

TÍCH HỢP CÔNG CỤ TRÍ TUỆ NHÂN TẠO VÀO BIÊN SOẠN TÀI LIỆU E-LEARNING TRONG GIẢNG DẠY KỸ NĂNG MỀM CHO SINH VIÊN KHOA DU LỊCH, TRƯỜNG ĐẠI HỌC NGUYỄN TẮT THÀNH

Nguyễn Thị Chang
Khoa Du Lịch Trường Đại học Nguyễn Tất Thành
Email: ntchang@ntt.edu.vn
Lê Lâm Huỳnh Thông*
Trường Đại học FPT
Email: Thongllh@fe.edu.vn

Tóm tắt: Bài báo nghiên cứu ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong thiết kế học liệu điện tử (HLĐT) để nâng cao hiệu quả giảng dạy kỹ năng mềm cho sinh viên Khoa Du lịch, Trường Đại học Nguyễn Tất Thành. Kỹ năng mềm như giao tiếp, làm việc nhóm, và tư duy phản biện là yếu tố quan trọng giúp sinh viên đáp ứng yêu cầu thị trường lao động. Tuy nhiên, HLĐT truyền thống thiếu tính tương tác và cá nhân hóa. AI, thông qua các công cụ như chatbot, Nearpod, và Animaker, hỗ trợ cá nhân hóa học liệu, mô phỏng tình huống thực tế, và cung cấp phản hồi tức thời. Nghiên cứu chỉ ra rằng AI cải thiện hiệu quả học tập nhưng đối mặt với thách thức về hạ tầng công nghệ, kỹ năng số của giảng viên và sinh viên, cũng như vấn đề bảo mật dữ liệu. Một quy trình thiết kế HLĐT tích hợp AI được đề xuất, bao gồm phân tích mục tiêu, lựa chọn công cụ, thiết kế, và thử nghiệm. Bài báo khuyến nghị đầu tư hạ tầng, đào tạo giảng viên, và đảm bảo an ninh dữ liệu để tối ưu hóa giảng dạy. Nghiên cứu góp phần đổi mới giáo dục tại Đại học Nguyễn Tất Thành, nâng cao chất lượng đào tạo kỹ năng mềm.

Từ khóa: Trí tuệ nhân tạo, học liệu điện tử, kỹ năng mềm, giáo dục đại học, Đại học Nguyễn Tất Thành.

INTEGRATING ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS INTO THE DEVELOPMENT OF E-LEARNING MATERIALS FOR TEACHING SOFT SKILLS TO STUDENTS OF THE FACULTY TOURISM, NGUYEN TAT THANH UNIVERSITY

Nguyen Thi Chang
Faculty of Tourism, Nguyen Tat Thanh University
Email: ntchang@ntt.edu.vn
Le Lam Huynh Thong
FPT University
Email: Thongllh@fe.edu.vn

Abstract: This paper studies the application of artificial intelligence (AI) in the design of e-learning materials (ELMs) to improve the effectiveness of soft skills teaching for students of the Faculty of Tourism, Nguyen Tat Thanh University. Soft skills such as communication, teamwork, and critical thinking are important factors to help students meet the requirements of the labor market. However, traditional e-learning materials lack interactivity and personalization. AI, through tools such as chatbots, Nearpod, and Animaker, supports personalization of learning materials, simulation of real-life situations, and provision of instant feedback. The study shows that AI improves learning effectiveness but faces challenges in technology infrastructure, digital skills of lecturers and students, as well as data security issues. An AI-integrated e-learning design process is proposed, including goal analysis, tool selection, design, and testing. The article recommends infrastructure investment, faculty training, and data security to optimize teaching. The study contributes to educational innovation at Nguyen Tat Thanh University, improving the quality of soft skills training.

Keywords: Artificial intelligence, e-learning materials, soft skills, higher education, Nguyen Tat Thanh University.

Nhận bài: 10/05/2025

Phản biện: 10/06/2025

Duyệt đăng: 14/06/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh cách mạng công nghiệp 4.0, trí tuệ nhân tạo (AI) đã và đang thúc đẩy đổi mới trong giáo dục (Nguyễn Thanh Thủy & Cộng sự, 2018). Tại Khoa Du lịch, Trường Đại học Nguyễn Tất Thành, việc giảng dạy kỹ năng mềm như giao tiếp, làm việc nhóm, và tư duy phản biện đóng vai trò quan trọng trong việc chuẩn bị cho sinh viên đáp ứng nhu cầu thị trường lao động (Đặng Ứng Vận & Cộng sự, 2022). Tuy nhiên, học liệu điện tử (HLĐT) truyền thống tại đây còn thiếu tính

tương tác và khả năng cá nhân hóa, dẫn đến hạn chế trong việc đáp ứng nhu cầu đa dạng của sinh viên (Lê Phương Thủy & Cộng sự, 2023). Các phương pháp thiết kế học liệu thủ công thường chậm và không hiệu quả (Trần Dương Quốc Hòa, 2015). AI, với khả năng tự động hóa, cá nhân hóa, và tạo nội dung tương tác, mang lại tiềm năng lớn trong việc cải thiện HLĐT (Chen & Cộng sự, 2020). Các công cụ AI như chatbot, Nearpod, và Animaker hỗ trợ mô phỏng tình huống thực tế,

cung cấp phản hồi tức thời, và thúc đẩy chuyển đổi số trong giáo dục (Bùi Trọng Tài & Nguyễn Minh Tuấn, 2024; Đinh Thị Mỹ Hạnh & Trần Văn Hưng, 2021). Tuy nhiên, việc tích hợp AI đối mặt với các thách thức về hạ tầng công nghệ, kỹ năng số, và bảo mật dữ liệu (Lê Phương Thủy & Cộng sự, 2023). Nghiên cứu này nhằm đề xuất quy trình thiết kế HLĐT tích hợp AI, mang lại giá trị lý thuyết và thực tiễn trong việc nâng cao chất lượng giảng dạy kỹ năng mềm tại Đại học Nguyễn Tất Thành.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Khái niệm học liệu và học liệu điện tử

Học liệu là các tài liệu, công cụ hỗ trợ giảng dạy và học tập để đạt được mục tiêu giáo dục (Trần Dương Quốc Hòa, 2015). Học liệu điện tử (HLĐT) là các tài liệu số hóa, truy cập qua thiết bị điện tử, bao gồm bài giảng tương tác, video, và trò chơi giáo dục, với ưu điểm về tính linh hoạt, cá nhân hóa, và tương tác (Alenezi Abdulhameed, 2020; Lê Phương Thủy & Cộng sự, 2023). Trong giảng dạy kỹ năng mềm, HLĐT giúp mô phỏng tình huống thực tế, cung cấp phản hồi tức thời, và hỗ trợ phát triển các kỹ năng như giao tiếp và tư duy phản biện (Bùi Trọng Tài & Nguyễn Minh Tuấn, 2024). Khi tích hợp AI, HLĐT trở nên động, nâng cao hiệu quả đào tạo (Chen Li & Cộng sự, 2020).

2.2. Các nghiên cứu trong và ngoài nước về học liệu điện tử và công nghệ hỗ trợ giáo dục

Trên thế giới, HLĐT được đánh giá cao nhờ tính tương tác và khả năng tùy chỉnh. Alenezi Abdulhameed (2020) cho rằng HLĐT cải thiện hành vi học tập, đặc biệt trong các khóa học thực hành kỹ năng. Kazaine Inese (2017) nhấn mạnh chất lượng HLĐT phụ thuộc vào tính trực quan và sự phù hợp với mục tiêu bài học. Hinojo-Lucena Francisco Javier và Cộng sự (2019) chỉ ra AI hỗ trợ thiết kế HLĐT, đặc biệt trong phát triển kỹ năng mềm. Chen Li và Cộng sự (2020) khẳng định chatbot và các nền tảng AI giúp cá nhân hóa học liệu, với ví dụ là hệ thống E-learning của Đại học Western Governors (Lê Phương Thủy & Cộng sự, 2023).

Tại Việt Nam, Trịnh Thùy Anh (2010) đề xuất xây dựng kho HLĐT, trong khi Trần Dương Quốc Hòa (2015) nhấn mạnh tính linh hoạt của HLĐT. Nguyễn Thanh Thủy và Cộng sự (2018) cùng Đinh Thị Mỹ Hạnh & Trần Văn Hưng (2021)

chỉ ra AI hỗ trợ thiết kế HLĐT cho kỹ năng mềm tại các trường đại học. Bùi Trọng Tài & Nguyễn Minh Tuấn (2024) khẳng định AI thúc đẩy tư duy phản biện và làm việc nhóm, phù hợp với sinh viên ngành Du lịch.

2.3. Vai trò của học liệu điện tử trong giáo dục kỹ năng mềm

HLĐT tạo môi trường học tập linh hoạt, thực tiễn, và cá nhân hóa cho giáo dục kỹ năng mềm. Theo Lê Phương Thủy và Cộng sự (2023), HLĐT cung cấp bài giảng tương tác, video mô phỏng, và trò chơi giáo dục, giúp sinh viên rèn luyện giao tiếp, giải quyết vấn đề, và quản lý thời gian trong không gian an toàn. Chatbot AI mô phỏng các tình huống như phỏng vấn xin việc hoặc xung đột nhóm, nâng cao hiệu quả đào tạo (Đặng Ứng Vận & Cộng sự, 2022). Các nền tảng như Nearpod và Kahoot! tích hợp AI, cung cấp bài tập tương tác và phản hồi tức thời, phù hợp với chương trình đào tạo tại Khoa Du lịch, Đại học Nguyễn Tất Thành (Alenezi Abdulhameed, 2020).

2.4. Kết quả nghiên cứu

2.4.1. Mục tiêu giáo dục kỹ năng mềm tại Khoa Du lịch, Đại học Nguyễn Tất Thành

Giáo dục kỹ năng mềm tại Khoa Du lịch nhằm giúp sinh viên phát triển các kỹ năng giao tiếp, làm việc nhóm, tư duy phản biện, và quản lý thời gian, đáp ứng nhu cầu của ngành Du lịch và thị trường lao động. Tuy nhiên, HLĐT truyền thống thiếu tính tương tác và khó mô phỏng tình huống thực tế. Số lượng sinh viên đa dạng đòi hỏi cá nhân hóa học liệu, nhưng phương pháp thủ công không đáp ứng được. Giảng viên cũng gặp khó khăn trong việc thiết kế HLĐT do thiếu kỹ năng công nghệ. Việc ứng dụng AI trở thành giải pháp cần thiết để cải thiện giảng dạy kỹ năng mềm.

2.4.2. Lợi ích và thách thức khi sử dụng AI trong giáo dục kỹ năng mềm

LỢI ÍCH

Cá nhân hóa học liệu: Trí tuệ nhân tạo (AI) cho phép điều chỉnh nội dung và phương pháp giảng dạy để phù hợp với nhu cầu, trình độ và phong cách học tập của từng sinh viên, từ đó tối ưu hóa hiệu quả học tập. Các công cụ như Nearpod, SlidesAI.io, và Gamma sử dụng AI để tạo ra các bài giảng tương tác, tự động phân tích dữ liệu học tập của sinh viên và đề xuất nội dung phù hợp. Ví dụ, sinh viên yếu về kỹ năng giao tiếp có thể

nhận được các bài tập thực hành bổ sung, trong khi những sinh viên đã thành thạo được cung cấp nội dung nâng cao hơn. Điều này đảm bảo đáp ứng nhu cầu học tập đa dạng, giúp sinh viên Khoa Du lịch, Đại học Nguyễn Tất Thành phát triển kỹ năng mềm một cách hiệu quả và linh hoạt. Môi trường học tập tương tác: AI tạo ra các môi trường học tập sinh động thông qua chatbot và video mô phỏng được thiết kế bằng các công cụ như Animaker hay Powtoon. Những công cụ này cho phép mô phỏng các tình huống thực tế, chẳng hạn như phỏng vấn xin việc, thương lượng kinh doanh, hoặc giải quyết xung đột trong nhóm, giúp sinh viên rèn luyện kỹ năng mềm trong không gian an toàn mà không sợ sai sót. Chẳng hạn, chatbot AI có thể đóng vai trò là một nhà tuyển dụng hoặc đồng nghiệp, cung cấp kịch bản thực tế để sinh viên luyện tập kỹ năng giao tiếp và ra quyết định. Các video mô phỏng còn tích hợp yếu tố hình ảnh và âm thanh, tăng cường tính trực quan và sự hứng thú, từ đó nâng cao hiệu quả học tập. Phản hồi tức thời: AI cung cấp khả năng đánh giá nhanh chóng và chính xác, giúp sinh viên nhận diện điểm mạnh, điểm yếu, và điều chỉnh hành vi ngay trong quá trình học tập. Các nền tảng như Kahoot! và Nearpod tích hợp AI để phân tích câu trả lời của sinh viên trong các bài tập tương tác, từ đó đưa ra phản hồi chi tiết về kỹ năng như tư duy phản biện, quản lý cảm xúc, hoặc khả năng làm việc nhóm. Ví dụ, khi sinh viên tham gia bài tập mô phỏng xung đột nhóm, AI có thể đánh giá cách họ xử lý tình huống và đề xuất cách cải thiện. Phản hồi tức thời không chỉ giúp sinh viên học nhanh hơn mà còn xây dựng sự tự tin trong việc phát triển kỹ năng mềm, đặc biệt trong môi trường đào tạo năng động của Đại học Nguyễn Tất Thành. Mở rộng tiếp cận giáo dục: Các nền tảng AI cho phép sinh viên truy cập học liệu mọi lúc, mọi nơi thông qua các thiết bị điện tử như máy tính, điện thoại thông minh, hoặc máy tính bảng, phù hợp với mô hình đào tạo linh hoạt của Đại học Nguyễn Tất Thành. Điều này đặc biệt quan trọng đối với sinh viên ngành Du lịch, khi họ thường phải cân bằng giữa học tập và các hoạt động thực tập hoặc làm thêm. Các công cụ như Quizizz, Prezi, và các nền tảng E-learning tích hợp AI cung cấp bài giảng, bài tập, và tài liệu học tập theo yêu cầu, đảm bảo sinh viên có thể học tập theo tốc độ và thời gian phù hợp. Hơn

nữa, AI hỗ trợ dịch thuật và tùy chỉnh nội dung, giúp sinh viên quốc tế hoặc sinh viên có trình độ khác nhau dễ dàng tiếp cận, từ đó mở rộng cơ hội giáo dục và thúc đẩy tính công bằng trong học tập.

THÁCH THỨC

Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế học liệu điện tử tại Trường Đại học Nguyễn Tất Thành đang đối mặt với một số thách thức đáng kể. Về hạ tầng công nghệ, cơ sở vật chất và kết nối internet tại một số khu vực của trường vẫn chưa đáp ứng được yêu cầu triển khai các hệ thống AI phức tạp. Bên cạnh đó, kỹ năng số của giảng viên và sinh viên còn hạn chế, đặc biệt trong việc sử dụng các công cụ như Gamma hay Animaker, đòi hỏi cần có các chương trình đào tạo bổ sung (Lê Phương Thủy & Cộng sự, 2023). Chi phí đầu tư cũng là một rào cản lớn, khi việc xây dựng và vận hành hệ thống AI cần ngân sách đáng kể cho phần mềm và thiết bị. Vấn đề bảo mật dữ liệu cũng rất quan trọng, đòi hỏi phải có biện pháp bảo vệ nghiêm ngặt đối với thông tin cá nhân của sinh viên khi sử dụng các nền tảng AI. Ngoài ra, nguy cơ phụ thuộc quá mức vào công nghệ có thể dẫn đến giảm tương tác xã hội trực tiếp – một yếu tố thiết yếu trong quá trình giáo dục và phát triển kỹ năng mềm.

3.3. Đề xuất quy trình sử dụng công cụ AI để thiết kế học liệu điện tử

3.3.1. Phân tích mục tiêu bài học

Giảng viên xác định kỹ năng mềm cần giảng dạy (giao tiếp, làm việc nhóm, tư duy phản biện) và đặt mục tiêu cụ thể, đo lường được, phù hợp với chuẩn đầu ra của Khoa Du lịch. Ví dụ, mục tiêu giảng dạy kỹ năng giao tiếp có thể là giúp sinh viên trình bày ý tưởng rõ ràng trong các tình huống nhóm.

3.3.2. Phân tích nội dung dạy học

Dựa trên mục tiêu, giảng viên phân tích nội dung để xác định các chủ đề như giao tiếp trực tiếp, qua email, hoặc trong môi trường số. Phân tích đảm bảo cân đối giữa lý thuyết và thực hành, hỗ trợ lựa chọn HLĐT phù hợp.

3.3.3. Lựa chọn học liệu và công cụ AI phù hợp

Giảng viên chọn HLĐT như bài giảng tương tác, video, hoặc chatbot, tùy theo mục tiêu và nội dung. Các công cụ AI như Nearpod, Prezi, hoặc Kahoot! được khuyến nghị nhờ tính trực quan và khả năng tương tác cao. Tiêu chí lựa chọn bao

gồm tính năng, chi phí, và khả năng tùy chỉnh.

3.3.4. Thiết kế học liệu trên nền tảng công nghệ

Giảng viên sử dụng AI để thiết kế HLĐT, ví dụ: bài giảng tương tác trên Nearpod, video hoạt hình trên Animaker, hoặc trò chơi giáo dục trên Quizizz. Quá trình thiết kế tích hợp các yếu tố như câu hỏi, thăm dò ý kiến, hoặc mô phỏng tình huống (ví dụ: xử lý xung đột nhóm).

3.3.5. Thực nghiệm học liệu và đánh giá hiệu quả

HLĐT được thử nghiệm trong các lớp học tại Khoa Du lịch. Giảng viên thu thập phản hồi từ sinh viên qua khảo sát hoặc theo dõi kết quả học tập để đánh giá hiệu quả. Dựa trên phản hồi, HLĐT được điều chỉnh để phù hợp hơn với nhu cầu sinh viên.

III. KẾT LUẬN

Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế học liệu điện tử tại Khoa Du lịch, Trường Đại học Nguyễn Tất Thành mang lại tiềm năng lớn trong việc nâng cao chất lượng giảng dạy kỹ năng mềm. Các công cụ AI như chatbot, Nearpod, và Animaker hỗ trợ cá nhân hóa học tập, mô phỏng tình huống thực tế, và cung cấp phản hồi tức thời, giúp sinh viên phát triển kỹ năng giao tiếp, tư duy phản biện, và làm việc nhóm. Để tối ưu hóa, nhà trường cần đầu tư hạ tầng công nghệ, đào tạo giảng viên sử dụng công cụ AI, và xây dựng chính sách đảm bảo an ninh dữ liệu. Hợp tác phát triển công cụ AI tùy chỉnh và khuyến khích nghiên cứu mới sẽ giúp Đại học Nguyễn Tất Thành tiên phong trong đổi mới giáo dục, đáp ứng nhu cầu đào tạo nhân lực chất

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Ienezi, Abdulhameed. (2020). The role of e-learning materials in enhancing teaching and learning behaviors. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(1), 48–56. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2020.10.1.1338>
2. Bùi Trọng Tài, & Nguyễn Minh Tuấn. (2024). Nghiên cứu ảnh hưởng của trí tuệ nhân tạo trong giáo dục tới hoạt động học tập của sinh viên. *Tạp chí Giáo dục*, 24(10), 6–11. <https://tcgd.tapchigiaoduc.edu.vn/index.php/tapchi/article/view/1863>
3. Chen, Li, Chen, Ping, & Lin, Zhihong. (2020). Artificial intelligence in education: A review. *IEEE Access*, 8, 75264–75278. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510>
4. Đặng Ứng Vận, Đặng Khánh Hội, & Lê Thị Huyền Trang. (2022). Ứng dụng trí tuệ nhân tạo xác định chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo đáp ứng năng lực của các vị trí việc làm. *Trong Hội thảo khoa học quốc gia (UNC): Nghiên cứu và giảng dạy ngoại ngữ, ngôn ngữ và quốc tế học tại Việt Nam* (tr. 600–609). NXB Đại học Quốc gia Hà Nội.
5. Đinh Thị Mỹ Hạnh, & Trần Văn Hưng. (2021). Trí tuệ nhân tạo trong giáo dục: Cơ hội và thách thức đến tương lai của việc dạy và học ở trường đại học. *Tạp chí Khoa học và Công nghệ, Đại học Đà Nẵng*, 19(2), 38–42. <https://jst-ud.vn/jst-ud/article/view/3613>
6. Kazaine, Inese. (2017). *Evaluating the quality of e-learning material*. Environment. Technology. Resources. Proceedings of the International Scientific and Practical Conference, 2, 166–170. <https://doi.org/10.17770/etr2017vol2.2557>
7. Lê Phương Thủy, Hoàng Thu Hằng, Trần Đình Minh, & Trần Thanh Thảo. (2023). Sử dụng công cụ trí tuệ nhân tạo (AI) thiết kế học liệu điện tử trong dạy học kỹ năng sống cho học sinh phổ thông. *Tạp chí Tâm lý - Giáo dục*, 31(4), 15–19.
8. Nguyễn Thanh Thủy, Hà Quang Thụy, Phan Xuân Hiếu, & Nguyễn Trí Thành. (2018). Trí tuệ nhân tạo trong thời đại số: Bối cảnh thế giới và liên hệ với Việt Nam. *Tạp chí Công thương*. <https://tapchicongthuong.vn/bai-viet/tri-tue-nhan-tao-trong-thoi-dai-so-boi-can-h-the-gioi-va-lien-he-voi-viet-nam-55038.htm>
9. Shi, Hao. (2010). Developing e-learning materials for software development course. *International Journal of Managing Information Technology*, 2(2), 15–21. <https://doi.org/10.5121/ijmit.2010.2202>
10. Trần Dương Quốc Hòa. (2015). Vai trò và hình thức sử dụng học liệu điện tử với tư cách là phương tiện dạy học. *Tạp chí Giáo dục*, 372, 10–14.
11. Trịnh Thùy Anh. (2010). Bàn về việc phát triển kho học liệu điện tử. *Tạp chí Khoa học*, Trường Đại học Mở TP. Hồ Chí Minh, 5(1), 72–76.
12. Valley, Kenneth. (2011). Learning styles and courseware design. *Research in Learning Technology*, 5(2), 42–51. <https://doi.org/10.3402/rlt.v5i2.10561>