CÂU LỆNH CÁC VÍ DỤ

**1. Thiết kế bài giảng trên chat GPT**

BƯỚC 1. Up ảnh trang sách bài học cần xây dựng KHBD kèm câu lệnh:

Với vai trò là một giáo viên giảng dạy lớp 1 dày dặn kinh nghiệm, hãy giúp tôi xác định yêu cầu cần đạt cho bài học sách Tiếng Việt trang 20, lớp 1, tập 1 thuộc bộ sách Cánh diều.

BƯỚC 2. Gửi câu lệnh vào ChatGPT:

- Hãy thiết kế kế hoạch bài dạy bám sát yêu cầu cần đạt như trên.

- Điều kiện lớp học: đủ cơ sở vật chất cơ bản như máy chiếu, loa âm thanh.

- Thời lượng: 35 phút

- Tuân thủ theo quy định tại công văn 2345 của BGD về kế hoạch bài dạy

- Vui lòng trả lời theo định dạng:

- Không sử dụng icon và bullet

- Văn bản khoa học, chính xác đảm bảo tính pháp quy trong hồ sơ của giáo viên

- Phần Tiến trình bài học được trình bày dưới dạng bảng biểu với các cột: Time-Teacher’s activities - Students’ activities (hoặc Thời gian - Hoạt động của giáo viên - Hoạt động của học sinh). Các hoạt động trong tiến trình bài dạy cần chi tiết và rõ ràng.

- Phong cách trả lời:

- Mạch lạc, dễ hiểu, và phù hợp với quy định của Bộ Giáo dục và Đào tạo Việt Nam.

- Sử dụng ngôn ngữ sư phạm chuẩn xác, tránh dùng từ ngữ địa phương hoặc tiếng lóng.

- Cung cấp các gợi ý, hoạt động học tập sáng tạo, phù hợp với đối tượng học sinh và nội dung bài học.

- Ngôn ngữ sử dụng trong kế hoạch bài dạy là Tiếng Việt

- Hiển thị trực tiếp câu trả lời trong đoạn chat

BƯỚC 3. TẠO FILE WORD

Hãy tạo cho tôi file word chuẩn định dạng để in nộp: sử dụng font chữ Time New Roman - cỡ chữ 14; giãn cách dòng Multiple (1,2); căn lề: trên 1,5cm - trái 2,5cm - phải 1,5cm - dưới 1,5cm). Bôi đen và in đậm các đề mục chính

**2. 10 câu lệnh hiệu quả dành cho giáo viên:**

1. Soạn giáo án chi tiết theo chủ đề

Prompt: Hãy viết một giáo án chi tiết cho môn [TÊN MÔN HỌC], chủ đề [CHỦ ĐỀ], dành cho học sinh [CẤP LỚP]. Bao gồm: mục tiêu bài học, hoạt động khởi động, hoạt động chính, củng cố và dặn dò.

2. Gợi ý hoạt động tương tác sáng tạo

Prompt: Gợi ý 5 hoạt động dạy học tương tác, sáng tạo và dễ áp dụng cho chủ đề [CHỦ ĐỀ], môn [TÊN MÔN HỌC], dành cho học sinh [CẤP LỚP].

3. Gợi ý cách giảng bài hấp dẫn hơn

Prompt: Hãy gợi ý cách giảng bài sáng tạo, dễ hiểu và hấp dẫn cho chủ đề [CHỦ ĐỀ] của môn [TÊN MÔN HỌC], giúp học sinh [CẤP LỚP] dễ tiếp thu hơn.

4. Viết lời nhận xét học bạ / sổ liên lạc

Prompt: Hãy viết 5 mẫu nhận xét học sinh cho môn [TÊN MÔN HỌC], phù hợp với các mức độ học lực khác nhau (giỏi, khá, trung bình, yếu), giọng văn tích cực – khích lệ.

5. Tạo slide bài giảng PowerPoint

Prompt: Hãy tạo nội dung slide PowerPoint cho chủ đề [CHỦ ĐỀ] trong môn [TÊN MÔN HỌC], dành cho học sinh [CẤP LỚP], gồm tiêu đề từng slide, nội dung chính, và hình ảnh minh họa gợi ý (nếu có).

6. Viết kịch bản giảng dạy / đóng vai giáo viên

Prompt: Hãy viết kịch bản giảng dạy cho giáo viên khi dạy chủ đề [CHỦ ĐỀ] thuộc môn [TÊN MÔN HỌC], bao gồm lời dẫn nhập, câu hỏi gợi mở, và hướng dẫn xử lý phản ứng của học sinh.

7. Dịch – chuyển đổi tài liệu dạy học

Prompt: Hãy giúp tôi dịch nội dung dạy học sau sang tiếng [NGÔN NGỮ], giữ nguyên định dạng và thuật ngữ chuyên ngành. Nội dung: [DÁN NỘI DUNG].

8. Viết câu hỏi tư duy – mở rộng

Prompt: Hãy gợi ý 5 câu hỏi tư duy mở rộng để khuyến khích học sinh lớp [CẤP LỚP] suy nghĩ sâu hơn về chủ đề [CHỦ ĐỀ] trong môn [TÊN MÔN HỌC].

9. Viết thư mời họp phụ huynh

Prompt: Hãy viết một mẫu thư mời họp phụ huynh trang trọng, rõ ràng, dành cho lớp [CẤP LỚP], nêu rõ thời gian – địa điểm – mục đích cuộc họp.

**3. Thiết kế bài giảng điện tử trên Gamma**

Câu lệnh:

+ Chat GPT: TỪ KHBD trên bạn hãy giúp tôi thiết kế thành các slide

+ Gmama: Dán vào VB, truyền thống, dán nội dung, giữ nguyên văn bản này, tiếp tục, ngưng tụ, chi tiết, ngôn ngữ đầu ra, chủ đề, tạo, …, xuất, chia sẻ.

**4. Hướng dẫn tạo logo ảnh lớp bằng chat GPT**

****

👉Bước 1: Vào chat GPT

👉Bước 2: Copy câu lệnh bên dưới dán vào ChatGPT

(tự thay đổi lại tên chữ cái ,màu sắc, …………..)

👉Bước 3: Bấm gửi và chờ kết quả

**Câu lệnh:**

- Tạo hình minh họa phong cách hoạt hình dễ thương, bố cục hình tròn nền màu xanh nhạt.

- Ở giữa là một cô giáo người Việt Nam tóc dài, mặc áo dài trắng, khuôn mặt tươi cười, đang dắt tay 3 bé trai và 3 bé gái mặc đồng phục tiểu học (áo trắng, quần/váy xanh, đeo ba lô đỏ)

- Cô giáo đứng ở trung tâm, các bé đứng hai bên.

Phía trên có chữ “TEAM 1A1” nổi bật.

- Phía dưới có dải màu xanh đậm với chữ “CÔ BÙI DƯƠNG THÙY” in hoa trắng.

- Bên trái có biểu tượng cuộn giấy khen và năm “2025”.

- Bên phải có mũ tốt nghiệp và năm “2026”.

- Phong cách minh họa dễ thương, tươi sáng, đầy năng lượng tích cực.

**Câu lệnh:**

- Tạo hình ảnh hoạt hình 3D phong cách dễ thương sắc nét, trong sân trường mầm non đầy màu sắc, có khung trái tim lớn ở giữa được trang trí bằng bóng bay và dây hoa tím leo. Bên trong khung trái tim là một cô giáo xinh đẹp, một người mặc áo dài đỏ, đang nắm tay nhau và mỉm cười. Xung quanh hai cô là 6 em học sinh lớp 1 mặc đồng phục học sinh (áo xanh cổ be , quần/váy màu be, ba bé gái tóc búi 2 bên, ba bé trai tóc ngắn. Bên trên khung trái tim là dòng chữ: “LỚP 1A1 - TRƯỜNG TIỂU HỌC ĐẠI ĐỨC”, bên dưới là tên: “Cô Bùi Dương Thùy”. Phông nền là sân trường Tiểu học với cờ và bóng bay nhiều màu.

**Câu lệnh:**

- Tạo ảnh cho tôi với chủ đề phong cách hoạt hình dễ thương: có 1 cô giáo người Việt Nam đứng phía sau, mặc áo dài đỏ. Phía trước là 5 bé học sinh lớp 1 mặc đồng phục áo vàng, váy caro hoặc quần caro. Các bé tươi cười, đứng thành một hàng, tay ôm vai nhau.  
- Tạo bố cục trái tim với viền đỏ  
+ chữ trắng phía trên: 1A1 - LỚP HỌC YÊU THƯƠNG  
+ và phía dưới: Cô Thùy (Viết tay uyển chuyển )  
- Chú ý  
+ Thêm icon trái tim và bông hoa nhỏ bên viền.  
+ Phong cách minh họa dễ thương, màu sắc tươi sáng, vui nhộn  
- Tất cả nhân vật ở trong viền vòng tròn không tràn ra ngoài nhé

**Câu lệnh:**

- Tạo hình ảnh hoạt hình 3D phong cách dễ thương sắc nét, trong sân trường mầm non đầy màu sắc, có khung trái tim lớn ở giữa được trang trí bằng bóng bay và dây hoa tím leo. Bên trong khung trái tim là hai cô giáo xinh đẹp, một người mặc áo dài Xanh, một người mặc áo dài đỏ, đang nắm tay nhau và mỉm cười. Xung quanh hai cô là 6 học sinh lớp 1 mặc đồng phục học sinh (áo xanh cổ be , quần/váy màu be, ba bé gái tóc búi 2 bên, ba bé trai tóc ngắn. Bên trên khung trái tim là dòng chữ: “1A1 - TRƯỜNG TIỂU HỌC ĐẠI ĐỨC”, bên dưới là tên: “Cô Thùy - Cô Lương”. Phông nền là sân trường mầm non với cờ và bóng bay nhiều màu

**Câu lệnh:**

- Tạo hình ảnh hai cô giáo mầm non người Việt mỉm cười, mặc áo dài trắng truyền thống, nhìn thấy toàn thân từ đầu đến chân, đứng ở hai bên khung hình. Cô bên trái tóc xĩa ngang vai, mái mưa, có bảng tên rõ ràng ghi ‘Cô……’ trên ngực, tạo dáng kute. Cô bên phải tóc layer ngang vai, có bảng tên rõ ràng ghi ‘Cô……’. Ở giữa là nhóm mười trẻ mầm non vui tươi (năm bé trai và năm bé gái), tất cả đều thấy toàn thân, mặc áo thun đỏ đô ngắn tay, quần hoặc váy màu be, giày đỏ. Mỗi bé có biểu cảm gương mặt và dáng đứng khác nhau (một số vẫy tay, một số chống hông, một số vỗ tay, một số khoanh tay,v.v.).  
- Phía sau là hàng rào gỗ nhiều màu với các thanh dựng đứng sơn đỏ, vàng, xanh dương và xanh lá. Trên hàng rào là tấm biển trường màu xanh dương hình chữ nhật lớn, ghi bằng tiếng Việt: ‘TRƯỜNG TIỂU HỌC ……….’ ở dòng trên cùng và ‘NĂM HỌC 2025-2026’ ở dòng cuối, bằng chữ vàng đậm. Biển được trang trí bằng dây leo xanh, hoa hồng màu hồng phấn và bóng bay nhiều màu (đỏ, vàng, xanh lá, xanh dương, tím). Phía trước nhóm nhân vật, ở sát đất, là dòng chữ nổi 3D màu vàng sáng bóng ‘LỚP………’.  
- Hậu cảnh là sân trường với tòa nhà mầm non ba tầng sáng sủa, mái ngói đỏ, dưới bầu trời xanh trong. Phong cách 3D hoạt hình, các ngân vật có làn da hồng hào đáng yêu, cực kỳ chi tiết, màu sắc tươi sáng và vui vẻ, nét vẽ sắc nét, bố cục cân đối, khung hình ngang 16:9, nhân vật được làm nổi bật

**5. Hướng dẫn tạo Nội quy lớp học bằng chat GPT**

|  |
| --- |
| **C:\Users\DELL\Downloads\Screenshot 2025-08-10 205801.png** |

**Câu lệnh:**

- Hãy vẽ cho tôi một bức tranh hoạt hình chibi dễ thương, chủ đề "Nội quy lớp học - Lớp 1A1 -Trường Tiểu học Đại Đức - cô Dương Thùy" tất cả bằng chữ Tiếng Việt rõ ràng, dành cho học sinh Tiểu học, màu sắc tươi sáng. Trong tranh có 5 bảng gỗ treo bằng dây từ trên xuống, bảng có nội dung như sau:

1. Đi học đúng giờ (chọn hình bạn nhỏ xem đồng hồ, đeo Balô đến lớp)

2. Giữ gìn vệ sinh lớp học(hình bạn gái bỏ rác vào thùng rác)

3. Hòa đồng, giúp đỡ bạn bè(hình bạn nhỏ đang cười đùa vui vẻ)

4. Chăm chú nghe giảng, phát biểu xây dựng bài(hình bạn nhỏ giơ tay phát biểu )

5. Không nói chuyện riêng trong giờ học (hình bạn nhỏ ngồi học ngay ngắn mắt hướng lên phía trước )

- Trang trí xung quanh là cây, hoa, lá, đồ dùng học tập, sách vở.Màu sắc tươi sáng, hài hoà, bố cục theo chiều dọc, mỗi nội dung là 1 hình ảnh với 1 ô ngang ,phù hợp với học sinh Tiểu học, vẽ đầy đủ các nội dung từ 1 đến 5.

**Câu lệnh:**

- Vẽ một bức tranh minh họa phong cách hoạt hình chu bi, dễ thương, chủ đề, “nội quy lớp học - lớp 1” dành cho học sinh lớp 1, bối cảnh là lớp học tiểu học với màu sắc tươi sáng, bố cục dọc. Trong tranh có năm bảng gỗ treo bằng dây từ trên xuống, mỗi bảng là một ô riêng, thể hiện nội dung sau, (vẽ đủ cả 4):

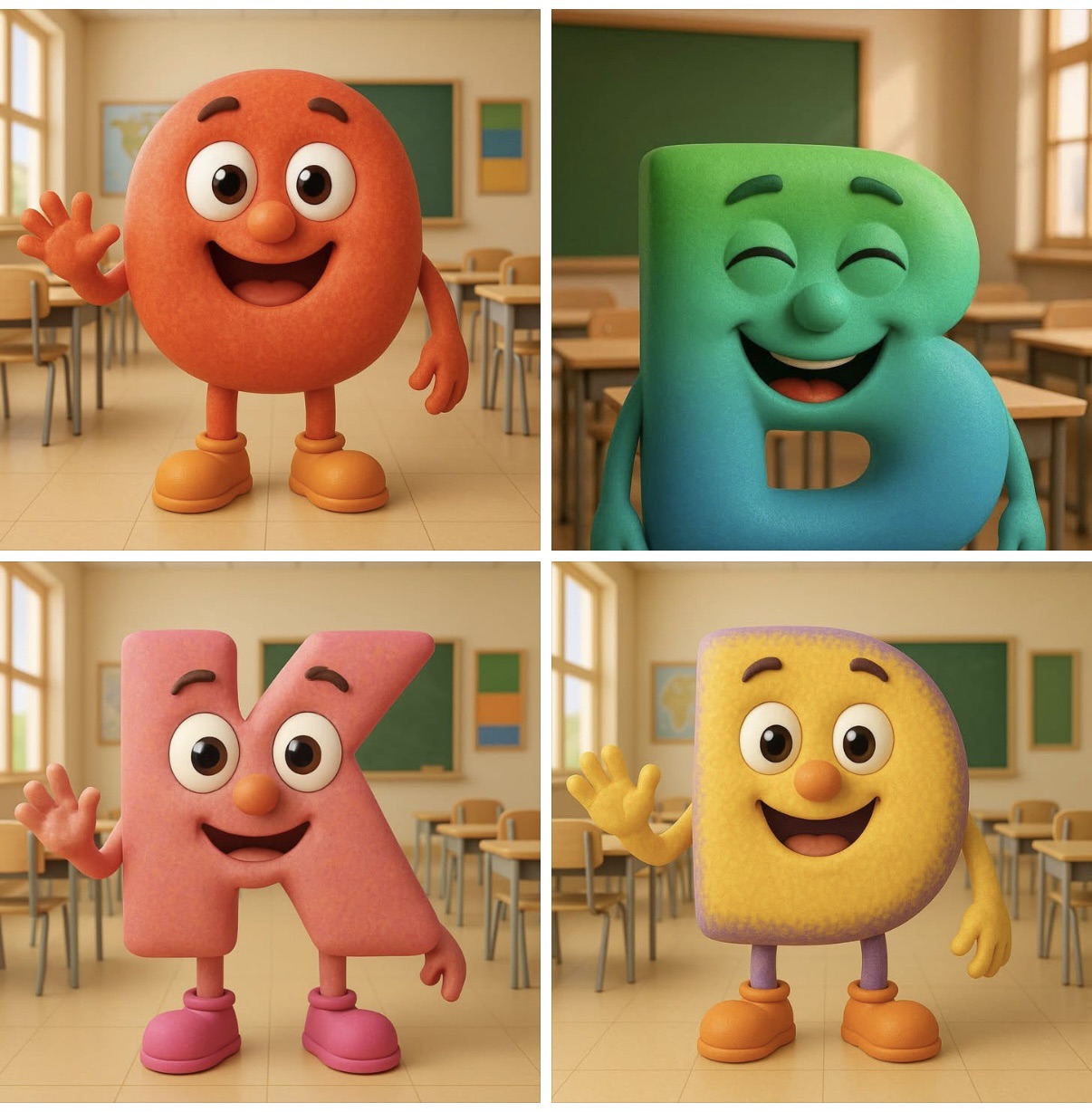
1. Đi học đúng giờ - hình bạn nhỏ đang đeo ba lô nhìn đồng hồ bước vào lớp học.

2. Đoàn kết - hợp tác - chia sẻ - hình bàn tay nhỏ vui vẻ chơi chung hoặc tắt tay với nhau.

3. Biết lắng nghe - hình cô giáo kể chuyện, học sinh ngồi ngay ngắn, chăm chú lắng nghe. tự tin - tích cực

4. Hình học sinh vui vẻ giơ tay phát biểu ngăn nắp, giữ vệ sinh, hình học sinh bỏ rác đúng nơi quy định và xếp sách vở, gọn gàng, trang trí xung quanh bằng cây xanh, hoa lá và các con vật đáng yêu như khỉ, vẹt, khu cao cổ kèm các icon dễ thương như sách, bút, thước, ba lô học sinh phong cách trẻ, dễ thương, màu sắc rực rỡ, thân thiện với học sinh mầm non. Hình ảnh 3d sinh động.

**6. Hướng dẫn tạo bảng chữ cái bằng chat GPT**

****

👉Bước 1: Vào chatGPT

👉Bước 2: Copy câu lệnh bên dưới dán vào ChatGPT( tự thay đổi lại tên chữ cái ,màu sắc, …………..)

👉Bước 3: Bấm gửi và chờ kết quả

**Câu lệnh:**

Tạo ảnh cho tôi với nội dung sau:

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

- Nhân vật chính là chữ cái “ Â “ màu vàng, có gương mặt hoạt hình vui vẻ với đôi mắt to tròn, miệng cười tươi, hai tay chống hông, đeo găng tay trắng và mang giày xanh.

- Chữ cái “ Â “

có hình dáng như một nhân vật hoạt hình sống động.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, có bàn ghế nhỏ màu xanh, hồng, đỏ và vàng.

- Phía sau có kệ sách, tranh treo tường, đồ chơi và ánh sáng từ cửa sổ chiếu vào tạo cảm giác ấm áp, vui nhộn, thân thiện với trẻ em.

- Đồ chơi xây dựng bằng khối gỗ và tháp màu xuất hiện ở nền trước.

- Kích thước: 9:16

**Câu lệnh:**

Tạo ảnh cho tôi với nội dung sau:

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

- Nhân vật chính là chữ cái “ D “ màu cam , có gương mặt hoạt hình vui vẻ với đôi mắt to tròn, miệng cười tươi, hai tay chống hông, đeo găng tay trắng và mang giày xanh.

- Chữ cái“ D“

có hình dáng như một nhân vật hoạt hình sống động.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, có bàn ghế nhỏ màu xanh, hồng, đỏ và vàng.

- Phía sau có kệ sách, tranh treo tường, đồ chơi và ánh sáng từ cửa sổ chiếu vào tạo cảm giác ấm áp, vui nhộn, thân thiện với trẻ em. Đồ chơi xây dựng bằng khối gỗ và tháp màu xuất hiện ở nền trước.

- Kích thước: 9:16

**Câu lệnh:**

- Tạo ảnh cho tôi với nội dung sau:

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

- Nhân vật chính là chữ cái “ C “ màu xanh lá cây , có gương mặt hoạt hình vui vẻ với đôi mắt to tròn, miệng cười tươi, hai tay chống hông, đeo găng tay trắng và mang giày xanh.

- Chữ cái “ C “ có hình dáng như một nhân vật hoạt hình sống động.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, có bàn ghế nhỏ màu xanh, hồng, đỏ và vàng.

- Phía sau có kệ sách, tranh treo tường, đồ chơi và ánh sáng từ cửa sổ chiếu vào tạo cảm giác ấm áp, vui nhộn, thân thiện với trẻ em. Đồ chơi xây dựng bằng khối gỗ và tháp màu xuất hiện ở nền trước.

- Kích thước: 9:16

**Câu lệnh:**

- Tạo ảnh cho tôi với nội dung sau:

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

- Nhân vật chính là chữ cái “ K“ màu tím , có gương mặt hoạt hình vui vẻ với đôi mắt to tròn, miệng cười tươi, hai tay chống hông, đeo găng tay trắng và mang giày xanh.

- Chữ cái “ K “có hình dáng như một nhân vật hoạt hình sống động.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, có bàn ghế nhỏ màu xanh, hồng, đỏ và vàng.

- Phía sau có kệ sách, tranh treo tường, đồ chơi và ánh sáng từ cửa sổ chiếu vào tạo cảm giác ấm áp, vui nhộn, thân thiện với trẻ em. Đồ chơi xây dựng bằng khối gỗ và tháp màu xuất hiện ở nền trước.

- Kích thước: 9:16

**Câu lệnh:**

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

- Nhân vật chính là chữ cái “ H “màu đỏ , có khuôn mặt hoạt hình đáng yêu với đôi mắt to tròn, má hồng, miệng cười rạng rỡ, hai tay dang rộng, đeo găng tay trắng và mang giày thể thao màu xanh dương.

- Chữ cái “ H “ có ánh sáng lấp lánh tỏa ra xung quanh, tạo cảm giác vui tươi và nổi bật.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, với kệ sách, bàn ghế nhỏ, đồ chơi xếp khối và ánh nắng rọi vào từ cửa sổ tạo nên không gian ấm áp, thân thiện.

- Kích thước ảnh: 9:16

**Câu lệnh:**

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

- Nhân vật chính là chữ cái “ M “màu vàng , có khuôn mặt hoạt hình đáng yêu với đôi mắt to tròn, má hồng, miệng cười rạng rỡ, hai tay dang rộng, đeo găng tay trắng và mang giày thể thao màu xanh dương.

- Chữ cái “ M “ có ánh sáng lấp lánh tỏa ra xung quanh, tạo cảm giác vui tươi và nổi bật.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, với kệ sách, bàn ghế nhỏ, đồ chơi xếp khối và ánh nắng rọi vào từ cửa sổ tạo nên không gian ấm áp, thân thiện.

- Kích thước ảnh: 9:16

**Câu lệnh:**

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

- Nhân vật chính là chữ cái “ e “màu vàng , có khuôn mặt hoạt hình đáng yêu với đôi mắt to tròn, má hồng, miệng cười rạng rỡ, hai tay dang rộng, đeo găng tay trắng và mang giày thể thao màu xanh dương.

- Chữ cái “ e “ có ánh sáng lấp lánh tỏa ra xung quanh rực rỡ phát sáng , tạo cảm giác vui tươi và nổi bật.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, với kệ sách, bàn ghế nhỏ, đồ chơi xếp khối và ánh nắng rọi vào từ cửa sổ tạo nên không gian ấm áp, thân thiện.

- Kích thước ảnh: 9:16

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

**Câu lệnh:**

- Nhân vật chính là chữ cái “ y “màu vàng , có khuôn mặt hoạt hình đáng yêu với đôi mắt to tròn, má hồng, miệng cười rạng rỡ, hai tay dang rộng, đeo găng tay trắng và mang giày thể thao màu xanh dương.

- Chữ cái “ y “ có ánh sáng lấp lánh tỏa ra xung quanh rực rỡ phát sáng , tạo cảm giác vui tươi và nổi bật.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, với kệ sách, bàn ghế nhỏ, đồ chơi xếp khối và ánh nắng rọi vào từ cửa sổ tạo nên không gian ấm áp, thân thiện.

- Kích thước ảnh: 9:16

**Câu lệnh:**

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

**-** Nhân vật chính là chữ số “ 6 “màu xanh , có khuôn mặt hoạt hình đáng yêu với đôi mắt to tròn, má hồng, miệng cười rạng rỡ, hai tay dang rộng, đeo găng tay trắng và mang giày thể thao màu xanh dương.

- Chữ số “ 6 “ có ánh sáng lấp lánh tỏa ra xung quanh rực rỡ phát sáng , tạo cảm giác vui tươi và nổi bật.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, với kệ sách, bàn ghế nhỏ, đồ chơi xếp khối và ánh nắng rọi vào từ cửa sổ tạo nên không gian ấm áp, thân thiện.

- Kích thước ảnh: 9:16

**Câu lệnh:**

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

- Nhân vật chính là chữ số “ 8 “màu đỏ , có khuôn mặt hoạt hình đáng yêu với đôi mắt to tròn, má hồng, miệng cười rạng rỡ, hai tay dang rộng, đeo găng tay trắng và mang giày thể thao màu xanh dương.

- Chữ số “ 8 “ có ánh sáng lấp lánh tỏa ra xung quanh rực rỡ phát sáng , tạo cảm giác vui tươi và nổi bật.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, với kệ sách, bàn ghế nhỏ, đồ chơi xếp khối và ánh nắng rọi vào từ cửa sổ tạo nên không gian ấm áp, thân thiện.

- Kích thước ảnh: 9:16

**Câu lệnh:**

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

- Nhân vật chính là chữ số “ 1 “ màu cam , có khuôn mặt hoạt hình đáng yêu với đôi mắt to tròn, má hồng, miệng cười rạng rỡ, hai tay dang rộng, đeo găng tay trắng và mang giày thể thao màu Hồng

- Chữ số “ 1 “ có ánh sáng lấp lánh tỏa ra xung quanh rực rỡ phát sáng , tạo cảm giác vui tươi và nổi bật.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, với kệ sách, bàn ghế nhỏ, đồ chơi xếp khối và ánh nắng rọi vào từ cửa sổ tạo nên không gian ấm áp, thân thiện.

- Kích thước ảnh: 9:16

**Câu lệnh:**

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

- Nhân vật chính là chữ số “ 5 “màu Hồng nhạt có khuôn mặt hoạt hình đáng yêu với đôi mắt to tròn, má hồng, miệng cười rạng rỡ, hai tay dang rộng, đeo găng tay trắng và mang giày thể thao màu Hồng

- Chữ số “1 “ có ánh sáng lấp lánh tỏa ra xung quanh rực rỡ phát sáng , tạo cảm giác vui tươi và nổi bật.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, với kệ sách, bàn ghế nhỏ, đồ chơi xếp khối và ánh nắng rọi vào từ cửa sổ tạo nên không gian ấm áp, thân thiện.

- Kích thước ảnh: 9:16

**Câu lệnh:**

- Tạo ảnh cho tôi với nội dung sau :

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

- Nhân vật chính là chữ cái “ Ă “ màu Hồng , có gương mặt hoạt hình vui vẻ với đôi mắt to tròn, miệng cười tươi, hai tay chống hông, đeo găng tay trắng và mang giày xanh.

- Chữ cái “Ă” có hình dáng như một nhân vật hoạt hình sống động.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, có bàn ghế nhỏ màu xanh, hồng, đỏ và vàng.

- Phía sau có kệ sách, tranh treo tường, đồ chơi và ánh sáng từ cửa sổ chiếu vào tạo cảm giác ấm áp, vui nhộn, thân thiện với trẻ em. Đồ chơi xây dựng bằng khối gỗ và tháp màu xuất hiện ở nền trước.

- Kích thước : 9:16

**Câu lệnh:**

- Tạo ảnh cho tôi với nội dung sau :

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

- Nhân vật chính là chữ cái “A” màu xanh, có gương mặt hoạt hình vui vẻ với đôi mắt to tròn, miệng cười tươi, hai tay chống hông, đeo găng tay trắng và mang giày xanh.

- Chữ cái “A” có hình dáng như một nhân vật hoạt hình sống động.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, có bàn ghế nhỏ màu xanh, hồng, đỏ và vàng.

- Phía sau có kệ sách, tranh treo tường, đồ chơi và ánh sáng từ cửa sổ chiếu vào tạo cảm giác ấm áp, vui nhộn, thân thiện với trẻ em. Đồ chơi xây dựng bằng khối gỗ và tháp màu xuất hiện ở nền trước.

- Kích thước: 9:16

**Câu lệnh:**

-Tạo ảnh cho tôi với nội dung sau :

- Tạo hình minh họa 3D phong cách hoạt hình dễ thương.

- Nhân vật chính là chữ cái “ B “ màu tím , có gương mặt hoạt hình vui vẻ với đôi mắt to tròn, miệng cười tươi, hai tay chống hông, đeo găng tay trắng và mang giày xanh.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, có bàn ghế nhỏ màu xanh, hồng, đỏ và vàng.

- Phía sau có kệ sách, tranh treo tường, đồ chơi và ánh sáng từ cửa sổ chiếu vào tạo cảm giác ấm áp, vui nhộn, thân thiện với trẻ em. Đồ chơi xây dựng bằng khối gỗ và tháp màu xuất hiện ở nền trước.

- Kích thước: 9:16

**Câu lệnh:**

- Chữ cái “ B “có hình dáng như một nhân vật hoạt hình sống động.

- Bối cảnh là lớp học mầm non đầy màu sắc, có bàn ghế nhỏ màu xanh, hồng, đỏ và vàng.

- Phía sau có kệ sách, tranh treo tường, đồ chơi và ánh sáng từ cửa sổ chiếu vào tạo cảm giác ấm áp, vui nhộn, thân thiện với trẻ em. Đồ chơi xây dựng bằng khối gỗ và tháp màu xuất hiện ở nền trước.

- Kích thước: 9:16

7. Soạn nội dung luyện tập cá nhân hóa

Prompt: Hãy tạo một đề kiểm tra gồm 10 câu hỏi trắc nghiệm và 5 tự luận cho môn Toán chủ đề phép cộng trong phạm vi 10, dành cho học sinh lớp 1, thời gian làm bài 20 phút.

8. Hướng dẫn tạo sách, truyện trên GENMINI

Bước 1: Đăng nhập phần mềm Genmini

Bước 2: Vào "Khám phá gem" -> chọn mục "thử nghiệm Storybook"

Bước 3: Dán PROMT

Bước 4: Kết quả tạo ra chia sẻ link vào nhóm lớp, bài giảng.

9. Tạo trò chơi học tập bằng AI trên Canva

-> Đăng nhập, Canva AI, cop đoạn tạo trò chơi, code for me, tiếp, nhập tên và tham gia chơi.

**Các câu lệnh trò chơi mẫu:**

1. Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lóp 1 chủ đề về các con vật quanh em, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

2. Trò chơi 2 – Màu sắc cơ bản:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

3. Trò chơi 3 – Các con vật quen thuộc:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

4. Trò chơi 4 – Phân biệt hình khối:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

5. Trò chơi 5 – Số đếm từ 1 đến 10:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

6. Trò chơi 6 – Âm thanh con vật:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

7. Trò chơi 7 – Rau củ quả:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

8. Trò chơi 8 – Trang phục:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

9. Trò chơi 9 – Phương tiện giao thông:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

10. Trò chơi 10 – Cảm xúc:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

11. Trò chơi 11 – Gia đình:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

12. Trò chơi 12 – Bộ phận cơ thể:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

13. Trò chơi 13 – Nghề nghiệp:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

14. Trò chơi 14 – Đồ dùng học tập:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

15. Trò chơi 15 – Hoạt động thường ngày:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

- Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

16. Trò chơi 16 – Tết và lễ hội:

- Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

17. Trò chơi 17 – Bạn bè và chia sẻ:

- Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

- Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

18. Trò chơi 18 – Thời tiết:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

19. Trò chơi 19 – Ngày và đêm:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

20. Trò chơi 20 – Kỹ năng an toàn:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

21. Trò chơi 21 – Thế giới động vật:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

- Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

22. Trò chơi 22 – Con vật sống dưới nước:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

- Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

23. Trò chơi 23 – Hoạt động ngoài trời:

- Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

- Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

24. Trò chơi 24 – Thế giới đồ chơi:

- Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

25. Trò chơi 25 – Thức ăn yêu thích:

Tạo trò chơi đơn giản gồm 5–7 câu hỏi cho HS lớp 1, mỗi câu có hình ảnh và 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đếm ngược 2 phút cho toàn bộ game.

- Mỗi câu hỏi có hiệu ứng:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có âm thanh chúc mừng phù hợp (vỗ tay, pháo hoa, nhạc vui).

- Sai: Hiện chữ “Chưa đúng!”, có tiếng “ồ!” nhẹ nhàng và hình ảnh biến mất.

- Kết thúc trò chơi hiển thị bảng xếp hạng.

Giao diện đơn giản, vui nhộn, màu sắc phù hợp với HS lớp 1.

- Trong khi chơi: phát nhạc nền nhẹ vui nhộn suốt trò chơi.

26. Trò chơi 26: Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

27. Trò chơi 27: Phép cộng và trừ trong phạm vi 100:

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

28. Trò chơi 28: So sánh số bé hơn – lớn hơn:

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

29. Trò chơi 29: Giải toán:

Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

30. Trò chơi 30: Hình tam giác và hình vuông:

- Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

31. Trò chơi 31 – Chọn vần đúng: 'ay' và 'ai':

- Tạo trò chơi gồm 5–7 câu hỏi ngắn, có hình ảnh minh họa, mỗi câu có 1 đáp án đúng.

- Trước khi chơi: Nhập tên người chơi.

- Có đồng hồ đếm ngược 2 phút.

- Mỗi câu có hiệu ứng phản hồi:

- Đúng: Hiện chữ “Chính xác!”, có tiếng chúc mừng (vỗ tay, nhạc chiến thắng...).

- Sai: Hiện chữ “Sai rồi!”, phát tiếng “ồ...” và hình biến mất.

- Trong khi chơi: Có nhạc nền nhẹ phù hợp lứa tuổi tiểu học.

- Kết thúc: Hiện bảng xếp hạng dựa trên điểm số.

10. Ví dụ: Tạo nhân vật dẫn dắt trong bài học:

- <https://new.express.adobe.com/>

- Anlmate characters

- Character, background, size, browse

- GG AI studio, tạo giọng nói bản địa, âm thanh loa đơn, chọn tiếng nói, nhập câu lệnh, chuyển vào Adobe.

11. Ứng dụng tạo mã QR và đường link với Quizizz

- Ấn tìm trang web: Quizizz, đăng nhập

- Tạo mới, bài học, thêm 1 slide trống,

- Nhập tiêu đề ở đây, thêm slide, tìm kiếm slide, chọn các mục, thêm tất cả slide, đặt tên góc trái, ấn …, lưu, ấn vào trò chơi, lấy link.