

Số: 156/KH-THPT

Long Khánh, ngày 28 tháng 8 năm 2026

KẾ HOẠCH

Tổ chức hoạt động trải nghiệm – hướng nghiệp tháng 9 năm học 2026-2027

Chủ đề: Chào mừng năm học mới

**(Giáo dục truyền thống “Đồng Nai Hào Khí Phương Nam” & Chương trình
khơi nguồn sáng tạo “Thực Chiến Cùng AI”)**

Thực hiện Công văn số 4430/SGDDĐT-VP ngày 28 tháng 8 năm 2026 của Sở Giáo dục và Đào tạo về việc hướng dẫn tổ chức Lễ Khai giảng năm học 2026-2027.

Thực hiện Công văn số 3899/BGDĐT-GDTrH ngày 28/8/2019 về việc thực hiện hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp trong các trường trung học cơ sở (THCS) và trung học phổ thông (THPT).

Căn cứ Công văn số 5636/BGDĐT-GDTrH của Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành ngày 18/12/2020, về việc hướng dẫn tổ chức hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018.

Căn cứ kế hoạch giáo dục nhà trường và tình hình thực tế dạy học, giáo dục của Trường THPT Hoàng Diệu năm học 2026-2027;

Trường THPT Hoàng Diệu xây dựng Kế hoạch tổ chức hoạt động trải nghiệm – hướng nghiệp tháng 9 năm học 2026-2027 với chủ đề “Không gian giáo dục truyền thống “Hào khí Đồng Nai” và Thực chiến cùng AI”, cụ thể như sau:

I. MỤC ĐÍCH, YÊU CẦU

1. Mục đích

Giáo dục học sinh nhận thức về truyền thống lịch sử, văn hóa, con người và khát vọng phát triển của Đồng Nai; bồi dưỡng niềm tự hào và trách nhiệm của thế hệ trẻ đối với quê hương.

Tạo không gian trải nghiệm kết hợp giáo dục truyền thống với công nghệ số và trí tuệ nhân tạo (AI), giúp học sinh chuyển từ tiếp nhận thông tin sang tìm hiểu, kiểm chứng và sáng tạo.

Giúp học sinh biết sử dụng AI như công cụ hỗ trợ học tập, sáng tạo và giải quyết vấn đề; biết đặt câu hỏi, lựa chọn thông tin, kiểm chứng kết quả AI và không sao chép nguyên sản phẩm của AI.

Rèn năng lực giao tiếp, hợp tác, sáng tạo, giải quyết vấn đề, năng lực số và vận dụng kiến thức liên môn vào thực tiễn.

Phát huy tính chủ động của học sinh và sự phối hợp của giáo viên, Đoàn trường, các tổ chuyên môn trong hoạt động giáo dục quy mô toàn trường.

2. Yêu cầu

Hoạt động thiết thực, an toàn, phù hợp lứa tuổi; học sinh tham gia đầy đủ, đúng thời gian và tuân thủ hướng dẫn của trạm trưởng.

- Khối 10 : Trao đổi về cách thu hút các bạn vào hoạt động chung và giáo dục truyền thống nhà trường

- Khối 11: Trao đổi về ý nghĩa của việc hợp tác với các bạn trong việc thiết kế và thực hiện những hoạt động xây dựng và phát triển nhà trường.

- Khối 12: Đánh giá ý nghĩa của hoạt động xây dựng truyền thống nhà trường.

Mỗi sản phẩm AI phải thể hiện dấu ấn của học sinh: tự suy nghĩ, hỏi AI, kiểm chứng, tự quyết định và bảo vệ sản phẩm.

II. QUY MÔ, THỜI GIAN, ĐỊA ĐIỂM, HÌNH THỨC

Nội dung	Thực hiện
Đối tượng	Học sinh toàn trường, 30 lớp
Quy mô	06 cụm, mỗi cụm 05 lớp; mỗi lớp là một đội chơi
Số trạm	06 trạm trải nghiệm liên môn
Thời gian	08h45, ngày 05 tháng 09 năm 2026
Thời lượng	120 phút; mỗi trạm 15 phút/lượt
Luân chuyển	06 cụm bắt đầu ở 06 trạm khác nhau và luân chuyển theo sơ đồ vòng
Địa điểm	Hội trường, sân trường và các khu vực được bố trí trong khuôn viên trường
Thiết bị	Điện thoại thông minh, laptop.

III. NỘI DUNG 06 TRẠM

Trạm	Tên trạm	Môn học/tích hợp	Sản phẩm
1	AI MUSIC: ÂM VANG MÙA KHAI TRƯỜNG	Âm nhạc – Ngữ văn – Tiếng Anh	Video tối đa 02 phút về Hoàng Diệu, có hình ảnh thực tế và phụ đề tiếng Anh

2	AI MEDIA: SÁNG TẠO TRUYỀN THÔNG	Ngữ văn – Mỹ thuật – Lịch sử	Poster/thông điệp “Hào khí Đồng Nai – tuổi trẻ Hoàng Diệu”
3	AI LAB: NHÀ KHOA HỌC TRẺ	Vật lý – Hóa học – Sinh học	Giải pháp khoa học cho vấn đề thực tiễn
4	AI MAP: DẤU ẤN TRẦN BIÊN	Lịch sử – Địa lý – KTPL	Hành trình số đến địa danh/di tích lịch sử gắn với Đồng Nai
5	AI ACTIVE: THỂ CHẤT & CÔNG NGHỆ	GDTC – GDQP&AN – Tin học	Kết quả vận động + bảng điểm/xếp hạng có AI hỗ trợ
6	AI CODE: TRƯỜNG HỌC THÔNG MINH	Tin học – Toán – GDKTPL	Giải pháp/chương trình mini từ dữ liệu trường học

IV. NỘI DUNG CHI TIẾT TỪNG TRẠM

1. AI MUSIC: ÂM VANG MÙA KHAI TRƯỜNG

Chủ đề: Hoàng Diệu -10 năm hành trình trưởng thành và phát triển
Dùng AI hỗ trợ sáng tác và kể câu chuyện về THPT Hoàng Diệu bằng âm nhạc và hình ảnh.

- **Ngữ văn:** xây dựng ý tưởng, thông điệp, lời dẫn; Âm nhạc + AI: hỗ trợ sáng tác và chỉnh sửa; Tiếng Anh: phụ đề tiếng Anh xuyên suốt.

- **Sản phẩm:** 01 video **tối thiểu 30 s, tối đa 02 phút**, có bài hát, hình ảnh/video thực tế tại trường, phụ đề tiếng Anh và biên tập hoàn chỉnh.

- **Câu hỏi gợi ý:** AI đã hỗ trợ gì? Điều gì là sáng tạo của chính học sinh?

2. AI MEDIA: SÁNG TẠO TRUYỀN THÔNG

Chủ đề: “Hào khí Đồng Nai – từ truyền thống đến khát vọng tương lai”.

- **BTC chuẩn bị QR/link:**
https://youtu.be/JUG072meQag?si=EJPHkMAqw_yd25Cd dẫn đến video “Đồng Nai – Hào khí phương Nam, vươn mình cùng đất nước”, sử dụng đoạn trích khoảng 2–3 phút làm tư liệu gợi mở.

- **Học sinh chọn một giá trị:** truyền thống, lịch sử, văn hóa, con người, khát vọng phát triển hoặc tinh thần đổi mới; AI chỉ hỗ trợ gợi ý bố cục/hình ảnh.

- **Sản phẩm:** 01 poster/thiết kế truyền thông “Hào khí Đồng Nai – Tuổi trẻ Hoàng Diệu”; thông điệp chính do học sinh tự lựa chọn.

- **Nhiệm vụ kết nối:** quét QR, truy cập và đăng ký kênh YouTube Hoàng Diệu High School: <http://www.youtube.com/@HoangDieuHighSchool> theo hướng dẫn BTC.

3. AI LAB: NHÀ KHOA HỌC TRẺ

Giải quyết vấn đề thực tiễn: phòng học nóng và sử dụng nhiều điện; cải thiện cây xanh; giảm chất thải trong trường,...

- **Quy trình:** tự dự đoán → hỏi AI → so sánh → kiểm chứng → tự quyết định.

- **Sản phẩm:** 01 giải pháp khoa học kèm lý do lựa chọn.

- **“Bẫy AI”:** giáo viên đưa một thông tin do AI tạo ra có điểm chưa hợp lý; đội phát hiện và giải thích được sẽ được cộng điểm.

4. AI MAP: DẤU ẤN TRẦN BIÊN

Khám phá dấu ấn lịch sử – văn hóa Trần Biên và Đồng Nai bằng bản đồ số.

- **Bước 1:** Xem hình/đoán ca dao hoặc dữ kiện gợi mở;

- **Bước 2:** Bốc thăm tọa độ/địa danh, di tích;

- **Bước 3:** Sử dụng GPS/Google Maps xác định hành trình từ THPT Hoàng Diệu đến địa điểm;

- **Bước 4:** Chia sẻ hành trình và ý nghĩa.

Sản phẩm: Hành trình số đến di tích/địa danh lịch sử, kèm thông tin ngắn về giá trị lịch sử – văn hóa.

- **Mục tiêu:** Giáo dục di sản, ứng dụng công nghệ số và lan tỏa ý thức bảo tồn, phát huy giá trị lịch sử – văn hóa Đồng Nai.

5. AI ACTIVE: THỂ CHẤT & CÔNG NGHỆ

Dùng AI và dữ liệu để hoàn thành thử thách vận động tập thể.

- **GDQP&AN:** Đội hình, đội ngũ;

- **GDTC:** Thử thách vận động, có thể sử dụng bật xa, chạy tiếp sức, squat tập thể, giữ thăng bằng hoặc phối hợp vượt chướng ngại vật theo điều kiện an toàn.

- **Tin học + AI:** Nhập kết quả để tính điểm, xếp hạng và nhận xét.

Sản phẩm: 01 kết quả vận động + 01 bảng điểm/xếp hạng do AI hỗ trợ xử lý.

6. AI CODE: TRƯỜNG HỌC THÔNG MINH

Từ dữ liệu điểm danh bằng AI, tạo một giải pháp cho ngôi trường thông minh.

- BTC cung cấp dữ liệu đã ẩn danh về sĩ số, có mặt/vắng, đi muộn, chuyên cần; học sinh sử dụng AI hỗ trợ tạo chương trình mini.

- **Ví dụ:** Tính tỷ lệ chuyên cần từ sĩ số và số có mặt; đưa ra mức cảnh báo từ số học sinh đi muộn.

- **Sản phẩm:** 01 chương trình/App mini chạy được hoặc mô hình giải pháp + kết quả từ dữ liệu; giải thích INPUT → AI hỗ trợ xử lý → OUTPUT.

V. NGUYÊN TẮC “THỰC CHIẾN CÙNG AI”

- AI không làm thay: không yêu cầu AI tạo hoàn chỉnh sản phẩm đề nộp.
- Mỗi đội có nhiệm vụ/tình huống riêng trong phạm vi BTC thiết kế.
- Phải có dấu ấn con người: thể hiện AI hỗ trợ gì, nhóm thay đổi gì và quyết định cuối cùng.

- Học sinh phải bảo vệ sản phẩm; không giải thích được quyết định thì không tính điểm sáng tạo.

- AI chỉ là công cụ; con người kiểm chứng và chịu trách nhiệm về quyết định cuối cùng.

VI. PHÂN CHIA CỤM VÀ SƠ ĐỒ DI CHUYỂN

30 lớp chia thành 06 cụm, mỗi cụm 05 lớp. Các cụm xuất phát tại 06 trạm khác nhau và luân chuyển theo vòng để hạn chế ùn tắc; mỗi cụm hoàn thành đủ 06 trạm.

Cụm	Số lớp	Xuất phát	Lộ trình qua trạm
Cụm 1 (B1 → B5)	05	Trạm 1	1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6
Cụm 2 (B6 → B10)	05	Trạm 2	2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 1
Cụm 3 (A1 → A5)	05	Trạm 3	3 → 4 → 5 → 6 → 1 → 2
Cụm 4 (A6 → A10)	05	Trạm 4	4 → 5 → 6 → 1 → 2 → 3
Cụm 5 (C1 → C5)	05	Trạm 5	5 → 6 → 1 → 2 → 3 → 4
Cụm 6 (C6 → C10)	05	Trạm 6	6 → 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Khi có hiệu lệnh, đội trưởng tập hợp lớp và di chuyển theo đúng lộ trình của cụm; không tự ý đổi trạm. Cấu trúc 15 phút/trạm: 02 phút nhận nhiệm vụ – 08 phút thực chiến – 03 phút hoàn thiện – 02 phút trình bày/chấm điểm.

VII. PHÂN CÔNG PHỤ TRÁCH CÁC TRẠM

Trạm	Tên trạm	Trạm trưởng	Giáo viên phối hợp

1	AI MUSIC: ÂM VANG MÙA KHAI TRƯỜNG	Cô Ánh	Cô Quân, Cô Nguyệt, Cô Thanh Thủy
2	AI MEDIA: SÁNG TẠO TRUYỀN THÔNG	Cô Bích	Thầy Đông, Thầy Võ, Thầy Minh (GDTC)
3	AI LAB: NHÀ KHOA HỌC TRẺ	Thầy Hiệp	Cô Kim Thu, Cô Tài, Cô Oanh
4	AI MAP: DẤU ẤN TRẦN BIÊN	Cô Lương	Cô Nhung, Cô Thu Hảo, Cô Minh Hảo
5	AI ACTIVE: THỂ CHẤT & CÔNG NGHỆ	Thầy Tùng	Thầy Hoàng Anh, Thầy Phú, Thầy Hộ
6	AI CODE: TRƯỜNG HỌC THÔNG MINH	Thầy Tân	Thầy Vũ, Cô Tuyết, Cô Thêm (Sinh)

Trạm trưởng, chịu trách nhiệm điều hành chung tại trạm, triển khai nhiệm vụ, kiểm soát thời gian, chấm/duyet kết quả và ký xác nhận.

VIII. PHÂN CÔNG CHUẨN BỊ VÀ HỖ TRỢ

STT	Nhiệm vụ	Người thực hiện	Thời gian
1	Hỗ trợ in băng rôn cho các trạm	Thầy Minh (GDTC)	Trước 16 h Ngày 04/9/2026
2	In bảng tiêu chí chấm điểm và phiếu qua trạm, mẫu bài thu hoạch.	Cô Bích	Trước 16 h Ngày 04/9/2026
3	Tập dợt khai giảng cho học sinh; sau tập dợt hỗ trợ bắt băng rôn lớn sân khấu và treo băng rôn các trạm	Chi đoàn GV	Trước 16 h Ngày 04/9/2026
4	Chuẩn bị nhiệm vụ, QR Mission, công cụ AI, vật dụng và phương án chấm điểm tại trạm	Các trạm trưởng và thành viên trạm	Trước 16 h Ngày 04/9/2026
5	Triển khai, quản lý học sinh theo cụm, bảo đảm di chuyển đúng sơ đồ	Thầy Phúc, Ban HĐTNHN, Đoàn trường	Từ 8 h30 đến 11h ngày 5/9/2026

STT	Nhiệm vụ	Người thực hiện	Thời gian
6	Lưu hình ảnh, video, minh chứng	BCH Đoàn trường	Trong và sau hoạt động
7	Tổng hợp điểm, hoàn thiện kết quả, đề xuất khen thưởng	BCH Đoàn trường	Sau hoạt động

IX. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

1. Ban Giám hiệu

- Phê duyệt, chỉ đạo triển khai kế hoạch; kiểm tra công tác chuẩn bị và điều hành chung.

- Chỉ đạo Nhóm HĐTNHN, Đoàn trường, Chi đoàn giáo viên, các tổ chuyên môn và GVCN phối hợp thực hiện.

- Chỉ đạo bảo đảm an toàn, hiệu quả và đúng mục tiêu giáo dục.

2. Nhóm hoạt động trải nghiệm – hướng nghiệp

- Tham mưu nội dung, thể lệ, tiêu chí đánh giá, sơ đồ cụm và phương án luân chuyển.

- Phối hợp trạm trưởng chuẩn bị nhiệm vụ, thiết bị, QR và xử lý tình huống.

- Điều phối, tiếp nhận kết quả và tổng hợp đánh giá.

3. Ban Chấp hành Đoàn trường

- Tham mưu nội dung, thể lệ, tiêu chí đánh giá, sơ đồ cụm và phương án luân chuyển.

- Phối hợp tuyên truyền; tổ chức học sinh theo cụm; lưu trữ hình ảnh, video, minh chứng.

- Phối hợp triển khai chủ đề “Hào khí Đồng Nai” và “Thực chiến cùng AI”.

- Phối hợp tổng hợp điểm, tham mưu cộng điểm thi đua theo quy định nhà trường.

4. Giáo viên chủ nhiệm

- Triển khai kế hoạch; phổ biến quy định an toàn, thời gian, trang phục và sử dụng thiết bị.

- Tập hợp học sinh theo cụm; quản lý xuyên suốt; nhắc nhở di chuyển đúng lộ trình.

5. Học sinh

- Mỗi lớp chọn 1 đội trưởng và trang bị 1 cờ dẫn đường và 1 câu slogan.

- Tham gia đầy đủ, đúng giờ, đúng cụm và hoàn thành nhiệm vụ tại từng trạm, nộp bài thu hoạch theo mẫu về lúc trước 11h ngày 5/9/2026 tại VP Đoàn Trường cho Cô Bích -Phó bí thư Đoàn trường.

- Chủ động suy nghĩ, kiểm chứng và chịu trách nhiệm về sản phẩm; không sao chép nguyên nội dung AI.

- Giữ gìn vệ sinh, tài sản và an toàn cho bản thân, tập thể.

X. CHẤM ĐIỂM VÀ ĐÁNH GIÁ

Tiêu chí	Điểm
Hoàn thành nhiệm vụ	25
Chất lượng sản phẩm	20
Tư duy giải quyết vấn đề	20
Sử dụng AI hợp lý	15
Kiểm chứng AI	10
Phối hợp – phẩm chất	10
Tổng mỗi trạm	100
Tổng 06 trạm	600

Trạm trưởng của mỗi trạm xây dựng tiêu chí, yêu cầu cần đạt riêng của mỗi trạm dựa trên bảng tiêu chí chung, điểm của mỗi trạm do trạm trưởng quyết định theo tiêu chí, yêu cầu cần đạt của mỗi trạm.

Điểm được ghi vào phiếu qua trạm; không tẩy xóa. Sau khi hoàn thành đủ 06 trạm, mỗi đội chơi thực hiện bài thu hoạch theo mẫu và nộp cùng phiếu cho Ban Tổ chức để tổng hợp.

XI. KHEN THƯỞNG

Dựa vào tổng điểm số của 6 trạm và lấy từ trên xuống theo khối, 3 lớp xuất sắc.

Giải nhất: nhận giấy khen và 30 điểm thi đua.

Giải nhì: nhận giấy khen và 20 điểm thi đua.

Giải ba: nhận giấy khen và 10 điểm thi đua.

XII. TRANG TRÍ, NHẬN DIỆN

- Backdrop sân khấu: “KHÔNG GIAN GIÁO DỤC TRUYỀN THỐNG HÀO KHÍ ĐỒNG NAI – THỰC CHIẾN CÙNG AI”.

- Khẩu hiệu: “AI LÀ TRỢ LÝ – CON NGƯỜI LÀ NGƯỜI QUYẾT ĐỊNH”.
- 06 bảng trạm thông nhất nhận diện: AI MUSIC – AI MEDIA – AI LAB – AI MAP – AI ACTIVE – AI CODE.
- Mỗi trạm : tên trạm, môn học/tích hợp, nhiệm vụ, QR Mission, QR công cụ AI (nếu có), khu vực sản phẩm và bảng tiêu chí.

XIII. KINH PHÍ

Kinh phí thực hiện từ nguồn kinh phí hoạt động của nhà trường và các nguồn hợp pháp khác (nếu có), theo dự toán được phê duyệt và quy định tài chính hiện hành. Nội dung, mức chi cụ thể lập dự toán riêng.

XIV. ĐÁNH GIÁ, RÚT KINH NGHIỆM

- Sau chương trình, Ban Tổ chức và giáo viên phụ trách các trạm đánh giá hiệu quả, ghi nhận điểm mạnh, hạn chế và đề xuất cải tiến.
- Thu thập sản phẩm, hình ảnh, video và phiếu đánh giá làm minh chứng.
- Kết quả hoạt động được sử dụng để tuyên dương, khen thưởng và cộng điểm thi đua tập thể lớp theo quy định nhà trường.

Trên đây là Kế hoạch tổ chức hoạt động trải nghiệm – hướng nghiệp tháng 9 năm học 2026-2027 với chủ đề: “Chào mừng năm học mới”. Đề nghị các bộ phận, giáo viên chủ nhiệm và học sinh căn cứ kế hoạch nghiêm túc triển khai thực hiện./

Nơi nhận:

- BGH nhà trường;
- Đoàn TN, Chi đoàn giáo viên;
- Nhóm HĐTNHN;
- Các tổ bộ môn;
- GVCN 30 lớp;
- Lưu: VT.

KT. HIỆU TRƯỞNG
PHÓ HIỆU TRƯỞNG



Lê Thị Hương