

**UBND TỈNH LẠNG SƠN
TRƯỜNG CAO ĐẲNG LẠNG SƠN**

BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN:

**“ỨNG DỤNG TRÍ TUỆ NHÂN TẠO TRONG DẠY HỌC NHẪM PHÁT
TRIỂN KỸ NĂNG THUYẾT MINH VỀ DANH LAM THẮNG CẢNH CHO
HỌC SINH NGHỀ HƯỚNG DẪN DU LỊCH Ở
TRƯỜNG CAO ĐẲNG LẠNG SƠN”**

Lĩnh vực sáng kiến: khoa học xã hội

Tên tác giả/ Nhóm tác giả:

1. Nguyễn Thị Thu Hương - Cử nhân Bảo tàng

Nơi công tác: Trường Cao đẳng Lạng Sơn

Điện thoại: 0823662228

Địa chỉ thư điện tử: nguyenhuongvh8888@gmail.com

Đề nghị công nhận sáng kiến cấp: cơ sở

Lạng Sơn, năm 2025

MỤC LỤC

CÁC TỪ VIẾT TẮT	4
TÓM TẮT SÁNG KIẾN.....	5
I – MỞ ĐẦU	6
1. Lý do chọn sáng kiến.....	6
2. Mục tiêu của sáng kiến.....	7
3. Phạm vi của sáng kiến.....	7
II – CƠ SỞ LÝ LUẬN, CƠ SỞ THỰC TIỄN	8
1. Cơ sở lý luận	8
1.1 <i>Thuyết minh trong hướng dẫn du lịch.....</i>	<i>8</i>
1.2 <i>Ứng dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo trong dạy học.....</i>	<i>11</i>
1.3 <i>Ứng dụng công nghệ AI trong phát triển kỹ năng thuyết minh của học sinh chuyên ngành hướng dẫn du lịch.....</i>	<i>12</i>
1.4. <i>Vai trò, ý nghĩa của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thuyết minh danh lam thắng cảnh cho học sinh.....</i>	<i>13</i>
2. Cơ sở thực tiễn.....	15
2.1. <i>Thực trạng dạy học nghề hướng dẫn du lịch tại trường CDLS.....</i>	<i>15</i>
2.2 <i>Thực trạng kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh của sinh viên ngành hướng dẫn du lịch trường CDLS hiện nay</i>	<i>15</i>
2.3 <i>Đánh giá chung về thực trạng.....</i>	<i>19</i>
2.4 <i>Ứng dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo góp phần giải quyết những tồn tại của thực trạng</i>	<i>20</i>
2.5 <i>Giới thiệu về học phần Hệ thống di tích và danh thắng Việt Nam.</i>	<i>21</i>
III. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN.....	23
1.Nội dung và những kết quả nghiên cứu của sáng kiến.....	23
1.1. Nội dung nghiên cứu	23
1.1.1 <i>Ứng dụng công nghệ AI tạo ra sản phẩm số về danh lam thắng cảnh nhằm phát triển kỹ năng thuyết minh.....</i>	<i>23</i>
1.1.2. <i>Phương pháp rèn luyện kỹ năng biên tập bài thuyết minh về danh lam thắng.....</i>	<i>26</i>
1.1.3 <i>Ứng dụng công nghệ AI trong cải thiện kỹ năng sử dụng ngôn ngữ nói, biểu đạt truyền cảm</i>	<i>31</i>
1.1.4. <i>Biện pháp phát triển kỹ năng sử dụng ngôn ngữ phi ngôn ngữ truyền tải cảm xúc, tương tác với khách du lịch.....</i>	<i>33</i>

1.2. Kết quả nghiên cứu.....	34
2. Đánh giá kết quả thu được	37
2.1. Tính mới, tính sáng tạo.....	37
2.2. Khả năng áp dụng và mang lại lợi ích thiết thực của sáng kiến.....	38
IV – KẾT LUẬN.....	39
V. DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	40

CÁC TỪ VIẾT TẮT

TT	Từ	Ý nghĩa
1	CĐLS	Cao đẳng Lạng Sơn
2	AI	Artificial Intelligence - Trí tuệ nhân tạo
3	HSSV	Học sinh sinh viên
4	VHNT	Văn hóa nghệ thuật
5	GDNN	Giáo dục nghề nghiệp
6	CĐ	Cao đẳng
7	Marketing	Tiếp thị
8	VN	Việt Nam
9	HDDL	Hướng dẫn du lịch

TÓM TẮT SÁNG KIẾN

Sáng kiến "Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong dạy học nhằm phát triển kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh cho học sinh nghề hướng dẫn du lịch ở trường Cao đẳng Lạng Sơn" giúp giáo viên đổi mới phương pháp dạy học nhờ công cụ AI, giúp hỗ trợ học sinh chủ động biên tập nội dung, nâng cao kỹ năng thuyết minh, khả năng diễn đạt, sáng tạo và ứng dụng công nghệ trong học tập, phù hợp yêu cầu chuyên đổi số và thực tiễn nghề du lịch. Giúp tiết kiệm kinh phí và thời gian. Tuy nhiên thực tế hiện nay là học sinh còn hạn chế về tư duy độc lập, vốn từ chuyên ngành và kỹ năng sử dụng công nghệ chưa tốt, các em chưa mạnh dạn trong giao tiếp đặc biệt trong việc thuyết trình trước đám đông cũng như biên tập nội dung video để quảng bá hình ảnh du lịch; cơ hội thực hành thực tế còn ít, đồng thời giáo viên cần thời gian và phương pháp phù hợp để hướng dẫn học sinh khai thác AI hiệu quả.

Để khắc phục tình trạng trên, tôi đã mạnh dạn áp dụng sáng kiến "Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong dạy học nhằm phát triển kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh cho học sinh nghề hướng dẫn du lịch ở trường Cao đẳng Lạng Sơn" với các giải pháp: Ứng dụng công nghệ AI tạo ra sản phẩm số về danh lam thắng cảnh nhằm phát triển kỹ năng thuyết minh; Phương pháp rèn luyện kỹ năng biên tập bài thuyết minh về danh lam thắng; ứng dụng công nghệ AI trong cải thiện kỹ năng sử dụng ngôn ngữ nói, biểu đạt truyền cảm; Biện pháp phát triển kỹ năng sử dụng ngôn ngữ phi ngôn ngữ truyền tải cảm xúc, tương tác với khách du lịch.

Sáng kiến đưa ra những biện pháp hiệu quả giúp sinh viên tự tin, chủ động. Có kỹ năng ứng dụng công nghệ AI vào quá trình thực hành tạo ra sản phẩm như biên tập và xây dựng video quảng bá; kỹ năng thuyết minh của học sinh cải thiện rõ rệt, tỉ lệ khá tốt trở lên đạt 80%.

Với kết quả của sáng kiến cho thấy kết quả học tập và giảng dạy học phần được tăng lên, đảm bảo chất lượng đào tạo nhà trường. Phát triển kỹ năng thuyết minh trong học tập của sinh viên. Nâng cao chất lượng đào tạo nghề du lịch của tỉnh Lạng Sơn.

I – MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn sáng kiến

Thuyết minh có vai trò vô cùng quan trọng đối với một hướng dẫn viên du lịch, nó được ví von như là linh hồn của nghề hướng dẫn du lịch. Đây là một trong những năng lực cốt lõi để một hướng dẫn viên khẳng định chuyên môn, nghiệp vụ trong suốt hành trình nghề nghiệp của mình. Thuyết minh giúp hướng dẫn viên du lịch thổi hồn vào những điểm đến du lịch, biến những vật vô tri thành câu chuyện sống động để chạm đến cảm xúc du khách.

Tại Trường Cao đẳng Lạng Sơn, qua quá trình giảng dạy thực tế nội dung Danh lam thắng cảnh trong học phần *Hệ thống di tích và danh thắng Việt Nam*, tôi nhận thấy việc rèn luyện kỹ năng thuyết minh của học sinh vẫn còn tồn tại những hạn chế nhất định như: kỹ năng chủ động biên tập nội dung thuyết minh về các điểm danh lam thắng cảnh còn yếu, thiếu tính sáng tạo, nội dung sơ sài thường rập khuôn theo một số bài mẫu trên internet. Kỹ năng viễu đạt ngôn ngữ, cử chỉ, ngôn từ còn hạn chế, thiếu điểm nhấn cảm xúc; khả năng ứng dụng công nghệ vào bài thuyết minh còn nhiều thiếu sót.

Nguyên nhân chủ quan xuất phát từ việc học sinh chưa có phương pháp tư duy độc lập, vốn sống và vốn từ vựng chuyên ngành còn mỏng, khả năng chủ động sử dụng công nghệ để tự phát triển kỹ năng thuyết minh còn yếu. Về khách quan, phương pháp dạy học truyền thống đôi khi chưa tạo đủ điều kiện để từng cá nhân được chỉnh sửa chi tiết về văn phong và biên tập nội dung thuyết minh; nguồn tư liệu tham khảo tuy nhiều nhưng chưa được hệ thống hóa để phù hợp với trình độ học sinh nghề. Cơ hội cho các em học sinh được học thực hành trực quan tại điểm danh lam thắng cảnh còn ít và hạn chế.

Trước bối cảnh cuộc Cách mạng công nghiệp 4.0, Trí tuệ nhân tạo đang tạo ra những đột phá lớn trong giáo dục. Việc ứng dụng AI không còn là xu hướng mà là yêu cầu cấp thiết để nâng cao chất lượng đào tạo. Trí tuệ nhân tạo có khả năng đóng vai trò như một trợ giảng ảo đắc lực: hỗ trợ học sinh tra cứu thông tin nhanh chóng, gợi ý ý tưởng biên soạn nội dung, sửa lỗi ngữ pháp và thậm chí mô phỏng các tình huống thực tế để luyện tập phản xạ. Việc đưa trí tuệ nhân tạo vào giảng

dạy sẽ giải quyết được sự thụ động của người học, giúp học sinh chuyển từ học vẹt sang tư duy sáng tạo, chủ động trong việc phát triển kỹ năng thuyết minh – nội dung cốt lõi của nghề hướng dẫn du lịch; đồng thời cung cấp công cụ để các em tự rèn luyện mọi lúc, mọi nơi, cải thiện được kỹ năng thuyết minh của mình.

Xuất phát từ những lý do trên, nhằm phát triển kỹ năng thuyết minh của học sinh, góp phần nâng cao chất lượng đầu ra cho các e để đáp ứng được nhu cầu khắt khe của thị trường lao động, tôi lựa chọn nghiên cứu đề tài: *“Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong dạy học nhằm phát triển kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh cho học sinh nghề hướng dẫn du lịch ở trường Cao đẳng Lạng Sơn”* làm sáng kiến kinh nghiệm của mình.

2. Mục tiêu của sáng kiến

Sáng kiến đề xuất các giải pháp sư phạm nhằm nâng cao kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh trong học phần Hệ thống di tích và danh thắng Việt Nam, trong đó có ứng dụng hiệu quả công nghệ Trí tuệ nhân tạo (AI) vào quá trình giảng dạy và học tập. Sáng kiến được viết với mục tiêu cao nhất là khắc phục những hạn chế hiện nay đang tồn tại trong học sinh nghề hướng dẫn du lịch như kỹ năng thuyết minh còn yếu, giúp các em hoàn toàn chủ động xây dựng bài thuyết minh về danh lam thắng cảnh với nội dung phong phú, sinh động đạt được yêu cầu của bài học. Hướng dẫn học sinh nghề hướng dẫn du lịch tiếp cận và vận dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo như một công cụ để cải thiện, phát triển kỹ năng thuyết minh, khả năng diễn đạt và truyền tải thông tin, cảm xúc và các tiêu kỹ năng khác cần có trong thuyết minh danh lam thắng cảnh.

Làm mới phương pháp rèn luyện kỹ năng trình bày lời nói, điệu bộ, cử chỉ khi thuyết minh. Sử dụng sản phẩm số có ứng dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo mà các em đã tạo ra để rèn luyện, phát triển kỹ năng thuyết minh về các chủ đề của danh lam thắng cảnh. Qua đó, đổi mới phương pháp đào tạo, chuyển đổi từ cách tiếp cận truyền thống sang mô hình học tập thông minh, giúp tối ưu hóa việc rèn luyện và nâng cao kỹ năng thuyết minh danh lam thắng cảnh cho học sinh nghề Hướng dẫn du lịch.

3. Phạm vi của sáng kiến

Đối tượng của sáng kiến: Học sinh lớp Hướng dẫn du lịch 24, chuyên ngành Hướng dẫn du lịch.

Không gian áp dụng sáng kiến: Tổ Bộ môn Múa và Du lịch – Khoa VHNT - Du Lịch – Trường Cao đẳng Lạng Sơn

- Thời gian thực hiện sáng kiến: năm học 2025 – 2026

II – CƠ SỞ LÝ LUẬN, CƠ SỞ THỰC TIỄN

1. Cơ sở lý luận

1.1 Thuyết minh trong hướng dẫn du lịch

1.1.1 Thuyết minh du lịch

Theo Luật Du lịch Việt Nam 2017, hoạt động hướng dẫn du lịch là việc hướng dẫn cho khách du lịch theo chương trình du lịch nhằm giới thiệu, giải thích về giá trị văn hóa, lịch sử, thiên nhiên và các đối tượng tham quan. Trong hoạt động đó, thuyết minh là kỹ năng cốt lõi của hướng dẫn viên du lịch.

Theo tác giả Nguyễn Văn Đính và Trần Thị Minh Hòa trong giáo trình Nghiệp vụ hướng dẫn du lịch (NXB Đại học Kinh tế Quốc dân, 2015), thuyết minh du lịch được hiểu là quá trình sử dụng ngôn ngữ nói kết hợp với các phương tiện trực quan nhằm truyền đạt thông tin về điểm đến cho khách du lịch một cách chính xác, hấp dẫn và có cảm xúc.

Thuyết minh du lịch ở đây được hiểu đó là sự diễn đạt thông qua ngôn ngữ bằng lời nói và ngôn ngữ không bằng lời nói của hướng dẫn viên du lịch và thuyết minh viên du lịch về điểm tham quan, tuyến điểm du lịch và những gì liên quan tới các đối tượng tham quan trong chương trình du lịch của đoàn khách tại một điểm du lịch nhất định. Kỹ năng thuyết minh trong du lịch là khả năng sử dụng ngôn ngữ (lời nói) kết hợp với phi ngôn ngữ (cử chỉ, điệu bộ, ánh mắt) và các phương tiện hỗ trợ để truyền tải thông tin về đối tượng tham quan đến du khách một cách chính xác, hấp dẫn và truyền cảm

1.1.2 Các nguyên tắc của thuyết minh du lịch

Trong giảng dạy và thực tế nghề Hướng dẫn du lịch, có 5 nguyên tắc mà người thuyết minh phải tuân thủ để đảm bảo bài nói vừa chuyên nghiệp, vừa chạm được đến cảm xúc của khách:

Nguyên tắc: Chính xác và khách quan: đây là một trong những nguyên tắc quan trọng nhất, là xương sống của bài thuyết minh

Nguyên tắc: Phù hợp với đối tượng khách: Cần linh hoạt trong việc sử dụng từ ngữ, phong cách thuyết minh phù hợp với từng đối tượng khách tham quan.

Nguyên tắc Từ trực quan đến trừu tượng: Bắt đầu bằng cái khách tham quan thấy sau đó mới dẫn dắt đến cái họ không thấy

Nguyên tắc Logic và có trọng tâm: Thuyết minh theo trình tự thời gian hoặc theo trình tự không gian. Có điểm nhấn, xoáy sâu vào chi tiết đắt giá nhất để khách ghi nhớ.

Nguyên tắc Kết hợp ngôn ngữ và phi ngôn ngữ: Lời nói phải khớp với hành động chỉ dẫn. Kết hợp sử dụng ngôn ngữ hình thể để tạo ấn tượng riêng tới khách khi thuyết minh nhằm tăng hiệu quả nội dung bài thuyết minh.

1.1.3. Mục tiêu của việc thuyết minh về danh lam thắng cảnh

Trong đào tạo nghề hướng dẫn viên du lịch, việc rèn luyện kỹ năng thuyết minh danh lam thắng cảnh không chỉ dừng ở truyền đạt lý thuyết mà hướng tới phát triển toàn diện năng lực thực hành cho học sinh nghề Hướng dẫn du lịch, thông qua 4 mục tiêu:

Thứ nhất, năng lực nhận thức và biên tập: rèn luyện khả năng độc lập nghiên cứu, chọn lọc thông tin để tự biên tập kịch bản logic, chính xác. Đích đến chính là mang lại cho học sinh tư duy sáng tạo, mang đậm dấu ấn cá nhân.

Thứ hai, năng lực diễn đạt truyền cảm: Làm chủ ngôn ngữ nói (phát âm, âm lượng, nhịp độ, khoảng lặng) nhằm biến những dữ liệu khô khan thành những câu chuyện hấp dẫn, khơi gợi được cảm xúc của du khách.

Thứ ba, năng lực giao tiếp phi ngôn ngữ và tương tác: Kết hợp hài hòa lời nói với ngôn ngữ cơ thể (ánh mắt, cử chỉ, tư thế) để làm chủ không gian, dẫn dắt sự chú ý và duy trì kết nối hai chiều với khách tham quan.

Thứ tư, năng lực ứng dụng công nghệ số: Trang bị kỹ năng thiết kế sản phẩm số (hình ảnh, video) hỗ trợ trực quan cho bài thuyết minh. Giúp học sinh sở hữu năng lực kép đó là vừa giỏi chuyên môn nghiệp vụ, vừa thành thạo công nghệ số.

Hệ thống bốn mục tiêu trên là kim chỉ nam định hướng cho quá trình đào tạo nghề. Để hiện thực hóa điều này, việc đổi mới phương pháp giảng dạy sang mô hình học tập thông minh, với sự hỗ trợ đặc lực của Trí tuệ nhân tạo (AI), là yêu cầu cấp thiết nhằm đáp ứng các tiêu chuẩn khắt khe của thị trường lao động du lịch hiện đại.

1.1.4. Quy trình thuyết minh về danh lam thắng cảnh

Để đảm bảo tính chuyên nghiệp và khoa học, hoạt động thuyết minh của hướng dẫn viên tại một danh lam thắng cảnh luôn phải tuân thủ một quy trình chuẩn gồm 3 giai đoạn mang tính liên kết chặt chẽ.

Bước 1: Giai đoạn chuẩn bị:

Thu thập và xử lý tài liệu: Tìm kiếm, chắt lọc thông tin chính xác về điểm đến từ các nguồn chính thống.

Xây dựng Bài thuyết minh: Cấu trúc bài nói gồm 3 phần (Mở bài - Thân bài - Kết luận). Bài thuyết minh phải được điều chỉnh linh hoạt dựa trên tâm lý, độ tuổi, và quốc tịch của đối tượng khách

Bước 2: Giai đoạn tổ chức thực hiện thuyết minh:

Đây là lúc người hướng dẫn viên thể hiện năng lực tổng hợp thông qua ngôn ngữ và phi ngôn ngữ.

Xác định vị trí đứng: Lúc này HDV cần chọn góc đứng thuận lợi, đảm bảo bao quát toàn bộ đoàn khách, không che khuất tầm nhìn của khách đối với hiện vật/cảnh quan, và chú ý hướng ánh sáng, hướng gió.

Thực hiện bài thuyết minh: Kết hợp nhịp nhàng giữa lời nói (âm lượng, ngữ điệu, nhịp độ) với ngôn ngữ cơ thể (ánh mắt, nụ cười, cử chỉ tay chỉ dẫn). Sự sinh động của bài thuyết minh phụ thuộc vào việc kể chuyện và tương tác trực tiếp với những gì du khách đang nhìn thấy.

Bước 3: Giai đoạn kết thúc và đánh giá:

Tóm tắt và chốt lại thông điệp: Điềm lại những nét đặc sắc nhất của danh lam thắng cảnh để khắc sâu ấn tượng cho du khách. Tương tác và giải đáp thắc mắc: Trả lời các câu hỏi phản biện hoặc mở rộng của du khách. Tự đánh giá: Rút kinh nghiệm về thái độ, thời lượng và mức độ hài lòng của khách để điều chỉnh cho các đoàn sau.

Quy trình thuyết minh là một chuỗi các kỹ năng phức hợp từ tư duy tổng hợp dữ liệu, kỹ năng viết kịch bản, đến kỹ năng trình bày trước đám đông. Do đó, việc đưa các ứng dụng công nghệ, đặc biệt là trí tuệ nhân tạo vào quy trình chuẩn bị và luyện tập thực hành thuyết minh không chỉ là một giải pháp mang tính xu hướng tất yếu, mang tính khoa học nhằm nâng cao chất lượng đào tạo nghề Hướng dẫn du lịch tại trường Cao đẳng Lạng Sơn.

1.2 Ứng dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo trong dạy học

Để triển khai hiệu quả các giải pháp công nghệ vào thực tiễn giảng dạy. Căn cứ theo *Luật Trí tuệ nhân tạo số 134/2025/QH15*, đã xác định: 'Trí tuệ nhân tạo là việc thực hiện bằng điện tử các năng lực trí tuệ của con người'. Như vậy, việc ứng dụng AI trong nhà trường không nhằm thay thế vai trò của người thầy, mà là sử dụng năng lực tính toán thông minh của máy móc để tối ưu hóa học liệu, hỗ trợ cá nhân hóa học tập cho học sinh theo đúng tinh thần đổi mới giáo dục hiện nay.

Vai trò của AI trong giáo dục nghề nghiệp: Trong hoạt động dạy học, AI đóng vai trò là một trợ lý thông minh giúp chuyển đổi mô hình giáo dục truyền thống sang giáo dục thông minh với các ưu điểm vượt trội:

Cá nhân hóa việc học: AI có khả năng phân tích dữ liệu để đề xuất lộ trình học tập phù hợp với năng lực của từng học sinh.

Tối ưu hóa nguồn học liệu: Hỗ trợ giáo viên và người học truy xuất, tổng hợp thông tin không lờ trong thời gian ngắn, giúp bài giảng luôn được cập nhật thực tế.

Tăng cường tương tác: Phá bỏ rào cản tâm lý ngại hỏi của học sinh, tạo môi trường tự học, tự rèn luyện mọi lúc mọi nơi.

Một số ứng dụng trí tuệ nhân tạo có thể ứng dụng hiệu quả trong phát triển kỹ năng thuyết minh như:

- Trí tuệ nhân tạo tạo sinh văn bản: ChatGPT, Gemini: Hỗ trợ học sinh xây dựng dàn ý, viết lời dẫn, biên tập nội dung thuyết minh danh lam thắng cảnh và tra cứu kiến thức văn hóa - lịch sử,

- Ứng dụng Cap Cut AI là một nền tảng biên tập video tích hợp mạnh mẽ trí tuệ nhân tạo. Hỗ trợ học sinh biên tập video theo nội dung đã được biên soạn trước đó, học sinh sẽ cắt ghép *khớp hình ảnh – video với lời thuyết minh* về danh lam thắng cảnh được biên tập trước đó. Sử dụng thêm một số hiệu ứng hình ảnh và nhạc nền phù hợp với bối cảnh, tạo ra những sản phẩm số chất lượng và chuyên nghiệp. Đây là một kỹ năng quan trọng đối với một hướng dẫn viên khi muốn giới thiệu danh lam thắng cảnh qua video ngay trên lớp.

- Ứng dụng NotebookLM: sử dụng ứng dụng này làm công cụ chuẩn hóa và kiểm định nội dung thuyết minh, do dữ liệu của giáo viên đưa lên để kiểm tra chéo cho nội dung học sinh đưa ra trong bài thuyết minh. Tạo bảng đánh giá kỹ năng thuyết minh học sinh ngay lập tức sau khi thực hành theo những tiêu chí đánh giá cụ thể.

1.3 Ứng dụng công nghệ AI trong phát triển kỹ năng thuyết minh của học sinh chuyên ngành hướng dẫn du lịch

Theo Quyết định số 2222/QĐ-TTg của Thủ tướng Chính phủ về Chương trình chuyển đổi số trong giáo dục nghề nghiệp nhấn mạnh việc xây dựng học liệu số và ứng dụng công nghệ số vào đào tạo kỹ năng thực hành, đặt nền móng pháp lý vững chắc cho việc đổi mới phương pháp giảng dạy. Trong bối cảnh ngành Hướng dẫn du lịch đòi hỏi tính tương tác cao, việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) giúp cụ thể hóa chỉ thị này, tạo môi trường giả định để học sinh rèn luyện kỹ năng thuyết minh, chuẩn hóa ngôn từ và nâng cao năng lực cạnh tranh số.

Ứng dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo vào đào tạo nhằm phát triển kỹ năng thuyết minh cho học sinh ngành hướng dẫn du lịch là sự cần thiết, đáp ứng tốt với sự phát triển ngày càng cao của giáo dục hiện đại. Việc này sẽ giúp học sinh nghề hướng dẫn du lịch phát triển toàn diện kỹ năng thuyết minh trong quá trình học tập. Giúp các em nâng cao năng lực nghề nghiệp đó là cùng lúc sở hữu hai kỹ năng: Kỹ

năng thuyết minh chuyên nghiệp và Kỹ năng công nghệ số – tiêu chuẩn mới của nhân lực du lịch 4.0.

Quy trình thực hiện được thiết kế đi từ: Nội dung đến Hình thức và cuối cùng là Thực hành:

Bước 1: Biên tập nội dung thuyết minh:

Sử dụng ứng dụng ChatGPT/Gemini để lập dàn ý, viết lời dẫn, tìm kiếm câu chuyện về danh lam thắng cảnh. Tạo ra một bản thuyết minh hay, văn phong phong phú, thoát ly văn mẫu.

Bước 2: Xác thực thông tin sử dụng trong bài thuyết minh: Sử dụng NotebookLM (nạp dữ liệu giáo trình chuẩn) để kiểm tra độ chính xác của kịch bản vừa viết. Đảm bảo tính chính xác tuyệt đối về lịch sử, văn hóa (tránh sai sót nghề nghiệp).

Bước 3: Trực quan hóa: Sử dụng Capcut AI để tạo dựng video minh họa trực quan cho bài thuyết minh. Để rèn kỹ luyện năng kết hợp lời nói và hình ảnh/công cụ hỗ trợ.

Bước 4: Luyện tập & Phản hồi: Học sinh dùng ứng dụng Vbee nghe giọng mẫu để luyện ngữ điệu. Học sinh có thể tự sửa lỗi trước khi trình diễn trước giáo viên.

Bước 5: Kiểm tra/ đánh giá: Sử dụng ứng dụng NotebookLM để tạo bảng bảng kiểm (Rubric) chi tiết cho riêng bài thuyết minh của học sinh ngay sau khi học sinh kết thúc thuyết trình.

Một số thủ thuật sư phạm được sử dụng: Để ứng dụng AI hiệu quả mà không làm học sinh bị phụ thuộc, giáo viên sẽ áp dụng các thủ thuật như sau:

Thủ thuật kỹ thuật đặt lệnh: Hướng dẫn học sinh không chỉ đặt hỏi mà phải ra lệnh cụ thể để đạt được hiệu quả như ý muốn. Từ đó rèn luyện cho học sinh tư duy thích ứng.

Thủ thuật kiểm duyệt nội dung: Luôn yêu cầu học sinh phải có bước xác minh chéo. Bài tập để rèn tư duy phản biện.

1.4. Vai trò, ý nghĩa của việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong thuyết minh danh lam thắng cảnh cho học sinh

Trong mô hình dạy học phát triển năng lực, ứng dụng Trí tuệ nhân tạo (AI) không chỉ là công cụ hỗ trợ mà đóng vai trò đòn bẩy chuyển đổi toàn diện phương thức đào tạo nghề Hướng dẫn du lịch.

Vai trò của ứng dụng Trí tuệ nhân tạo

Tối ưu hóa và cá nhân hóa kịch bản: Các mô hình ngôn ngữ (ChatGPT, Gemini) đóng vai trò giúp học sinh xử lý, chọn lọc khối lượng lớn dữ liệu văn hóa - lịch sử. Từ đó, học sinh dễ dàng cấu trúc bài nói mạch lạc và linh hoạt biến tấu văn phong phù hợp với từng đối tượng khách giả định

Kiến tạo không gian thực hành ảo: Công cụ biên tập video CapCut góp phần tạo ra một môi trường thực hành số cho học sinh. Thay vì luyện nói chay, học sinh được đặt vào môi trường giả lập, tự thu âm, tạo video tour ảo để nhận diện và sửa lỗi ngữ điệu, hiện thực hóa phương pháp học tập cá nhân hóa

Chuyển đổi vai trò tư duy độc lập: Giảng viên chuyển sang vai trò người thiết kế môi trường học tập sanng tập trung rèn luyện tư duy phản biện và kỹ năng xử lý tình huống chuyên sâu cho người học.

Ý nghĩa thực tiễn đối với người học và nhà trường

Đối với học sinh nghề Hướng dẫn du lịch:

Thúc đẩy học tập trải nghiệm: Áp dụng Thuyết học tập của David Kolb, AI được sử dụng là công cụ thông minh hỗ trợ học sinh có thể chủ động sáng tạo sản phẩm công nghệ để hỗ trợ sự phát triển các kỹ năng thuyết minh, giúp xóa bỏ rào cản tâm lý e ngại khi thực hành thuyết minh. Việc sử dụng công nghệ này mang nhiều ý nghĩa đối với đào tạo nghề hướng dẫn du lịch, nó giúp học sinh hình thành năng lực kép đó là thực hiện một cách chuyên nghiệp hơn những nghiệp vụ chuyên môn nghề và kỹ năng công nghệ số, nâng cao năng lực cạnh tranh trong kỷ nguyên du lịch 4.0.

Đối với Trường Cao đẳng Lạng Sơn:

Giải quyết bài toán nguồn lực: Phương pháp tạo video tour ảo là giải pháp thực nghiệm tại chỗ tối ưu, khắc phục rào cản về kinh phí và thời gian tổ chức đi thực địa liên tục. Góp phần số hóa di sản là danh lam thắng cảnh ở Việt Nam, các nội dung trong học phần: Các sản phẩm số về danh lam thắng cảnh do học sinh tạo

ra có thể ứng dụng trực tiếp làm tư liệu truyền thông, quét mã QR điểm đến, đóng góp vào mục tiêu phát triển du lịch thông minh hiện nay.

AI không thay thế con người, mà đóng vai trò là hệ sinh thái công nghệ thúc đẩy đổi mới giáo dục. Việc ứng dụng AI giúp tối ưu hóa quy trình rèn luyện kỹ năng thuyết minh, tạo cơ sở lý luận và thực tiễn vững chắc để triển khai các biện pháp thực nghiệm trong các chương tiếp theo của đề tài.

2. Cơ sở thực tiễn

2.1. Thực trạng dạy học nghề hướng dẫn du lịch tại trường CĐLS

Hiện nay, công tác giảng dạy nghề Hướng dẫn du lịch tại trường có những thuận lợi và thách thức đan xen xuất phát từ đặc thù lứa tuổi của người học. Về khó khăn khách quan, đa số học sinh mới tốt nghiệp trung học cơ sở (15 - 16 tuổi) nên vốn sống, sự cọ xát thực tế cũng như nền tảng kiến thức văn hóa, lịch sử còn khá mỏng so với yêu cầu đặc thù cần sự am hiểu sâu rộng của nghề. Tuy nhiên, điểm sáng nổi bật của lứa tuổi này là sự năng động, tư duy linh hoạt và khả năng tiếp cận, làm chủ các công cụ công nghệ mới rất nhạy bén. Nhờ lợi thế về sức trẻ và khả năng tiếp thu nhanh này, nếu được tiếp cận với các phương pháp giảng dạy hiện đại, các em hoàn toàn có thể nhanh chóng bù đắp những thiếu hụt về mặt trải nghiệm và phát huy tối đa năng lực nghiệp vụ của mình.

2.2 Thực trạng kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh của sinh viên ngành hướng dẫn du lịch trường CĐLS hiện nay

2.2.1 Nhận thức của học sinh lớp nghề HDDL 24 về tầm quan trọng của việc phát triển kỹ năng thuyết minh trong học nghề HDDL

Bảng 1. Thực trạng nhận thức của sinh viên lớp HDDL24 về tầm quan trọng của việc phát triển kỹ năng thuyết minh trong học nghề Hướng dẫn du lịch tại trường Cao đẳng Lạng Sơn

TT	Mức độ đánh giá	Sinh viên lớp HDDL24 (n=16)	
		SL	%
1	Rất quan trọng	10	62.5%
2	Quan trọng	5	31.25%

3	Ít quan trọng	1	6.25%
4	Không quan trọng	0	0.0

Qua kết quả bảng 1 cho thấy, học sinh lớp HDDL24 trường CĐ Lạng Sơn nhận thức đúng về tầm quan trọng của việc phát triển kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh trong học nghề hướng dẫn du lịch, cụ thể: 93.75% cho rằng quan trọng và rất quan trọng. Không có ý kiến nào đánh giá là: Không quan trọng. Mặc dù không đạt 100% đánh giá là quan trọng và rất quan trọng, nhưng kết quả trên vẫn rất đáng mừng, nó là cơ sở cho hình thành thái độ nghiêm túc, nhận thức đúng đắn này là điều kiện quan trọng trong việc phát triển kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh cho học sinh học nghề Hướng dẫn du lịch tại trường Cao đẳng Lạng Sơn

2.2.2. Thực trạng kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh của học sinh nghề hướng dẫn du lịch trường CĐ Lạng Sơn

Để đánh giá được thực trạng kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh trong học tập của học sinh nghề hướng dẫn du lịch lớp HDDL24, trường CĐ Lạng Sơn trong học phần Hệ thống di tích và danh thắng VN tôi đã dùng phiếu khảo sát số 1, phụ lục 01 sử dụng thang đo Linkert với 5 mức độ (tốt, khá, trung bình, yếu, kém) để sinh viên tự nhận xét về kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh trong học tập học phần của bản thân. Sau khi khảo sát 16 học sinh lớp HDDL24 cho kết quả như sau:

Bảng 2: Thực trạng kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh của 16 học sinh lớp nghề HDDL24 trường CĐ Lạng Sơn trong học phần Hệ thống Di tích và danh thắng VN.

Tiêu chuẩn	Tốt (8.5 - 10)	Khá (7.0 - 8.4)	Trung bình (5.5 - 6.9)	Yếu (4.0 - 5.4)	Kém (< 4.0)	ĐTB	TB
Tiêu chuẩn 1: Kỹ năng biên tập nội dung kịch bản thuyết	Nội dung chính xác tuyệt đối; cấu trúc bài logic, nghệ thuật kể chuyện lôi	Nội dung chính xác; có bố cục rõ ràng, câu chuyện	Nội dung cơ bản đúng nhưng thiếu chiều	Nội dung có sai sót về văn hóa/lịch sử; không có nghệ thuật	Nội dung sai lệch nghiêm trọng; không có bố cục bài thuyết minh. Hoàn		

minh	cuốn. Ứng dụng AI sáng tạo để tổng hợp thông tin, văn phong mang đậm dấu ấn cá nhân, không rập khuôn.	khá hấp dẫn. Biết dùng AI để biên tập nhưng thi thoảng còn phụ thuộc văn mẫu.	sâu; cấu trúc bài rời rạc. Chủ yếu copy-paste tài liệu hoặc từ AI, chưa có sự biên tập cá nhân hóa.	kể chuyện. Lắp ghép tài liệu từ AI một cách máy móc, thiếu logic.	toàn sao chép nguyên bản không chọn lọc.		
Tổng tiêu chuẩn 1	2	3	8	3	0	3.25	1
Tiêu chuẩn 2: Kỹ năng ngôn ngữ và điều chỉnh giọng nói	Phát âm chuẩn xác, âm lượng tốt; giọng đọc cực kỳ truyền cảm, ngắt nghỉ đúng chỗ; làm chủ hoàn toàn các khoảng lặng để tạo điểm nhấn.	Phát âm rõ ràng; giọng đọc có cảm xúc nhưng đôi chỗ chưa đều; biết cách ngắt nghỉ và sử dụng khoảng lặng khá hợp lý.	Phát âm dễ nghe nhưng âm lượng không đều; giọng đọc còn đều đều, thiếu điểm nhấn; xử lý khoảng lặng còn lúng túng.	Phát âm chưa chuẩn, nói quá nhanh hoặc quá nhỏ; giọng đọc như học thuộc lòng, ngắt nghỉ sai nhịp.	Nói ngọng/nói lắp nhiều; hoàn toàn không có ngữ điệu, không thể truyền tải cảm xúc qua giọng nói.		
Tổng tiêu chuẩn 2	2	4	7	3	0	3.31	2
Tiêu chuẩn 3: Kỹ năng ngôn ngữ cơ thể và tương tác đồng bộ	Giao tiếp ánh mắt tự tin, liên tục với khán giả. Biểu cảm khuôn mặt linh hoạt; cử chỉ tay đồng bộ hoàn hảo với video minh họa.	Duy trì giao tiếp ánh mắt khá tốt. Biểu cảm phù hợp với nội dung; cử chỉ tay tự nhiên và khá ăn khớp với tiến độ của video	Ít giao tiếp ánh mắt, thỉnh thoảng nhìn tài liệu. Biểu cảm còn gượng gạo; cử chỉ đôi lúc chưa đồng bộ với hình ảnh đang trình chiếu.	Né tránh ánh mắt khán giả/ống kính. Khuôn mặt đơ cứng, căng thẳng; cử chỉ tay thừa thãi, không khớp với nội dung video.	Hoàn toàn cúi gầm mặt hoặc quay lưng lại khán giả. Không có ngôn ngữ cơ thể hoặc cử chỉ hoàn toàn lạc nhịp với nội dung.		
Tổng tiêu chuẩn 3	2	3	10	1	0	3.3	3

Tiêu chuẩn 4: Năng lực diễn giải và tương tác nghiệp vụ	Kết nối giá trị di tích với thực tiễn xuất sắc. Sử dụng linh hoạt câu hỏi tu từ, tạo không khí hào hứng và tương tác hai chiều rất lôi cuốn.	Truyền tải được thông điệp chính của điểm đến. Có sử dụng kỹ năng đặt câu hỏi để thu hút sự chú ý nhưng chưa duy trì được lâu.	Diễn giải ở mức liệt kê thông tin, chưa kết nối được giá trị cốt lõi. Tương tác với người nghe còn hạn chế, chủ yếu độc thoại.	Khả năng diễn giải lung củng, khó hiểu. Không có sự tương tác, không tạo được bầu không khí, người nghe dễ chán nản.	Không thể diễn giải nội dung. Hoàn toàn mất kết nối với đám đông và không có bất kỳ kỹ năng tương tác nào.		
Tổng tiêu chuẩn 4	3	3	7	3	0	3.37	4
Tiêu chuẩn 5: Kỹ năng tạo sản phẩm số phục vụ thuyết minh	Sản phẩm số (video/âm thanh) có chất lượng cao, hình ảnh sắc nét, bố cục đẹp mắt. Ứng dụng công cụ (Capcut, phần mềm AI) thành thạo; hiệu ứng, hình ảnh khớp hoàn hảo với kịch bản, nâng tầm cảm xúc cho bài.	ản phẩm số đạt yêu cầu, hình ảnh/âm thanh rõ ràng. Sử dụng các phần mềm số khá tốt, sự kết hợp giữa hình ảnh minh họa và tiến độ lời thuyết minh tương đối nhịp nhàng, có lỗi nhỏ nhưng không đáng kể.	Hoàn thành được sản phẩm số ở mức cơ bản. Việc sử dụng công cụ cắt ghép đôi chỗ còn gượng gạo, hình ảnh chưa thật sự ăn khớp và đồng bộ với lời dẫn và kịch bản thuyết minh.	Kỹ năng ứng dụng công cụ số rất hạn chế. Sản phẩm chấp vá, hiển thị kém, cắt ghép lộn xộn, làm phân tán sự chú ý của khán giả khỏi nội dung bài thuyết minh chính.	Không thể tạo được sản phẩm số hoặc sản phẩm bị lỗi hoàn toàn, không thể trình chiếu và sử dụng để minh họa cho phần thực hành thuyết minh.		
Tổng tiêu chuẩn 5	2	4	10	0	0	3.5	5

Nhìn chung, kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh của học sinh lớp nghề Hướng dẫn du lịch HDDL24 đang bộc lộ sự phát triển không đồng đều. Thực trạng cho thấy rằng: các nhóm kỹ năng thuộc về chuyên môn cốt lõi của nghề hướng dẫn như tư duy biên tập kịch bản, truyền tải cảm xúc qua giọng nói, ngôn

ngữ cơ thể lại đang là điểm yếu thế hơn. Điều này cho thấy rằng đa số các em chưa có nhiều sự sáng tạo, chủ động trong biên tập nội dung thuyết minh và còn thiếu khả năng cảm thụ. Qua bảng đánh giá cho thấy điểm sáng duy nhất trong thực trạng nằm ở kỹ năng sử dụng công nghệ và tạo lập sản phẩm số. Nhờ ưu thế về sức trẻ, sự năng động và độ nhạy bén với công cụ hiện đại, các em hoàn thành khá tốt các yêu cầu về mặt kỹ thuật trực quan. Sự chênh lệch này đặt ra yêu cầu cấp thiết về việc phải có một định hướng sư phạm mới: lấy chính thể mạnh về công nghệ làm đòn bẩy để khắc phục và vực dậy những thiếu sót trong kỹ năng chuyên môn.

2.3 Đánh giá chung về thực trạng

2.3.1 Ưu điểm:

Cơ sở vật chất, trang thiết bị dạy học đã được đầu tư tương đối đồng bộ, đảm bảo điều kiện hạ tầng cơ bản để triển khai các ứng dụng công nghệ cao. Chương trình đào tạo luôn có sự đổi mới, sáng tạo trong phương pháp giảng dạy, tạo hành lang pháp lý thuận lợi cho giáo viên thử nghiệm các công cụ mới.

Học sinh có nhận thức đúng đắn về tầm quan trọng của kỹ năng thuyết minh của học sinh nghề hướng dẫn du lịch. Học sinh là thế hệ Gen Z, có khả năng tiếp cận công nghệ mới rất nhanh nhạy. Các em sở hữu điện thoại thông minh và quen thuộc với các nền tảng mạng xã hội.

2.3.2 Hạn chế:

Trong quá trình học tập, cụ thể hơn ở học phần Hệ thống di tích và danh thắng. Học sinh còn hạn chế ở kỹ năng thuyết minh nói chung, và thuyết minh về danh lam thắng cảnh nói riêng. Có thể thấy rõ các em học sinh còn tồn tại một số hạn chế cụ thể như sau:

- *Học sinh còn hạn chế về xây dựng nội dung bài thuyết minh:* các em đang còn lúng túng trong khả năng tổng hợp, biên tập nội dung có điểm nhấn
- *Học sinh còn một số thiếu sót trong kỹ năng diễn đạt thông tin qua ngôn ngữ và cả phi ngôn ngữ:* giọng điệu còn đều đều, chưa biết cách ngắt nghỉ. Học sinh còn thiếu tự tin khi thuyết minh, thể hiện qua ánh mắt và ngôn ngữ cơ thể

- *Học sinh hạn chế trong việc sử dụng công nghệ số để biên tập bài thuyết minh*: Học sinh còn hạn chế về khả năng biên tập sản phẩm số phục vụ cho bài thuyết minh

2.3.3 Nguyên nhân của hạn chế

Những hạn chế trong kỹ năng thuyết minh và ứng dụng công nghệ của học sinh xuất phát từ nhiều lí do xuất phát từ chủ quan đến khách quan.

Chủ quan từ chính các em đang trong độ tuổi hình thành và hoàn thiện nhân cách, tâm lý còn nhiều sự xáo động, sự tập chung chưa cao, chưa thực sự chịu khó thực hành rèn luyện kỹ năng nghề nghiệp.

Học sinh học đồng thời cả 2 chương trình học tập là học văn hóa và học nghề khiến quỹ thời gian rèn luyện kỹ năng chuyên ngành bị phân tán. Hơn nữa, những hạn chế về kinh phí và thời gian từ phía nhà trường khiến học sinh không thể đi thực tế đến tất cả các danh thắng trong chương trình của học phần. Đây chính là một trong những nguyên nhân cơ bản dẫn đến thực trạng gặp phải ở các em

2.4 Ứng dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo góp phần giải quyết những tồn tại của thực trạng

Căn cứ từ những hạn chế tồn tại đã nêu trên. Việc sử dụng các ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong vào giảng dạy là lựa chọn giải pháp phù hợp để góp phần khắc phục từng điểm yếu, từ đó phát triển được kỹ năng thuyết minh nói chung và thuyết minh về danh lam thắng cảnh nói riêng của học sinh:

Trí tuệ nhân tạo giải quyết sự thụ động trong nội dung thuyết minh: Giáo viên hướng dẫn học sinh dùng các ứng dụng trí tuệ nhân tạo như: ChatGPT, Gemini, NotebookLM để lên ý tưởng bài thuyết minh, lên dàn ý logic, giúp học sinh tìm kiếm thông tin nội dung liên quan đến danh lam thắng cảnh, các câu chuyện kể có liên quan, tự tra cứu và đối chiếu thông tin với các tài liệu chính thống, từ đó hình thành tư duy chọn lọc và chịu trách nhiệm về nội dung mình nói.

Sử dụng ứng dụng Trí tuệ nhân tạo giúp khắc phục điểm yếu về diễn đạt: AI giúp chỉ ra chính xác học sinh đang nói quá nhanh hay quá chậm, đếm số lỗi từ

đệm, và phân tích giao tiếp mắt. Học sinh có thể tự luyện tập ở nhà và tự sửa lỗi trước khi lên lớp, giúp giảm áp lực tâm lý sợ đám đông.

Sử dụng ứng dụng trí tuệ nhân tạo nâng cao kỹ năng công nghệ và trực quan hóa Giáo viên bằng cách hướng dẫn học sinh sử dụng các công cụ AI thiết kế và dựng video CapCut AI giúp học sinh – dù không giỏi tin học – vẫn có thể tạo ra các video thuyết minh lồng tiếng chuyên nghiệp chỉ trong thời gian ngắn. Điều này giúp bài thuyết minh trở nên sinh động, trực quan, bắt kịp xu hướng truyền thông du lịch hiện đại.

Sử dụng ứng dụng trí tuệ nhân tạo giúp lấp thiếu hụt về thực tế: Thông qua việc khai thác hình ảnh, video 360 độ và các dữ liệu mô phỏng từ AI, học sinh có thể hình dung rõ nét hơn về không gian danh thắng dù chưa được đến tận nơi. Việc trực quan sẽ giúp các em nói tự tin hơn và cảm xúc hơn.

Việc ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong dạy học về nội dung danh lam thắng cảnh chính là chiếc cầu nối để lấp đầy khoảng trống giữa lý thuyết và thực tế, chuyển hóa người học từ thụ động sang chủ động rèn luyện kỹ năng nghề nghiệp thực thụ.

2.5 Giới thiệu về học phần Hệ thống di tích và danh thắng Việt Nam.

Học phần này được thiết kế với lượng thời gian 45 giờ, kết hợp giữa lý thuyết, thực hành và thảo luận,. Nội dung cốt lõi tập trung vào việc giúp người học nhận diện, phân loại và sử dụng hiệu quả các loại hình phân tích, danh lam thắng cảnh trong việc phát triển du lịch và xây dựng bài thuyết minh hướng dẫn. Đây là môn học chuyên ngành, trang bị các kiến thức về di sản văn hóa như một bộ phận không thể thiếu của dân tộc.

Học phần bao gồm 5 chương:

Chương 1: Khái niệm và phân loại di tích văn hóa

Chương 2: Loại hình di tích văn hóa khảo cổ

Chương 3: Loại hình di tích lịch sử

Chương 4: Loại hình di tích kiến trúc nghệ thuật

Chương 5: Loại hình di tích danh lam thắng cảnh

Sáng kiến Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong dạy học nhằm phát triển kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh cho học sinh nghề hướng dẫn du lịch ở trường Cao đẳng Lạng Sơn" sẽ tập chung cụ thể ở chương 5.

Chương 5: Loại hình di tích danh lam thắng cảnh.

Bao gồm các loại hình danh lam thắng cảnh như:

- Quần thể các danh thắng thiên nhiên: Bao gồm hệ thống rừng quốc gia, khu bảo tồn thiên nhiên – sinh quyển, khu dự trữ sinh học, bảo tồn các loài thú bị lâm nguy...Đó là những khu rừng đặc dụng, đặc hữu với nhiều loài động thực vật phong phú, đa dạng còn đang và cần được bảo tồn.

- Quần thể di tích và danh thắng: Khu văn hoá - lịch sử: Ra đời và tồn tại nhằm phục vụ nhu cầu tôn giáo, tín ngưỡng, du lịch, dịch vụ và nghỉ dưỡng. Mỗi quần thể di tích danh thắng này thường gắn với tên tuổi, sự nghiệp của những nhân vật nổi tiếng trong lịch sử

- Hệ thống danh thắng thiên nhiên đơn lẻ: Có mặt ở khắp mọi miền của đất nước và gắn bó chặt chẽ với nét văn hóa đặc sắc của cư dân bản địa. Danh thắng tự nhiên và văn hóa bản địa hòa quyện vào nhau như một thể thống nhất, hữu cơ không thể tách rời

- Hệ thống danh thắng nhân tạo: bao gồm các công viên văn hóa, các khu du lịch sinh thái, nghỉ dưỡng, khu vui chơi giải trí, quảng trường, vườn hoa, công viên nước, làng văn hóa các dân tộc... Những danh thắng nhân tạo góp phần cải thiện môi trường sinh thái, cảnh quan, tạo công ăn việc làm, tăng thu nhập cho cư dân bản địa thông qua các dịch vụ tại các nơi đó

Sự đa dạng và hấp dẫn trong nội dung của loại hình này, sẽ là điều kiện thuận lợi cho việc học sinh có nhiều lựa chọn hơn trong việc chọn chủ đề thuyết minh, sinh động hơn trong các nội dung thuyết minh về danh lam thắng cảnh.

Sáng kiến không chỉ đơn thuần ứng dụng trong nội dung chương 5: Loại hình danh lam thắng cảnh của học phần này, mà thông qua việc phát triển ở nội dung này, sẽ là tiền đề để phát triển tới các nội dung khác của học phần cũng như một số môn học chuyên ngành khác.

III. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN.

1. Nội dung và những kết quả nghiên cứu của sáng kiến

1.1. Nội dung nghiên cứu

1.1.1 Ứng dụng công nghệ AI tạo ra sản phẩm số về danh lam thắng cảnh nhằm phát triển kỹ năng thuyết minh

a. Các bước xây dựng sản phẩm số:

Để tạo ra một sản phẩm video chất lượng, hỗ trợ hoàn hảo cho lời thuyết minh, tôi hướng dẫn học sinh cần kết hợp giữa tư duy biên tập hình ảnh và kỹ năng thao tác phần mềm AI. Quy trình được thực hiện qua 3 bước như sau:

Bước 1: Thu thập hình ảnh và video 360 độ

Để thực hiện nội dung này, tôi hướng dẫn học sinh khai thác tư liệu 360 độ/VR làm không gian nền: Thay vì các em chỉ ghép ảnh tĩnh, giáo viên sẽ hướng dẫn học sinh tìm kiếm và trích xuất các đoạn video 360 độ hoặc cảnh quay flycam về danh lam thắng cảnh sau đó đưa các tư liệu này vào phần mềm Capcut AI, cắt ghép, chỉnh sửa theo đúng ý đồ của kịch bản sẽ giúp tạo ra một sản phẩm số có tính không gian, chuyển cảnh phải khớp với bài thuyết minh. Sản phẩm số này sẽ đóng vai trò như một điểm tham quan ảo trên màn hình chiếu

Cách 1: Tải ảnh/video thông thường: Vào Google Images hoặc Pinterest, gõ tên địa danh + "HD" hoặc "4K" để tải ảnh nét.

Cách 2: Lấy tư liệu từ Video 360 độ: Nhiều video 360 đẹp trên YouTube không cho tải, hoặc tải về điện thoại không đọc được. Hãy dùng cách sau:

1. Mở YouTube: Tìm từ khóa "[Tên địa điểm] 360 video" (Ví dụ: "Ha Long Bay 360 video").

2. Bật chế độ Quay màn hình:

- *iPhone*: Vuốt Trung tâm điều khiển xuống -> Bấm nút tròn ghi hình.

- *Android*: Vuốt thanh trạng thái xuống -> Chọn "Quay video màn hình".

3. Thao tác: Bấm Play video trên YouTube. Trong lúc quay, em dùng ngón tay vuốt màn hình để xoay góc nhìn camera sang trái, phải, lên, xuống (giống như em đang đi tham quan thật).

4. Kết thúc: Bấm dừng quay. Video sẽ được lưu vào Album ảnh. Cách này giúp em có những thước phim chuyển động rất chuyên nghiệp như có người quay phim riêng.

Bước 2: Biên tập video bằng ứng dụng CapCut AI

Giai đoạn A: Dựng hình

1. Mở ứng dụng CapCut: Chọn Dự án mới
2. Thêm tư liệu: Chọn các ảnh và video quay màn hình vừa làm ở Bước 4.
3. Cắt ghép:
 - Bấm vào video quay màn hình -> Dùng công cụ Cắt để loại bỏ các thanh công cụ thừa của YouTube, chỉ giữ lại khung cảnh.
 - Sắp xếp thứ tự ảnh/video khớp với nội dung bài thuyết minh
4. Hiệu ứng: Bấm vào giữa 2 đoạn video để thêm Hiệu ứng chuyển cảnh cho mượt mà. Sử dụng hiệu ứng âm thanh nền cho video

Kết thúc: Xuất video chọn độ phân giải HD hoặc 4K để đạt được tối ưu chất lượng của video. Sau đó xuất video để kết thúc.

Phụ lục 02: Học sinh thực hành biên tập video thuyết minh về danh lam thắng cảnh

b. Các sản phẩm số để phát triển kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh

Để hỗ trợ tối đa cho quá trình thực hành của học sinh, hệ thống sản phẩm số đã được xây dựng một cách đồng bộ từ phía giáo viên đến học sinh. Quá trình này không chỉ cung cấp công cụ trực quan mà còn trực tiếp thúc đẩy sự tương tác, bao gồm hai nhóm sản phẩm như sau:

Sản phẩm số video không gian thực tế ảo do học sinh thực hiện:

Phát huy vai trò chủ động của người học, dưới sự hướng dẫn từ bài giảng của giáo viên, học sinh đã trực tiếp ứng dụng các công cụ trí tuệ nhân tạo để tự tay biên tập các bối cảnh thuyết minh ảo.

Kết quả thực nghiệm đã ghi nhận 4 nhóm học sinh xây dựng thành công 4 video chất lượng cao, tương ứng với 4 chủ đề danh lam thắng cảnh trọng điểm đã lựa chọn, bao gồm: Vườn quốc gia Cúc Phương, Quần thể di tích Cố đô Huế, Vịnh Hạ Long và Khu du lịch sinh thái Tràng An. Các sản phẩm video do học sinh tạo ra

được xử lý kỹ thuật khá bài bản: hiệu ứng chuyển cảnh mượt mà, âm thanh nền chân thực và đặc biệt là nhịp độ hình ảnh được tính toán khớp hoàn toàn với kịch bản lời dẫn đã biên tập.

Khi đưa vào giờ thực hành trên lớp, các video này chiếu lên màn hình lớn và đóng vai trò như một điểm tham quan ảo. Học sinh đứng trước màn hình, sử dụng video của chính nhóm mình để rèn luyện kỹ năng định vị không gian, kết hợp ngôn ngữ hình thể chỉ dẫn đồng bộ với hình ảnh đang chuyển động. Sự ra đời của các sản phẩm số này là minh chứng rõ nét nhất cho việc học sinh không chỉ cải thiện kỹ năng thuyết minh chuyên môn mà còn hoàn toàn làm chủ được công nghệ, biến công cụ AI thành lợi thế cạnh tranh nghề nghiệp thực thụ.

Sau quá trình thực hành, 4 nhóm học sinh đã xây dựng thành công 4 sản phẩm số video tương ứng với 4 chủ đề của danh lam thắng cảnh trong học phần:

Nhóm 1: Thuyết minh về Vườn quốc gia Cúc Phương

Nhóm 2: thuyết minh về Quần thể di tích Cố đô Huế

Nhóm 3: thuyết minh về Vịnh Hạ Long

Nhóm 4: thuyết minh về - Khu du lịch sinh thái Tràng An – Ninh

Tiêu biểu có 2 sản phẩm video của Nhóm 2 về Quần thể di tích Cố đô Huế và video của Nhóm 3 về Vịnh Hạ Long đã được lựa chọn trình chiếu thuyết trình trên lớp.

Phụ lục 03: Các sản phẩm số có ứng dụng công nghệ Ai để phát triển kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh cho học sinh nghề HDDL

Bài giảng PowerPoint hướng dẫn học sinh thực hành thuyết minh có sử dụng công nghệ AI của giáo viên:

Đây là sản phẩm số mang tính định hướng, dẫn dắt và làm mẫu trong giờ học. Bài giảng PowerPoint chuyên đề thực hành thuyết minh được thiết kế vượt ra khỏi khuôn khổ trình chiếu văn bản tĩnh thông thường, trở thành một không gian học tập đa phương tiện. Giáo viên đã ứng dụng các công cụ AI để thiết kế hình ảnh trực quan, tạo các sơ đồ tư duy phân tích kịch bản để hướng dẫn cho học sinh. Bài giảng này cung cấp cho học sinh trực quan, hướng dẫn chi tiết từng bước thực hành để đồng bộ hóa từ biên tập nội dung, xây dựng video đến kỹ thuật sử dụng ảnh

mắt, cử chỉ tay tương tác với màn hình. Nhờ sản phẩm số định hướng này của giáo viên, học sinh dễ dàng nắm bắt được yêu cầu kỹ thuật, có điểm tựa vững chắc về mặt phương pháp trước khi bắt tay vào tự kiến tạo sản phẩm của riêng mình.

Phụ lục 04 – Bài giảng powerpoint có sử dụng công nghệ AI của giáo viên để hướng dẫn thực hành trên lớp

c. Ý nghĩa của các sản phẩm số về danh lam thắng với phát triển kỹ năng thuyết minh cho học sinh nghề hướng dẫn du lịch

Sau khi hoàn thiện và đưa các sản phẩm số này vào ứng dụng trong môn học, giải pháp đã mang lại những ý nghĩa và hiệu quả to lớn trên nhiều phương diện:

Giải quyết hạn chế về rào cản không gian – học sinh không có điều kiện đi thực tế tận nơi: Các sản phẩm số mô phỏng chân thực cảnh quan 360 độ, tạo ra một môi trường thực tế ảo ngay trong không gian lớp học. Điều này khắc phục triệt để khó khăn khi nhà trường và học sinh không có điều kiện tổ chức các chuyến đi thực địa đến mọi danh lam thắng cảnh trên toàn quốc.

Nhờ du lịch ảo qua các video sản phẩm số, nhà trường, gia đình và bản thân học sinh tiết kiệm được nguồn kinh phí rất lớn so với việc tổ chức đi thực tế, bao gồm chi phí di chuyển, lưu trú, ăn uống và vé tham quan, nhưng vẫn đảm bảo được lượng kiến thức thực tế quy định trong chương trình.

Việc tự tay làm và sử dụng sản phẩm số giúp học sinh phát triển năng lực làm chủ không gian và tư duy hình ảnh. Khi trình chiếu sản phẩm số, học sinh được đặt vào bối cảnh dẫn tour thực tế, buộc các em phải rèn luyện sự phối hợp nhịp nhàng giữa lời nói, ánh mắt, ngôn ngữ cơ thể (chỉ tay, điệu bộ) khớp với hình ảnh đang chuyển động. Hơn thế nữa, quá trình này giúp các em làm quen và thành thạo kỹ năng công nghệ (AI), đáp ứng chuẩn đầu ra của một hướng dẫn viên du lịch thế hệ 4.0.

1.1.2. Phương pháp rèn luyện kỹ năng biên tập bài thuyết minh về danh lam thắng

a, Hướng dẫn học sinh lựa chọn được chủ đề thuyết minh danh lam thắng cảnh hay trong học phần.

Để xây dựng được nội dung thuyết minh hay, ngắn gọn, logic cần đáp ứng được các tiêu chí đánh giá về kỹ năng thuyết minh

Qua sự hướng dẫn của giáo viên trên lớp, định hướng cho các em về các nội dung, khả năng lựa chọn thông tin để có thể đáp ứng đủ dữ liệu cần thiết để xây dựng một bài thuyết minh hoàn chỉnh. Qua đây, cũng là cách thức chọn lọc thông tin bước đầu, để có thể tiến hành các bước thực hiện tiếp theo một cách thuận lợi.

Chỉ khi các em có được cái nhìn tổng quan về lượng thông tin, về khả năng cung cấp nguồn dữ liệu dồi dào phục vụ cho bài tập thực hành đó, thì các em mới có thể tự tin hoàn thành bài thuyết minh của nhóm mình. Với giải pháp này tôi thực hiện như sau:

Hướng dẫn học sinh nắm vững các chủ đề trong học phần về Hệ thống di tích và danh thắng Việt Nam, cụ thể hơn là nội dung Danh lam thắng cảnh. Căn cứ vào nội dung bài học, chủ đề bài thuyết minh bao gồm các nội dung đã được chia thành 4 nhóm như sau:

Bảng 03: Chủ đề trong loại hình danh lam thắng cảnh

Số tt	Tên chủ đề	Nội dung	Ví dụ tham khảo
1	Quần thể các danh thắng thiên nhiên	- Bao gồm hệ thống rừng quốc gia, khu bảo tồn thiên nhiên – sinh quyển, khu dự trữ sinh học, bảo tồn các loài thú bị lâm nguy	- Vườn quốc gia Cúc Phương - Vườn quốc gia Cát Bà - Vườn quốc gia Côn Đảo
2	Quần thể di tích và danh thắng: Khu văn hoá - lịch sử	- Phục vụ nhu cầu tôn giáo, tín ngưỡng, du lịch, dịch vụ và nghỉ dưỡng. - Mỗi quần thể di tích danh thắng này thường gắn với tên tuổi, sự nghiệp của những nhân vật nổi	- Khu danh thắng Nhị Thanh - Tam Thanh – Thành Nhà Mạc – Núi Tô Thị - Lạng Sơn - Khu danh thắng Yên Tử (Quảng Ninh) gắn

		tiếng trong lịch sử	với vua Trần Nhân Tông; - Quần thể di tích Cố đô Huế - Khu di tích và danh thắng Côn Sơn - Kiếp Bạc (Chí Linh - Hải Dương) gần với Nguyễn Trãi, Trần Hưng Đạo; - Khu di tích và danh thắng Hương Sơn (Hà Nội) gần với chúa Trịnh Sâm...
3	Hệ thống danh thắng thiên nhiên đơn lẻ	- Bao gồm các núi rừng, hang động, thác ghềnh, sông suối, ao hồ, đầm phá, bãi biển, vịnh, đảo... - Chúng chứa đựng những nét độc đáo riêng biệt, hấp dẫn du khách bằng cảnh quan, thời tiết, khí hậu, thế giới động thực vật. Bên cạnh đó các danh thắng này còn gắn bó chặt chẽ với nét văn hóa đặc sắc của cư dân bản địa. - Danh thắng tự nhiên và văn hóa bản địa hòa quyện vào nhau như một thể thống nhất, hữu cơ không thể tách rời	- Núi Mẫu Sơn Lạng Sơn - Vịnh Hạ Long - Thác Bản Giốc - Cao Bằng - Động Nhị Thanh - Hang Sơn Đoòng
4	Hệ thống danh	- Hệ thống danh thắng nhân tạo bao	- Làng Văn hoá các

	thắng nhân tạo	gồm các công viên văn hóa, các khu du lịch sinh thái, nghỉ dưỡng, khu vui chơi giải trí, quảng trường, vườn hoa, công viên nước, làng văn hóa các dân tộc...	dân tộc Việt Nam – Hà Nội - Khu du lịch sinh thái Tràng An – Ninh Bình - Khu du lịch Hồ Ba Bể - Bắc Kạn - Quần thể du lịch nghỉ dưỡng kết hợp vui chơi giải trí cao cấp Bà Nà Hill
--	----------------	--	--

Tôi nhắc nhở học sinh khi lựa chọn chủ đề phù hợp là bước đầu tiên và quan trọng nhất. Chủ đề cần đảm bảo tính thực tế, gần gũi với đối tượng người nghe và phù hợp với mục tiêu của bài thuyết minh. Chủ đề lựa chọn phải có tính: mới mẻ và tính thời sự, tính khả thi, thu hút sự quan tâm của người nghe, giúp học sinh củng cố kiến thức, rèn luyện kỹ năng chuyên môn.

Ví dụ: Nhóm quần thể di tích và danh thắng: Khu văn hoá - lịch sử

Trong đó lựa chọn nội dung Quần thể di tích cố đô Huế, gần gũi với lịch sử các em đang học phổ thông, dễ hiểu và dễ thuyết minh

Qua sự hướng dẫn căn cứ trên nội dung của học phần. Các nhóm đã có lựa chọn về chủ đề thuyết minh cụ thể như sau:

Nhóm 1: Thuyết minh về Vườn quốc gia Cúc Phương thuộc chủ đề Quần thể các danh thắng thiên nhiên

Nhóm 2: thuyết minh về Quần thể di tích Cố đô Huế thuộc chủ đề Quần thể di tích và danh thắng: Khu văn hoá - lịch sử

Nhóm 3: thuyết minh về Vịnh Hạ Long thuộc chủ đề Hệ thống danh thắng thiên nhiên đơn lẻ

Nhóm 4: thuyết minh về - Khu du lịch sinh thái Tràng An – Ninh Bình thuộc chủ đề Hệ thống danh thắng nhân tạo

b. Tư duy biên tập và xây dựng kịch bản đồng bộ

Tôi sử dụng phương pháp này với mục tiêu nhằm phát triển tư duy hình ảnh, tạo ra một sản phẩm số video để hỗ trợ cho phát triển kỹ năng thuyết minh. Giúp học sinh biết cách lựa chọn hình ảnh/không gian phù hợp với chủ đề danh lam thắng cảnh, kết hợp ứng dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo để hỗ trợ cho lời thuyết minh, tạo ra môi trường thực tế ảo để thực hành khi không có điều kiện đi thực tế.

Trong quá trình giảng dạy tôi sẽ hướng dẫn học sinh thực hiện để đảm bảo thuyết minh đến đâu thì hình chạy đến đó: hướng dẫn các em kỹ thuật sử dụng phần mềm để các em nắm bắt nhanh về công nghệ, sau đó sẽ hướng dẫn về cách tư duy biên tập. Khi phân tích kịch bản đã thực hiện ở phần biên tập lời thuyết minh, học sinh phải chia bảng để phân loại cột gồm có 3 cột là cột phân đoạn, cột nội dung thoại và cột hình ảnh tương ứng. Cách chia cột này giúp học sinh rèn luyện tư duy đồng bộ hóa. Khi học sinh nhìn vào kịch bản, các em sẽ tự định hình được rằng: khi giọng nói mô tả sự rộng lớn, hình ảnh trên màn hình bắt buộc phải là quay từ trên cao; và khi giọng nói bắt đầu nhắc đến đối tượng cụ thể Cây Chò hay đàn bướm, mắt các em phải quan sát xem video đã chuyển sang cận cảnh có hình ảnh đó xuất hiện chưa để điều chỉnh tốc độ nói cho khớp với hình.

Ví dụ: nhóm 1 phân tích kịch bản thuyết minh và xây dựng hình ảnh để thực hiện tạo ra sản phẩm số về nội dung Vườn quốc gia Cúc Phương.

Bảng 4: Xây dựng bảng kịch bản video

Phân đoạn	Nội dung thuyết minh	Hình ảnh tương ứng trong video
1. Mở bài: Khái quát không gian tổng thể	"Xin chào mừng quý đoàn đã đến với Vườn quốc gia Cúc Phương - khu bảo tồn thiên nhiên đầu tiên và cũng là một trong những viên ngọc xanh quý giá nhất của Việt Nam. Như quý vị đang thấy, toàn bộ khu rừng nguyên sinh rộng lớn này giống như một	Hình ảnh góc rộng: - Video sử dụng flycam quay từ trên cao bao quát toàn cảnh cánh rừng nguyên sinh bạt ngàn. - Khung cảnh mây vờn trên đỉnh núi đá vôi để thấy được sự rộng lớn, choáng ngợp của thiên nhiên....

	thảm lụa xanh không lồ bao bọc lấy những dãy núi đá vôi kỳ vĩ..."	
2. Thân bài: Điểm nhấn chi tiết	"...Tiến sâu vào vùng lõi của đại ngàn, thưa quý vị, hiện ra trước mắt chúng ta ngay lúc này là Cây Chò ngàn năm sừng sững. Cây cao gần 50 mét với vòng chu vi rế mà phải 20 người ôm mới xuể, như một chứng nhân lịch sử trầm mặc của thời gian. - Đặc biệt, nếu quý vị đến đây vào những ngày đầu hạ, không gian nơi đây sẽ hóa thành một khu rừng cổ tích với sự xuất hiện của hàng triệu cá thể bướm đặc hữu..."	Hình ảnh cận cảnh - Chuyển cảnh hoặc cận cảnh từ trên cao xuống dưới gốc Cây Chò Ngàn Năm, quay từ dưới gốc lên ngọn để tả độ cao và sự bề thế. - Đan xen video quay chậm cận cảnh những đàn bướm trắng, bướm phượng đang bay lượn dập dờn trên lối đi hoặc đậu trên những thảm lá mục...
3. Kết bài: Chuyển tiếp và thông điệp	"Vẻ đẹp của Cúc Phương không chỉ nằm ở sự vĩ đại của cây rừng hay sự mong manh của những cánh bướm, mà nằm ở sự nguyên sơ cần được chúng ta chung tay gìn giữ. Xin mời quý đoàn cùng bước tiếp để tự mình cảm nhận hơi thở của đại ngàn..."	- Video du khách đang tản bộ, đạp xe dưới tán rừng mát rượi, ánh nắng chiếu rọi qua kẽ lá. - Khung hình giảm dần độ sáng chuẩn bị chuyển sang điểm dừng chân tiếp theo.

Phụ lục 05: Học sinh làm bài thực hành: Lựa chọn chủ đề thuyết minh, thảo luận lập dàn ý và biên soạn nội dung thuyết minh danh lam thắng cảnh

1.1.3 Ứng dụng công nghệ AI trong cải thiện kỹ năng sử dụng ngôn ngữ nói, biểu đạt truyền cảm

Tôi hướng dẫn học sinh thực hiện nội dung này với mục tiêu nhằm khắc phục nhược điểm cho các em Phát âm chuẩn; điều chỉnh âm lượng, tốc độ nói; ngắt nghỉ hợp lý; Sử dụng từ ngữ phù hợp; biểu đạt truyền cảm...

Ở nội dung này, tôi áp dụng kỹ thuật nói đuổi. Tôi sẽ yêu cầu học sinh nhập kịch bản vào công cụ tạo giọng nói AI (như Vbee) với thiết lập giọng chuẩn, truyền cảm. Học sinh nghe và dùng bút đánh dấu các vị trí ngắt câu, nhịp điệu, chỗ lên giọng, xuống giọng vào kịch bản giấy. Sau đó, học sinh sẽ tự tập đọc đuổi theo nhịp điệu chuẩn đó.

Giáo viên tổ chức thực hành theo từng nhóm tại không gian lớp học thực hành du lịch. Có sử dụng máy chiếu, các công cụ hỗ trợ như bộ mic hướng dẫn không dây (gồm micro không dây và loa), bút chỉ... Yêu cầu học sinh không đọc thuộc lòng mà phải trình bày bài thuyết minh bằng cảm xúc thật. Chú trọng sử dụng các thuật ngữ chuyên ngành du lịch một cách tự nhiên.

Trong giờ thực hành, học sinh ghi âm lại giọng nói của mình, sau đó đối chiếu lại với bản mẫu, đồng thời các thành viên trong nhóm nhận xét lẫn nhau về âm lượng, tốc độ và sắc thái biểu cảm.

Trong quá trình thực hành tại lớp, giáo viên quan sát từng nhóm, từng học sinh để có sự điều chỉnh kịp thời, để học sinh có thể ngay lập tức chỉnh sửa kỹ năng thuyết minh cho hợp lý.

Ví dụ: nhóm 2 điều chỉnh sắc thái giọng thuyết minh về Quần thể di tích Cố đô Huế

Tôi hướng dẫn các em áp dụng kỹ thuật nói đuổi qua ứng dụng Vbee, tập thuyết minh 2 phân đoạn mang bối cảnh đối lập: Không gian uy nghi của Hoàng thành - Đại Nội và không gian thơ mộng, lãng mạn của dòng Sông Hương.

Trước khi thực hành, tôi luôn phân tích cho học sinh về sự khác biệt: Khi giới thiệu về Đại Nội Huế - biểu tượng cho quyền lực chính trị tối cao của triều Nguyễn, học sinh phải dùng giọng điệu trang nghiêm, đồng đều, âm vang và đầy tự hào. Ngược lại, khi chuyển cảnh sang kiến trúc êm đềm, hòa mình vào thiên nhiên của cảnh sắc dòng Sông Hương, giọng nói phải chùng xuống, trầm ấm, chậm rãi, mang đậm chất tự sự và trữ tình. Qua đây, sinh viên phát triển kỹ năng làm chủ âm lượng, tốc độ nói và truyền tải cảm xúc, dần bỏ thói quen nói đều đều như các em vẫn thường hay mắc lỗi.

1.1.4. Biện pháp phát triển kỹ năng sử dụng ngôn ngữ phi ngôn ngữ truyền tải cảm xúc, tương tác với khách du lịch

Tôi thực hiện phương pháp này với mục tiêu giúp học sinh làm chủ không gian, biết cách kết hợp điệu bộ, cử chỉ tay, ánh mắt, tương tác với du khách tăng khả năng hấp dẫn cho bài thuyết minh giới thiệu về danh lam thắng cảnh.

Ở nội dung này, thực hiện ngay tại phòng thực hành nghề hướng dẫn du lịch, giáo viên trình chiếu sản phẩm số - video danh thắng mà các em đã tạo được ở bước trước lên màn hình chiếu. Bối cảnh lớp học được xem như một điểm du lịch thực tế. Một học sinh đóng vai hướng dẫn viên, các học sinh khác đóng vai du khách.

Vị trí đứng: giáo viên hướng dẫn học sinh đứng chếch góc 45 độ so với màn hình, không quay lưng lại với du khách nhưng vẫn bao quát được hình ảnh danh thắng đang chạy.

Giao tiếp mắt: giáo viên yêu cầu học sinh phân bổ ánh mắt bao quát khắp lớp học, đồng thời phải có những khoảnh khắc hướng mắt về hình ảnh trên màn hình để dẫn dắt sự chú ý của khách.

Cử chỉ tay: Khi hình ảnh chiếu đến hình ảnh một đỉnh núi hay một hang động, học sinh phải dùng bàn tay mở, các ngón tay khép lại hướng về phía màn hình để mô tả, tuyệt đối không chỉ trỏ bằng một ngón tay.

Sử dụng Rubric đánh giá năng lực thực hành: Ngay sau phần trình bày, giáo viên sử dụng bảng kiểm đã được số hóa để đánh giá trực tiếp sự ăn khớp giữa ngôn ngữ cơ thể, lời nói và bối cảnh trên màn hình.

Ví dụ: nhóm 4 thuyết minh trên tàu tham quan tại Vịnh Hạ Long

Giáo viên trình chiếu sản phẩm số là video toàn cảnh Vịnh Hạ Long với góc nhìn từ boong tàu đang lướt trên mặt nước, kèm theo âm thanh nền là tiếng sóng biển và tiếng gió lộng. Sinh viên đứng thực hành thuyết minh trước lớp với giả định đang hướng dẫn đoàn khách trên một chuyến tàu tham quan vịnh.

Trong môi trường không gian mở và liên tục thay đổi góc nhìn theo video giả định, giáo viên rèn luyện cho học sinh cách làm chủ không gian và kết nối với khách du lịch thông qua ngôn ngữ cơ thể.

Phát triển ngôn ngữ cơ thể: Do đặc thù đứng trên tàu, học sinh được rèn tư thế đứng hai chân mở rộng bằng vai để tạo sự vững chãi, uyển chuyển. Khi hình ảnh các đảo đá như Hòn Trống Mái, hòn Đình Hương xuất hiện lướt qua trên màn hình, sinh viên phải sử dụng động tác mở rộng lòng bàn tay, các ngón tay khép lại hướng về phía mục tiêu một cách dứt khoát, thanh lịch để định hướng tầm nhìn cho khách, khắc phục hoàn toàn lỗi chỉ trỏ bằng một ngón tay.

Phát triển kỹ năng tương tác và giao tiếp ánh mắt: học sinh được rèn sự phân bổ ánh mắt linh hoạt, luân chuyển nhịp nhàng giữa việc quan sát bối cảnh trên màn hình để bắt nhịp và giao tiếp bằng mắt với du khách là các bạn dưới lớp. Giáo viên hướng dẫn các em cười nói cùng một số câu tương tác mang tính chăm sóc khách hàng như: *"Xin mời quý đoàn cùng hướng mắt về mạn phải của con tàu..."*, hay *"Gió trên vịnh lúc này rất mát, quý vị hãy giữ chắc tay vịn và chuẩn bị sẵn sàng máy ảnh để lưu lại khoảnh khắc tuyệt đẹp này nhé!"*.

Quá trình này giúp học sinh phát triển kỹ năng kết hợp ngôn ngữ và phi ngôn ngữ một cách nhuần nhuyễn. Các em không chỉ rèn được phong thái đỉnh đặc mà còn biến bài thuyết minh thành một buổi giao tiếp, tương tác hai chiều sống động, giúp khách du lịch luôn cảm thấy được quan tâm và dẫn dắt.

Phụ lục 6: Học sinh thực hành thuyết minh về danh lam thắng cảnh với sản phẩm sổ do nhóm mình tự tạo ra.

1.2. Kết quả nghiên cứu

- Phạm vi áp dụng: Sáng kiến đã được áp dụng thử nghiệm và triển khai thực tế tại Trường Cao đẳng Lạng Sơn
- Đối tượng: học sinh lớp HDDL24. Trong học phần *Hệ thống di tích và danh thắng Việt Nam* (Cụ thể là Chương 5: Loại hình danh lam thắng cảnh).

Qua quá trình áp dụng các giải pháp của sáng kiến, thu thập và đánh giá kỹ năng thuyết minh danh lam thắng cảnh của học sinh nghề hướng dẫn du lịch đã có sự tiến triển tích cực, kết quả học tập học phần được tăng lên cụ thể:

Bảng 5: So sánh kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh trong học tập học phần Hệ thống di tích và danh thắng VN của học sinh HDDL24 trước và sau áp dụng sáng kiến

Tiêu chuẩn	Mức độ đánh giá													
	Trước áp dụng biện pháp							Sau khi áp dụng biện pháp						
	Tốt	Khá	Tb	Yếu	Kém	ĐTB	TB	Tốt	Khá	Tb	Yếu	Kém	ĐTB	TB
TC1	2	3	8	3	0	3.25	1	4	10	2	0	0	4.12	3
TC2	2	4	7	3	0	3.31	2	5	9	1	1	0	4.16	4
TC3	2	3	10	1	0	3.3	3	5	7	4	0	0	4.06	2
TC4	3	3	7	3	0	3.37	4	5	6	4	1	0	3.93	1
TC5	2	4	10	0	0	3.5	5	5	11	0	0	0	4.31	5

Kết quả đối chiếu cho thấy việc áp dụng sáng kiến đã mang lại sự chuyển biến tích cực và toàn diện đối với cả 5 tiêu chuẩn kỹ năng thuyết minh của học sinh.

Số lượng học sinh đạt mức Tốt và Khá tăng mạnh ở tất cả các tiêu chuẩn, đồng thời tỷ lệ học sinh ở mức Trung bình và Yếu giảm đáng kể.

Điểm trung bình của toàn bộ 5 tiêu chuẩn đều tăng rõ rệt, trong đó tiêu chuẩn 5 đạt mức cao nhất là 4.31 sau khi áp dụng. Điều này khẳng định tính hiệu quả của phương pháp mới trong việc cải thiện đồng đều năng lực của người học.

Ở tiêu chuẩn 1: Kỹ năng biên tập nội dung kịch bản thuyết minh. Học sinh chủ yếu tập trung ở mức Trung bình (8 em) và Yếu (3 em). Sau khi áp dụng: Số lượng học sinh đạt Tốt tăng lên 4 em và Khá tăng lên 10 em, không còn học sinh Yếu. Sự thay đổi này cho thấy học sinh đã biết ứng dụng AI một cách sáng tạo để tổng hợp thông tin, xây dựng cấu trúc bài logic, nội dung chính xác và có văn phong mang đậm dấu ấn cá nhân, lời cuốn hơn.

Thay đổi rõ nét thể hiện ở tiêu chuẩn 2: Kỹ năng ngôn ngữ và điều chỉnh giọng nói. Trước khi áp dụng có 7 học sinh ở mức Trung bình và 3 học sinh xếp loại Yếu. Sau khi áp dụng: Nhóm đạt mức Tốt và Khá tăng lên lần lượt là 5 và 9 học sinh (dù vẫn còn 1 em ở mức Yếu). Học sinh đã cải thiện đáng kể khả năng phát âm chuẩn xác, âm lượng tốt, giọng đọc truyền cảm và biết làm chủ các khoảng lặng để tạo điểm nhấn cho bài thuyết minh.

Đạt mức thay đổi lớn nhất thể hiện ở tiêu chuẩn 5: Kỹ năng tạo sản phẩm số phục vụ thuyết minh. Trước khi áp dụng: đa phần học sinh (10 em) chỉ ở mức

Trung bình. Sau khi áp dụng: Đây là kỹ năng có sự bứt phá mạnh mẽ nhất khi 100% học sinh đạt mức Khá (11 em) và Tốt (5 em), xóa sổ hoàn toàn mức Trung bình. Học sinh đã thành thạo ứng dụng các công cụ như Capcut, phần mềm AI để tạo ra sản phẩm số có chất lượng cao, hình ảnh sắc nét, bố cục đẹp mắt, hiệu ứng khớp hoàn hảo với kịch bản, giúp nâng tầm cảm xúc cho bài thuyết minh.

Bảng 6. So sánh kết quả bài kiểm tra học phần Hệ thống di tích và danh thắng VN của học sinh HDDL24 trước và sau áp dụng sáng kiến

Bài kiểm tra	Đánh giá kết quả bài kiểm tra của SV									
	SX		Giỏi		Khá		TB		YK	
	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Bài KT số 1	1	6.25	4	25	6	37,5	4	25	1	6,25
Bài KT số 2	3	18,75	5	31.25	7	43,75	1	6.25	0	0
Tăng (+), giảm (-)	+ 12,5		+ 6,25		+ 6,25		- 18,75		- 6,25	

Từ kết quả bảng 6, so sánh kết quả hai bài kiểm tra trước và sau áp dụng các giải pháp của sáng kiến ta thấy:

Kết quả học tập của học sinh thể hiện qua bài kiểm tra có điểm số gia tăng, chất lượng các bài kiểm tra sau áp dụng giải pháp cao hơn cụ thể:

Trước áp dụng giải pháp số điểm xuất sắc chỉ chiếm 1 sinh viên với 6.25%, sau áp dụng đã tăng lên 3 học sinh với tỷ lệ 18,75%, tăng 12,5%. Kết quả bài kiểm tra có số điểm giỏi cũng tăng 6,25%, bài kiểm tra điểm khá tiếp tục tăng với 6,25%. Đặc biệt số bài kiểm tra điểm trung bình trước áp dụng là 4 học sinh với tỷ lệ 25%, sau áp dụng đã giảm còn 1 học sinh với tỷ lệ 6.25%, giảm 18,75% so với trước áp dụng. Số điểm yếu kém sau khi áp dụng giải pháp đã không còn, bài kiểm tra không đạt giảm 6,25%.

Từ kết quả bài kiểm tra trước và sau áp dụng giải pháp sáng kiến, tôi nhận thấy kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh của học sinh đã được phát triển, khả năng làm chủ kỹ năng thuyết minh của học sinh tiến bộ đáng kể. Từ kết quả đánh giá bảng 04, 05 và 06 cho thấy các biện pháp của sáng kiến có tính thực tiễn và áp dụng đã mang lại hiệu quả thiết thực

Phụ lục 7: Phiếu kiểm tra trắc nghiệm đánh giá kỹ năng thuyết minh

2. Đánh giá kết quả thu được

2.1. Tính mới, tính sáng tạo

Tính mới và tính sáng tạo của sáng kiến được thể hiện rõ ở định hướng đổi mới phương pháp sư phạm nhằm phát triển kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh cho học sinh nghề Hướng dẫn du lịch, trong đó trí tuệ nhân được sử dụng như một công cụ hỗ trợ học tập và rèn luyện kỹ năng nghề nghiệp

Điểm mới đầu tiên của sáng kiến là chuyển hướng từ phương pháp dạy học truyền thống sang phương pháp dạy học phát triển năng lực nghề nghiệp gắn với công nghệ số. Trước đây việc rèn luyện thuyết minh chủ yếu dựa trên học thuộc bài mẫu, luyện nói theo khuôn mẫu hoặc sử dụng PowerPoint minh họa đơn thuần, thì sáng kiến đã xây dựng một quy trình sư phạm mới theo hướng học thông qua trải nghiệm, thực hành, phản biện, chỉnh sửa. Trong quy trình đó, học sinh được trực tiếp tham gia biên tập nội dung, xây dựng sản phẩm số, luyện giọng nói, sử dụng ngôn ngữ cơ thể và xử lý tình huống thuyết minh thông qua các công cụ AI như ChatGPT, Gemini, CapCut AI, NotebookLM và Vbee.

Một điểm mới mang tính sư phạm rõ nét là sáng kiến chú trọng phát triển đồng thời nhiều tiêu kỹ năng nghề nghiệp thay vì chỉ luyện nói đơn thuần. Các phương pháp được thiết kế theo hướng tích hợp gồm: kỹ năng biên tập nội dung thuyết minh, kỹ năng kiểm chứng thông tin, kỹ năng trực quan hóa bài nói bằng sản phẩm số, kỹ năng sử dụng giọng nói, kỹ năng giao tiếp phi ngôn ngữ và kỹ năng tương tác với khách du lịch. Điều này phù hợp với yêu cầu thực tế của nghề Hướng dẫn du lịch hiện nay.

Sáng kiến cũng có tính sáng tạo khi xây dựng môi trường thực hành du lịch ảo ngay trong lớp học thông qua các sản phẩm số do học sinh tự tạo. Trong điều kiện nhà trường khó tổ chức cho học sinh đi thực tế đến nhiều danh lam thắng cảnh trên cả nước, giải pháp này góp phần khắc phục hạn chế về trải nghiệm thực địa. Học sinh được đặt vào bối cảnh nghề nghiệp giả định, từ đó rèn luyện phong thái, ngôn ngữ cơ thể và khả năng dẫn dắt du khách trong môi trường gần với thực tế nghề nghiệp.

Một giá trị sáng tạo khác của sáng kiến là phát triển tư duy phản biện và ý thức nghề nghiệp cho học sinh. Giáo viên không khuyến khích học sinh tin tuyệt đối vào AI mà yêu cầu luôn phải kiểm chứng thông tin bằng nguồn tài liệu chính thống của ngành văn hóa – du lịch. Đây là cách tiếp cận phù hợp với đặc thù nghề hướng dẫn du lịch – nghề đòi hỏi tính chính xác, khách quan và trách nhiệm trong cung cấp thông tin cho du khách.

Như vậy, tính mới và tính sáng tạo của sáng kiến không nằm ở việc đơn thuần đưa AI vào lớp học, mà còn nằm ở cách tổ chức các phương pháp sư phạm nhằm phát triển toàn diện kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh cho học sinh nghề Hướng dẫn du lịch. AI được sử dụng đúng vai trò là công cụ hỗ trợ học tập, hỗ trợ thực hành và hỗ trợ cá nhân hóa quá trình rèn luyện kỹ năng, trong khi năng lực nghề nghiệp, tư duy sáng tạo và cảm xúc thuyết minh của học sinh vẫn là yếu tố trung tâm của quá trình đào tạo.

2.2. Khả năng áp dụng và mang lại lợi ích thiết thực của sáng kiến

a) Khả năng áp dụng, hoặc áp dụng thử, nhân rộng:

Các biện pháp đã nêu trong sáng kiến rất hữu ích cho giảng viên áp dụng trong thực tiễn phát triển kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh trong học phần Hệ thống di tích danh thắng Việt Nam cho học sinh học nghề Hướng dẫn du lịch năm thứ 1, trường Cao đẳng Lạng Sơn và có thể áp dụng cho các học phần khác trong chương trình đào tạo nghề Hướng dẫn du lịch cũng như một số môn học khác như Địa lý, lịch sử...

b, Khả năng mang lại lợi ích thiết thực

Hiệu quả về kinh tế:

Các giải pháp của sáng kiến khi áp dụng và triển khai tốn ít về chi phí kinh tế, giảm thiểu việc mua và phụ thuộc vào nguồn tài liệu bài tập bên ngoài cho cả giáo viên và sinh viên. Sáng kiến chỉ ra các phương pháp thực hiện tìm kiếm tài liệu học tập dựa trên nguồn tư liệu mở có sẵn trên mạng internet để làm bài tập. Hạn chế việc phải mua sách, tài liệu. Giảm thiểu thời gian trên lớp của giáo viên và học sinh. Bên cạnh đó, là những hiệu quả gián tiếp lâu dài về mặt kinh tế như nâng

cao hiệu suất công việc của giáo viên, giúp học sinh có hứng thú hơn với môn học và phát triển kỹ năng nghề nghiệp

Sáng kiến góp phần giải quyết được bài toán khó khăn về kinh phí tổ chức đi thực tế. Dù không thay thế được hoàn toàn thực tế, nhưng việc du lịch ảo và tạo video thuyết minh giúp học sinh tích lũy kinh nghiệm mà không tốn kém chi phí di chuyển, lưu trú trong giai đoạn học tại trường.

Giải pháp này hoàn toàn có thể áp dụng cho tất cả các khóa đào tạo nghề Hướng dẫn du lịch. Quy trình thực hiện này có thể áp dụng sang các môn học khác đòi hỏi kỹ năng ngôn ngữ và trình bày như: Nghiệp vụ hướng dẫn, Nghiệp vụ lễ hành, Văn hóa Việt Nam và các môn học khác

Hiệu quả về xã hội/giáo dục: Sáng kiến đưa ra những biện pháp thực hiện giúp học sinh nghề hướng dẫn du lịch tự tin, chủ động hơn trong thực hành kỹ năng nghề nghiệp. Nâng cao chất lượng đào tạo nghề du lịch của tỉnh Lạng Sơn.

Việc áp dụng các giải pháp của sáng kiến đã nâng cao chất lượng giảng dạy học phần, đảm bảo chất lượng đào tạo nhà trường và phát triển kỹ năng thuyết minh trong học tập của học sinh.

IV – KẾT LUẬN

Sáng kiến đã xây dựng các giải pháp nhằm phát triển kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh cho học sinh nghề hướng dẫn du lịch tại trường CDLS. Áp dụng thành công quy trình ứng dụng Trí tuệ nhân tạo vào rèn luyện kỹ năng thuyết minh danh lam thắng cảnh, chuyển đổi phương pháp đào tạo từ truyền thống sang mô hình học tập thông minh. Thông qua việc kết hợp các công cụ công nghệ, học sinh không chỉ được rèn luyện, phát triển lý năng thuyết minh, bắt đầu từ kỹ năng biên tập, diễn đạt ngôn ngữ mà còn làm chủ kỹ năng công nghệ số – một yêu cầu tiên quyết của nhân lực du lịch hiện đại. Giải pháp này đã giải quyết hiệu quả bài toán khó khăn về kinh phí và điều kiện tổ chức đi thực tế, cho phép học sinh tích lũy kinh nghiệm qua du lịch ảo và các sản phẩm video thuyết minh thực tế.

Kết quả thực nghiệm cho thấy sự chuyển biến tích cực trong thái độ và năng lực của người học: sinh viên tự tin, chủ động hơn trong việc khai thác tư liệu và thể hiện bài thuyết minh với phong thái chuyên nghiệp. Sáng kiến không chỉ có giá trị

trong phạm vi học phần *Hệ thống di tích và danh thắng Việt Nam* mà hoàn toàn có thể nhân rộng, áp dụng hiệu quả cho các môn học khác đòi hỏi kỹ năng ngôn ngữ và trình bày khác. Việc áp dụng sáng kiến này góp phần quan trọng vào việc nâng cao chất lượng đào tạo nghề du lịch của Trường Cao đẳng Lạng Sơn, cung cấp cho xã hội đội ngũ hướng dẫn viên vừa vững chuyên môn, vừa giỏi công nghệ, đáp ứng tốt nhu cầu phát triển du lịch số của tỉnh nhà và khu vực trong giai đoạn mới.

V. DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Dương Thị Hạnh, giáo trình Nghiệp vụ Hướng dẫn - Trường CĐ nghề Lạng Sơn (2021)
2. Tạp chí Giáo dục: Các bài viết về ứng dụng AI trong giáo dục nghề nghiệp (2024).
3. Nguyễn Văn Đính, Trần Thị Hạnh. Giáo trình Tâm lý và nghệ thuật giao tiếp ứng xử trong kinh doanh du lịch. Hà Nội: NXB Thống kê.
4. Nguyễn Quy Thanh (2023). Chuyển đổi số trong giáo dục đại học và giáo dục nghề nghiệp: Cơ hội và thách thức. Tạp chí Giáo dục
5. Hồ Tú Bảo - Nguyễn Nhật Quang, Chuyển đổi số thế nào - Nhà xuất bản Thông tin và Truyền thông (2023)
6. Bùi Quang Tuấn - Hà Huy Ngọc (đồng chủ biên), giáo trình Chuyển đổi số – Kinh nghiệm quốc tế và lộ trình cho Việt Nam - Nhà xuất bản Chính trị quốc gia Sự thật (2022)
- 7 Nguyễn Thị Trường Giang (chủ biên), sách chuyên khảo Chuyển đổi số trong báo chí – truyền thông - Nhà xuất bản Khoa học - Công nghệ - Truyền thông (2025)
8. Tổng cục Du lịch Việt Nam, Sách hướng dẫn chuyển đổi số trong ngành du lịch: "Chuyển đổi nhận thức và thống nhất hành động" - Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch (2023)
9. Phan Huy Xu - Nguyễn Tuyên Linh, Bài báo khoa học: Sử dụng công nghệ chuyển đổi số cho ngành du lịch Việt Nam - Tạp chí Khoa học Đại học Văn Lang (2021)

Phụ lục 01: Phiếu trưng cầu ý kiến

Để đánh giá kỹ năng thuyết minh danh lam thắng cảnh trong học phần Hệ thống di tích và danh thắng VN, làm căn cứ cho những kết luận và đánh giá nhằm điều chỉnh hoạt động giảng dạy và học tập bộ môn, học sinh hãy đánh giá kỹ năng thuyết minh của bản thân theo các tiêu chuẩn sau.

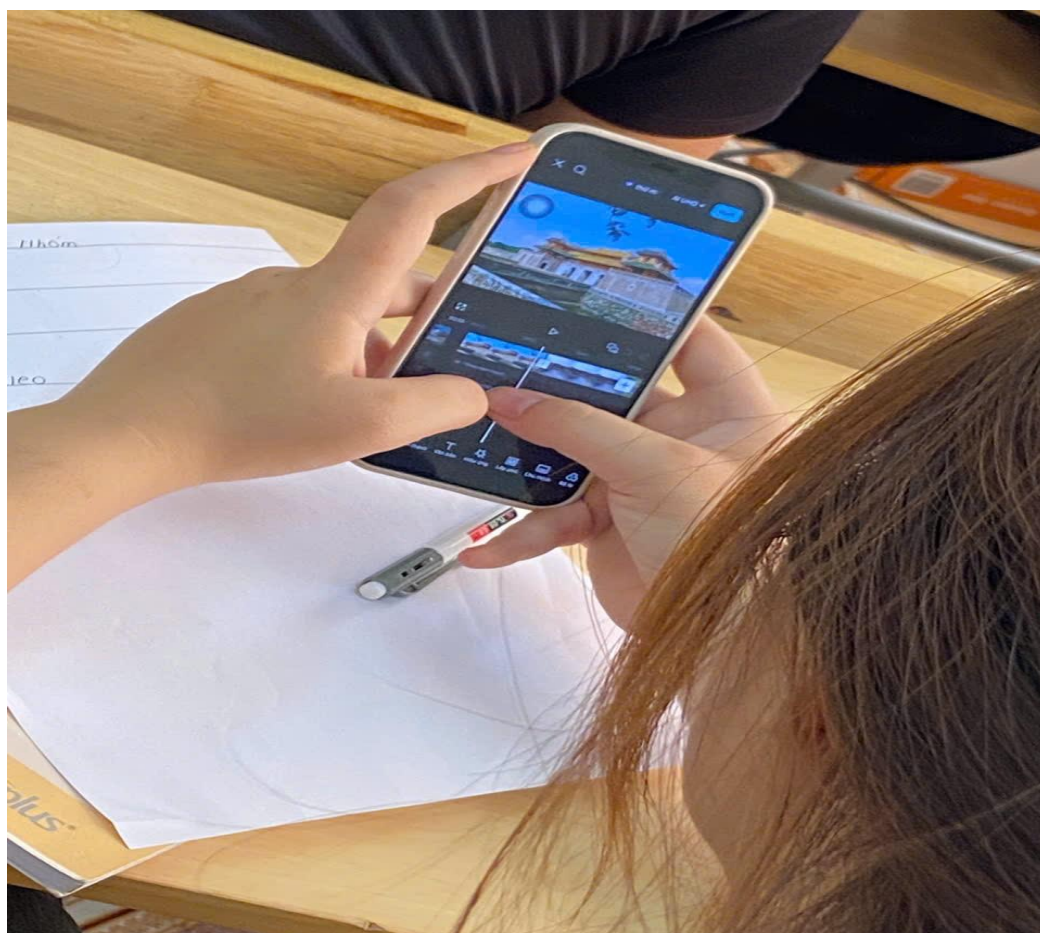
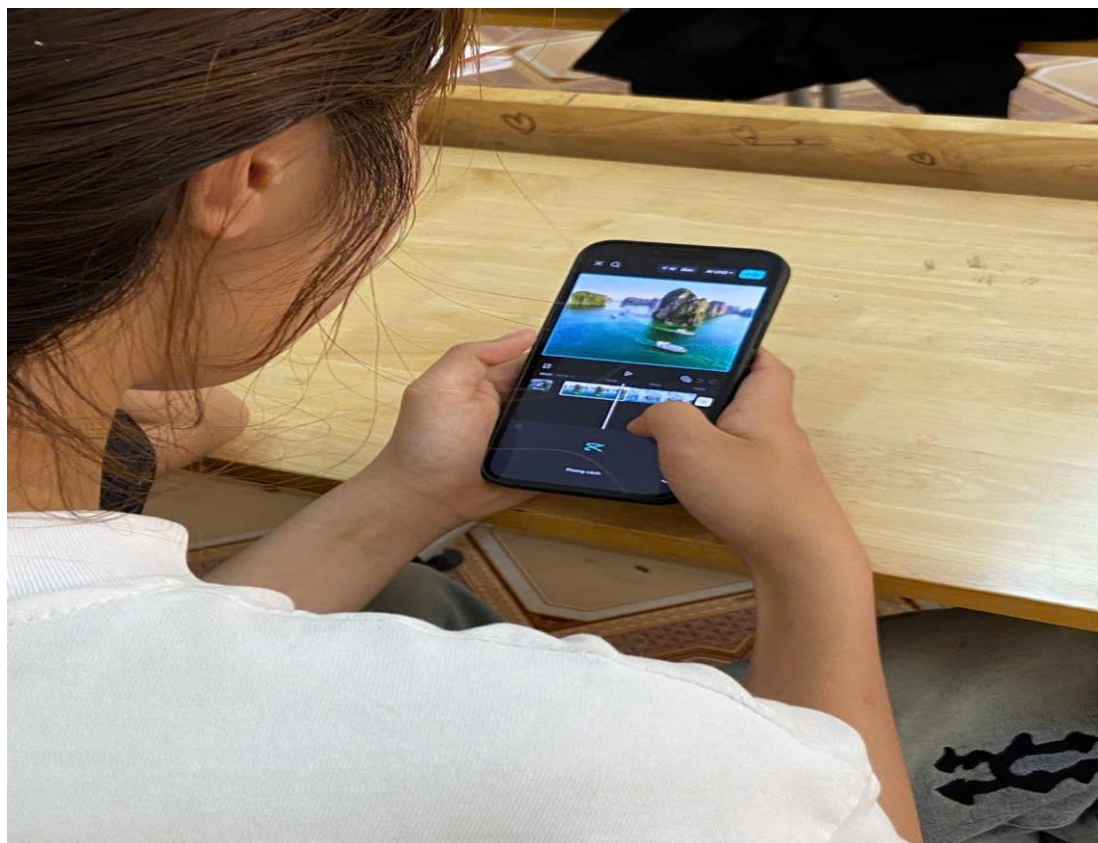
Các tiêu chuẩn được đánh giá theo 5 mức độ. Hãy tích vào ô bạn tự đánh giá kỹ năng thuyết minh ở bảng sau:

Tiêu chuẩn	Tốt (8.5 – 10 điểm)	Khá (7.0 - 8.4 điểm)	Trung bình (5.5 - 6.9 điểm)	Yếu (4.0 - 5.4 điểm)	Kém (< 4.0 điểm)	Ghi chú
Tiêu chuẩn 1: Kỹ năng biên tập nội dung kịch bản thuyết minh	Nội dung chính xác tuyệt đối; cấu trúc bài logic, nghệ thuật kể chuyện lôi cuốn. Ứng dụng AI sáng tạo đề tổng hợp thông tin, văn phong mang đậm dấu ấn cá nhân, không rập khuôn.	Nội dung chính xác; có bố cục rõ ràng, câu chuyện khá hấp dẫn. Biết dùng AI để biên tập nhưng thi thoảng còn phụ thuộc văn mẫu.	Nội dung cơ bản đúng nhưng thiếu chiều sâu; cấu trúc bài rời rạc. Chủ yếu copy-paste tài liệu hoặc từ AI, chưa có sự biên tập cá nhân hóa.	Nội dung có sai sót về văn hóa/ lịch sử; không có nghệ thuật kể chuyện. Lắp ghép tài liệu từ AI một cách máy móc, thiếu logic.	Nội dung sai lệch nghiêm trọng; không có bố cục bài thuyết minh. Hoàn toàn sao chép nguyên bản không chọn lọc.	
Điểm						
Tiêu chuẩn 2: Kỹ năng ngôn ngữ và điều chỉnh giọng nói	Phát âm chuẩn xác, âm lượng tốt; giọng đọc cực kỳ truyền cảm, ngắt nghỉ đúng chỗ; làm chủ hoàn toàn các khoảng lặng để tạo điểm nhấn.	Phát âm rõ ràng; giọng đọc có cảm xúc nhưng đôi chỗ chưa đều; biết cách ngắt nghỉ và sử dụng khoảng lặng khá hợp lý.	Phát âm dễ nghe nhưng âm lượng không đều; giọng đọc còn đều đều, thiếu điểm nhấn; xử lý khoảng lặng còn lúng túng.	Phát âm chưa chuẩn, nói quá nhanh hoặc quá nhỏ; giọng đọc như học thuộc lòng, ngắt nghỉ sai nhịp.	Nói ngọng/nói lắp nhiều; hoàn toàn không có ngữ điệu, không thể truyền tải cảm xúc qua giọng nói.	

Điểm						
Tiêu chuẩn 3: Kỹ năng ngôn ngữ cơ thể và tương tác đồng bộ	Giao tiếp ánh mắt tự tin, liên tục với khán giả. Biểu cảm khuôn mặt linh hoạt; cử chỉ tay đồng bộ hoàn hảo với video minh họa.	Duy trì giao tiếp ánh mắt khá tốt. Biểu cảm phù hợp với nội dung; cử chỉ tay tự nhiên và khá ăn khớp với tiến độ của video	Ít giao tiếp ánh mắt, thỉnh thoảng nhìn tài liệu. Biểu cảm còn gượng gạo; cử chỉ đôi lúc chưa đồng bộ với hình ảnh đang trình chiếu.	Né tránh ánh mắt khán giả/ông kính. Khuôn mặt đơ cứng, căng thẳng; cử chỉ tay thừa thãi, không khớp với nội dung video.	Hoàn toàn cúi gằm mặt hoặc quay lưng lại khán giả. Không có ngôn ngữ cơ thể hoặc cử chỉ hoàn toàn lạc nhịp với nội dung.	
Điểm						
Tiêu chuẩn 4: Năng lực diễn giải và tương tác nghiệp vụ	Kết nối giá trị di tích với thực tiễn xuất sắc. Sử dụng linh hoạt câu hỏi tu từ, tạo không khí hào hứng và tương tác hai chiều rất lôi cuốn.	Truyền tải được thông điệp chính của điểm đến. Có sử dụng kỹ năng đặt câu hỏi để thu hút sự chú ý nhưng chưa duy trì được lâu.	Diễn giải ở mức liệt kê thông tin, chưa kết nối được giá trị cốt lõi. Tương tác với người nghe còn hạn chế, chủ yếu độc thoại.	Khả năng diễn giải lung củng, khó hiểu. Không có sự tương tác, không tạo được bầu không khí, người nghe dễ chán nản.	Không thể diễn giải nội dung. Hoàn toàn mất kết nối với đám đông và không có bất kỳ kỹ năng tương tác nào.	
Điểm						
Tiêu chuẩn 5: Kỹ năng tạo sản phẩm số phục vụ thuyết minh	Sản phẩm số (video/âm thanh) có chất lượng cao, hình ảnh sắc nét, bố cục đẹp mắt. Ứng dụng công cụ (Capcut, phần mềm AI) thành thạo; hiệu ứng, hình ảnh khớp hoàn hảo với kịch	ản phẩm số đạt yêu cầu, hình ảnh/âm thanh rõ ràng. Sử dụng các phần mềm số khá tốt, sự kết hợp giữa hình ảnh minh họa và tiến độ lời thuyết minh	Hoàn thành được sản phẩm số ở mức cơ bản. Việc sử dụng công cụ cắt ghép đôi chỗ còn gượng gạo, hình ảnh chưa thật sự ăn khớp và	Kỹ năng ứng dụng công cụ số rất hạn chế. Sản phẩm chấp vá, hiển thị kém, cắt ghép lộn xộn, làm phân tán sự chú ý của khán giả khỏi nội dung bài thuyết minh chính.	Không thể tạo được sản phẩm số hoặc sản phẩm bị lỗi hoàn toàn, không thể trình chiếu và sử dụng để minh họa cho phần thực hành thuyết minh.	

	bản, nâng tâm cảm xúc cho bài.	tương đối nhịp nhàng, có lỗi nhỏ nhưng không đáng kể.	đồng bộ với lời dẫn và kịch bản thuyết minh.			
Điểm						

Phụ lục 02: Học sinh thực hành biên tập video thuyết minh về danh lam thắng cảnh



Phụ lục 03: Các sản phẩm số có ứng dụng công nghệ Ai để phát triển kỹ năng thuyết minh về danh lam thắng cảnh cho học sinh nghề HDDL



Nhóm 1: Rừng Cúc Phương



Nhóm 3: Vịnh Hạ Long



Nhóm: 2 Quần thể di tích Cố đô Huế



Nhóm 4: Khu sinh thái Tràng An –
Ninh Bình

Phụ lục 04 – Bài giảng powerpoint có sử dụng công nghệ AI của giáo viên để hướng dẫn thực hành trên lớp



Phần 1: Các loại hình Danh lam thắng cảnh Việt Nam

(Khám phá 4 chủ đề chính trong hệ thống di sản tự nhiên và văn hóa)

Tổng quan 4 Chủ đề Danh thắng

STT	Tên chủ đề	Đặc điểm nổi bật
1	Quần thể danh thắng thiên nhiên	Bảo tồn thiên nhiên, rừng quốc gia, đa dạng sinh học (VD: Cúc Phương).
2	Quần thể di tích và danh thắng	Khu văn hóa - lịch sử, tín ngưỡng, gắn với danh nhân (VD: Yên Tử).
3	Hệ thống danh thắng thiên nhiên đơn lẻ	Độc đáo về cảnh quan, gắn với văn hóa bản địa (VD: Vịnh Hạ Long).
4	Hệ thống danh thắng nhân tạo	Công viên, khu du lịch sinh thái, vui chơi giải trí (VD: Đà Nẵng ILL).

1. Quần thể các danh thắng thiên nhiên

- Phạm vi: Bao gồm hệ thống rừng quốc gia, khu bảo tồn thiên nhiên – sinh quyển, khu dự trữ sinh học.
- Mục đích: Bảo vệ hệ sinh thái nguyên sơ, bảo tồn các loài động thực vật, đặc biệt là các loài thú bị đe dọa.
- Giá trị: Cung cấp không gian nghiên cứu khoa học, giáo dục môi trường và du lịch sinh thái.
- Ví dụ tiêu biểu: Vườn quốc gia Cúc Phương, Vườn quốc gia Cát Bà, Vườn quốc gia Côn Đảo.



2. Quần thể di tích và danh thắng

Khu Văn hóa – Lịch sử

- Phục vụ đa dạng nhu cầu: Tôn giáo, tín ngưỡng, du lịch, dịch vụ và nghỉ dưỡng.
- Gắn liền với các giá trị lịch sử hào hùng và tâm linh sâu sắc của dân tộc.
- Mỗi quần thể thường gắn bó mật thiết với tên tuổi, sự nghiệp của những nhân vật lịch sử nổi tiếng.
- Ví dụ: Khu danh thắng Yên Tử (gắn với vua Trần Nhân Tông), Côn Sơn - Kiếp Bạc (gắn với Nguyễn Trãi), Hoàng Sơn.



3. Hệ thống danh thắng thiên nhiên đơn lẻ

- Bao gồm các núi rừng, hang động, thác ghềnh, sông suối, bãi biển, vịnh, đảo...
- Chứa đựng những nét độc đáo riêng biệt, hấp dẫn du khách bằng cảnh quan ngoạn mục, khí hậu trong lành và sinh giới phong phú.
- Gắn bó chặt chẽ với nét văn hóa đặc sắc của cư dân bản địa, tạo nên sự hòa quyện thống nhất.
- Ví dụ: Vịnh Hạ Long, Núi Mẫu Sơn, Thác Bản Giốc, Hang Sơn Đoòng, Động Nhị Thanh.



4. Hệ thống danh thắng nhân tạo



Bà Nà Hills - Đà Nẵng

Quần thể du lịch nghỉ dưỡng kết hợp vui chơi giải trí cao cấp nổi bật với Cầu Vàng kiến trúc độc đáo.



Tràng An - Ninh Bình

Khu du lịch sinh thái nổi tiếng, kết hợp hài hòa giữa cảnh quan thiên nhiên và các công trình của tạo hóa.



Hố Ba Bể - Bắc Kạn

Khu du lịch sinh thái bảo tồn các giá trị thiên nhiên, kết hợp du lịch trải nghiệm làng văn hóa truyền thống.

Bài tập thực hành: Thuyết minh theo Chủ đề

Em hãy xây dựng bài thuyết minh về một danh lam thắng cảnh thuộc 4 chủ đề

Đầu

Nhóm 1
Quần thể danh thắng thiên nhiên
Địa điểm: Vườn quốc gia Cúc Phương.

Nhóm 2
Khu văn hóa - lịch sử
Địa điểm: Khu di tích danh thắng Côn Sơn - Kiếp Bạc.

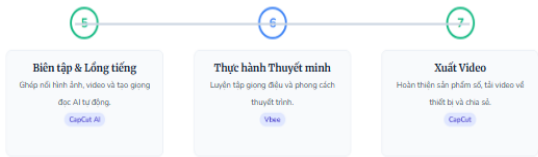
Nhóm 3
Hệ thống danh thắng thiên nhiên đơn lẻ
Địa điểm: Vịnh Hạ Long - Quảng Ninh.

Nhóm 4
Hệ thống danh thắng nhân tạo
Địa điểm: Quần thể du lịch giải trí Bà Nà Hills.

Các bước thực hiện (1 - 4)



Các bước thực hiện (5 - 7)



Sức mạnh của Công nghệ AI



Kiến tạo Sản phẩm Số dễ dàng

Sự kết hợp giữa AI tạo văn bản (ChatGPT/Gemini), AI kiểm chứng dữ liệu (NotebookLM), và AI xử lý đa phương tiện (CapCut/Vbee) mang đến trải nghiệm sáng tạo không giới hạn.

Học sinh chỉ cần một chiếc điện thoại thông minh (iOS/Android) là có thể chuyển hóa kiến thức địa lý, lịch sử thành những video thuyết minh chuyên nghiệp, sống động và cuốn hút.

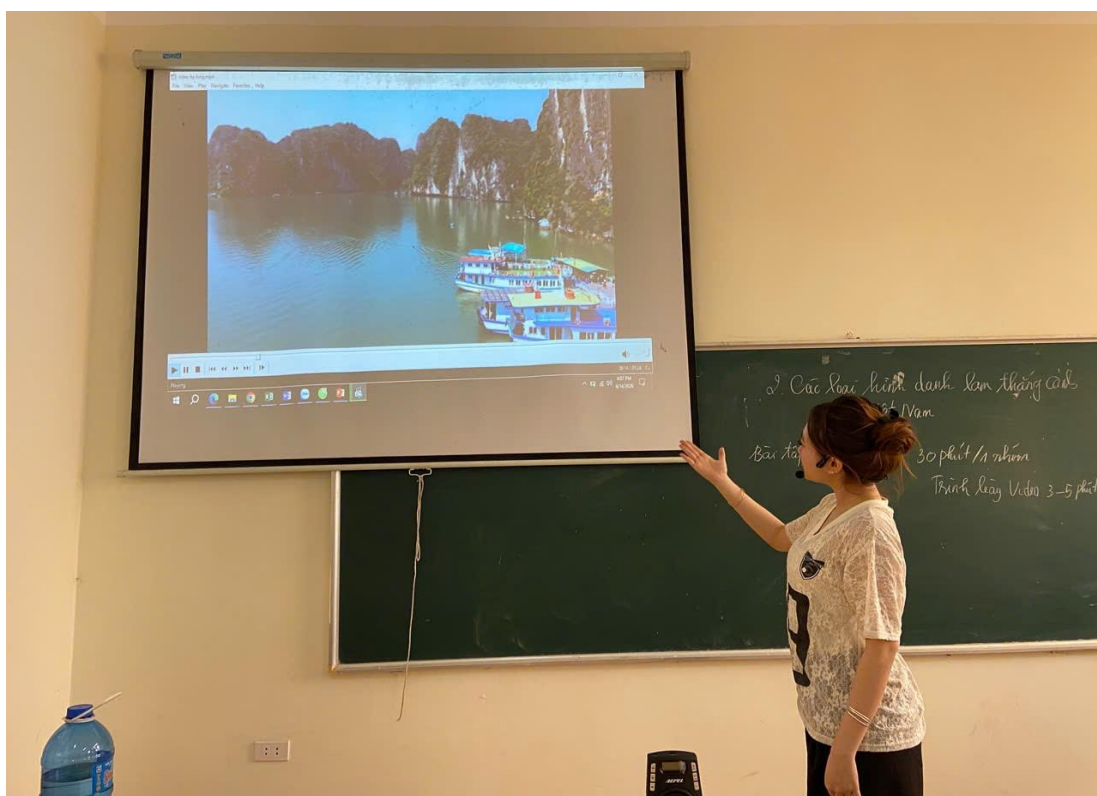
Bắt đầu Thực hành!

Cùng ứng dụng AI để tạo nên bài thuyết minh danh thắng của nhóm bạn.

Phụ lục 05: Học sinh làm bài thực hành: Lựa chọn chủ đề thuyết minh, thảo luận lập dàn ý và biên soạn nội dung thuyết minh danh lam thắng cảnh



Phụ lục 6: Học sinh thực hành thuyết minh về danh lam thắng cảnh với sản phẩm số do nhóm mình tự tạo ra.



Phụ lục 7: Phiếu kiểm tra trắc nghiệm đánh giá kỹ năng thuyết minh

Phần 1: Kiến thức phân loại và nội dung danh lam thắng cảnh

Câu 1: Theo tài liệu, Vườn quốc gia Cúc Phương thuộc nhóm chủ đề danh lam thắng cảnh nào?

- A. Hệ thống danh thắng nhân tạo.
- B. Quần thể di tích và danh thắng.
- C. Quần thể các danh thắng thiên nhiên.
- D. Hệ thống danh thắng thiên nhiên đơn lẻ.

Đáp án đúng: C

Câu 2: Đặc điểm nổi bật của nhóm "Quần thể di tích và danh thắng" (như Cố đô Huế, Yên Tử) là gì?

- A. Bao gồm hệ thống rừng quốc gia và khu bảo tồn sinh quyển.
- B. Thường gắn liền với tên tuổi, sự nghiệp của những nhân vật lịch sử nổi tiếng.
- C. Là các công viên nước, làng văn hóa hoàn toàn do con người xây dựng.
- D. Là những thác ghềnh, hang động tự nhiên đứng độc lập.

Câu 3: Quần thể du lịch nghỉ dưỡng kết hợp vui chơi giải trí cao cấp Bà Nà Hill được xếp vào nhóm danh lam thắng cảnh nào?

- A. Hệ thống danh thắng thiên nhiên đơn lẻ.
- B. Quần thể các danh thắng thiên nhiên.
- C. Hệ thống danh thắng nhân tạo.
- D. Quần thể di tích và danh thắng.

Phần 2: Ứng dụng AI và Kỹ năng tạo sản phẩm số (Video)

Câu 4: Để các ứng dụng AI như ChatGPT hoặc Gemini viết kịch bản thuyết minh tốt nhất, học sinh được hướng dẫn sử dụng mẫu câu lệnh (prompt) bắt đầu như thế nào?

- A. "Đóng vai hướng dẫn viên du lịch chuyên nghiệp, hãy viết cho tôi..."

- B. "Liệt kê các số liệu thống kê chi tiết về..."
- C. "Tìm kiếm các hình ảnh đẹp nhất của..."
- D. "Dịch bài viết này sang ngôn ngữ khác..."

Câu 5: Sau khi AI tạo ra kịch bản thuyết minh, yêu cầu quan trọng nhất học sinh cần làm đối với văn bản đó là gì?

- A. Ghi âm lại ngay lập tức mà không cần chỉnh sửa.
- B. Đọc kỹ và sửa lại những chỗ chưa hay cho giống văn nói của mình.
- C. Sử dụng y nguyên để nộp cho giáo viên chấm điểm.
- D. Dịch kịch bản sang tiếng Anh để tăng độ chuyên nghiệp.

Câu 6: Ứng dụng nào được sử dụng chuyên biệt để kiểm tra tính chính xác của các thông tin (lich sử, địa lý, số liệu) trong bài thuyết minh nháp?

- A. Vbee
- B. CapCut
- C. NotebookLM
- D. ChatGPT

Câu 7: Khi muốn lấy tư liệu từ các video 360 độ trên YouTube nhưng không thể tải về, học sinh nên áp dụng thủ thuật nào?

- A. Dùng chức năng quay màn hình điện thoại kết hợp dùng ngón tay vuốt để xoay góc nhìn.
- B. Chụp ảnh màn hình liên tục và ghép lại thành một video tĩnh.
- C. Dùng một điện thoại khác để quay lại màn hình.
- D. Chuyển sang tìm kiếm tư liệu trên Google Images thay thế.

Câu 8: Trong phần mềm CapCut, công cụ nào được sử dụng để loại bỏ các thanh công cụ thừa của YouTube sau khi quay màn hình?

- A. Công cụ Lồng tiếng.
- B. Công cụ Thêm hiệu ứng.

C. Công cụ Tốc độ.

D. Công cụ Cắt.

Câu 9: Mục đích chính của việc sử dụng trang web Vbee.vn trong quy trình chuẩn bị bài thuyết minh là gì?

A. Chuyển văn bản thành giọng đọc mẫu để học sinh tập nói đuổi theo, sửa giọng.

B. Lọc tạp âm cho video quay trực tiếp tại điểm tham quan.

C. Tạo hiệu ứng chuyển cảnh tự động cho video.

D. Kiểm tra bản quyền của các hình ảnh được sử dụng.

Câu 10: Khi xuất video hoàn thiện trên phần mềm biên tập, độ phân giải nào được khuyến nghị lựa chọn để đảm bảo hình ảnh sắc nét?

A. 480p

B. 720p

C. 1080p

D. 4K

Phần 3: Tiêu chí đánh giá kỹ năng thuyết minh

Câu 11: Nguyên tắc quan trọng nhất cần đạt được về mặt đồng bộ âm thanh và hình ảnh khi thực hành thuyết minh trực tiếp trên nền video là gì?

A. Âm lượng nhạc nền phải luôn to hơn lời thuyết minh.

B. Lời thuyết minh phải đi trước hình ảnh để tạo sự tò mò.

C. Hình đến đâu - Tiếng đến đó (đồng bộ tuyệt đối).

D. Hình ảnh chạy tự do, không cần phụ thuộc vào lời nói.

Câu 12: Theo tiêu chuẩn "Tư liệu hình ảnh", một sản phẩm học liệu số đạt chất lượng tốt cần đáp ứng yêu cầu nào sau đây?

A. Hình ảnh sắc nét (HD/4K) và không dính logo bản quyền của bên thứ ba.

B. Chỉ sử dụng ảnh tĩnh, không sử dụng video.

C. Hình ảnh phải có gắn watermark (dấu mờ) của cá nhân học sinh.

D. Phải tự quay 100% bằng Flycam thực tế.

Câu 13: Tiêu chuẩn "Ứng dụng công nghệ AI" trong bảng đánh giá yêu cầu sinh viên phải minh chứng được kỹ năng gì?

A. Kỹ năng thiết kế đồ họa 3D bằng phần mềm chuyên dụng.

B. Kỹ năng lập trình phần mềm chỉnh sửa video.

C. Kỹ năng viết câu lệnh (Prompt) tối ưu và kết hợp nhuần nhuyễn các công cụ như Gemini, Vbee, CapCut.

D. Kỹ năng nâng cấp thiết bị điện thoại thông minh.

Câu 14: Tiêu chí nào sau đây đánh giá đúng về cách sử dụng nhạc nền trong video thuyết minh danh lam thắng cảnh?

A. Sử dụng nhạc thịnh hành (trending) trên mạng xã hội để thu hút người xem.

B. Nhạc nền phù hợp với không khí điểm đến, âm lượng vừa phải (nhỏ hơn lời thoại).

C. Nhạc nền có âm lượng bằng với lời thoại để tạo sự sôi động.

D. Tuyệt đối không sử dụng nhạc nền để tập trung vào giọng đọc.

Câu 15: Theo quy trình tổ chức thực hành tại lớp, giáo viên sẽ ưu tiên lựa chọn những nhóm nào lên thực hành thuyết minh mẫu?

A. Chọn ngẫu nhiên 2 nhóm bất kỳ để đảm bảo công bằng.

B. Chọn 01 bài có sản phẩm số tốt nhất và 01 bài có sản phẩm số chưa tốt.

C. Chỉ chọn bài của nhóm có sản phẩm số xuất sắc nhất.

D. Tất cả 4 nhóm đều bắt buộc phải lên thuyết minh ngay trong 1 buổi học.