

ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ AI VÀO NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG DẠY HỌC VẼ TRANH THEO CHỦ ĐỀ CHO SINH VIÊN TRƯỜNG CAO ĐẲNG SƯ PHẠM ĐIỆN BIÊN

Lê Thị Thúy Hằng

Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Cao đẳng Sư phạm Điện Biên

Tóm tắt: Trong bối cảnh thời đại số với sự phát triển mạnh mẽ của khoa học – công nghệ, đặc biệt là trí tuệ nhân tạo (AI), giáo dục và nghệ thuật đang có nhiều cơ hội đổi mới. Trong lĩnh vực Mỹ thuật, AI không chỉ hỗ trợ giảng viên thiết kế bài giảng, tạo hình ảnh minh họa trực quan mà còn cung cấp cho sinh viên các công cụ sáng tạo mới, giúp các em khám phá ý tưởng nghệ thuật theo nhiều hướng đa dạng. Việc kết hợp kỹ năng vẽ tay truyền thống với công nghệ số góp phần hình thành phương pháp học tập linh hoạt, phù hợp xu thế nghệ thuật đương đại. Trước yêu cầu đổi mới giáo dục, giảng viên Mỹ thuật cần chủ động ứng dụng AI nhằm nâng cao chất lượng dạy học và rèn luyện tư duy thẩm mỹ, năng lực sáng tạo cho sinh viên. Bài viết giới thiệu một số công cụ, phần mềm AI hỗ trợ dạy – học vẽ tranh theo chủ đề, phân tích ưu – nhược điểm và đề xuất giải pháp sư phạm nhằm phát huy hiệu quả ứng dụng AI trong đào tạo sinh viên Mỹ thuật Trường Cao đẳng Sư phạm Điện Biên.

Từ khóa: ứng dụng công nghệ AI, mỹ thuật, hiệu quả

APPLICATION OF AI TECHNOLOGY TO IMPROVE THE QUALITY OF THEMATIC DRAWING TEACHING FOR STUDENTS OF DIEN BIEN PEDAGOGY COLLEGE

Abstract: In the context of the digital age, with the strong development of science and technology, especially artificial intelligence (AI), education and the arts are facing many opportunities for innovation. In the field of Fine Arts, AI not only supports lecturers in designing lessons and creating vivid visual illustrations, but also provides students with new creative tools, helping them explore artistic ideas from multiple perspectives. The combination of traditional drawing skills with digital technology contributes to forming flexible learning methods that align with contemporary art trends. In response to the demand for educational renewal, Fine Arts lecturers need to proactively apply AI in order to enhance teaching quality and foster students' aesthetic thinking and creative capacity. This article introduces several AI tools and software that support teaching and learning thematic painting, analyzes their advantages and limitations, and proposes appropriate pedagogical solutions to maximize the effectiveness of AI applications in training Fine Arts students at Dien Bien Pedagogical College.

Keywords: application of AI technology, fine arts, effectiveness

Nhận bài: 14/10/2025

Phản biện: 14/11/2025.

Duyệt đăng: 19/11/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong nhiều năm, hoạt động sáng tác và dạy học Mỹ thuật chủ yếu dựa trên kỹ năng vẽ tay truyền thống; người thầy tập trung bồi dưỡng cảm quan, tư duy thẩm mỹ, kỹ năng quan sát và khả năng biểu đạt cảm xúc qua ngôn ngữ tạo hình. Tuy nhiên, sự phát triển mạnh mẽ của khoa học – công nghệ, đặc biệt là trí tuệ nhân tạo (AI) cùng với các thiết bị số như máy tính, điện thoại thông minh, phần mềm thiết kế... đã làm thay đổi sâu sắc cách thức sáng tạo và thể hiện trong Mỹ thuật. AI có thể hỗ trợ, thậm chí thay thế con người trong nhiều khâu thiết kế, in ấn, trở thành “đối thủ nặng ký” của thao tác thủ công truyền thống. Công nghệ mang lại ưu thế về tốc độ, độ chính xác, hiệu quả kinh tế và tiết kiệm sức lao động, nhưng nếu lạm dụng sẽ làm suy giảm vai trò của cảm quan thẩm mỹ, trải nghiệm thực tế và “hơi thở cuộc sống” trong tác phẩm, khiến dạy học Mỹ thuật đánh mất

chức năng giáo dục thẩm mỹ. Vì vậy, hoạt động sáng tạo và dạy học Mỹ thuật cần hướng tới kết hợp hài hòa giữa nền tảng kỹ năng – tư duy thẩm mỹ với khả năng khai thác công nghệ. Đối với sinh viên ngành Giáo dục Mầm non, việc rèn luyện năng lực cảm thụ nghệ thuật, quan sát thực tế, đồng thời sử dụng công nghệ như một phương tiện hỗ trợ đúng đắn là yêu cầu thiết yếu để đáp ứng vị trí việc làm trong xã hội hiện đại.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Giới thiệu một số phần mềm đồ họa có thể ứng dụng trong dạy và học Mỹ thuật tại trường CĐSP Điện Biên

2.1.1. Chat GPT

Việc ứng dụng Chat GPT trong hướng dẫn vẽ tranh theo đề tài mang ý nghĩa quan trọng trong đổi mới phương pháp dạy học mỹ thuật trong bối cảnh chuyển đổi số hiện nay. Công cụ trí tuệ nhân

tạo này không chỉ hỗ trợ người học nhanh chóng hình thành ý tưởng và định hướng bố cục mà còn giúp phân tích yêu cầu của đề tài, từ đó hạn chế tình trạng vẽ lệch chủ đề – vốn là khó khăn thường gặp ở sinh viên. Thông qua khả năng gợi ý nội dung, nguyên vật liệu, cách phối màu và phương pháp tổ chức hoạt động, Chat GPT góp phần cá nhân hóa quá trình học tập, đáp ứng nhu cầu của nhiều đối tượng từ trẻ mầm non đến sinh viên sư phạm. Đối với giáo viên, Chat GPT trở thành công cụ hỗ trợ thiết kế bài học, xây dựng kế hoạch hoạt động tạo hình và mở rộng nguồn tư liệu tham khảo. Nhờ đó, việc dạy – học mỹ thuật trở nên linh hoạt, tiết kiệm thời gian và tạo điều kiện để người học phát huy tính sáng tạo. Có thể thấy rằng Chat GPT giữ vai trò như một trợ lý học tập số, góp phần nâng cao hiệu quả của hoạt động vẽ tranh theo đề tài và thúc đẩy quá trình đổi mới giáo dục nghệ thuật trong thời đại 4.0.

2.1.2. Phần mềm CorelDraw

CorelDraw là phần mềm đồ họa vector được sử dụng phổ biến trong thiết kế đồ họa cho phép sử dụng các công cụ có sẵn để sáng tạo nên những đối tượng vector khác nhau, tạo thành sản phẩm thiết kế. Trong đồ họa vector là việc sử dụng các thuật toán tô màu dựa trên phần giới hạn các đường line để thiết kế hình ảnh, hình vẽ. So với ảnh bitmap thì ảnh hay hình vẽ được tạo nên bởi đồ họa vector cho phép thu phóng dễ dàng mà không làm bị mất đi chất lượng. Các yếu tố này giúp người dùng tạo nên các bản vẽ 2D, 3D ứng dụng trong nhiều lĩnh vực khác nhau như xây dựng, kiến trúc, mỹ thuật, trang trí,...

Ứng dụng phần mềm này để vẽ họa tiết vector cơ bản, tạo ra một kho tư liệu các bố cục, hình ảnh và lưu theo định dạng PNG phục vụ cho dạy và học vẽ tranh theo chủ đề. Sau khi tạo ra kho dữ liệu hình ảnh, bố cục lưu bằng đuôi .PNG ta có thể sử dụng để sắp xếp bố cục, mảng, thu, phóng.. một cách nhanh chóng thành các sản phẩm thiết kế theo cảm nhận riêng của mỗi người.

2.1.3. Phần mềm Adobe Photoshop

Adobe Photoshop là phần mềm đồ họa làm việc với ảnh bitmap (là dạng hình có màu liên tiếp đã được chuyển thành một loạt những ô vuông nhỏ được gọi là đơn vị pixel). Hiện nay, phần mềm

này được các nhà thiết kế, nhiếp ảnh gia chuyên nghiệp cũng như nghiệp dư sử dụng nhiều. Ngoài các tính năng nổi bật như chỉnh sửa đồ họa, biên tập ảnh chuyên nghiệp, Photoshop còn được sử dụng trong các hoạt động như thiết kế trang web, thiết kế bao bì, sản phẩm, vẽ các loại tranh (matte painting và nhiều thể loại khác), vẽ texture cho các chương trình 3D,...

Trong dạy và học vẽ tranh theo chủ đề cũng có thể sử dụng phần mềm này cắt ảnh, phối hình, sửa hình, vẽ màu...nhanh chóng tạo ra nhiều cách bố cục, nội dung khác nhau trong quá trình thực hiện ý tưởng.

2.2. Ưu điểm và hạn chế của việc ứng dụng công nghệ trong dạy và học Mỹ thuật

2.2.1. Ưu điểm

Thời gian học cách sử dụng các công cụ vẽ được mô phỏng trong phần mềm ngắn.

Rút ngắn thời gian phác thảo và hình thành ý tưởng, tiết kiệm được tối đa thời gian, công sức trong việc hình dung bố cục, màu sắc và nội dung chính của chủ đề.

Kho dữ liệu phong phú, cung cấp gợi ý đa dạng nhờ khả năng phân tích dữ liệu hình ảnh lớn, hỗ trợ người học mở rộng ý tưởng và tiếp cận nhiều phong cách nghệ thuật.

Cá nhân hóa quá trình sáng tạo, điều chỉnh gợi ý theo mục tiêu, sở thích hoặc trình độ của người dùng, giúp quá trình học tập hiệu quả hơn.

Mô phỏng nhiều chất liệu và phong cách nghệ thuật, cho phép người học thử nghiệm mà không tốn kém vật liệu thật.

Hỗ trợ trực quan hóa nhanh, giúp sinh viên minh họa bài vẽ theo nội dung, chủ đề một cách nhanh chóng.

Khuyến khích sinh viên khám phá, tương tác và chủ động sáng tạo trong các bài vẽ theo chủ đề.

Tiết kiệm thời gian và công sức, đặc biệt trong việc chuẩn bị tư liệu hoặc nhiều phác thảo ban đầu.

2.2.2. Hạn chế

Mặc dù trí tuệ nhân tạo ngày càng được ứng dụng rộng rãi trong lĩnh vực nghệ thuật, công nghệ này vẫn tồn tại nhiều hạn chế cần được xem xét một cách thận trọng.

Sinh viên cần phải mua phần mềm với chi phí cao mới sử dụng được hiệu quả như chat GPT, Hoặc máy tính và mạng phải kết nối tốt.

Các sản phẩm thiếu cảm xúc của người thể hiện, ít mang hơi thở cuộc sống; những yếu tố cốt lõi tạo nên chiều sâu của tác phẩm nghệ thuật. Sản phẩm do AI tạo ra phần lớn được hình thành từ dữ liệu học máy, dẫn đến phong cách có xu hướng lặp lại hoặc pha trộn từ nguồn có sẵn mà chưa thực sự thể hiện dấu ấn sáng tạo độc bản của người học.

Sản phẩm mang tính chất “công nghiệp” nên dù khác nhau về hình, màu nhưng vẫn khó đạt đến độ độc đáo. AI thường gặp khó khăn trong việc nắm bắt ngữ cảnh văn hóa, biểu tượng và thông điệp tinh tế, đặc biệt là các chủ đề mang tính bản sắc dân tộc mỗi địa phương, vùng miền.

Vấn đề đạo đức và bản quyền: nhiều mô hình AI được huấn luyện từ kho dữ liệu hình ảnh chưa được cấp phép, làm dấy lên tranh luận về quyền sở hữu trí tuệ và giá trị tác giả.

Quá lạm dụng làm cho khả năng tư duy thẩm mỹ của người học sẽ dần yếu đi, hạn chế trình độ cảm nhận sâu sắc từ thực tế cuộc sống và trong học tập môn mỹ thuật.

Có khả năng tạo ra tính ỷ lại, lười tư duy và lao động làm giảm quá trình rèn luyện kỹ năng thủ công, tư duy thẩm mỹ và khả năng sáng tạo tự thân của người học. Vì vậy, việc ứng dụng AI trong nghệ thuật cần được cân nhắc theo hướng bổ trợ chứ không thay thế vai trò của người sáng tạo.

2.3. Một số giải pháp nâng cao chất lượng dạy học vẽ theo chủ đề cho sinh viên trường Cao đẳng Sư phạm Điện Biên trong bối cảnh bùng nổ cách mạng công nghệ AI

2.3.1. Tăng cường biện pháp nâng cao thị hiếu thẩm mỹ thông qua phát triển năng lực sáng tạo và khả năng cảm thụ nghệ thuật.

** Đa dạng hoá các phương thức hoạt động sáng tạo*

Đổi mới hoạt động vẽ tranh: Có thể vận dụng hình thức vẽ theo âm nhạc, vẽ cùng nhau và sáng tác câu chuyện, vẽ biểu cảm bằng cách không nhìn giấy... khơi dậy hứng thú và cảm giác mới lạ trong quá trình học.

Một số hình thức đổi mới có thể vận dụng gồm:

+ Vẽ theo âm nhạc: Sử dụng các phần mềm AI gợi ý sắc màu hoặc đường nét dựa trên nhạc điệu và tiết tấu, giúp người học thể hiện cảm xúc thông qua sự tương tác giữa thị giác và thính giác. Hoạt động này không chỉ khuyến khích sinh viên thể hiện cảm xúc tự do mà còn phát triển khả năng cảm nhận nghệ thuật tổng hợp.

+ Vẽ cùng nhau và sáng tác câu chuyện theo nội dung chủ đề: Ứng dụng AI hỗ trợ tạo khung cảnh, nhân vật hoặc gợi ý chi tiết minh họa để nhiều người cùng tham gia vẽ và kể chuyện tương tác. Sinh viên có thể cùng nhau xây dựng một bức tranh chung sau khi bàn bạc của cả nhóm, sau đó chuyển hóa thành câu chuyện sáng tạo, qua đó rèn luyện kỹ năng hợp tác, giao tiếp và tư duy sự phạm khi tổ chức hoạt động cho trẻ sau này.

+ Vẽ biểu cảm “không nhìn giấy” theo nội dung đề tài: Đây là hình thức vẽ dựa trên cảm xúc và trí tưởng tượng, người học vẽ mà không quan sát giấy, để AI nhận diện đường nét và tái hiện lại tác phẩm ở dạng hoàn chỉnh. Hoạt động này giúp sinh viên trải nghiệm cảm giác mới lạ, giải phóng sự rụt rè khi vẽ, đồng thời tăng cường khả năng cảm nhận hình khối, đường nét và cảm xúc nghệ thuật.

Những hình thức trên không chỉ mang lại hứng thú và trải nghiệm mới mẻ cho người học mà còn góp phần đổi mới phương pháp giảng dạy học phần “Phương pháp tổ chức hoạt động tạo hình” trong bối cảnh giáo dục phát triển công nghệ số AI, khi công nghệ và sáng tạo được xem là yếu tố cốt lõi trong đào tạo giáo viên mầm non tương lai.

** Nâng cao khả năng cảm thụ nghệ thuật thông qua tổ chức các chuyên đề trải nghiệm hoạt động mỹ thuật.*

Chuyên đề sáng tạo từ các vật liệu tại địa phương: Mời nghệ nhân đến nói chuyện, hướng dẫn làm sản phẩm của địa phương. Sau đó lựa chọn các vật liệu có thể sử dụng tại địa phương: Các miếng gỗ, cành cây, lá, hoa khô, quả thông, lõi ống giấy, nắp chai, que đũa, kẹp gỗ, vỏ sò, trai, ốc, đá, sỏi, cát, đất sét... để thực hành, trải nghiệm theo nội dung, chủ đề.

Chuyên đề khám phá tác phẩm mỹ thuật bằng nhiều giác quan: Quan sát, ghi nhớ các tác phẩm tranh, tượng của các nghệ sĩ và mô tả lại những cảm nhận và liên tưởng của mình về hình ảnh, màu sắc... Sau đó vẽ lại hoặc hóa trang tạo hình thành các nhân vật trong các tác phẩm thể hiện nội dung chủ đề theo ý tưởng của cá nhân, nhóm.

Tổ chức hoạt động ngoại khóa quan sát thực tế: Lựa chọn một số địa điểm tham quan tại địa phương (có các công trình mỹ thuật, có hoạt động sinh hoạt và lao động của con người, phong cảnh...). Trong quá trình quan sát, định hướng

quan sát có trọng tâm cho các em (địa điểm ở đâu, có con người hay động vật không? Họ đang làm gì? Như thế nào? Cảnh vật xung quanh có gì? Có nhóm gần nhóm xa không...). Sau mỗi buổi thực tế yêu cầu sinh viên báo cáo thu hoạch bằng hình thức vẽ theo chủ đề tùy thuộc vào yêu cầu mỗi lần thực tế.

** Xây dựng môi trường hoạt động giàu tính nghệ thuật*

Tạo không gian học tập theo hướng mở: Không gian phòng học, phòng thực hành cần có cách sắp xếp đồ đạc, lựa chọn màu sắc, sạch sẽ, trật tự, được chú ý đến từng chi tiết tạo ra không gian điển hình của hoạt động tạo hình với nhiều vật liệu đa dạng, phong phú kích thích hứng thú sáng tạo khi ở đó. Kết hợp với môi trường giáo dục thẩm mỹ khác như: Câu lạc bộ nghệ thuật, làng nghề, triển lãm, gặp gỡ nghệ sĩ, bảo tàng có các bức tranh, tượng mỹ thuật, danh lam thắng cảnh địa phương,...

2.4. Ứng dụng công nghệ trong quá trình thu thập dữ liệu hình ảnh và xây dựng ý tưởng thiết kế

Hiện nay, sinh viên đang theo học hệ Cao đẳng ngành Giáo dục Mầm non tại trường CĐSP Điện Biên được học phần cơ sở của Mỹ thuật với tổng thời lượng là 60 tiết với các nhóm kiến thức, kỹ năng khác nhau như: Vẽ hình họa, vẽ tranh, vẽ trang trí, xé cắt dán và nặn cơ bản. Vì thời gian học khá ít, sinh viên phải hoàn thành tất cả các bài tập trong chương trình hầu như ít được quan sát thực tế và kí họa. Do đó, các em đã gặp không ít khó khăn trong quá trình thực hành bởi sự hạn chế tư duy hình ảnh, vốn biểu tượng nghèo nàn. Đôi khi xảy ra hiện tượng không trả đủ bài hoặc không hoàn thành bài.

Xuất phát từ hiện trạng này, trong quá trình học Mỹ thuật cho phép các em được ứng dụng công nghệ vào giai đoạn thu thập dữ liệu hình ảnh và làm phác thảo để rút ngắn thời gian của quá trình thực hành.

Đối với hoạt động quan sát thực tế, do các em ít có thời gian rèn luyện vẽ nên rất khó có khả năng bắt kịp các khoảnh khắc để kí họa nét, kí họa màu. Lúc này máy ảnh và điện thoại thông minh có thể trở thành những trợ thủ đắc lực nhất cho các em trong hoạt động này. Sau khi có kho dữ liệu ảnh chụp, yêu cầu các em chép lại (có chọn lọc) để rèn luyện kỹ năng vẽ và tự bồi dưỡng xúc cảm thẩm mỹ đồng thời tạo ra kho học liệu riêng.

Trong quá trình làm phác thảo, cho phép các em ứng dụng Chat GPT, một số phần mềm đồ họa (CorelDraw, Adobe Photoshop) để hỗ trợ việc xây dựng ý tưởng bằng phác thảo nét. Sử dụng hình ảnh trong kho học liệu cá nhân, bằng các hiệu ứng trong phần mềm chuyển hình ảnh về dạng nét; cắt, ghép các hình ảnh dạng nét thành nhiều bố cục có nội dung khác nhau theo yêu cầu của chủ đề. Khi đạt được bố cục như mong muốn, sinh viên thực hiện tìm đậm nhạt và vẽ màu bằng tay. Cách làm này tuy sinh viên không được rèn luyện nhiều về kỹ năng vẽ tay nhưng có thể bù đắp một phần hạn chế vốn biểu tượng, tìm được nhiều hướng giải quyết khác nhau trong xây dựng bố cục trong thời gian ngắn để có lựa chọn tốt nhất. Trường hợp các em làm phác thảo (kích cỡ nhỏ) bằng cách vẽ tay cũng có thể cho phép các em scan phác thảo phóng hình bằng máy in ra kích cỡ theo yêu cầu của bài tập.

Quá trình này đòi hỏi người thầy phải phải theo sát, định hướng cho sinh viên để các em không đi lệch mục đích là sử dụng công nghệ để hỗ trợ học tập chứ không phải để thay thế hoàn toàn quá trình thực hành.

III. KẾT LUẬN

Mỹ thuật được hiểu là hoạt động nhận thức đặc biệt, tạo nên những sản phẩm độc đáo có ý nghĩa xã hội. Đó là những tác phẩm phản ánh hiện thực cuộc sống bằng những hình tượng nghệ thuật. Sự phản ánh này không chỉ đơn giản là sự “sao chụp” một cách máy móc các sự vật; hiện tượng mà được chắt lọc, nhào nặn lại những gì mà người học cảm thụ được trong nhận thức của mình, chọn ra những gì cơ bản, đặc sắc nhất; tổng hợp lại xây dựng nên hình tượng nghệ thuật. Để thực hiện được quá trình sáng tạo này đòi hỏi người học phải có khả năng cảm thụ một cách nhạy bén, nhận thức sâu sắc về sự vật; hiện tượng xung quanh, biết chọn lọc một cách tinh tế những gì tinh hoa nhất trong vô vàn biểu tượng để xây dựng nên hình tượng nghệ thuật. Phải nắm được các kỹ năng; kỹ xảo trong hoạt động mỹ thuật để đưa hình tượng trong suy nghĩ của mình vào một dạng thực và phải có một tình yêu lao động để biến những ý đồ tốt đẹp trở thành thực tế. Chính vì thế các tác phẩm của người nghệ sĩ luôn thấm đẫm cảm xúc, chạm đến trái tim của mỗi người khi thưởng lãm.

Hiện nay với xu thế phát triển của thời đại, người ta đã thay thế một số công đoạn, hoặc hoàn toàn trong quá trình sáng tạo mỹ thuật bằng máy móc công nghệ bởi tính năng vượt trội: Nhanh, chính xác, kinh tế. Nhưng những sản phẩm do công nghệ thực hiện theo phương thức mô phỏng, sao chép chính xác từ: bố cục, đường nét, hình khối, màu sắc, ánh sáng, nhịp điệu, bút pháp... hết như những tác phẩm đã có hoặc đúng như hiện thực khách quan. Đó cũng chỉ là những sản phẩm của công nghệ, máy móc thiếu vắng hoàn toàn cảm xúc của con người, và chắc chắn không thể so sánh được với những giá trị độc đáo từ xúc cảm thẩm mỹ do chính con người thể hiện.

Bởi vậy, việc thay đổi phương thức dạy và học Mỹ thuật trong bối cảnh xã hội hiện nay để không đi ngược với xu thế phát triển của thời đại là điều cần thiết. Tuy nhiên việc ứng dụng công nghệ trong dạy và học vẽ tranh theo chủ đề là một sự thay đổi nhỏ nhưng nếu lạm dụng sẽ góp phần tạo nên những sản phẩm mỹ thuật thiếu xúc cảm thẩm mỹ, xa rời cuộc sống và dần dần tạo ra thế hệ trẻ có tính ỷ lại vào máy móc, lười suy nghĩ, lười lao động. Do đó, người thầy cần phải có định hướng rõ ràng, theo sát chặt chẽ, yêu cầu người học nghiêm túc thực hiện để nâng cao trình độ mỹ thuật của bản thân đủ sức “tiết chế” được vai trò của công nghệ trong hoạt động sáng tạo Mỹ thuật của mình.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Đỗ Mạnh Cường, “Giáo trình ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học”, Nxb Đại học Quốc gia thành phố Hồ Chí Minh; 2007
- Ngô Bá Công, “Giáo trình Mỹ thuật cơ bản”; Nxb Đại học Sư phạm; 2011
- N. P. Quân. (2024). ChatGPT trong khoa học và giáo dục. HIUJS, tập 30, tr. 149–158. DOI: <https://doi.org/10.59294/HIUJS.30.2024.653>
- N. T. Phước. (2023). Sử dụng ChatGPT làm công cụ hỗ trợ trong việc dạy và học ngành truyền thông. HIUJS, tập 25, tr. 95–100.
- Triệu Thế Hùng, “Ứng dụng tin học trong dạy học trang trí Mỹ thuật”, Nxb Đại học Sư phạm Hà Nội; 2013