

Số: 02/2026/KHTV-SINGT

*Ea Kar, ngày 15 tháng 3 năm 2026*

## **KẾ HOẠCH**

### **Tổ chức các hoạt động hưởng ứng Ngày Sách và Văn hóa đọc Việt Nam năm 2026**

Căn cứ Kế hoạch 07/KH-SINGT ngày 9/9/2025 của Trường THPT số 1 Ngô Gia Tự về tập huấn AI trong dạy học phát triển phẩm chất, năng lực và ứng dụng CNTT trong quản lý, dạy học;

Thực hiện kế hoạch số 01/2025/KHTV-SINGT ngày 10/9/2025 của Thư viện Trường THPT số 1 Ngô Gia Tự;

Nay Thư viện xây dựng kế hoạch tổ chức các hoạt động Hưởng ứng Ngày Sách và Văn hóa đọc Việt Nam năm 2026 với nội dung như sau:

#### **I. Mục đích, yêu cầu**

##### **1. Mục đích**

- Thông qua việc tổ chức Ngày sách Việt Nam nhằm xây dựng và phát triển phong trào đọc sách trong nhà trường. Tiếp tục xây dựng và phát triển phong trào đọc sách, một nét đẹp trong đời sống xã hội.

- Tôn vinh giá trị của sách, khẳng định vai trò, vị trí, tầm quan trọng của sách trong công tác giảng dạy, học tập và nghiên cứu khoa học; xây dựng và phát triển văn hóa đọc trong giáo viên và học sinh toàn trường. Tôn vinh nét đẹp văn hóa học đường, hướng tới xây dựng xã hội học tập.

- Tạo sân chơi giúp học sinh phát huy khả năng sáng tạo, kể chuyện và tư duy hình ảnh.

- Khuyến khích học sinh đọc và cảm thụ các tác phẩm văn học trong chương trình Ngữ văn THPT.

- Giúp học sinh tiếp cận và sử dụng công nghệ AI trong học tập một cách tích cực, hiệu quả.

## **2. Yêu cầu**

- Các hoạt động chào mừng Ngày Sách và văn hóa đọc Việt Nam năm 2026 phải huy động được sự tham gia của đông đảo cán bộ, giáo viên và học sinh toàn trường.

- Việc tổ chức các hoạt động đảm bảo thiết thực, hiệu quả nhằm phát huy sức mạnh, sự hưởng ứng tích cực của cán bộ, giáo viên, nhân viên và học sinh góp phần nâng cao nhận thức của cộng đồng về văn hóa đọc.

## **II. Nội dung**

### **1. Hoạt động hưởng ứng Ngày Sách và Văn hoá đọc Việt Nam năm 2026**

**1.1 Chủ đề:** “*Sách – Tri thức – Khát vọng phát triển đất nước*”.

**1.2. Thời gian thực hiện:** 7h00’ - 7h45’ Thứ Hai, ngày 20/4/2026

**1.3. Địa điểm:** Tại sân trường

**1.4. Thành phần tham gia:** Cán bộ, giáo viên, nhân viên và học sinh toàn trường.

#### **1.5. Nội dung:**

*1.5.1. Lễ phát động Ngày sách năm 2026(Tuyên bố lí do, giới thiệu đại biểu; Phát biểu của Ban giám hiệu, phát động phong trào đọc sách trong toàn trường; Tổ chức cho học sinh chơi trò chơi (Trả lời câu hỏi và có quà tặng))*

*1.5.2. Trao giải thưởng cuộc thi: “**Sáng tạo truyện tranh bằng công nghệ AI**”.*

### **2. Tổ chức cuộc thi Sáng tạo truyện tranh bằng công nghệ AI**

#### **2.1. Yêu cầu:**

- Cuộc thi được tổ chức nghiêm túc, công bằng, sáng tạo và hiệu quả.

- Tác phẩm dự thi phải đảm bảo nội dung giáo dục, phù hợp lứa tuổi học sinh THPT.

- Học sinh ứng dụng công nghệ AI hợp lý, không sao chép hoặc vi phạm bản quyền.

## **2.2. Đối tượng dự thi:**

Học sinh khối 10 (10C01 -10C12)

Học sinh khối 11 (11B01-11B12)

Học sinh khối 12 (12A01-12A12) (*Khuyến khích tham gia*)

Mỗi lớp cử một đội gồm 3 thành viên. Chuẩn bị máy tính xách tay, ổ cắm điện.

## **2.3. Thể lệ cuộc thi:**

### **2.3.1. Đề bài**

**Sử dụng AI tóm tắt một tác phẩm hoặc đoạn trích văn học bằng truyện tranh. (Sách Ngữ văn lớp 10, 11, 12 bộ sách Cánh Diều)**

*Nội dung tác phẩm có thể:*

- Chuyển thể nội dung từ các tác phẩm văn học đã học trong chương trình Ngữ văn 10, 11, 12.

- Thể hiện nội dung bằng hình thức truyện tranh, gồm các khung tranh, lời thoại, lời dẫn.

- Sử dụng công nghệ AI (như các công cụ tạo hình ảnh, hỗ trợ viết nội dung, thiết kế truyện tranh...) để hỗ trợ xây dựng hình ảnh minh họa và bố cục truyện, nhưng vẫn đảm bảo giữ được thông điệp và giá trị của tác phẩm gốc.

*Truyện tranh cần thể hiện:*

- Nội dung rõ ràng, mạch lạc

- Hình ảnh minh họa sinh động

- Thể hiện được tinh thần và ý nghĩa của tác phẩm văn học; phù hợp với bối cảnh lịch sử và cốt truyện.

### **2.3.2. Thời gian:**

Ngày 24/3 - 10/4/2026: Phát động cuộc thi

Ngày 24/3/2026: Hướng dẫn, tập huấn một số kỹ thuật cơ bản về sử dụng công nghệ AI xây dựng truyện tranh từ các tác phẩm văn học (tại phòng Hội đồng nhà trường. Thành phần tham gia: Ban tổ chức, các đội thi (3 học sinh/1 lớp).

Ngày 16/4/2026: Vào lúc 14 giờ, các đội tập trung về Phòng Hội đồng nhà trường, sáng tác, thiết kế bài thi, hạn cuối nộp bài 16h00'.

Ngày 17-18/4/2026: Ban tổ chức chấm bài và xếp giải

Ngày 20/4/2026: Tổ chức trao giải và khen thưởng cho các tập thể đạt thành tích trong cuộc thi.

### **2.3.3 Yêu cầu về sản phẩm:**

#### **\* Hình thức**

- Tác phẩm trình bày dưới dạng truyện tranh (comic) gồm các khung tranh và lời thoại.
- Sử dụng công nghệ AI để tạo hình ảnh, hỗ trợ nội dung hoặc bố cục truyện.

#### **\* Dung lượng**

Từ 5 – 10 trang truyện tranh.

#### **\* Sản phẩm dự thi**

Mỗi bài dự thi gồm 01 file đóng gói dưới dạng sách lật (Flipbook) bao gồm:

- Trang bìa (tên truyện, tác giả/nhóm, lớp)
- Nội dung truyện tranh
  - + Lời thoại hoặc lời dẫn
  - + Nội dung câu chuyện rõ ràng, phù hợp với bối cảnh lịch sử và phác họa hình ảnh nhân vật.

### **2.3.4. Yêu cầu về bản quyền**

Sản phẩm dự thi phải là sản phẩm gốc, do thí sinh tự sáng tạo, không sao chép từ bất kỳ nguồn nào. Không vi phạm các quy định về bản quyền tác giả và sở hữu trí tuệ.

Không sử dụng nội dung vi phạm bản quyền như hình ảnh, trích đoạn không có sự cho phép của tác giả.

Ban tổ chức có quyền sử dụng video dự thi để công bố trên trang Facebook, website của nhà trường mà không cần xin phép lại.

### 2.3.5. Tiêu chí chấm điểm

Ban giám khảo sẽ chấm điểm dựa trên các tiêu chí:

Stt	Tiêu chí	Điểm tối đa
1	Nội dung bám sát tác phẩm, đoạn trích văn học	30
2	Tính sáng tạo trong cách kể chuyện	15
3	Hình ảnh minh họa, bố cục truyện tranh	20
4	Khả năng ứng dụng công nghệ AI	20
5	Thông điệp và giá trị giáo dục	15
<b>Tổng cộng</b>		<b>100 điểm</b>

**Cách thức gửi bài:** Các bài dự thi sẽ gửi qua email:

[nguyenthiha156565@gmail.com](mailto:nguyenthiha156565@gmail.com)

Cách lưu tên: Lớp – tác phẩm/đoạn trích dự thi.

### Cơ cấu giải thưởng

3 giải Nhất	Giấy khen + tiền thưởng(300k) + 50 điểm thi đua vào điểm xếp thứ
3 giải Nhì	Giấy khen + tiền thưởng(200k) + 40 điểm thi đua vào điểm xếp thứ
3 giải Ba	Giấy khen + tiền thưởng(150k) + 30 điểm thi đua vào điểm xếp thứ
5 giải Khuyến khích	Giấy khen + tiền thưởng(100k) + 20 điểm thi đua vào điểm xếp thứ

*Các lớp tham gia không đạt giải cộng 10 điểm vào điểm xếp loại.*

### III. Kinh phí thực hiện

Stt	Nội dung	ĐVT	Số lượng	Đơn giá	Thành tiền	Ghi chú
1	Quà tặng	Suất	5	40.000	200.000	

2	Trao thưởng	Giải	14		2.450.000	
3	Nước	Thùng	2	90.000	180.000	
4	Background		1		800.000	
5	Giấy khen	cái	14		140.000	
6	Văn nghệ chào mừng	Tiết mục	2	100.000	200.000	
7	Kinh phí hỗ trợ Trưởng Ban tổ chức	Người	1	150.000	150.000	
8	Kinh phí hỗ trợ Phó Ban tổ chức	Người	1	130.000	130.000	
9	Kinh phí hỗ trợ Thành viên Ban tổ chức	Người	3	100.000	300.000	
10	Kinh phí hỗ trợ Thư kí Ban giám khảo	Người	1	130.000	130.000	
11	Kinh phí hỗ trợ Trưởng ban Ban giám khảo	Người	1	150.000	150.000	
12	Kinh phí hỗ trợ Ban giám khảo	Người	7	120.000	840.000	
13	Kinh phí hỗ trợ MC	Người	1	100.000	100.000	
14	Kinh phí hỗ trợ Ban truyền thông	Người	8	25.000	200.000	
<b>Tổng kinh phí dự toán</b>					<b>5.970.000</b>	

Số tiền (Bằng chữ): Năm triệu chín trăm bảy mươi mốt ngàn đồng.

#### **IV. Nhiệm vụ cụ thể**

- **Ban giám hiệu:** Chỉ đạo các bộ phận tham gia
- **Đoàn thanh niên:** Tuyên truyền nội dung các cuộc thi; Quản lý học sinh, phối hợp cùng thực hiện.

- **Ban truyền thông:** Đưa tin về cuộc thi Sáng tạo truyện tranh bằng AI và các hoạt động hưởng ứng Ngày Sách và Văn hóa đọc Việt Nam năm 2026.

- **GVCN:** Nhắc nhở HS tham gia đầy đủ, nghiêm túc.

- **Nhân viên thư viện:** Lập kế hoạch, Dự trù kinh phí.

Trên đây là Kế hoạch tổ chức hoạt động hưởng ứng “Ngày sách và Văn hóa đọc Việt Nam” năm 2026 của trường THPT số 1 Ngô Gia Tự.

Kính mong Ban giám hiệu xem xét, chỉ đạo thêm để ngày hội đạt được kết quả tốt nhất.

*Trân trọng cảm ơn!*

Nơi nhận:

- BGH nhà trường(báo cáo);
- Đoàn trường(phối hợp);
- GVCN (phối hợp);
- Các lớp(thực hiện);
- Tổ Ngữ văn(phối hợp);
- Lưu TV

Người lập



**Nguyễn Thị Hà**

### **DUYỆT CỦA LÃNH ĐẠO NHÀ TRƯỜNG**

*Hieu Trường Trường THPT số 1  
Ngô Gia Tự duyệt theo kế hoạch.*

*Ea Kar, ngày 16 tháng 3 năm 2026.*

*Hieu Trường*



**Đạm Thị Đình**

**BAN TỔ CHỨC VÀ BAN GIÁM KHẢO CUỘC THI  
SÁNG TẠO TRUYỆN TRANH BẰNG CÔNG NGHỆ AI**

*(Kèm theo KH số 02/2026/KHTV-SINGT, ngày 15 tháng 03 năm 2026 của Thư viện trường THPT số 1 Ngô Gia Tự, về việc tổ chức các hoạt động hưởng ứng Ngày Sách và văn hóa đọc Việt Nam năm 2026)*

**I. Ban tổ chức**

Stt	Họ và tên	Chức vụ	Nhiệm vụ	Ghi chú
1	Thầy Lý Thanh Tình	Bí thư đoàn TN	Trưởng ban	
2	Cô Nguyễn Thị Ngọc Anh	Phó bí thư đoàn TN	Phó ban	
3	Cô Nguyễn Thị Hà	Nhân viên thư viện	Thành viên	
5	Thầy Nguyễn Khoa Pháp	Phó bí thư đoàn TN	Thành viên	
6	Cô Vũ Thị Hoài Thu	UV BTV đoàn TN	Thành viên	

**II. Ban giám khảo**

Stt	Họ và tên	Chức vụ	Nhiệm vụ	Ghi chú
1	Thầy Nguyễn Đức Khanh	Phó hiệu trưởng	Trưởng ban GK	
2	Thầy Nguyễn Thanh Du	TTCM	Giám khảo	
3	Cô Nguyễn Thị Hà	TP CM	Giám khảo	
4	Cô Lương Thị Hồng Thúy	Giáo viên	Giám khảo	
5	Cô Phạm Thị Thương	Giáo viên	Giám khảo	
6	Cô Đinh Thị Hằng	Giáo viên	Giám khảo	
7	Cô Bùi Thị Liên	TPCM	Giám khảo	
8	Thầy Đỗ Hoàng Xuyên	Giáo viên	Giám khảo	
9	Cô Nguyễn Thị Ánh Ngọc	TK HĐ	Thư kí	