1. Sử dụng các công cụ AI (Google Gemini) để tạo học liệu cá nhân hóa cho một chủ đề ngoại ngữ cụ thể:

a, Xác định mục tiêu học tập và trình độ hiện tại của bạn

- Đánh giá trình độ hiện tại (IELTS 6.0)

- **Đặc điểm chung:** Được đánh giá là người sử dụng ngôn ngữ hiệu quả nhưng chưa hoàn toàn thuần thục (Competent User).
- **Điểm mạnh:** Đã nắm chắc cấu trúc ngữ pháp nền tảng, có vốn từ vựng tương đối rộng và giao tiếp tốt trong các ngữ cảnh quen thuộc.
- **Điểm yếu:** Dễ mắc lỗi sai khi gặp các chủ đề lạ hoặc mang tính học thuật cao; khả năng lập luận, liên kết ý trong bài Viết và Nói đôi khi còn lỏng lẻo.

- Xác định mục tiêu học tập tiếp theo

- **Mục tiêu đạt Band 6.5:** Phục vụ nhu cầu xét tuyển đại học trong nước, chuẩn đầu ra hoặc săn học bổng bán phần; trọng tâm là khắc phục các lỗi sai vặt ở kỹ năng Nghe/Đọc.
- **Mục tiêu bứt phá lên Band 7.0 - 7.5:** Phục vụ mục đích du học trường top, định cư hoặc làm việc trong môi trường quốc tế; trọng tâm là học cách dùng từ tự nhiên (Collocations) và tăng tính phản biện.
- **Mục tiêu ứng dụng thực tế (Không thi lại):** Tập trung vào tiếng Anh chuyên ngành, luyện kỹ năng thuyết trình, viết email và đọc hiểu tài liệu nghiên cứu.

b, Tạo bài đọc hiểu với độ khó phù hợp

READING PASSAGE: THE EVOLUTION OF GAMIFICATION IN EDUCATION

Gamification, the integration of game-like elements into non-game contexts, has emerged as a powerful tool in modern education. Traditionally, classroom learning relied heavily on rote memorization and passive listening. However, the digital age has shifted the focus toward active student engagement. By introducing elements such as points, leaderboards, and badges, educators are transforming how students acquire knowledge, particularly in language learning.

One of the primary benefits of gamification is the psychological boost it provides. According to educational psychologists, games trigger the release of dopamine, a chemical associated with pleasure and motivation. When a student completes a vocabulary quiz and receives an instant reward, like a digital trophy, they feel a sense of achievement. This positive reinforcement encourages them to continue learning, making repetitive tasks—such as memorizing foreign words—far less tedious.

However, implementing gamification is not without challenges. Critics argue that relying too much on external rewards can diminish intrinsic motivation, which is the internal desire to learn for the sake of knowledge itself. If students only study to win a game, they may lose interest once the rewards are removed. Therefore, experts suggest that educational games should be carefully balanced, ensuring that the gameplay supports, rather than distracts from, the actual learning objectives.

QUESTIONS

Questions 1–3: Do the following statements agree with the information given in the reading passage?
Write:

- **TRUE** if the statement agrees with the information.
- **FALSE** if the statement contradicts the information.
- **NOT GIVEN** if there is no information on this.

1. Traditional classroom methods focused more on active engagement than modern gamification does.
2. The release of dopamine in the brain is connected to a student's feeling of motivation.
3. Most schools now use leaderboards to grade their students' final exams.

Questions 4–5: Complete the sentences below.
*Choose **NO MORE THAN TWO WORDS** from the passage for each answer.*

1. Gamification can make repetitive tasks, such as learning new vocabulary, feel much less _____.
2. Some critics worry that too many external rewards might reduce a student's _____.

c, Tạo bài tập ngữ pháp và từ vựng tương ứng

PHẦN 1: TỪ VỰNG (VOCABULARY)

Bài tập 1: Điền dạng đúng của từ trong ngoặc (Word Formation)

- The primary goal of gamification is to increase student _____ (ENGAGE) in the classroom.
- By using leaderboards, teachers can provide _____ (INCENTIVE) for students to complete their tasks on time.
- The _____ (EVOLVE) of educational technology has allowed for more complex game mechanics to be integrated into school curricula.
- Critics argue that relying too heavily on points can lead to a loss of _____ (INTRINSIC) motivation.
- Modern classrooms are becoming more _____ (INTERACT) through the use of digital simulations and role-playing games.

Bài tập 2: Chọn từ phù hợp nhất để hoàn thành câu (Matching/Contextual Use)
(Từ chọn: Pedagogical, Simulations, Incorporate, Immersion, Rewards)

- Many educators try to _____ game-based elements into their traditional lesson plans.
- From a _____ perspective, gamification should support learning objectives rather than just being "fun."
- High-quality VR tools provide a sense of _____ that makes students feel like they are inside a historical event.
- Flight _____ have been used for decades to train pilots in a risk-free environment.
- While tangible _____ like stickers are effective for young children, older students often prefer social recognition.

PHẦN 2: NGỮ PHÁP (GRAMMAR)

Bài tập 3: Chuyển các câu sau sang câu bị động (Passive Voice)

- Schools are integrating gamification into various subjects to improve learning outcomes.
  - => Gamification ...
- Many researchers have studied the impact of game mechanics on student behavior.
  - => The impact of game mechanics ...
- Teachers should not replace traditional teaching methods entirely with games.
  - => Traditional teaching methods ...

Bài tập 4: Kết hợp câu sử dụng Mệnh đề quan hệ (Relative Clauses)

- Gamification is a modern educational strategy. It uses game design elements in non-game contexts.
  - => Gamification is a ...
- The software was developed by a group of experts. It allows students to compete in math challenges.
  - => The software, ...
- Many students find history boring. These students often benefit the most from role-playing activities.
  - => Students ...

Bài tập 5: Hoàn thành câu điều kiện (Conditionals)

- If schools _____ (invest) more in gamified platforms, students _____ (have) more opportunities for self-paced learning. (Loại 2)
- Unless teachers _____ (receive) proper training, gamification _____ (not / be) effective in the classroom. (Loại 1)

d, Tạo hoạt động luyện nói và viết

PHẦN 1: HOẠT ĐỘNG LUYỆN NÓI (SPEAKING ACTIVITIES)

Hoạt động 1: IELTS Speaking Part 1 (Warm-up & Phản xạ nhanh)

- *Câu hỏi 1:* Do you like playing video games or board games? Why or why not?
- *Câu hỏi 2:* Did your teachers use any games or activities in the classroom when you were at school?
- *Câu hỏi 3:* Do you think learning foreign languages through games or mobile applications is effective?

Hoạt động 2: IELTS Speaking Part 2 (Thuyết trình ngắn - 2 phút)

- *Đề bài:* Describe a memorable learning activity or game that you participated in during a class.
- *Các gợi ý cần có trong bài nói:*
  - What the activity or game was.
  - When and where you played or took part in it.
  - What you had to do during this activity.
  - And explain how you felt about this learning method.

Hoạt động 3: IELTS Speaking Part 3 (Thảo luận chuyên sâu & Phản biện)

- *Câu hỏi 1:* In what ways has educational technology changed the relationship between teachers and students?
- *Câu hỏi 2:* Some people believe that games in the classroom only cause distractions. To what extent do you agree?
- *Câu hỏi 3:* How do you think classrooms will change in the next ten years regarding the use of entertainment in education?

PHẦN 2: HOẠT ĐỘNG LUYỆN VIẾT (WRITING ACTIVITIES)

Hoạt động 4: IELTS Writing Task 2 (Phát triển bài luận ngắn)

- *Đề bài:* "Some educators argue that incorporating games and digital rewards into the classroom increases student motivation. Others believe it makes students overly reliant on external rewards and distracts them from real learning."
- *Yêu cầu bài viết:* Discuss both views and give your opinion. (Viết một bài luận tối thiểu 250 từ).

Hoạt động 5: Bài tập thực hành viết câu phức và triển khai ý (Ý tưởng cốt lõi)

- *Bài tập 1 (Viết câu mở rộng ý):* Hãy viết lại câu sau bằng cách sử dụng cấu trúc câu phức (Ví dụ: Although, While, By + V-ing) để nâng band: *"Games are fun. They can help students memorize English words faster."*
- *Bài tập 2 (Phát triển luận điểm):* Hãy viết một đoạn văn ngắn (4 - 5 câu) để giải thích cho ý tưởng sau: *"Relying too much on digital badges and points can reduce students' intrinsic motivation."*
    - *Gợi ý cấu trúc:* Đưa ra luận điểm -> Giải thích lý do vì sao -> Đưa ra hậu quả hoặc ví dụ thực tế.

2. Nghiên cứu và viết báo cáo ngắn (2-3 trang) về:

a. Nguyên lý hoạt động của các hệ thống học tập cá nhân hóa dựa trên AI (AI-driven Personalized Learning Systems)

Hệ thống học tập cá nhân hóa dựa trên AI hoạt động như một chu trình khép kín, liên tục thu thập dữ liệu, phân tích và tối ưu hóa lộ trình học tập cho từng cá nhân. Nguyên lý cốt lõi của hệ thống này dựa trên sự kết hợp của ba mô hình nền tảng: Mô hình người học (Learner Model), Mô hình tri thức (Domain/ Knowledge Model) và Mô hình sư phạm (Pedagogical Model).

Chu trình xử lý dữ liệu và ra quyết định của AI:

- Bước 1: Thu thập dữ liệu hành vi (Data Collection): Khi người học tương tác với hệ thống, AI sẽ ghi nhận mọi biến số: thời gian hoàn thành một bài tập, số lần nhấp chuột, các lỗi sai phổ biến, tốc độ đọc, và thậm chí là thời điểm học tập hiệu quả nhất trong ngày.
- Bước 2: Phân tích và Định vị năng lực (Diagnostic & Modeling): Sử dụng các thuật toán Học máy (Machine Learning) và Khai thác dữ liệu giáo dục (Educational Data Mining), AI đối chiếu hành vi của người học với *Mô hình tri thức* (bản đồ kiến thức của môn học). Qua đó, hệ thống xác định chính xác "Vùng phát triển gần nhất" (Zone of Proximal Development - ZPD) và lập bản đồ lỗ hổng kiến thức của riêng học sinh đó.
- Bước 3: Đề xuất lộ trình thích ứng (Adaptive Recommendation): Dựa trên kết quả phân tích, *Mô hình sư phạm* của AI sẽ tự động kích hoạt. Thuật toán gợi ý (Recommendation Algorithms) sẽ quyết định nội dung tiếp theo: Nếu

học sinh yếu phần ngữ pháp nâng cao, hệ thống sẽ hạ độ khó hoặc cung cấp một video bài giảng bổ trợ thay vì đưa thẳng bài tập kiểm tra.

- Bước 4: Phản hồi thời gian thực (Real-time Feedback Loop): Quá trình này diễn ra liên tục. Mỗi câu trả lời đúng hay sai của người học ngay lập tức tái cấu trúc lại *Mô hình người học*, giúp hệ thống ngày càng "hiểu" học sinh hơn, tạo ra một trải nghiệm học tập độc bản.

b. So sánh học liệu được tạo bởi AI với học liệu truyền thống

Tiêu chí so sánh	Học liệu do AI tạo ra (AI-Generated Content)	Học liệu truyền thống (In ấn, Sách giáo khoa cố định)
Tính cập nhật & Linh hoạt	Cực kỳ cao. Có thể cập nhật xu hướng thông tin, từ vựng mới hoặc sửa đổi cấu trúc chỉ trong vài giây thông qua các câu lệnh (prompts).	Thấp. Phụ thuộc vào chu kỳ tái bản (thường từ 1-5 năm). Khó chỉnh sửa nhanh khi có sai sót hoặc khi kiến thức thực tế thay đổi.
Khả năng cá nhân hóa	Độc bản. Nội dung (chủ đề, độ khó, ngữ cảnh) được may đo chính xác theo sở thích và trình độ của từng học sinh tại thời điểm thực tế.	Đại trà (One-size-fits-all). Thiết kế một khung năng lực chung cho hàng triệu học sinh, dẫn đến hiện tượng quá tải với học sinh yếu hoặc nhàm chán với học sinh giỏi.
Độ chính xác và độ tin cậy	Biến thiên. Phụ thuộc lớn vào chất lượng dữ liệu đầu vào và kiểm soát của người dùng. Có nguy cơ gặp hiện tượng "ảo tưởng AI" (AI Hallucination).	Rất cao. Được biên soạn bởi hội đồng chuyên gia, trải qua các khâu thẩm định, phản biện và kiểm duyệt nghiêm ngặt trước khi xuất bản.
Tính hệ thống và sư phạm	Có thể bị rời rạc nếu không có cấu trúc prompt tốt hoặc thiếu sự định hướng từ các mô hình lý thuyết giáo dục chuẩn chỉnh.	Đảm bảo tính logic, khoa học, đi từ dễ đến khó một cách hệ thống theo đúng tâm lý học lứa tuổi.

Tiêu chí so sánh	Học liệu do AI tạo ra (AI-Generated Content)	Học liệu truyền thống (In ấn, Sách giáo khoa cố định)
Định dạng và Tính tương tác	Đa dạng, đa phương tiện (văn bản, audio tạo tự động, bài tập tương tác chatbot) sinh động.	Chủ yếu là văn bản và hình ảnh tĩnh, tính tương tác một chiều (người đọc tiếp thu thụ động).

c. Các yếu tố cần cân nhắc khi sử dụng AI để tạo học liệu ngoại ngữ

- Tính chính xác về ngôn ngữ và bối cảnh văn hóa (Linguistic & Cultural Accuracy)

- Rủi ro: AI có xu hướng tạo ra các câu văn đúng ngữ pháp nhưng đôi khi thiếu tự nhiên (unnatural expression) hoặc không phù hợp với văn hóa bản địa của ngôn ngữ đích.
- Giải pháp: Học liệu ngoại ngữ do AI tạo ra bắt buộc phải qua khâu kiểm định của con người (Human-in-the-loop). Giáo viên cần rà soát để đảm bảo các thành ngữ, cụm từ (collocations) được dùng chính xác trong văn cảnh (context).

- Sự phù hợp về mặt sư phạm và tâm lý lứa tuổi (Pedagogical Appropriateness)

- Rủi ro: Khi yêu cầu AI tạo bài đọc hoặc trò chơi học tập (gamification) cho học sinh (ví dụ: học sinh lớp 6), AI có thể trả về từ vựng quá hàn lâm hoặc cấu trúc quá phức tạp nếu lệnh prompt không đủ chặt chẽ.
- Giải pháp: Cần tích hợp các khung năng lực chuẩn (như CEFR) vào câu lệnh. Ví dụ: *"Hãy viết một đoạn văn chủ đề Gia đình sử dụng từ vựng thuộc trình độ A1-A2, phù hợp với tâm lý học sinh 11 tuổi."* Đồng thời, cấu trúc bài tập phải đảm bảo khơi gợi được mức độ hứng thú, tránh gây áp lực tâm lý.

- Bản quyền và Đạo đức dữ liệu (Copyright & Data Ethics)

- Rủi ro: Dữ liệu huấn luyện của AI có thể chứa các tài liệu có bản quyền. Việc sử dụng học liệu AI tạo ra cho mục đích thương mại hoặc phát hành rộng rãi có thể chạm phải các ranh giới pháp lý mơ hồ.
- Giải pháp: Giáo viên và các nhà phát triển nội dung cần ý thức rõ nguồn dữ liệu sử dụng, ưu tiên dùng AI để xào nấu, thiết kế lại dựa trên chất liệu cốt

lõi do chính mình cung cấp thay vì phụ thuộc hoàn toàn vào cơ sở dữ liệu mở của AI.

- Kiểm soát định kiến và tính đa dạng (Bias and Diversity)

- Rủi ro: Các mô hình ngôn ngữ lớn thường mang định kiến văn hóa (thường thiên lệch về văn hóa phương Tây hoặc các góc nhìn phổ biến trên Internet). điều này có thể vô tình đưa vào học liệu những góc nhìn rập khuôn về giới tính, sắc tộc hoặc quốc gia.
- Giải pháp: Chủ động đa dạng hóa các kịch bản, tình huống giao tiếp và nhân vật trong học liệu ngoại ngữ khi ra lệnh cho AI, nhằm xây dựng tư duy toàn cầu và khách quan cho người học.

KẾT LUẬN

Hệ thống học tập cá nhân hóa và học liệu do AI tạo ra không sinh ra để thay thế hoàn toàn mô hình truyền thống, mà đóng vai trò như một bộ tăng tốc hiệu năng. Sự kết hợp lý tưởng nhất là tận dụng khả năng tùy biến mạnh mẽ, tức thời của AI, dưới sự định hướng sư phạm nghiêm túc và kiểm định chặt chẽ của người thầy.

3. Thử nghiệm học liệu đã tạo với ít nhất 2 người học khác và thu thập phản hồi.

a. Thông tin đối tượng thử nghiệm:

- **Người học 1:** Nguyễn Minh Đ. (Học sinh lớp 6 tại Hà Nội, học lực môn Tiếng Anh mức Trung bình - Khá).
- **Người học 2:** Trần Lê H. (Học sinh lớp 6 tại Hà Nội, học lực môn Tiếng Anh mức Khá - Giỏi, có thế mạnh về từ vựng nhưng ngại giao tiếp).

b. Bảng tổng hợp và phân tích chi tiết phản hồi:

Tiêu chí	Phản hồi từ Người học 1 (Minh Đ. - Khá)	Phản hồi từ Người học 2 (Lê H. - Giỏi)	Phân tích chi tiết & Định hướng tối ưu hóa
Độ khó & Ngữ cảnh bài đọc	Bài đọc vừa sức, hiểu được khoảng 80% từ vựng. Chủ đề trò chơi gần gũi nên thấy lôi cuốn.	Bài đọc dễ đọc trôi chảy, từ vựng quen thuộc, tốc độ hoàn thành nhanh (dưới 3 phút).	Phân tích: AI đã đáp ứng tốt khung năng lực CEFR A2. Tuy nhiên, tính phân hóa chưa cao đối với học sinh giỏi. Tối ưu: Cần tinh chỉnh prompt để AI tạo thêm 1-2 câu hỏi mở nâng cao cho nhóm học sinh giỏi.
Tính hấp dẫn của Trò chơi từ vựng	Rất hào hứng với ý tưởng trò chơi "Tìm kho báu từ vựng". Thấy kích thích hơn học từ vựng chép tay truyền thống.	Thích cấu trúc trò chơi nhưng đề xuất cần tăng tính cạnh tranh hoặc có thêm phần thưởng tính điểm.	Phân tích: Yếu tố gamification do AI gợi ý có tác động tâm lý rất tích cực đến học sinh lớp 6, giải quyết được bài toán "gây hứng thú". Tối ưu: Bổ sung luật chơi có tính điểm thời gian thực (real-time scoring).

Tiêu chí	Phản hồi từ Người học 1 (Minh Đ. - Khá)	Phản hồi từ Người học 2 (Lê H. - Giỏi)	Phân tích chi tiết & Định hướng tối ưu hóa
Độ rõ ràng của câu hỏi trắc nghiệm	Có 1 câu hỏi (Câu số 3) phần lựa chọn từ đồng nghĩa hơi gây bối rối vì cấu trúc câu của AI hơi lạ.	Phần giải thích đáp án bằng tiếng Việt của AI rất rõ ràng, giúp tự học và tự sửa lỗi tốt mà không cần giáo viên.	Phân tích: "Ảo tưởng AI" hoặc việc dùng từ chưa thuần thục đôi khi xuất hiện ở câu hỏi gây nhiễu. Tối ưu: Giáo viên bắt buộc phải kiểm duyệt các phương án lựa chọn sai (distractors) để tránh gây hiểu lầm

4. Tạo một bộ hướng dẫn (5-7 prompt mẫu) để giáo viên ngoại ngữ có thể sử dụng AI hiệu quả trong việc tạo học liệu cá nhân hóa.

Prompt 1: Tạo bài đọc hiểu theo trình độ chuẩn

"Bạn là một chuyên gia biên soạn học liệu tiếng Anh. Hãy viết một đoạn văn ngắn khoảng 150-200 từ về chủ đề 'Học tập qua trò chơi' (Learning through games). Yêu cầu sử dụng từ vựng và cấu trúc ngữ pháp tương đương trình độ A2 theo khung CEFR, phù hợp với tâm lý học sinh lớp 6. Định dạng đầu ra gồm đoạn văn và dịch nghĩa tiếng Việt."

Prompt 2: Tạo bộ câu hỏi trắc nghiệm kiểm tra từ vựng

"Dựa trên đoạn văn vừa tạo ở Prompt 1, hãy thiết kế 5 câu hỏi trắc nghiệm (MCQs) dạng 4 lựa chọn (A, B, C, D) để kiểm tra khả năng hiểu từ vựng trong ngữ cảnh của học sinh lớp 6. Cung cấp đáp án đúng và giải thích ngắn gọn bằng tiếng Việt lý do chọn đáp án đó."

Prompt 3: Biến đổi hội thoại theo các văn cảnh/sắc thái khác nhau

"Hãy viết một đoạn hội thoại ngắn (6 lượt lời) giữa hai người bạn về việc mượn sách bài tập. Phiên bản A: Sử dụng ngôn ngữ thân mật, đời thường (Casual English). Phiên bản B: Sử dụng ngôn ngữ trang trọng, lịch sự (Formal English). Hãy bôi đậm các cụm từ thể hiện sự khác biệt giữa hai phiên bản."

Prompt 4: Thiết kế kịch bản trò chơi học tập ngữ pháp (Gamification)

"Hãy đóng vai là một chuyên gia thiết kế trò chơi giáo dục. Hãy gợi ý 3 ý tưởng trò chơi nhanh (warm-up games) kéo dài 5-7 phút trên lớp để giúp học sinh lớp 6 ôn tập thì Quá khứ đơn (Past Simple). Mỗi trò chơi cần nêu rõ: Tên trò chơi, Chuẩn bị, và Cách chơi từng bước."

Prompt 5: Tạo ngữ cảnh thực tế cho các cấu trúc ngữ pháp khô khan

"Tôi cần dạy cấu trúc 'S + dùng để làm gì' (Used to + V). Hãy tạo ra một câu chuyện siêu ngắn (dưới 100 từ) vui nhộn, giàu tính hình ảnh về một chú robot hậu đậu sử dụng cấu trúc này ít nhất 4 lần để học sinh dễ nhớ."

Prompt 6: Đóng vai Chatbot giao tiếp phản hồi sửa lỗi

"Bạn sẽ đóng vai là một giáo viên tiếng Anh bản xứ kiên nhẫn. Tôi là một học sinh lớp 6 đang luyện nói. Hãy bắt đầu bằng một câu hỏi đơn giản về sở thích của tôi. Khi tôi trả lời, nếu tôi sai ngữ pháp hoặc dùng từ chưa tự nhiên, hãy sửa lại một cách nhẹ nhàng bằng tiếng Việt trước rồi mới tiếp tục đặt câu hỏi tiếp theo."