

KẾ HOẠCH PHÂN BỐ CHƯƠNG TRÌNH GIÁO DỤC TRÍ TUỆ NHÂN TẠO (AI) LỚP 1

Khung nội dung cốt lõi 12 tiết - Tối ưu hóa theo tâm lý lứa tuổi và logic nhận thức

I. NGUYÊN TẮC VÀ LOGIC PHÂN BỐ CHƯƠNG TRÌNH

Chương trình giáo dục AI lớp 1 được phân bố 12 tiết cốt lõi theo tuyến tiến trình nhận thức: **Nhận diện (Trực quan) → Thấu hiểu (Cơ chế đơn giản) → Ý thức & Đạo đức (Ứng xử đúng) → Phân loại & Nguyên lý (Tư duy hệ thống)**

II. BẢNG PHÂN BỐ 12 TIẾT DẠY CỐT LÕI MÔN AI LỚP 1

Tiết	Chủ đề / Nội dung (Theo khung chuẩn)	Tên bài dạy (Đề xuất)	Yêu cầu cần đạt (Cốt lõi)
Tiết 1	C. Các kĩ thuật và ứng dụng AI C1. Đặc điểm chính của AI - Nhận biết AI và ứng dụng AI	Bài 1: AI xung quanh em	1.C1.1. Nhận biết được AI trong một số ví dụ cụ thể và đơn giản về AI. 1.C1.2. Nhận diện được một số công cụ AI quen thuộc và phổ biến trên điện thoại hoặc máy tính bảng (như trợ lý ảo, nhận diện khuôn mặt).
Tiết 2	A. Tư duy lấy con người làm trung tâm A2. AI vì sự tiến bộ của con người - Nhận diện AI trong cuộc sống	Bài 2: Những người bạn máy thông minh	1.A2.2. Nhận biết và kể tên được một số sản phẩm hoặc thiết bị có sử dụng trí tuệ nhân tạo (loa thông minh, robot hút bụi, xe tự lái, camera nhận diện khuôn mặt, ứng dụng dịch...). 1.A2.3. Mô tả được công dụng chính của từng sản phẩm và cách AI giúp sản phẩm hoạt động thông minh hơn.
Tiết 3	C. Các kĩ thuật và ứng dụng AI C1. Đặc điểm chính của AI - Chức năng và công cụ AI	Bài 3: Mắt và tai của thiết bị thông minh	1.C1.3. Nhận biết được các thiết bị thông minh có các bộ phận giống với bộ phận của con người (ví dụ: camera là "mắt" và micro là "tai" của các thiết bị đó).
Tiết 4	C. Các kĩ thuật và ứng dụng AI C1. Đặc điểm chính của AI - Chức năng và công cụ AI	Bài 4: Trò chuyện cùng AI	1.C1.4. Nhận biết được AI có khả năng hiểu các mệnh lệnh đơn giản của con người, trò chuyện theo kịch bản định sẵn.
Tiết 5	A. Tư duy lấy con người làm trung tâm A1. Tính chủ động của con người - Con người có cảm xúc, AI thì không	Bài 5: Cảm xúc của em và AI	1.A1.1. Nêu được ví dụ về một số cảm xúc quen thuộc của con người (vui, buồn, giận dữ, sợ hãi, ngạc nhiên,...) qua các tình huống gần gũi trong cuộc sống và bước đầu nhận ra rằng con người có cảm xúc còn AI thì không. 1.A1.2. Nêu được rằng AI có thể mô phỏng hoặc nhận diện cảm xúc của con người, chứ không trải nghiệm cảm xúc như con người.

Tiết	Chủ đề / Nội dung (Theo khung chuẩn)	Tên bài dạy (Đề xuất)	Yêu cầu cần đạt (Cốt lõi)
Tiết 6	A. Tư duy lấy con người làm trung tâm A1. Tính chủ động của con người - AI thể hiện cảm xúc do con người lập trình	Bài 6: AI thể hiện cảm xúc như thế nào?	1.A1.3. Nêu được rằng việc AI thể hiện cảm xúc (cười, buồn, ngạc nhiên, tức giận trên màn hình/giọng nói) là do con người lập trình hoặc thiết kế trước. 1.A1.4. Nêu được ví dụ minh họa và giải thích được rằng những biểu hiện này chỉ là phản ứng được lập trình sẵn.
Tiết 7	A. Tư duy lấy con người làm trung tâm A2. AI vì sự tiến bộ của con người - Ý nghĩa cảm xúc mà AI thể hiện	Bài 7: AI giao tiếp thân thiện	1.A2.1. Nêu được các cách mà AI thể hiện cảm xúc qua hình ảnh, giọng nói hoặc hành vi (biểu tượng khuôn mặt vui, giọng nói thân thiện, lời chào dễ thương).
Tiết 8	B. Đạo đức AI B1. Các khía cạnh đạo đức của AI - Việc làm tốt và việc làm xấu	Bài 8: Tránh những hành vi không hay với AI	1.B1.1. Nêu được một số hành vi sử dụng AI có thể gây hại cho người khác.
Tiết 9	B. Đạo đức AI B3. Nguyên tắc đạo đức và trách nhiệm xã hội - Máy thông minh làm việc tốt	Bài 9: Sử dụng AI để làm việc tốt	1.B3.1. Nhận biết được rằng không được phép sử dụng AI với mục đích làm hại người khác. 1.B3.2. Nêu được ví dụ về việc con người sử dụng AI đúng cách, vì mục đích tốt đẹp.
Tiết 10	D. Thiết kế hệ thống AI D1. Nhận diện và hình thành giải pháp - Máy thông minh học từ ví dụ	Bài 10: Máy thông minh học như thế nào?	1.D1.1. Nêu được ví dụ về một tình huống mà AI "học" từ hình ảnh hoặc thông tin do con người cung cấp (ví dụ: AI học nhận biết con mèo, quả táo...).
Tiết 11	D. Thiết kế hệ thống AI D2. Cấu trúc và tương tác, cải tiến hệ thống - Nhiều loại máy thông minh	Bài 11: Phân loại máy thông minh	1.D2.1. Nhận biết được rằng có loại máy thông minh chỉ làm được một việc (như nhận biết hình ảnh), có loại có thể làm nhiều việc khác nhau (như lắng nghe - trả lời, thực hiện theo lệnh...).
Tiết 12	D. Thiết kế hệ thống AI D2. Cấu trúc và tương tác, cải tiến hệ thống - Nhiều loại máy thông minh	Bài 12: Em sắp xếp các máy thông minh	1.D2.2. Xếp được một số máy thông minh vào hai nhóm: nhóm chỉ làm được một việc và nhóm làm được nhiều việc khác nhau.

III. ĐÁNH GIÁ ƯU ĐIỂM CỦA CÁCH PHÂN BỐ

- **Tối ưu hóa logic nhận thức lứa tuổi lớp 1 (Đi từ Trực quan sinh động đến Tư duy trừu tượng):** Học sinh 6 tuổi tiếp thu tốt nhất qua quan sát và trải nghiệm trực quan. Việc đưa Mạch C (Quan sát AI quanh em, mắt/tai của máy) lên đầu tiên giúp trẻ hứng thú, tạo điểm tựa thực tế trước khi đi vào so sánh bản chất cảm xúc (Mạch A) hay quy tắc ứng xử (Mạch B) và nguyên lý học của máy (Mạch D).
- **Tích hợp nhịp nhàng giữa Nhận thức - Đạo đức - Nguyên lý:** Chương trình không bị chia rẽ rời rạc từng Mạch kiến thức lớn mà được xâu chuỗi tự nhiên: Nhận biết AI (Tiết 1-4) → Hiểu sự khác biệt Con người - AI (Tiết 5-7) → Ý thức sử dụng đúng đắn, an toàn (Tiết 8-9) → Tìm hiểu nguyên lý máy học & Sắp xếp phân loại (Tiết 10-12).

- **Đảm bảo tính vừa sức và không gây quá tải:** Mỗi tiết học tập trung giải quyết trọn vẹn 1-2 YCCĐ cốt lõi, tên bài dạy được 'mềm hóa' thân thiện (như 'Mắt và tai của thiết bị thông minh', 'Cảm xúc của em và AI'), tạo cảm giác gần gũi như một câu chuyện trải nghiệm, phù hợp với tâm lý lứa tuổi tiểu học.

- **Tạo tiền đề vững chắc cho các hoạt động thực hành & STEM:** Tiết 12 được bố trí bài 'Em sắp xếp các máy thông minh' đóng vai trò như một bài thực hành tổng hợp/ôn tập trải nghiệm, giúp học sinh củng cố lại toàn bộ kiến thức qua trò chơi phân loại, dán thẻ hình mà không cần dùng đến bài kiểm tra áp lực.

dayhoc.ai.vn