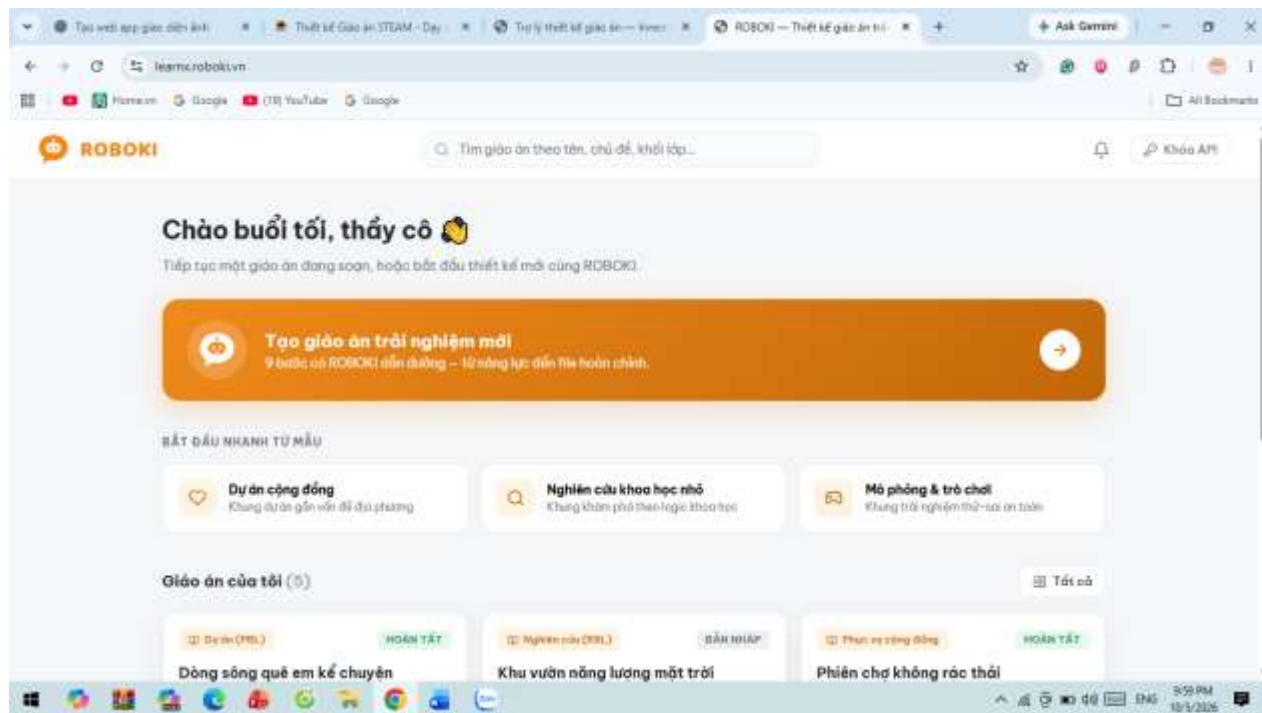


ROBOKI

TRỢ LÝ AI HỖ TRỢ GIÁO VIÊN THIẾT KẾ BÀI DẠY VÀ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM

Bài viết giới thiệu ứng dụng ROBOKI trong chuyển đổi số giáo dục

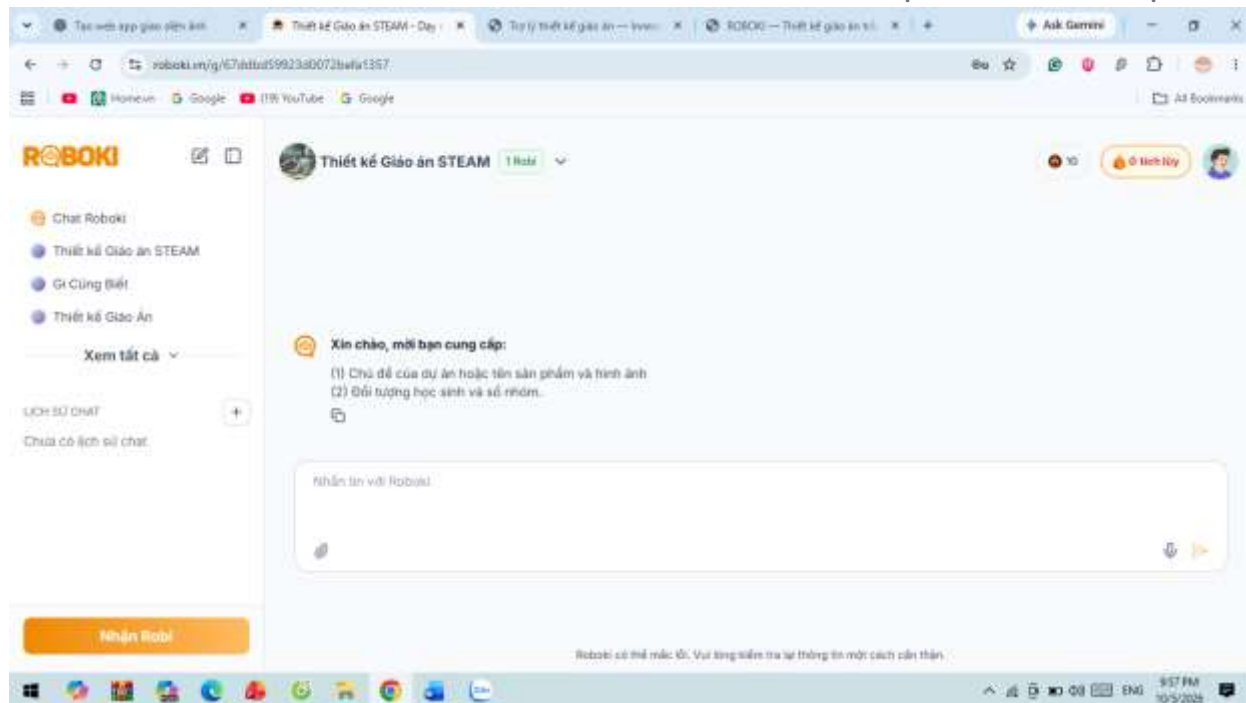


Giao diện LearnX ROBOKI – không gian xây dựng giáo án trải nghiệm.

Trong bối cảnh chuyển đổi số đang diễn ra mạnh mẽ, trí tuệ nhân tạo không chỉ giúp giáo viên tìm kiếm thông tin mà còn hỗ trợ thiết kế giáo án, tổ chức hoạt động học tập và phát triển học liệu. ROBOKI là một hệ sinh thái AI được xây dựng theo hướng trợ lý số dành cho giáo viên, với nhiều công cụ phục vụ trực tiếp công việc chuyên môn.

1. ROBOKI – không chỉ là một cửa sổ trò chuyện

Qua giao diện ROBOKI, người dùng có thể lựa chọn nhiều trợ lý chuyên biệt như Chat Roboki, Gì Cũng Biết, Thiết kế Giáo Án và Thiết kế Giáo án STEAM. Việc phân chia rõ từng công cụ giúp giáo viên lựa chọn đúng trợ lý theo nhiệm vụ thay vì phải bắt đầu từ một khung trò chuyện chung.



Trợ lý Thiết kế Giáo án STEAM: ROBOKI yêu cầu người dùng cung cấp chủ đề dự án, sản phẩm, đối tượng học sinh và số nhóm.

2. Quy trình thiết kế giáo án theo từng bước

Một điểm nổi bật của Trợ lý thiết kế giáo án là quy trình được tổ chức theo các bước rõ ràng, giúp giáo viên hình thành bài dạy có cấu trúc:

1. Thông tin bài học	2. Mục tiêu	3. Đánh giá & sản phẩm	4. Chọn hoạt động	5. Giáo án
----------------------	-------------	------------------------	-------------------	------------

Ngay từ bước đầu tiên, giáo viên có thể nhập môn học, khối/lớp, tên bài hoặc chủ đề, thời lượng, ngôn ngữ giáo án, yêu cầu cần đạt theo Chương trình GDPT 2018, trình độ lớp, ưu tiên hoặc ghi chú và thiết bị dạy học hiện có. Cách thiết kế này cho thấy ROBOKI hướng tới việc tạo giáo án từ mục tiêu và điều kiện thực tế của lớp học, thay vì tạo một bản nội dung chung chung.

The screenshot displays a web browser window with the URL `gianan.roboki.vn`. The page is titled "Thông tin bài học" (Lesson Information) and contains a form for creating a lesson plan. The form includes the following fields and options:

- Môn học** (Subject): A dropdown menu with "VĐ Khoa học tự nhiên" (Natural Science) selected.
- Khối lớp** (Grade): A dropdown menu with "-- chọn --" (Select) selected.
- Tên bài / chủ đề** (Lesson Title / Topic): A text input field with "VĐ Quang hợp ở thực vật" (Photosynthesis in plants) entered.
- Thời lượng** (Duration): A dropdown menu with "1 tiết" (1 lesson) selected.
- Nguyên ngữ gốc** (Original language): A dropdown menu with "Tiếng Việt" (Vietnamese) selected.
- Mục tiêu cần đạt (GDPT 2018)** (Learning Objectives (2018 GDPT)): A text input field with "VĐ Mô tả và phân tích các quá trình quang hợp, nêu được vai trò của quang hợp đối với sinh vật..." (Describe and analyze the processes of photosynthesis, state the role of photosynthesis for organisms...).
- Trình độ học** (Learning level): A dropdown menu with "Đo lường" (Measurement) selected.
- Ưu tiên / giá trị** (Priority / Value): A dropdown menu with "VĐ trước nhiều hoạt động khác" (Before many other activities) selected.
- Thiết bị sẵn có** (Available equipment): A section with checkboxes for "Máy chiếu" (Projector), "Máy tính / Internet" (Computer / Internet), "Bảng, phấn/bút" (Board, chalk/pencil), "Đồ dùng trực quan" (Visual aids), and "Thiết bị thí nghiệm" (Experiment equipment).

A green button labeled "Sáng tạo bài học" (Create lesson) is located at the bottom of the form.

Biểu mẫu định khung bài học với các trường thông tin về môn học, khối lớp, thời lượng, yêu cầu cần đạt và thiết bị sẵn có.

3. Hỗ trợ thiết kế giáo án STEAM

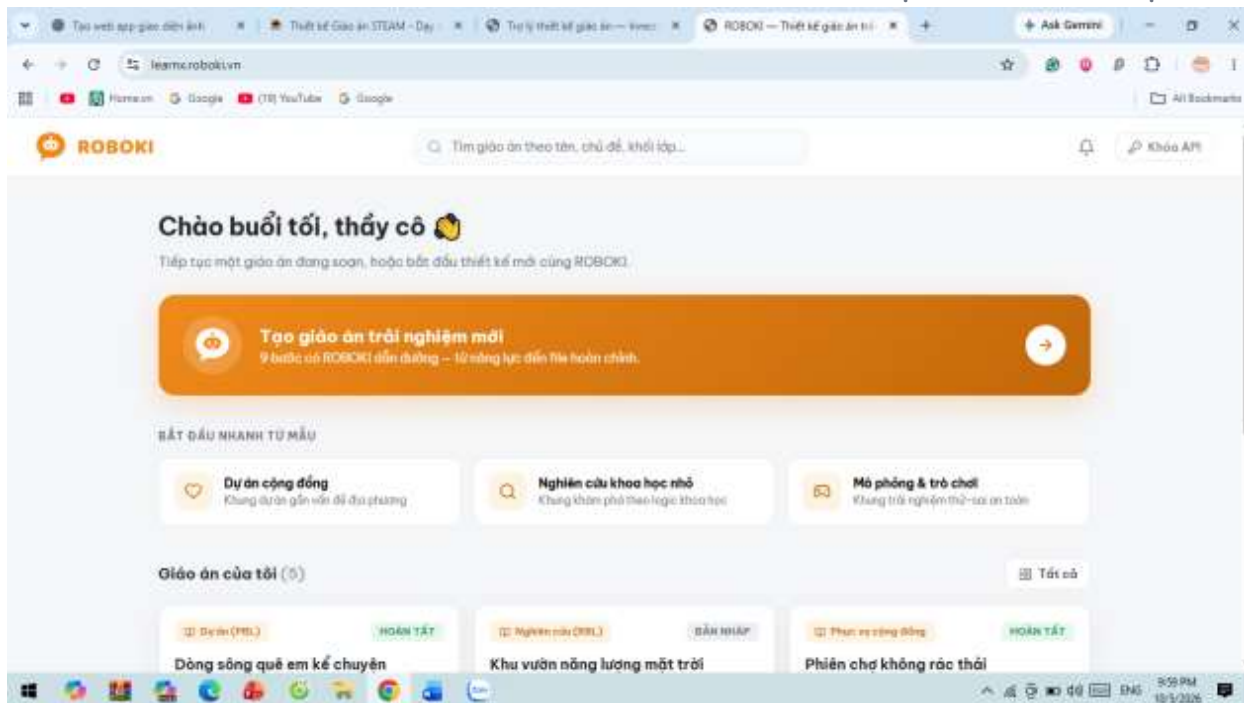
Ở khu vực Thiết kế Giáo án STEAM, hệ thống yêu cầu người dùng cung cấp chủ đề dự án hoặc tên sản phẩm, hình ảnh, đối tượng học sinh và số nhóm. Cách tiếp cận này phù hợp với dạy học STEAM, nơi học sinh thường phải tạo sản phẩm, giải quyết vấn đề và làm việc theo nhóm.

Giáo viên có thể sử dụng trợ lý để hình thành dự án ban đầu, sau đó tiếp tục điều chỉnh nhiệm vụ, tiêu chí đánh giá và sản phẩm cho phù hợp với năng lực học sinh cũng như điều kiện cơ sở vật chất của nhà trường.

4. LearnX ROBOKI – không gian xây dựng hoạt động trải nghiệm

LearnX cung cấp khu vực “Tạo giáo án trải nghiệm mới”, với quy trình nhiều bước dẫn dắt giáo viên từ xác định năng lực đến hoàn thiện sản phẩm. Giao diện cũng gợi ý một số hướng bắt đầu nhanh như:

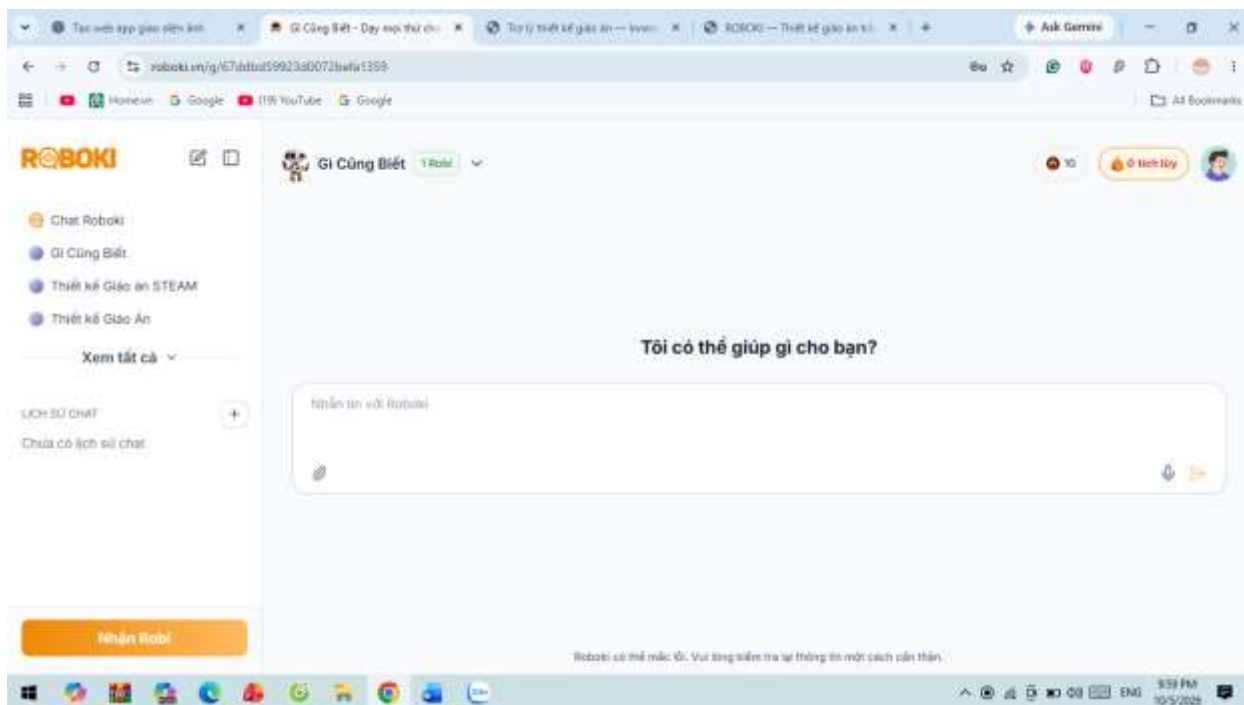
- Dự án cộng đồng – phù hợp với các hoạt động gắn với địa phương và phục vụ cộng đồng.
- Nghiên cứu khoa học nhỏ – hướng học sinh khám phá, đặt câu hỏi và thực hiện quy trình nghiên cứu.
- Mô phỏng & trò chơi – tạo hoạt động trải nghiệm mang tính tương tác.



LearnX ROBOKI với các mẫu bắt đầu nhanh và khu vực quản lý “Giáo án của tôi”.

5. “Gì Cũng Biết” – trợ lý hỏi đáp nhanh

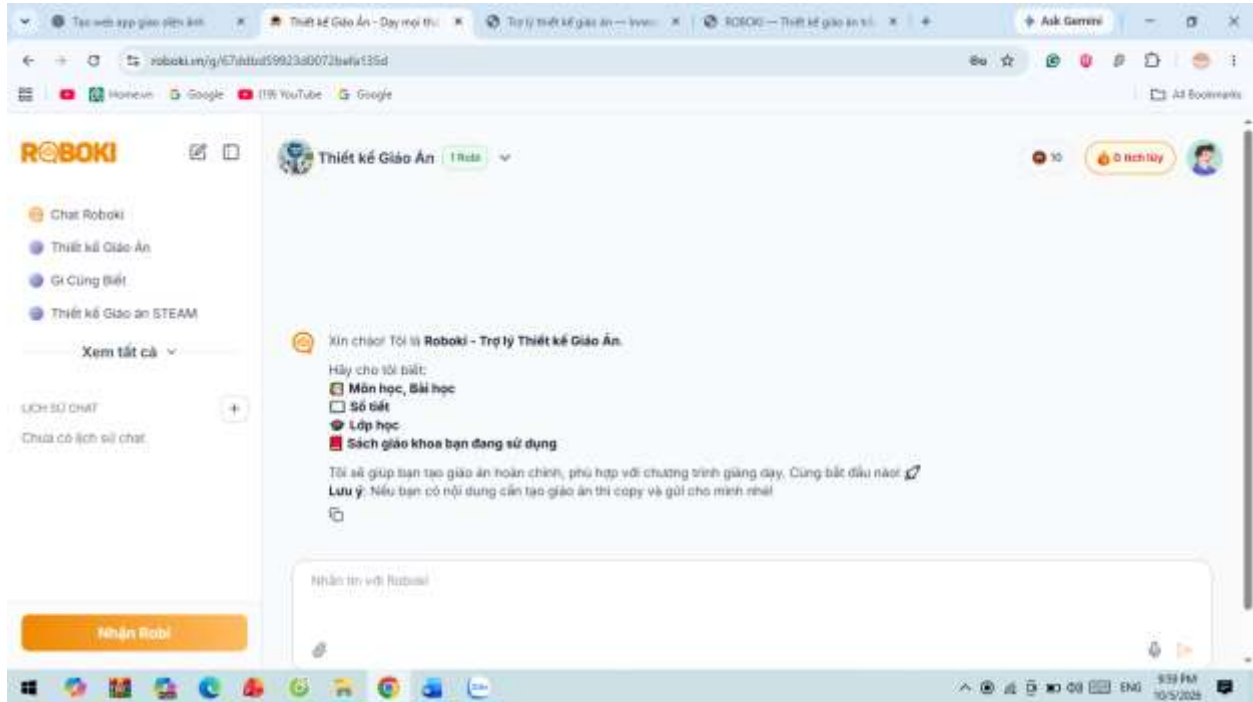
Bên cạnh các công cụ chuyên sâu, ROBOKI có trợ lý “Gì Cũng Biết” với giao diện trò chuyện đơn giản. Giáo viên có thể nhập câu hỏi trực tiếp, đính kèm tài liệu hoặc sử dụng giọng nói để đặt yêu cầu. Công cụ này phù hợp khi cần tìm ý tưởng hoạt động, xây dựng câu hỏi, giải thích kiến thức hoặc hỗ trợ chuẩn bị nội dung bài dạy.



Trợ lý “Gì Cũng Biết” với giao diện hỏi đáp nhanh.

6. Trợ lý thiết kế giáo án – nhập thông tin, AI hỗ trợ xây dựng

Ở khu vực Thiết kế Giáo Án, ROBOKI yêu cầu giáo viên cung cấp các thông tin nền tảng như môn học, bài học, số tiết, lớp học và sách giáo khoa đang sử dụng. Cách đặt câu hỏi đầu vào này giúp quá trình tạo giáo án có định hướng rõ ràng hơn và phù hợp với bối cảnh dạy học cụ thể.



Trợ lý Thiết kế Giáo Án: hệ thống yêu cầu các thông tin đầu vào cần thiết trước khi tạo nội dung.

7. Khả năng kết nối AI và lưu ý khi sử dụng

Qua giao diện Trợ lý thiết kế giáo án, hệ thống có khu vực cho phép nhập khóa API Gemini. Đây là lựa chọn dành cho người dùng muốn chủ động kết nối mô hình AI trong quá trình tạo nội dung.

Khi sử dụng API hoặc bất kỳ nền tảng AI nào, giáo viên cần bảo mật khóa cá nhân và tuyệt đối không chia sẻ công khai. Quan trọng hơn, nội dung do AI tạo ra cần được giáo viên kiểm tra về kiến thức, mục tiêu, ngôn ngữ, tính phù hợp với học sinh và yêu cầu của chương trình trước khi đưa vào giảng dạy.

8. Giá trị đối với giáo viên và tổ chuyên môn

Điểm đáng chú ý của ROBOKI không nằm ở việc “AI làm thay giáo viên”, mà ở khả năng hỗ trợ giáo viên xây dựng một quy trình làm việc có cấu trúc. Thay vì bắt đầu từ trang giấy trắng, giáo viên có thể nhập thông tin bài học, xác định mục tiêu, lựa chọn phương án đánh giá, thiết kế hoạt động và hoàn thiện giáo án theo từng bước.

Tổ chuyên môn cũng có thể khai thác công cụ để thảo luận về thiết kế hoạt động, thử nghiệm nhiều phương án tổ chức dạy học trước khi lựa chọn phương án phù hợp nhất với học sinh.

9. Một số cách có thể khai thác ROBOKI trong nhà trường

- Hỗ trợ xây dựng kế hoạch bài dạy theo mục tiêu và yêu cầu cần đạt.
- Thiết kế giáo án STEAM, dự án trải nghiệm và hoạt động theo nhóm.
- Gợi ý câu hỏi, nhiệm vụ học tập, sản phẩm và tiêu chí đánh giá.
- Tạo ý tưởng cho mô phỏng, trò chơi, nghiên cứu khoa học nhỏ và hoạt động cộng đồng.
- Hỗ trợ giáo viên hình thành bản nháp nhanh để tiếp tục chỉnh sửa bằng chuyên môn sư phạm.

Kết luận

Qua các giao diện có thể quan sát, ROBOKI đang hướng tới một hệ sinh thái hỗ trợ giáo viên khá toàn diện: từ hỏi đáp AI, thiết kế giáo án, giáo án STEAM đến hoạt động trải nghiệm, dự án cộng đồng, nghiên cứu khoa học nhỏ và mô phỏng – trò chơi.

“AI có thể giúp giáo viên đi nhanh hơn, nhưng chính chuyên môn, kinh nghiệm và sự thấu hiểu học sinh của người thầy mới quyết định bài học có thực sự hiệu quả hay không.”

Thông tin truy cập

- ROBOKI: <https://roboki.vn/>
- Trợ lý thiết kế giáo án: <https://giaosan.roboki.vn/>
- Không gian giáo án trải nghiệm LearnX: <https://learnx.roboki.vn/>