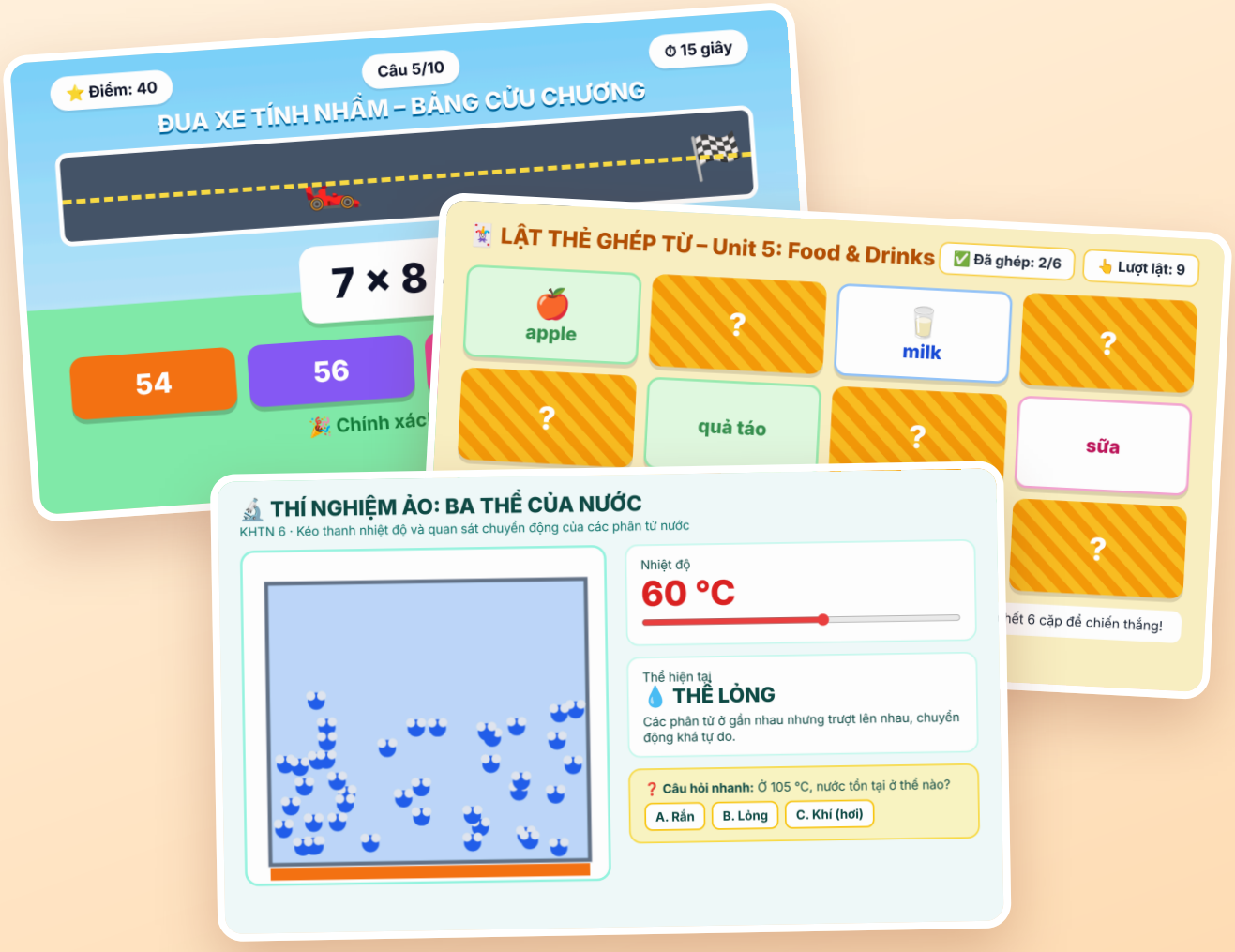
CẨM NANG CHO GIÁO VIÊN

Tạo game học tập với Claude

Hướng dẫn từng bước để thầy cô tự tạo trò chơi tương tác cho học sinh – không cần biết lập trình.



10 chương · 5 dự án mẫu · Thư viện prompt

Phiên bản 1.0 · Tháng 11/2026

LỜI MỞ ĐẦU

Gửi các thầy cô

Vì sao có cuốn cẩm nang này và nên đọc nó như thế nào

Trước đây, muốn có một trò chơi học tập "xịn" – có điểm số, có đồng hồ đếm giờ, có hiệu ứng khi trả lời đúng – thầy cô thường phải dùng các nền tảng làm sẵn với mẫu cố định, hoặc nhờ người biết lập trình. Ngày nay, với các trợ lý trí tuệ nhân tạo (AI) như **Claude**, thầy cô chỉ cần **mô tả trò chơi bằng tiếng Việt**, AI sẽ viết toàn bộ phần mã và hiển thị trò chơi ngay để thầy cô chơi thử.

Cuốn cẩm nang này được viết cho giáo viên ở mọi cấp học, kể cả những thầy cô chưa từng dùng AI. Mọi bước đều có hình minh họa, mọi câu lệnh (prompt) mẫu đều có thể sao chép và dùng ngay.

Thầy cô sẽ làm được gì sau khi đọc?

🎯 Thiết kế

Chọn đúng loại game cho mục tiêu bài học, lên ý tưởng bằng phiếu thiết kế 1 trang.

✍️ Ra lệnh

Viết prompt rõ ràng theo công thức 6 phần để Claude tạo game đúng ý ngay từ lần đầu.

🛠️ Chỉnh sửa

Đổi giao diện, thêm âm thanh, cấp độ, bảng xếp hạng; thay bộ câu hỏi để dùng lại game.

🏫 Triển khai

Chia sẻ game cho học sinh và tổ chức hoạt động trong tiết học hiệu quả, an toàn.

Cách sử dụng tài liệu

Nếu thầy cô...	Hãy bắt đầu từ
Chưa từng dùng Claude	Chương 2 → Chương 4 → làm theo **Dự án 1** (Chương 5)
Đã quen dùng AI, muốn có game ngay	Chương 5 (dự án mẫu) và **Phụ lục A** (thư viện prompt)
Đã có game, muốn làm hay hơn	Chương 6 (nâng cấp) và Chương 9 (xử lý lỗi)
Phụ trách tập huấn cho tổ/trường	Đọc tuần tự; in **Phụ lục B, C** phát cho đồng nghiệp

Các ký hiệu trong tài liệu

💡 Mẹo

Cách làm nhanh hơn, hay hơn.

⚠️ Lưu ý

Điều cần tránh hoặc cần kiểm tra kỹ.

PROMPT MẪU – SAO CHÉP ĐƯỢC

Khung nền tối là câu lệnh mẫu. Phần trong **[ngoặc vuông]** là chỗ thầy cô thay bằng nội dung của mình.

NỘI DUNG

Mục lục

Chương 1	Vì sao nên game hóa bài học	**4**
Chương 2	Làm quen với Claude	**5**
Chương 3	Thiết kế game trước khi ra lệnh	**8**
Chương 4	Viết prompt hiệu quả	**10**
Chương 5	Thực hành từng bước – 5 dự án mẫu	**12**
Dự án 1	Toán – Đua xe tính nhẩm	12
Dự án 2	Tiếng Anh – Lật thẻ ghép từ vựng	14
Dự án 3	Lịch sử – Ô chữ Bạch Đằng	14
Dự án 4	KHTN – Thí nghiệm ảo ba thể của nước	15
Dự án 5	Tiếng Việt – Truyện tương tác nhiều lựa chọn	16
Chương 6	Chỉnh sửa và nâng cấp game	**18**
Chương 7	Đưa game đến học sinh	**20**
Chương 8	Tổ chức game trong tiết học	**21**
Chương 9	Xử lý lỗi thường gặp	**22**
Chương 10	Những lưu ý quan trọng	**23**
Phụ lục A	Thư viện prompt mẫu theo môn	**24**
Phụ lục B	Phiếu thiết kế game (bản in)	**26**
Phụ lục C	Checklist trước khi đưa game vào lớp	**27**
Phụ lục D	Bảng thuật ngữ dễ hiểu	**28**

> ℹ️ **Về hình minh họa**
>
> Ảnh các trò chơi trong tài liệu là game thật, được tạo và chạy thử. Hình giao diện trò chuyện là **hình mô phỏng** để dễ hình dung – giao diện thực tế của Claude có thể khác đôi chút và thay đổi theo thời gian.

CHƯƠNG 1 · MỞ ĐẦU

Vì sao nên game hóa bài học

01

Lợi ích, thời điểm phù hợp và những điều cần cân nhắc

Game hóa (gamification) là đưa các yếu tố của trò chơi – điểm số, thử thách, phần thưởng, cấp độ, thi đua – vào hoạt động học tập. Mục đích không phải để "chơi cho vui" mà để học sinh **chủ động luyện tập nhiều hơn** và **nhận phản hồi ngay** sau mỗi lần trả lời.

Bốn lợi ích chính

🔥 Tăng hứng thú

Học sinh sẵn sàng luyện tập nhiều hơn so với làm trên giấy.

⚡ Phản hồi tức thì

Biết đúng/sai ngay, sửa hiểu lầm kịp thời.

🔁 Luyện tập lặp lại

Chơi lại nhiều lần không nhàm, hợp kiến thức cần ghi nhớ.

🤝 Hợp tác & thi đua

Chơi theo đội tạo không khí sôi nổi, ai cũng tham gia.

Khi nào nên – khi nào không nên dùng game

✅ Nên dùng khi

- **Khởi động** đầu tiết (3–5 phút) để kích hoạt kiến thức cũ
- **Củng cố** cuối bài, kiểm tra nhanh mức độ hiểu
- **Ôn tập** trước kiểm tra, luyện kiến thức cần ghi nhớ

⛔ Không nên khi

- Dạy khái niệm mới cần giảng giải, thảo luận sâu
- Game chiếm quá nhiều thời gian so với nội dung học
- Lớp không đủ thiết bị, khiến đa số học sinh chỉ ngồi xem

Một tiết học trước và sau khi có game

Hoạt động	Cách truyền thống	Có game do Claude tạo
Khởi động	Giáo viên hỏi miệng, vài em giơ tay trả lời	Cả lớp chơi "Đua xe tính nhẩm" 5 phút trên máy chiếu, chia 2 đội
Luyện tập	Làm phiếu bài tập, giáo viên chấm sau	Học sinh chơi trên máy tính bảng, biết kết quả ngay, chơi lại câu sai
Củng cố	Tóm tắt lại bài học	Ô chữ tìm từ khóa bài học, giáo viên chốt kiến thức theo từng hàng ngang

CHƯƠNG 2 · CÔNG CỤ

Làm quen với Claude

02

Claude là gì, cách bắt đầu và cách Claude "biến lời nói thành trò chơi"

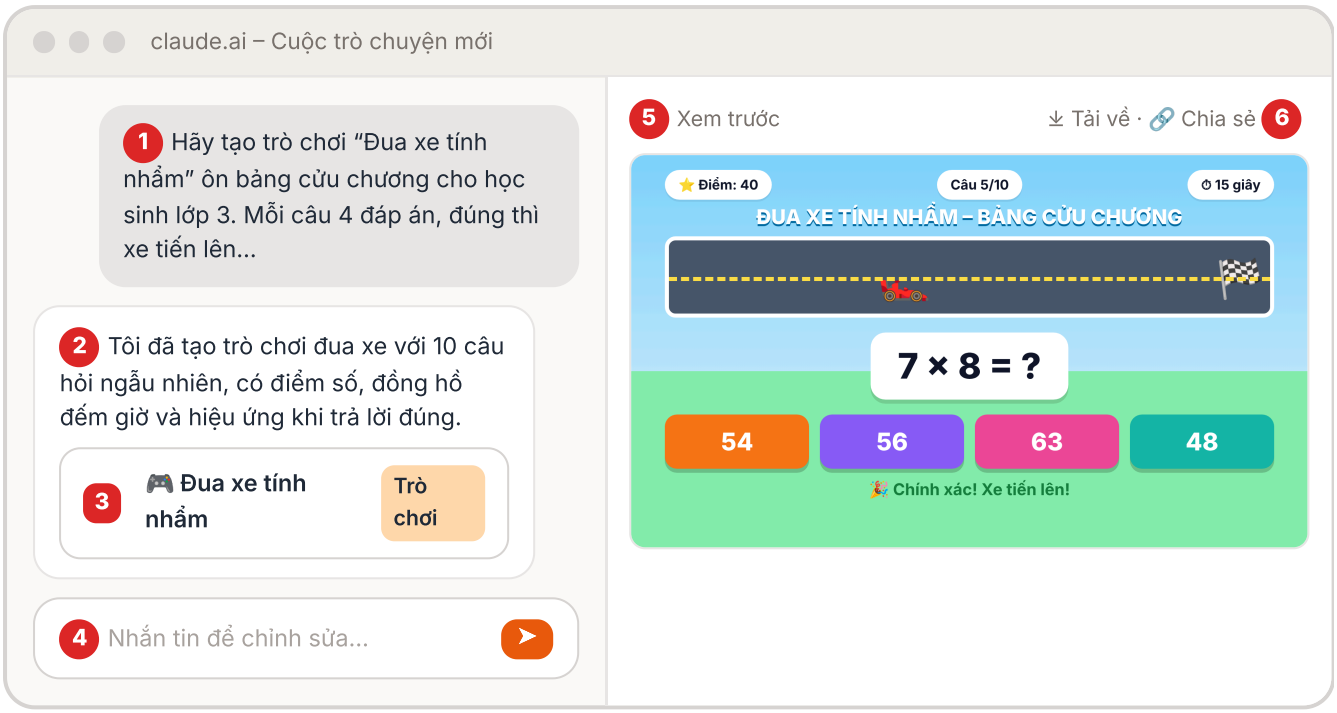
Claude là trợ lý AI do công ty Anthropic phát triển. Thầy cô trò chuyện với Claude bằng tiếng Việt như nhắn tin với một đồng nghiệp: đặt câu hỏi, nhờ soạn bài, và – quan trọng nhất với cuốn sách này – **nhờ tạo trò chơi tương tác**. Claude dùng được trên trình duyệt web (claude.ai), ứng dụng máy tính và ứng dụng điện thoại.

Bắt đầu trong 4 bước

1. **Truy cập claude.ai** trên máy tính (khuyến khích dùng máy tính để xem và chỉnh game dễ hơn), hoặc tải ứng dụng Claude trên điện thoại.
2. **Đăng ký tài khoản** bằng email hoặc tài khoản Google. Làm theo hướng dẫn xác minh trên màn hình.
3. **Chọn gói sử dụng.** Claude có gói miễn phí để dùng thử và các gói trả phí với giới hạn sử dụng cao hơn. Quyền lợi và giá từng gói thay đổi theo thời gian – thầy cô xem thông tin mới nhất trên trang chính thức của Claude.
4. **Gửi tin nhắn đầu tiên.** Thử ngay: *"Chào Claude, tôi là giáo viên Toán lớp 3. Hãy tạo cho tôi một trò chơi trắc nghiệm 5 câu về phép nhân."*

> 💡 **Mẹo**
>
> Với gói miễn phí, số tin nhắn mỗi ngày có giới hạn. Hãy soạn prompt thật kỹ (Chương 4) để có game tốt sau ít lượt trao đổi nhất.

Tham quan giao diện

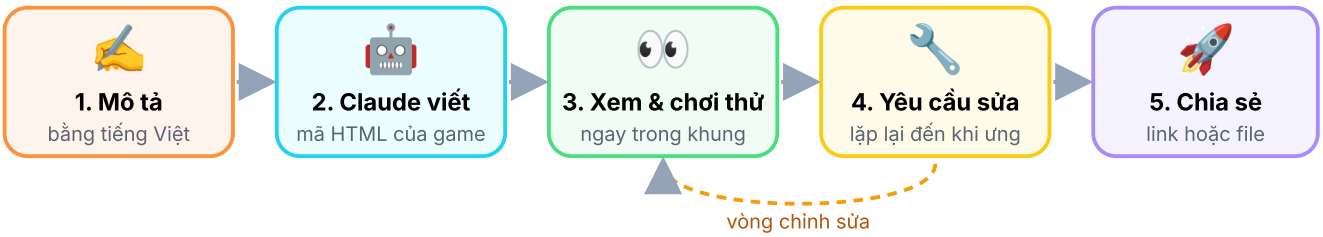


Hình 2.1 – Giao diện trò chuyện khi Claude tạo game (hình mô phỏng)

1. **Tin nhắn của thầy cô** – nơi mô tả trò chơi muốn tạo (prompt).
2. **Phản hồi của Claude** – giải thích ngắn những gì đã làm.
3. **Thẻ trò chơi** – bấm vào để mở trò chơi ở khung bên phải.
4. **Ô nhập** – tiếp tục nhắn để yêu cầu sửa: đổi màu, thêm câu hỏi, tăng độ khó...
5. **Khung xem trước** – chơi thử trò chơi ngay tại đây.
6. **Tải về / Chia sẻ** – lấy file hoặc đường link gửi cho học sinh (Chương 7).

Claude tạo game như thế nào?

Thầy cô không cần hiểu lập trình, nhưng nắm được quy trình sẽ giúp ra lệnh tốt hơn. Trò chơi Claude tạo thường là một **trang web nhỏ** (viết bằng HTML, CSS, JavaScript) – chạy được trên mọi trình duyệt, cả máy tính lẫn điện thoại, không cần cài đặt.



Hình 2.2 – Quy trình 5 bước tạo game với Claude

Claude làm tốt gì – và giới hạn ở đâu?

✅ Claude làm tốt	⚠️ Cần lưu ý
Game câu hỏi, ghép cặp, lật thẻ, ô chữ, kéo thả, vòng quay, truyện nhiều lựa chọn	Game 3D phức tạp, game nhiều người chơi trực tuyến cùng lúc khó thực hiện
Tự soạn câu hỏi theo chủ đề, hoặc dùng câu hỏi thầy cô cung cấp	**Có thể sai kiến thức** – thầy cô phải kiểm tra lại mọi câu hỏi, đáp án
Mô phỏng đơn giản: chuyển động, thí nghiệm ảo, biểu đồ	Mô phỏng chỉ mang tính minh họa, không thay thế thí nghiệm thật
Hiệu ứng, màu sắc, âm thanh tạo bằng mã, giao diện tiếng Việt	Hình ảnh thường là biểu tượng (emoji) hoặc hình vẽ đơn giản
Đọc tài liệu thầy cô tải lên (giáo án, đề cương) để tạo câu hỏi	Game không tự lưu kết quả của cả lớp nếu không yêu cầu cách lưu cụ thể

CHƯƠNG 3 · THIẾT KẾ

Thiết kế game trước khi ra lệnh

03

5 phút suy nghĩ trước giúp tiết kiệm 30 phút sửa sau

Sai lầm phổ biến nhất là mở Claude và gõ ngay "tạo cho tôi một game Toán". Kết quả sẽ là một game chung chung, không khớp bài học. Hãy trả lời **4 câu hỏi thiết kế** trước.

> ℹ️ **Nguyên tắc vàng**
>
> Game là **phương tiện**, mục tiêu bài học mới là **đích đến**. Trước khi tạo game, luôn tự hỏi: "Sau khi chơi, học sinh sẽ biết/làm được điều gì?"



Hình 3.1 – Bốn câu hỏi thiết kế cần trả lời trước khi viết prompt

Chọn loại game phù hợp với kiến thức

Loại game	Phù hợp để	Ví dụ môn học
Trắc nghiệm tính điểm	Kiểm tra nhanh nhiều kiến thức rời rạc	Mọi môn: ôn tập cuối chương
Đua tốc độ	Luyện phản xạ, kỹ năng cần tự động hóa	Toán (tính nhẩm), Tiếng Anh (từ vựng)
Lật thẻ ghép cặp	Ghi nhớ cặp khái niệm – định nghĩa	Từ vựng, công thức, nhân vật – sự kiện
Kéo thả phân loại	Phân nhóm, sắp xếp theo tiêu chí	KHTN (động vật – thực vật), Địa lý
Sắp xếp thứ tự	Trình tự thời gian, quy trình	Lịch sử (dòng thời gian), Công nghệ
Ô chữ	Củng cố thuật ngữ, tìm từ khóa bài học	Lịch sử, Ngữ văn, Sinh học
Vòng quay may mắn	Gọi học sinh ngẫu nhiên, chọn câu hỏi	Mọi môn, hoạt động khởi động
Ai là triệu phú / Rung chuông vàng	Thi đấu cả lớp, câu hỏi tăng dần độ khó	Ôn tập học kỳ, ngoại khóa

Truyện nhiều lựa chọn	Rèn tư duy, giáo dục giá trị, đọc hiểu	Ngữ văn, GDCD, Kỹ năng sống
Mô phỏng / thí nghiệm ảo	Quan sát hiện tượng, thay đổi biến số	Vật lý, Hóa học, Toán (đồ thị)

> ⚠️ **Lưu ý về tên gọi**
> Có thể dùng các dạng trò chơi quen thuộc như "Ai là triệu phú", nhưng nên tự đặt tên riêng và tự thiết kế giao diện cho game của mình, không sao chép logo, nhạc hay hình ảnh của chương trình truyền hình.

Phiếu thiết kế game – ví dụ đã điền

Tên bài / chủ đề	*Bảng nhân 6, 7, 8, 9 – Toán 3*
① Mục tiêu	*Học sinh thuộc và nhẩm nhanh các phép nhân trong bảng 6–9*
② Người chơi	*Lớp 3 (8–9 tuổi), chơi cả lớp chia 2 đội trên máy chiếu*
③ Loại game	*Đua tốc độ: trả lời đúng thì xe tiến lên, về đích sau 10 câu*
④ Thiết bị	*Máy chiếu + 1 máy tính giáo viên → chữ to, nút lớn*
Luật chơi	*10 câu, mỗi câu 15 giây, 4 đáp án, đúng +10 điểm*
Phản hồi	*Đúng: chúc mừng; sai: hiện đáp án đúng*
Thời lượng	*5 phút (hoạt động khởi động)*

Bản phiếu trống để in có ở Phụ lục B

CHƯƠNG 4 · KỸ NĂNG CỐT LÕI

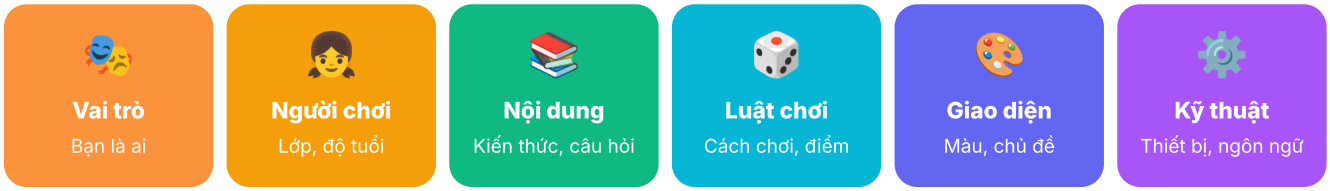
Viết prompt hiệu quả

Công thức 6 phần giúp Claude hiểu đúng ý ngay lần đầu

04

Prompt là câu lệnh thầy cô gửi cho Claude. Prompt càng rõ, game càng đúng ý. Hãy hình dung Claude là một lập trình viên giỏi nhưng **chưa từng vào lớp của thầy cô**: cần được kể đủ thông tin.

Công thức 6 phần



Hình 4.1 – Sáu thành phần của một prompt tạo game tốt

Thành phần	Trả lời câu hỏi	Ví dụ
Vai trò	Thầy cô là ai, dạy môn gì?	"Tôi là giáo viên Tiếng Anh lớp 6"
Người chơi	Học sinh bao nhiêu tuổi, trình độ ra sao?	"Học sinh 11–12 tuổi, mới học từ vựng"
Nội dung	Kiến thức nào? Câu hỏi có sẵn hay để Claude soạn?	"Dùng 6 cặp từ sau: apple – quả táo..."
Luật chơi	Chơi thế nào, tính điểm ra sao, khi nào kết thúc?	"Lật 2 thẻ, khớp thì giữ lại, đếm số lượt"
Giao diện	Màu sắc, phong cách, chủ đề hình ảnh?	"Tươi sáng, chủ đề đồ ăn, chữ to"
Kỹ thuật	Chơi trên thiết bị gì? Yêu cầu đặc biệt?	"Dùng tốt trên máy tính bảng, tiếng Việt có dấu"

So sánh: prompt yếu và prompt tốt

❌ **PROMPT YẾU**

Tạo game tiếng Anh cho học sinh.

→ Claude phải tự đoán lớp nào, chủ đề gì, loại game nào. Kết quả thường chung chung, phải sửa rất nhiều lần.

✅ **PROMPT TỐT**

[Vai trò] Tôi là giáo viên Tiếng Anh lớp 6.
[Người chơi] Học sinh 11–12 tuổi, đang học Unit 5: Food and Drinks.
[Nội dung] Dùng 6 cặp từ: apple – quả táo, milk – sữa, bread – bánh mì, rice – cơm, egg – trứng, juice – nước ép.
[Luật chơi] Trò chơi lật thẻ ghép cặp: 12 thẻ úp, mỗi lượt lật 2 thẻ; nếu từ tiếng Anh khớp nghĩa tiếng Việt thì giữ thẻ mở, nếu không thì úp lại sau 1 giây. Hiển thị số cặp đã ghép và số lượt lật. Ghép xong 6 cặp thì hiện màn hình chúc mừng và nút "Chơi lại".
[Giao diện] Màu vàng cam tươi sáng, có biểu tượng minh họa cho từ tiếng Anh, chữ to dễ đọc.
[Kỹ thuật] Dùng tốt trên máy tính bảng, giao diện tiếng Việt có dấu.

10 mẹo viết prompt

1. **Viết bằng tiếng Việt tự nhiên** – Claude hiểu tốt tiếng Việt, không cần dùng tiếng Anh.
2. **Dán sẵn câu hỏi và đáp án** nếu đã có – vừa chính xác vừa đúng chương trình.
3. **Nói rõ số lượng**: số câu hỏi, số đáp án, thời gian mỗi câu, số điểm.
4. **Mô tả điều xảy ra khi đúng/sai**: hiệu ứng, lời khen, hiện đáp án đúng, giải thích.
5. **Nêu thiết bị**: "chiếu lên máy chiếu" (chữ thật to) khác "chơi trên điện thoại" (nút bấm vừa ngón tay).
6. **Yêu cầu có màn hình bắt đầu và kết thúc** để game trọn vẹn.
7. **Một prompt – một game.** Muốn nhiều game, tạo từng cái một.
8. **Đừng cố hoàn hảo ngay lần đầu.** Tạo bản cơ bản trước, sau đó yêu cầu sửa từng điểm.
9. **Nhờ Claude hỏi lại**: "Trước khi tạo, hãy hỏi tôi những thông tin còn thiếu."
10. **Lưu lại prompt tốt** vào một file riêng để dùng cho bài sau.

> 💡 **Mẹo: để Claude giúp viết prompt**
> Nếu chưa biết bắt đầu từ đâu, hãy gửi: *"Tôi muốn tạo một game ôn tập bài [tên bài] cho lớp [X]. Hãy gợi ý 3 ý tưởng game phù hợp, mỗi ý tưởng có mô tả luật chơi ngắn."* Sau đó chọn ý tưởng ưng nhất và yêu cầu Claude tạo game.

CHƯƠNG 5 · THỰC HÀNH

5 dự án mẫu từng bước

05

Mỗi dự án gồm: mục tiêu – prompt đầy đủ – kết quả – gợi ý nâng cấp – cách dùng trên lớp

Năm dự án dưới đây đi từ dễ đến khó, trải đều các môn học. Thầy cô có thể sao chép nguyên prompt, hoặc thay nội dung trong **[ngoặc vuông]** cho phù hợp bài dạy của mình.

Dự án	Môn – Lớp	Loại game	Độ khó
1. Đua xe tính nhẩm	Toán 3	Đua tốc độ	⭐
2. Lật thẻ từ vựng	Tiếng Anh 6	Ghép cặp	⭐
3. Ô chữ Bạch Đằng	Lịch sử 6	Ô chữ	⭐⭐
4. Thí nghiệm ảo ba thể của nước	KHTN 6	Mô phỏng	⭐⭐⭐
5. Truyện tương tác "Chú dế tốt bụng"	Tiếng Việt 3	Truyện nhiều lựa chọn	⭐⭐

Dự án 1 · Toán – Đua xe tính nhẩm

Toán 3 | Bảng nhân | Khởi động 5 phút | Máy chiếu

Mục tiêu: Học sinh nhẩm nhanh, chính xác các phép nhân trong bảng 2–9.

BƯỚC 1 – GỬI PROMPT

Tôi là giáo viên Toán lớp 3. Hãy tạo trò chơi **"Đua xe tính nhẩm"** để học sinh ôn [bảng nhân từ 2 đến 9].
Luật chơi:
- Có [10] câu hỏi phép nhân ngẫu nhiên, mỗi câu có 4 đáp án dạng nút bấm màu sắc khác nhau.
- Mỗi câu có đồng hồ đếm ngược [15] giây.
- Trả lời đúng: +10 điểm, chiếc xe đua tiến một đoạn về phía vạch đích, hiện lời khen.
- Trả lời sai hoặc hết giờ: hiện đáp án đúng, xe đứng yên.
- Hiển thị điểm, số câu (ví dụ Câu 3/10) và thời gian ở phía trên.
- Kết thúc: màn hình tổng kết số câu đúng, lời nhận xét và nút "Chơi lại".
Giao diện: tươi sáng, đường đua nằm ngang, chữ và nút thật to để chiếu lên máy chiếu cho cả lớp xem. Toàn bộ chữ bằng tiếng Việt có dấu.



Hình 5.1 – Kết quả: game "Đua xe tính nhẩm" Claude tạo từ prompt trên

Bước 2 – Chơi thử và kiểm tra

- ☐ Các phép tính và đáp án có đúng không? (thử ít nhất 5 câu)
- ☐ Bấm đáp án sai có hiện đáp án đúng không?
- ☐ Đồng hồ hết giờ có tự chuyển câu không?
- ☐ Màn hình tổng kết có hiện ra sau câu 10 không?

Bước 3 – Gợi ý nâng cấp (gửi tiếp cho Claude)

PROMPT NÂNG CẤP

Hãy thêm chế độ **2 đội thi đấu**: Đội Đỏ và Đội Xanh, mỗi đội một chiếc xe trên hai làn đường. Các câu hỏi luân phiên cho từng đội. Đội nào về đích trước thì thắng, hiện pháo hoa chúc mừng.

PROMPT NÂNG CẤP

Cho phép giáo viên **chọn bảng nhân** muốn ôn (ví dụ chỉ bảng 7) ở màn hình bắt đầu, và chọn mức độ: Dễ (20 giây), Vừa (15 giây), Khó (8 giây).

Bước 4 – Dùng trên lớp

Chiếu game lên màn hình, chia lớp thành 2 đội. Mỗi câu, giáo viên gọi một bạn của đội lên bảng chọn đáp án (hoặc cả đội giơ bảng con, giáo viên bấm theo đáp án đa số). Sau trò chơi, dành 1 phút hỏi: *"Câu nào khó nhất? Em đã nhẩm câu đó như thế nào?"*

Dự án 2 · Tiếng Anh – Lật thẻ ghép từ vựng

Tiếng Anh 6 | Từ vựng | Luyện tập cá nhân/cặp | Máy tính bảng

Mục tiêu: Học sinh ghi nhớ nghĩa của 6 từ vựng chủ đề đồ ăn, thức uống.

PROMPT

Tôi là giáo viên Tiếng Anh lớp 6. Hãy tạo trò chơi **lật thẻ ghép từ** cho [Unit 5: Food and Drinks].
Dùng đúng 6 cặp từ sau: [apple – quả táo; milk – sữa; bread – bánh mì; rice – cơm; egg – trứng; juice – nước ép].
- 12 thẻ úp ngẫu nhiên trên lưới 4 cột × 3 hàng. Thẻ tiếng Anh có thêm biểu tượng minh họa.
- Mỗi lượt lật 2 thẻ. Nếu khớp: thẻ chuyển màu xanh lá và giữ mở. Nếu không: úp lại sau 1 giây.
- Khi lật thẻ tiếng Anh, đọc to từ đó bằng giọng tiếng Anh (dùng chức năng đọc của trình duyệt).
- Hiển thị số cặp đã ghép và số lượt lật. Ghép đủ 6 cặp: màn hình chúc mừng, số lượt, nút Chơi lại.
Giao diện: màu vàng cam vui tươi, thẻ bo góc, chữ to. Dùng tốt trên máy tính bảng.



Hình 5.2 – Game lật thẻ: thẻ xanh là cặp đã ghép, thẻ viền xanh dương/hồng là thẻ đang lật

💡 Tái sử dụng

Đây là dạng game "một lần tạo, dùng cả năm". Mỗi unit mới, chỉ cần gửi: *"Giữ nguyên giao diện và luật chơi, thay 6 cặp từ bằng: ..."*

Dự án 3 · Lịch sử – Ô chữ Bạch Đằng

Lịch sử 6 | Củng cố bài | Cả lớp | Máy chiếu

Mục tiêu: Học sinh nhớ các nhân vật, sự kiện chính của chiến thắng Bạch Đằng năm 938.

PROMPT

Tôi là giáo viên Lịch sử lớp 6. Hãy tạo trò chơi **ô chữ** củng cố bài [Chiến thắng Bạch Đằng năm 938].
Ô chữ gồm [4] hàng ngang, các chữ cái ở cùng một cột ghép thành từ khóa hàng dọc là [SONG].
Dữ liệu (viết in hoa, không dấu, không khoảng trắng):
1. [SAT] – Đầu cọc gỗ được bịt bằng kim loại gì?
2. [NGOQUYEN] – Người lãnh đạo trận Bạch Đằng năm 938
3. [NAMHAN] – Quân xâm lược bị đánh bại năm 938
4. [HOANGTHAO] – Tên tướng giặc tử trận: Lưu Hoằng ...
Cách chơi: giáo viên bấm vào số hàng để hiện gợi ý; bấm "Mở đáp án" để lật chữ của hàng đó. Ô thuộc cột từ khóa tô màu đỏ. Có nút "Mở từ khóa" và ô cho học sinh đoán từ khóa bất cứ lúc nào.
Giao diện: nền xanh đậm, ô chữ trắng to, phù hợp chiếu máy chiếu.



Hình 5.3 – Ô chữ đã giải hàng 2 và 3, từ khóa hàng dọc dần lộ ra

> ⚠️ **Kiểm tra kỹ dữ liệu ô chữ**
> Ô chữ là dạng dễ sai nhất: thầy cô nên tự soạn danh sách từ (như prompt trên) thay vì để Claude tự nghĩ, và kiểm tra lại chữ cái của từng hàng có đúng cột từ khóa hay không.

Dự án 4 · KHTN – Thí nghiệm ảo ba thể của nước

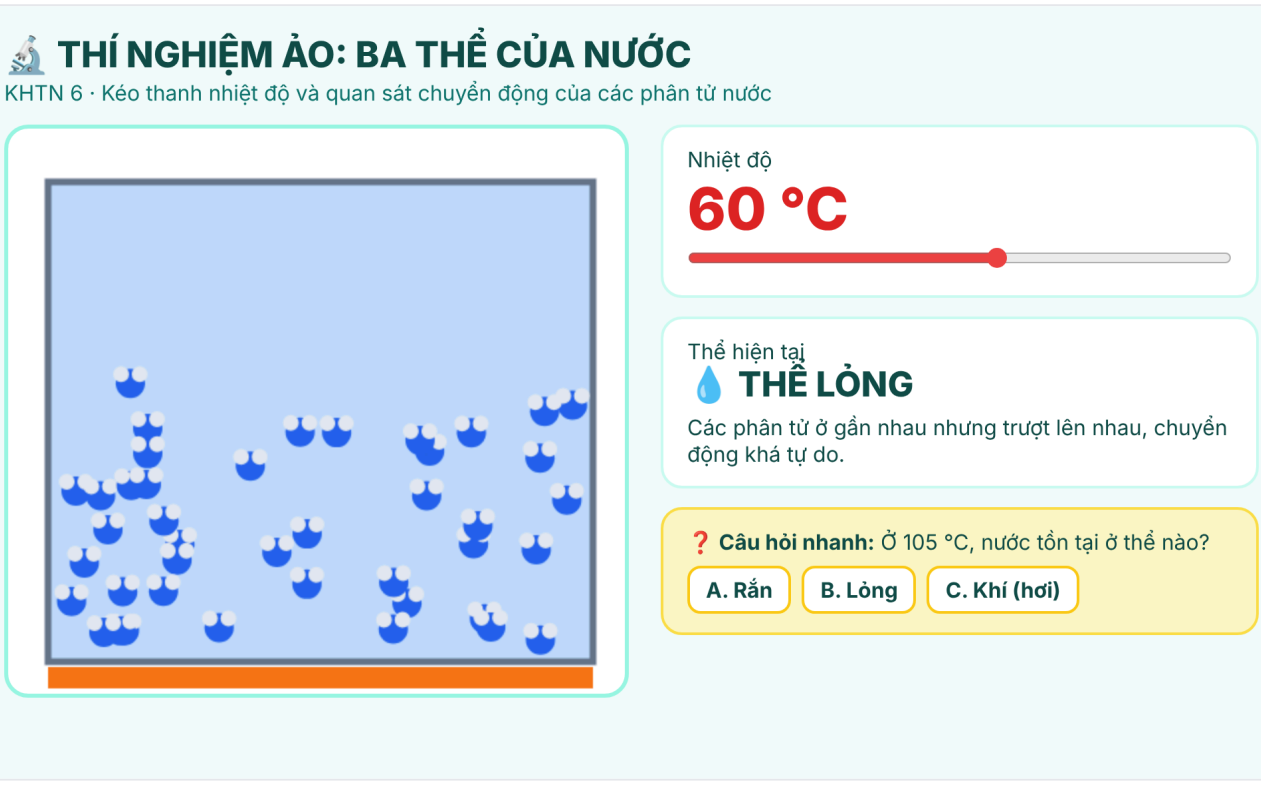
KHTN 6 | Mô phỏng | Hình thành kiến thức | Máy tính/máy chiếu

Mục tiêu: Học sinh quan sát và mô tả sự khác nhau về chuyển động phân tử ở thể rắn, lỏng, khí.

PROMPT

Tôi là giáo viên Khoa học tự nhiên lớp 6. Hãy tạo một **thí nghiệm ảo** về [ba thể của nước].
- Bên trái: một bình chứa khoảng 40 phân tử nước (hình tròn xanh với 2 chấm trắng nhỏ) chuyển động liên tục.
- Bên phải: thanh trượt nhiệt độ từ [-20 °C đến 120 °C].
- Dưới 0 °C: phân tử xếp thành hàng lối, chỉ rung nhẹ tại chỗ (thể rắn).
- Từ 0 đến dưới 100 °C: phân tử ở gần nhau, trượt lên nhau ở nửa dưới bình (thể lỏng).
- Từ 100 °C trở lên: phân tử bay khắp bình, nhanh và hỗn loạn (thể khí).
- Hiển thị tên thể hiện tại và một câu mô tả ngắn; tốc độ chuyển động tăng dần theo nhiệt độ.
- Bên dưới có 3 câu hỏi trắc nghiệm nhanh để học sinh trả lời sau khi quan sát.

Giao diện: sạch sẽ, màu xanh ngọc, chữ tiếng Việt to rõ.



Hình 5.4 – Thí nghiệm ảo: kéo thanh nhiệt độ để thấy phân tử chuyển động khác nhau

> ℹ️ **Giới hạn của mô phỏng**
>
> Mô phỏng chỉ mang tính minh họa trực quan, đơn giản hóa hiện tượng (ví dụ: nhiệt độ sôi phụ thuộc áp suất). Hãy nói rõ điều này với học sinh và kết hợp với thí nghiệm thật khi có thể.

Dự án 5 · Tiếng Việt – Truyện tương tác nhiều lựa chọn

Tiếng Việt 3 | Giáo dục giá trị | Nhóm 4 bạn | Máy tính bảng

Mục tiêu: Học sinh đọc hiểu đoạn văn ngắn, đưa ra lựa chọn và rút ra bài học về lòng tốt, sự giúp đỡ.

PROMPT

Tôi là giáo viên lớp 3. Hãy viết và tạo một **truyện tương tác** tên "[Chú dế tốt bụng]", nhân vật chính là chú dế Tí Hon, chủ đề [lòng tốt và sự giúp đỡ].
- Truyện gồm [3] chương. Mỗi chương có đoạn văn 3–4 câu, câu ngắn, từ ngữ phù hợp học sinh 8 tuổi.
- Cuối mỗi chương có 3 lựa chọn A, B, C. Mỗi lựa chọn dẫn đến diễn biến khác nhau.
- Có chỉ số "Lòng tốt" tăng khi chọn hành động tốt.
- Có ít nhất 2 kết thúc khác nhau. Cuối truyện, hỏi học sinh: "Em rút ra bài học gì?" với 3 đáp án để chọn và lời giải thích.
- Mỗi chương có tranh minh họa đơn giản bằng biểu tượng.

Giao diện: giống trang sách cũ màu kem, phông chữ có chân dễ đọc. Nội dung trong sáng, phù hợp lứa tuổi.



Hình 5.5 – Truyện tương tác: học sinh đọc và chọn hướng đi cho nhân vật

💡 Mở rộng

Sau khi chơi, cho mỗi nhóm viết thêm một lựa chọn D và kết thúc riêng. Giáo viên có thể nhờ Claude đưa phần viết của học sinh vào truyện – học sinh sẽ rất hào hứng khi thấy "tác phẩm" của mình trong game.

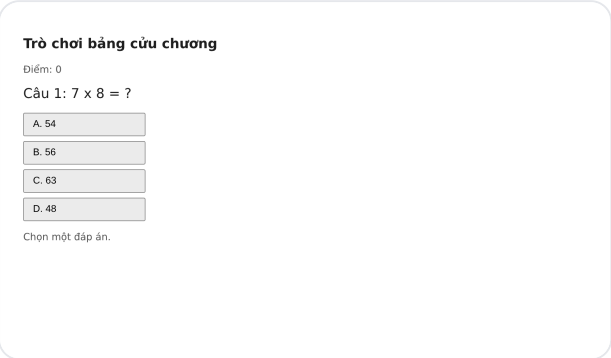
CHƯƠNG 6 · NÂNG CẤP

Chỉnh sửa và nâng cấp game

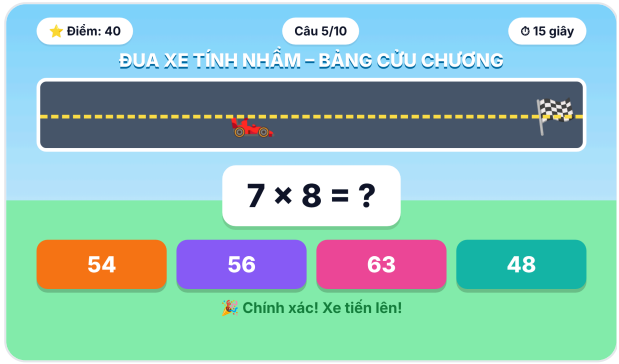
Từ bản nháp đơn giản đến trò chơi hoàn chỉnh – chỉ bằng vài tin nhắn

06

Phiên bản đầu tiên hiếm khi hoàn hảo, và điều đó hoàn toàn bình thường. Điểm mạnh của Claude là thầy cô có thể **yêu cầu sửa bằng lời**, Claude sẽ cập nhật game và giữ nguyên những phần đã tốt.



Lần 1 – prompt ngắn: "Tạo game trắc nghiệm bảng cửu chương"



Sau 3 lần chỉnh sửa: đường đua, điểm, đồng hồ, màu sắc

Ba tin nhắn chỉnh sửa đã dùng để đi từ hình bên trái sang hình bên phải:

LẦN SỬA 1 – LUẬT CHƠI

Hãy đổi thành trò chơi đua xe: mỗi câu đúng thì xe tiến về vạch đích. Thêm đồng hồ 15 giây mỗi câu và điểm số.

LẦN SỬA 2 – GIAO DIỆN

Làm giao diện vui tươi hơn: nền trời xanh và cỏ, 4 nút đáp án 4 màu khác nhau xếp thành một hàng, chữ thật to để chiếu máy chiếu.

LẦN SỬA 3 – PHẢN HỒI

Khi trả lời đúng, hiện dòng "Chính xác! Xe tiến lên!" màu xanh lá; khi sai, hiện đáp án đúng màu đỏ.

Câu lệnh chỉnh sửa thường dùng

Muốn thay đổi	Câu lệnh mẫu
🎨 Màu sắc, chủ đề	"Đổi giao diện sang chủ đề vũ trụ: nền tím đậm, có các ngôi sao."
🔤 Cỡ chữ	"Tăng cỡ chữ câu hỏi và đáp án lên gấp đôi, ngồi cuối lớp vẫn đọc được."
🔊 Âm thanh	"Thêm tiếng 'ting' khi đúng, tiếng 'bíp' nhẹ khi sai, và nút bật/tắt âm thanh."
📈 Cấp độ	"Chia thành 3 cấp độ Dễ – Vừa – Khó; qua cấp sau khi đúng 4/5 câu."

🏆 Bảng xếp hạng	"Cho người chơi nhập tên ở đầu game, cuối game hiện bảng 5 điểm cao nhất trên máy này."
💬 Giải thích	"Sau mỗi câu, hiện một câu giải thích ngắn vì sao đáp án đó đúng."
🔀 Xáo trộn	"Xáo trộn thứ tự câu hỏi và vị trí đáp án mỗi lần chơi lại."
📱 Thiết bị	"Sửa để chơi tốt trên điện thoại màn hình dọc, nút đủ lớn để bấm bằng ngón tay."

> 💡 **Mỗi lần sửa 1–3 điểm**
> Gửi quá nhiều yêu cầu một lúc dễ khiến Claude bỏ sót. Sửa từng nhóm nhỏ, chơi thử, rồi sửa tiếp.

Thay bộ câu hỏi để tái sử dụng game

Khi đã có một game ưng ý, thầy cô có thể dùng nó làm "khuôn" cho nhiều bài học khác:

PROMPT TÁI SỬ DỤNG

Giữ nguyên toàn bộ giao diện và luật chơi của trò chơi này. Chỉ thay bộ câu hỏi bằng [10] câu sau:
1. [Câu hỏi] – A. … B. … C. … D. … – Đáp án đúng: …
2. …

> 💡 **Tách câu hỏi ra riêng**
> Yêu cầu: *"Đặt toàn bộ câu hỏi trong một danh sách riêng ở đầu đoạn mã, có chú thích tiếng Việt, để tôi tự sửa câu hỏi được."* Khi đó, thầy cô có thể mở file bằng Notepad và tự thay câu hỏi mà không cần nhờ Claude.

Tạo game từ tài liệu có sẵn

Claude đọc được file thầy cô tải lên (Word, PDF, ảnh chụp trang sách, ảnh chụp đề cương…). Bấm vào nút đính kèm (thường là biểu tượng **+** hoặc kẹp giấy) cạnh ô nhập, chọn file, rồi gửi kèm prompt:

PROMPT TỪ TÀI LIỆU

Dựa vào [đề cương ôn tập] tôi gửi kèm, hãy soạn [15] câu hỏi trắc nghiệm bám sát nội dung, rồi tạo trò chơi ["Rung chuông vàng"]: câu hỏi tăng dần độ khó, sai một câu thì bị loại, có nút "cứu trợ" dùng 1 lần. Trước khi tạo game, hãy liệt kê 15 câu hỏi để tôi kiểm tra.

> ⚠️ **Duyệt câu hỏi trước**
> Câu cuối của prompt trên rất quan trọng: yêu cầu Claude **liệt kê câu hỏi để thầy cô duyệt** trước khi đưa vào game. Sửa câu sai ở bước này dễ hơn nhiều so với sửa trong game.

CHƯƠNG 7 · CHIA SẺ

Đưa game đến học sinh

07

Bốn cách chia sẻ phổ biến và khi nào nên dùng từng cách

🔗 Chia sẻ đường link

Dùng nút Chia sẻ/Publish trong khung game để tạo đường link. Học sinh mở link là chơi được. **Hợp với:** giao bài về nhà, gửi qua nhóm lớp.

💾 Tải file HTML

Tải game về máy thành một file *.html*. Bấm đúp là mở bằng trình duyệt, **không cần Internet**. **Hợp với:** phòng máy, lớp mạng yếu.

📽️ Trình chiếu trên lớp

Mở game trên máy tính giáo viên, bấm F11 để toàn màn hình, chiếu lên máy chiếu/TV. **Hợp với:** chơi cả lớp, thi đấu đội.

📚 Đưa vào lớp học trực tuyến

Dán link vào Google Classroom, Zalo, Microsoft Teams, Padlet... hoặc tạo mã QR để học sinh quét. **Hợp với:** học kết hợp.

Cách tải game thành file và mở offline

1. Mở game trong khung xem trước, tìm nút **Tải về / Download** (biểu tượng ⤓) và chọn tải dạng file HTML. Nếu không thấy nút, nhắn: *"Hãy cho tôi file HTML của trò chơi để tải về."*
2. Đổi tên file cho dễ nhớ, ví dụ *toan3_dua_xe_bang_nhan.html*, lưu vào thư mục "Game lớp học".
3. Bấm đúp vào file – game mở trong trình duyệt (Chrome, Edge, Cốc Cốc...). Chép file vào USB để mang sang máy khác.
4. Gửi file qua Zalo, email hoặc Google Drive cho đồng nghiệp – họ mở được ngay mà không cần tài khoản Claude.



Hình 7.1 – Một game, nhiều cách sử dụng

⚠️ Trước khi gửi link cho học sinh

- Mở thử link trên một thiết bị khác (tốt nhất là điện thoại) để chắc chắn link hoạt động.
- Đường link chia sẻ thường ai có link cũng xem được – không đưa thông tin cá nhân của học sinh vào game.
- Một số trường chặn truy cập mạng nhất định; nếu link không mở được ở trường, hãy dùng file HTML.

CHƯƠNG 8 · TRÊN LỚP

Tổ chức game trong tiết học

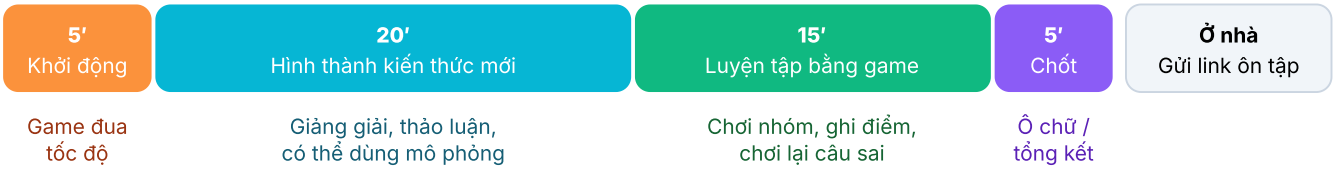
08

Game hay cần một kịch bản tổ chức tốt

Ba hình thức tổ chức

Hình thức	Thiết bị cần	Cách tổ chức	Ưu điểm
Cả lớp	1 máy tính + máy chiếu	Chia 2–4 đội. Mỗi câu gọi đại diện đội lên bấm, hoặc cả đội giơ bảng con	Ít thiết bị, không khí sôi nổi
Nhóm	1 máy tính bảng / nhóm 4	Các bạn thay phiên bấm, thảo luận trước khi chọn; nhóm báo cáo điểm	Học hợp tác, ai cũng tham gia
Cá nhân	Mỗi em 1 thiết bị	Chơi tại phòng máy hoặc ở nhà qua link; chụp màn hình kết quả nộp lại	Luyện tập theo tốc độ riêng

Kịch bản mẫu: tiết học 45 phút có dùng game



Hình 8.1 – Phân bổ thời gian gợi ý: game chiếm khoảng 1/3 tiết học

Bí quyết tổ chức thành công

- **Chơi thử trước giờ lên lớp** trên đúng máy và máy chiếu sẽ dùng.
- **Giải thích luật chơi trong 1 phút**, chơi thử 1 câu mẫu trước khi tính điểm.
- **Dừng lại ở câu sai nhiều**: hỏi vì sao, giảng lại ngắn gọn – đây là lúc học sinh học nhiều nhất.
- **Khen nỗ lực, không chỉ khen thắng**: ghi nhận đội tiến bộ nhất, bạn giải thích hay nhất.
- **Có phương án dự phòng**: phiếu câu hỏi in sẵn nếu mất điện hoặc máy lỗi.

Ghi nhận kết quả học tập

Game đơn giản thường không tự gửi điểm về cho giáo viên. Một số cách ghi nhận:

- Học sinh **chụp màn hình tổng kết** và nộp qua Zalo/Classroom.
- Yêu cầu Claude thêm màn hình kết thúc hiện **tên học sinh, điểm, ngày giờ và danh sách câu sai** – dễ chụp và dễ xem.
- Giáo viên ghi điểm đội lên bảng sau mỗi lượt chơi cả lớp.
- Dùng kết quả để biết **câu nào nhiều em sai** → điều chỉnh bài giảng tiết sau.

CHƯƠNG 9 · KHẮC PHỤC SỰ CỐ

Xử lý lỗi thường gặp

09

Hầu hết lỗi đều sửa được bằng một tin nhắn mô tả đúng vấn đề

Hiện tượng	Nguyên nhân thường gặp	Câu lệnh gửi Claude để sửa
Màn hình trắng, game không hiện	Mã bị lỗi hoặc bị cắt ngang do quá dài	"Trò chơi hiện màn hình trắng. Hãy kiểm tra và sửa lỗi, gửi lại phiên bản hoàn chỉnh."
Chữ tiếng Việt lỗi dấu (Ã©, Ã¡...)	Thiếu khai báo bảng mã UTF-8 khi mở file	"Chữ tiếng Việt bị lỗi dấu khi mở file. Hãy thêm khai báo mã hóa UTF-8 và dùng phông chữ hỗ trợ tiếng Việt."
Bấm nút không có phản ứng	Lỗi trong phần xử lý sự kiện	"Khi bấm vào nút đáp án, không có gì xảy ra. Hãy sửa để bấm vào thì chấm điểm và chuyển câu."
Chấm sai đáp án	Dữ liệu đáp án bị lệch	"Câu 3 (7 × 6) đáp án đúng là 42 nhưng game báo sai. Hãy kiểm tra lại toàn bộ đáp án."
Trên điện thoại bị tràn, phải kéo ngang	Giao diện chưa tương thích màn hình nhỏ	"Trên điện thoại, giao diện bị tràn ra ngoài. Hãy sửa để vừa màn hình dọc rộng 360px."
Chữ quá nhỏ trên máy chiếu	Thiết kế cho màn hình máy tính	"Tăng toàn bộ cỡ chữ và nút bấm lên gấp 1,5 lần để chiếu máy chiếu."
Không có âm thanh	Trình duyệt chặn âm thanh tự phát	"Hãy thêm nút 'Bắt đầu' – âm thanh chỉ phát sau khi người chơi bấm nút này."
Sửa xong lại hỏng phần khác	Yêu cầu sửa quá nhiều cùng lúc	"Phiên bản trước tốt hơn. Hãy quay lại phiên bản trước và chỉ sửa [điểm cần sửa]."

Công thức mô tả lỗi để Claude sửa nhanh

① Tôi đã làm gì
"Khi tôi bấm nút Chơi lại..."

② Điều đã xảy ra
"...điểm vẫn giữ số cũ"

③ Điều tôi mong muốn
"...điểm phải về 0"

Hình 9.1 – Mô tả lỗi theo 3 phần

💡 **Gửi kèm ảnh chụp màn hình**

Claude xem được hình ảnh. Chụp màn hình chỗ bị lỗi (phím **Windows + Shift + S** trên Windows, **Cmd + Shift + 4** trên Mac), dán vào ô nhập và mô tả ngắn – Claude sẽ hiểu vấn đề nhanh hơn nhiều.

CHƯƠNG 10 · TRÁCH NHIỆM

Những lưu ý quan trọng

10

Dùng AI an toàn, chính xác và có trách nhiệm

1. Luôn kiểm tra lại kiến thức

AI có thể đưa ra thông tin sai một cách rất tự tin – nhầm năm tháng, nhầm tên nhân vật, tính toán sai, hoặc dùng kiến thức không đúng chương trình. Thầy cô là người chịu trách nhiệm cuối cùng về nội dung: **đọc lại toàn bộ câu hỏi, đáp án và lời giải thích** trước khi dùng. Ưu tiên tự cung cấp câu hỏi từ sách giáo khoa.

2. Bảo vệ thông tin của học sinh

Không nhập vào Claude họ tên đầy đủ, ngày sinh, điểm số, hoàn cảnh gia đình, ảnh chân dung hay bất kỳ thông tin cá nhân nào của học sinh. Nếu cần danh sách đội, dùng tên đội hoặc biệt danh (Đội Đỏ, Nhóm 1...). Tuân thủ quy định về bảo vệ dữ liệu cá nhân và quy định của nhà trường.

3. Tôn trọng bản quyền

Không yêu cầu đưa nhân vật hoạt hình, logo, nhạc, hình ảnh có bản quyền (siêu anh hùng, nhân vật phim, nhãn hiệu...) vào game. Tự đặt tên và tự tạo nhân vật riêng – vừa an toàn vừa mang dấu ấn của lớp mình. Khi dùng văn bản từ sách, chỉ trích đoạn ngắn phục vụ giảng dạy.

4. Phù hợp lứa tuổi

Kiểm tra từ ngữ, hình ảnh, tình huống trong game có phù hợp với học sinh không. Tránh nội dung bạo lực, gây sợ hãi, định kiến về giới, vùng miền, dân tộc. Với thi đua, tránh hình phạt gây xấu hổ cho học sinh trả lời sai.

5. Cân bằng thời gian màn hình

Game là một hoạt động trong tiết học, không phải toàn bộ tiết học. Kết hợp với thảo luận, viết, thực hành, vận động để học sinh phát triển toàn diện.

6. Minh bạch với đồng nghiệp và phụ huynh

Nói rõ game được tạo với sự hỗ trợ của AI và đã được giáo viên kiểm tra. Chia sẻ game hay cho tổ chuyên môn – một kho game chung của trường sẽ tiết kiệm công sức cho tất cả mọi người.

PHỤ LỤC A

Thư viện prompt mẫu theo môn

Thay nội dung trong [ngoặc vuông] và gửi cho Claude

TOÁN · VÒNG QUAY GỌI TÊN + CÂU HỎI

Tạo một **vòng quay may mắn** chia [8] ô, mỗi ô là một câu hỏi [Toán lớp 5 về phân số]. Bấm "Quay" thì vòng quay chạy 3 giây rồi dừng ở một ô, hiện câu hỏi lớn ở giữa màn hình kèm nút "Xem đáp án". Ô đã quay thì mờ đi. Màu sắc tươi vui, chữ to cho máy chiếu.

TOÁN · KÉO THẢ SẮP XẾP

Tạo game **kéo thả**: hiện [6] phân số ngẫu nhiên có mẫu số khác nhau, học sinh kéo chúng xếp theo thứ tự từ bé đến lớn. Có nút "Kiểm tra": ô đúng viền xanh, ô sai viền đỏ. Có nút "Câu mới". Dùng được trên máy tính bảng (kéo bằng ngón tay).

TIẾNG VIỆT / NGỮ VĂN · PHÂN LOẠI TỪ

Tạo game **phân loại** cho học sinh lớp [4]: [16] từ xuất hiện ngẫu nhiên, học sinh kéo mỗi từ vào một trong 3 giỏ: "Danh từ", "Động từ", "Tính từ". Dùng các từ: [bàn, chạy, xinh đẹp, ...]. Đúng: từ nằm lại trong giỏ, cộng điểm; sai: từ bật ra và rung nhẹ. Hiện tổng kết cuối game.

TIẾNG ANH · NGHE VÀ CHỌN

Tạo game **nghe và chọn tranh**: trình duyệt đọc to một từ tiếng Anh (giọng Anh – Mỹ, tốc độ chậm), học sinh chọn 1 trong 4 biểu tượng đúng với từ. Có nút "Nghe lại". Dùng [10] từ chủ đề [Animals]: [cat, dog, ...]. Giao diện thân thiện cho học sinh tiểu học.

LỊCH SỬ · DÒNG THỜI GIAN

Tạo game **sắp xếp dòng thời gian**: [6] thẻ sự kiện [lịch sử Việt Nam thế kỷ X–XV] bị xáo trộn, học sinh kéo thả vào đúng vị trí trên trục thời gian nằm ngang. Dữ liệu: [năm – sự kiện ...]. Khi đúng hết, hiện năm của từng sự kiện và một câu ý nghĩa ngắn.

ĐỊA LÝ · TÌM TRÊN BẢN ĐỒ (SƠ ĐỒ)

Tạo game có **sơ đồ đơn giản** của [các vùng kinh tế Việt Nam] dưới dạng các ô màu đặt đúng vị trí tương đối. Mỗi lượt hiện một đặc điểm (ví dụ: "vùng trồng nhiều cà phê nhất"), học sinh bấm vào vùng đúng. 10 lượt, có điểm và giải thích.

KHTN / VẬT LÝ · MÔ PHỎNG

Tạo **mô phỏng** [con lắc đơn]: có thanh trượt chỉnh chiều dài dây và góc thả ban đầu, nút Thả/Dừng. Hiện số dao động và thời gian đo được. Bên dưới có 3 câu hỏi để học sinh rút ra nhận xét chu kỳ phụ thuộc vào yếu tố nào.

HÓA HỌC · GHÉP CÔNG THỨC

Tạo game **ghép nối** hai cột: cột trái là tên chất [nước, muối ăn, khí cacbonic, ...], cột phải là công thức hóa học (viết chỉ số dưới đúng cách). Học sinh nối bằng cách bấm lần lượt hai ô. Đúng: nối bằng đường xanh. Có đồng hồ bấm giờ và nút chơi lại.

SINH HỌC · RUNG CHUÔNG VÀNG

Tạo game **"Rung chuông vàng"** chủ đề [tế bào] lớp [6]: 15 câu, độ khó tăng dần, mỗi câu 20 giây. Có bảng câu hỏi lớn, đồng hồ, chuông vàng rung khi đến câu cuối. Giáo viên bấm nút để chuyển câu. Trước khi tạo, liệt kê 15 câu để tôi duyệt.

GDCD / KỸ NĂNG SỐNG · TÌNH HUỐNG

Tạo game **xử lý tình huống** cho học sinh lớp [7] chủ đề [an toàn trên mạng]: 6 tình huống ngắn, mỗi tình huống 3 cách xử lý. Sau khi chọn, hiện nhận xét vì sao cách đó an toàn hoặc chưa an toàn. Cuối game hiện "huy hiệu công dân số" theo số điểm.

MỌI MÔN · TRÒ CHƠI Ô SỐ BÍ MẬT

Tạo trò chơi **"Ô số bí mật"**: lưới [3×3] ô đánh số 1–9, phía sau là một bức tranh [chủ đề bài học] bị che. Mỗi ô là một câu hỏi về [nội dung]. Trả lời đúng thì ô đó mở ra một phần tranh. Học sinh có thể đoán từ khóa bức tranh bất cứ lúc nào.

MỌI MÔN · NHỜ CLAUDE GỢI Ý Ý TƯỞNG

Tôi dạy [môn] lớp [X], bài [tên bài], mục tiêu: [học sinh cần đạt]. Lớp có [thiết bị]. Hãy gợi ý 3 ý tưởng trò chơi phù hợp, mỗi ý tưởng gồm: tên game, luật chơi, cách tổ chức trên lớp, thời lượng. Sau đó hỏi tôi muốn tạo ý tưởng nào.

PHỤ LỤC B

Phiếu thiết kế game

In ra và điền trước khi viết prompt

Giáo viên / Môn / Lớp	.....
Tên bài / chủ đề	.....
① Mục tiêu	.....
② Người chơi	.....
Hình thức	☐ Cả lớp ☐ Nhóm ☐ Cá nhân
③ Loại game	☐ Trắc nghiệm ☐ Đua tốc độ ☐ Lật thẻ ☐ Kéo thả ☐ Sắp xếp ☐ Ô chữ ☐ Vòng quay ☐ Truyện ☐ Mô phỏng ☐ Khác: .....
④ Thiết bị	☐ Máy chiếu/TV ☐ Phòng máy ☐ Máy tính bảng ☐ Điện thoại
Luật chơi	.....
Số câu / thời gian mỗi câu	.....
Cách tính điểm	.....
Khi đúng / khi sai	.....
Giao diện, chủ đề màu	.....
Nguồn câu hỏi	☐ Tôi tự soạn (đính kèm) ☐ Nhờ Claude soạn, tôi duyệt
Thời lượng trong tiết	.....
Ghi chú sau khi dùng	.....

💡 **Từ phiếu đến prompt**

Sau khi điền xong, gửi cho Claude: *"Đây là phiếu thiết kế game của tôi: [dán nội dung phiếu]. Hãy tạo trò chơi theo đúng phiếu này."*

PHỤ LỤC C

Checklist trước khi đưa game vào lớp

Đánh dấu từng mục – mất khoảng 10 phút

📚 Nội dung

- ☐ Đã đọc lại toàn bộ câu hỏi
- ☐ Đáp án đúng đã được kiểm tra
- ☐ Lời giải thích chính xác
- ☐ Bám sát chương trình, sách giáo khoa
- ☐ Từ ngữ phù hợp lứa tuổi
- ☐ Không có lỗi chính tả

🛡️ An toàn

- ☐ Không chứa thông tin cá nhân học sinh
- ☐ Không dùng nhân vật, hình ảnh có bản quyền
- ☐ Không có nội dung bạo lực, định kiến

⚙️ Kỹ thuật

- ☐ Chơi thử trọn vẹn từ đầu đến cuối
- ☐ Thử trả lời sai, hết giờ, chơi lại
- ☐ Tiếng Việt hiển thị đúng dấu
- ☐ Thử trên thiết bị sẽ dùng thật
- ☐ Chữ đủ to khi chiếu (đứng cuối lớp đọc thử)
- ☐ Link mở được trên máy khác
- ☐ Đã tải file HTML dự phòng

🏫 Tổ chức

- ☐ Đã chuẩn bị lời giới thiệu luật chơi
- ☐ Đã chia đội/nhóm
- ☐ Có cách ghi nhận kết quả
- ☐ Có phương án dự phòng (phiếu in)



Bắt đầu từ một game nhỏ ngay hôm nay!

Chọn một bài sắp dạy, điền phiếu thiết kế, sao chép một prompt mẫu – và xem Claude biến ý tưởng của thầy cô thành trò chơi chỉ trong vài phút.

Chúc các thầy cô có những tiết học thật vui!

PHỤ LỤC D

Bảng thuật ngữ dễ hiểu

Những từ thầy cô sẽ gặp khi làm game với AI

Thuật ngữ	Giải thích
AI (trí tuệ nhân tạo)	Chương trình máy tính có thể hiểu ngôn ngữ, trả lời câu hỏi, viết văn bản và mã lệnh.
Claude	Trợ lý AI của công ty Anthropic, dùng qua website claude.ai hoặc ứng dụng.
Prompt	Câu lệnh, lời yêu cầu thầy cô gửi cho AI.
Artifact	Sản phẩm Claude tạo ra và hiển thị riêng bên cạnh cuộc trò chuyện (game, trang web, tài liệu...), có thể xem trước, tải về hoặc chia sẻ.
HTML	Ngôn ngữ tạo trang web. Game Claude tạo thường là một file .html mở bằng trình duyệt.
CSS / JavaScript	CSS quy định màu sắc, bố cục; JavaScript làm cho game "hoạt động" (bấm nút, tính điểm, đếm giờ).
Trình duyệt	Phần mềm xem web: Chrome, Edge, Cốc Cốc, Safari, Firefox...
Link / đường dẫn	Địa chỉ web; bấm vào để mở game trên mạng.
Offline	Dùng không cần kết nối Internet (ví dụ mở file .html đã tải về).
UTF-8	Bảng mã giúp hiển thị đúng chữ tiếng Việt có dấu.
Responsive	Giao diện tự co giãn vừa mọi kích thước màn hình (máy tính, máy tính bảng, điện thoại).
Emoji	Biểu tượng cảm xúc, hình nhỏ như 🍎 🚗 ⭐ – thường dùng làm hình minh họa trong game.
Gamification (game hóa)	Đưa yếu tố trò chơi (điểm, cấp độ, thi đua) vào học tập.
Mã QR	Ô vuông mã hóa đường link; học sinh quét bằng camera điện thoại để mở game nhanh.