Bộ chuẩn One Mount

Bộ chuẩn thiết kế bài giảng trực tiếp 60 phút dành cho giảng viên nội bộ One Mount. Tài liệu đồng hành Hackathon đóng gói bài giảng cùng AI, The Inspirers Day 20/11/2026. Nạp trang này vào Gemini Notebook làm một nguồn có tên "Bộ chuẩn One Mount".

Cách dùng bộ chuẩn này: MAP là phần bắt buộc. Mọi phần còn lại (why-what-how, khung 60 phút, thư viện hoạt động) là gợi ý để gợi mở: ưu tiên dùng khi phù hợp với mục tiêu và nội dung bài, nhưng giảng viên hoàn toàn được sáng tạo cách triển khai riêng khi bài cần đột phá, thú vị hơn.

Nội dung gồm 7 phần: (1) Khung MAP, (2) Ba nguyên tắc thiết kế của One Mount: Relevant, Evidence-based, Growth, (3) Nguyên tắc thiết kế bài giảng offline, (4) Khung bài 60 phút gợi ý, (5) Thư viện hoạt động gợi ý: 18 hoạt động, 2 hoạt động dấu ấn One Mount và các hoạt động nâng cao, (6) Năm tiêu chí chọn hoạt động, (7) Nhận diện slide bài giảng One Mount.

---

1. Khung MAP

MAP là khung One Mount dùng để định hướng bài giảng và là phần **bắt buộc** của mọi bài giảng. MAP gồm 3 thành phần: Message, Audience, Purpose.

- **Message (thông điệp):** một câu duy nhất mà học viên mang về. Nếu học viên quên hết, họ vẫn nhớ câu này.
- **Audience (đối tượng):** ai học, bộ phận nào, đang gặp khó gì, đã biết gì. Càng cụ thể, AI càng cá nhân hóa tốt.
- **Purpose (mục tiêu):** sau 60 phút học viên **làm được** gì. Dùng động từ quan sát được (nhận diện, áp dụng, thực hành, lập kế hoạch, phân tích...), tránh "hiểu", "biết", "nắm được".

---

2. Ba nguyên tắc thiết kế của One Mount

Ba nguyên tắc do chị Phí Thị Mỹ Hạnh, Giám đốc Đào tạo One Mount, đặt ra cho mọi bài giảng nội bộ. Khi thiết kế, kiểm tra bài giảng theo đúng thứ tự ưu tiên dưới đây.

Nguyên tắc	Nghĩa là	Kiểm tra trong bài 60 phút
Relevant (sát thực tế), bắt buộc	Bài giảng xuất phát từ nhu cầu thật và bối cảnh thật của One Mount, người học thấy ngay mình dùng vào việc gì	Có ít nhất 1 tình huống, ví dụ hoặc pain point thật của One Mount hoặc của chính đội học viên. Có câu chuyện thật của giảng viên
Evidence-based (có bằng chứng)	Nội dung dựa trên nguồn đáng tin: nghiên cứu, số liệu, tài liệu nội bộ, không dựa trên cảm tính hay thông tin AI tự bịa	Mỗi ý chính ghi rõ lấy từ nguồn nào. Giảng viên đã tự kiểm tra lại những gì AI viết
Growth (phát triển bên trong)	Ngoài kỹ năng (skill growth), bài giảng nuôi dưỡng một phẩm chất bên trong (inner growth): sự tự nhận thức, điềm tĩnh, tò mò, trách nhiệm, can đảm...	Ghi rõ 1 phẩm chất bên trong bài muốn nuôi dưỡng. Có ít nhất 1 lần dừng lại suy ngẫm để học viên tự soi lại mình

Thứ tự ưu tiên: Relevant là điều kiện bắt buộc. Evidence-based dễ làm hơn với Gemini Notebook vì câu trả lời có trích dẫn bấm mở được, nhưng trích dẫn chỉ cho biết ý nằm ở đâu, không bảo đảm ý đó đúng. Ở cuộc trò chuyện Gemini, cột "Nguồn" do AI tự ghi. Giảng viên mở nguồn đối chiếu các ý chính và mọi con số. Growth là tầng sâu nhất, làm được thì bài giảng để lại dấu ấn lâu dài.

---

3. Nguyên tắc thiết kế bài giảng offline của One Mount

- Đổi hoạt động sau khoảng 20 phút, tối đa 30 phút.
- Bài giảng đủ mở bài, thân bài, kết bài và có kết nối giữa các phần. Đây là phần bắt buộc duy nhất của mạch bài. Why-what-how là gợi ý, có thể đi what, how trước rồi mới why, hoặc một trình tự khác hiệu quả hơn.
- Giảng viên nói không quá một nửa thời lượng.
- Ưu tiên hoạt động đơn giản, một người điều phối được, có chỗ cho sáng tạo.
- Gợi ý của chị Hạnh: có phần suy ngẫm (reflection) ở từng chặng. Cuối mỗi chặng, dừng lại 2-3 phút để học viên tự soi lại mình (xem hoạt động R2 ở phần 5).

4. Khung bài 60 phút gợi ý

Phần	Thời lượng	Gợi ý
Mở bài (Kích hoạt)	5-8 phút	1 hoạt động nhóm A hoặc R1 Game khởi động
Thân bài (Minh họa)	12-15 phút	1-2 hoạt động nhóm B
Thân bài (Áp dụng)	25-30 phút	1-2 hoạt động nhóm C, luôn có phản hồi
Kết bài (Tích hợp)	7-10 phút	1-2 hoạt động nhóm D

Khung này là gợi ý, không cứng. Một bài 60 phút thường đi qua 4 chặng, mỗi chặng 1-2 hoạt động, tổng không quá 8 hoạt động. Ít mà chạy trơn tru sẽ hiệu quả hơn nhiều mà vội. Thêm 1-2 lần R2 Dừng lại suy ngẫm ở cuối các chặng, mỗi lần 2-3 phút, tính vào thời lượng của chặng đó.

5. Thư viện hoạt động gợi ý

Đây là danh sách khuyến nghị, không bắt buộc. Ưu tiên chọn hoạt động trong thư viện khi phù hợp với mục tiêu, nội dung bài và dễ cho học viên. Khi bài cần đột phá, sáng tạo hơn mà các hoạt động gợi ý chưa đáp ứng được, giảng viên được đề xuất hoạt động mới (xem gợi ý ở mục Hoạt động nâng cao để gợi mở).

Mỗi hoạt động đều đã được kiểm chứng trong đào tạo người lớn, một người điều phối được, chuẩn bị nhanh với sự hỗ trợ của AI và dùng lại được cho nhiều chủ đề.

Nền tảng: bốn pha của một bài học hiệu quả

Thư viện được hệ thống theo Nguyên tắc dạy học cốt lõi của M. David Merrill (First Principles of Instruction). Merrill chỉ ra rằng người học tiến bộ rõ nhất khi bài học đi qua bốn pha, xoay quanh một vấn đề thật. Bốn pha này khớp với mạch why-what-how mà One Mount đang dùng:

Pha	Mạch bài	Mục đích	Số hoạt động
A. Kích hoạt (Activation)	Mở bài, Why	Kết nối với kinh nghiệm sẵn có, tạo lý do muốn học	4
B. Minh họa (Demonstration)	Thân bài, What	Cho người học thấy cách làm đúng qua ví dụ và làm mẫu	4

Pha	Mạch bài	Mục đích	Số hoạt động
C. Áp dụng (Application)	Thân bài, How	Người học tự làm, thảo luận và nhận phản hồi	6
D. Tích hợp (Integration)	Kết bài	Ôn lại, củng cố trí nhớ và cam kết áp dụng vào công việc	4

Nhóm A. Kích hoạt (mở bài)

Hoạt động 1. Khảo sát giơ tay

- **Tên tiếng Anh:** Poll
- **Thời lượng:** 2-3 phút
- **Dùng để:** Kéo cả lớp vào ngay, biết mặt bằng kinh nghiệm
- **Cách triển khai:** Hỏi 2-3 câu có hoặc không về trải nghiệm liên quan, lớp giơ tay, giảng viên nối kết quả vào chủ đề
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Gợi ý câu hỏi chạm đúng vấn đề của người học

Hoạt động 2. Con số biết nói

- **Tên tiếng Anh:** Data hook
- **Thời lượng:** 3 phút
- **Dùng để:** Tạo sự chú ý bằng dữ liệu xác thực
- **Cách triển khai:** Chiếu một con số, cho lớp đoán ý nghĩa, rồi giải thích vì sao nó quan trọng
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Tìm số liệu nội bộ hoặc báo cáo có nguồn

Hoạt động 3. Tình huống mở đầu

- **Tên tiếng Anh:** Problem-first
- **Thời lượng:** 3-5 phút
- **Dùng để:** Đặt vấn đề thật trước khi dạy giải pháp
- **Cách triển khai:** Kể một tình huống thật, hỏi "anh chị sẽ xử lý thế nào", chưa đưa đáp án
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Viết tình huống ngắn từ tài liệu và thực tế

Hoạt động 4. Đúng hay sai

- **Tên tiếng Anh:** Anticipation guide
- **Thời lượng:** 3-5 phút
- **Dùng để:** Kích hoạt hiểu biết sẵn có, lộ ra hiểu lầm phổ biến
- **Cách triển khai:** Đưa 3 nhận định, lớp chọn đúng hoặc sai, đáp án mở dần trong bài

- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Soạn nhận định dễ gây tranh luận từ tài liệu

Nhóm B. Minh họa (thân bài, what)

Hoạt động 5. Giảng ngắn có ngắt

- **Tên tiếng Anh:** Interactive mini-lecture
- **Thời lượng:** 10 phút
- **Dùng để:** Truyền đạt kiến thức cốt lõi mà không gây quá tải
- **Cách triển khai:** Tối đa 3 ý chính, mỗi ý một ví dụ. Sau mỗi ý dừng lại hỏi một câu kiểm tra hiểu
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Rút 3 ý chính, ví dụ và câu hỏi từ tài liệu

Hoạt động 6. Làm mẫu, nói to suy nghĩ

- **Tên tiếng Anh:** Modeling, think-aloud
- **Thời lượng:** 8-10 phút
- **Dùng để:** Cho thấy cách chuyên gia làm từng bước
- **Cách triển khai:** Giảng viên làm trực tiếp một ví dụ thật và nói rõ mình nghĩ gì ở mỗi bước
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Viết kịch bản làm mẫu theo từng bước

Hoạt động 7. Ví dụ đối chiếu

- **Tên tiếng Anh:** Contrasting cases
- **Thời lượng:** 5-8 phút
- **Dùng để:** Giúp người học tự rút ra tiêu chí đúng
- **Cách triển khai:** Chiếu hai phiên bản tốt và chưa tốt, lớp chỉ ra khác biệt, giảng viên chốt tiêu chí
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Tạo cặp ví dụ tốt và chưa tốt

Hoạt động 8. Sơ đồ hóa

- **Tên tiếng Anh:** Dual coding
- **Thời lượng:** 5 phút
- **Dùng để:** Hiểu nhanh quy trình hoặc khái niệm phức tạp
- **Cách triển khai:** Đi qua nội dung bằng một sơ đồ, hỏi lớp bước nào hay sai nhất
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Gemini Notebook tạo infographic, mind map

Nhóm C. Áp dụng (thân bài, how)

Hoạt động 9. Nghĩ, bắt cặp, chia sẻ

- **Tên tiếng Anh:** Think-Pair-Share

- **Thời lượng:** 6-8 phút
- **Dùng để:** Mọi người đều suy nghĩ và lên tiếng
- **Cách triển khai:** Nghĩ một mình 1 phút, trao đổi với người bên cạnh 3 phút, mời 2-3 cặp chia sẻ
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Gợi ý câu hỏi mở gắn với công việc thật

Hoạt động 10. Thảo luận tình huống

- **Tên tiếng Anh:** Case-based learning
- **Thời lượng:** 12-15 phút
- **Dùng để:** Vận dụng kiến thức vào bối cảnh thật
- **Cách triển khai:** Nhóm 4-5 người đọc tình huống, trả lời 2-3 câu hỏi, một nhóm trình bày, nhóm khác bổ sung
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Viết tình huống và đáp án gợi ý

Hoạt động 11. Cùng làm rồi tự làm

- **Tên tiếng Anh:** We do, you do
- **Thời lượng:** 10-15 phút
- **Dùng để:** Chuyển từ xem sang tự làm được
- **Cách triển khai:** Cả lớp làm chung một ví dụ cùng giảng viên, sau đó mỗi người tự làm trên việc của mình
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Tạo phiếu bài tập và đáp án mẫu

Hoạt động 12. Đóng vai bộ ba

- **Tên tiếng Anh:** Role-play triad
- **Thời lượng:** 12-15 phút
- **Dùng để:** Luyện kỹ năng giao tiếp, xử lý tình huống
- **Cách triển khai:** Nhóm 3 người: người thực hành, người đóng vai, người quan sát. Đổi vai một lần
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Viết tình huống, thẻ vai, phiếu quan sát

Hoạt động 13. Tìm và sửa lỗi

- **Tên tiếng Anh:** Error analysis
- **Thời lượng:** 8-10 phút
- **Dùng để:** Nhận ra sai lầm thường gặp trước khi mắc phải
- **Cách triển khai:** Đưa một sản phẩm có lỗi sẵn, nhóm tìm và sửa
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Tạo bài mẫu có 3-5 lỗi điển hình

Hoạt động 14. Phản hồi theo checklist

- **Tên tiếng Anh:** Peer feedback
- **Thời lượng:** 8-10 phút

- **Dùng để:** Người học nhận phản hồi cụ thể từ đồng nghiệp
- **Cách triển khai:** Hai người đổi bài, nhận xét theo 3 tiêu chí: điều làm tốt, một điều cần sửa
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Soạn checklist 3 tiêu chí

Nhóm D. Tích hợp (kết bài)

Hoạt động 15. Quiz truy xuất

- **Tên tiếng Anh:** Retrieval practice
- **Thời lượng:** 5 phút
- **Dùng để:** Củng cố trí nhớ bằng cách tự nhớ lại
- **Cách triển khai:** 5 câu trắc nghiệm, cả lớp trả lời, giảng viên giải thích câu sai nhiều
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Gemini Notebook tạo quiz từ tài liệu

Hoạt động 16. Thi đua nhóm ôn tập

- **Tên tiếng Anh:** Team quiz game
- **Thời lượng:** 5-8 phút
- **Dùng để:** Ôn tập vui, tạo năng lượng cuối buổi
- **Cách triển khai:** Các nhóm giành quyền trả lời câu hỏi, tính điểm, trao thưởng nhỏ
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Soạn câu hỏi theo mức độ khó

Hoạt động 17. Kế hoạch áp dụng

- **Tên tiếng Anh:** Action planning
- **Thời lượng:** 5 phút
- **Dùng để:** Biến bài học thành hành động cụ thể
- **Cách triển khai:** Mỗi người viết: sẽ làm gì, khi nào, ở đâu, gặp khó thì xử lý thế nào
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Thiết kế mẫu kế hoạch 1 trang

Hoạt động 18. Phiếu thoát 3-2-1

- **Tên tiếng Anh:** Exit ticket
- **Thời lượng:** 3-5 phút
- **Dùng để:** Học viên tự đúc kết, giảng viên nắm được mức độ hiểu
- **Cách triển khai:** Viết 3 điều học được, 2 điều muốn tìm hiểu thêm, 1 việc sẽ làm ngay
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Tạo form thu phiếu nhanh

Hai hoạt động dấu ấn One Mount

Hai hoạt động các giảng viên One Mount đang dùng nhiều và hiệu quả, bổ sung theo góp ý của chị Hạnh. Đánh số R1, R2 để phân biệt với 18 hoạt động của thư viện.

Hoạt động R1. Game khởi động gắn chủ đề

- **Tên tiếng Anh:** Topic warm-up game
- **Thời lượng:** 3-5 phút
- **Dùng để:** Phá băng, tạo năng lượng và kéo cả lớp vào chủ đề ngay từ phút đầu. Đây là một họ hoạt động thuộc pha Kích hoạt, khác với hoạt động 4 (Đúng hay sai) ở chỗ có yếu tố chơi, thi đua
- **Cách triển khai:** Chọn 1 trong 3 game đơn giản, một người điều phối được: (a) **Ghép thẻ tốc độ:** mỗi bàn nhận bộ thẻ từ khóa và thẻ ví dụ, ghép đúng nhanh nhất trong 2 phút; (b) **Đoán từ khóa:** một người mô tả một khái niệm của bài mà không dùng 3 từ cấm, cả bàn đoán; (c) **Thang đo ngón tay:** giảng viên đọc 3 nhận định về chủ đề, mỗi người giơ 1-5 ngón tay thể hiện mức đồng ý, hỏi nhanh vài người giơ hai đầu thang. Kết game bằng một câu nối vào bài
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Gemini tạo bộ thẻ, danh sách từ khóa và từ cấm, nhận định cho thang đo từ tài liệu trong notebook

Hoạt động R2. Dừng lại suy ngẫm theo chặng

- **Tên tiếng Anh:** Reflection pause
- **Thời lượng:** 2-3 phút mỗi lần, đặt ở cuối 1-2 chặng của bài
- **Dùng để:** Giúp học viên tự soi lại mình, biến điều vừa học thành nhận thức của riêng mình. Là cách thể hiện rõ nhất nguyên tắc Growth
- **Cách triển khai:** Chiếu 1 câu hỏi, cả lớp im lặng viết cá nhân 1 phút, rồi chia sẻ với người bên cạnh 1 phút (không bắt buộc chia sẻ trước lớp). Câu hỏi mẫu: "Điều gì vừa chạm đến mình nhất?", "Mình đang ở đâu so với điều vừa thấy?", "Phẩm chất nào trong mình cần nuôi dưỡng để làm được điều này?"
- **AI hỗ trợ chuẩn bị:** Gemini gợi ý câu hỏi suy ngẫm gắn với phẩm chất bên trong mà bài muốn nuôi dưỡng

Hoạt động nâng cao để gợi mở

Ngoài thư viện, đây là các hướng để giảng viên muốn bài giảng đột phá, thú vị hơn. Chỉ là gợi mở, chọn và biến tấu theo mục tiêu bài:

- **Dạy lại (teach-back):** học viên giải thích lại một ý cho người bên cạnh trong 1 phút, người nghe hỏi lại 1 câu.
- **Ghép mảnh chuyên gia (jigsaw):** mỗi người trong nhóm đọc một phần, thành "chuyên gia" phần đó, rồi dạy lại cho nhóm.
- **Triển lãm ý tưởng (gallery walk):** các nhóm dán sản phẩm lên tường, cả lớp đi xem và để lại góp ý bằng giấy note.
- **Ghế nóng (hot seat):** một người đóng vai nhân vật trong tình huống, cả lớp đặt câu hỏi khó.
- **Tranh biện hai phe:** chia lớp thành hai phe bảo vệ hai cách làm, rút ra điều kiện để mỗi cách đúng.

- **Dự đoán thất bại (pre-mortem):** "6 tháng sau kế hoạch này thất bại, vì sao?", rồi tìm cách phòng tránh.
- **Thử thách giải mã:** nhóm giải chuỗi câu đố gắn nội dung bài để mở khóa bước tiếp theo.
- **Mô phỏng nhập vai dài:** cả lớp cùng đi qua một tình huống nhiều chặng, mỗi chặng có quyết định và hệ quả.

Cùng AI, dành cho giảng viên đã có mạch bài chắc và muốn tạo trải nghiệm mới cho học viên:

- Học trước với audio tóm tắt (flipped learning): gửi audio hoặc video tóm tắt từ Gemini Notebook trước buổi học, trên lớp dành thời gian cho thực hành.
- Notebook hỏi đáp sau lớp: chia sẻ notebook để học viên tự tra cứu, hỏi lại nội dung và ôn bằng thẻ ghi nhớ.
- Trợ lý luyện tập: Gemini đóng vai khách hàng hoặc đồng nghiệp để học viên luyện xử lý tình huống.
- Phiếu bài tập dạng web: nhờ Gemini tạo một trang bài tập tương tác để học viên làm trên máy.
- Mini game ôn tập: nhờ Gemini tạo trò chơi câu hỏi chạy trên trình duyệt từ bộ quiz.

Gợi ý ghép hoạt động theo loại bài

Loại bài	Mở bài	Thân bài	Kết bài
Quy trình, nghiệp vụ	4. Đúng hay sai	8. Sơ đồ hóa, 6. Làm mẫu, 13. Tìm và sửa lỗi	15. Quiz truy xuất
Kỹ năng mềm, leadership	3. Tình huống mở đầu hoặc R1. Game khởi động	7. Ví dụ đối chiếu, 12. Đóng vai bộ ba, R2. Dừng lại suy ngẫm	17. Kế hoạch áp dụng
Sản phẩm, chính sách mới	2. Con số biết nói	5. Giảng ngắn có ngắt, 10. Thảo luận tình huống	16. Thi đua nhóm ôn tập
Công cụ, AI skill	1. Khảo sát giơ tay	6. Làm mẫu, 11. Cùng làm rồi tự làm, 14. Phản hồi theo checklist	18. Phiếu thoát 3-2-1

---

6. Năm tiêu chí chọn hoạt động

1. Phục vụ mục tiêu: trả lời được câu hỏi "hoạt động này giúp học viên làm được điều gì".
2. Một người điều phối được: không cần người hỗ trợ, không cần đạo cụ đặc biệt.
3. Chuẩn bị dưới 15 phút khi có AI hỗ trợ.
4. Học viên làm nhiều hơn nghe: giảng viên nói không quá một nửa thời lượng.
5. Dùng lại được cho nhiều chủ đề, chỉ cần thay nội dung.

7. Nhận diện slide bài giảng One Mount

One Mount không bắt buộc template slide. Giảng viên chỉ cần tuân thủ 3 điều nhận diện, còn bố cục, hình ảnh, cách kể chuyện là phần tự do sáng tạo:

1. **Font:** toàn bộ chữ dùng Arial.
2. **Màu:** chữ đen #000000 trên nền trắng. Màu nhấn là xanh đen #1E1464 và hồng #FA7573. Có thể dùng thêm xanh nhạt #ABCCDE nếu muốn.
3. **Logo:** có logo One Mount. Dùng logo bản đen trên nền sáng, bản trắng trên nền tối. Tải logo trên workbook (Trạm 3, Bước 5).

Khuyến nghị dựng slide bằng Gemini (Canvas) từ kịch bản đã chốt, rồi xuất sang Google Slides để chèn logo và chỉnh tiếp. Nguyên tắc nội dung: mỗi slide một ý, chữ to, ít chữ. Mỗi hoạt động và mỗi lần dừng lại suy ngẫm có slide riêng. Lời giảng ghi trong phần ghi chú của slide. Ý nào có số liệu thì ghi nguồn ở cuối slide.

Phiên bản 18/11/2026. Biên soạn bởi Edube Việt Nam cho One Mount Group. Thư viện hoạt động hệ thống theo Nguyên tắc dạy học cốt lõi (First Principles of Instruction) của M. David Merrill.