

# MÔ PHỎNG THỰC TẾ ẢO TRONG ĐÀO TẠO CÔNG TÁC XÃ HỘI: KINH NGHIỆM TRÊN THẾ GIỚI VÀ ĐỀ XUẤT CHO VIỆT NAM

VIRTUAL REALITY SIMULATION IN SOCIAL WORK EDUCATION: INTERNATIONAL EXPERIENCES AND  
IMPLICATIONS FOR VIETNAM

Ngô Thị Lệ Thu

Trường Đại học Lao động - Xã hội (Cơ sở 2)  
Email: thuntl@ldxh.edu.vn

## Article history

Received: 03/01/2026

Accepted: 30/01/2026

Published: 05/4/2026

## Keywords

Virtual reality simulation,  
social work, educational  
technology, higher education

## ABSTRACT

The digital transformation of higher education and the growing emphasis on competency-based training have encouraged institutions to adopt innovative teaching approaches, including Virtual Reality (VR) simulation for practice-oriented disciplines such as social work. This article reviews international studies and relevant Vietnamese educational policies to clarify the conceptual foundations of VR simulation, examine current approaches and implementation models in social work education, and assess their pedagogical effectiveness. The findings indicate that VR simulations enhance students' communication, assessment, and intervention skills, while also strengthening reflective capacity and professional confidence. Based on these insights, the article proposes a phased and context-sensitive model for integrating VR into social work training in Vietnam, aligned with existing infrastructure, faculty readiness, and the national competency development agenda. Virtual reality simulation is opening up a potential approach to innovating social work training methods, especially in the context of Vietnamese higher education gradually shifting towards competency-based development and increased application of digital technology.

## 1. Mở đầu

Xu hướng chuyển đổi số và đào tạo theo năng lực đang thúc đẩy các cơ sở giáo dục đại học mở rộng việc ứng dụng công nghệ số và trí tuệ nhân tạo vào dạy và học (Cantú-Ortiz và cộng sự, 2020; Dương Bích Phượng, 2025; Radu và cộng sự, 2024). Các thực tế ảo (VR) đã tạo điều kiện hình thành những phương thức giáo dục mới, đặc biệt hữu ích đối với các ngành đòi hỏi thực hành cao như Công tác xã hội (CTXH) (Lanzieri và cộng sự, 2021; Lie và cộng sự, 2024). Trong đào tạo CTXH, học tập qua trải nghiệm giữ vai trò then chốt, song hoạt động thực hành trực tiếp vẫn gặp nhiều hạn chế do thiếu cơ sở thực tập, khó tái hiện tình huống đa dạng và khó đảm bảo tính an toàn cho người học (Matthew và Lough, 2017; Robinson và cộng sự, 2022). VR được nghiên cứu như một giải pháp sự phạm giúp mở rộng không gian thực hành, cho phép sinh viên nhập vai, xử lý tình huống và phản tư trong môi trường mô phỏng có tính tương tác và độ chân thực cao (Dai và cộng sự, 2021; Spencer và cộng sự, 2019).

Nhiều nghiên cứu quốc tế cho thấy mô phỏng VR góp phần cải thiện kỹ năng đánh giá, tăng sự tự tin nghề nghiệp và nâng cao năng lực phản tư của sinh viên CTXH; một số mô hình còn tích hợp AI để tạo ra tương tác tự nhiên với thân chủ ảo. Tại Việt Nam, chuyển đổi số trong giáo dục và Khung năng lực số (Bộ GD-ĐT, 2025) ban hành đang mở ra cơ hội để áp dụng các phương pháp giảng dạy dựa trên công nghệ. Tuy nhiên, ứng dụng VR trong đào tạo CTXH vẫn còn hạn chế và thiếu nghiên cứu hệ thống. Trên cơ sở đó, nghiên cứu này tiến hành tổng quan tài liệu nhằm nhận diện cơ sở lý luận, cách thức triển khai và hiệu quả của mô phỏng VR trong đào tạo CTXH, đồng thời đề xuất mô hình vận dụng phù hợp với bối cảnh giáo dục Việt Nam.

## 2. Kết quả nghiên cứu

### 2.1. Phương pháp nghiên cứu

Bài báo sử dụng phương pháp tổng quan từ 27 tài liệu nhằm hệ thống hóa cơ sở lý luận và thực tiễn về ứng dụng mô phỏng thực tế ảo trong đào tạo CTXH. Tài liệu được lựa chọn từ các công trình khoa học công bố giai đoạn 2015 - 2025, tập trung vào bốn nhóm chủ đề: mô phỏng VR trong giáo dục, mô phỏng VR trong đào tạo CTXH, ứng dụng công nghệ trong thực hành đào tạo, và chính sách - định hướng năng lực số trong giáo dục đại học Việt Nam. Các nguồn tài liệu bao gồm bài báo khoa học, nghiên cứu thực nghiệm, tổng quan học thuật và một số văn bản chính sách

có liên quan. Quá trình tổng quan được tiến hành qua các bước: xác định tiêu chí lựa chọn; đọc chọn lọc và mã hóa thông tin theo chủ đề; tổng hợp, đối chiếu và rút ra các xu hướng và luận điểm chính; phân tích và trình bày theo cấu trúc nghiên cứu. Cách tiếp cận này bảo đảm tính khách quan, cung cấp nền tảng học thuật vững chắc cho nghiên cứu.

### **2.2. Cơ sở lý luận về mô phỏng thực tế ảo trong giáo dục công tác xã hội**

Mô phỏng VR là hình thức mô phỏng sử dụng công nghệ VR để tạo ra một môi trường giả lập có thể tương tác, trong đó người học được trải nghiệm tình huống gần với đời thực bằng cách quan sát, hành động và phản hồi trong không gian ba chiều (Wohlgenannt và cộng sự, 2020; Zhang, 2017). Theo cách phân loại phổ biến, mô phỏng VR trong giáo dục bao gồm hai dạng chính: (1) VR không nhập vai, được thể hiện thông qua phần mềm mô phỏng chạy trên máy tính; (2) VR nhập vai - người học sử dụng thiết bị như kính đội đầu (HMD), tay cầm điều khiển hoặc công nghệ âm thanh để đắm mình hoàn toàn vào môi trường ảo (Izard và cộng sự, 2018). Trong cả hai dạng, mô phỏng VR được thiết kế nhằm giúp người học tham gia vào quá trình “thử - sai” an toàn với mức độ chân thực cao, đồng thời được phản hồi và điều chỉnh hành vi trong quá trình thực hiện nhiệm vụ được giao (Ke và Xu, 2020).

Mô phỏng VR trong giáo dục CTXH là việc áp dụng công nghệ mô phỏng VR nhằm tái hiện các tình huống hành nghề CTXH phục vụ mục tiêu giảng dạy và đào tạo kỹ năng chuyên môn (Huttar và BrintzenhofeSzoc, 2020; Roberson, 2020). Trong các mô hình đào tạo hiện đại, mô phỏng VR cho phép sinh viên CTXH tiếp cận các kịch bản làm việc với thân chủ hoặc cộng đồng thông qua tương tác với “thân chủ ảo”, không gian xã hội mô phỏng, hoặc hệ thống avatar có kịch bản định sẵn (Lanzieri và cộng sự, 2021). Những tình huống này có thể liên quan đến đánh giá ban đầu, can thiệp khủng hoảng, trị liệu cá nhân, làm việc nhóm hoặc xử lý tình huống đạo đức nghề nghiệp - các lĩnh vực thường khó mô phỏng đầy đủ bằng phương pháp nhập vai truyền thống (Simpson và cộng sự, 2024).

Mô phỏng VR trong giáo dục CTXH thường được triển khai theo các mục tiêu cụ thể như: (1) huấn luyện kỹ năng giao tiếp và tư vấn, (2) rèn luyện năng lực đánh giá và ra quyết định, (3) thực hành các bước của quy trình can thiệp xã hội, (4) phát triển năng lực phản tư nghề nghiệp (Baker và Jenney, 2023).

Nhìn chung, mô phỏng thực tế ảo trong giáo dục CTXH là phương pháp sư phạm hiện đại, vận dụng công nghệ mô phỏng nhập vai nhằm tạo ra môi trường học tập giả lập chân thực và linh hoạt, giúp sinh viên phát triển kỹ năng chuyên môn và phản tư trong không gian an toàn, từ đó thu hẹp khoảng cách giữa giảng đường và thực tiễn nghề nghiệp.

### **2.3. Ứng dụng mô phỏng thực tế ảo trong đào tạo Công tác xã hội: Phương pháp và kinh nghiệm quốc tế**

Trong những năm gần đây, việc ứng dụng VR trong giáo dục CTXH đã được triển khai ngày càng rộng rãi ở nhiều quốc gia (Baker và Jenney, 2023; Huttar và BrintzenhofeSzoc, 2020; Jefferies và cộng sự, 2024). Các cơ sở đào tạo đã sử dụng mô phỏng VR nhằm đa dạng hóa phương pháp giảng dạy, cải thiện năng lực thực hành và phản tư của sinh viên trong môi trường học tập an toàn và có tính tương tác cao. Đối với lĩnh vực CTXH - một ngành nghề lấy con người, mối quan hệ trợ giúp và bối cảnh xã hội làm trung tâm, việc vận dụng mô phỏng thực tế ảo cần được tiếp cận một cách thận trọng và có định hướng rõ ràng. Các nghiên cứu quốc tế cũng cho thấy mô phỏng VR không nhằm thay thế hoàn toàn trải nghiệm làm việc với thân chủ, mà chủ yếu đóng vai trò hỗ trợ sinh viên làm quen với bối cảnh nghề nghiệp, rèn luyện kỹ năng giao tiếp, thử nghiệm ra quyết định và phát triển năng lực phản tư trong môi trường an toàn. Khi được tổ chức trong một mô hình sư phạm phù hợp, có sự dẫn dắt và phản hồi của giảng viên, mô phỏng VR có thể góp phần củng cố các giá trị nghề nghiệp cốt lõi của CTXH như sự đồng cảm, nhạy cảm văn hóa và ý thức đạo đức. Qua khảo cứu các nghiên cứu điển hình, có thể phân loại một số cách tiếp cận chính như sau:

Trước hết, mô phỏng VR được tích hợp trực tiếp vào chương trình học chính khóa, nhất là trong các học phần thực hành hoặc kỹ năng nghề nghiệp. Nhiều trường đại học đã triển khai mô hình kết hợp giữa mô phỏng công nghệ và mô phỏng với diễn viên, áp dụng cho sinh viên, học viên trong học phần thực hành nền tảng. Người học sẽ tham gia các tình huống mô phỏng được phân bố đều trong học kỳ, gồm các tình huống sử dụng công nghệ tương tác với thân chủ ảo và tình huống có sự tham gia của diễn viên đóng vai thân chủ. Điều đáng chú ý là các mô phỏng này không được tổ chức rời rạc, mà được lồng ghép vào tiến trình môn học, có sự liên kết chặt chẽ với nội dung lý thuyết và mục tiêu năng lực cụ thể. Phản hồi từ học viên cho thấy họ đánh giá cao việc được thực hành trong môi trường mô phỏng có kiểm soát, góp phần tăng sự tự tin và khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn (Craig và cộng sự, 2017; Dodds và cộng sự, 2018).

Bên cạnh việc tích hợp vào chương trình học, một hướng tiếp cận khác là khai thác các nền tảng mô phỏng sẵn có nhằm huấn luyện kỹ năng chuyên môn. Flaherty và cộng sự (2025) nghiên cứu hiệu quả của SimuCase, một nền tảng mô phỏng tương tác trực tuyến, đối với học viên thạc sĩ CTXH trong bối cảnh đào tạo từ xa. Nghiên cứu thực nghiệm tiến hành trên hai nhóm học viên - nhóm đối chứng học theo phương pháp truyền thống và nhóm can thiệp được tiếp cận mô phỏng qua nền tảng SimuCase. Kết quả cho thấy nhóm sử dụng mô phỏng đạt mức tăng đáng kể

về năng lực tự đánh giá kỹ năng lâm sàng, đặc biệt là trong các kỹ năng phỏng vấn, thiết lập quan hệ và đánh giá ban đầu. Các nền tảng như Kognito hoặc SIMmersion cũng đã được sử dụng để đào tạo các kỹ thuật chuyên biệt như phỏng vấn tạo động lực, tư vấn nhận thức - hành vi, với ưu điểm là phản hồi tức thời và khả năng lặp lại nhiều lần. Việc sử dụng các công cụ có sẵn giúp giảm thiểu thời gian thiết kế kịch bản, đồng thời mang lại hiệu quả đào tạo tương đương với mô phỏng trực tiếp trong một số lĩnh vực nhất định. Kết quả này tương đồng với phát hiện của Lynn và cộng sự (2025).

Ngoài các mô hình mô phỏng có cấu trúc cố định, một số cơ sở đào tạo đang thử nghiệm phát triển mô hình mô phỏng tùy biến tích hợp trí tuệ nhân tạo. Một nền tảng mô phỏng nhập vai sử dụng kính VR kết hợp với AI nhằm tạo ra trải nghiệm học tập linh hoạt và cá nhân hóa hơn. Thân chủ ảo trong môi trường này có khả năng nhận diện và phản hồi giọng nói tự nhiên của sinh viên, cho phép hình thành cuộc đối thoại đa chiều thay vì chỉ lựa chọn phương án cố định. Hệ thống còn đưa ra phản hồi dựa trên khung năng lực đã được lập trình sẵn, hỗ trợ sinh viên nhận diện điểm mạnh và hạn chế trong cách tiếp cận. Mặc dù còn đang trong giai đoạn thử nghiệm, mô hình này được đánh giá là có tiềm năng nâng cao mức độ chân thực và tính tương tác trong đào tạo, góp phần phát triển các năng lực nghề nghiệp theo hướng cá nhân hóa (Asakura và cộng sự, 2020; Singer và cộng sự, 2023).

Một số chương trình còn kết hợp linh hoạt giữa mô phỏng VR và mô phỏng trực tiếp để tận dụng ưu thế của từng hình thức. Jenney và cộng sự (2025) đã thực hiện nghiên cứu so sánh giữa hai nhóm sinh viên: một nhóm chỉ tham gia mô phỏng với diễn viên, nhóm còn lại được bổ sung thêm mô phỏng dạng trò chơi tương tác trên nền tảng máy tính. Chủ đề mô phỏng là kỹ năng can thiệp với trẻ em chứng kiến bạo lực gia đình. Kết quả cho thấy cả hai nhóm đều cải thiện kỹ năng sau khóa học, nhưng nhóm có trải nghiệm bổ sung với VGS đạt mức tự tin cao hơn và thể hiện khả năng xử lý linh hoạt hơn khi đối mặt với tình huống thực tiễn. Mô hình này cho phép sinh viên vừa phát triển kỹ năng giao tiếp thông qua mô phỏng trực tiếp, vừa có cơ hội thử nghiệm lặp lại nhiều kịch bản với hệ thống mô phỏng ảo, nhờ đó thúc đẩy quá trình học tập tích cực và phản tư sâu sắc hơn.

Đáng chú ý, ngoài các kỹ năng chuyên môn, mô phỏng VR còn góp phần rèn luyện các phẩm chất nghề nghiệp như sự đồng cảm, khả năng ra quyết định trong bối cảnh bất định và tư duy phản biện. Việc cho phép sinh viên hóa thân vào vai trò của thân chủ hoặc tham gia vào các tình huống xã hội có yếu tố cảm xúc cao giúp người học phát triển cảm nhận sâu sắc hơn về bối cảnh và động lực hành vi. Flaherty và cộng sự (2025) chỉ ra rằng thông qua quá trình nhập vai và tương tác với kịch bản mô phỏng, sinh viên hình thành thái độ nhân văn và sự nhạy bén nghề nghiệp cao hơn so với hình thức học truyền thống. Ngoài ra, các mô phỏng còn khuyến khích sinh viên đưa ra lựa chọn, đánh giá hậu quả, và điều chỉnh hành vi trong môi trường không gây rủi ro, nhờ đó nâng cao tính chủ động và sáng tạo trong xử lý tình huống.

Từ các mô hình ứng dụng nêu trên, có thể rút ra một số bài học kinh nghiệm có giá trị cho việc triển khai mô phỏng VR trong đào tạo CTXH tại Việt Nam. Thứ nhất, mô phỏng cần được coi là một phần hỗ trợ cho đào tạo thực hành, chứ không thay thế hoàn toàn thực tập tại cơ sở. Việc áp dụng mô phỏng cần hướng đến các mục tiêu năng lực cụ thể, gắn với chuẩn đầu ra, và có thiết kế sư phạm phù hợp với trình độ của người học. Thứ hai, trong điều kiện nguồn lực còn hạn chế, các cơ sở đào tạo có thể khởi đầu bằng mô hình mô phỏng bán nhập vai trên nền tảng máy tính, kết hợp với các công cụ phản hồi định hướng năng lực. Việc triển khai cần được thực hiện từng bước, có thử nghiệm, đánh giá và điều chỉnh phù hợp với thực tiễn. Thứ ba, cần chú trọng công tác đào tạo giảng viên và xây dựng bộ tiêu chí đánh giá phù hợp, nhằm đảm bảo tính nhất quán và chất lượng của quá trình triển khai mô phỏng. Cuối cùng, mô phỏng chỉ phát huy hiệu quả nếu được tích hợp vào tổng thể chương trình đào tạo một cách có chủ đích, thay vì triển khai đơn lẻ, rời rạc.

#### **2.4. Đề xuất mô hình vận dụng mô phỏng thực tế ảo trong giáo dục Công tác xã hội tại Việt Nam**

Trên cơ sở tổng quan các kinh nghiệm quốc tế về ứng dụng VR trong đào tạo các ngành nghề trợ giúp, đồng thời phân tích bối cảnh phát triển giáo dục đại học và đào tạo CTXH tại Việt Nam, có thể nhận thấy rằng việc đưa mô phỏng VR vào chương trình đào tạo CTXH là một hướng đi khả thi và có tính tất yếu trong dài hạn. Đặc biệt, trong bối cảnh giáo dục đại học Việt Nam đang từng bước chuyển dịch từ mô hình đào tạo thiên về truyền thụ nội dung sang đào tạo theo định hướng phát triển năng lực người học, các công cụ học tập dựa trên trải nghiệm như VR có thể đóng vai trò cầu nối quan trọng giữa lý thuyết và thực hành.

Tuy nhiên, khác với các quốc gia có điều kiện hạ tầng và nguồn lực dồi dào, việc triển khai mô phỏng VR trong giáo dục CTXH tại Việt Nam cần được tiếp cận một cách thận trọng, có lộ trình rõ ràng và phù hợp với điều kiện thực tiễn của từng cơ sở đào tạo. Mô hình đề xuất ở nghiên cứu này không hướng tới việc thay thế các hình thức đào tạo truyền thống, mà nhấn mạnh vai trò hỗ trợ và tăng cường của mô phỏng VR trong hệ sinh thái đào tạo CTXH.

Mô hình gồm 04 thành tố cốt lõi có mối quan hệ hữu cơ với nhau: (1) tích hợp mô phỏng vào chương trình đào tạo theo tiếp cận năng lực; (2) phát triển nội dung mô phỏng gắn với thực tiễn Việt Nam; (3) xây dựng hạ tầng kỹ thuật và bồi dưỡng đội ngũ triển khai; (4) thiết lập cơ chế đánh giá, điều chỉnh và gắn kết với kiểm định chất lượng chương trình.

#### 2.4.1. Tích hợp mô phỏng vào chương trình đào tạo theo hướng tiếp cận năng lực

Việc ứng dụng VR cần được đặt trong cấu trúc tổng thể của chương trình đào tạo CTXH, với vai trò là một công cụ sư phạm nhằm hỗ trợ hình thành và củng cố các năng lực nghề nghiệp cốt lõi của sinh viên. Thay vì triển khai mô phỏng một cách rời rạc hoặc mang tính thử nghiệm ngắn hạn, các cơ sở đào tạo cần xác định rõ vị trí của mô phỏng trong mối quan hệ với mục tiêu đào tạo, chuẩn đầu ra và khung năng lực nghề nghiệp CTXH.

Cụ thể, VR có thể được tích hợp ưu tiên vào các học phần có hàm lượng thực hành cao, nơi sinh viên cần rèn luyện kỹ năng tương tác, ra quyết định và xử lý tình huống nghề nghiệp. Các học phần như Công tác xã hội cá nhân và gia đình, Công tác xã hội nhóm, Phát triển cộng đồng, Kỹ năng giao tiếp và tham vấn, Tâm lý xã hội, hay các học phần chuyên ngành trong các lĩnh vực trường học, bệnh viện, trẻ em, người khuyết tật, sức khỏe tâm thần... là những không gian phù hợp để triển khai mô phỏng ở các mức độ khác nhau. Ở các học phần cơ sở ngành hoặc chuyên ngành nền tảng, mô phỏng có thể tập trung vào các năng lực nền tảng như thiết lập mối quan hệ trợ giúp, lắng nghe tích cực, thu thập thông tin ban đầu và nhận diện vấn đề. Ở các học phần chuyên sâu, tình huống mô phỏng có thể được thiết kế với mức độ phức tạp cao hơn, đòi hỏi người học phải tích hợp nhiều năng lực như đánh giá chuyên sâu, lập kế hoạch can thiệp, phối hợp liên ngành và xử lý các tình huống đạo đức nghề nghiệp.

Để đảm bảo tính chính thức và thống nhất, việc tích hợp mô phỏng cần được thể hiện rõ trong đề cương chi tiết của học phần. Cách tiếp cận này không chỉ giúp giảng viên chủ động trong tổ chức giảng dạy, mà còn tạo điều kiện để sinh viên nhận thức rõ vai trò của mô phỏng trong quá trình hình thành năng lực nghề nghiệp của bản thân.

#### 2.4.2. Phát triển nội dung mô phỏng theo tình huống gắn với thực tiễn Việt Nam

Một trong những điều kiện tiên quyết để mô phỏng VR phát huy hiệu quả trong đào tạo CTXH là nội dung mô phỏng phải phản ánh sát thực tiễn nghề nghiệp tại Việt Nam. Thay vì sao chép trực tiếp các kịch bản mô phỏng từ nước ngoài, các cơ sở đào tạo cần xây dựng hệ thống tình huống dựa trên những lĩnh vực thực hành phổ biến và các vấn đề xã hội đặc thù trong bối cảnh Việt Nam, như CTXH với trẻ em có hoàn cảnh đặc biệt, người khuyết tật, người cao tuổi, nạn nhân bạo lực gia đình, HS có nguy cơ bỏ học, người có rối loạn tâm thần, hoặc các nhóm yếu thế trong bối cảnh di cư và đô thị hóa...

Về mặt cấu trúc, mỗi tình huống mô phỏng nên được thiết kế theo ba thành phần cơ bản: (1) bối cảnh tình huống, trong đó mô tả rõ môi trường thực hành, đặc điểm thân chủ và các yếu tố xã hội liên quan; (2) nhiệm vụ của người học, bao gồm các yêu cầu cụ thể mà sinh viên cần thực hiện trong vai trò nhân viên CTXH; (3) tiêu chí phản hồi và đánh giá, dựa trên khung năng lực nghề nghiệp và mục tiêu học tập của học phần. Cách thiết kế này giúp mô phỏng không chỉ dừng lại ở trải nghiệm nhập vai, mà còn trở thành một công cụ học tập có định hướng và có thể đánh giá được.

Trong giai đoạn đầu triển khai, để đảm bảo tính khả thi, các cơ sở đào tạo có thể ưu tiên sử dụng các hình thức mô phỏng bán nhập vai, như kịch bản tương tác trên nền tảng web, video mô phỏng có điểm dừng để thảo luận, hoặc các ứng dụng mô phỏng đơn giản không yêu cầu thiết bị VR chuyên dụng. Những hình thức này cho phép giảng viên và sinh viên làm quen với phương pháp học tập dựa trên mô phỏng, đồng thời giảm áp lực về chi phí và kỹ thuật. Trên cơ sở đó, các trường có thể từng bước mở rộng sang mô phỏng VR nhập vai toàn phần đối với những tình huống đòi hỏi mức độ tương tác và cảm nhận không gian cao.

Để đảm bảo chất lượng học liệu, cần thành lập các nhóm phát triển nội dung mô phỏng mang tính liên ngành, bao gồm giảng viên CTXH, cán bộ thực hành có kinh nghiệm tại cơ sở, và chuyên gia công nghệ giáo dục. Sự phối hợp này giúp kịch bản mô phỏng vừa đảm bảo tính chuẩn hóa nghiệp vụ, vừa phù hợp với bối cảnh văn hóa - xã hội và hệ thống chính sách của Việt Nam. Đối với những cơ sở có điều kiện về nghiên cứu và hợp tác, việc thử nghiệm phát triển các hệ thống mô phỏng tích hợp trí tuệ nhân tạo, với khả năng phản hồi theo ngữ cảnh và điều chỉnh mức độ khó theo năng lực người học, có thể được đặt trong khuôn khổ các đề tài nghiên cứu hoặc dự án hợp tác giữa nhà trường và doanh nghiệp công nghệ.

#### 2.4.3. Phát triển hạ tầng kỹ thuật và bồi dưỡng đội ngũ triển khai

Mô hình đề xuất nhấn mạnh cách tiếp cận linh hoạt và thích ứng trong đầu tư hạ tầng kỹ thuật cho VR. Thay vì triển khai đồng loạt các phòng mô phỏng VR hiện đại với chi phí cao, các cơ sở đào tạo có thể lựa chọn lộ trình “khởi đầu nhỏ - mở rộng dần”, phù hợp với điều kiện ngân sách và năng lực quản lý. Ở giai đoạn ban đầu, việc tận dụng các thiết bị sẵn có như phòng máy tính, máy chiếu, màn hình lớn để tổ chức mô phỏng 2D hoặc bán nhập vai là một giải pháp khả thi và tiết kiệm. Khi mô hình đã vận hành ổn định và nhận được sự chấp nhận của giảng viên và sinh

viên, nhà trường có thể từng bước đầu tư các thiết bị VR cơ bản như kính VR độc lập hoặc kính VR kết nối với máy tính có cấu hình phù hợp.

Bên cạnh yếu tố thiết bị, năng lực sư phạm mô phỏng của đội ngũ giảng viên được xem là yếu tố then chốt quyết định hiệu quả triển khai. Giảng viên không chỉ đóng vai trò người hướng dẫn kỹ thuật, mà còn là người thiết kế trải nghiệm học tập, điều phối thảo luận và hỗ trợ sinh viên phản tư sau mô phỏng. Do đó, các cơ sở đào tạo cần tổ chức các chương trình bồi dưỡng định kỳ về phương pháp giảng dạy dựa trên mô phỏng, kỹ năng hướng dẫn phản tư, sử dụng công cụ đánh giá năng lực và xử lý các tình huống phát sinh trong quá trình mô phỏng. Mô hình “giảng viên nòng cốt” có thể được áp dụng, ở đó một nhóm giảng viên được đào tạo chuyên sâu và sau đó chia sẻ kinh nghiệm, hỗ trợ đồng nghiệp trong cùng chuyên ngành, nhằm lan tỏa năng lực triển khai mô phỏng trong toàn khoa hoặc toàn trường.

#### 2.4.4. Đảm bảo cơ chế đánh giá, điều chỉnh và gắn với kiểm định chương trình

Để VR trở thành một thành tố bền vững trong chương trình đào tạo CTXH, cần thiết lập cơ chế đánh giá và cải tiến liên tục dựa trên bằng chứng. Mỗi hoạt động mô phỏng cần được gắn với các tiêu chí đánh giá cụ thể, phản ánh các năng lực nghề nghiệp mà sinh viên cần đạt được, chẳng hạn như thiết lập mối quan hệ trợ giúp, thu thập và phân tích thông tin, đánh giá vấn đề của thân chủ, lập kế hoạch can thiệp và tuân thủ các nguyên tắc đạo đức nghề nghiệp.

Công cụ đánh giá có thể được thiết kế theo hướng kết hợp nhiều nguồn thông tin, bao gồm quan sát trực tiếp của giảng viên, phản hồi định tính và định lượng từ sinh viên, tự đánh giá của người học và phản hồi tự động từ hệ thống mô phỏng trong trường hợp có tích hợp AI. Cách tiếp cận đa nguồn này không chỉ giúp tăng độ tin cậy của đánh giá, mà còn hỗ trợ sinh viên phát triển năng lực tự phản tư và học tập suốt đời. Đồng thời, việc thu thập phản hồi định kỳ từ giảng viên và sinh viên về nội dung, hình thức và mức độ phù hợp của mô phỏng sẽ là cơ sở quan trọng để điều chỉnh kịch bản, phương thức tổ chức và lộ trình triển khai.

Cuối cùng, việc gắn kết VR với hệ thống kiểm định chất lượng và chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo CTXH có ý nghĩa chiến lược. Khi mô phỏng được công nhận chính thức như một phương pháp đào tạo hiệu quả và phù hợp với tiếp cận năng lực, các cơ sở đào tạo sẽ có thêm cơ sở để đầu tư dài hạn, mở rộng quy mô và thúc đẩy sự lan tỏa của mô hình trong hệ thống giáo dục CTXH tại Việt Nam.

### 3. Kết luận

Mô phỏng VR đang mở ra một hướng tiếp cận tiềm năng trong đổi mới phương pháp đào tạo CTXH, đặc biệt trong bối cảnh giáo dục đại học Việt Nam từng bước chuyển dịch theo định hướng phát triển năng lực và tăng cường ứng dụng công nghệ số. Kết quả tổng quan và phân tích cho thấy, khi được thiết kế phù hợp và tích hợp có mục tiêu vào chương trình đào tạo, mô phỏng dựa trên thực tế ảo có thể góp phần thu hẹp khoảng cách giữa lý thuyết và thực hành, hỗ trợ sinh viên rèn luyện các kỹ năng chuyên môn cốt lõi, đồng thời thúc đẩy tư duy phản biện và hình thành thái độ nghề nghiệp phù hợp với yêu cầu thực tiễn. Tuy nhiên, do đặc thù của CTXH là ngành lấy con người làm trung tâm, mô phỏng thực tế ảo cần được vận dụng như một công cụ hỗ trợ có định hướng, gắn với các giá trị đạo đức và không thể thay thế thực hành nghề nghiệp trong bối cảnh thực. Từ các kinh nghiệm quốc tế và phân tích bối cảnh trong nước, nghiên cứu đã đề xuất một mô hình vận dụng mô phỏng VR theo hướng từng bước và linh hoạt, nhấn mạnh sự phù hợp với điều kiện nguồn lực, năng lực đội ngũ và mục tiêu đào tạo CTXH tại Việt Nam.

Tuy nhiên, do nghiên cứu chủ yếu dựa trên tổng quan tài liệu và phân tích lý luận, các kết luận đưa ra mới dừng ở mức định hướng. Trong bối cảnh mô phỏng thực tế ảo chưa được triển khai rộng rãi trong đào tạo CTXH tại Việt Nam, các nghiên cứu tiếp theo cần tập trung đánh giá tính khả thi của mô hình đề xuất, khảo sát mức độ sẵn sàng của giảng viên, sinh viên và các cơ sở đào tạo; đồng thời phân tích khung năng lực, yêu cầu đạo đức và các điều kiện chính sách nhằm tạo cơ sở khoa học cho việc triển khai phù hợp trong tương lai.

#### Tài liệu tham khảo

- Asakura, K., Occhiuto, K., Todd, S., Leithead, C., & Clapperton, R. (2020). A call to action on artificial intelligence and social work education: Lessons learned from a simulation project using natural language processing. *Journal of Teaching in Social Work, 40*(5), 501-518.
- Baker, E., & Jenney, A. (2023). Virtual simulations to train social workers for competency-based learning: A scoping review. *Journal of Social Work Education, 59*(1), 8-31.
- Bộ GD-ĐT (2025). *Thông tư 02/2025/TT-BGDĐT ngày 24/01/2025 quy định Khung năng lực số cho người học.*
- Cantú-Ortiz, F. J., Galeano Sánchez, N., Garrido, L., Terashima-Marin, H., & Brena, R. F. (2020). An artificial intelligence educational strategy for the digital transformation. *International Journal on Interactive Design and Manufacturing (IJIDeM), 14*(4), 1195-1209.

- Craig, S. L., McInroy, L. B., Bogo, M., & Thompson, M. (2017). Enhancing competence in health social work education through simulation-based learning: Strategies from a case study of a family session. *Journal of Social Work Education, 53*(sup1), S47-S58.
- Dai, Z., Ke, F., Dai, C.-P., Pachman, M., & Yuan, X. (2021). Role-play in virtual reality: a teaching training design case using opensimulator. In *Designing, deploying, and evaluating virtual and augmented reality in education* (pp. 143-163). IGI Global Scientific Publishing.
- Dodds, C., Heslop, P., & Meredith, C. (2018). Using simulation-based education to help social work students prepare for practice. *Social Work Education, 37*(5), 597-602.
- Dương Bích Phượng (2025). Chuyển đổi số và đào tạo liên ngành trong kiến trúc: Từ Studio truyền thông đến Digital Studio. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Mở Hà Nội, số đặc biệt 8A, tháng 11*, 176-184.
- Flaherty, H. B., Henshaw, L. A., Lee, S. R., Herrera, C., Whitney, K., Auerbach, C., & Beckerman, N. L. (2025). Harnessing New Technology and Simulated Role Plays for Enhanced Engagement and Academic Success in Online Social Work Education. *Studies in Clinical Social Work: Transforming Practice, Education and Research*, 1-25.
- Huttar, C. M., & BrintzenhofeSzoc, K. (2020). Virtual reality and computer simulation in social work education: A systematic review. *Journal of Social Work Education, 56*(1), 131-141.
- Izard, S. G., Juanes, J. A., García Peñalvo, F. J., Estella, J. M. G., Ledesma, M. J. S., & Ruisoto, P. (2018). Virtual reality as an educational and training tool for medicine. *Journal of Medical Systems, 42*(3), 50.
- Jefferies, G., Davis, C., Mason, J., & Yadav, R. (2024). Using simulation to prepare social work students for field education. *Social Work Education, 43*(5), 1369-1383.
- Jenney, A., Scott, K., Cullen, O., Bittman, M., & Smith, C. (2025). Exploring the Effectiveness of Virtual Simulation-Based Learning in Enhancing Clinical Skills in Social Work Education. *Studies in Clinical Social Work: Transforming Practice, Education and Research*, 1-22.
- Ke, F., & Xu, X. (2020). Virtual reality simulation-based learning of teaching with alternative perspectives taking. *British Journal of Educational Technology, 51*(6), 2544-2557.
- Lanzieri, N., McAlpin, E., Shilane, D., & Samelson, H. (2021). Virtual reality: An immersive tool for social work students to interact with community environments. *Clinical Social Work Journal, 49*(2), 207-219.
- Lie, S. S., Alvestad, R. W., Helle, N., Vikman, M. D., & Dahl-Michelsen, T. (2024). Exploring VR simulation in healthcare and social work education: students' experiences with VR simulation as preparation for professional practice. *Uniped, 47*(1), 18-31.
- Lynn, V., Joshi, M., Macri, L., & Simmons, C. (2025). Exploring Virtual Clinical simulation-Based Learning with MSW Students: A mixed-Methods Study. *Studies in Clinical Social Work: Transforming Practice, Education and Research, 95*(3-4), 556-574.
- Matthew, L. E., & Lough, B. J. (2017). Challenges social work students encounter in international field placements and recommendations for responsible management. *Journal of Social Work Education, 53*(1), 18-36.
- Radu, C., Ciocoiu, C. N., Veith, C., & Cătălin, R. (2024). Artificial intelligence and competency-based education: A bibliometric analysis. *Amfiteatru Economic, 26*(65), 220-240.
- Roberson, C. J. (2020). Understanding simulation in social work education: A conceptual framework. *Journal of Social Work Education, 56*(3), 576-586.
- Robinson, E. L., Mills, T., Bobst, R., Park, G., & Pekarek, E. (2022). The impact of experiential learning on social work students' application of the NASW code of ethics post-graduation. *International Journal of Social Work Values and Ethics, 19*(1), 82-101.
- Simpson, J. E., Haider, S., & Giddings, L. (2024). Development of a virtual reality simulation for practitioners. *Social Work Education, 43*(8), 2386-2399.
- Singer, J. B., Báez, J. C., & Rios, J. A. (2023). AI creates the message: Integrating AI language learning models into social work education and practice. *Journal of Social Work Education, 59*(2), 294-302.
- Spencer, S., Drescher, T., Sears, J., Scruggs, A. F., & Schreffler, J. (2019). Comparing the efficacy of virtual simulation to traditional classroom role-play. *Journal of Educational Computing Research, 57*(7), 1772-1785.
- Wohlgenannt, I., Simons, A., & Stieglitz, S. (2020). Virtual reality. *Business & Information Systems Engineering, 62*(5), 455-461.
- Zhang, Y. (2017). Virtual reality technology. In *Digital Orthopedics* (pp. 21-33). Springer.