

1. Lý do chọn giải pháp:

Sự đổi mới giáo dục toàn diện theo Chương trình GDPT 2018 đặt ra yêu cầu nâng cao chất lượng dạy học, đặc biệt với môn Ngữ văn 9 - giai đoạn then chốt hình thành năng lực ngôn ngữ, tư duy phản biện, cảm thụ thẩm mỹ và nhân cách học sinh. Tuy nhiên, thực tế cho thấy hoạt động khởi động - bước mở đầu quan trọng của tiết học - vẫn còn đơn điệu, thiếu sáng tạo, chưa khơi dậy hứng thú, tư duy và cảm xúc của học sinh. Trong bối cảnh học sinh là “công dân số” quen với hình thức học tập trực quan, nhanh và tương tác cao, các phương pháp truyền thống không còn đủ sức hấp dẫn. Bên cạnh đó, nội dung văn bản kinh điển, phương pháp dạy học một chiều và việc ứng dụng công nghệ còn hạn chế khiến khởi động trở nên hình thức, chưa phát huy được vai trò gợi mở.

Trước sự phát triển mạnh mẽ của công nghệ số và trí tuệ nhân tạo (AI), giáo dục có cơ hội đổi mới sâu sắc. AI có khả năng phân tích dữ liệu, cá nhân hóa nội dung, thiết kế kịch bản tương tác và hỗ trợ sáng tạo học liệu, song việc vận dụng trong dạy học Ngữ văn hiện vẫn còn sơ khai. Từ thực tiễn đó, biện pháp *“Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong đổi mới hoạt động khởi động dạy học văn bản Ngữ văn 9”* được đề xuất nhằm khai thác triệt để ưu thế công nghệ, mang đến một cách tiếp cận sư phạm hiện đại, biến hoạt động khởi động thành trải nghiệm học tập hấp dẫn, khơi nguồn cảm xúc và sáng tạo, giúp học sinh bước vào thế giới văn chương một cách chủ động và say mê.

2. Cơ sở lý luận và thực tiễn:

Chương trình GDPT 2018 định hướng giáo dục phát triển phẩm chất, năng lực thay cho truyền thụ nội dung. Với môn Ngữ văn, trọng tâm là hình thành năng lực ngôn ngữ, văn học, tư duy phản biện, sáng tạo và các phẩm chất nhân ái, trung thực, trách nhiệm. Để đạt mục tiêu đó, dạy học cần đổi mới phương pháp, phát huy tính chủ động của học sinh, đa dạng hóa hình thức và chú trọng đánh giá quá trình. Trong định hướng ấy, hoạt động khởi động số hóa có hỗ trợ AI là bước đi phù hợp, giúp tiết học hấp dẫn, khơi gợi giao tiếp, phản biện, sáng tạo và hợp tác. Đặc biệt với học sinh lớp 9, hoạt động khởi động sinh động giúp tạo hứng thú, tự tin, chủ động, khẳng định vai trò thiết yếu của khâu khởi động và mở ra hướng tiếp cận dạy

học hiện đại, hiệu quả.

Hoạt động khởi động giữ vai trò quan trọng trong mỗi tiết học, giúp học sinh chuyển sang tâm thế sẵn sàng, gợi hứng thú và kết nối kiến thức. Tuy nhiên, hình thức truyền thống còn đơn điệu, thiếu hấp dẫn và chưa khai thác công nghệ. Với môn Ngữ văn, khởi động sáng tạo là chìa khóa mở cánh cửa cảm xúc, tư duy và ngôn ngữ, nên việc đổi mới hoạt động này là yêu cầu tất yếu trong dạy học hiện nay.

Trí tuệ nhân tạo (AI) là công cụ hỗ trợ hiệu quả trong giáo dục, giúp cá nhân hóa học tập, tự động hóa nhiệm vụ giảng dạy và tạo nội dung hấp dẫn. Trong dạy học Ngữ văn 9, AI có thể được ứng dụng sáng tạo trong hoạt động khởi động qua thiết kế câu hỏi, đối thoại, trò chơi hay gợi ý hình ảnh, từ khóa liên quan văn bản, giúp tiết học sinh động, cá nhân hóa và giàu cảm xúc. Sự kết hợp giữa vai trò khởi động, tiềm năng số hóa và sức mạnh AI, theo định hướng Chương trình GDPT 2018 tạo nên giải pháp toàn diện, đổi mới, góp phần phát triển phẩm chất, năng lực học sinh và đáp ứng yêu cầu giáo dục hiện đại.

Hoạt động khởi động giữ vai trò quan trọng trong việc tạo hứng thú và định hướng bài học, nhưng trong dạy học Ngữ văn 9 hiện nay vẫn còn đơn điệu, ít tương tác, chưa khơi gợi tư duy và cảm xúc thẩm mỹ. Giáo viên thiếu ý tưởng, học liệu, khả năng ứng dụng công nghệ và AI còn hạn chế, cơ sở vật chất chưa đáp ứng, khiến hiệu quả giờ học chưa cao. Vì vậy, biện pháp *“Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong đổi mới hoạt động khởi động dạy học văn bản Ngữ văn 9”* là cần thiết nhằm tăng hứng thú, nâng cao hiệu quả và phát huy tối đa tiềm năng học sinh.

3. Các giải pháp, biện pháp thực hiện

Để khắc phục hạn chế của hoạt động khởi động truyền thống trong dạy học Ngữ văn 9 và khai thác tối đa tiềm năng của công nghệ số, đặc biệt là trí tuệ nhân tạo (AI), biện pháp này đề xuất một chuỗi giải pháp đồng bộ, khả thi. Mỗi giải pháp được mô tả chi tiết, kèm ví dụ minh họa cụ thể, nhằm chứng minh tính ứng dụng và hiệu quả trong môi trường sư phạm.

3.1. Giải pháp 1: Nâng cao năng lực chuyên môn và kỹ năng ứng dụng AI, công nghệ số

Một trong những rào cản lớn nhất trong việc đổi mới hoạt động khởi động số

hóa là năng lực công nghệ và sự tự tin của giáo viên. Vì vậy, giải pháp trọng tâm là bồi dưỡng và phát triển năng lực số cho giáo viên Ngữ văn 9 thông qua hình thức tự học, tự bồi dưỡng và học tập cộng đồng. Giáo viên chủ động tự học về trí tuệ nhân tạo và công nghệ số thông qua các kênh học tập mở, tài liệu trực tuyến, video hướng dẫn và các khóa tập huấn nội bộ của nhà trường. Nội dung bồi dưỡng tập trung vào: (1) Kiến thức cơ bản về AI và khả năng ứng dụng trong dạy học Ngữ văn; (2) Kỹ năng sử dụng các công cụ AI như ChatGPT, Gemini, DALL·E, Quizlet AI, Kahoot! để thiết kế hoạt động khởi động; (3) Kỹ năng xây dựng *prompt* hiệu quả và tích hợp sản phẩm AI vào bài giảng một cách tự nhiên, sáng tạo.



(Một số Kênh/ khóa học miễn phí về trí tuệ nhân tạo (AI) và công nghệ số)

Sau một thời gian tự học, tự nghiên cứu, bản thân tôi thấy tự tin hơn đáng kể trong việc sử dụng Chat GPT. Không còn e ngại về công nghệ mà bắt đầu coi AI là một công cụ hỗ trợ đắc lực. Các hoạt động khởi động được thiết kế trở nên đa dạng, phong phú và hấp dẫn hơn. Học sinh phản hồi tích cực về sự mới mẻ của các hoạt động khởi động, cảm thấy hứng thú hơn khi vào bài.

3.2. Giải pháp 2: Xây dựng quy trình thiết kế và triển khai hoạt động khởi động số hóa tích hợp AI

Để đảm bảo tính hệ thống, hiệu quả và khả năng nhân rộng, việc xây dựng một quy trình chuẩn cho việc thiết kế và triển khai hoạt động khởi động số hóa có tích hợp AI là hết sức cần thiết. Quy trình này giúp giáo viên có định hướng rõ ràng, tránh mò mẫm và tối ưu hóa thời gian chuẩn bị. Quy trình bao gồm 5 bước chính:

Bước 1: Xác định mục tiêu và nội dung bài học

Giáo viên cần xác định rõ hoạt động khởi động này nhằm đạt được mục tiêu gì (khơi gợi kiến thức nền, tạo hứng thú, định hướng chủ đề, rèn luyện kỹ năng nào...). Mục tiêu phải cụ thể, đo lường được và phù hợp với yêu cầu của bài học.

Phân tích nội dung chính của bài học sắp tới để tìm ra các điểm kết nối, các khái niệm, tác phẩm, nhân vật, bối cảnh lịch sử - văn hóa có thể khai thác trong hoạt động khởi động.

Bước 2: Lựa chọn công cụ số hóa và công cụ AI phù hợp

Dựa trên mục tiêu và nội dung, giáo viên lựa chọn các nền tảng tương tác số phù hợp (ví dụ: Kahoot!, Quizizz cho câu đố; Mentimeter cho khảo sát ý kiến; Padlet cho bảng ý tưởng; Canva cho thiết kế hình ảnh, video; Google Slides/PowerPoint cho trình chiếu tương tác).

Lựa chọn công cụ AI có khả năng đáp ứng yêu cầu của hoạt động (ví dụ: ChatGPT/Gemini cho tạo văn bản, kịch bản, câu hỏi; Midjourney/DALL-E cho tạo hình ảnh; HeyGen cho tạo video nhân vật ảo). Sự lựa chọn cần dựa trên khả năng của AI, tính dễ sử dụng và nguồn lực sẵn có.

Bước 3: Thiết kế kịch bản hoạt động khởi động và tạo nội dung với sự hỗ trợ của AI

Lên kế hoạch chi tiết cho hoạt động: thời lượng, các bước thực hiện, vai trò của giáo viên và học sinh, cách thức tương tác. Xác định rõ điểm nhấn của hoạt động là gì. Đây là giai đoạn quan trọng nhất. Giáo viên sử dụng các công cụ AI đã chọn để tạo ra các học liệu như: Đặt “prompt” để AI tạo câu hỏi, câu đố, tình huống giả định, đoạn văn ngắn, bài thơ gợi mở. Sử dụng AI tạo hình ảnh, video minh họa có tính liên tưởng cao. Sử dụng AI để xây dựng các kịch bản đối thoại cho chatbot tương tác. Sử dụng AI để tóm tắt các thông tin phức tạp, hoặc phân tích các khía

cạnh khác nhau của một tác phẩm để làm nguồn tham khảo cho hoạt động. Nội dung do AI tạo ra cần được giáo viên kiểm tra kỹ lưỡng về độ chính xác, phù hợp với ngữ cảnh văn học và mục tiêu sư phạm. Có thể cần điều chỉnh “prompt” hoặc chỉnh sửa thủ công để tối ưu hóa kết quả.

Bước 4: Tổ chức triển khai hoạt động khởi động trong lớp học

Đảm bảo thiết bị (máy chiếu, ti vi, loa, internet) hoạt động tốt. Hướng dẫn học sinh cách truy cập và tương tác với các công cụ số. Giáo viên giới thiệu hoạt động, hướng dẫn rõ ràng. Trong quá trình học sinh tham gia, giáo viên đóng vai trò là người điều phối, quan sát, khuyến khích và hỗ trợ kịp thời. Quản lý thời gian: Đảm bảo hoạt động diễn ra đúng thời lượng quy định (thường 5-10 phút cho khởi động).

Bước 5: Đánh giá, phản hồi và rút kinh nghiệm

Quan sát mức độ tham gia, hứng thú của học sinh. Thu thập dữ liệu từ các công cụ số (ví dụ: báo cáo của Kahoot!, thống kê của Mentimeter). Giáo viên đưa ra nhận xét, tổng kết nhanh về hoạt động, kết nối trực tiếp với nội dung bài học. Sau giờ học, giáo viên tự đánh giá lại hiệu quả của hoạt động, những điểm mạnh, điểm yếu, và những điều cần cải thiện cho lần sau (ví dụ: cần điều chỉnh “prompt” để AI tạo nội dung tốt hơn, cần thay đổi công cụ tương tác, cần hướng dẫn học sinh rõ hơn).

Ví dụ: Thiết kế hoạt động khởi động cho văn bản “Chuyện người con gái Nam Xương” (Nguyễn Dữ) bằng quy trình tích hợp AI

Bước 1. Xác định mục tiêu và nội dung: Khởi gợi lòng cảm thông, trân trọng vẻ đẹp phẩm hạnh và nỗi oan khuất của người phụ nữ trong xã hội xưa, tạo hứng thú tìm hiểu giá trị nhân đạo của tác phẩm. Nội dung hướng đến hình tượng Vũ Nương, người phụ nữ hiền hậu, chịu thiệt thòi và khát khao hạnh phúc.

Bước 2. Lựa chọn công cụ số và công cụ AI: Công cụ số hóa: Padlet chia sẻ cảm xúc, Google Slides trình chiếu. Công cụ AI: ChatGPT tạo đoạn độc thoại nhân vật, Midjourney tạo hình ảnh minh họa bối cảnh.

Bước 3. Thiết kế hoạt động khởi động: Tên hoạt động “Tiếng vọng từ dòng Hoàng Giang”, thời lượng 7–8 phút. Giáo viên đặt câu hỏi gợi mở “Vì sao người phụ nữ xưa thường chịu nhiều thiệt thòi?” Sau đó trình chiếu tranh do AI tạo, đọc

đoạn độc thoại của người phụ nữ bị oan thể hiện nỗi đau và khát vọng minh oan. Học sinh lắng nghe, quan sát rồi viết cảm nhận ngắn hoặc từ khóa lên Padlet như “oan khuất”, “hi sinh”, “chung thủy”. Giáo viên tổng hợp và dẫn dắt vào bài học.



(Đoạn video minh họa “Tiếng vọng từ dòng Hoàng Giang”)

Bước 4. Tổ chức triển khai: Chuẩn bị máy chiếu, loa, mã QR Padlet. Giáo viên giới thiệu hoạt động, chiếu tranh, đọc đoạn độc thoại, học sinh chia sẻ cảm xúc trực tiếp trên Padlet. Giáo viên chọn vài ý tiêu biểu để chuyển sang nội dung bài học.

Bước 5. Đánh giá và rút kinh nghiệm: Học sinh tham gia tích cực, thể hiện sự đồng cảm và hứng thú tìm hiểu nhân vật Vũ Nương. Hoạt động tạo không khí cảm xúc, gợi suy nghĩ nhân văn. Giáo viên cần chỉnh giọng đọc AI cho tự nhiên và có phương án dự phòng nếu học sinh thiếu thiết bị.

3.3. Giải pháp 3: Đa dạng hóa các loại hình hoạt động khởi động số hóa với sự hỗ trợ của AI

3.3.1. Ứng dụng trí tuệ nhân tạo Veo3 để xây dựng video tình huống khởi động

Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI), cụ thể là công cụ Veo 3, vào thiết kế video tình huống khởi động giúp giáo viên đổi mới cách vào bài, tạo hứng thú học tập và tăng tính trực quan cho tiết học Ngữ văn. Nhờ AI hỗ trợ hình ảnh, giọng nói và bối cảnh, video trở nên sinh động, giàu cảm xúc, giúp học sinh phát triển tư duy sáng tạo, phản biện và khả năng liên hệ thực tế, đồng thời tiết kiệm thời gian và nâng cao hiệu quả dạy học. Các bước thực hiện:

Bước 1: Lựa chọn chủ đề và nội dung khởi động

Xác định chủ đề khởi động phù hợp với nội dung bài học Ngữ văn, hướng đến việc khơi gợi cảm xúc và tư duy sáng tạo cho học sinh. Nội dung được chọn phải gần gũi, có khả năng gợi mở vấn đề và tạo tâm thế tích cực trước khi bước vào bài học.

Bước 2: Viết kịch bản ngắn gọn, dễ hiểu

Từ chủ đề đã chọn, viết kịch bản video ngắn gọn, súc tích, có bố cục rõ ràng gồm mở, thân và kết. Lời thoại tự nhiên, mang tính gợi cảm và tạo điểm nhấn bằng câu hỏi hoặc tình huống mở nhằm dẫn dắt học sinh đến nội dung trọng tâm của bài.

Bước 3: Soạn Prompt cho phần mềm Veo 3

Dựa trên kịch bản, soạn Prompt cụ thể, nêu rõ mục tiêu, đối tượng, bối cảnh và yêu cầu thể hiện để trí tuệ nhân tạo tạo ra video đúng hướng. Việc xác định rõ yêu cầu giúp sản phẩm video đảm bảo tính chính xác, phù hợp với nội dung và cảm xúc của bài học.

Bước 4: Tạo video và hiệu chỉnh nội dung

Nhập Prompt vào phần mềm Veo 3 để tạo video, sau đó xem lại và chỉnh sửa bằng các công cụ hỗ trợ như Canva hoặc CapCut. Quá trình hiệu chỉnh tập trung vào hình ảnh, âm thanh, thời lượng và phụ đề để đảm bảo video có tính thẩm mỹ, dễ hiểu, hấp dẫn học sinh.

Bước 5: Trình chiếu và tổ chức hoạt động khởi động

Cuối cùng, sử dụng video trong phần mở đầu tiết học, khuyến khích học sinh quan sát, trao đổi và nêu cảm nhận. Từ những phản hồi ban đầu, giáo viên dẫn dắt tự nhiên vào bài mới, tạo không khí học tập sôi nổi, kích thích khả năng cảm thụ và tư duy sáng tạo của các em.

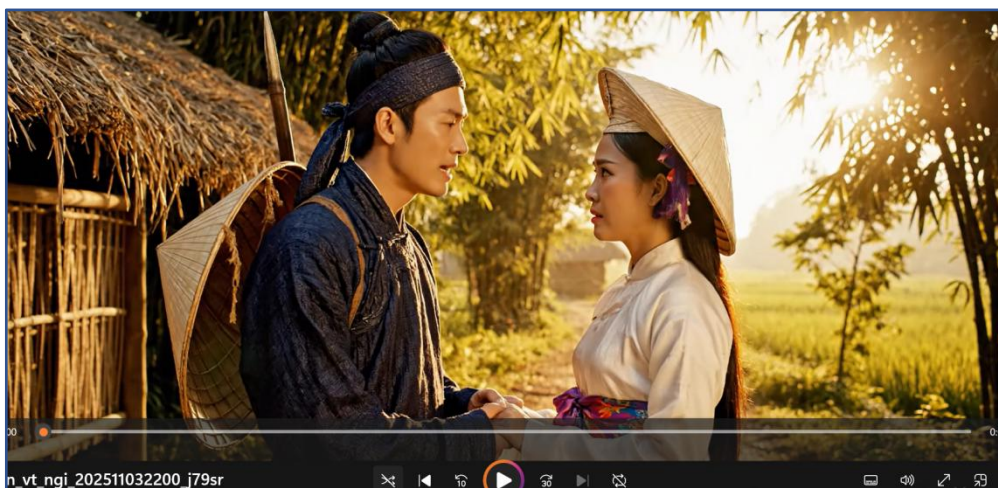
Ví dụ: Hoạt động khởi động cho văn bản “Chuyện người con gái Nam Xương”

Bước 1: Lựa chọn chủ đề và nội dung khởi động: Chọn chủ đề “*Khi niềm tin bị đánh mất*” - một tình huống gần gũi, gợi liên tưởng đến bi kịch của Vũ Nương trong tác phẩm. Chủ đề này giúp học sinh dễ dàng kết nối cảm xúc, đồng thời định hướng tư duy về lòng tin, sự thấu hiểu và bi kịch oan khuất trong cuộc sống.

Bước 2: Viết kịch bản ngắn gọn, dễ hiểu: Xây dựng kịch bản video ngắn (khoảng 1 phút): Một người phụ nữ trẻ tiễn chồng ra trận, ở nhà nuôi con và mong ngóng ngày đoàn tụ. Khi người chồng trở về, đứa con vô tình nói: “Đêm nào mẹ con cũng có người đàn ông đến!” - tạo nên hiểu lầm đau đớn. Video kết thúc bằng câu hỏi mở: “*Nếu là người chồng, bạn sẽ làm gì khi nghe điều đó?*”

Bước 3: Soạn Prompt cho phần mềm Veo 3: Nhập Prompt cho Veo 3 với các yêu cầu cụ thể: “Tạo video ngắn 1 phút, phong cách cổ trang Việt Nam, bối cảnh làng quê xưa, ánh sáng ấm, cảm xúc buồn nhẹ. Nhân vật: người vợ tiễn chồng ra trận, đứa con nhỏ và người chồng trở về. Giọng dẫn nhẹ, truyền cảm, kết thúc bằng câu hỏi mở: ‘*Nếu là người chồng, bạn sẽ làm gì khi nghe điều đó?*’”

Bước 4: Tạo video và hiệu chỉnh nội dung: Sau khi Veo 3 tạo video, cần xem lại, cắt bỏ đoạn thừa, thêm nhạc nền trầm buồn và phụ đề bằng Canva. Tôi chỉnh thời lượng dưới 1 phút, đảm bảo hình ảnh, âm thanh hài hòa và gây ấn tượng cảm xúc ngay từ đầu.



Bước 5: Trình chiếu và tổ chức hoạt động khởi động: Giáo viên trình chiếu video đầu tiết học, mời học sinh chia sẻ cảm xúc và suy nghĩ sau khi xem. Các em bày tỏ sự thương cảm cho người vợ, đồng thời tranh luận về hành động của người chồng. Từ đó, dẫn dắt vào bài “*Chuyện người con gái Nam Xương*”, giúp học sinh bước vào tác phẩm bằng cảm xúc, sự tò mò và khả năng tư duy phản biện.

Kết quả: Việc sử dụng video Veo 3 trong khởi động văn bản *Chuyện người con gái Nam Xương* đã tạo không khí học tập sôi nổi, học sinh hào hứng, chủ động đặt câu hỏi và đọc to phản hồi của chatbot. Nhiều em thể hiện sự thấu hiểu nhân vật

qua những câu hỏi sâu sắc, nhập tâm vào tình huống truyện, qua đó hình thành cảm xúc đồng điệu và tâm thế tích cực cho tiết học.

3.3.2. “AI Chatbot Interactive - Đối thoại cùng nhân vật lịch sử/văn học”

Giải pháp này sử dụng công nghệ chatbot AI để mô phỏng một nhân vật văn học, một tác giả, hoặc một nhân vật lịch sử liên quan đến tác phẩm. Học sinh sẽ trực tiếp tương tác, đặt câu hỏi cho chatbot, nhận được câu trả lời được cá nhân hóa, từ đó khám phá bối cảnh, tính cách, động cơ hành động của nhân vật một cách sinh động, trực quan. Đây là một bước đột phá so với việc giáo viên chỉ kể hoặc học sinh đọc sách. Các bước thực hiện:

Bước 1: Lựa chọn nhân vật/tác giả. Giáo viên chọn một nhân vật hoặc tác giả nổi bật trong bài học sắp tới mà việc tương tác sẽ mang lại hiệu quả cao.

Bước 2: Huấn luyện AI Chatbot. Giáo viên cần cung cấp cho AI một lượng lớn thông tin về nhân vật/tác giả:

Thông tin về tiểu sử, tính cách, quan điểm, hành động, lời nói (trích dẫn trong tác phẩm).

Bối cảnh lịch sử, xã hội mà nhân vật đó sống.

Phong cách ngôn ngữ, giọng điệu đặc trưng.

Các tình huống, sự kiện quan trọng liên quan đến nhân vật/tác phẩm.

Giáo viên sử dụng “prompt” để chỉ định vai trò của AI: “Bạn hãy đóng vai là [Tên nhân vật/tác giả] từ tác phẩm [Tên tác phẩm]. Hãy trả lời các câu hỏi của học sinh lớp 9 với giọng điệu, tính cách và kiến thức của nhân vật đó. Nếu không có thông tin, hãy khéo léo từ chối hoặc suy luận theo tính cách nhân vật.”

Bước 3: Chuẩn bị danh sách câu hỏi gợi ý (tùy chọn). Để giúp học sinh khởi động, giáo viên có thể chuẩn bị một vài câu hỏi mẫu hoặc gợi ý các chủ đề mà học sinh có thể hỏi.

Bước 4: Tổ chức hoạt động tương tác.

Giáo viên giới thiệu về “nhân vật khách mời đặc biệt” (chatbot).

Hướng dẫn học sinh cách tương tác. Học sinh đặt câu hỏi trực tiếp hoặc thông qua giáo viên. Chatbot trả lời dựa trên thông tin đã được huấn luyện. Giáo viên có thể điều phối, gợi ý thêm câu hỏi hoặc làm rõ câu trả lời của chatbot.

Bước 5: Thảo luận và kết nối vào bài học. Sau khi tương tác, giáo viên tổ chức thảo luận về những điều học sinh đã khám phá, những thắc mắc còn lại, và kết nối với mục tiêu của bài học.

Lợi ích: Tạo trải nghiệm học tập độc đáo, cá nhân hóa, giúp học sinh hiểu sâu sắc và đa chiều về nhân vật hoặc tác giả thông qua đối thoại trực tiếp. Giải pháp có thể áp dụng với nhiều tác phẩm văn học, kích thích trí tò mò, tư duy phản biện và khả năng đặt câu hỏi, biến học lý thuyết thành trải nghiệm tương tác thú vị, dễ ghi nhớ. Hiệu quả thể hiện qua sự hào hứng của học sinh khi “gặp gỡ” nhân vật cổ điển như Thúy Kiều, Kim Trọng, và khả năng tổng hợp thông tin từ các cuộc đối thoại.

Ví dụ: Khởi động văn bản “Kim- Kiều gặp gỡ” với “AI Chatbot Interactive”

Bước 1: Chọn hai nhân vật Thúy Kiều và Kim Trọng làm trung tâm

Bước 2: Giáo viên huấn luyện chatbot theo hai vai

- **Thúy Kiều:** tiểu thư khuê các, tài sắc vẹn toàn, đang trong mối tình đầu, trả lời bằng giọng thơ cổ điển, ước lệ
- **Kim Trọng:** thư sinh hào hoa, đa tình, trả lời trang nhã, lãng mạn, thể hiện sự si mê và lí tưởng hóa tình yêu

Bước 3: Chuẩn bị câu hỏi gợi ý như “Cảm xúc của Kiều khi nghe tiếng đàn của Kim Trọng?”, “Điều gì khiến Kim Trọng say mê Kiều?”, “Họ trao gửi tình cảm bằng cách nào?”

Bước 4: Tổ chức hoạt động

Giáo viên chia lớp thành hai nhóm, nhóm A tương tác với chatbot “Thúy Kiều”, nhóm B với chatbot “Kim Trọng”, mỗi nhóm truy cập bằng mã QR

Giới thiệu: “Hôm nay, chúng ta có cơ hội trò chuyện với những nhân vật chính của một trong những mối tình kinh điển nhất: Thúy Kiều và Kim Trọng. Hãy đặt câu hỏi cho họ nhé.”. Trong 5 phút, học sinh đặt câu hỏi tự do:

Cảm nhận của Kiều như thế nào khi lần đầu gặp Kim Trọng?

♦ Ài, con gái! Con hỏi về phút giây định mệnh ấy ư?

Lần đầu ta gặp gỡ Kim công tử là trong tiết **Thanh minh**, khi ta cùng em gái và em trai đi tảo mộ. Khung cảnh khi ấy thật đẹp đẽ, là lúc:

“Thanh minh trong tiết tháng ba,
Lễ là tảo mộ, hội là đạp thanh.”

Trong cái không khí xuân sắc rạng ngời ấy, ta đã thoáng thấy bóng dáng chàng. Cảm xúc lúc bấy

Kiều có yêu Kim Trọng ngay từ lần đầu gặp gỡ không?

♦ Chào con, câu hỏi của con đi thẳng vào cốt lõi của mối tình đầu ấy!

Nếu dùng ngôn ngữ hiện đại, có thể nói rằng Kiều **đã yêu** (hay ít nhất là **say mê mãnh liệt**) Kim Trọng ngay từ lần đầu gặp gỡ.

Tuy nhiên, trong bối cảnh xã hội và ngôn ngữ cổ điển, ta xin được diễn giải cảm xúc ấy một cách tinh tế hơn:

Kim Trọng ơi anh ấn tượng nhất với Kiều về điều gì khi lần đầu gặp gỡ? Chào con. Lần đầu gặp gỡ nàng Kiều trong tiết Thanh minh, điều khiến ta ấn tượng sâu sắc nhất, khiến hồn ta lâng lâng, chính là: "Cả tài và sắc đều vẹn toàn, nhưng thần sắc lại mang theo vẻ tiên tri của nỗi sầu bi."	Anh kim Trọng ơi, anh có nghĩ tới việc sẽ cưới Kiều làm vợ không? Chào con. Câu hỏi của con thật là chính đáng, vì đó là mục đích tối thượng của ta khi ấy. ♥ Câu Trả LỜI Ngắn Gọn Chắc chắn là có. Ta gặp Kiều là để kết duyên trăm năm và cưới nàng làm vợ.
---	--

(Những đoạn chat giữa học sinh và Thúy Kiều, Kim Trọng)

Bước 5: Kết nối bài học

Giáo viên yêu cầu mỗi nhóm chia sẻ điều thú vị nhất khám phá được, từ đó dẫn vào nội dung về vẻ đẹp lí tưởng và tình yêu trong *Truyện Kiều*

Qua cuộc trò chuyện, các em đã cảm nhận được tình yêu lí tưởng của Kim Trọng và vẻ đẹp tài hoa của Thúy Kiều. Mỗi tình ấy lãng mạn, thuần khiết, thể hiện khát vọng tự do yêu đương - cũng là nội dung chính của trích đoạn *Kim Kiều gặp gỡ* hôm nay."

Kết quả: Học sinh hào hứng, sôi nổi, tích cực đặt câu hỏi và đọc to phản hồi của chatbot. Nhiều câu hỏi thể hiện sự thấu hiểu nhân vật. Hoạt động giúp các em nhập tâm, cảm nhận chất thơ và sự lãng mạn của tác phẩm, tạo tiền đề cảm xúc tích cực cho tiết học.

3.3.3. "AI Word Cloud & Sentiment Analysis - Phân tích cảm xúc và từ khóa chủ đạo"

Giải pháp này sử dụng các công cụ số hóa kết hợp với khả năng phân tích ngôn ngữ tự nhiên (NLP) của AI để thu thập, tổng hợp và phân tích cảm nhận, ý kiến của học sinh về một chủ đề, một hình ảnh, hoặc một câu nói liên quan đến bài học Ngữ văn. Học sinh sẽ nhập các từ khóa, câu ngắn, hoặc cảm nhận của mình vào một nền tảng trực tuyến (ví dụ: Mentimeter, Slido), sau đó AI sẽ tạo ra một "đám mây từ khóa" (Word Cloud) trực quan và thậm chí phân tích xu hướng cảm xúc (Sentiment Analysis) của toàn bộ lớp học, giúp giáo viên nắm bắt nhanh tâm lí và định hướng thảo luận.

Bước 1: Xác định mục tiêu và nội dung khởi động, chọn chủ đề, hình ảnh, trích dẫn hoặc câu hỏi mở để học sinh bày tỏ cảm xúc, ý kiến

Bước 2: Chọn công cụ số như Mentimeter, Slido, Kahoot! có tính năng tạo

Word Cloud trực tiếp

Bước 3: Thiết lập câu hỏi gợi ý, ví dụ “Khi nghĩ đến [tác phẩm], từ khóa nào hiện lên trong đầu em?” hoặc “Cảm xúc của em khi xem [hình ảnh/video] này là gì?”

Bước 4: Học sinh tương tác bằng cách quét mã QR hoặc truy cập link để nhập từ khóa, câu trả lời

Bước 5: Hiển thị Word Cloud theo thời gian thực, từ được nhắc nhiều sẽ lớn hơn, nổi bật hơn; có thể tích hợp AI để phân tích xu hướng cảm xúc chung

Bước 6: Giáo viên dẫn dắt thảo luận và kết nối bài học, khai thác từ khóa nổi bật, sự đa dạng cảm xúc và liên hệ với nội dung, ý nghĩa tác phẩm.

Lợi ích: Sử dụng AI giúp phân tích và trực quan hóa cảm xúc, ý tưởng của cả lớp nhanh chóng, điều mà phương pháp truyền thống khó thực hiện. Công cụ như Mentimeter dễ dùng, phù hợp mọi bài học cần khảo sát cảm nhận. Hoạt động khuyến khích tất cả học sinh tham gia, kể cả những em nhút nhát, tạo nên bức tranh tổng thể về tâm lý lớp học, giúp giáo viên nắm bắt sự quan tâm và điều chỉnh hướng dạy hiệu quả hơn. Hiệu quả thể hiện qua sự đa dạng từ khóa, cung bậc cảm xúc phong phú và sự tham gia đồng bộ của học sinh.

Ví dụ minh họa cụ thể: Khởi động bài Nỗi niềm chinh phụ (Trích “Chinh phụ ngâm”) với “AI Word Cloud & Sentiment Analysis”

Bước 1 Xác định mục tiêu: Gợi cảm xúc, liên tưởng của học sinh về nỗi chia lìa, chờ đợi trong vô vọng để dẫn vào tâm trạng chinh phụ

Bước 2 Chọn công cụ: Mentimeter, Slido hoặc phần mềm tạo Word Cloud (giáo viên nhập dữ liệu cho cả lớp)

Bước 3 Thiết lập câu hỏi: “Khi nghĩ đến cảm giác *chờ chồng* nơi *biên ải* hay *một mình trong căn phòng trống*, em nghĩ đến từ khóa/cảm xúc nào?” (mỗi học sinh nêu tối đa 3 từ)

Bước 4 Học sinh tương tác: Giáo viên nhập nhanh các từ học sinh nêu, màn hình hiển thị Word Cloud cập nhật liên tục



Bước 5 Hiện thị và phân tích: Các từ như *Cô đơn*, *Nhớ nhung*, *Vô vọng*, *Chia lìa*, *Day dứt* hiện to dần; giáo viên hoặc AI phân tích xu hướng cảm xúc

Bước 6 Kết nối bài học: Giáo viên dẫn dắt “Dù các em không tự nhập, nhưng đám mây từ khóa hiện rõ những nỗi *Cô đơn*, *Vô vọng*, *Day dứt* - đó chính là tâm trạng của người chinh phụ trong nỗi chia lìa thời chiến”

Thảo luận: “Tại sao các em lại nghĩ đến sự “Vô vọng”? Điều đó có mối liên hệ gì với bối cảnh chiến tranh?” (Giáo viên mời học sinh giải thích các từ khóa nổi bật của mình).

Giáo viên: “Đúng vậy, sự chờ đợi nơi khuê phòng ấy không chỉ có buồn bã mà còn có cả sự day dứt, khát khao hạnh phúc lứa đôi. Nỗi niềm sâu sắc và phức tạp đó chính là tâm trạng chủ đạo của người chinh phụ mà chúng ta sẽ cùng cảm nhận hôm nay, qua trích đoạn *Nỗi niềm chinh phụ*.”

Kết quả: Hoạt động diễn ra rất sôi nổi và đồng bộ. Học sinh hào hứng chia sẻ ý kiến vì thấy từ khóa của mình được giáo viên nhập và hiện thị to lên trên màn hình. Word Cloud cung cấp một cái nhìn tổng thể và trực quan về nỗi buồn chung của cả lớp đối với chủ đề chia lìa. Hoạt động này tạo ra một không khí suy tư, trầm lắng nhưng đầy gợi mở, giúp học sinh sẵn sàng bước vào thế giới nội tâm của bài thơ với những cảm xúc đồng cảm sâu sắc.

3.3.4. “AI Virtual Tour - Du hành không gian và thời gian văn học”

“AI Virtual Tour” là giải pháp sử dụng trí tuệ nhân tạo để tạo ra hoặc tổng hợp các trải nghiệm đa phương tiện (hình ảnh 360 độ, video 3D, bản đồ tương tác, âm

thanh thực tế) nhằm tái hiện bối cảnh lịch sử, địa lí, văn hóa, hoặc không gian sống của tác giả/nhân vật liên quan đến tác phẩm văn học. Học sinh sẽ được “du hành” qua không gian và thời gian, trực tiếp “chứng kiến” những gì được mô tả trong tác phẩm, giúp các em hình dung rõ nét hơn, cảm nhận sâu sắc hơn về thế giới nghệ thuật. Các bước thực hiện:

Bước 1 Xác định bối cảnh cần tái hiện, chọn tác phẩm Ngữ văn 9 có địa danh, thời kì lịch sử hoặc không gian đặc trưng của nhân vật, tác giả

Bước 2 Tìm kiếm hoặc tạo tài nguyên bằng AI: dùng Google Arts & Culture, Blockade Labs, Midjourney... để tạo hình ảnh, video, cảnh 3D, âm thanh; nhờ ChatGPT viết kịch bản, lời bình, hoặc tổng hợp tư liệu lịch sử liên quan

Bước 3 Xây dựng chuyến du hành ảo: tích hợp tài nguyên vào Google Slides, Prezi hoặc Google Earth Studio; thiết kế lộ trình, điểm dừng, câu hỏi tương tác cho học sinh

Bước 4 Tổ chức hoạt động: giới thiệu tour, trình chiếu trên màn hình lớn hoặc cho học sinh trải nghiệm cá nhân; tạm dừng ở các điểm quan trọng để đặt câu hỏi, gọi quan sát và tưởng tượng

Bước 5 Thảo luận và kết nối bài học: học sinh chia sẻ cảm nhận, nêu ấn tượng, rút ra cách hình ảnh và âm thanh giúp hiểu sâu hơn nội dung, tư tưởng tác phẩm. Giải pháp mang lại trải nghiệm học tập đa giác quan, giúp học sinh vượt qua giới hạn không gian và thời gian để tiếp cận tác phẩm sống động hơn. Nhờ công cụ AI và thư viện số, tour ảo dễ thực hiện, đặc biệt hiệu quả với tác phẩm có bối cảnh rõ. Hoạt động khơi gợi trí tưởng tượng, tăng khả năng cảm thụ và khát vọng khám phá, thể hiện qua sự trầm trồ, câu hỏi sâu sắc và liên hệ sáng tạo của học sinh..

Ví dụ minh họa: Khởi động bài Rô-mê-ô và Giu-li-ét (Séch-xpia) với AI Virtual Tour

Bối cảnh: Dãy cảnh *Tình yêu và Lời thề* (Cảnh ban công), tái hiện thành Verona thời Phục hưng, gợi không khí lãng mạn pha nguy hiểm, đối lập giữa tình yêu thuần khiết và thù hận gia tộc

Bước 1: Xác định bối cảnh thành Verona thế kỷ 16, khu vườn biệt lập của gia tộc Ca-pu-lét, đêm trăng, không gian hẹp và bí mật của cảnh ban công

Bước 2: Tạo tài nguyên với AI

Sử dụng công cụ AI như Google Image, Midjourney, DALL-E với prompt “*A Renaissance-style garden in Verona at night, a stone balcony with ivy, dramatic moonlight and shadows, oil painting style*” để tìm hình ảnh minh họa

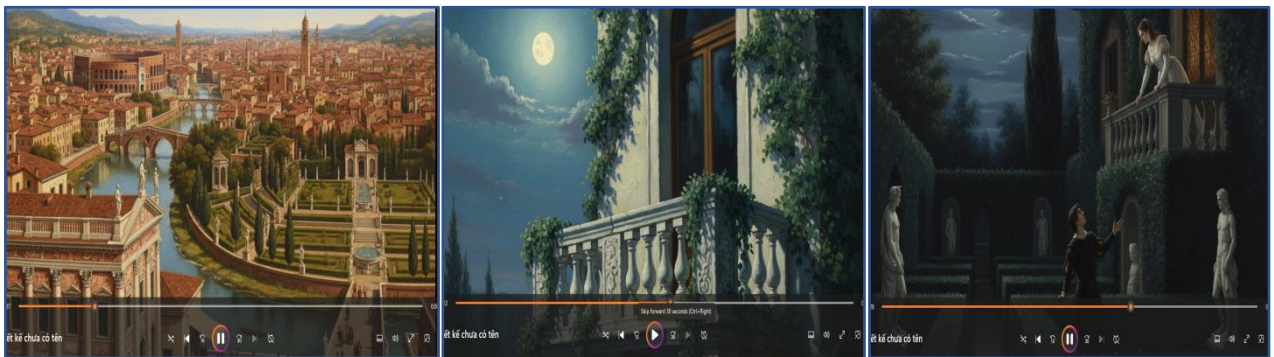
Dùng ChatGPT hoặc Gemini để viết đoạn lời bình 50 từ, giọng trang trọng và lãng mạn, đồng thời tìm nhạc không lời cổ điển, nhẹ nhàng gợi cảm xúc Phục hưng

Bước 3: Xây dựng tour ảo bằng Google Slides hoặc PowerPoint

Bước 4: Tổ chức du hành ảo trong lớp

Giáo viên giới thiệu “Hôm nay, chúng ta sẽ thực hiện chuyến du hành ảo vượt thời gian trở về Verona thế kỷ 16, nơi bi kịch tình yêu vĩ đại nhất ra đời. Hãy nhắm mắt và cảm nhận không gian ấy”

Chiếu tour ảo, dừng tại cảnh ban công để gợi hỏi “Không gian này lãng mạn hay nguy hiểm?” “Nếu là Rô-mê-ô, bạn sẽ nói gì với Giu-li-ét?”



Bước 5: Thảo luận và kết nối bài học: Học sinh chia sẻ hình ảnh hoặc cảm xúc ấn tượng nhất

Giáo viên kết luận “Sự đối lập giữa ánh trăng lãng mạn và bóng tối thù hận đã tạo nên bi kịch bất tử của tình yêu Rô-mê-ô và Giu-li-ét”

Kết quả: Học sinh rất ấn tượng và bị cuốn hút vào chuyến du hành ảo đến châu Âu cổ kính. Không khí lớp học chuyển sang trạng thái lãng mạn, trầm lắng. Hoạt động này giúp học sinh có cái nhìn trực quan về bối cảnh, từ đó dễ dàng thấu hiểu tính chất lí tưởng, thuần khiết nhưng cũng đầy nguy hiểm của mối tình này, tạo tiền đề cảm xúc rất tốt để tiếp cận vở kịch.

3.3.5. “AI Quiz & Gamification - Trò chơi tương tác thông minh”

“AI Quiz & Gamification” là giải pháp sử dụng trí tuệ nhân tạo để tạo ra các

trò chơi tương tác, câu đố (quiz), thử thách vui nhộn liên quan đến nội dung bài học Ngữ văn. AI không chỉ tạo ra câu hỏi mà còn có thể gợi ý các dạng trò chơi, thiết kế giao diện game, tạo hình ảnh minh họa cho câu đố, hoặc điều chỉnh độ khó của câu hỏi dựa trên phản hồi của người chơi. Điều này biến hoạt động khởi động thành một trải nghiệm giải trí, học mà chơi, chơi mà học, kích thích tinh thần cạnh tranh lành mạnh và sự hứng thú của học sinh.

Bước 1: Xác định mục tiêu, chọn nội dung cần kiểm tra hoặc khơi gợi (tác giả, nhân vật, từ ngữ, kiến thức liên văn bản) để thiết kế trò chơi

Bước 2: Chọn công cụ AI (ChatGPT, Gemini) để tạo câu hỏi và nền tảng game hóa (Kahoot, Quizizz, Quizlet, ClassPoint, Google Forms)

Bước 3: Dùng AI tạo bộ câu hỏi theo prompt phù hợp, chỉnh sửa và nhập lên nền tảng, thiết lập thời gian, điểm số, hình ảnh và âm thanh minh họa

Bước 4: Tổ chức trò chơi trong lớp, hướng dẫn học sinh tham gia bằng mã PIN, hiển thị câu hỏi trên màn hình, theo dõi và động viên học sinh

Bước 5: Tổng kết, công bố kết quả, khen thưởng và kết nối kiến thức trò chơi với nội dung bài học

Lợi ích: AI giúp tạo câu hỏi đa dạng, độc đáo và cá nhân hóa, đồng thời gợi ý kịch bản game hóa sáng tạo. Khi kết hợp với các nền tảng như Kahoot hay Quizizz, quá trình tạo nội dung trở nên nhanh gọn, hấp dẫn, áp dụng cho mọi bài học, tăng hứng thú, cạnh tranh tích cực và giúp giáo viên nắm bắt mức độ hiểu bài của học sinh qua phản ứng sôi nổi, ghi nhớ lâu hơn sau trò chơi.

Ví dụ minh họa cụ thể: Khởi động bài “Đấu tranh cho một thế giới hòa bình” (Mác-két) với AI Quiz & Gamification

Bước 1: Giáo viên xác định mục tiêu khởi động là giúp học sinh nhớ lại kiến thức nền về lịch sử, xã hội, các số liệu và sự kiện liên quan đến chiến tranh hạt nhân để dẫn dắt vào bài học.

Bước 2: Chọn công cụ ChatGPT/Gemini để tạo câu hỏi, kết hợp ClassPoint hoặc Google Slides cùng thẻ để học sinh tham gia trực tiếp mà không cần thiết bị cá nhân.

Bước 3: Giáo viên dùng AI tạo 7 câu hỏi trắc nghiệm khách quan về tác giả,

số liệu, sự kiện lịch sử và khái niệm quan trọng. Sau khi kiểm tra độ phù hợp, nhập các câu hỏi vào slide trình chiếu, chuẩn bị thẻ.

Bước 4: Tổ chức trò chơi “Thử thách tri thức hòa bình” trong lớp. Học sinh giơ thẻ để trả lời, giáo viên quan sát, chấm điểm nhanh và hiển thị đáp án đúng cùng lời giải thích ngắn do AI cung cấp.



Bước 5: Sau 5–7 phút, giáo viên tổng kết, tuyên dương nhóm hoặc cá nhân thắng cuộc, đồng thời dẫn dắt vào bài học chính bằng cách khẳng định: hiểu biết về hiểm họa hạt nhân giúp ta cảm nhận sâu sắc hơn giá trị của hòa bình mà Mác-két kêu gọi.



Giáo viên dẫn dắt: “Chúc mừng các em! Qua trò chơi vừa rồi, chúng ta đã thấy những con số và sự kiện đầy ám ảnh về sức hủy diệt của vũ khí hạt nhân. Chính từ những dữ kiện ấy, Mác-két đã xây dựng nên những luận cứ mạnh mẽ, lay động lương tri nhân loại. Hôm nay, chúng ta sẽ cùng tìm hiểu cách ông dùng những con số ấy để cất lên lời kêu gọi khẩn thiết: *Đấu tranh cho một thế giới hòa bình.*”

Kết quả: Lớp học trở nên sôi nổi, tập trung cao, học sinh tham gia tích cực qua thể. Trò chơi vừa ôn tập kiến thức cũ, vừa gợi mở kiến thức mới, tạo tâm thế nghiêm túc nhưng hứng thú, giúp học sinh sẵn sàng tiếp thu bài nghị luận với sự quan tâm đến tính thời sự và nhân văn.

3.4. Giải pháp 4: Đánh giá và điều chỉnh hoạt động khởi động dựa trên phản hồi của học sinh và AI

Để đảm bảo các giải pháp đổi mới hoạt động khởi động số hóa với AI thực sự hiệu quả và không ngừng được cải thiện, việc xây dựng một cơ chế đánh giá và điều chỉnh liên tục là cực kì quan trọng. Giải pháp này tập trung vào việc thu thập phản hồi đa chiều từ học sinh, giáo viên, và tận dụng khả năng phân tích dữ liệu của AI để đưa ra những điều chỉnh kịp thời, tối ưu hóa quá trình dạy và học.

Các bước thực hiện:

Bước 1: Thu thập phản hồi từ học sinh

Sau mỗi hoạt động khởi động, giáo viên tạo khảo sát nhanh trên Mentimeter Google Forms hoặc Kahoot với các câu hỏi như em có thấy hoạt động này thú vị không em học được gì từ hoạt động này em có đề xuất gì để hoạt động tốt hơn không Khuyến khích học sinh chia sẻ cảm nhận trực tiếp trong 1-2 phút cuối tiết

Bước 2: Giáo viên tự đánh giá và ghi nhận

Ngay sau tiết học giáo viên đánh giá mức độ thành công của hoạt động dựa trên sự tham gia của học sinh không khí lớp học và hiệu quả trong việc khơi gợi kiến thức và hứng thú

Ghi chú những điểm cần cải thiện ví dụ prompt cho AI chưa chi tiết công cụ khó dùng với học sinh thời gian hoạt động quá dài hoặc quá ngắn

Bước 3: Tận dụng AI để phân tích dữ liệu và gợi ý cải tiến

Dữ liệu từ Kahoot Quizizz cung cấp báo cáo chi tiết về kết quả thời gian trả lời và câu hỏi khó giáo viên có thể dùng AI phân tích sâu hơn ví dụ dựa vào báo cáo cho biết những câu hỏi học sinh gặp khó khăn và gợi ý cách điều chỉnh câu hỏi hoặc nội dung liên quan

Nếu thu thập phản hồi dạng văn bản từ Google Forms AI có thể phân tích cảm xúc và tổng hợp ý chính để giáo viên dễ nắm bắt

Bước 4: Tổ chức sinh hoạt chuyên môn định kỳ

Giáo viên trình bày các hoạt động đã triển khai chia sẻ kết quả đánh giá bao gồm phản hồi học sinh và phân tích AI

Cả tổ nhóm chuyên môn cùng thảo luận góp ý và đề xuất giải pháp cải tiến cho các loại hình hoạt động hoặc công cụ AI cụ thể

Bước 5: Điều chỉnh và cải tiến liên tục

Dựa trên phân tích và góp ý giáo viên điều chỉnh lại prompt cho AI thay đổi cách thiết kế hoạt động hoặc lựa chọn công cụ phù hợp hơn cho các lần triển khai tiếp theo

Lợi ích: Cơ chế đánh giá và điều chỉnh tích hợp vào sinh hoạt chuyên môn giúp tối ưu hóa hoạt động khởi động, nâng cao chất lượng dạy học và sự hài lòng của học sinh. AI phân tích phản hồi và gợi ý cải tiến mang lại cái nhìn sâu sắc, thể hiện qua tiến bộ rõ rệt, giảm lỗi và phản hồi tích cực từ học sinh

Ví dụ minh họa cụ thể: Đánh giá và điều chỉnh hoạt động khởi động văn bản “Kim - Kiều gặp gỡ” bằng AI

Bước 1: Thu thập phản hồi học sinh

Sau hoạt động, học sinh trả lời nhanh qua Mentimeter với các câu hỏi về mức độ hào hứng và điều thích/không thích.

Bước 2: Giáo viên tự đánh giá

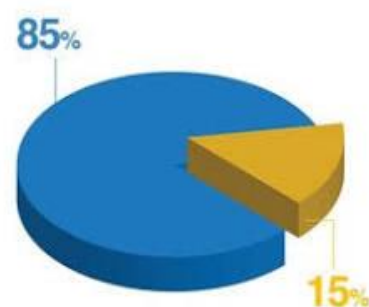
Học sinh hào hứng với đoạn độc thoại và hình ảnh AI, một số em chưa hiểu rõ câu chuyện, thời gian 7-8 phút hợp lý

Ghi chú: cần làm rõ bối cảnh hoặc thêm câu hỏi hướng dẫn trước khi đọc

Bước 3: Tận dụng AI phân tích và gợi ý cải tiến

Mentimeter: 85% học sinh đánh giá 4-5 sao, 15% 3 sao

Học sinh thích hình ảnh đẹp, câu chuyện cảm động, được chia sẻ cảm nhận; một số chưa hiểu hết nhân vật



Bước 4: Sinh hoạt chuyên môn

Giáo viên trình bày hoạt động, phản hồi học sinh và gợi ý AI

Đồng nghiệp góp ý: chiếu tên bài học/tác giả ẩn ý, dùng nhạc nền nhẹ tăng cảm xúc

Bước 5: Điều chỉnh và cải tiến liên tục

Thêm slide giới thiệu ngắn về bối cảnh nhân vật trước khi trình chiếu và đọc độc thoại

Sử dụng công cụ AI chuyển văn bản thành giọng nói

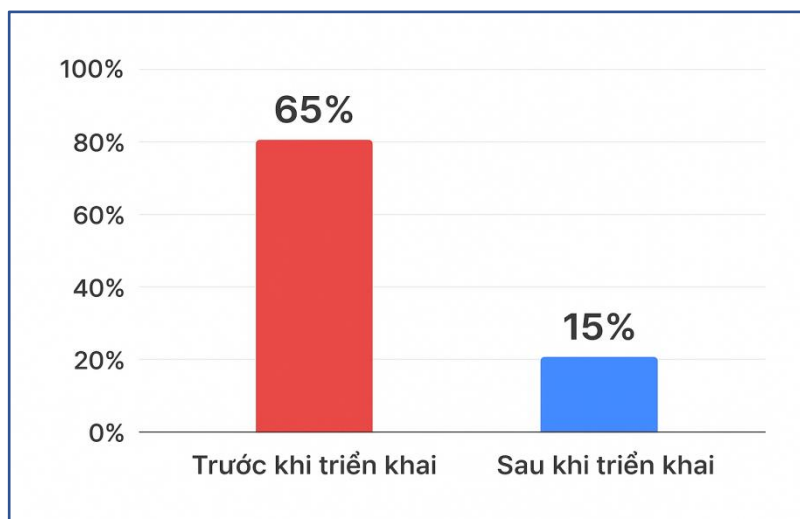
Điều chỉnh prompt ChatGPT để đoạn độc thoại rõ bối cảnh, giảm mơ hồ

Kết quả: Trong những lần triển khai sau, hoạt động khởi động này được cải thiện đáng kể. Tỷ lệ học sinh đánh giá 4-5 sao tăng lên 95%. Các phản hồi của học sinh cho thấy sự hiểu bài sâu hơn ngay từ đầu. Giáo viên cảm thấy tự tin hơn khi biết rằng các hoạt động của mình không ngừng được tối ưu hóa dựa trên dữ liệu và phản hồi thực tế, góp phần nâng cao chất lượng dạy học Ngữ văn 9.

4. Hiệu quả của giải pháp:

Đối với học sinh:

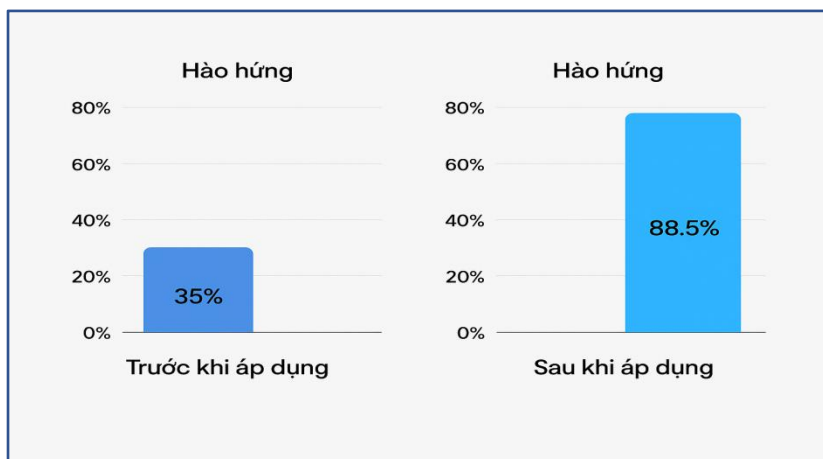
Một trong những thành công lớn nhất của sáng kiến là sự chuyển biến tích cực trong thái độ và hứng thú học tập môn Ngữ văn của học sinh lớp 9. Trước khi áp dụng sáng kiến, tỷ lệ học sinh thường xuyên cảm thấy nhàm chán hoặc thụ động trong hoạt động khởi động được khảo sát là khoảng 65%. Sau khi triển khai các hoạt động khởi động số hóa tích hợp AI, con số này đã giảm xuống chỉ còn 15%.



(Kết quả khảo sát)

Cụ thể, qua khảo sát định kỳ (sử dụng Mentimeter và Google Forms) đối với 100 học sinh khối 9 trong học kỳ I và II năm học 2024-2025: 88.5% học sinh bày tỏ sự hào hứng, mong chờ các hoạt động khởi động số hóa. Tỷ lệ này tăng đáng kể so

với con số 35% trước khi áp dụng. Các em thường xuyên chia sẻ sự bất ngờ, thú vị với các hoạt động như “AI Chatbot Interactive”



(Kết quả khảo sát)

85% học sinh thừa nhận các hoạt động này giúp họ cảm thấy tự tin hơn khi phát biểu, chia sẻ ý kiến, và tham gia vào các hoạt động nhóm. Điểm trung bình các bài kiểm tra đánh giá kiến thức nền hoặc mức độ hiểu chủ đề bài học sau khi khởi động đã tăng từ 6.8 lên 7.9. Điều này cho thấy khả năng tiếp thu và định hướng nội dung của học sinh được cải thiện rõ rệt, chứng tỏ các hoạt động khởi động đã hiệu quả trong việc kích hoạt tư duy.

Học sinh không còn xem hoạt động khởi động là một phần bắt buộc mà là một trải nghiệm học tập thú vị, mang tính giải trí cao. Sáng kiến đã góp phần quan trọng vào việc phát triển các năng lực và phẩm chất cốt lõi cho học sinh lớp 9, đặc biệt là các năng lực đặc thù của môn Ngữ văn, phù hợp với yêu cầu của Chương trình GDPT 2018.

Đối với giáo viên:

Giáo viên là nhân tố trung tâm của đổi mới, và sáng kiến này đã mang lại hiệu quả rõ rệt cho đội ngũ Ngữ văn 9. Giáo viên tự tin, hứng khởi hơn khi đứng lớp, tích cực thử nghiệm phương pháp mới và chia sẻ kinh nghiệm trong sinh hoạt chuyên môn. 100% giáo viên tham gia đánh giá khẳng định sáng kiến đã thay đổi cách nhìn và thực hiện hoạt động khởi động - từ nhiệm vụ mở đầu thành cơ hội sáng tạo và truyền cảm hứng. Các hoạt động được thiết kế khoa học, hấp dẫn giúp thu hút học sinh, tạo không khí tích cực và nâng cao hiệu quả giờ học, giảm rõ rệt tình trạng mất tập trung đầu tiết.

5. Khả năng áp dụng và đề xuất, kiến nghị

5.1. Khả năng áp dụng:

Biện pháp “*Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong đổi mới hoạt động khởi động dạy học văn bản Ngữ văn 9*” có thể áp dụng rộng rãi trong môn Ngữ văn các khối 6,7,8 nói riêng, các bộ môn khác trong chương trình giáo dục nói chung. Giáo viên có thể sử dụng các công cụ AI như ChatGPT, Gemini, Canva, Veo 3 hay Copilot để hỗ trợ thiết kế đa dạng hoạt động khởi động. Biện pháp này phù hợp với điều kiện dạy học hiện nay, khi hầu hết giáo viên đã có khả năng sử dụng công nghệ thông tin và nhà trường có kết nối Internet ổn định. Việc triển khai không đòi hỏi đầu tư lớn về thiết bị mà chủ yếu dựa vào năng lực khai thác công cụ số của giáo viên, do đó có tính khả thi và hiệu quả cao.

5.2. Đề xuất, kiến nghị

** Đối với giáo viên:*

- Giáo viên cần chuẩn bị kỹ lưỡng học liệu, kịch bản khởi động số hóa và trò chơi tương tác kết hợp AI để thuận lợi cho việc triển khai trong giờ học.
- Hoạt động khởi động số hóa nên được kết hợp với các phương pháp giảng dạy khác để tránh lạm dụng trò chơi hoặc AI quá mức.
- Nâng cao năng lực công nghệ và kiến thức về AI giúp giáo viên tự tin thiết kế, triển khai và điều chỉnh các hoạt động số hóa phù hợp với từng lớp học.

** Đối với các cấp quản lý*

- Nhà trường: Trang bị thiết bị dạy học hiện đại khuyến khích ứng dụng trí tuệ nhân tạo và đổi mới phương pháp tạo động lực và môi trường sáng tạo cho giáo viên
- Phòng Văn hóa - Xã hội xã: Nhân rộng các sáng kiến hiệu quả tổ chức bồi dưỡng sinh hoạt chuyên đề giúp giáo viên trao đổi và học hỏi kinh nghiệm.

6. Kết luận

Biện pháp “*Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong đổi mới hoạt động khởi động dạy học văn bản Ngữ văn 9*” nhằm khắc phục hạn chế của hình thức khởi động truyền thống, biến giai đoạn mở đầu tiết học thành “cánh cửa” hấp dẫn dẫn dắt học sinh vào thế giới văn chương, đồng thời phát triển phẩm chất và năng lực theo Chương trình GDPT 2018 trong bối cảnh chuyển đổi số.

Trên đây là biện pháp “*Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong đổi mới hoạt động khởi động dạy học văn bản Ngữ văn 9*” của tôi. Do thời gian và năng lực có hạn, nội dung trình bày chắc chắn còn nhiều điểm cần hoàn thiện. Rất mong nhận được ý kiến đóng góp của các đồng nghiệp để sáng kiến được hoàn chỉnh hơn, góp phần nâng cao chất lượng dạy và học môn Ngữ văn trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

MỤC LỤC	
	Trang
1. Lí do chọn giải pháp	1
2. Cơ sở lý luận và thực tiễn	1
3. Các giải pháp, biện pháp thực hiện	2
3.1. Giải pháp 1: Nâng cao năng lực chuyên môn và kĩ năng ứng dụng AI, công nghệ số	2
3.2. Giải pháp 2: Xây dựng quy trình thiết kế và triển khai hoạt động khởi động số hóa tích hợp AI	4
3.3. Giải pháp 3: Đa dạng hóa các loại hình hoạt động khởi động số hóa với sự hỗ trợ của AI	6
3.3.1. Ứng dụng trí tuệ nhân tạo Veo3 để xây dựng video tình huống khởi động	6
3.3.2. “AI Chatbot Interactive - Đối thoại cùng nhân vật lịch sử/văn học”	9
3.3.3. "AI Word Cloud & Sentiment Analysis - Phân tích cảm xúc và từ khóa chủ đạo"	11
3.3.4. "AI Virtual Tour - Du hành không gian và thời gian văn học"	13
4.3.5. "AI Quiz & Gamification - Trò chơi tương tác thông minh"	15
3.4. Giải pháp 4: Đánh giá và điều chỉnh hoạt động khởi động dựa trên phản hồi của học sinh và AI	18
4. Hiệu quả của giải pháp	20
5. Khả năng áp dụng và đề xuất, kiến nghị	22
6. Kết luận	27