NÂNG CAO Ý THỨC BẢO TỒN DI SẢN VĂN HÓA PHI VẬT THỂ TỈNH AN GIANG: TIẾP CẬN TỪ MÔ HÌNH TRUYỀN THÔNG ĐA PHƯƠNG TIỆN VÀ TÍCH HỢP TRẢI NGHIỆM SỐ

NGUYỄN KIM OANH
NGUYỄN HẢI YẾN
PHAN CHÍ THẬT
Trường Trung học phổ thông Chuyên Huỳnh Mẫn Đạt, tỉnh An Giang

Nhận bài ngày 06/11/2025. Sửa chữa xong 20/12/2025. Duyệt đăng 31/12/2025.

Abstract

Intangible cultural heritage in An Giang possesses distinctive cultural values but is gradually losing its appeal among high school students, as reflected in limited understanding, indifference, and a growing preference for modern digital entertainment. Addressing this declining engagement, the study proposes a multimedia communication model integrated with digital experiences to improve students' awareness of intangible cultural heritage preservation. Data obtained from a quantitative survey (n = 340) combined with a pilot implementation show that students responded positively to visual, interactive, and experience-based communication formats. The findings indicate significant improvements in students' interest, information retention, and proactive attitudes toward cultural heritage preservation. The study confirms that integrating multimedia communication with digital experiences aligns with students' learning preferences and offers sustainable communication approaches to support intangible cultural heritage preservation efforts in An Giang.

Keywords: *An Giang, digital experiences, intangible cultural heritage, multimedia, students.*

1. Đặt vấn đề

An Giang là tỉnh có kho tàng di sản văn hóa phi vật thể (VHPVT) phong phú, nhiều di sản VHPVT cấp quốc gia, đặc biệt là sự giao thoa văn hóa của các dân tộc Kinh, Khmer, Chăm, Hoa (Cổng thông tin điện tử tỉnh An Giang, 2025) [2]. Trong bối cảnh toàn cầu hóa, truyền thông với vai trò là kênh cung cấp thông tin và giải trí chủ đạo đã mở ra cơ hội lớn trong việc quảng bá và lan tỏa giá trị di sản VHPVT (McQuail, 2020) [8]. Bên cạnh đó, dưới tác động của sự du nhập văn hóa ngoại lai cũng như sự biến đổi trong thị hiếu của giới trẻ, sự hiểu biết hời hợt đối với các di sản cụ thể dù sống ngay tại địa phương khiến cho các di sản VHPVT có thể bị mai một hoặc biến đổi sai lệch giá trị gốc.

Trước hiện trạng đó, học sinh (HS) trung học phổ thông (THPT) - lực lượng kế thừa văn hóa trực tiếp tại địa phương vừa là đối tượng chịu tác động mạnh mẽ của truyền thông số, vừa là chủ thể tiềm năng trong việc tiếp nhận, tái tạo và lan tỏa các giá trị di sản theo những hình thức phù hợp với thời đại. Việc "Nâng cao ý thức bảo tồn di sản VHPVT An Giang tiếp cận từ mô hình truyền thông đa phương tiện (TTĐPT) và tích hợp trải nghiệm số" và đề xuất các giải pháp dựa trên lí luận là rất quan trọng, giúp HS trở thành chủ thể tích cực trong việc bảo tồn và phát huy di sản của quê hương An Giang.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Một số vấn đề lí luận về nhận thức bảo tồn văn hóa phi vật thể thông qua truyền thông đa phương tiện trên nền tảng số

Cấp độ nhận thức: Dựa trên thang đo nhận thức của Bloom (1956), phân tích mức độ nhận thức của HS về VHPVT. Theo Bloom, nhận thức được chia thành các cấp độ từ thấp đến cao, bao gồm: ghi nhớ,

Email: phanthat111@gmail.com

hiểu, vận dụng, phân tích, đánh giá và sáng tạo giúp xác định rõ HS đang ở cấp độ nào trong quá trình tiếp cận và hiểu biết về di sản VHPVT.

Lý thuyết Tiếp nhận (Reception Theory) (Hall, 1980) [4]: Nhấn mạnh vai trò chủ động của người nhận trong việc giải mã thông điệp truyền thông đặc biệt đối với nghiên cứu HS THPT - thế hệ sinh ra trong thời đại số nhằm chỉ rõ sự thay đổi trong cách đối tượng tiếp cận với VHPVT. Điều này cho thấy truyền thông không chỉ là công cụ truyền tải mà còn tái định hình chính trải nghiệm văn hóa của người trẻ và tái tạo giá trị văn hóa.

2.1.1. Khái niệm và vai trò của văn hóa phi vật thể

Di sản VHPVT được hiểu là những giá trị tinh thần gắn với cộng đồng, được lưu truyền qua nhiều thế hệ và có vai trò quan trọng trong việc hình thành bản sắc văn hóa theo Công ước UNESCO (2003). VHPVT đóng vai trò là nền tảng tinh thần của dân tộc; là động lực thúc đẩy phát triển kinh tế - xã hội; góp phần giúp thế hệ trẻ hiểu bản sắc và lịch sử dân tộc; củng cố ý thức trách nhiệm trong việc gìn giữ và phát huy di sản, kết nối di sản VHPVT với thời đại mới cho phép văn hóa truyền thống tiếp tục sống động, gắn kết các thế hệ và duy trì mạch chảy lịch sử văn hóa của cộng đồng.

2.1.2. Thực trạng bảo tồn văn hóa phi vật thể tại Việt Nam

Công tác bảo tồn di sản VHPVT tại Việt Nam đã đạt nhiều kết quả nổi bật, thể hiện qua việc nhiều di sản được ghi danh ở cấp quốc gia và quốc tế; giáo dục di sản ngày càng được đưa vào cộng đồng và trường học dưới nhiều hình thức trải nghiệm đa dạng. Động thái này đã góp phần duy trì thực hành văn hóa và nâng cao nhận thức, ý thức gìn giữ di sản cho thế hệ trẻ. Song quá trình bảo tồn vẫn đối mặt với những thách thức cốt lõi như sự thu hẹp không gian thực hành văn hóa do tác động của toàn cầu hóa và công nghệ hiện đại, hạn chế trong triển khai giáo dục di sản tại nhà trường và nguy cơ thương mại hóa làm suy giảm tính chân thực của di sản.

2.1.3. Khái niệm và vai trò của truyền thông đa phương tiện

Truyền thông đa phương tiện được hiểu là việc trình bày thông tin thông qua sự kết hợp có chủ đích giữa nhiều hình thức biểu đạt như ngôn từ và hình ảnh trong cùng một thông điệp (Mayer, 2001) [6]. Thông qua khả năng tích hợp văn bản, hình ảnh, âm thanh và video, TTĐPT giúp tăng tính hấp dẫn và nâng cao hiệu quả tiếp nhận thông tin. Lý thuyết học tập đa phương tiện (Multimedia Learning Theory), (Mayer, 2001) [6] chỉ ra rằng việc kích hoạt đồng thời kênh xử lý ngôn từ và hình ảnh giúp người học hiểu sâu và ghi nhớ tốt hơn. Trong giáo dục, TTĐPT góp phần đổi mới phương pháp dạy học, tăng hứng thú và khuyến khích sự tham gia tích cực của người học. Đối với bảo tồn văn hóa phi vật thể, TTĐPT cho phép tái hiện và kể lại các giá trị văn hóa một cách sinh động, gần gũi và phù hợp với môi trường số hơn. Các sản phẩm số như video, triển lãm ảo hay đồ họa tương tác giúp khả năng tiếp cận di sản hiệu quả hơn, đặc biệt đối với thế hệ trẻ. Qua đó, TTĐPT trở thành công cụ quan trọng trong việc nâng cao nhận thức cộng đồng và thúc đẩy bảo tồn di sản một cách bền vững.

2.1.4. Khái niệm và vai trò của trải nghiệm số

Trải nghiệm số được hiểu là tổng hòa các phản ứng nhận thức, cảm xúc và hành vi của người dùng trong suốt quá trình tương tác với các giao diện, nội dung và chức năng của môi trường số (Rose et al., 2011) [10]. Trải nghiệm số giữ vai trò then chốt trong việc nâng cao sự hài lòng, động lực tương tác và mức độ gắn kết của người dùng thông qua các điểm chạm số được thiết kế liền mạch và nhất quán. Một trải nghiệm số hiệu quả giúp giảm rào cản trong việc tiếp cận thông tin, tạo cảm xúc tích cực và tăng khả năng tiếp nhận nội dung. Trong lĩnh vực văn hóa, bảo tàng, các ứng dụng như hologram, mô hình 3D/360, thực tế ảo và trí tuệ nhân tạo đã góp phần tái hiện thông tin lịch sử - văn hóa một cách sinh động và trực quan hơn. Bên cạnh đó, trải nghiệm số chất lượng cao còn thúc đẩy sự tham gia chủ động và giúp đỡ người dùng trong quá trình đưa ra quyết định. Ở góc độ quản lý và truyền thông, trải nghiệm số giúp tối ưu hiệu quả truyền đạt thông tin và định hướng hành vi số bền vững. Tổng quan, trải nghiệm số là nền tảng quan trọng cho quá trình chuyển đổi số lấy người dùng làm trung tâm.

2.2. Thực trạng nhận thức của học sinh đối với các di sản văn hóa phi vật thể ở An Giang

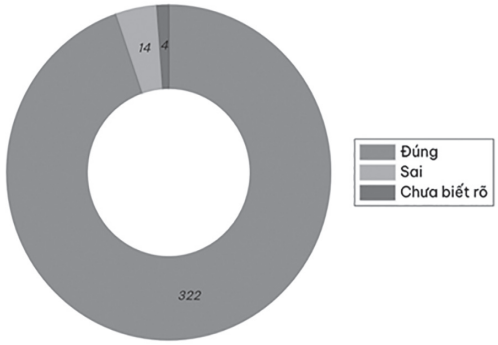
2.2.1. Tổ chức khảo sát

Khách thể nghiên cứu: 340 HS (đối với khảo sát) và 70 HS (thực nghiệm) từ các khối 10, 11 và 12 tại một số trường THPT trên địa bàn tỉnh An Giang. Thời gian khảo sát từ tháng 8/2025 đến tháng 9/2025. Phương pháp khảo sát: Sử dụng cách tiếp cận đa phương pháp nhằm bảo đảm tính khoa học và độ tin cậy của kết quả. Cụ thể, phương pháp nghiên cứu tài liệu được áp dụng để hệ thống hóa cơ sở lý thuyết, kết hợp với khảo sát bằng bảng hỏi (Google Forms) nhằm đánh giá nhận thức và ý thức bảo tồn di sản của HS THPT tại An Giang theo thang đo Likert 5 mức độ. Kết hợp phương pháp thực nghiệm với nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng để kiểm chứng mức độ tác động của các giải pháp truyền thông. Dữ liệu thu thập được xử lý bằng phần mềm SPSS.

2.2.2. Kết quả thực trạng nhận thức của học sinh về di sản văn hóa phi vật thể

a. Nhận biết của học sinh về khái niệm đúng của văn hóa phi vật thể

Biểu đồ 1



Thống kê từ 340 HS, cho thấy 322/340 HS (94,7%) xác định đúng khái niệm VHPVT và nhận thức chung ở mức cao. Tuy nhiên, 5,3% còn lại hiểu sai hoặc chưa rõ, cho thấy cần tăng cường giáo dục và trải nghiệm thực tế để củng cố hiểu biết sâu hơn. Kết quả cũng khẳng định độ tin cậy của mẫu khảo sát và là cơ sở cho các phân tích tiếp theo về thái độ và hành vi đối với VHPVT.

b. Mức độ hiểu biết của học sinh về từng di sản

Bảng 1: Mức độ hiểu biết của HS về các di sản

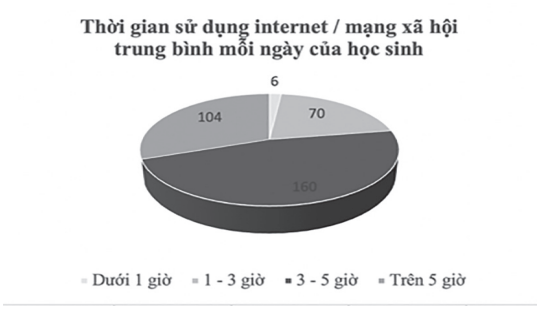
Nội dung	Trung bình (M)	Độ lệch chuẩn (SD)	Xếp loại
Lễ hội Vía Bà Chúa Xứ núi Sam	3,96	1,086	Khá
Lễ hội Đình thần Nguyễn Trung Trực	3,86	1,037	Khá
Hội đua bò Bảy Núi	3,32	0,92	Trung bình
Nghề làm đường thốt nốt	3,28	1,069	Trung bình
Nghề thủ công truyền thống, tri thức dân gian nghề làm nước mắm Phú Quốc	3,30	0,690	Trung bình
Nghề dệt thổ cẩm của người Chăm	3,12	1,05	Trung bình
Tri thức và kỹ thuật viết chữ trên lá Buông của người Khmer	3,08	0,862	Trung bình

Kết quả phân tích cho thấy tuy HS nhận biết các di sản VHPVT của địa phương song hai lễ hội có mức độ nhận biết cao là Lễ hội Vía Bà Chúa Xứ (M = 3,96) và Lễ hội Đình thần Nguyễn Trung Trực (M = 3,86) chỉ đạt mức Khá. Đối với phần lớn các di sản còn lại, mức độ hiểu biết chỉ dừng ở mức Trung bình, trong đó thấp nhất là Nghề dệt thổ cẩm của người Chăm (M = 3,12) và Tri thức viết chữ trên lá Buông của người Khmer (M = 3,08) cho thấy khoảng cách hiểu biết càng lớn hơn đối với các di sản thuộc cộng đồng dân tộc thiểu số, vốn ít được tiếp cận hơn trong đời sống hằng ngày.

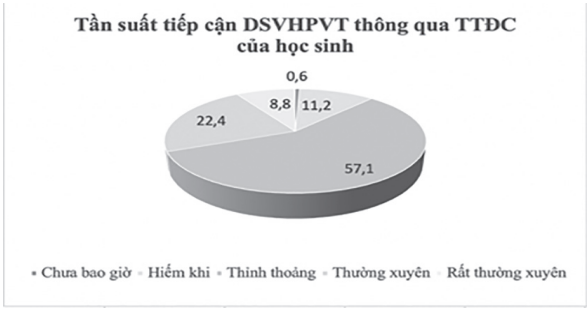
2.3. Vai trò của truyền thông đa phương tiện và trải nghiệm số trong việc tiếp cận văn hóa phi vật thể

2.3.1. Tần suất và hình thức tiếp cận văn hóa phi vật thể qua các kênh khác nhau

Biểu đồ 2



Biểu đồ 3



Kết quả ở hai biểu đồ cho thấy phần lớn HS (n=340) dành thời gian đáng kể cho việc sử dụng Internet và mạng xã hội, với 77,6% người tham gia khảo sát cho biết họ sử dụng Internet và mạng xã hội trên 3 giờ mỗi ngày. Điều này phản ánh xu hướng gắn bó ngày càng chặt chẽ của HS với không gian trực tuyến. Tuy nhiên, đa số HS (n=340) chỉ tiếp cận các sản phẩm truyền thông về VHPVT ở mức trung bình, cho thấy yếu tố văn hóa truyền thống vẫn hiện diện trong đời sống HS nhưng chưa phải là loại nội dung được tiếp cận thường xuyên. Nguyên nhân có thể do các sản phẩm truyền thông hiện nay đa dạng, thiên về giải trí nên hấp dẫn hơn với giới trẻ, khiến nội dung về di sản VHPVT ít được chú ý. Từ kết quả đó khẳng định, các sản phẩm truyền thông về VHPVT cần được làm mới về cách thể hiện và hình thức truyền tải để có thể cạnh tranh với các loại hình giải trí phổ biến và tạo ra sức hút bền vững hơn trong giới trẻ.

2.3.2. Đánh giá về ảnh hưởng của truyền thông đa phương tiện và các sản phẩm số hóa

Bảng 2: Tác động của TTĐPT và sản phẩm số hóa đến di sản VHPVT

Nội dung	Số lượng (N)	Trung bình (M)	Độ lệch chuẩn (SD)
TTĐPT và các sản phẩm số hóa giúp em dễ dàng tiếp cận VHPVT hơn	340	3,98	0,960
Nội dung về VHPVT trên các kênh TTĐPT và những hình thức số hóa hiện nay thường hấp dẫn, sinh động	340	3,95	0,862
TTĐPT và các nội dung số hóa giúp em hiểu sâu hơn về giá trị của VHPVT	340	3,89	0,930
Nhờ TTĐPT và các nội dung số hóa, em cảm thấy tự hào và muốn tìm hiểu thêm về VHPVT	340	3,97	0,932

Kết quả khảo sát từ bảng 2 cho thấy HS đánh giá tích cực vai trò của TTĐPT và các sản phẩm số trong việc tiếp cận và tìm hiểu di sản VHPVT. Các hình thức thể hiện đa dạng trên các nền tảng số được đánh giá là sinh động, dễ theo dõi và phù hợp với thói quen tiếp nhận thông tin của giới trẻ. HS cũng cho rằng nội dung số có thể hỗ trợ hiểu biết sâu hơn về giá trị di sản, khẳng định việc ứng dụng các giải pháp truyền thông và trải nghiệm số trong hoạt động giáo dục về di sản là hoàn toàn phù hợp với xu hướng tiếp nhận thông tin hiện nay của HS.

2.4. Các giải pháp truyền thông được đánh giá hiệu quả

Bảng 3: Các giải pháp được đánh giá hiệu quả

Yếu tố	Số lượng	Tỷ lệ
Xây dựng các gameshow, trò chơi điện tử về chủ đề VHPVT	230	81,5%
Xây dựng website, fanpage, kênh podcast chuyên về VHPVT cho giới trẻ	205	72,5%
Tạo ra các bộ phim ngắn, phim hoạt hình lấy cảm hứng từ truyện cổ, dân gian	198	71,0%
Tích hợp nội dung về VHPVT vào các nền tảng mạng xã hội (TikTok, YouTube) một cách sáng tạo	150	53,8%

Nhà trường tổ chức nhiều hoạt động ngoại khóa, câu lạc bộ, trải nghiệm thực tế	140	50,2%
Nhà trường tích hợp giảng dạy VHPVT vào môn học	112	40,5%
Gia đình thường xuyên chia sẻ, giới thiệu về văn hóa truyền thống	65	23,0%

Kết quả khảo sát (bảng 3) cho thấy HS THPT tại An Giang đánh giá cao các giải pháp truyền thông và trải nghiệm số trong giáo dục VHPVT. Trong đó, các hình thức học tập mang tính tương tác và giải trí như gameshow, trò chơi điện tử và trải nghiệm thực tế ảo nhận được nhiều lựa chọn nhất (81,5%), tiếp đến là các nền tảng số chuyên biệt như website, fanpage, podcast (72,5%) và các sản phẩm kể chuyện đa phương tiện như phim ngắn, phim hoạt hình (71,0%). Các giải pháp truyền thông qua mạng xã hội và hoạt động ngoại khóa cũng được ghi nhận tác động tích cực nhưng ở mức độ trung bình. Ngược lại, những hình thức truyền thống như tích hợp VHPVT vào môn học chính khóa hay học tập qua gia đình được đánh giá thấp hơn. Qua kết quả định hướng trọng tâm của nghiên cứu vào việc phát triển các mô hình truyền thông và trải nghiệm số phù hợp với ưu tiên các giải pháp sáng tạo, trực quan và gắn với môi trường số.

2.5. Kết quả nghiên cứu thực nghiệm

2.5.1. Nâng cao ý thức tự giác tham gia các hoạt động văn hóa địa phương

Bảng 4: So sánh trước và sau thực nghiệm

Ý thức tự tham gia của HS		Trung bình (M)	Độ lệch chuẩn (SD)	Mức chênh lệch	Sig. (2-tailed)
Nhóm thực nghiệm	Trước tác động	3,55	0,706	0,836	0,000
	Sau tác động	4,18	0,866		
Nhóm đối chứng	Trước tác động	3,04	0,669	0,102	0,210
	Sau tác động	3,17	0,816		

Kết quả khảo sát cho thấy ý thức tự giác tham gia các hoạt động văn hóa địa phương của HS nhóm thực nghiệm được cải thiện rõ rệt sau khi tham gia chuỗi hoạt động. Ở nhóm thực nghiệm, điểm trung bình tăng từ 3,55 (SD = 0,706) lên 4,18 (SD = 0,866), với mức chênh lệch 0,836; kiểm định T-test cho giá trị Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,005, cho thấy sự thay đổi có ý nghĩa thống kê. Ngược lại, ở nhóm đối chứng, điểm trung bình chỉ tăng nhẹ từ 3,04 (SD = 0,669) lên 3,17 (SD = 0,816), với mức chênh lệch 0,102; kết quả kiểm định T-test cho Sig. (2-tailed) = 0,210 > 0,005, cho thấy sự khác biệt không có ý nghĩa thống kê

2.5.2. Nâng cao ý thức bảo tồn của học sinh về di sản văn hóa phi vật thể

Bảng 5: Bảng so sánh ý thức bảo tồn của HS về di sản VHPVT

Ý thức bảo tồn di sản VHPVT của HS		Trung bình (M)	Độ lệch chuẩn (SD)	Mức chênh lệch	Sig. (2-tailed)
Nhóm thực nghiệm	Trước tác động	3,56	0,972	0,610	0,000
	Sau tác động	4,19	0,794		
Nhóm đối chứng	Trước tác động	3,30	0,768	0,104	0,042
	Sau tác động	3,51	0,608		

Kết quả thực nghiệm cho thấy ý thức bảo tồn di sản VHPVT của HS nhóm thực nghiệm cải thiện rõ rệt sau chương trình can thiệp. Điểm trung bình tăng từ 3,56 (SD = 0,972) lên 4,19 (SD = 0,794); kiểm định T-test cho Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, cho thấy sự khác biệt có ý nghĩa thống kê, qua đó cho thấy hiệu quả của các hoạt động truyền thông trong việc nâng cao ý thức bảo tồn di sản. Ngược lại, ở nhóm đối chứng, điểm trung bình chỉ tăng nhẹ từ 3,30 (SD = 0,768) lên 3,51 (SD = 0,608), với mức chênh lệch 0,104; kết quả kiểm định T-test cho Sig. (2-tailed) = 0,420 > 0,005, cho thấy sự thay đổi không có ý nghĩa thống kê.

2.6. Giải pháp thực nghiệm

2.6.1. Công nghệ Game hóa tích hợp AI

Nhóm nghiên cứu triển khai giải pháp thực nghiệm dưới hình thức nền tảng game nhập vai giáo dục văn hóa "Việt Cổ Hành" tích hợp công nghệ AI nhằm tạo trải nghiệm học tập mang tính tương tác cao, phù hợp với thị hiếu của giới trẻ. Giải pháp bao gồm các tính năng và nhiệm vụ chính sau: 1) Nhiệm vụ trò chơi dân gian: Người chơi thực hiện các nhiệm vụ vượt ải thông qua việc tham gia và hoàn thành các trò chơi dân gian Việt Nam như ô ăn quan, đua bò, nhảy dây, đá cầu,… qua đó tiếp cận di sản văn

hóa dưới hình thức "học thông qua chơi"; 2) Nhiệm vụ giải mã ẩn ngữ văn hóa dân gian: Người chơi vận dụng kiến thức về ca dao, tục ngữ, đồng dao, thơ cổ và lối chơi chữ truyền thống (Hán - Nôm, nói lái, ẩn dụ) để giải mã manh mối, giúp rèn luyện tư duy ngôn ngữ, phân tích và hiểu sâu hơn về văn học dân gian Việt Nam; 3) Nhiệm vụ thực hành tri thức và thủ thuật dân gian: Hệ thống yêu cầu người chơi hoàn thành các nhiệm vụ gắn với trí tuệ dân gian và nghề thủ công truyền thống (như nấu đường thốt nốt, lấy nước mắm,…), giúp người chơi hình dung quy trình lao động truyền thống và tiếp cận kiến thức kỹ năng sống gắn với văn hóa; 4) Tính năng không gian văn hóa ảo: Người chơi có thể tương tác trực tiếp với các nhân vật AI trong không gian game, hiện vật và trang phục truyền thống của nhân vật; AI có nhiệm vụ cung cấp thông tin, giải thích ý nghĩa lịch sử - văn hóa, truyền thuyết và thơ ca liên quan đến di sản, chuyển trải nghiệm từ thụ động sang tương tác hai chiều; 5) Hệ thống thẻ bài tinh hoa gắn với trải nghiệm thực tế: Người chơi thu thập thẻ di sản văn hóa thông qua việc tham gia và xác thực trải nghiệm thực tế tại các địa điểm văn hóa để nhận thưởng; hệ thống AI có nhiệm vụ kiểm tra tính xác thực và ghi nhận, qua đó khuyến khích người chơi rời khỏi không gian ảo để tiếp cận di sản trong đời sống thực.

2.6.2. Podcast "Mảnh Hồn Phương Nam"

Giải pháp ứng dụng podcast trong giáo dục di sản VHPVT hướng tới tạo ra hình thức học tập sinh động, linh hoạt và gần gũi với HS THPT. Nội dung podcast được xây dựng theo các cụm chủ đề về những loại hình di sản VHPVT tiêu biểu của địa phương, kết hợp âm thanh thực tế để tái hiện chân thực bối cảnh văn hóa. Thông qua nền tảng số, HS có thể tiếp cận và tìm hiểu về di sản ở mọi lúc, mọi nơi. Đồng thời, giải pháp này còn khuyến khích HS trực tiếp tham gia sáng tạo nội dung bằng cách xây dựng các tập podcast về văn hóa địa phương và gửi về nhóm nghiên cứu để kiểm duyệt, đăng tải. Quá trình đó giúp HS chuyển từ vai trò tiếp nhận sang chủ động sáng tạo, góp phần tăng cường nhận thức, cảm xúc và sự gắn bó với di sản truyền thống.

2.6.3. Hoạt động trải nghiệm trực tiếp kết hợp truyền thông trên nền tảng số

Nhằm nâng cao nhận thức và ý thức bảo tồn di sản VHPVT của HS THPT thông qua TTĐPT, nhóm nghiên cứu đã triển khai chuỗi hoạt động thực nghiệm gắn với dự án "Chèn Đét Ơi!". Các hoạt động kết hợp truyền thông số và trải nghiệm trực tiếp, giúp HS chủ động tiếp cận, tương tác với giá trị văn hóa địa phương. Cụ thể: 1) Đăng tải chuỗi bài đăng về di sản VHPVT An Giang trên fanpage dự án; tổ chức các buổi sinh hoạt câu lạc bộ và tập huấn kỹ năng sáng tạo nội dung về di sản cho HS. Mục tiêu: giúp nâng cao hiểu biết của HS về di sản địa phương, giúp HS chuyển từ vai trò người tiếp nhận thông tin sang chủ động tham gia vào quá trình sáng tạo nội dung số về di sản; 2) Tổ chức sự kiện trải nghiệm văn hóa "Hò Xự Xang Xê Cống": giúp HS tiếp cận nghệ thuật Đờn ca tài tử thông qua trình diễn, giao lưu nghệ nhân, thử nhạc cụ dân tộc; kết hợp gian hàng trò chơi dân gian và ấn phẩm truyền thông. Mục tiêu: tăng ý thức tự giác tham gia vào các hoạt động văn hóa sau này; 3) Tổ chức chuyên đề trải nghiệm "Theo dòng phù sa - Về miền tín ngưỡng": tổ chức buổi sinh hoạt chuyên đề về lễ hội Vía Bà Chúa Xứ Núi Sam và Đình thần Nguyễn Trung Trực qua kể chuyện trong giờ chào cờ, tổ chức trò chơi đố vui. Mục tiêu: khơi gợi hứng thú, ý thức trân trọng giá trị tín ngưỡng và bản sắc văn hóa An Giang; 4) Tổ chức gian hàng "Ai là người yêu quê hương nhất?" Triển khai gian hàng bán đồ ăn vặt kết hợp với minigame đố vui về di sản văn hóa, nếp sống của người An Giang. Mục tiêu: giúp HS tiếp cận văn hóa truyền thống theo cách gần gũi và thú vị hơn.

2.7. Đề xuất nâng cao nhận thức về bảo tồn văn hóa phi vật thể của học sinh trung học phổ thông

Tỉnh An Giang có những di sản VHPVT tiêu biểu đã được UNESCO ghi danh, ví dụ như Lễ hội Vía Bà Chúa Xứ Núi Sam - di sản VHPVT đại diện của nhân loại. Sự ghi danh này không chỉ khẳng định giá trị văn hóa đặc sắc của địa phương mà còn mở ra yêu cầu cấp thiết đối với giáo dục phổ thông trong việc nâng cao nhận thức, bồi dưỡng trách nhiệm và niềm tự hào văn hóa cho thế hệ trẻ. Trên cơ sở định hướng bảo tồn di sản gắn với đổi mới dạy học và chuyển đổi số của ngành Giáo dục An Giang, việc tích hợp truyền thông đa phương tiện và trải nghiệm kỹ thuật số trong giáo dục di sản cho thấy tính phù hợp và hiệu quả, qua đó rút ra bài học rằng giáo dục di sản chỉ đạt chất lượng khi có sự phối hợp đồng bộ giữa quản lý ngành, tổ chức của nhà trường và việc vận dụng linh hoạt công nghệ nhằm tạo ra những trải nghiệm học tập hấp dẫn và bền vững cho HS trung học.

Nhóm nghiên cứu đề xuất triển khai sản phẩm số "Bản đồ Ký ức An Giang" hoạt động như một bảo tàng ảo trình chiếu các di sản VHPVT tiêu biểu của địa phương. Sản phẩm sẽ được triển khai dưới dạng website bằng công cụ ArcGIS StoryMap. Trên giao diện bản đồ toàn tỉnh An Giang sẽ xuất hiện hàng loạt biểu tượng đặc trưng cho các di sản VHPVT tiêu biểu như trâu đua Bảy Núi, cây thốt nốt, thổ cẩm Chăm, nghệ nhân đờn ca tài tử… Khi HS chạm vào từng biểu tượng, cửa sổ đa phương tiện sẽ hiện lên ngay với đoạn thông tin miêu tả ngắn gọn về di sản được kể bằng cả văn bản và giọng đọc, kèm theo các video nghi thức lễ hội, ảnh 360° ở không gian di sản, các đoạn nhạc dân ca đặc trưng của vùng. Người dùng có thể tự do kéo, zoom, chuyển để xem thông tin một cách sinh động và hấp dẫn như đang du lịch đến vùng đất An Giang. Lý do mà nhóm tác giả đề xuất giải pháp này là vì kết quả khảo sát cho thấy HS THPT tại An Giang đánh giá cao các hình thức truyền tải di sản qua fanpage, website có hình ảnh trực quan và mang tính tương tác.

Nhóm tác giả đề xuất xây dựng bộ nội dung micro-learning về di sản VHPVT dưới dạng video ngắn, infographic và motion graphics, giúp HS tiếp cận kiến thức văn hóa nhanh, trực quan và phù hợp với thói quen học tập của thế hệ số. Các nội dung này được đăng trên fanpage trường, câu lạc bộ văn hóa hoặc tích hợp vào một số môn học, với định dạng tối ưu như video 1 - 2 phút hay infographic tóm tắt để HS dễ tiếp thu. Đồng thời, nhóm cũng đề xuất triển khai chiến dịch Hashtag Di sản (#DiSanAnGiang, #HocCungDiSan) trên TikTok và Instagram nhằm khuyến khích HS sáng tạo video về trải nghiệm văn hóa. Các sản phẩm nổi bật sẽ được lan tỏa trên kênh truyền thông của trường để tạo ra cộng đồng HS yêu văn hóa. Giải pháp được lựa chọn vì HS đánh giá cao nội dung số ngắn gọn, tương tác cao và đây cũng là các nền tảng mà HS sử dụng thường xuyên, giúp di sản VHPVT lan tỏa hiệu quả hơn.

3. Kết luận

Học sinh THPT tại An Giang tuy có quan tâm đến di sản VHPVT nhưng hiểu biết còn hạn chế, việc tiếp cận chủ yếu mang tính thụ động. Tuy vậy, họ đánh giá cao hiệu quả của TTĐPT và trải nghiệm số trong việc giúp nội dung văn hóa trở nên gần gũi, hấp dẫn hơn. Thực nghiệm với ba sản phẩm gồm game hóa tích hợp AI "Việt Cổ Hành", podcast "Mảnh Hồn Phương Nam" và hoạt động trải nghiệm kết hợp truyền thông cho thấy rõ tác động tích cực: HS có ý thức tự giác tham gia hơn vào các hoạt động bảo tồn và thể hiện ý thức bảo tồn di sản cao hơn so với nhóm không tiếp cận. Điều này khẳng định giả thuyết của nghiên cứu là đúng đắn, đồng thời cho thấy mô hình TTĐPT gắn với trải nghiệm số có tiềm năng trở thành công cụ giáo dục hiệu quả trong việc chuyển hóa nhận thức thành hành vi bảo tồn di sản ở HS THPT. Từ đó, đề tài bước đầu gợi mở định hướng tích hợp các mô hình truyền thông số vào giáo dục địa phương, kết nối với cộng đồng để phát triển thêm các sản phẩm số mang tính bản địa hóa cao, góp phần lan tỏa giá trị văn hóa trong giới trẻ.

Tài liệu tham khảo

[1] Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longman.

[2] Cổng thông tin điện tử tỉnh An Giang (2025). *Di sản văn hóa phi vật thể tỉnh An Giang*. Nguồn: https://angiang.gov.vn.

[3] Gentile, C., Spiller, N., & Noci, G. (2007). *How to sustain the customer experience: An overview of experience components that co-create value with the customer*. European Management Journal, 25(5), 395-410. https://doi.org/10.1016/j.emj.2007.08.005.

[4] Hall, S. (1980). *Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.)*, Culture, media, language (pp. 128-138). Hutchinson.

[5] Lemon, K. N., & Verhoef, P. C. (2016). *Understanding customer experience throughout the customer journey*. Journal of Marketing, 80(6), 69-96. https://doi.org/10.1509/jm.15.0420.

[6] Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9781139164603.

[7] McCarthy, J., & Wright, P. (2004). *Technology as experience*. MIT Press.

[8] McQuail, D. (2020). *McQuail's mass communication theory* (7th ed.). Sage Publications.

[9] Novak, T. P., Hoffman, D. L., & Yung, Y. F. (2000). *Measuring the customer experience in online environments: A structural modeling approach*. Marketing Science, 19(1), 22-42. https://doi.org/10.1287/mksc.19.1.22.15184.

[10] Rose, S., Clark, M., Samouel, P., & Hair, N. (2011). *Online customer experience in e-retailing: An empirical model of antecedents and outcomes*. Journal of Retailing, 88(2), 308-322. https://doi.org/10.1016/j.jretai.2011.10.001.

[11] UNESCO (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. https://ich.unesco.org.