

VẬN DỤNG CHIẾN LƯỢC “SIÊU SÁU” VÀ CÔNG NGHỆ SỐ ĐỂ THIẾT KẾ KỊCH BẢN PHIM NGẮN TRONG DẠY HỌC ĐỌC HIỂU TRUYỆN KHOA HỌC VIỄN TƯỞNG

Trần Hoàng Linh

Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Đặng Hải Anh

Trường Trung học cơ sở Hoàng Mai

Email: lli.h27112004@gmail.com.

Tóm tắt: Việc tích hợp chiến lược “Siêu sáu” với công nghệ số trong dạy học Ngữ văn mở ra nhiều triển vọng đổi mới phương pháp. Truyện khoa học viễn tưởng không chỉ giàu giá trị nghệ thuật mà còn nuôi dưỡng tư duy khoa học, khả năng tưởng tượng và năng lực sáng tạo của học sinh. Bài viết đề xuất một mô hình dạy học vận dụng chiến lược “Siêu sáu” như khung tổ chức nội dung, đồng thời khai thác công nghệ số trong hoạt động trải nghiệm thông qua việc học sinh thiết kế kịch bản và sản xuất phim ngắn dựa trên truyện khoa học viễn tưởng. Mô hình này góp phần làm mới cách tiếp cận văn bản, phát triển năng lực ngôn ngữ, tư duy hình ảnh, năng lực số và hứng thú học tập, đồng thời tạo điều kiện để học sinh tăng cường hợp tác và vận dụng kiến thức liên môn trong một môi trường học tập sáng tạo.

Từ khóa: Siêu sáu, công nghệ số, truyện khoa học viễn tưởng, thiết kế kịch bản phim ngắn, dạy học đọc hiểu. Nhận bài: 05/12/2025; Biên tập: 06/12/2025; Phản biện: 12/12/2025; Duyệt đăng: 19/12/2025.

1. Đặt vấn đề

Sự bùng nổ của công nghệ số đã và đang đặt ra những yêu cầu mới cho giáo dục hiện nay, đặc biệt là việc đổi mới cách thức truyền đạt tri thức và phát triển năng lực người học. Với khả năng mở rộng không gian học tập và tạo ra môi trường tương tác linh hoạt, công nghệ trở thành một nhân tố quan trọng trong quá trình đổi mới phương pháp (PP) dạy học.

Đáng chú ý, lần đầu tiên trong chương trình giáo dục phổ thông (GDPT), thể loại Truyện khoa học viễn tưởng (KHVT) được đưa vào giảng dạy chính thức ở lớp 7 với chủ đề riêng. Tuy nhiên, PP giảng dạy hiện hành vẫn còn thiên về phân tích nội dung văn bản một cách thụ động, chưa khai thác hết tiềm năng sáng tạo và tương tác vốn có của thể loại này. Nhằm khắc phục điều đó, việc sử dụng chiến lược đọc “Siêu sáu” kết hợp với phương tiện kĩ thuật số để tạo ra nội dung học tập có thể mở rộng khả năng tiếp cận nội dung văn học theo hướng trực quan và liên ngành.

Từ thực tiễn và yêu cầu đổi mới nêu trên, bài viết đề xuất một mô hình tích hợp công nghệ số trong hoạt động trải nghiệm văn học, thông qua việc học sinh (HS) xây dựng kịch bản và sản xuất phim ngắn dựa trên truyện KHVT. Đây được xem là hướng tiếp cận tích hợp liên môn giữa văn học, công nghệ và nghệ thuật, góp phần phát triển toàn diện năng lực HS, nâng cao hiệu quả dạy học Ngữ văn trong bối cảnh chuyển đổi số (CĐS) giáo dục hiện nay.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Khái quát về chiến lược đọc “Siêu sáu”

Dựa trên việc kế thừa các lý thuyết dạy học đọc hiểu nền tảng, khung lý thuyết của đề tài nhấn mạnh rằng “Siêu sáu” không phải là tập hợp rời rạc của sáu kỹ năng. Trong “Super Six Comprehension

Strategies: 35 Lessons and More for Reading Success”, chiến lược này được xác định gồm “dự đoán/suy luận, đặt câu hỏi, theo dõi (giám sát), tóm tắt, đánh giá và tạo kết nối như là nền tảng cho việc dạy học” [1;1]. Tương tự, trong cuốn “Phương pháp dạy đọc văn bản” xem đây là “một chiến lược bao gồm sáu phần nhỏ có quan hệ chặt chẽ và thường được sử dụng chung nhằm phát triển năng lực đọc độc lập của học sinh” [2;185]. Như vậy từ các quan niệm trên, có thể hiểu rằng “Siêu sáu” là một hệ thống câu hỏi đọc hiểu gồm sáu thành tố có quan hệ mật thiết và vận hành đồng bộ, hỗ trợ người học kết nối, dự đoán, đặt câu hỏi, giám sát việc đọc, hình dung và tóm tắt văn bản.

Khi đặt trong tương quan với truyện KHVT, hệ thống chiến lược này càng thể hiện tính tương thích cao và trở thành công cụ giải mã đắc lực, đặc biệt ở khả năng hỗ trợ HS vượt qua những thách thức nhận thức đặc thù của thể loại:

- Kết nối: Giúp người đọc liên hệ văn bản với trải nghiệm cá nhân, văn bản khác hoặc kiến thức thế giới, từ đó giảm “độ xa lạ” và tạo điểm tựa nhận thức trước bối cảnh phi thực. Ví dụ: Chi tiết công nghệ giả tưởng này gợi em nhớ đến thiết bị hay hiện tượng khoa học nào ngoài đời?

- Dự đoán: Hỗ trợ hình thành giả thuyết về diễn biến, chủ đề hoặc cấu trúc thông tin, giúp HS định hướng khi đọc và tránh bị “lạc mạch”. Ví dụ: Với những sự kiện vừa diễn ra, điều gì có khả năng xảy ra tiếp theo?

- Đặt câu hỏi: Tạo cơ chế tương tác nhận thức giúp HS phát hiện điểm khó, xác định thông tin then chốt và kiểm tra tính hợp lý của chi tiết. Ví dụ: Vì sao tác giả đưa ra giả thuyết khoa học này và nó thúc đẩy cốt truyện như thế nào?

- Hình dung: Cho phép người đọc dựng nên hình

ảnh trong tâm trí. Ví dụ: Thế giới giả tưởng hiện lên trong đầu em ra sao?

- Giám sát: Giúp người đọc nhận ra chỗ chưa hiểu và điều chỉnh chiến lược (đọc chậm lại, quay lại đoạn trước, kiểm tra suy luận) để duy trì mạch nghĩa. Ví dụ: “Mình có hiểu đúng thuật ngữ này không? Có cần xem lại phần trước không?”

- Tóm tắt: Hỗ trợ tổng hợp các thông tin rời rạc thành cấu trúc ý nghĩa thống nhất khá hữu ích với truyện KHVT. Ví dụ: Những sự kiện cốt lõi nào đã làm thay đổi số phận nhân vật trong thế giới này?

Từ những phân tích trên có thể thấy hệ thống “Siêu sáu” không chỉ phù hợp với đặc trưng tiếp nhận của Truyện KHVT mà còn tạo ra một khung chiến lược toàn diện, giúp HS tiếp cận, giải mã và chiếm lĩnh văn bản một cách chủ động và hiệu quả.

2.2. Sử dụng chiến lược “Siêu sáu” tích hợp công nghệ số trong dạy đọc hiểu truyện khoa học viễn tưởng

** Khái niệm và đặc điểm truyện khoa học viễn tưởng*

Truyện KHVT thể hiện tư duy khoa học mang tính lý giải và khả năng tưởng tượng sáng tạo của người viết, qua đó kiến tạo những mô hình giả định về tương lai có khả năng được hiện thực hóa. Sách Ngữ văn 7 đã đưa ra các khái niệm về Truyện KHVT như sau: là loại truyện “viết về thế giới tương lai dựa trên sự phát triển của khoa học dự án, thường có tính chất li kì” và “thường sử dụng cách viết logic.”[3;26]; “tác giả tưởng tượng, hư cấu dựa trên thành tựu của khoa học và công nghệ... rất ít khi chứa các yếu tố thần kì”[4,58]. Có thể thấy, truyện khoa học viễn tưởng là dạng sáng tác thường kể về những câu chuyện giả định về tương lai, được xây dựng trên những thành tựu khoa học và công nghệ.

Bảng thống kê tác phẩm KHVT trong SGK Ngữ văn 7

Bộ SGK	Văn bản và tác giả
Kết nối tri thức với cuộc sống	Cuộc chạm trán trên đại dương (Giuyên Véc-no)
	Đường vào trung tâm vũ trụ (Hà Thủy Nguyên)
Cánh diều	Bạch tuộc (Giuyên Véc-no)
	Chất làm gì (Rây Bret-bơ-ry)
	Nhật trình Sol 6 (En-di Uya)
Chân trời sáng tạo	Dòng “Sông đen” (Giuyên Véc-no)
	Xưởng Sô-cô-la (Rô-a Đan)

Là điểm giao thoa giữa tư duy lý tính khoa học và trí tưởng tượng sáng tạo, truyện KHVT hình thành một hệ mã thể loại đặc trưng. Trước hết, về đề tài, truyện thường khai thác các thành tựu khoa học và những dự báo cho tương lai, từ đó mở ra những khả thể mới của đời sống. Những câu chuyện ấy được đặt trong bối cảnh “lạ hóa” với không gian và thời gian giả định, tạo nên sự dị biệt có logic buộc người đọc tiếp cận văn bản bằng tư duy khoa học. Chính vì vậy, yếu tố khoa học giữ vai trò then chốt khi các

nguyên lý hay phát minh được vận dụng để hợp lý hóa những chi tiết tưởng tượng. Trên nền tảng ấy, cốt truyện thường xoay quanh hành trình khám phá và các biến cố công nghệ, qua đó thử thách trí tuệ và bản lĩnh nhân vật. Hệ thống nhân vật điển hình như nhà khoa học, các phát minh, máy móc cũng góp phần thể hiện các xung đột đạo đức và những câu hỏi về giới hạn con người trong thời đại công nghệ. Ở tầng sâu tư tưởng, truyện KHVT hướng đến các dự báo và cảnh báo về tương lai, khơi gợi suy ngẫm về trách nhiệm của con người trước sự vận động của thế giới công nghệ. Những đặc điểm trên cũng đồng thời là các yêu cầu cốt lõi mà HS cần nắm vững để đọc hiểu hiệu quả thể loại này.

**Cơ sở sư phạm của chiến lược “Siêu sáu” và những điểm mạnh khi tích hợp công nghệ số*

Việc vận dụng chiến lược “Siêu sáu” trong dạy học truyện KHVT nhằm hướng đến ba mục tiêu cốt lõi: phát triển năng lực tư duy khoa học và phẩm chất tự chủ, hình thành thói quen đọc chiến lược và tăng khả năng đọc hiểu thể loại vốn đòi hỏi năng lực suy luận, hình dung cao. Sáu chiến lược không vận hành như những kỹ năng rời rạc mà tạo thành một cơ chế nhận thức liên hoàn, hỗ trợ học sinh tiếp cận thế giới giả định bằng tư duy khoa học và chiếm lĩnh văn bản một cách chủ động.

Để chiến lược này phát huy hiệu quả, quá trình GV tổ chức dạy học cần tuân thủ các nguyên tắc sư phạm cốt lõi. Trước hết, GV phải chuyển trọng tâm từ kiểm tra kết quả sang làm rõ quy trình tư duy, giúp HS nhận thấy “cách” mà ý nghĩa được kiến tạo. Tiếp theo, việc trực quan hóa tư duy thông qua PP giàn giáo là cần thiết để HS quan sát và hình thành kỹ năng tự chủ. Chiến lược cũng cần được tích hợp xuyên suốt tiến trình đọc, gắn với hoạt động phản tư siêu nhận thức nhằm tạo nền tảng cho việc đọc độc lập. Sự linh hoạt trong lựa chọn chiến lược, tùy theo mức độ phức tạp của văn bản KHVT và nhu cầu của HS, đảm bảo chúng không bị sử dụng như công thức mà trở thành công cụ tư duy thực sự.

Công nghệ số đang mở rộng biên độ của GD văn học theo cách giúp việc tiếp nhận, giải mã và sáng tạo văn bản trở nên sinh động hơn, đồng thời tạo môi trường thuận lợi để các thao tác tư duy của chiến lược “Siêu sáu” vận hành một cách tự nhiên. Không gian học tập đa phương thức: từ mô phỏng, hoạt hình, hình ảnh AI đến bảng tư duy số giúp HS dễ dàng hình dung thế giới nghệ thuật, từ đó nuôi dưỡng những liên tưởng và dự đoán mà đọc hiểu truyện KHVT thường đòi hỏi. Khi một chi tiết gây nghi vấn xuất hiện, các ứng dụng chú thích văn bản và công cụ tra cứu nhanh khiến việc đặt câu hỏi và kiểm tra lại giả thuyết trở nên tức thời, giúp HS duy trì dòng suy luận liên tục thay vì đọc bị ngắt quãng. Sự hỗ trợ của công nghệ trong việc tổ chức mạch sự kiện qua timeline, sơ đồ số hay storyboard khiến các thao tác khái quát và hệ thống hóa ý tưởng trở

nên nhẹ nhàng, đặc biệt hữu ích khi văn bản có nhiều lớp giả thuyết hoặc xung đột. Đồng thời, môi trường số khuyến khích HS phản tư về cách mình hiểu văn bản qua nhật kí đọc điện tử hoặc portfolio, qua đó giúp các em nhận ra lúc cần điều chỉnh chiến lược và củng cố khả năng tự chủ trong đọc. Việc chuyển một cảnh truyện thành đoạn phim ngắn hay tái dựng nhân vật bằng AI còn tạo cơ hội để người học vận dụng lại các thao tác kết nối, suy luận và hình dung trong bối cảnh sáng tạo mới, khiến hiểu biết văn bản trở nên sâu và bền vững hơn. Nhờ vậy, công nghệ số không chỉ làm phong phú hình thức học văn mà còn giúp các thành tố của “Siêu sáu” thấm vào hoạt động đọc một cách tự nhiên, biến giờ văn thành tiến trình khám phá kiến tạo phù hợp với đặc trưng của văn học trong thời đại số.

***Đề xuất Quy trình triển khai chiến lược “Siêu sáu” kết hợp công nghệ số trong hoạt động thiết kế kịch bản phim ngắn, poster, infographic**

Mô hình dạy học sáng tạo kịch bản phim dựa trên Truyện KHVT được xây dựng nhằm thúc đẩy sự tham gia chủ động của HS trong quá trình học tập, là sự kết hợp chặt chẽ giữa PP sư phạm truyền thống và công nghệ số hiện đại. Mô hình này không chỉ hỗ trợ HS hiểu sâu hơn về nội dung đặc thù của thể loại KHVT mà còn phát triển các kỹ năng mềm thiết yếu như làm việc nhóm, tư duy phản biện và năng lực sản xuất nội dung số. Quy trình thực hiện được thiết kế khoa học qua bốn bước nối tiếp, cụ thể:

- Bước thứ nhất tập trung vào hoạt động phân tích Truyện KHVT

Quá trình này được chia thành ba giai đoạn đọc hiểu để đảm bảo HS nắm bắt đầy đủ nội dung và ý nghĩa tác phẩm. Giai đoạn một là đọc thô để xác định ý chính và cốt truyện; giai đoạn hai đi sâu phân tích nhân vật, bối cảnh lịch sử và văn hóa; giai đoạn ba là thảo luận nhóm nhằm xác định thông điệp và giá trị giáo dục. Trong giai đoạn này, GV đóng vai trò là người chuyển giao nhiệm vụ, hướng dẫn kỹ năng trả lời sáu kiểu câu hỏi đọc hiểu (supersix), tạo tiền đề để học sinh thực hành phân tích, ghi chú và trình bày kết quả thảo luận nhóm.

- Tiếp nối quá trình đọc hiểu là bước viết kịch bản điện ảnh

Hoạt động này bắt đầu bằng việc vận dụng chiến lược “Siêu sáu” gồm 6 kỹ năng: Dự đoán, Kết nối, Đặt câu hỏi, Hình dung, Giám sát sự hiểu và Tóm tắt. Những dữ liệu từ quá trình đọc hiểu này được dùng làm nguyên liệu đầu vào để HS đặt câu hỏi gợi mở cho trí tuệ nhân tạo (AI) như ChatGPT hoặc ScriptAI nhằm tạo ra bản nháp kịch bản. Sau khi có bản nháp, nhóm HS tiến hành tự phản biện, chỉnh sửa để đảm bảo tính logic, tính nghệ thuật và phản ánh đúng tinh thần KHVT. Về mặt công cụ, ngoài các AI hỗ trợ tạo nội dung, phần mềm ChatGPT, Celtx được đưa vào sử dụng để định dạng kịch bản theo tiêu chuẩn điện ảnh chuyên nghiệp.

- Bước thứ ba là quá trình hiện thực hóa kịch bản thành phim ngắn

Tại đây, HS chuyển đổi ngôn ngữ văn bản thành ngôn ngữ điện ảnh, tập trung vào các yếu tố hình ảnh, âm thanh và diễn xuất. Đặc thù của KHVT đòi hỏi kỹ xảo và bối cảnh giả tưởng, do đó các ứng dụng AI tiên tiến như Gemini, Runway, Midjourney, HeyGen, InVideo và Kling đóng vai trò chủ đạo. Các công cụ này hỗ trợ tạo video, storyboard và hiệu ứng kỹ xảo từ văn bản/hình ảnh, giúp HS sản xuất được phim ngắn chất lượng cao. GV giữ vai trò giám sát tiến độ, hỗ trợ kỹ thuật quay dựng, trong khi HS phân công nhiệm vụ cụ thể để hợp tác sản xuất.

- Quy trình khép lại bằng bước trình chiếu và phản biện

Hoạt động trình chiếu tại lớp học; việc phản biện được thực hiện đa chiều: HS nhận xét lẫn nhau về nội dung, kỹ thuật, ý nghĩa văn học; GV đánh giá tổng kết dựa trên bộ tiêu chí (rubric) nhóm đã được chuẩn hóa. Quá trình này giúp HS không chỉ cải thiện sản phẩm mà còn phát triển tư duy phản biện sắc bén.

Tóm lại, mô hình này được xây dựng trên nguyên tắc học tập chủ động, tích hợp sâu rộng công nghệ số để tối ưu hóa hiệu quả GD. Kết quả mong đợi là HS không chỉ nắm vững nội dung văn học mà còn phát triển toàn diện các kỹ năng cần thiết của công dân số, phù hợp với xu hướng giáo dục toàn cầu năm 2025.

2.3. Phân tích tính khả thi và hiệu quả lý thuyết

***Phù hợp với dạy học phát triển năng lực Ngữ văn**

Việc dạy học sáng tạo kịch bản phim dựa trên văn bản KHVT bằng công nghệ số được thiết kế để phù hợp với dạy học phát triển năng lực Ngữ văn cho HS. Cụ thể, mô hình khai thác năng lực ngôn ngữ thông qua phân tích sâu sắc nội dung tác phẩm, viết kịch bản và sử dụng từ ngữ sáng tạo, giúp HS nâng cao kỹ năng diễn đạt. Năng lực thẩm mỹ được phát triển qua việc thiết kế hình ảnh, hiệu ứng video và tái hiện bối cảnh văn hóa, mang lại trải nghiệm nghệ thuật trực quan.

***Tiềm năng kết nối hiện thực**

Qua việc dạy học trải nghiệm có sử dụng công nghệ số kết nối hiện thực bằng cách tích hợp ba lĩnh vực quan trọng: Văn học, Công nghệ và Kỹ năng sống. Về Văn học, HS không chỉ tiếp cận KHVT qua lý thuyết mà còn tái hiện nội dung qua kịch bản và phim ngắn, gắn liền với những phát minh trong thực tế, yếu tố khoa học và lịch sử thực tiễn. Về Công nghệ, việc ứng dụng các công cụ AI như Runway, Midjourney và Filmora giúp HS làm quen với kỹ thuật số, phản ánh xu hướng công nghệ hiện đại. Về Kỹ năng sống, các hoạt động nhóm, phản biện và tự đánh giá trong sản xuất phim rèn luyện giao tiếp, hợp tác và giải quyết vấn đề, phù hợp với nhu cầu thực tiễn của xã hội.

***So sánh dạy học truyền thống và mô hình tích hợp công nghệ trong vận dụng chiến lược “Siêu Sáu”**

Trong dạy học truyền thống, hoạt động tiếp nhận văn bản của HS chủ yếu diễn ra một chiều: các em lắng nghe, ghi chép và tái hiện lại nội dung theo hướng GV dẫn dắt. Cách tiếp cận này khó tạo điều kiện cho người học thực hành các thao tác cốt lõi của chiến lược “Siêu Sáu” như đặt câu hỏi, giám sát hiểu hay xây dựng kết nối, dẫn đến việc đọc hiểu các văn bản đòi hỏi tư duy suy luận và hình dung như truyện KHVTT còn hạn chế. Khi thiếu tương tác và không gian trải nghiệm, HS khó hình thành thói quen đọc chiến lược cũng như khả năng kiến tạo ý nghĩa một cách độc lập.

Mô hình ứng dụng công nghệ số kết hợp chiến lược “Siêu Sáu” mang lại một môi trường học tập năng động hơn, nơi HS tham gia trực tiếp vào quá trình khám phá văn bản. Các em có thể phân tích chi tiết bằng công cụ chú thích số, thử nghiệm hình dung qua mô phỏng AI, thiết kế storyboard hoặc dựng một cảnh phim ngắn nhằm tái tạo mạch truyện. Chuỗi hoạt động này khiến các thao tác kết nối, dự đoán, đặt câu hỏi, giám sát và tóm tắt được vận hành tự nhiên trong suốt tiến trình học, đồng thời phát triển năng lực hợp tác và giải quyết vấn đề. Công nghệ cũng mở rộng không gian sáng tạo khi HS được thử nghiệm nhiều cách biểu đạt mới: từ hình ảnh đến video giúp việc đọc hiểu chuyển từ tái hiện sang kiến tạo.

Sự đối sánh cho thấy mô hình tích hợp công nghệ gắn với chiến lược “Siêu Sáu” vượt trội về mức độ tham gia, chiều sâu tư duy và năng lực sáng tạo.

3. Kết luận

Việc khai thác công nghệ số trong hoạt động viết và dựng phim ngắn KHVTT không chỉ mở ra phương

thức dạy học mới mẻ cho môn Ngữ văn mà còn thể hiện sự hòa nhập giữa GD và công nghệ trong thời đại số. Mô hình đề xuất không những góp phần đổi mới PP dạy học Ngữ văn mà còn có tính khả thi cao, có thể triển khai linh hoạt ở nhiều cấp học, đặc biệt trong các hoạt động trải nghiệm sáng tạo hoặc dự án học tập.

Để hiện thực hóa mô hình này, cần có sự đầu tư đồng bộ về chuyên môn và cơ sở vật chất. Trước hết, GV Ngữ văn cần được bồi dưỡng, tập huấn chuyên sâu về ứng dụng công nghệ số trong dạy học, đặc biệt là các công cụ hỗ trợ viết kịch bản, dựng phim và tổ chức hoạt động nhóm. Đồng thời, các cơ sở giáo dục cần có chính sách hỗ trợ trang thiết bị phù hợp như máy tính, phần mềm chỉnh sửa video, nền tảng hợp tác trực tuyến... nhằm tạo điều kiện thuận lợi cho GV và HS triển khai hoạt động dạy học sử dụng chiến lược một cách hiệu quả. Bên cạnh đó, cần tiếp tục mở rộng nghiên cứu thực nghiệm, đánh giá tác động của mô hình trong thực tế để có cơ sở hoàn thiện và nhân rộng trong tương lai ■

Tài liệu tham khảo

- [1]. Oczkus, L. D. (2004). *Super six comprehension strategies: 35 lessons and more for reading success*. Christopher-Gordon Publishers.
- [2]. Nguyễn Thị Hồng Nam (chủ biên) 2016. *Giáo trình Phương pháp dạy đọc văn bản*. Nxb. Đại học Cần Thơ.
- [3]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2023). *Ngữ văn 7 (Tập 2)*, *Bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống*. Hà Nội: Nxb. Giáo dục Việt Nam.
- [4]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2023). *Ngữ văn 7 (Tập 1)*, *Bộ sách Cánh Diều*. Nxb. Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh.

Integrating the “Super six” reading strategies and digital technology into short-film script design for science fiction reading instruction

Tran Hoang Linh

Hanoi Metropolitan University

Dang Hai Anh

Hoang Mai Secondary School

Email: lli.h27112004@gmail.com.

Abstract: The integration of the “Super six” reading strategies with digital technology offers significant potential for innovation in literature teaching. Science fiction narratives not only possess artistic value but also cultivate scientific thinking, imagination, and creative competencies in students. This paper proposes an instructional model that employs the Super six strategies as a conceptual and organizational framework while leveraging digital tools in experiential learning activities, particularly through students’ design of short-film scripts and production of mini-films based on science fiction texts. The model enhances students’ engagement with literary works, supports the development of linguistic and visual reasoning abilities, strengthens digital literacy, and fosters motivation. It also creates opportunities for collaboration and interdisciplinary application within a creative learning environment.

Keywords: Super Six, digital technology, science fiction, short-film script design, reading comprehension instruction.