

VẬN DỤNG MÔ HÌNH ĐỒNG KIẾN TẠO TRONG GIÁO DỤC DI SẢN TRÊN NỀN TẢNG SỐ: NHÌN TỪ NHỮNG DỰ ÁN, ĐỒ ÁN HỌC TẬP CỦA SINH VIÊN TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM, ĐẠI HỌC ĐÀ NẴNG

HOÀNG THỊ MAI SA

Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng

Nhận bài ngày 15/4/2026. Sửa chữa xong 25/5/2026. Duyệt đăng 29/5/2026.

Abstract

This paper focuses on analyzing the application of the co-creation model in digital heritage education through various student projects and assignments in Da Nang. Based on constructivist learning theory and project-based learning approaches, the research clarifies the shift from a traditional knowledge-transmission model to a process of interaction, experience, and co-creation among students, lecturers, the community, and technology. Practical projects demonstrate that students do not merely receive information but actively participate in reconstructing, interpreting, and disseminating cultural values on digital platforms. This paper also highlights the role of Da Nang as a heritage hub for Central Vietnam and its dynamic university environment in fostering creativity. From these insights, the study proposes strategic directions for developing heritage education in alignment with creative industries within the context of digital transformation.

Keywords: Co-creation model, cultural heritage, Da Nang students, digital platforms, heritage education, learning projects.

1. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh chuyển đổi số đang diễn ra mạnh mẽ, giáo dục di sản đứng trước yêu cầu đổi mới cả về nội dung lẫn phương pháp tiếp cận. Sự phát triển của các nền tảng số và trí tuệ nhân tạo không chỉ mở rộng không gian sáng tạo mà còn làm thay đổi vai trò của người học từ đối tượng tiếp nhận tri thức trở thành chủ thể tham gia kiến tạo giá trị. Điều này đặt ra nhu cầu chuyển dịch từ mô hình giảng dạy truyền thống sang những cách tiếp cận linh hoạt, tương tác và giàu tính trải nghiệm hơn. Trong xu thế đó, mô hình đồng kiến tạo nổi lên như một hướng tiếp cận phù hợp, cho phép kết nối người học, giảng viên (GV), cộng đồng và công nghệ trong một hệ sinh thái sáng tạo mở. Đặc biệt, thông qua các dự án và đồ án học tập của sinh viên (SV) tại Đà Nẵng, có thể nhận thấy rõ sự vận dụng mô hình này trong thực tiễn: các giá trị di sản không chỉ được tiếp thu mà còn được tái hiện, diễn giải và phát triển trên nền tảng số. Từ đó, bài viết hướng đến phân tích cách thức mô hình đồng kiến tạo được triển khai cũng như những ý nghĩa của nó đối với đổi mới giáo dục văn học nghệ thuật trong bối cảnh hiện nay.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Quan niệm về đồng kiến tạo trong giáo dục di sản trên nền tảng số

2.1.1. Khái niệm đồng kiến tạo

Trong giáo dục di sản văn hóa, đồng kiến tạo (co-creation) được định vị như một tiến trình diễn giải đa chủ thể, nơi tri thức, giá trị thẩm mỹ và các biểu đạt sáng tạo được hình thành thông qua sự cộng hưởng trách nhiệm. Khác biệt với mô hình truyền thụ tuyến tính mang tính áp đặt, đồng kiến tạo thiết lập một cấu trúc đối thoại và tương tác liên tục giữa các tác nhân trong một môi trường học tập mở. Dựa trên nền tảng lý thuyết kiến tạo của Jean Piaget và triết lý học tập trải nghiệm của John Dewey, tri thức văn học nghệ thuật không còn được coi là một thực thể tĩnh tại có sẵn để chuyển giao mà là kết

Email: hmsa@ued.udn.vn

quả của quá trình chủ thể tự giác chiếm lĩnh, tái cấu trúc và tái tạo ý nghĩa dựa trên vốn kinh nghiệm cá nhân và bối cảnh xã hội.

Trong diễn trình giáo dục di sản, mô hình này vận hành thông qua sự giao thoa giữa các hệ giá trị và vai trò của các bên liên quan: người học giữ vị trí trung tâm với tư cách là chủ thể kiến tạo ý nghĩa; GV đóng vai trò là người điều phối và định hướng sư phạm; cộng đồng, đặc biệt là các nghệ nhân và những không gian văn hóa sống giữ vai trò là nhịp cầu kết nối giữa chất liệu truyền thống và ngữ cảnh đương đại. Trong sơ đồ này, trí tuệ nhân tạo và các nền tảng số không chỉ là công cụ kỹ thuật mà còn là môi trường sinh thái thúc đẩy việc phân tích, sáng tạo và lan tỏa các giá trị văn hóa. Sự cộng hưởng này chuyển hóa hành vi học tập từ việc tiếp nhận tri thức thuần túy sang thực hành đồng sáng tạo các sản phẩm văn hóa nghệ thuật đa phương tiện. Chính quá trình này đã tạo ra khả năng kết nối xuyên biên giới trong không gian số, giúp di sản văn hóa liên tục được bồi đắp và tái sinh trong dòng chảy của văn hóa đại chúng.

2.1.2. Xu hướng giáo dục di sản trên nền tảng số

Trong bối cảnh chuyển đổi số, giáo dục di sản đang trải qua một cuộc tái cấu trúc sâu sắc về hệ hình, chuyển dịch mạnh mẽ từ mô hình truyền thụ đơn tuyến sang hệ sinh thái tương tác và đồng sáng tạo. Tiến trình này trước hết được thể hiện qua việc số hóa hệ điều tiết và tài nguyên văn hóa, khi các tác phẩm nghệ thuật và tư liệu di sản được chuyển hóa thành dữ liệu số, giúp giải cấu trúc không gian lớp học truyền thống và thiết lập nên các bảo tàng ảo, thư viện số đa tiện ích. Song hành với đó, việc cá nhân hóa lộ trình tiếp nhận thẩm mỹ thông qua trí tuệ nhân tạo đã cho phép thiết kế quá trình giáo dục dựa trên đặc điểm tâm lý và năng lực riêng biệt, từ đó thúc đẩy khả năng tự biểu đạt của mỗi cá nhân. Đặc biệt, vai trò của người học hiện nay đã được tái định vị từ chủ thể tiếp nhận thụ động sang chủ thể đồng kiến tạo; thông qua các dự án đa phương tiện, người học trực tiếp tham gia vào diễn trình tạo tác các giá trị văn hóa mới. Sự biến đổi này còn mang tính liên ngành mật thiết khi di sản giao thoa với công nghệ và truyền thông, không chỉ sản sinh ra các loại hình biểu đạt nghệ thuật mới mà còn trang bị năng lực thực hành trong hệ sinh thái công nghiệp văn hóa. Đồng thời, các nền tảng số đã thiết lập nên mạng lưới học tập xuyên không gian, kết nối đa chiều giữa người học với các nghệ nhân và cộng đồng sáng tạo toàn cầu. Cuối cùng, giáo dục di sản hiện đại ngày càng gắn kết chặt chẽ với thực tiễn và trách nhiệm di sản thông qua các dự án cộng đồng, nơi người học vừa chiếm lĩnh tri thức, vừa trực tiếp tham gia bảo tồn và hồi sinh các giá trị truyền thống trong dòng chảy số. Tất cả những xu hướng này không chỉ đáp ứng yêu cầu của nền kinh tế tri thức mà còn góp phần định hình diện mạo và sức sống của các nền công nghiệp sáng tạo trong tương lai. Trong tương lai, thực tiễn giảng dạy ở đại học, người dạy và người học cần được khuyến khích hiểu đầy đủ về mối quan hệ giữa con người và trí tuệ nhân tạo, thiết lập các hệ thống liên quan để đảm bảo an toàn kỹ thuật của trí tuệ nhân tạo, thúc đẩy phát triển và ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong giảng dạy và học tập (Nguyễn Duy An, 2021).

2.1.3. Khái quát về mô hình học tập theo dự án

Dạy học theo dự án là một hình thức tổ chức dạy học trong đó người học giữ vai trò trung tâm, chủ động tham gia vào toàn bộ quá trình từ xác định vấn đề, lập kế hoạch, triển khai đến đánh giá kết quả nhằm giải quyết một nhiệm vụ học tập mang tính phức hợp. Khác với cách tiếp cận truyền thống, phương pháp này gắn chặt giữa lý thuyết và thực hành, hướng đến việc tạo ra các sản phẩm cụ thể có thể trình bày và ứng dụng trong thực tiễn. Trên nền tảng lý thuyết kiến tạo của Jean Piaget và John Dewey, dạy học theo dự án đề cao trải nghiệm và sự tương tác của người học với môi trường, qua đó thúc đẩy quá trình tự kiến tạo tri thức (Goldstein, 2016; Kokotsaki et al., 2016). Quá trình học tập được tổ chức thông qua việc thực hiện các dự án, thường bắt đầu từ một câu hỏi hoặc vấn đề thực tiễn, đòi hỏi người học tiến hành điều tra, thu thập và xử lý thông tin, thảo luận, phản biện và đưa ra quyết định để hình thành sản phẩm chung (Hujatusnaini et al., 2022; Miller et al., 2021). Phương pháp này không chỉ phát triển kiến thức chuyên môn mà còn rèn luyện các năng lực như tư duy phản biện, giải quyết vấn đề, làm việc nhóm và giao tiếp (Chanpet et al., 2020). Quy trình triển khai thường bao gồm các bước: lựa chọn vấn đề, xây dựng kế hoạch, thực hiện dự án, đánh giá và công bố sản phẩm (Goldstein,

2016). Theo đó, dạy học theo dự án bao gồm các giai đoạn chính sau: 1) Lựa chọn dự án (thường bắt đầu bằng một câu hỏi hoặc vấn đề do người học đề xuất); 2) Lập kế hoạch dự án (dưới sự hướng dẫn của GV, người học xây dựng kế hoạch thực hiện dự án và xem xét các nguồn lực cần thiết); 3) Triển khai dự án (người học vận dụng kiến thức và kinh nghiệm để thực hiện kế hoạch); 4) Đánh giá và phản hồi (diễn ra liên tục trong quá trình thực hiện và sau khi hoàn thành dự án, với sự tham gia của cả GV và người học); 5) Tạo ra sản phẩm chung (Goldstein, 2016; Chanpet et al., 2020). Trong bối cảnh chuyển đổi số, dạy học theo dự án tiếp tục được mở rộng thông qua môi trường trực tuyến, cho phép người học hợp tác, nghiên cứu và sáng tạo trên các nền tảng số như Google Classroom, Zoom hay YouTube (Awuor et al., 2022; Anggito et al., 2021). Điều này góp phần hình thành môi trường học tập linh hoạt, tăng cường tính tương tác và cá nhân hóa, phù hợp với yêu cầu giáo dục hiện đại.

2.2. Một số dự án, đồ án học tập của sinh viên Đà Nẵng sử dụng mô hình đồng kiến tạo trong giáo dục văn học nghệ thuật trên nền tảng số

2.2.1. Dự án “Gốm xứ Quảng: Hồn đất Quảng trên nền tảng số” của sinh viên chuyên ngành Sư phạm Lịch sử, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng

Dự án “Gốm xứ Quảng: Hồn đất Quảng trên nền tảng số” do SV chuyên ngành Sư phạm Lịch sử, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng thực hiện là một minh chứng tiêu biểu cho việc vận dụng mô hình đồng kiến tạo trong giáo dục di sản văn hóa nói chung, giáo dục văn học nghệ thuật trên nền tảng số nói riêng. Đây là dự án học tập của học phần *Làng xã Việt Nam trong lịch sử* của SV năm thứ tư, chuyên ngành Sư phạm Lịch sử. Lấy chất liệu từ làng gốm Thanh Hà (Quảng Nam), dự án kết hợp khảo sát thực địa với sáng tạo nội dung số nhằm tái hiện giá trị văn hóa truyền thống dưới góc nhìn đương đại. Không chỉ dừng lại ở một dự án học tập, các bạn còn mang sản phẩm của mình tham gia cuộc thi *Sáng tác sản phẩm truyền thông giới thiệu các mô hình sinh kế, các nghề thủ công truyền thống của Việt Nam* do Trung ương Đoàn Thanh niên Cộng sản Hồ Chí Minh tổ chức, nằm trong khuôn khổ Dự án 6 “*Truyền thông và giảm nghèo về thông tin*” thuộc Chương trình mục tiêu quốc gia về giảm nghèo bền vững giai đoạn 2021-2025 và được giải Nhất, giải thưởng được vinh danh và trao tặng vào ngày 21/12/2025. Trong quá trình triển khai, SV trực tiếp tiếp xúc với các nghệ nhân làng gốm, lắng nghe câu chuyện nghề và tham gia trải nghiệm nặn gốm. Từ những trải nghiệm này, nhóm tiến hành ghi hình toàn bộ quy trình sản xuất như nhào đất, chuốt gốm, nung gốm và không gian lò nung, đồng thời xây dựng bản đồ số 360° để tái hiện không gian làng nghề một cách sinh động. SV không chỉ là người học mà trở thành chủ thể sáng tạo, tham gia xây dựng kịch bản, sản xuất video và lan tỏa nội dung trên nền tảng số, với sự hỗ trợ của GV, cộng đồng và công nghệ. SV không chỉ học mà còn trở thành người kể chuyện, mang di sản đến gần hơn với người trẻ thông qua các sản phẩm truyền thông số. SV P.V.Th chia sẻ: “*Tại em muốn kể câu chuyện gốm theo cách gần gũi, để bạn trẻ thấy đây không phải là thứ xa xưa, của quá khứ mà là một phần đời sống rất thật, đang hiện diện cùng chúng ta*”. Rất nhiều bạn trẻ đã không quan tâm đến sự hiện diện của di sản và người giữ hình hài di sản không ai khác là những cộng đồng lặng lẽ: “*Di sản tồn tại không chỉ vì nó đẹp mà vì có những người lặng lẽ gìn giữ và hy sinh cho nghề. Động lực giúp chúng em theo đuổi dự án chính là cái tâm, cái tài của các cô chú người làm nghề*” (Phỏng vấn SV N. T. N. Linh).

Bên cạnh hoạt động thực địa và sản xuất nội dung, SV còn tham gia talkshow “Gốm xứ Quảng” được tổ chức tại hội trường với sự tham dự của khoảng 500 SV. Đây là không gian giao lưu, đối thoại giữa SV, GV và nghệ nhân, góp phần mở rộng phạm vi lan tỏa của dự án và nâng cao nhận thức cộng đồng về giá trị di sản. Chỉ với một thao tác chạm, người xem có thể “*dạo bước*” trong không gian làng gốm, quan sát toàn bộ quy trình chế tác mà không cần đến tận nơi. Song song đó, nhóm phát triển các video hoạt hình 3D, trong đó những sản phẩm gốm được “*thổi hồn*” và trở thành các nhân vật biết kể chuyện. Nhờ vậy, di sản không còn hiện diện như những đối tượng trưng bày tĩnh mà chuyển sang trạng thái sống động, giàu tính biểu đạt và dễ tiếp cận hơn với người trẻ. Bên cạnh đó, dự án xây dựng mô hình bảo tàng số, cho phép người dùng tìm hiểu thông tin hiện vật một cách trực quan và tương tác. Việc ứng dụng công nghệ số không chỉ góp phần quảng bá gốm, đặc biệt là gốm xứ Quảng mà còn giúp tái hiện hình ảnh di sản với độ chân thực cao, gần gũi với trải nghiệm thực tế. Thông qua dự án, di sản được tái

diễn giải và lan tỏa rộng rãi, thể hiện rõ sự chuyển dịch từ học về văn hóa sang đồng kiến tạo giá trị văn hóa trong môi trường giáo dục hiện đại.

2.2.2. Dự án “Nghe Tuồng kể chuyện” của sinh viên chuyên ngành Báo chí, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng

Dự án “Nghe Tuồng kể chuyện” khởi nguồn từ nghệ thuật Tuồng xứ Quảng - một loại hình sân khấu truyền thống giàu tính biểu đạt, gắn với đời sống văn hóa miền Trung nhưng đang dần trở nên xa lạ với giới trẻ. Đây là dự án học tập của học phần *Tổ chức sự kiện* của SV năm thứ tư, chuyên ngành Báo chí, thuộc Khoa Ngữ văn - Truyền thông, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng. Với đặc trưng về hóa trang, động tác ước lệ và lời ca mang tính bác học, Tuồng đòi hỏi những cách tiếp cận mới để có thể tiếp tục tồn tại trong bối cảnh truyền thông hiện đại.

Ngày 16/12/2025, sự kiện “Nghe Tuồng kể chuyện” được tổ chức tại Hội trường với sự tham gia của SV Việt Nam và SV quốc tế đang tham gia học tập tại Trường Đại học Sư phạm Đà Nẵng. Mở đầu chương trình, khán giả được thưởng thức trích đoạn *Thị Kính - Thị Mầu* do các nghệ sĩ gạo cội của Nhà hát nghệ thuật truyền thống thành phố Đà Nẵng trình diễn. Khán giả được tiếp nối bằng các hoạt động trải nghiệm thực tế: gian hàng “*Tuồng xưa - chuyện nay*” bao gồm các sản phẩm như bao lì xì, móc khóa, nhãn dán lấy cảm hứng từ Tuồng so SV thiết kế, thực hiện. Hoạt động *Sắc diện Tuồng xưa* cho phép SV tận mắt chứng kiến và trực tiếp trải nghiệm nghệ thuật hóa trang, vẽ mặt nạ, trò chơi “*Tuồng Đạo Lữ Trình*” với ba chặng Khai tích, Thân Pháp, Tâm Thanh đã biến việc tìm hiểu kiến thức về lịch sử, hình thể và âm nhạc Tuồng thành một cuộc tranh tài sôi động. Hoạt động được đưa tin trên trang *baodanang.vn* và báo *giaoducthoidai.vn* quảng bá mô hình khuyến khích thế hệ trẻ tiếp tục đóng vai trò cầu nối, biến các giá trị truyền thống thành một phần sinh động trong đời sống hiện đại. Để thực hiện dự án học tập này, chúng tôi tiến hành tìm hiểu tư liệu, phỏng vấn nghệ sĩ Tuồng, lựa chọn các trích đoạn tiêu biểu. Bên cạnh đó, SV còn tổ chức ghi hình các động tác múa tuồng cơ bản, sau đó xây dựng hoạt động trải nghiệm khi người xem quan sát, ghi nhớ và thực hành lại các động tác. Một nội dung tương tác nổi bật là phần tham gia của 6 SV, được chia thành hai đội “đội hể” và “đội chập cheng” cùng thi tái hiện động tác múa Tuồng dựa trên những gì đã quan sát, qua đó tạo sự hứng thú và tăng tính nhập vai cho người tham gia. Thông qua dự án, SV không chỉ tiếp nhận mà còn trở thành người kể chuyện, góp phần đưa Tuồng đến gần hơn với công chúng trẻ. Một SV chia sẻ: “*Khi tụi em thử kể lại Tuồng bằng podcast và trực tiếp thực hành động tác, em thấy Tuồng trở nên sống động và dễ hiểu hơn rất nhiều*” (Phỏng vấn SV T.N.Hoàng).

2.2.3. Dự án “Tình hoa đất Việt” của sinh viên chuyên ngành Văn hóa học, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng

Dự án “*Tình hoa Đất Việt*” là một sản phẩm học tập sáng tạo tiêu biểu, thể hiện rõ việc triển khai mô hình đồng kiến tạo trong giáo dục văn học nghệ thuật trên nền tảng số. Dự án được xây dựng như một “*chuyến tàu văn hóa*”, đưa người xem khám phá các vùng miền Việt Nam thông qua sự kết hợp giữa sân khấu, video số và storytelling. Khởi đầu từ miền Bắc, SV tái hiện không gian văn hóa qua hình ảnh số hóa, video trình chiếu và lời dẫn giàu tính tự sự, với các loại hình nghệ thuật như hát chèo và nghi lễ hầu đồng. Một SV chia sẻ: “*Khi xây dựng kịch bản, tụi em không chỉ kể lại mà cố gắng làm cho văn hóa ‘sống’ trên sân khấu và màn hình, để người xem cảm nhận được chiều sâu của di sản*”. Hành trình tiếp tục đến miền Trung với điểm nhấn là nghệ thuật bài chòi. SV dàn dựng tiết mục, ghi hình nghệ nhân và tái hiện không gian hội làng, kết hợp hiệu ứng âm thanh, ánh sáng và chuyển cảnh số. Một SV khác cho biết: “*Tụi em muốn người xem không chỉ xem mà còn ‘đi cùng’ chuyến tàu văn hóa, cảm nhận từng vùng miền qua âm thanh, hình ảnh và cảm xúc*” (Phỏng vấn SV H.T. Hải).

Không dừng lại ở việc trình diễn, dự án còn tích hợp các yếu tố công nghệ như video LED, âm thanh đa lớp, hiệu ứng chuyển cảnh và thiết kế trải nghiệm nhằm tăng tính tương tác và nhập vai cho người xem. SV tham gia từ khâu nghiên cứu nội dung, viết kịch bản, dàn dựng sân khấu đến sản xuất và vận hành kỹ thuật, qua đó hình thành năng lực liên ngành giữa văn hóa, truyền thông và công nghệ. Một

SV chia sẻ thêm: “Tụi em học được cách làm việc như một ê-kíp sáng tạo thực thụ, nơi mỗi người đều góp phần kể câu chuyện chung về văn hóa Việt” (Phòng văn SV L.B. Kiên).

2.2.4. Dự án “Hồn Văn đáng Kịch” của sinh viên chuyên ngành Văn hóa học, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng

Dự án “Hồn Văn đáng Kịch” của SV chuyên ngành Văn hóa học, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng hướng đến việc chuyển thể các tác phẩm văn học thành hình thức sân khấu hóa, kết hợp với công nghệ số nhằm tái hiện nội dung theo cách sinh động, gần gũi với người học hiện đại. Trong quá trình thực hiện, SV đóng vai trò trung tâm sáng tạo, từ lựa chọn tác phẩm, phân tích nội dung đến xây dựng kịch bản và dàn dựng biểu diễn. Các tác phẩm văn học không chỉ được đọc và phân tích mà còn được “sống lại” qua diễn xuất, ngôn ngữ hình thể và không gian sân khấu. Đồng thời, công nghệ số được tích hợp thông qua việc ghi hình, dựng video, thiết kế hình ảnh và lan tỏa sản phẩm trên các nền tảng trực tuyến. GV giữ vai trò định hướng học thuật, trong khi người học chủ động khám phá và diễn giải giá trị văn học theo góc nhìn riêng. Một SV chia sẻ: “Khi tụi em nhập vai nhân vật, em cảm nhận rõ hơn tâm lý và thông điệp của tác phẩm, không còn là kiến thức khô khan trên trang giấy”. Thông qua dự án, văn học được chuyển hóa thành trải nghiệm nghệ thuật đa phương tiện, giúp người học vừa tiếp nhận vừa sáng tạo. Đây chính là biểu hiện rõ nét của mô hình đồng kiến tạo, nơi tri thức được hình thành qua tương tác giữa người học, nghệ thuật và công nghệ trong môi trường giáo dục hiện đại.

2.3. Thảo luận

Vấn đề về hiệu quả thực chất của mô hình đồng kiến tạo trong giáo dục di sản trên nền tảng số hiện nay đang đặt ra yêu cầu cấp thiết về việc nhìn nhận lại mức độ tham gia cũng như chất lượng đóng góp từ phía SV. Về mặt lý thuyết, mô hình này định vị người học là chủ thể sáng tạo, khuyến khích họ chủ động tham gia vào quá trình xây dựng tri thức thay vì chỉ tiếp nhận thông tin một cách thụ động. Tuy nhiên, thực tiễn triển khai qua các dự án và đồ án tại Đà Nẵng cho thấy sự tham gia của SV vẫn còn rời rạc, khiến nhiều sản phẩm đầu ra nặng về tính trình bày hình thức mà thiếu đi chiều sâu nghiên cứu cũng như giá trị học thuật cốt lõi. Điều này minh chứng rằng quá trình đồng kiến tạo đôi khi mới chỉ dừng lại ở mức độ trải nghiệm bề nổi, chưa thực sự chuyển hóa thành một phương thức học tập chuyên sâu và hiệu quả. Vì vậy, việc thiết lập các cơ chế tổ chức chặt chẽ, hệ thống hướng dẫn khoa học và bộ tiêu chí đánh giá minh bạch là điều cần thiết để nâng cao chất lượng tham gia, đồng thời đảm bảo tính thực chất của mô hình trong bối cảnh giáo dục di sản số hóa.

Kết luận trong công trình *Nghiên cứu ảnh hưởng của trí tuệ nhân tạo trong giáo dục tới hoạt động học tập của SV*, các tác giả Bùi Trọng Tài, Nguyễn Minh Tuấn đã dự báo: “Tương lai của giáo dục đại học đặt trong bối cảnh trí tuệ nhân tạo là một phần cấu trúc của các trường đại học. Tuy nhiên, cần nhận diện đúng và nhìn nhận thẳng thắn các tác động của AI đến hoạt động học tập của người học” (Bùi Trọng Tài, Nguyễn Anh Tuấn, 2024). Theo chúng tôi, để tiếp cận giáo dục trên nền tảng công nghệ số, sử dụng trí tuệ nhân tạo đúng mục đích, SV cũng cần trang bị năng lực số. Bởi năng lực số và phương pháp sư phạm hiện là những yếu tố then chốt quyết định hiệu quả triển khai mô hình đồng kiến tạo trong giáo dục di sản trên nền tảng số. Quá trình này đòi hỏi SV không chỉ thuần thục các kỹ năng công nghệ như thiết kế, số hóa và truyền thông đa phương tiện mà còn phải sở hữu tư duy nghiên cứu, phân tích và xử lý dữ liệu di sản một cách khoa học. Tuy nhiên, thực tiễn tại Đà Nẵng đang bộc lộ sự chênh lệch đáng kể về kỹ năng số giữa các nhóm SV, dẫn đến tình trạng chất lượng sản phẩm đầu ra không đồng đều. Song song đó, đội ngũ GV vẫn đang thiếu một khung phương pháp sư phạm thống nhất để tổ chức và điều phối hiệu quả hoạt động học tập đặc thù này. Do đó, xây dựng hệ chuẩn năng lực số rõ ràng gắn liền với một mô hình hướng dẫn sư phạm phù hợp là yêu cầu cấp thiết nhằm nâng cao chất lượng đào tạo và tối ưu hóa giá trị của giáo dục di sản trong bối cảnh chuyển đổi số.

Vấn đề về tính bền vững và sự kết nối với cộng đồng di sản hiện là những hạn chế rõ nét trong việc vận dụng mô hình đồng kiến tạo trên nền tảng số. Phần lớn các dự án và đồ án của SV hiện nay chủ yếu tập trung đáp ứng yêu cầu của học phần nên thường mang tính ngắn hạn, thiếu định hướng phát

triển lâu dài. Ngoài ra, mối liên kết giữa nhà trường với các thiết chế văn hóa như bảo tàng, di tích và cộng đồng địa phương còn lỏng lẻo, chưa hình thành được cơ chế hợp tác ổn định và xuyên suốt. Hệ quả tất yếu là các sản phẩm số sau khi hoàn thành thường rơi vào tình trạng khó duy trì, thiếu sự cập nhật hoặc không được khai thác hiệu quả trong thực tiễn, từ đó làm suy giảm giá trị xã hội cũng như khả năng lan tỏa văn hóa vốn có. Vì vậy, việc xây dựng một mô hình liên kết chặt chẽ giữa nhà trường, SV và cộng đồng là yêu cầu cấp thiết để thiết lập hệ sinh thái di sản số bền vững, đảm bảo cho các sản phẩm không chỉ có giá trị học thuật mà còn sở hữu sức sống lâu dài trong đời sống đương đại.

3. Kết luận

Trên đây là một số dự án điển hình trong các dự án học tập mà chúng tôi khảo sát tại hệ thống các trường đại học công lập và tư thục trên địa bàn Đà Nẵng. Từ thực tiễn này có thể khẳng định giáo dục di sản trong kỷ nguyên số đã thoát ly khỏi lối truyền thụ một chiều để chuyển sang mô hình đồng kiến tạo giữa con người và công nghệ. Trong hệ sinh thái đó, SV giữ vai trò trung tâm sáng tạo; trí tuệ nhân tạo đóng vai trò cộng tác, mở rộng năng lực tư duy; di sản văn hóa là chất liệu cốt lõi; và nền tảng số là môi trường kết nối, lan tỏa. Đặc biệt, với vị thế là tâm điểm của dải di sản miền Trung, Đà Nẵng sở hữu lợi thế độc đáo khi kết nối trực tiếp các không gian văn hóa từ Hội An, Mỹ Sơn đến hệ thống làng nghề truyền thống, tạo địa bàn thực chứng lý tưởng cho các mô hình giáo dục thực tiễn. Từ thành công bước đầu này, mô hình đồng kiến tạo hoàn toàn có khả năng nhân rộng ra các quy mô liên ngành và liên địa phương, trở thành khung tham chiếu cho giáo dục di sản tại Việt Nam. Việc phát triển các không gian đại học thành những hạt nhân đổi mới sáng tạo không chỉ bảo tồn ký ức văn hóa mà còn trực tiếp đóng góp vào dòng chảy công nghiệp sáng tạo. Đây chính là hướng đi chiến lược nhằm xây dựng một hệ sinh thái di sản số bền vững, nơi tri thức truyền thống và công nghệ hiện đại cùng song hành để tạo ra những giá trị mới cho cộng đồng.

Tài liệu tham khảo

- Bùi Trọng Tài, Nguyễn Minh Tuấn (2024). Nghiên cứu ảnh hưởng của trí tuệ nhân tạo trong giáo dục tới hoạt động học tập của sinh viên. *Tạp chí Giáo dục*, 24(10), tr. 6 - 11.
- D. Kokotsaki, V. Menzies, & A. Wiggins, (2016). Pro-based learning: A review of the literature. *Improving School*, 19(3), 267-277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>.
- E. C. Miller, S. Severance, & J. Krajcik (2021). Motivating teaching, sustaining change in practice: Design principles for teacher learning in project-based learning contexts. *Journal of Science Teacher Education*, 32(7), 757-779. <https://doi.org/10.1080/1046560X.2020.1864099>.
- Nguyễn Duy An (2021). *Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong việc dạy học ở trường đại học tại Việt Nam*. Kí yếu hội thảo “Chuyển đổi số: Cách tiếp cận lấy người học làm trung tâm ứng dụng trong phương pháp dạy học kết hợp”. Trường Đại học Ngoại ngữ - Tin học TP. Hồ Chí Minh, tr. 484-492.
- N. Hujjatusnaini, A. D. Corebima, S. R. Prawiro & A. Gofur (2022). The effect of blended project-based learning integrated with 21st-century skills on preservice biology teachers' higher-order thinking skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(1), 104-118. <https://doi.org/10.15294/jpii.v11i1.27148>.
- O. Goldstein (2016). A project-based learning approach to teaching physics for preservice elementary school teacher education students. *Cogent Education*, 3(1), 1200833. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2016.1200833>.
- P. Chanpet, K. Chomsuwan, & E. Murphy (2020). Online Project-Based Learning and Formative Assessment. *Technology, Knowledge and Learning*, 25, 685-705. <https://doi.org/10.1007/s10758-018-9363-2>.