

BÁO CÁO

Kết quả tổ chức Tuần lễ hưởng ứng học tập suốt đời năm 2026

Căn cứ Kế hoạch số 523/KH-UBND ngày 28 tháng 9 năm 2026 của Ủy ban nhân dân Thành phố về tổ chức Tuần lễ hưởng ứng học tập suốt đời năm 2026 tại Thành phố Hồ Chí Minh;

Căn cứ Kế hoạch số 10262/KH-SGDĐT ngày 29 tháng 9 năm 2026 của Sở Giáo dục và Đào tạo (GDĐT) Thành phố Hồ Chí Minh về tổ chức Tuần lễ hưởng ứng học tập suốt đời năm 2026 của ngành Giáo dục và Đào tạo Thành phố;

Căn cứ Kế hoạch số 756/KH-THPTHVN ngày 01 tháng 10 năm 2026 của Trường THPT Huỳnh Văn Nghệ về tổ chức Tuần lễ hưởng ứng học tập suốt đời năm 2026 với chủ đề **"Thực học, thực hành, làm chủ công nghệ số và trí tuệ nhân tạo để xây dựng xã hội học tập, đẩy mạnh học tập suốt đời"**.

Trường THPT Huỳnh Văn Nghệ báo cáo Kết quả tổ chức Tuần lễ hưởng ứng học tập suốt đời năm 2026, cụ thể như sau:

I. THÔNG TIN CHUNG

Đơn vị báo cáo: Trường THPT Huỳnh Văn Nghệ

Lực lượng tham dự: 80 cán bộ, giáo viên, nhân viên thuộc các tổ chuyên môn và toàn thể 1.609 học sinh các khối 10, 11, 12.

Hoạt động, sản phẩm và thông điệp tiêu biểu:

- Lễ khai mạc Tuần lễ lồng ghép trong tiết Sinh hoạt dưới cờ ngày 05/10/2026; 100% GV và HS hưởng ứng phong trào thay avatar đại diện lan tỏa thông điệp học tập suốt đời.

- Cuộc thi thiết kế Infographic cấp trường chủ đề "Gen Z với văn hóa tự học trong kỷ nguyên trí tuệ nhân tạo" tiếp nhận 72 tác phẩm dự thi chất lượng từ các chi đoàn.

- Tổ chức thành công Chuyên đề Cụm 13 cấp thành phố: "Ứng dụng trí tuệ nhân tạo và công cụ số nhằm nâng cao hiệu quả dạy học môn Toán" với 40 giáo viên tham dự.

- Hoạt động sinh hoạt Câu lạc bộ Tin học – STEM (STEM PLUS) chủ đề "Báo cáo sản phẩm bộ nhận diện CLB" và "Lập trình sáng tạo và ứng dụng AI hỗ trợ lập trình".

- Xây dựng và đưa vào khai thác các học liệu số, bài giảng E-learning, video tương tác, ngân hàng đề kiểm tra trên hệ thống LMS360, Google Forms, Azota, Wordwall và phần mềm vPTA trong kiểm tra đánh giá môn Vật lí.

II. KẾT QUẢ TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG

1. Lễ khai mạc hoặc hoạt động phát động Tuần lễ

Số hoạt động: 01 buổi Lễ phát động cấp trường (ngày 05/10/2026) tại sân trường.

Số người tham dự: Toàn thể Cán bộ quản lý, 100% giáo viên, nhân viên và học sinh toàn trường.

Nội dung tiêu biểu: Tuyên truyền ý nghĩa Tuần lễ; phát động phong trào thay avatar đại diện; công bố thể lệ Cuộc thi thiết kế Infographic 2026; 100% GV thuộc 8 đơn vị tham dự đầy đủ, nghiêm túc.

2. Hoạt động tại các cơ sở giáo dục

Xây dựng tủ sách/học liệu số chuyên môn trên LMS360 & nền tảng số: Hơn 135 sản phẩm (44 sản phẩm tổ Toán, 25 sản phẩm tổ Sử - Địa - GDKT&PL, 21 video GDQP-TD, 20 sản phẩm tổ Hóa - Sinh - Công nghệ, 16 sản phẩm tổ Ngữ văn, 9 sản phẩm tổ Tiếng Anh và kho LMS360 Vật lý - Tin học); bộ câu hỏi Google Forms tạo bằng Gemini & Apps Script, bài tập Wordwall, đề thi Azota, ứng dụng phần mềm vPTA trong kiểm tra đánh giá môn Vật lý.

Hoạt động học sinh: Cuộc thi thiết kế Infographic (72 tác phẩm dự thi); Ngày hội đọc sách; Sinh hoạt CLB Tin học - STEM (STEM PLUS); hoạt động vẽ tranh, sản phẩm đất sét "Khám phá Thành phố qua lăng kính số".

Sinh hoạt chuyên đề: Chuyên đề Cụm 13 ứng dụng AI dạy học Toán (40 GV tham dự).

3. Hoạt động về năng lực số và sử dụng trí tuệ nhân tạo an toàn, có trách nhiệm

Tổ chức 01 buổi sinh hoạt chuyên đề cấp trường hướng dẫn ứng dụng AI trong học tập, nhận diện tin giả, bảo vệ dữ liệu cá nhân và đạo đức trích dẫn học liệu số.

Tổ Vật lý - Tin học hướng dẫn học sinh lớp 10 bài "An toàn trên không gian mạng" ứng dụng Internet và AI; hướng dẫn học sinh lớp 12 bài "Thực hành chia sẻ tài nguyên trên mạng" tự nghiên cứu và sáng tạo infographic bằng AI.

100% giáo viên lồng ghép giáo dục năng lực số và AI trong Kế hoạch bài dạy, hướng dẫn HS kiểm chứng thông tin và sử dụng AI có trách nhiệm (Tiếng Anh với Dự án "A multicultural world", Địa lý với ChatGPT, Lịch sử với Google Arts & Culture, GDQPAN với video AI).

4. Hoạt động bồi dưỡng và Hỗ trợ học sinh

100% giáo viên thuộc các tổ chuyên môn tham gia bồi dưỡng, cập nhật kỹ năng số; GV Tổ Vật lý - Tin học tự bồi dưỡng ứng dụng phần mềm vPTA và tham gia lớp trực tuyến Chuyên đổi số.

Hỗ trợ học sinh có hoàn cảnh khó khăn tiếp cận thiết bị và học liệu số, hướng dẫn sử dụng phần mềm học tập miễn phí.

5. Hoạt động thông tin, tuyên truyền

100% giáo viên và học sinh hưởng ứng phong trào thay avatar Tuần lễ học tập suốt đời năm 2026 trên trang cá nhân.

Đăng tải 24 bài viết chuyên môn/truyền thông trên Website trường (gồm 8 bài viết của Tổ Vật lý - Tin học và 16 bài viết từ các tổ chuyên môn khác) và 03 bài đăng truyền thông/bình chọn trên Fanpage Đoàn trường.

III. KẾT QUẢ ĐỊNH LƯỢNG

STT	Nội dung chỉ tiêu	Đơn vị tính	Kết quả	Ghi chú / cách thống kê
1	Tổng số hoạt động đã tổ chức	hoạt động	24	Lễ phát động Cuộc thi Infographic Chuyên đề Cụm 13 Ngày hội đọc sách 2 chuyên đề CLB STEM chuỗi hoạt động 7 tổ chuyên môn.
2	Tổng số người tham gia	người	1689	80 cán bộ, giáo viên, nhân viên và 1.609 học sinh toàn trường.
3	Số người thụ hưởng trực tiếp	người	1609	Học sinh thụ hưởng qua LMS360 Đề kiểm tra trực tuyến Google Forms, Azota, Wordwall và CLB STEM.
4	Số lớp, chuyên đề về kỹ năng số	lớp/ chuyên đề	12	01 chuyên đề kỹ năng số cấp trường 01 chuyên đề Cụm 13 Toán 04 chuyên đề GDQP-GDTC 03 lớp AI/STEM Tiếng Anh 01 lớp chuyển đổi số GV 02 chuyên đề CLB STEM.
5	Số người được hướng dẫn nhận biết, sử dụng, kiểm chứng thông tin và sử dụng trí tuệ nhân	người	1689	100% cán bộ, giáo viên, nhân viên (80 người) và HS các khối 10, 11, 12 tham gia học tập.

	tạo an toàn, có trách nhiệm			
6	Số học liệu, tài nguyên số, sản phẩm số và không gian học tập số được đưa vào sử dụng	sản phẩm	Hơn 207	72 sản phẩm Infographic, 44 sản phẩm tổ Toán 25 sản phẩm tổ Sử-Địa-GDKT&PL 21 video GDQP-TD 20 sản phẩm tổ Hóa-Sinh-Công nghệ 16 sản phẩm tổ Ngữ văn 9 sản phẩm tổ Tiếng Anh kho LMS360 Vật lí - Tin học.
7	Số mô hình, sáng kiến có khả năng duy trì, nhân rộng sau Tuần lễ	mô hình/ sáng kiến	7	Infographic Tiếng Anh STEM Dự án AI, Gemini Canvas Video AI GDQP Phần mềm vPTA CLB STEM PLUS.
8	Số tin, bài, phóng sự và sản phẩm truyền thông số đã đăng, phát	sản phẩm	27	24 bài viết chuyên môn trên Website trường 03 bài đăng truyền thông trên Fanpage Đoàn trường.

IV. SẢN PHẨM, MÔ HÌNH VÀ MINH CHỨNG

1. Danh mục sản phẩm, mô hình, học liệu hoặc giải pháp tiêu biểu

Cuộc thi thiết kế Infographic "Gen Z với văn hóa tự học trong kỷ nguyên AI" (Trợ lý Thanh niên-Đoàn trường chủ trì): Thu hút 72 tác phẩm chất lượng cao từ các chi đoàn.

Mô hình Tiết học Tiếng Anh tích hợp STEM/STEAM lớp 10 (Cô Bùi Thị Cẩm Vân - Tổ Tiếng Anh).

Dự án "A multicultural world" phát triển năng lực AI (Cô Vũ Thị Thanh Mai - Tổ Tiếng Anh).

Website tương tác ôn tập từ vựng Tiếng Anh bằng Gemini Canvas (Cô Phan Thị Đỗ Quyên - Tổ Tiếng Anh).

Khám phá Lịch sử qua Google Arts & Culture (Tổ Sử - Địa - GDKT&PL).

Ứng dụng ChatGPT thiết kế Infographic và phiếu học tập Địa lý (Tổ Sử - Địa - GDKT&PL).

Video bài giảng tương tác GDQPAN "Bảo vệ Tổ quốc Việt Nam XHCN sau năm 1975" (Cô Tào Thị Thúy - Tổ GDTC-GDQPAN-TV).

Chuyên đề Cụm 13 "Ứng dụng AI và công cụ số trong dạy học Toán" (Tổ Toán).

Phần mềm vPTA trong đổi mới kiểm tra, đánh giá môn Vật lí (Tổ Vật lí - Tin học - Thầy Trần Thanh Phong).

Sáng tạo infographic bằng AI và tự nghiên cứu kiến thức môn Tin học (Tổ Vật lí - Tin học - Cô Nguyễn Thị Quỳnh Trúc).

Ngân hàng câu hỏi chương Vật lí nhiệt - Vật lí 12 trên LMS360 (Tổ Vật lí - Tin học - Cô Huỳnh Thị Khánh Trang).

Hoạt động Câu lạc bộ Tin học - STEM PLUS chủ đề AI và lập trình sáng tạo (Tổ Vật lí - Tin học).

2. Minh chứng thực hiện & Đánh giá khả năng duy trì, nhân rộng:

Hệ thống 24 bài viết chuyên môn trên Website trường, các kho bài giảng LMS360, đề thi Azota, Google Forms tích hợp Gemini Apps Script, slide Gemini và bài tập Wordwall hoạt động ổn định, bảo đảm an toàn thông tin và bản quyền.

Các mô hình ứng dụng phần mềm vPTA, CLB STEM PLUS, thiết kế Infographic, bài giảng STEM, ứng dụng AI có tính thực tiễn cao, chi phí thấp, hoàn toàn đủ điều kiện duy trì thường xuyên và nhân rộng trong toàn trường năm học 2026-2027.

III. ĐÁNH GIÁ CHUNG

1. Kết quả nổi bật:

Nhà trường triển khai nghiêm túc, bài bản và đúng tiến độ Kế hoạch số 756/KH-THPTNVN; 100% giáo viên của 7 tổ chuyên môn và Trợ lí Thanh niên - Đoàn thanh niên tham gia tích cực, sáng tạo.

Bứt phá mạnh mẽ trong chuyển đổi số và ứng dụng AI: 100% giáo viên ứng dụng AI trong soạn giảng, xây dựng kho học liệu số phong phú (E-learning, video tương tác, bài tập trực tuyến Wordwall/Azota/Google Forms, phần mềm vPTA) trên LMS360.

Phát động phong trào sâu rộng trong học sinh: Cuộc thi Infographic tiếp nhận 72 tác phẩm; sinh hoạt CLB STEM PLUS sôi nổi; phong trào tự học và thay avatar lan tỏa mạnh mẽ tinh thần học tập suốt đời.

2. Tác động, chuyển biến:

Đối với học sinh: Chuyển biến rõ rệt về nhận thức tự học trên môi trường số; phát triển năng lực công nghệ, tư duy lập trình sáng tạo, biết khai thác AI an toàn, có trách nhiệm và tôn trọng liêm chính học thuật.

Đối với giáo viên: Nâng cao năng lực số, kỹ năng thiết kế E-learning, phần mềm khảo thí vPTA, tạo website học tập tương tác, ứng dụng AI nâng cao trong đổi mới phương pháp dạy học theo Chương trình GDPT 2018.

3. Khó khăn, hạn chế và nguyên nhân:

Mức độ tương tác của học sinh trên nền tảng LMS360 ở một số môn còn hạn chế; học liệu tĩnh chiếm tỷ lệ lớn, học liệu tương tác/mô phỏng chưa nhiều do đòi hỏi nhiều thời gian và kỹ năng công nghệ.

Kỹ năng ứng dụng một số công cụ AI nâng cao ở một vài giáo viên và học sinh khối 10 mới nhập học còn chưa đồng đều. Băng thông Internet tại một số thời điểm cao điểm còn chậm.

4. Bài học kinh nghiệm:

Ban hành kế hoạch, thể lệ và tiêu chí kỹ thuật rõ ràng ngay từ đầu; phân công nhiệm vụ chi tiết cho từng đơn vị.

Gắn kết chặt chẽ các hoạt động của Tuần lễ với chương trình giảng dạy chính khóa và phong trào thi đua thường xuyên.

Trong quá trình ứng dụng AI, giáo viên giữ vai trò định hướng, kiểm duyệt nội dung và hướng dẫn học sinh sử dụng công cụ an toàn, có trách nhiệm.

Tăng cường sinh hoạt chuyên môn chuyên đề, phối hợp nội bộ tổ để chuẩn hóa và chia sẻ kho học liệu dùng chung.

IV. ĐỀ XUẤT, KIẾN NGHỊ

Kính đề nghị Sở Giáo dục và Đào tạo Thành phố Hồ Chí Minh tiếp tục quan tâm hỗ trợ, đầu tư nâng cấp hạ tầng công nghệ thông tin, trang bị đường truyền Internet băng thông rộng và bổ sung các thiết bị số hiện đại cho các trường THPT, tạo điều kiện thuận lợi cho công tác chuyển đổi số, dạy - học số và ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong giai đoạn mới.

Tiếp tục mở các khóa tập huấn, bồi dưỡng chuyên sâu cho đội ngũ cán bộ quản lý và giáo viên về kỹ năng ứng dụng công nghệ số, trí tuệ nhân tạo (AI) nâng cao trong xây dựng học liệu tương tác, ngân hàng câu hỏi kiểm tra đánh giá chuẩn hóa và định hướng nhân rộng các mô hình câu lạc bộ học thuật, CLB Tin học – STEM (STEM PLUS) tại các nhà trường.

Biểu dương, khen thưởng kịp thời đối với các tập thể và cá nhân có mô hình, giải pháp, sáng kiến ứng dụng công nghệ số và học liệu số xuất sắc tiêu biểu trong đợt hưởng ứng Tuần lễ học tập suốt đời năm 2026 nhằm khích lệ phong trào đổi mới sáng tạo trong toàn ngành.

Trên đây là Báo cáo kết quả tổ chức Tuần lễ hưởng ứng học tập suốt đời năm học 2026-2027 của Trường THPT Huỳnh Văn Nghệ./.

Nơi nhận:

- Sở GDĐT (b/c);
- BLĐ;
- HĐSP;
- Lưu: VT.

