

SỬ DỤNG AI VÀO CÁC HOẠT ĐỘNG HỌC TẬP DẠNG TRÒ CHƠI, NHẪM MỤC ĐÍCH NÂNG CAO ĐỘNG LỰC HỌC TẬP CHO SINH VIÊN TRONG MÔN BIÊN DỊCH 1 TẠI KHOA NGOẠI NGỮ, HUFLIT

Nghiên cứu này được thực hiện nhằm khám phá tiềm năng của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) để tạo ra các hoạt động học tập dạng trò chơi, với mục đích nâng cao động lực học tập cho sinh viên trong học tập ngoại ngữ, đặc biệt là chuyên ngành Biên dịch tại Khoa Ngoại ngữ, HUFLIT. Chúng tôi sử dụng bối cảnh học tập tập trung vào việc sử dụng các công cụ và nền tảng AI để thiết kế các tiết mục, phần thưởng, và yếu tố tương tác mang tính trò chơi, từ đó tăng cường sự hứng thú và chủ động của sinh viên đối với môn học Biên dịch. Phương pháp nghiên cứu kết hợp khảo sát sinh viên về mức độ động lực và trải nghiệm học tập, cùng với phân tích hiệu quả học tập thông qua các hoạt động được trò chơi hóa do AI tạo ra.

Từ khóa

Từ khóa: Trí tuệ nhân tạo, Trò chơi, Động lực học tập, Học ngoại ngữ, Biên dịch.

Thông tin các tác giả

TS Nguyễn Đức Châu là giảng viên tiếng Anh tại Khoa Ngoại ngữ, HUFLIT. Ông từng giữ chức vụ Chủ tịch Hội đồng Khoa học Khoa Ngoại ngữ (HUFLIT) năm 2011-2021. Ông từng giữ chức Phó Trưởng Đề án Ngoại ngữ Quốc gia 2020 tại HUFLIT và là thành viên chính thức của Hội đồng Khoa học HUFLIT (2006-2015). Từ năm 2015 đến nay, ông giữ chức vụ Trưởng bộ môn Biên Phiên dịch.

Author: NGUYEN, Duc Chau (HUFLIT)

Track Classification: Tiểu ban 2: Ứng dụng Trí tuệ Nhân tạo (AI) trong Giáo dục và Đào tạo