

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 khám phá tiềm năng của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) để tạo ra các hoạt động học tập dạng trò chơi, nhằm mục đích nâng cao động lực học tập cho sinh viên trong lĩnh vực ngoại ngữ, đặc biệt là chuyên ngành Biên dịch tại Khoa Ngoại ngữ, HUFLIT. Bối cảnh tập trung vào việc sử dụng các công cụ và nền tảng AI để thiết kế các thử thách, 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. Kết quả nghiên cứu dự kiến sẽ làm sáng tỏ vai trò của AI trong việc cá nhân hóa trải nghiệm học tập và thúc đẩy động lực nội tại của sinh viên trong bối cảnh học ngoại ngữ chuyên sâu.

Từ khóa

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

Thông tin các tác giả

Nguyễn Đức Châu:TS., đang công tác tại Trường Đại học Ngoại ngữ - Tin học TP. HCM, 828 Sư Vạn Hạnh, Quận 10, TP. HCM, email: chaund@huflit.edu.vn

Author: NGUYEN, Duc Chau (HUFLIT)

Session Classification: Tiểu ban 2

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