XÂY DỰNG WEBSITE "TÚI TRÒ CHƠI DÂN GIAN BAHNAR" BẰNG CÔNG NGHỆ AI NHẰM DẠY HỌC MỘT SỐ CHỦ ĐỀ TRONG HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM LỚP 3

Nguyễn Hà Ngọc Anh, Tào Nguyệt Ánh, Huỳnh Nguyệt Dương, Nguyễn Xuân Hương, Trương Thị Ngọc Trầm
Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh
Email: nguyenanhk49gdth@gmail.com

Tóm tắt: *Việc chuyển đổi trò chơi dân gian Bahnar vào môi trường số góp phần làm phong phú thêm nguồn học liệu trực quan, tương tác; tạo điều kiện để bảo tồn, phát huy các giá trị văn hoá dân tộc trong giáo dục tiểu học hiện nay. Nghiên cứu nhằm xây dựng quy trình thiết kế học liệu số hỗ trợ dạy học một số chủ đề trong Hoạt động trải nghiệm lớp 3. Kết quả thực nghiệm bước đầu cho thấy website có tính khả thi, hỗ trợ tích cực cho hoạt động dạy học.*

Từ khóa*: Website, trò chơi dân gian Bahnar, công nghệ AI, hoạt động trải nghiệm.*

DEVELOPING THE "BAHNAR FOLK GAMES BAG" WEBSITE USING AI TECHNOLOGY TO SUPPORT THE TEACHING OF SELECTED TOPICS IN GRADE 3 EXPERIENTIAL ACTIVITIES

Abstract: *The digital transformation of Bahnar folk games contributes to enriching visual and interactive learning resources, while creating opportunities to preserve and promote ethnic cultural values in contemporary primary education. This study aims to develop a digital learning resource design process to support selected topics in Grade 3 experiential activities curriculum. The preliminary experimental results indicate that the website is feasible and effectively supports teaching and learning activities.*

Keywords: *Website, Bahnar folk games, AI, experiential activities.*

Nhận bài: 10/09/2026 *Phản biện: 10/10/2026* *Duyệt đăng: 15/10/2026*

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Khảo sát tại một số trường tiểu học ở Thành phố Hồ Chí Minh cho thấy giáo viên (GV) thiếu học liệu trực quan và hướng dẫn khi lồng ghép trò chơi dân gian (TCDG) Bahnar vào Hoạt động trải nghiệm (HĐTN) lớp 3 (Nguyễn Tiến Dũng và cộng sự, 2026). Điều này hạn chế khai thác những giá trị nhân văn, cộng đồng và đặc trưng "văn hóa rừng" của trò chơi (Nguyễn Tiến Dũng, 2022). Số hóa được đề xuất nhằm lưu giữ di sản, phù hợp cách tiếp nhận của người học (Piano, 2015), hỗ trợ bảo tồn và tăng tương tác với văn hóa dân gian (Anggara & Purnomo, 2025). Định hướng phát triển học liệu số được thể hiện trong Quyết định số 131/QĐ-TTg (Thủ tướng Chính phủ, 2022) và Công văn số 5835/BGDĐT-KHCNTT hướng dẫn năm học 2025–2026. AI và nền tảng không cần viết mã còn tạo điều kiện để nhà giáo chủ động xây dựng ứng dụng, website mà không cần chuyên sâu lập trình (Tolis và cộng sự, 2025; Sumit, 2025). Từ đề xuất của Nguyễn Tiến Dũng và cộng sự (2026), bài viết phân tích quy trình xây dựng website "Túi trò chơi dân gian Bahnar" bằng AI, hướng đến mô hình học liệu trực quan, khả thi, hỗ trợ GV tổ chức HĐTN lớp 3.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu kết hợp nghiên cứu lí luận, thực nghiệm, khảo sát và thống kê toán học. Nghiên cứu lí luận làm cơ sở lựa chọn trò chơi, xây dựng dữ liệu và thiết kế website với các công cụ AI. Thực nghiệm so sánh một tiết HĐTN ở lớp sử dụng website với lớp đối chứng không sử dụng. Khảo sát và thống kê được dùng để thu thập, xử lí phản hồi, đánh giá hiệu quả và điều chỉnh sản phẩm.

2.2. Cơ sở lí luận

2.2.1. Khái quát về website

Theo Nghị định số 72/2013/NĐ-CP, website là hệ thống cung cấp thông tin trên Internet bằng chữ, số, hình ảnh, âm thanh và các dạng dữ liệu khác. Website truyền thống thường kết hợp mã nguồn, tên miền, lưu trữ và công nghệ lập trình (Nguyễn Thị Xuân Yến và cộng sự, 2026).

Website giáo dục cung cấp học liệu, mở rộng trải nghiệm trực tuyến nhưng hiệu quả phụ thuộc đặc điểm lứa tuổi (Ihmeideh, 2019). Công cụ này hỗ trợ học sinh (HS) truy cập, ôn tập và tương tác linh hoạt khi có điều kiện kết nối phù hợp (Ngô Nguyễn Ngọc Khánh, 2026).

2.2.2. Khái quát về trí tuệ nhân tạo

AI nghiên cứu các hệ thống có khả năng thực

hiện nhiệm vụ đòi hỏi trí tuệ con người, nhận biết môi trường và hành động hướng đến mục tiêu (Russell & Norvig, 2021). AI được ứng dụng dưới nhiều hình thức trong giáo dục (Chen và cộng sự, 2020). Lĩnh vực AI trong giáo dục (AIED) có lịch sử khoảng 50 năm (Bùi Trọng Tài & Nguyễn Minh Tuấn, 2024), hướng đến cải thiện trải nghiệm của người học, giảng viên và nhà quản lý (Hwang, 2014; Hwang và cộng sự, 2020).

2.2.3. Khái quát về trò chơi dân gian của dân tộc Bahnar

TCDG hình thành từ môi trường sống, tín ngưỡng và quan niệm tự nhiên của cộng đồng (Hạp Thu Hà, 2021; Trần Hoài và cộng sự, 2024). Văn hóa Bahnar gắn với cồng chiêng, lễ hội và thiên nhiên (Trung Thị Thu Thủy & Phạm Thị Trung, 2020); trò chơi diễn ra trong lễ hội, sinh hoạt thường ngày (Hạp Thu Hà, 2021), mang tính cộng đồng, nghi lễ (Nguyễn Ngọc Võ Khoa, 2024), truyền miệng, giáo dục và giải trí (Nguyễn Tiến Dũng, 2022). Có thể phân loại theo đặc điểm thành trò vận động như kéo co, cà kheo và mô phỏng lao động như bắn nỏ, ném lao; hoặc theo bối cảnh thành trò lễ hội và sinh hoạt (Nguyễn Ngọc Võ Khoa, 2024). Các nhóm đều phản ánh quan hệ với tự nhiên, thế giới tâm linh và tri thức bản địa Bahnar (Trần Hoài và cộng sự, 2024).

2.2.4. Hoạt động trải nghiệm

HĐTN giúp người học tích lũy, suy ngẫm và vận dụng kinh nghiệm để hình thành kiến thức, kỹ năng. Kolb (1984) nhấn mạnh chu trình trải nghiệm, quan sát, khái quát và vận dụng. Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 xác định đây là hoạt động bắt buộc, tạo cơ hội giải quyết vấn đề thực tiễn phù hợp lứa tuổi. HĐTN hỗ trợ giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề và điều chỉnh hành vi; đồng thời bồi dưỡng trách nhiệm, nhân ái, trung thực (Trần Thị Quyên, 2025). Hiệu quả phụ thuộc vào khả năng xác định mục tiêu, hướng dẫn suy ngẫm và đánh giá của GV, nên hoạt động cần gắn với yêu cầu cần đạt và điều kiện nhà trường (Trần Thị Quyên, 2025).

2.2.5. Đặc điểm tâm sinh lý học sinh lớp 3

HS lớp 3 có nhu cầu vận động cao nhưng khả năng tập trung, kiểm soát hành vi còn hạn chế (Trần Thị Ngọc Ánh, 2023; Đỗ Lam Ngọc, 2025). Các em muốn thể hiện, được tập thể công nhận, đồng thời phát triển đồng cảm, chia sẻ và tình bạn (Đỗ Lam Ngọc, 2025). HĐTN vì vậy có thể hỗ trợ điều tiết cảm xúc và phát triển năng lực. Ở giai đoạn thao tác cụ thể theo Piaget, HS chủ yếu học qua quan sát, thao tác và suy luận từ sự vật quen thuộc. Khả năng phân tích, so sánh và ngôn ngữ phát triển, nhưng diễn đạt trừu tượng vẫn hạn chế (Đỗ Lam Ngọc, 2025). Do đó, môi trường học tập cần linh hoạt, trực quan, gắn trải nghiệm thực tế để duy trì chú ý và hỗ trợ phát triển hài hòa.

2.3. Quy trình xây dựng website "Túi trò chơi dân gian Bahnar" bằng công nghệ AI

2.3.1. Chuẩn bị dữ liệu đầu vào cho website

a) Lựa chọn nội dung trò chơi phù hợp với học sinh lớp 3

Lựa chọn dựa trên đặc điểm HS 8–9 tuổi: cần vận động an toàn, phù hợp khả năng kiểm soát (Trần Thị Ngọc Ánh, 2023), tiếp nhận tốt qua thao tác, hình ảnh cụ thể (Piaget, 1969). Website hướng đến khám phá văn hóa Bahnar và phát triển phẩm chất, năng lực. Một số trò truyền thống đòi hỏi thể lực, kỹ năng vượt khả năng lứa tuổi. Mô phỏng số giúp điều chỉnh yêu cầu vận động, khai thác giá trị văn hóa và tạo tình huống rèn cảm xúc – xã hội; tuy nhiên, trải nghiệm số khác với trực tiếp tham gia trò chơi. Nhóm chọn 5 trò: Kéo co hướng đến hợp tác; Thi đi cà kheo lên dốc rèn kiên trì; Chèo thuyền độc mộc yêu cầu quan sát, phản xạ; Thi nướng cơm lam chú trọng trình tự, cẩn thận, gắn với tư duy phân tích có thứ bậc (Utaminingsih & Purwati, 2024); K'ăng (Nhảy lò cò) khai thác luật luân phiên để rèn kiên nhẫn và suy đoán.

b) Xây dựng cơ sở dữ liệu cho website

Nhóm sử dụng hình ảnh hoạt hình cách điệu, NotebookLM hỗ trợ trích xuất thông tin vận động và AI tạo nhân vật, trang phục. Hình ảnh cần được đối chiếu nguồn văn hóa, kiểm tra quyền sử dụng và tính phù hợp, thay vì mặc định sản phẩm AI bảo đảm bản quyền hoặc tính xác thực. Kịch bản quy định tương tác, tính điểm và luật chơi. Kéo co và Thi đi cà kheo lên dốc chia màn hình cho hai đội; đáp án đúng làm dây dịch chuyển hoặc nhân vật tiến lên dốc. Chèo thuyền độc mộc dùng phím điều hướng tránh chướng ngại qua 4 giai đoạn tăng khó. Thi nướng cơm lam mô phỏng trình tự chuẩn bị, chế biến, lồng ghép vệ sinh thực phẩm, yêu cầu trợ giúp người lớn và kiểm tra cuối hành trình. K'ăng sử dụng bàn 10 ô, gồm ô học thuật, thử thách, may mắn; người chơi luân phiên, tích điểm và chịu mất lượt, điểm khi không hoàn thành yêu cầu.

c) Lựa chọn công cụ AI để xây dựng website

NotebookLM hỗ trợ tổng hợp tài liệu; ChatGPT và Gemini cấu trúc luật chơi, kịch bản và câu lệnh

giao diện. Nội dung đầu ra cần được kiểm chứng với nguồn tin cậy. Readdy AI được chọn để tạo giao diện, bố cục, nút và luồng tương tác như đếm ngược, tính điểm bằng câu lệnh, đồng thời hỗ trợ chỉnh sửa, kiểm thử. Sự phối hợp công cụ giúp giảm thao tác kỹ thuật, tạo điều kiện tập trung vào nội dung văn hóa và yêu cầu sư phạm.

2.3.2. Quy trình xây dựng website bằng công nghệ AI

Website được xây dựng qua năm giai đoạn:

Giai đoạn 1 – Xác định mục tiêu, yêu cầu cần đạt: Phân tích chương trình HĐTN lớp 3, lựa chọn chủ đề giúp HS khám phá văn hóa và trải nghiệm trò chơi. Giai đoạn 2 – Lựa chọn công cụ: Sử dụng Readdy AI tạo khung; NotebookLM, ChatGPT và Gemini hỗ trợ tài liệu, luật chơi, kịch bản và hình ảnh. Giai đoạn 3 – Thiết kế cấu trúc: Tổ chức ba phần Điều hướng, Nội dung và Liên hệ, bảo đảm rõ ràng, thuận tiện khai thác. Giai đoạn 4 – Xây dựng nội dung: Chọn lọc tư liệu, chuẩn hóa luật và thiết kế tương tác; đối chiếu mô phỏng với đặc trưng văn hóa, làm rõ những điều chỉnh so với trò truyền thống. Giai đoạn 5 – Kiểm thử, đánh giá, hoàn thiện: Cho GV, HS trải nghiệm, thu phản hồi về khả thi, dễ sử dụng, hài lòng và hỗ trợ ghi nhớ; điều chỉnh sản phẩm phục vụ HĐTN.

2.3.3. Cấu trúc website Túi trò chơi dân gian Bahnar

Website Túi trò chơi dân gian Bahnar được xây dựng theo mô hình phân tầng, đảm bảo tính khoa học, tính logic và thuận tiện trong sử dụng. Cấu trúc của website được xác định như sau:



Hình 1. Cấu trúc website

Phần điều hướng đặt đầu website, gồm Logo – Giới thiệu – Trang chủ – Túi trò chơi – Hạt giống tri thức – Cộng đồng. Logo là túi rút có họa tiết lấy cảm hứng từ thổ cẩm Bahnar, kèm tên website. Giới thiệu trình bày sứ mệnh và đội ngũ thực hiện; Trang chủ khái quát giá trị giáo dục của TCDG và hình ảnh đời sống Bahnar. Túi trò chơi hiển thị danh mục với tên, hình minh họa và thời gian mỗi vòng; từng trò gồm năm phần: giới thiệu, luật chơi, cách chơi, hình ảnh và lưu ý. Các trò được mô phỏng qua câu hỏi ngẫu nhiên và thử thách tương tác. Hạt giống tri thức lưu trữ hình ảnh, video về nhà Rông, thổ cẩm, cồng chiêng và cho phép người dùng đóng góp tư liệu. Cộng đồng hỗ trợ GV, HS, phụ huynh chia sẻ trải nghiệm; riêng kho kế hoạch bài dạy và hướng dẫn tổ chức chỉ dành cho GV. Phần nội dung nằm giữa website. Phần Liên hệ gồm logo, thông tin liên lạc và khẩu hiệu thể hiện mục tiêu của nhóm nghiên cứu.

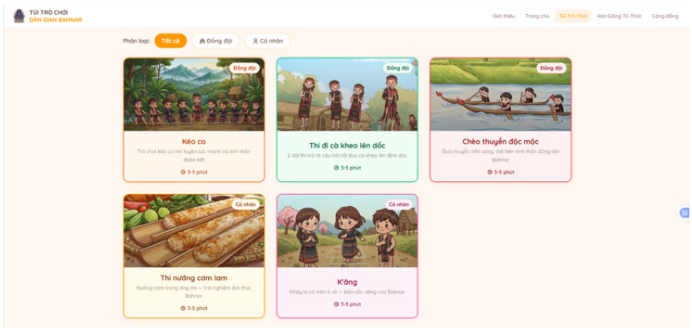
2.3.4. Hướng dẫn sử dụng Website "Túi trò chơi dân gian Bahnar"

Bước 1: Truy cập hệ thống. Người dùng truy cập vào Website Túi trò chơi dân gian Bahnar thông qua đường link https://tuitcdgbahnar.id.vn/



Hình 2. Trang chủ website

Bước 2: Lựa chọn trò chơi phù hợp mục tiêu bài học. Tại thẻ Túi trò chơi người dùng lựa chọn trò chơi phù hợp với nội dung bài học. Hệ thống ngữ liệu tại đây được xây dựng dựa trên một số nội dung của chương trình HĐTN lớp 3 như: Bất đồng trong quan hệ bạn bè, An toàn vệ sinh thực phẩm, Cảnh quan thiên nhiên,... Chẳng hạn, khi triển khai bài học về nội dung Giải quyết bất đồng trong mối quan hệ bạn bè, GV và HS có thể lựa chọn trò chơi Kéo co để trải nghiệm.



Hình 3. Các trò chơi dân gian Bahnar trong website

Bước 3: Khai thác kho tư liệu văn hóa. Người dùng chọn thẻ Hạt giống tri thức để tìm hiểu về bản sắc và những nét độc đáo của dân tộc Bahnar. Đặc biệt, website khuyến khích tương tác hai chiều; cho phép người dùng chia sẻ các tư liệu liên quan đến nhà sáng lập để bổ sung và phát triển kho học liệu.

Bước 4: Kết nối cộng đồng và hỗ trợ GV. Người dùng truy cập vào thẻ Cộng đồng để chia sẻ khoảnh khắc trải nghiệm và cảm xúc khi dùng Website Túi trò chơi dân gian Bahnar. Đặc biệt, GV có thể trao đổi, chia sẻ và lưu trữ các kế hoạch bài dạy có ứng dụng website tại khu vực dành riêng cho GV.

2.4. Đánh giá website "Túi trò chơi dân gian Bahnar"

2.4.1. Thực nghiệm website

Mục đích: Kiểm chứng hiệu quả của website trong việc hỗ trợ dạy học HĐTN lớp 3.

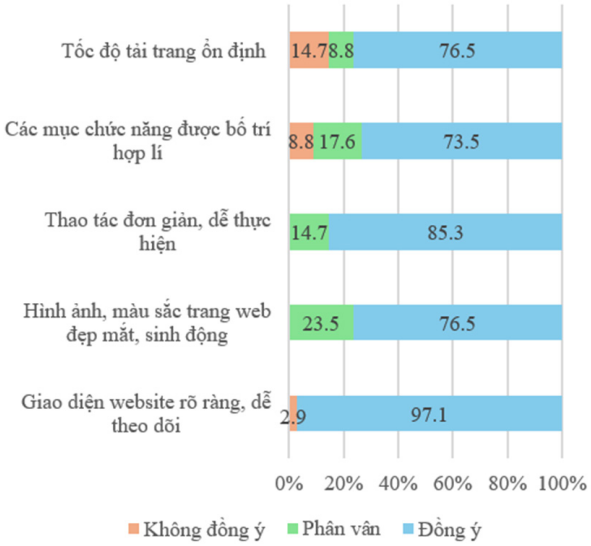
Đối tượng khảo sát: 65 HS và 1 GV trường Tiểu học Nguyễn Văn Tạo.

Lớp thực nghiệm: 34 HS (có dùng website).

Lớp đối chứng: 31 HS (không dùng website).

Thời gian: Tiết HĐTN ngày 27/3/2026.

2.4.2. Phân tích kết quả từ học sinh (Lớp thực nghiệm)



Bảng 1. Đánh giá tính năng và giao diện

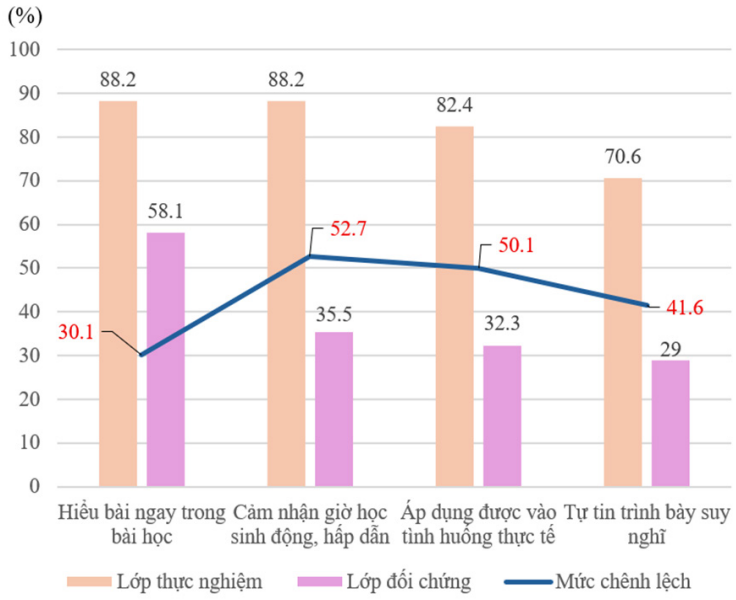
Kết quả đánh giá cho thấy nền tảng tốt ở tính tiện dụng: 97.1% HS thấy giao diện rõ ràng và 85.3% nhận định thao tác đơn giản, giúp các em dễ dàng tiếp cận bài học. Tuy nhiên, tỷ lệ hài lòng đối với sự sinh động của hình ảnh và tính ổn định của đường truyền chỉ dừng lại ở mức 76.5%, điều này cho thấy sự đa dạng trong nhận thức, gu thẩm mỹ của từng cá nhân HS, cũng như sự chênh lệch khách quan về chất lượng thiết bị và đường truyền mạng.

2.4.3. Đánh giá từ giáo viên

Về giao diện và các tính năng, GV lớp thực nghiệm đánh giá tích cực tính dễ sử dụng, bố cục rõ ràng và tốc độ tải trang ổn định của website. Trong khi tính năng cốt lõi "Túi trò chơi" được nhận xét là hữu ích cho việc trực tiếp tổ chức hoạt động, thì các mục "Hạt giống tri thức" và "Cộng đồng" vẫn khiến người dạy phân vân do chưa có nhiều thời gian khai thác sâu trong tiết học. Điều này cho thấy website thân thiện với người dùng nhưng vẫn cần hoàn thiện và tích hợp khéo léo hơn để tăng tính thiết thực cho mọi tính năng. Bên cạnh đó, GV cũng đánh giá cao khả năng hỗ trợ giảng dạy của nền tảng này, giúp tiết HS động hơn và tiết kiệm đáng kể thời gian soạn bài. Mặc dù

hệ thống hoạt động khá ổn định, không gặp lỗi hay tải chậm, quá trình triển khai thực tế vẫn gặp một số khó khăn khách quan. Cụ thể, thời lượng tiết học hạn chế cùng tốc độ thao tác của một số HS còn chậm đã ít nhiều ảnh hưởng đến tiến độ chung của bài giảng. Nhìn chung, qua khảo sát, GV lớp thực nghiệm thấy website "Túi trò chơi dân gian Bahnar" có tính khả thi và có thể ứng dụng trong HĐTN lớp 3. Để tối ưu hóa công cụ này, bên cạnh việc nâng cấp tính năng, cần có thêm các hướng dẫn thao tác chi tiết hơn cho HS, đồng thời GV cũng cần linh hoạt điều chỉnh phương pháp tổ chức nhằm phù hợp với điều kiện thời gian thực tế của lớp học.

2.4.4. So sánh hiệu quả: Thực nghiệm và đối chứng



Bảng 2. So sánh mức độ đồng ý giữa hai nhóm

Dựa vào bảng số liệu, lớp thực nghiệm đạt kết quả tốt hơn lớp đối chứng ở tất cả các tiêu chí. Cụ thể, số HS thấy giờ HS động, hấp dẫn đạt 88.2%, cao hơn nhóm đối chứng đến 52.7%. Việc này giúp tỷ lệ các em hiểu bài ngay trên lớp tăng thêm 30.1%. Đáng chú ý, khả năng áp dụng kiến thức vào thực tế của HS lớp thực nghiệm cao hơn, với mức chênh lệch lên tới 50.1%. Khi hiểu bài và biết cách vận dụng, các em cũng mạnh dạn, tự tin trình bày suy nghĩ của mình hơn (đạt 70.6%, tăng 41.6% so với lớp đối chứng). Tóm lại, cách học mới vừa giúp HS hứng thú, vừa cải thiện khả năng tiếp thu và thực hành thực tế so với phương pháp cũ.

2.4.5. Điều chỉnh và hoàn thiện

Nhóm nghiên cứu đề xuất cải thiện giao diện website theo hướng trực quan, giảm tải lượng thông tin hiển thị và kết hợp sử dụng sticker bàn phím nhằm hỗ trợ HS thao tác. Bên cạnh đó, hệ thống bài tập cần được đa dạng hóa để đáp ứng các mức độ tiếp thu khác nhau. Đối với GV, bổ sung thêm video, hình ảnh, tài liệu hướng dẫn sử dụng website, đồng thời cấu trúc lại nội dung bài học thành các phần nhỏ để GV có thể linh hoạt lựa chọn và điều chỉnh theo thời lượng giảng dạy thực tế trên lớp.

III. KẾT LUẬN

Nhóm nghiên cứu đã xây dựng website "Túi trò chơi dân gian Bahnar" bằng công nghệ AI nhằm hỗ trợ dạy học một số chủ đề trong HĐTN lớp 3. Website được phát triển theo quy trình gồm lựa chọn trò chơi phù hợp, xây dựng cơ sở dữ liệu, xác định công cụ AI, thiết kế cấu trúc, giao diện và nội dung. Kết quả thực nghiệm bước đầu cho thấy website có tính khả thi và hỗ trợ tích cực cho hoạt động dạy học. So với lớp đối chứng, lớp thực nghiệm có tỷ lệ cao hơn ở các tiêu chí: hiểu bài, tham gia hoạt động và thái độ học tập. Tuy nhiên, website cần tiếp tục hoàn thiện giao diện, giảm số lượng lựa chọn hiển thị cùng lúc, đa dạng hóa nhiệm vụ học tập, tăng hướng dẫn sử dụng cho GV và HS; đồng thời linh hoạt hóa nội dung theo thời lượng tiết học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Andrea Piano. (2015). Culture in Play: Digitization of a Traditional Game Culture. University of Malta.

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). Chương trình Giáo dục phổ thông môn Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp. (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT- BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo).

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2025). Công văn số 5835/BGDĐT-KHCNTT ngày 26/9/2025 về việc hướng dẫn thực hiện

nhiệm vụ ứng dụng công nghệ thông tin, chuyển đổi số và thống kê giáo dục năm học 2025 - 2026.

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.

Chính phủ. (2013). Nghị định số 72/2013/NĐ-CP ngày 15/7/2013 về quản lý, cung cấp, sử dụng dịch vụ Internet và thông tin trên mạng.

David Allen Kolb. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Prentice Hall.

Diego Wisnu Anggara, & Adelaide Gracegefa Purnomo. (2025). The Effect of Digital Technology on Traditional Game Culture Preservation, Behavior Change, and Community Participation. Knowledge Garden: International Journal of Library Studies, 3(1), 1-25. doi:10.21776/ub.knowledgegarden.2025.3.1.34

Dimitrios Tolis, Stylianos Mystakidis & Athanasios Christopoulos (2025). Generative AI Applications in Education: A Low-Code/No-Code Approach. In Human-Computer Creativity: Generative AI in Education, Art, and Healthcare, 103-128. doi:10.1007/978-3-031-86551-0_8

Đỗ Lam Ngọc. (2025). Xây dựng hệ thống bài tập rèn kĩ năng liên hệ, so sánh, kết nối trong dạy học đọc hiểu văn bản thơ trong sách giáo khoa Tiếng Việt 3 bộ sách Kết nối tri thức với cuộc sống. Tạp chí Khoa học Trường Đại học Sư phạm Hà Nội 2: Chuyên san Khoa học Giáo dục, 2(4).

Esty Setyo Utaminingsih, & Panca Dewi Purwati. (2024). Characteristics of third-grade elementary school students and the importance of student character identification. Research and Development Journal of Education, 10(2), 1066-1077.

Fathi Ihmeideh. (2019). Evaluation of children's educational websites based on the developmental perspective. E-Learning and Digital Media, 16(1), 26-45. doi:10.1177/2042753018812686

Gwo-Jen Hwang. (2014). Definition, framework, and research issues of smart learning environments-a context-aware ubiquitous learning perspective. Smart Learning Environments, 1(1), 4.

Gwo-Jen Hwang, Haoran Xie, Benjamin Wan Sang Wah, & Dragan Gašević. (2020). Computers and Education: Artificial Intelligence. Computers and Education: Artificial Intelligence.

Hạp Thu Hà. (2021). Văn hóa dân gian Việt Nam (tài liệu lưu hành nội bộ dùng cho ngành đào tạo Quản lí văn hóa). Trường Đại học Hạ Long.

Jean Piaget, & Barbel Inhelder. (1969). The psychology of the child. Basic Books.

Lijia Chen, Pingping Chen, & Zhijian Lin. (2020). Artificial intelligence in education: A review. Ieee Access, 8, 75264-75278.

Ngô Nguyễn Ngọc Khánh. (2026). Thiết kế website học tập ứng dụng AI hỗ trợ dạy học chủ đề thực vật và động vật cho học sinh lớp 4. Tạp chí Tâm lý - Giáo dục, 32(7), 369-374.

Nguyễn Ngọc Võ Khoa. (2024). Trends of changes in the culture of ethnic minorities in Vietnam (A case study of the Bahnar people in Kon Tum Province). International Journal of Religion, 5(11), 4690-4697. doi: 10.61707/j3zgbs43

Nguyễn Thị Xuân Yến, Nguyễn Thị Kim Cương, Bùi Thị Hồng Nhung, Nguyễn Thị Thu Trúc, & Phạm Hương Phấn. (2026). Thiết kế website hỗ trợ dạy học bài học ôn tập phần âm vần môn Tiếng Việt, lớp 1. Tạp chí Khoa học Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh, 23(2), 359-370. doi: 10.54607/hcmue.js.23.2.4742(2026)

Nguyễn Tiến Dũng. (2022). Tiếp cận câu đố Bahnar từ văn hoá tộc người. Tạp chí Khoa học Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh, 19(4), 567-577.

Nguyễn Tiến Dũng, Huỳnh Nguyệt Dương, Nguyễn Hà Ngọc Anh, Tào Nguyệt Ánh, Nguyễn Xuân Hương, & Trương Thị Ngọc Trầm. (2026). Nghiên cứu thực trạng sử dụng trò chơi dân gian Bahnar trong Hoạt động trải nghiệm tại một số trường tiểu học ở Thành phố Hồ Chí Minh. Tạp chí Giáo dục, 26(12), 65-71.

Sahed Alom Sumit. (2025). The Future of No-code Web Development: Evaluating the Potential and Limitations of Webflow (Bachelor's thesis, Haaga-Helia University of Applied Sciences).

Stuart Russell, & Peter Norvig. (2010). Artificial intelligence: A modern approach (Third Edition). Pearson Education.

Thủ tướng Chính phủ. (2022). Quyết định số 131/QĐ-TTg ngày 25/01/2022 phê duyệt Đề án "Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022 - 2025, định hướng đến năm 2030".

Trần Hoài, K. David Harrison, Hoàng Khang Minh Lâm, & Cao Hải Lâm. (2024). "Who Eats the Forest?": Forest animacy among the Bahnar people of Vietnam. Journal of Ethnobiology, 44(4), 402- 414. https://doi.org/10.1177/02780771241277627

Trần Thị Ngọc Ánh. (2023). Thiết kế hoạt động khởi động trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 3 theo định hướng phát triển năng lực học sinh. [Báo cáo kết quả thực hiện đề tài nghiên cứu khoa học sinh viên]. Trường Đại học Hoa Lư.

Trần Thị Quyên. (2025). Hoạt động trải nghiệm - Môi trường thuận lợi hình thành và phát triển giá trị sống cho học sinh tiểu học. Tạp chí Khoa học - Trường Đại học Thủ đô Hà Nội: Khoa học Xã hội và Giáo dục, Số đặc biệt tháng 12/2025, 223-227. https://vjol.info.vn/otn/vi/article/view/127926/104935/

Trung Thị Thu Thủy, & Phạm Thị Trung (2020). Vai trò của chủ thể văn hóa trong bảo tồn và phát huy văn hóa truyền thống Tây Nguyên - Góc nhìn từ giáo dục phổ thông. Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, 34, 48-53.