học sinh mạnh dạn bày tỏ chính kiến và biết bảo vệ quan điểm đúng đắn.

Hình thức tổ chức học tập tạo hứng thú cho học sinh.

***Ý kiến 2**

Học liệu và tình huống do AI hỗ trợ thiết kế có tính trực quan, dễ tiếp cận.

Nhiệm vụ học tập rõ ràng, phù hợp với năng lực học sinh.

Học sinh tích cực trao đổi, hợp tác trong quá trình thực hiện nhiệm vụ.

Cần dành thêm thời gian cho phần thảo luận.

Ý kiến 3

Việc mời người có uy tín tại địa phương tham gia chia sẻ góp phần tăng tính thực tiễn của bài học.

Học sinh biết liên hệ nội dung bài học với các tình huống trong cuộc sống.

Tiết học phát huy được tính chủ động, sáng tạo của học sinh.

Nhận xét chung của tổ trưởng chuyên môn

Ưu điểm:

Tiết dạy được tổ chức theo định hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh.

Việc ứng dụng AI trong thiết kế tình huống học tập và tổ chức hoạt động trải nghiệm góp phần nâng cao hiệu quả giờ học.

Học sinh hứng thú tham gia các hoạt động, biết trao đổi, tranh luận và vận dụng kiến thức để giải quyết vấn đề thực tiễn.

Nội dung bài học gắn với thực tiễn địa phương, phù hợp với mục tiêu giáo dục của môn Giáo dục công dân.

*** Tuy nhiên vẫn còn 1 số hạn chế sau:**

Cần phân bổ thời gian hợp lý hơn cho hoạt động thảo luận nhóm.

Quan tâm hỗ trợ nhiều hơn đối với một số học sinh còn rụt rè trong quá trình tranh luận và trình bày ý kiến.

2. Kết luận:

Đồng chí Trần Thị Mai thống nhất với các ý kiến đóng góp của tổ chuyên môn. Các thành viên đánh giá chuyên đề có tính khả thi, phù hợp với thực tiễn dạy học môn Giáo dục công dân và có thể vận dụng trong các tiết dạy tương tự tại nhà trường.

Ý kiến chỉ đạo của đồng chí Trương Thị Kim Thoa - Phó Hiệu trưởng

Tiết dạy thực hiện đúng mục tiêu chuyên đề.

Việc ứng dụng AI trong thiết kế học liệu và tình huống học tập góp phần nâng cao hiệu quả giờ dạy.

Hoạt động giao lưu với người có uy tín địa phương tạo điều kiện để học sinh gắn kiến thức với thực tiễn cuộc sống.

Khuyến khích giáo viên tiếp tục nghiên cứu, vận dụng và nhân rộng mô hình trong quá trình giảng dạy.

100% thành viên tham dự thống nhất đánh giá chuyên đề đạt yêu cầu và có thể vận dụng trong dạy học môn Giáo dục công dân tại nhà trường.

Biên bản được thành lập và kết thúc hồi: 17 giờ cùng ngày.

Chủ tọa

Thư kí

Trần Thị Mai

Nguyễn Thị Nhu

3. Hình ảnh hoạt động chuyên đề, sinh hoạt chuyên môn Tổ Khoa học xã hội



Hình ảnh 9: Tiết dạy chuyên đề ứng dụng năng lực số trong môn GDCD tại lớp 8A - 7A



Hình ảnh 10: Tổ Khoa học xã hội trao đổi, góp ý và rút kinh nghiệm sau tiết dạy GDCD có ứng dụng các hoạt động học tập do AI hỗ trợ thiết kế.

1. Phiếu khảo sát ý kiến học sinh về môn Giáo dục công dân
(Dùng để khảo sát thực trạng đầu năm và đối chứng kết quả cuối năm học)

TRƯỜNG THCS YÊN BÀI A

TỔ: KHOA HỌC XÃ HỘI

PHIẾU KHẢO SÁT SỐ 01

THÁI ĐỘ VÀ NĂNG LỰC HỌC TẬP MÔN GIÁO DỤC CÔNG DÂN

(Dành cho học sinh các lớp thực nghiệm đầu năm học)

Lời ngỏ: Chào các em! Để giúp các tiết học Giáo dục công dân (GDGD) trở nên hấp dẫn và thực tế hơn, cô rất mong nhận được những ý kiến chia sẻ chân thành từ các em. Phiếu khảo sát này không dùng để lấy điểm đánh giá, vì vậy các em hãy tích (✓) hoặc khoanh tròn vào đáp án đúng với suy nghĩ của mình nhất nhé!

Thông tin chung:

Lớp: (Khối 6, 7, 8, 9)

Giới tính: [] Nam [] Nữ

PHẦN 1: ĐÁNH GIÁ THÁI ĐỘ VÀ KỸ NĂNG (Khoanh tròn vào 01 đáp án em chọn)

Câu 1 (Tiêu chí 1): Cảm xúc của em mỗi khi đến tiết học môn Giáo dục công dân là gì?

[A] Rất hứng thú với môn GDGD (Mức Tốt/ Thường xuyên)

[B] Bình thường. (Mức Khá/ Thỉnh thoảng)

[C] ít hứng thú. (Mức Chưa đạt)

Câu 2 (Tiêu chí 2): Trong giờ học GDGD, mức độ em giơ tay phát biểu ý kiến hoặc tham gia đóng góp xây dựng bài nhóm như thế nào?

[A] Thường xuyên chủ động giơ tay, hào hứng tranh luận và đóng góp ý kiến. (Mức Tốt/ Thường xuyên)

[B] Thỉnh thoảng mới giơ tay khi cô giáo gọi hoặc gặp câu hỏi dễ. (Mức Khá/ Thỉnh thoảng)

[C] Rất rụt rè, hiếm khi hoặc không bao giờ phát biểu. (Mức Chưa đạt)

Câu 3 (Tiêu chí 3): Khi gặp một tình huống mâu thuẫn hoặc vấn đề ngoài đời thực tại xóm làng (Ví dụ: hàng xóm gây ồn ào, xả rác ra suối, nguy cơ mai một nghề dệt thổ cẩm truyền thống...), em có biết cách vận dụng kiến thức đã học để xử lý không?

[A] Tự tin vận dụng kiến thức GDCD để xử lý tình huống.. *(Mức Tốt/ Thường xuyên)*

[B] Có thể vận dụng nhưng còn lúng túng. *(Mức Khá/ Thỉnh thoảng)*

[C] Gặp khó khăn khi vận dụng. *(Mức Chưa đạt)*

PHẦN 2: Ý KIẾN MỞ RỘNG

Câu 4: Em mong muốn cô giáo sẽ thay đổi điều gì để tiết học môn GDCD trở nên hấp dẫn hơn? *(Có thể tích ✓ vào nhiều ô)*

A. Cho lớp chơi các trò chơi nhập vai, xử lý tình huống giả định trên máy tính/máy chiếu.

B. Sử dụng nhiều hình ảnh, video, truyện tranh sinh động mang bối cảnh quê hương Yên Bái.

C. Mời những người lớn tuổi (già làng, trưởng bản, nghệ nhân) đến lớp kể chuyện, giao lưu.

D. Đưa ra các tình huống thực tế đang xảy ra ngay tại xóm làng mình để cùng thảo luận.

E. Ý kiến khác của em:

.....
.....
.....

Cảm ơn các em đã nhiệt tình hợp tác!

TRƯỜNG THCS YÊN BÀI A

TỔ: KHOA HỌC XÃ HỘI

PHIẾU KHẢO SÁT SỐ 02

THÁI ĐỘ VÀ NĂNG LỰC HỌC TẬP MÔN GIÁO DỤC CÔNG DÂN

(Khảo sát đánh giá kết quả sau khi áp dụng sáng kiến)

Lời ngỏ: Chào các em! Để giúp các tiết học Giáo dục công dân (GDCCD) trở nên hấp dẫn và thực tế hơn, cô rất mong nhận được những ý kiến chia sẻ chân thành từ các em. Phiếu khảo sát này không dùng để lấy điểm đánh giá, vì vậy các em hãy tích (✓) hoặc khoanh tròn vào đáp án đúng với suy nghĩ của mình nhất nhé!

Thông tin chung:

Lớp: (Khối 6, 7, 8, 9)

Giới tính: [] Nam [] Nữ

PHẦN 1: ĐÁNH GIÁ THÁI ĐỘ VÀ KỸ NĂNG (Khoanh tròn vào 01 đáp án em chọn)

Câu 1 (Tiêu chí 1): Cảm xúc của em mỗi khi đến tiết học môn Giáo dục công dân là gì?

[A] Rất hứng thú với môn GDCCD (*Mức Tốt/ Thường xuyên*)

[B] Bình thường. (*Mức Khá/ Thỉnh thoảng*)

[C] ít hứng thú. (*Mức Chưa đạt*)

Câu 2 (Tiêu chí 2): Trong giờ học GDCCD, mức độ em giơ tay phát biểu ý kiến hoặc tham gia đóng góp xây dựng bài nhóm như thế nào?

[A] Thường xuyên chủ động giơ tay, hào hứng tranh luận và đóng góp ý kiến. (*Mức Tốt/ Thường xuyên*)

[B] Thỉnh thoảng mới giơ tay khi cô giáo gọi hoặc gặp câu hỏi dễ. (*Mức Khá/ Thỉnh thoảng*)

[C] Rất rụt rè, hiếm khi hoặc không bao giờ phát biểu. (*Mức Chưa đạt*)

Câu 3 (Tiêu chí 3): Khi gặp một tình huống mâu thuẫn hoặc vấn đề ngoài đời thực tại xóm làng (Ví dụ: hàng xóm gây ồn ào, xả rác ra suối, nguy cơ mai một

nghe dệt thổ cẩm truyền thống...), em có biết cách vận dụng kiến thức đã học để xử lý không?

[A] Tự tin vận dụng kiến thức GDCD để xử lý tình huống.. *(Mức Tốt/ Thường xuyên)*

[B] Có thể vận dụng nhưng còn lúng túng. *(Mức Khá/ Thỉnh thoảng)*

[C] Gặp khó khăn khi vận dụng. *(Mức Chưa đạt)*

PHẦN 2: Ý KIẾN MỞ RỘNG

Câu 4: Em cảm thấy thế nào khi tham gia các trò chơi nhập vai, truyện tranh hoặc tình huống học tập ứng dụng AI?

A. Rất hứng thú

B. Hứng thú

C. Bình thường

D. Không có hứng thú học tập

E. Ý kiến khác của em:

.....
.....
.....

Cảm ơn các em đã nhiệt tình hợp tác!

2. Một số hình ảnh kết quả hoạt động dạy và học của giáo viên và học sinh



Giấy chứng nhận học sinh đạt giải Nhì trong kỳ thi chọn học sinh giỏi thành phố - năm học 2025-2026 của Sở Giáo dục và Đào tạo Hà Nội



Giấy khen Giáo viên có thành tích bồi dưỡng học sinh đạt giải Nhì cấp Thành phố môn Giáo dục công dân - Năm học 2025-2026 của UBND xã Yên Bài