

ỨNG DỤNG SỐ HÓA DI SẢN VĂN HÓA VÀO HỌC TẬP TRẢI NGHIỆM VĂN HÓA VIỆT NAM

TS. Đỗ Thùy Trang

Trường Đại học Sư phạm Kỹ thuật Thành phố Hồ Chí Minh

Email: trangdt@hcmute.edu.vn.

Tóm tắt: Nghị quyết của Bộ Chính trị về đột phá phát triển giáo dục và đào tạo (Nghị quyết số 71-NQ/TW) ngày 22/8/2025 đã xác định tầm nhìn và chiến lược mới cho hệ thống giáo dục Việt Nam trong bối cảnh thế giới có những thay đổi sâu sắc, toàn diện, đặc biệt công nghệ số và trí tuệ nhân tạo. Để tạo được sự phát triển đột phá, giáo dục Việt Nam không thể đứng ngoài xu hướng chuyển số của thời đại. Bài viết phân tích cơ sở lý luận về chuyển đổi số và chính sách số hóa di sản văn hóa của Chính phủ nhằm ứng dụng vào quá trình thiết kế mô hình học tập trải nghiệm văn hóa Việt Nam ở trường đại học.

Từ khóa: Chuyển đổi số, số hóa, di sản văn hóa, học tập trải nghiệm, trải nghiệm văn hóa.

Nhận bài: 06/01/2026; Biên tập: 07/01/2026; Phản biện: 12/01/2026; Duyệt đăng: 19/01/2026.

1. Mở đầu

Nghị quyết 71-NQ/TW khẳng định quan điểm chỉ đạo xuyên suốt của Đảng là phát triển giáo dục trên nền tảng văn hóa, giá trị truyền thống dân tộc, tiếp thu tinh hoa nhân loại, chuẩn mực quốc tế; đồng thời khẳng định giáo dục, đào tạo phải bảo đảm "học đi đôi với hành", "lý thuyết gắn liền với thực tiễn", "nhà trường gắn liền với xã hội". Để thực hiện được mục tiêu đó, Nghị quyết cũng đề ra nhiệm vụ, giải pháp là cần chuyển đổi số toàn diện, phổ cập và ứng dụng mạnh mẽ công nghệ số, trí tuệ nhân tạo trong giáo dục và đào tạo.

Trong chương trình giáo dục đại học, môn học Văn hóa Việt Nam có mục tiêu giáo dục bản sắc và thái độ văn hóa cho sinh viên, góp phần thực hiện mục tiêu đào tạo, phát triển con người toàn diện theo Luật Giáo dục đại học. Môn học Cơ sở văn hóa Việt Nam được thiết kế bao gồm nội dung lý thuyết về văn hóa và nội dung thực tế văn hóa, hay còn gọi là trải nghiệm văn hóa. Trong đó, trải nghiệm văn hóa là một phần không thể thiếu được trong chương trình dạy học nhằm tạo cơ hội cho người học có thể trực tiếp quan sát, tìm hiểu, trải nghiệm và cảm nhận không gian văn hóa, các thành tựu văn hóa của dân tộc và nhân loại. Tuy nhiên, trong thực tế dạy học, vì những điều kiện khách quan và chủ quan khác nhau (không gian địa lý, thời gian học tập, kinh phí tổ chức, hoàn cảnh dịch bệnh, hình thức tổ chức dạy học...) mà việc tổ chức các nội dung thực tế văn hóa không thể diễn ra thường xuyên. Trong điều kiện thực tế đó, việc ứng dụng chuyển đổi số, tích hợp những tài nguyên văn hóa đã được số hóa vào học tập trải nghiệm là một trong những giải pháp hữu hiệu, khả thi, có tính thời sự cao trong dạy học Văn hóa Việt Nam ở môi trường giáo dục đại học, phù hợp với chính sách số hóa di sản của Chính phủ trong giai đoạn hiện nay và góp phần thực hiện nhiệm vụ giáo dục, phát triển văn hóa theo Nghị quyết 71 của Đảng Cộng sản Việt Nam.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Số hóa và chính sách số hóa di sản Việt Nam

Số hóa (Digitization) là quá trình chuyển đổi thông tin từ dạng vật lý như văn bản, hình ảnh, âm thanh sang dạng điện tử nhằm phục vụ lưu trữ, quản lý và truy cập. Quá trình này giúp nâng cao hiệu quả xử lý, bảo quản và chia sẻ dữ liệu thông qua công nghệ số. Trong khi đó, chuyển đổi số (Digital Transformation) có nội hàm rộng hơn, được hiểu là quá trình chuyển đổi toàn diện năng lực hoạt động của hệ thống thông qua việc ứng dụng công nghệ mới vào chiến lược, quy trình và sản phẩm. Chuyển đổi số hiện là xu hướng tất yếu trên toàn cầu, góp phần đổi mới phương thức quản lý, giao tiếp và tạo ra hiệu quả kinh tế - xã hội vượt trội. Theo Leodolter (2017), chuyển đổi số đã thúc đẩy những thay đổi sâu sắc, tạo ra sự phát triển vượt bậc cho xã hội hiện đại.

Trong lĩnh vực văn hóa, số hóa di sản là một biểu hiện quan trọng của chuyển đổi số trong quản lý văn hóa. Di sản văn hóa bao gồm các giá trị vật thể và phi vật thể được tích lũy qua lịch sử, phản ánh bản sắc và ký ức của cộng đồng, dân tộc. Di sản tồn tại dưới nhiều hình thức như hiện vật, kiến trúc, âm thanh, hình ảnh, ký tự, tri thức dân gian..., do đó luôn đối mặt với nguy cơ mai một trước tác động của thời gian, thiên tai, chiến tranh và sự thay đổi trong đời sống xã hội. Vì vậy, bảo tồn di sản văn hóa là nhiệm vụ có tính lâu dài và cấp thiết. Trong bối cảnh hiện nay, số hóa di sản được xem là giải pháp mang tính đột phá, vừa đáp ứng yêu cầu quản lý, bảo tồn, vừa phù hợp với nhu cầu tiếp cận văn hóa bằng công nghệ của công chúng.

Nhằm thúc đẩy chuyển đổi số trong lĩnh vực văn hóa, tháng 12 năm 2021, Chính phủ đã ban hành Chương trình "Số hóa di sản văn hóa Việt Nam giai đoạn 2021 - 2030". Chương trình đặt mục tiêu xây dựng hệ thống cơ sở dữ liệu quốc gia về di sản văn hóa trên nền tảng công nghệ số thống nhất, phục vụ lưu trữ, quản lý, nghiên cứu, bảo tồn, khai thác và quảng bá di sản, đồng thời gắn với phát triển du lịch bền vững. Hệ thống dữ liệu này được định hướng tích hợp vào khung kiến trúc Chính phủ điện tử và hệ tri thức Việt số hóa, bảo đảm khả năng liên

thông, chia sẻ dữ liệu và cung cấp dịch vụ cho xã hội một cách thuận tiện.

Các mục tiêu cụ thể của chương trình bao gồm: số hóa 100% di sản văn hóa vật thể, phi vật thể và di sản tư liệu được UNESCO ghi danh; 100% di tích quốc gia đặc biệt; 100% bảo vật quốc gia; và các di sản trong Danh mục di sản văn hóa phi vật thể quốc gia, trong đó ưu tiên số hóa theo nhu cầu khai thác, sử dụng của xã hội đối với các di tích quốc gia và hiện vật tiêu biểu tại các bảo tàng, khu di tích.

Theo Cục Di sản văn hóa (Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch), tính đến năm 2025, Việt Nam có 8 di sản thế giới được UNESCO công nhận (gồm di sản văn hóa, thiên nhiên và hỗn hợp); 13 di sản văn hóa phi vật thể đại diện của nhân loại; 395 di sản văn hóa phi vật thể quốc gia và 237 bảo vật quốc gia. Các đối tượng được số hóa bao gồm hồ sơ, tư liệu, hiện vật, bảo vật quốc gia, di tích quốc gia đặc biệt, di tích có giá trị tiêu biểu, di sản văn hóa phi vật thể và di sản tư liệu. Dữ liệu số về di sản hiện được lưu trữ, quản lý tại các trung tâm dữ liệu của Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch, cũng như tại các bộ, ngành và tổ chức chính trị trên phạm vi cả nước.

Tuy nhiên, số hóa di sản không chỉ dừng lại ở việc giới thiệu hay lưu trữ thông tin về di sản trên môi trường số. Theo Nguyễn Hải Ninh (2009), bản chất của số hóa di sản là quá trình chuyển hóa thông tin để người dùng có thể nhận biết, khai thác và tiếp cận sâu hơn các giá trị di sản thông qua các hình thức trực quan, tương tác như cơ sở dữ liệu số, mô hình 3D, website chuyên đề, phòng trưng bày ảo. Nhờ đó, di sản không chỉ được bảo tồn mà còn được “kích hoạt” trong đời sống đương đại.

Quá trình này dẫn tới sự hình thành khái niệm di sản số (Digital Heritage), tức các giá trị di sản được lưu trữ, bảo tồn và khai thác dưới dạng số hóa. Di sản số có thể bao gồm tài liệu, tác phẩm nghệ thuật, kiến trúc, hiện vật, hoặc tri thức văn hóa được số hóa. Về hình thức, di sản số có thể phân thành di sản số tĩnh như hình ảnh, văn bản, mô hình 3D, âm thanh, video được lưu trữ trên các hệ thống dữ liệu; và di sản số động như website, ứng dụng, nền tảng trực tuyến cho phép tương tác, chia sẻ và cập nhật nội dung. Trong điều kiện ngân sách và nguồn lực bảo tồn còn hạn chế, số hóa và xây dựng di sản số được xem là giải pháp phù hợp để bảo vệ và phát huy giá trị di sản văn hóa vật thể và phi vật thể.

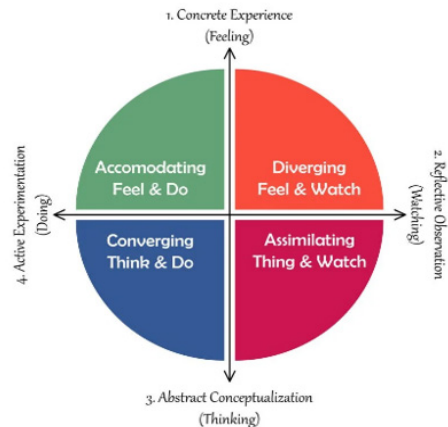
Một trong những công nghệ quan trọng được ứng dụng trong số hóa di sản là công nghệ thực tế ảo (Virtual Reality - VR). Theo Richard Lamb (2023), thực tế ảo là môi trường kỹ thuật số ba chiều cho phép người dùng tương tác và tham gia vào các trải nghiệm nhập vai với mức độ tự do khác nhau. Công nghệ VR sử dụng các thiết bị như kính, tai nghe và cảm biến để tạo ra môi trường mô phỏng có tính chân thực cao, kết hợp tín hiệu thị giác, thính giác và các giác quan khác. Nhờ đó, VR cho phép người

dùng tiếp cận di sản trong không gian số một cách trực quan, sinh động, góp phần mở rộng khả năng bảo tồn, giáo dục và quảng bá di sản trong bối cảnh chuyển đổi số.

2.2. Học tập trải nghiệm và các mô hình học tập trải nghiệm

Học tập trải nghiệm (Experiential Learning) là một mô hình học tập được nhà tâm lý học giáo dục Mỹ David A. Kolb đề xuất lần đầu tiên vào năm 1976, sau đó được hoàn thiện vào năm 1984 và bản cập nhật gần đây nhất là năm 2011 với công trình The Kolb Learning Style Inventory - Version 4.0. A. Kolb nhấn mạnh rằng học tập là một quá trình thông qua trải nghiệm thực tiễn. Theo ông, học tập không phải chỉ là quá trình liên tục, người học tham gia vào trải nghiệm, suy ngẫm, rút ra khái niệm và thử nghiệm lại. Quá trình này không chỉ giúp hình thành kiến thức bền vững mà còn phát triển kỹ năng, khả năng tư duy phản biện và sáng tạo. Kolb cũng đề xuất mô hình học tập trải nghiệm là một quy trình bốn bước tuần hoàn gồm: Trải nghiệm cụ thể, quan sát phản ánh, khái niệm hóa trừu tượng và thử nghiệm chủ động.

Kolb's Learning Cycle



*H2.1. The Experiential Learning Cycle
The Kolb Learning Style Inventory- Version 4.0*

Trải nghiệm cụ thể (Concrete Experience) là bước đầu tiên của quá trình học tập chủ động, khi người học tham gia vào một trải nghiệm mới hoặc đối mặt với một tình huống mới. Tiếp theo là bước quan sát phản ánh (Reflective Observation), là giai đoạn người học suy ngẫm về trải nghiệm đã qua, quan sát và nhận định những gì đã xảy ra. Khái niệm hóa trừu tượng (Abstract Conceptualization) là quá trình người học hình thành các khái niệm hoặc lý thuyết về trải nghiệm đó. Cuối cùng thử nghiệm chủ động (Active Experimentation) hoàn thiện chu trình học tập trải nghiệm bằng cách người học áp dụng những khái niệm đã học vào các tình huống mới, tạo nên trải nghiệm tiếp theo.

Tuy còn có một số tranh cãi tuy nhiên chu trình

học tập trải nghiệm bốn bước của Kolb là một trong những mô hình học tập trải nghiệm được công nhận rộng rãi bậc nhất trên toàn thế giới, có ảnh hưởng đặc biệt trong giáo dục hiện đại. Đặc trưng của mô hình học tập này là khá đơn giản và linh hoạt, thường xuyên lặp đi lặp lại giúp người học không ngừng cải thiện kiến thức và kỹ năng thông qua việc tiếp nhận phản hồi từ các trải nghiệm thực tế. Đặc biệt, học tập trải nghiệm được đánh giá cao vì khả năng ứng dụng thực tế của nó. Mô hình này có thể được điều chỉnh để tùy chỉnh chương trình đào tạo, giúp người học cảm thấy được hỗ trợ và kết quả học tập tốt hơn. Nó cũng hướng đến mục tiêu học tập tích cực, khẳng định và nhấn mạnh vai trò của việc học thông qua trải nghiệm thực tế, quan sát và suy ngẫm.

Thực tiễn dạy học Văn hóa Việt Nam trong chương trình đào tạo đại học trong bối cảnh chuyển đổi số ngày nay là gợi ý lớn cho nhóm tác giả xây dựng mô hình học tập trải nghiệm văn hóa từ kho dữ liệu di sản văn hóa đã được số hóa ngày nay ở Việt Nam.

2.3. Mô hình học tập trải nghiệm văn hóa Việt Nam trên nền tảng số hóa

Như đã nói ở trên, chương trình môn học Văn hóa Việt Nam được thiết kế bao gồm nội dung lý thuyết lẫn thực tế trải nghiệm văn hóa nhằm mục tiêu hình thành và bồi dưỡng hiểu biết, tình cảm, thái độ của người học đối với di sản văn hóa đa dạng, giá trị của dân tộc ta đã được gây dựng và tích lũy qua nhiều thế hệ. Nội dung này cũng phù hợp với tinh thần của Nghị quyết 71, khi chủ trương “học phải đi đôi với hành”, “lý thuyết phải gắn với thực tiễn” mới có thể đào tạo nhân lực chất lượng cao đáp ứng nhu cầu xã hội. Học tập trải nghiệm văn hóa trong môn học Văn hóa Việt Nam theo mô hình truyền thống được thực hiện bằng các đợt tham quan, thực tế, ngoại khóa văn hóa ở các địa chỉ văn hóa liên quan trực tiếp đến nội dung môn học. Người học sẽ trực tiếp trải nghiệm di sản văn hóa Việt Nam bằng cách hình thức cụ thể như: tham quan bảo tàng (Bảo tàng Lịch sử quốc gia, Bảo tàng Dân tộc học Việt Nam, Bảo tàng Điêu khắc Chăm, Bảo tàng Mỹ thuật Việt Nam, Bảo tàng Cổ vật cung đình Huế, Bảo tàng Phụ nữ Việt Nam...), diền dã di sản văn hóa (Hoàng thành Thăng Long, Tràng An, Thành Nhà Hồ; Kinh thành Huế, thánh địa Mỹ Sơn, phố cổ Hội An...); tham dự các buổi trình diễn nghệ thuật truyền thống dân tộc (quan họ, ca trù, ví dặm, nhã nhạc cung đình, đờn ca tài tử...). Các hoạt động tham quan, diền dã, thực tế văn hóa này sẽ là cơ hội để người học có thể trải nghiệm văn hóa trực tiếp, tăng cường hiểu biết, tạo ra ấn tượng, tình cảm, xúc cảm trực tiếp với các hiện vật, di sản, thành tựu văn hóa của dân tộc.

Tuy nhiên, trong thực tế, vì nhiều nguyên nhân khác nhau như không gian, thời gian, điều kiện kinh

tế, bối cảnh xã hội (dịch bệnh, thiên tai...), việc tổ chức dạy học trải nghiệm văn hóa khó thực hiện được một cách trọn vẹn. Vì vậy, những nỗ lực của chính sách số hóa di sản ở Việt Nam đã xây dựng được một kho tàng dữ liệu số hóa di sản văn hóa Việt Nam sẽ là nguồn học tập trải nghiệm văn hóa bằng công nghệ khả thi cho nội dung dạy học này.

2.3.1. Thiết kế các hoạt động trải nghiệm thực tế ảo, tham quan không gian ảo

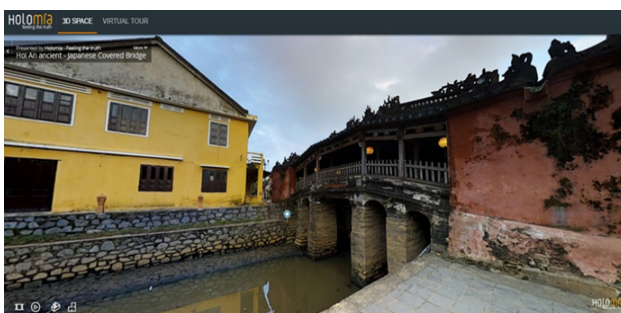
Thay vì truyền đạt nội dung thông tin về văn hóa, thành tựu văn hóa Việt Nam bằng thuyết giảng lý thuyết hoặc hình ảnh trình chiếu đơn thuần, có tính chất truyền thống, giảng viên sử dụng nguồn dữ liệu số hóa trực tiếp từ các bảo tàng, các đơn vị, trung tâm quản lý văn hóa du lịch của chính quyền địa phương làm tài nguyên giảng dạy. Phương pháp dạy học này được thực hiện dựa trên nền tảng số hóa bảo tàng ở Việt Nam trong giai đoạn hiện nay. Số hóa di sản văn hóa được thực hiện bằng các công nghệ mới như công nghệ website 3D, tạo ra các bảo tàng 3D trên website phục vụ tham quan, trải nghiệm; công nghệ thực tế ảo (VR) tạo ra các di tích (3D) cho khách tham quan bằng công nghệ VR; công nghệ thực tế ảo tăng cường (AR), các app, địa điểm, trưng bày ảo cho khách tiếp cận, tham quan bằng thiết bị di động; công nghệ thực tế ảo VR360: giúp người xem có thể tham khảo qua view. Trong các bảo tàng số, trưng bày 3D sự kết hợp giữa hình ảnh và thuyết minh sẽ giúp người xem hình dung được toàn bộ nội dung của chuyên đề hướng tới và người xem được trải nghiệm không gian trưng bày 3D tốt, được tương tác trực tiếp, nội dung sinh động, đầy đủ các hình thức tương tác như hướng đi lại ở trong phòng, hướng nhìn, âm thanh chữ viết và lời thuyết minh. Việc trưng bày không chỉ online mà còn kết hợp các phương thức số hóa, tạo phong cách mới cho người xem tiếp cận. Bảo tàng Lịch sử Quốc gia, Bảo tàng Mỹ thuật Việt Nam, Hoàng thành Thăng Long, Đà Nẵng, Thành phố Hồ Chí Minh... là những nơi đi đầu trong xu hướng số hóa di sản Việt Nam hiện nay. Để tiếp cận với trưng bày này, người xem có thể truy cập trực tiếp từ trang website, các trạng mạng xã hội công khai của bảo tàng (facebook, zalo...), tìm kiếm trên internet...



Hình 2.2. Phòng trưng bày 3D ở Bảo tàng Lịch sử Quốc gia Việt Nam

Bảo tàng Lịch sử quốc gia hiện nay đang đứng đầu hệ thống các bảo tàng lịch sử - xã hội Việt Nam; là đơn vị tiên phong trong xu hướng số hóa bảo tàng ở Việt Nam. Bảo tàng Lịch sử quốc gia hiện đang lưu giữ và bảo quản khoảng 200.000 hiện vật, tư liệu lịch sử văn hóa Việt Nam. Năm 2013, với việc ra đời Bảo tàng ảo, tương tác 3D để giới thiệu trưng bày chuyên đề “Di sản văn hóa Phật giáo Việt Nam” và “Đền cổ Việt Nam”, có thể coi là bước đi đầu tiên trong việc thực hiện chuyển đổi số trong hoạt động của bảo tàng. Hiện nay, Bảo tàng Lịch sử Quốc gia có các phòng trưng bày ảo thường xuyên và chuyên đề các khác nhau như: các giai đoạn văn hóa Việt Nam trong lịch sử, chuyên đề Linh vật Việt Nam, chuyên đề Di sản văn hóa Phật giáo... Theo thống kê của Bảo tàng lịch sử Quốc gia, chỉ sau hơn 1 năm giới thiệu (10/2021-10/2022), trưng bày tương tác ảo 3D chuyên đề “Bảo vật quốc gia” đã thu hút lượng khách truy cập đạt 58.661 lượt. Trải nghiệm này đã minh chứng cho nhu cầu tiếp cận di sản văn hóa trong bối cảnh chuyển đổi số, đặc biệt là với đối tượng người trẻ tuổi hoặc học tập, làm việc gắn với mạng Internet.

Không những Bảo tàng mà các di sản văn hóa Việt Nam cũng đã được số hóa, có thể kể đến như: kinh thành Huế, phố cổ Hội An, Tràng An Ninh Bình.... Một số di sản vật thể của văn hóa Việt Nam, di tích lịch sử tiêu biểu đã được công nghệ thực tế ảo hóa như: trống đồng Đông Sơn, Rồng cổ, Chùa Một Cột... Các hệ thống này phục vụ cho việc trưng bày trong thời kỳ mới, để giới thiệu được nhanh, rộng, hấp dẫn hơn nhờ công nghệ mới nhất thực tế ảo, từ bản số hóa (3D) của các hiện vật, cổ vật, tranh ảnh. Nó cho phép tạo ra các bảo tàng, di tích ảo 3D trên website 3D, Kính thực tế ảo -VR, thực tế tăng cường - AR trên nền di động, để đáp ứng nhu cầu trải nghiệm trước và tham quan bằng công nghệ mới nhất để thu hút khách tham quan, du lịch mọi lúc mọi nơi. Con đường si dẫn miền Trung cũng là một tour di sản số hóa tương đối toàn vẹn, từ Quảng Bình - Thừa Thiên Huế đến Quảng Nam. Chỉ tính riêng ở Quảng Nam, hệ thống số hóa phố cổ Hội An, khu di tích Mỹ Sơn trên nền công nghệ 3D đã tạo ra một không gian ảo với hình ảnh chất lượng cao đi kèm thông tin giá trị, hữu ích, đáp ứng đa dạng các nhu cầu như bảo tồn di tích, truyền bá văn hóa, thu hút tham quan du lịch, phục vụ học tập, nghiên cứu.



Hình 2.3. Hệ thống tương tác ảo về khu phố Hội An

2.3.2. Sử dụng phần mềm, công cụ tương tác trực tuyến

Hỗ trợ cho học tập trải nghiệm thực tế ảo văn hóa Việt Nam là việc sử dụng các phần mềm và công cụ tương tác trực tuyến. Bởi xem/nghe/trải nghiệm mới chỉ là khởi đầu trong chu trình học tập trải nghiệm bốn bước của Kolb. Các giai đoạn suy ngẫm, phân tích, đánh giá, nhận thức mới giúp người học hoàn thiện quá trình học tập trải nghiệm của mình.

Hiện nay các phần mềm giáo dục và mô phỏng giúp tạo trải nghiệm người dùng (User Experience, UX), có khả năng nhập vai, hình thành các tương tác sâu sắc và hấp dẫn ngày càng phát triển, có tính ứng dụng cao trong thực tế dạy học. Các ứng dụng này sử dụng công nghệ để đưa người dùng vào một thế giới ảo, cho phép người học tương tác với nội dung một cách trực quan và chân thực hơn, như các game thực tế ảo (VR), các ứng dụng mô phỏng trong lớp học, hoặc các bản demo khoa học, văn hóa, lịch sử... zSpace là một ví dụ cho giải pháp nhập vai cho giáo dục. Đây là nền tảng phần cứng và phần mềm kết hợp, tạo ra trải nghiệm thực tế ảo/tăng cường cho mục đích giáo dục, y tế với khả năng tương tác vật lý với các mô hình ảo. zSpace Inspire là dòng thiết bị được thiết kế cho giáo dục đại học và môi trường đào tạo chuyên nghiệp, tích hợp công nghệ mô phỏng không gian 3D không cần kính, cho phép người dùng tương tác trực tiếp với vật thể ảo như đang thao tác với mô hình thật. Người dùng có thể xoay, di chuyển và thao tác với mô hình 3D bằng bút tương tác, tăng cường khả năng hiểu và ghi nhớ. Hình ảnh hiển thị nổi bật, sống động, rõ nét, là một công cụ linh hoạt giúp nâng cao hiệu quả học tập và sáng tạo. Các ứng dụng VR/AR chuyên biệt: nhiều ứng dụng trên các cửa hàng ứng dụng (Google Play, App Store) cung cấp mô phỏng các chuyến tham quan lịch sử ảo. Về giải trí (Gaming), các nền tảng như SteamVR (sử dụng với kính Valve Index, HTC Vive), Oculus/Meta Quest Platform là nơi cung cấp hàng ngàn trò chơi và trải nghiệm giải trí tương tác trong không gian ảo có thể áp dụng trong trải nghiệm và tương tác di sản số. Bên cạnh đó, các công cụ AI (Microsoft Copilot, ChatGPT...) phổ biến hiện nay cũng có thể hỗ trợ trong việc tạo nội dung cho các ứng dụng không gian văn hóa ảo.

2.3.3. Kết hợp trải nghiệm ảo và tương tác thật

Tham quan các tour 3D trên nền tảng trực tuyến nhưng người học có thể được giao các nhiệm vụ trực tiếp theo mô hình lớp học kết hợp (blended class).



Hình 2.4.
Đài thờ Trà Kiệu 3D

Người học trên cơ sở tham quan ảo các hiện vật văn hóa sẽ sử dụng các công cụ tương tác để thuyết minh, giới thiệu về các hiện vật. Lớp học sẽ có sự kết hợp giữa hình ảnh thực tế ảo và thực tế thuyết minh trực tiếp theo cá nhân hoặc nhóm.

Các giải pháp công nghệ này giúp cho quá trình trải nghiệm văn hóa ảo diễn ra một cách ngày càng “thực” hơn, không những tăng chất lượng trải nghiệm mà còn tăng chất lượng tương tác, góp phần khắc phục hạn chế của hình thức dạy học trực tuyến.

3. Kết luận

Như vậy, có thể nói, ứng dụng nguồn tài nguyên di sản văn hóa số Việt Nam là một trong những giải pháp dạy học trực tuyến môn Cơ sở văn hóa Việt Nam phù hợp trong giai đoạn hiện nay, góp phần thực hiện chủ đề nội dung và mục tiêu trải nghiệm văn hóa cho người học. Nó cũng góp phần khắc phục được tính kinh viện lý thuyết một chiều trong dạy học trực tuyến, tăng khả năng tương tác, trải nghiệm bằng công nghệ, là giải pháp có khả năng thay thế về cơ bản đối với những tình huống dạy học không thể tổ chức nội dung thực tế văn hóa trực tiếp. Tuy vẫn còn nhiều hạn chế, như là dữ liệu số hóa tài nguyên di sản chưa toàn diện, trải nghiệm bằng công nghệ thực tế ảo, thực tế ảo tăng cường không thể tuyệt đối và sâu sắc như trải nghiệm thực nhưng xét về tính linh hoạt, khả thi, tính tiện ích và phù hợp, đặc biệt với hình thức dạy học trực tuyến, thì đây là một giải pháp phù hợp với tình hình, xu thế chuyển đổi số hiện nay trên toàn thế giới. Cùng

với sự phát triển toàn diện và vượt bậc của chuyển đổi số, giải pháp này càng tăng thêm tính hữu dụng trong tương lai, trở thành một trong những xu hướng dạy học tất yếu của công cuộc đổi mới giáo dục thời cách mạng số ■

Tài liệu tham khảo

- [1]. Alice Y. Kolb & David A. Kolb (2013). *The Kolb Learning Style Inventory - Version 4.0, A Comprehensive Guide to the Theory, Psychometrics. Research on Validity and Educational Applications Experience Based Learning Systems.*
- [2]. Nguyễn Hải Ninh (2009). *Vài suy nghĩ ban đầu về số hóa di sản văn hóa.* Tạp chí Di sản văn hóa, số 1 (26)
- [3]. Richard Lamb (2023). *International Encyclopedia of Education, Reference Work, Fourth Edition.*
- [4]. R. Sundaram, D.R. Sharma, D.A. Shakya (2020) *Digital transformation of business models: A systematic review of impact on revenue and supply chain.* International Journal of Management, 11 (5) , pp. 9-21
- [5]. W. Leodolter (2017). *Digital transformation shaping the subconscious minds of organizations: Innovative organizations and hybrid intelligences.* Springer, Cham, Switzerland
- [6]. Đảng Cộng sản Việt Nam. *Nghị quyết số 71-NQ/TW, ngày 22/8/2025 của Bộ Chính trị về đột phá phát triển giáo dục và đào tạo, <https://tulieuvankien.dangcongsan.vn/he-thong-van-ban/van-ban-cua-dang/ngghi-quyet-so-71-nqtw-ngay-2282025-cua-bo-chinh-tri-ve-dot-pha-phat-trien-giao-duc-va-dao-tao-11771>*

Applying the digitalization of cultural heritage to experiential learning of Vietnamese culture

Dr. Do Thuy Trang

Ho Chi Minh City University of Technology and Education

Email: trangdt@hcmute.edu.vn.

Abstract: *The Politburo's Resolution on breakthrough development in education and training (Resolution No. 71-NQ/TW) dated August 22, 2025, set out a new vision and strategy for Vietnam's education system amidst profound and comprehensive global changes, especially in digital technology and artificial intelligence. To achieve breakthrough development, Vietnamese education cannot stand outside the era's digital transformation trend. This paper analyzes the theoretical basis of digital transformation and the Government's policy on the digitalization of cultural heritage for application in the process of designing a model for experiential learning of Vietnamese culture in the universities.*

Keywords: *Digital transformation, digitization, cultural heritage, experiential learning, cultural experience.*