

# Sử dụng trí tuệ nhân tạo (AI) để xây dựng trò chơi học tập trong dạy học đọc hiểu văn bản môn Ngữ văn ở trường phổ thông

Nguyễn Thị Mai Anh\*, Trần Hoàng Linh\*\*, Lê Hồng Ngân\*\*, Hoàng Thu Hà Chi\*\*

\*ThS. Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

\*\*Sinh viên Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Received: 1/12/2024; Accepted: 6/12/2024; Published: 10/12/2024

**Abstract:** Extensive reading is a compulsory content in practicing reading comprehension skills of the 2018 general education program in general and Literature 7 in particular. The addition and development of teaching content Extensive Reading into the program not only contributes to improving knowledge and skills, developing educational thinking but also training learners' personality and developing themselves. On the basis of a combination of theoretical and practical research methods, assessment methods; our research team focused on analyzing the content of extensive reading in the program and 3 sets of Vietnamese textbooks, Literature (Kite, Connecting knowledge with life, Creative horizon), in which extensive reading activities as well as designing reading forms for students contribute to clarify the educational orientation of extensive reading instruction in Vietnamese schools in the coming time.

**Keywords:** The Reading Club Model, extensive reading lessons, textbooks, Book Club, Literature, ...

## 1. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh giáo dục hiện đại, việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) vào thiết kế trò chơi học tập (TCHT) đang trở thành một xu hướng đổi mới phương pháp giảng dạy, đặc biệt là trong môn Ngữ văn. Sự phát triển nhanh chóng của công nghệ mở ra những cơ hội mới để cải thiện trải nghiệm học tập, nhằm giải quyết thực trạng sự chú ý của học sinh (HS) ngày càng bị phân tán bởi các yếu tố ngoại vi. Nghiên cứu này tập làm rõ tiềm năng của việc sử dụng AI trong việc xây dựng các trò chơi giáo dục, với mục tiêu nâng cao tính hấp dẫn, kích thích sáng tạo và tư duy phê phán của HS. Thông qua việc tùy chỉnh nội dung học tập phù hợp với năng lực cá nhân, AI hứa hẹn sẽ mang đến một môi trường học tập đa dạng, động viên và hiệu quả.

## 2. Nội dung nghiên cứu

### 2.1. Trí tuệ nhân tạo AI

Trí tuệ nhân tạo - AI (Artificial Intelligence) hoặc trí thông minh nhân tạo là “công nghệ mô phỏng các quá trình suy nghĩ và học tập của con người cho máy móc, đặc biệt là hệ thống máy tính. AI này do con người lập trình ra với mục đích tự động hóa các hành vi thông minh như con người, từ đó cắt giảm bớt nhân công là con người và có tính chuẩn xác cao hơn. Sự khác biệt của AI so với các lập trình logic trước kia chính là khả năng suy nghĩ độc lập của chúng, thay vì

việc mọi thứ được lập trình sẵn và cỗ máy đó sẽ thực hiện các thao tác theo logic được con người đặt ra, AI - Trí tuệ nhân tạo sẽ tự xem xét tình huống và đưa ra phương án tối ưu nhất, qua đó tiết kiệm chi phí cũng như vận hành cho công việc hiệu quả hơn.

AI - Artificial Intelligence là một ý tưởng quan trọng nhất. Machine Learning (gồm phần mềm tính toán để training việc học tập, lập luận và tự sửa lỗi) và cuối cùng là Deep learning – một yếu tố thúc đẩy sự bùng nổ của AI hiện đại ngày nay. “Việc tạo ra Deep Learning chính là cách AI học hỏi từ các nguồn dữ liệu của con người, từ âm thanh cho tới hình ảnh và các 10 văn bản được kết nối trên mạng Internet, Machine Learning chính là cách AI tự học hỏi, nâng cao kiến thức, và AI chính là cách nó tự suy nghĩ độc lập như một con người, hiểu biết thông qua logic. Cuối cùng, AI chính là vòng tròn to nhất bao gồm Machine Learning và Deep Learning”.

Trí tuệ nhân tạo (AI) đang mang lại những thay đổi đáng kể trong nhiều lĩnh vực. Trong sản xuất, AI giúp tự động hóa và kích thích sáng tạo. Trong giao tiếp, công nghệ dịch máy xóa nhòa rào cản ngôn ngữ, giúp thế giới trở nên kết nối dễ dàng hơn về kiến thức và nền văn hóa. Đặc biệt trong giáo dục, AI cách mạng hóa phương thức học tập bằng việc tạo nội dung thông minh, cá nhân hóa trải nghiệm học tập và tự động hóa các nhiệm vụ, giúp việc học trở nên hiệu

qua và tiết kiệm thời gian.

## 2.2. *Dạy học trải nghiệm*

Dạy học trải nghiệm là phương thức dạy học hiện đại, tập trung vào trải nghiệm tích cực của HS. Kế thừa xu hướng đổi mới PP giảng dạy, mô hình này chuyển trọng tâm từ giáo viên sang HS, trong đó GV hướng dẫn và tổ chức, còn HS chủ động, sáng tạo. Hoạt động trải nghiệm được xem là hình thức cơ bản của PP dạy học này. Phạm vi nghiên cứu của chúng tôi là việc tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong môn Ngữ văn, cụ thể là việc đọc hiểu các tác phẩm văn học.

Để xây dựng hoạt động trải nghiệm trong giờ học Văn, cần áp dụng chiến lược đọc đa chiều nhằm kích hoạt tri thức nền của HS, giúp các em tìm kiếm, giải nghĩa và sáng tạo tri thức cá nhân. Quy trình bao gồm việc động não để khơi gợi ý tưởng, hình ảnh hóa nội dung văn bản, tra cứu và đánh giá thông tin theo PP khoa học, ghi chép các liên tưởng và mở rộng tri thức. Trọng tâm là khuyến khích HS chủ động, sáng tạo và tư duy phản biện trong quá trình học tập, từ đó phát triển năng lực cá nhân một cách toàn diện. Tiếp đến là đọc lớn để tìm những mối liên hệ giữa nhân vật và kinh nghiệm cuộc sống; dạy lẫn nhau, thiết lập Ban chuyên gia; Ghi lại suy nghĩ của em vào mỗi giai đoạn của quá trình đọc (trước, trong và sau khi đọc); Điền vào chỗ trống bằng lời; Đọc chia sẻ; Sơ đồ câu chuyện...

Như vậy, có rất nhiều chiến thuật, biện pháp khác nhau có thể sử dụng trong quá trình dạy đọc hiểu tác phẩm văn học thông qua trải nghiệm tự thân của HS. Các chiến lược nói trên cũng là một hệ thống các hoạt động giáo dục trải nghiệm giúp cho HS trở thành những người đọc hiệu quả.

## 2.3. *Phương pháp trò chơi học tập (Games Learning)*

Dạy học dựa trên trò chơi là một PP gây nhiều hứng thú cho người học nhưng đòi hỏi tính sáng tạo cao của người dạy. Có ba hướng sử dụng trò chơi trong quá trình dạy học: sử dụng trò chơi trước khi học để kích hoạt không khí lớp học; sử dụng trò chơi như một hình thức học tập: GV tổ chức trò chơi để người học tiếp nhận nội dung. Cũng có thể sử dụng trò chơi như một nội dung học tập: Giáo viên tổ chức chơi để người học trải nghiệm tình huống trong lúc chơi, từ đó người học tự khám phá nội dung học tập. Như vậy, có ba loại trò chơi là trò chơi khởi động, trò chơi kích thích học tập và trò chơi khám phá tri thức. “Việc tổ chức trò chơi khám phá tri thức về thực chất là thực hiện PP dạy học nêu vấn đề hoặc tạo tình huống có vấn đề nhằm kích thích hoạt động nhận thức

học tập của người học”. PP tổ chức trò chơi hiện nay là một trong những PP phổ biến trong dạy học phổ thông, đặc biệt là dạy văn, rèn luyện năng lực, phẩm chất của HS và phát triển tư duy sáng tạo. Khi giáo viên áp dụng PP này vào dạy học sẽ tạo ra không khí lớp học sôi động, đồng thời tạo ra môi trường môi trường, điều kiện để nhiều HS tham gia vào hoạt động học tập hơn (kể cả những HS trung bình, yếu, kém).

Xác định sử dụng trò chơi tương ứng với 04 hoạt động của bài dạy như sau:

- Hoạt động 1: Khởi động
- Hoạt động 2: Hình thành kiến thức
- Hoạt động 3: Luyện tập
- Hoạt động 4: Vận dụng, mở rộng.

## 2.4. *Sử dụng trò chơi ứng dụng AI trong dạy đọc hiểu văn bản văn học*

Trong bối cảnh giáo dục hiện đại, các công cụ phổ biến như Quizizz, Plickers, Kahoot! và Padlet cũng đã tích hợp trí tuệ nhân tạo (AI) để nâng cao trải nghiệm giáo dục. AI giúp các nền tảng này phân tích kết quả học tập, đề xuất câu hỏi phù hợp và gợi ý ý tưởng sáng tạo. Mỗi ứng dụng có chức năng riêng: Quizizz cho phép kiểm tra kiến thức mọi lúc, Plickers sử dụng thẻ vật lý trả lời câu hỏi, Kahoot! biến học tập thành trò chơi hấp dẫn, còn Padlet là không gian chia sẻ nội dung đa dạng.

Hướng dẫn các bước ứng dụng AI trong tổ chức trò chơi học tập trong giờ đọc hiểu văn bản văn học

Ứng dụng AI vào dạy học mang đến rất nhiều lợi ích cho cả GV lẫn HS. Dựa trên các trò chơi ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong dạy học, giáo viên có thể thiết kế các trò chơi trong một số kế hoạch dạy học đọc hiểu văn bản Ngữ văn ở cả 3 bộ sách Cánh diều, Kết nối tri thức với cuộc sống và Chân trời sáng tạo. Đầu tiên ở bộ sách Cánh diều, có thể sử dụng phần mềm Plickers để tổ chức trò chơi khởi động và luyện tập trong dạy học Đọc văn bản 1: “Câu cá mùa thu”- Nguyễn Khuyến (Bài 2: Vẻ đẹp cổ điển); sử dụng ChatGPT để tổ chức trò chơi luyện tập làm thơ 5 chữ, 7 chữ, lục bát...

GV nên xây dựng các bước trong hoạt động dạy học đọc hiểu theo gợi ý sau:

- Bước 1: Sử dụng ChatBot tìm các phần mềm thiết kế trò chơi trong dạy học (Games Learning)
- Bước 2: Sử dụng các chiến thuật đọc hiểu đã liệt kê phần trên, các gợi ý về chiến thuật đọc hiểu sẽ được đưa ra ở lệnh trong cửa sổ chat như những gợi ý xác đáng để đưa ra lượng thông tin có giá trị [2; tr188]
- Bước 3: Sử dụng một hoặc hai trò chơi theo 4 hoạt động của giờ đọc hiểu. Ví dụ: thử viết một kết thúc khác cho truyện theo gợi ý, viết một bài thơ có

cùng chủ đề.

- Bước 4: Sử dụng AI (ChatGPT, Bing: Chat with AI, Microsoft 365, Diffit.me) phối hợp với các chiến lược đọc hiểu như một gợi ý các ý tưởng (chứ không phải thông tin có tính xác thực).

- Bước 5: Sử dụng AI xây dựng kế hoạch bài học và chỉ tham khảo ở góc độ ý tưởng (lệnh trong cửa sổ chat càng cụ thể thì các nội dung càng được minh giải trong kết quả sản phẩm). Phần mềm Diffit for Teachers cho phép khai thác các học liệu và xây dựng thiết kế bài học, thiết kế các mẫu phiếu bài tập, slide thiết kế bài giảng hiệu quả.

Có thể dùng một phần nhỏ của phương pháp SQ3R - Đọc lại và ôn tập sau khi đã tổ chức các trò chơi trí tuệ. Các bước tiến hành như sau:

+ Đọc lại (Recite): Tập hợp các đoạn trả lời từ AI, đọc lại kỹ để trích xuất những luận điểm quan trọng.

+ Ôn tập (Review): Tạo ghi chú hoặc tóm tắt những ý chính bằng ngôn ngữ của mình để ghi nhớ lâu hơn.

Ví dụ: Nếu AI phân tích phong cách thơ Xuân Quỳnh với các đặc điểm như trữ tình, giàu cảm xúc, và nữ tính, bạn có thể tóm lược bằng sơ đồ hoặc bảng so sánh với các nhà thơ cùng thời.

- Bước 6: Phát triển và sáng tạo

AI không chỉ là công cụ tra cứu mà còn là nguồn cảm hứng sáng tạo. Người dạy và người học đều có thể sử dụng các gợi ý từ AI để mở rộng góc nhìn nghiên cứu, phát triển các luận điểm mới và kích thích tư duy phản biện. Người dạy nên kết hợp kỹ thuật SPE trong đọc hiểu:

+ Cấu trúc (Structure): Tổ chức lại thông tin từ AI theo dàn ý hoặc luận điểm cá nhân.

+ Đề xuất (Proposition): Sử dụng câu trả lời từ AI để phát triển ý tưởng mới, mở rộng góc nhìn nghiên cứu.

+ Đánh giá (Evaluation): Đánh giá lại ý tưởng để đảm bảo tính sáng tạo và phù hợp với chủ đề nghiên cứu.

Ví dụ áp dụng: Khi nghiên cứu về hình tượng người phụ nữ trong Chinh phụ ngâm, bạn có thể sử dụng các gợi ý từ AI để phát triển luận điểm mới, chẳng hạn: “Sự đối lập giữa hình tượng người phụ nữ trong Chinh phụ ngâm và hình tượng Thúy Kiều phản ánh hai thái cực của văn hóa Nho giáo và chủ nghĩa nhân văn.”

Bước 7: Kiểm chứng và bổ sung

Dù tin tưởng vào kết quả AI, ta vẫn cần đối chiếu thông tin với các nguồn học thuật chính thống. Việc bổ sung thông tin từ sách, tạp chí khoa học và sử dụng AI để chỉnh sửa, hoàn thiện bài viết sẽ nâng cao chất

lượng nghiên cứu. Có thể sử dụng Webquest để thực hiện kiểm chứng và bổ sung.

Bước 8: Ghi chú và trích dẫn

Tính minh bạch trong nghiên cứu được đảm bảo thông qua việc ghi chú và trích dẫn chính xác. SV cần sử dụng các công cụ AI hỗ trợ trích dẫn, tuân thủ các quy chuẩn học thuật để đảm bảo tính học thuật và tôn trọng nguồn thông tin.

Bước 9: Phản biện và đánh giá

Quan trọng nhất là duy trì thái độ phê phán với thông tin AI; tránh phụ thuộc hoàn toàn vào kết quả, mà phải luôn phát triển tư duy độc lập và sáng tạo. Mỗi thông tin từ AI đều cần được xem xét một cách khách quan và có sự chiêm nghiệm. Ở đây ta có thể áp dụng phương pháp đọc chủ động:

+ Xem xét lại các thông tin từ AI với tư duy phản biện, tự đặt câu hỏi như: “Liệu thông tin này có mâu thuẫn với các nguồn khác không?” hoặc “Thông điệp mà AI đưa ra đã được phân tích thấu đáo chưa?”

+ Đưa ra góc nhìn riêng để bổ sung hoặc làm phong phú thêm nội dung.

### 3. Kết luận

Xu hướng giáo dục hiện nay hướng đến sự thân thiện và cởi mở, HS tích cực, GV cần áp dụng nhiều PP học tập sinh động, hấp dẫn để thu hút HS cũng như giúp các em cảm thấy việc học thật thuận lợi dễ dàng, không áp lực do có quá nhiều nguồn thông tin hỗ trợ đáng tin cậy; và một trong những cách thức được áp dụng phổ biến đó là xây dựng học thông qua các trò chơi.

Ứng dụng công nghệ AI giúp việc học tập trở nên sáng tạo hơn, tăng hứng thú cho HS, việc truyền tải kiến thức cũng sinh động, chân thực hơn. Để đạt hiệu quả tối đa trong việc sử dụng trí tuệ nhân tạo tổ chức trò chơi trong dạy học Ngữ văn, GV cần linh hoạt trong xác định phần nội dung bài học xem nội dung nào có thể vận dụng các công cụ AI hỗ trợ, chẳng hạn như Semantic Scholar, JSTOR AI và Google Scholar... Các công cụ này đang phát triển các tính năng chuyên biệt cho nghiên cứu nhân văn, cung cấp các đề xuất tài liệu thông minh và hỗ trợ tra cứu chuyên sâu...

#### Tài liệu tham khảo

1. Brett King, Bùi Tô Hạnh biên dịch (2019), *Cuộc cách mạng AI*, NXB Thế giới. Hà Nội
2. Nhiều tác giả, Trần Giang Sơn biên dịch (2019), *Kỷ nguyên trí tuệ nhân tạo*, NXB Hồng Đức. Hà Nội
3. Lasse Rouhiainen, Trang Rose biên dịch (2023), *AI - Trí Tuệ Nhân Tạo - 101 Điều Cần Biết Về Tương Lai*, NXB Kim Đồng. Hà Nội