



BIỆN PHÁP ỨNG DỤNG TRÒ CHƠI HỌC TẬP SỐ VÀ NỀN TẢNG TRỰC TUYẾN TRONG DẠY HỌC ĐỌC MỞ RỘNG CHO HỌC SINH LỚP 2
APPLICATION OF DIGITAL LEARNING GAMES AND ONLINE PLATFORMS IN TEACHING EXTENDED READING FOR SECOND GRADE STUDENTS

Nguyễn Thị Thúy Hằng*

Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh

*nguyen.t.thuy.hang1995@gmail.com

Ngày nhận bài:

02/3/2026

Ngày chấp nhận đăng:

16/6/2026

Keywords: measures, digital learning games, online learning platforms, extensive reading, second graders.

ABSTRACT

Extended reading is a mandatory component of the 2018 General Education Program, aimed at developing students' language skills. However, the implementation of extended reading instruction faces challenges in helping second-grade students maintain interest, select learning materials, remember details, and understand text content. This article uses a combination of theoretical and practical research methods to assess the current situation and propose solutions. The results show that the development of digital learning games and online platforms such as LMS360, Quizlet, and Kahoot not only personalize the reading journey but also transform dry tasks into lively interactive experiences. The article proposes and affirms the feasibility of applying online platforms and digital learning games to teaching extended reading to second-grade students. This aims to foster a love of reading and develop reading comprehension skills in the context of digital transformation in education.

TÓM TẮT

Đọc mở rộng là nội dung bắt buộc trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018 nhằm phát triển năng lực ngôn ngữ cho học sinh. Tuy nhiên, việc triển khai dạy học Đọc mở rộng còn gặp khó khăn trong việc giúp học sinh lớp 2 duy trì hứng thú, lựa chọn học liệu, ghi nhớ chi tiết, hiểu nội dung văn bản. Bài viết sử dụng phối hợp các phương pháp nghiên cứu lý thuyết và thực tiễn để đánh giá thực trạng và đề xuất giải pháp. Kết quả cho thấy việc xây dựng trò chơi học tập số và nền tảng trực tuyến LMS360, Quizlet và Kahoot không chỉ giúp cá nhân hóa lộ trình đọc mà còn chuyển các nhiệm vụ khô khan thành trải nghiệm tương tác sinh động. Bài viết đề xuất và khẳng định tính khả thi của các biện pháp ứng dụng nền tảng trực tuyến, trò chơi học tập số vào dạy học đọc mở rộng cho học sinh lớp Hai. Qua đó, hình thành hứng thú đọc sách và phát triển kỹ năng đọc hiểu cho các em trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục.

Từ khóa: biện pháp, trò chơi học tập số, nền tảng học trực tuyến, đọc mở rộng, học sinh lớp 2.

1. Giới thiệu

Trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 (CT GDPT2018), hoạt động Đọc mở rộng (ĐMR) không chỉ là nội dung bổ trợ mà đã trở thành yêu cầu bắt buộc nhằm hình thành thói quen

đọc sách và phát triển năng lực ngôn ngữ cho học sinh (HS) ngay từ bậc Tiểu học. Ở lứa tuổi 7 – 8, HS bắt đầu chuyển dịch từ giai đoạn đọc trơn sang đọc hiểu, song khả năng duy trì chú ý có chủ định còn hạn chế, dẫn đến tâm lý mệt mỏi và thiếu động lực khi phải tiếp cận các văn bản có dung lượng từ 150-200 chữ theo phương pháp truyền thống.

Khảo sát thực tiễn cho thấy, HS gặp khó khăn trong việc lựa chọn học liệu và ghi nhớ các chi tiết, hiểu nội dung văn bản. Trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục diễn ra mạnh mẽ, việc tìm kiếm một giải pháp sư phạm mới nhằm "số hóa" hoạt động ĐMR là vô cùng cấp thiết. Việc ứng dụng nền tảng học tập trực tuyến LMS360, các ứng dụng như Kahoot và Quizlet trong dạy học đọc mở rộng mang lại hiệu quả tích cực. LMS360 giúp giáo viên (GV) cung cấp tài liệu, bài giảng, câu hỏi tương tác để hỗ trợ HS học tập chủ động và linh hoạt. Kahoot tạo môi trường học thú vị, kiểm tra khả năng hiểu bài của HS qua trò chơi xếp hạng. Quizlet hỗ trợ HS ghi nhớ thông tin, nhân vật, sự kiện qua thẻ flashcard và bài tập tương tác. Các công cụ này giúp HS hình thành thói quen đọc sách và phát triển kỹ năng đọc. Nhờ đó, các nhiệm vụ đọc khó khăn được chuyển hóa thành những hành trình chinh phục đầy hứng khởi, giúp cá nhân hóa lộ trình tiếp nhận văn bản và bảo đảm tính minh bạch trong việc đánh giá tiến trình học tập của HS.

Bài viết tập trung nghiên cứu thực trạng và đề xuất biện pháp cụ thể nhằm tối ưu hóa hoạt động ĐMR thông qua trò chơi học tập số (TCHTS) và nền tảng trực tuyến (NTTT), góp phần nâng cao chất lượng dạy học Tiếng Việt 2, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong kỷ nguyên số.

2. Tổng quan nghiên cứu và phương pháp nghiên cứu

2.1 Tổng quan nghiên cứu

a) Lịch sử nghiên cứu

Trên thế giới, Đọc mở rộng (ĐMR) đã được khẳng định là giải pháp tối ưu để rèn luyện thói quen đọc. H.E. Palmer (1968) đặt nền móng bằng việc nhấn mạnh vai trò của GV trong việc định hướng danh mục văn bản và theo dõi quá trình đọc. Tiếp nối hướng đi này, J.A. Bright và G.P. McGregor (1977) hay Richard R. Day và Julian Bamford (1998) đã cụ thể hóa 10 đặc điểm của một chương trình ĐMR hiệu quả, trong đó việc tự chọn tài liệu và tính liên tục trong quá trình đọc góp phần nâng cao năng lực ngôn ngữ. Tuy nhiên, các nghiên cứu này chủ yếu tập trung vào phương thức tổ chức dạy học truyền thống.

Về phương diện trò chơi trong giáo dục, các nhà sư phạm như I.A.Komenxki và Ph.Phroebel đã khẳng định hoạt động chơi là bản chất tự nhiên của trẻ, giúp phát triển tư duy và sáng tạo. Trong kỷ nguyên số, Marsh và Bishop (2013) đã chỉ ra rằng trò chơi kỹ thuật số là công cụ học tập hữu ích để rèn luyện khả năng phân tích và tư duy phản biện. Anita M. McCormick (2018) đã đề xuất tích hợp trò chơi vào giảng dạy kỹ năng đọc viết và đặt ra thách thức về việc đo lường tiến bộ của HS – một vấn đề mà nghiên cứu này kỳ vọng giải quyết thông qua dữ liệu từ NTTT.

Tại Việt Nam, khi Chương trình GDPT 2018 được triển khai vẫn thiếu các chỉ dẫn cụ thể về việc tích hợp công nghệ số để hỗ trợ HS tự học. Dự án của Bộ GD&ĐT và tổ chức VVOB đã chứng minh hiệu quả của "Học thông qua chơi" trong giáo dục. Các nghiên cứu gần đây về trang Blog hỗ trợ ĐMR hay xây dựng ngữ liệu đa phương thức hỗ trợ dạy học ĐMR cho HS đã bước đầu khẳng định hiệu quả của việc ứng dụng công nghệ vào dạy học ĐMR.

b) Khoảng trống nghiên cứu

Mặc dù LMS, Quizlet và Kahoot đã bước đầu được ứng dụng đơn lẻ trong dạy học, song hiện vẫn thiếu một sự phối hợp logic nhằm hỗ trợ toàn diện tiến trình ĐMR. Nghiên cứu này hướng tới việc kết nối các nền tảng số thành một tiến trình sư phạm: Sử dụng LMS360 để cá nhân hóa học liệu và tăng cường tương tác đa phương tiện (hình ảnh, audio, video); ứng dụng Quizlet rèn luyện trí nhớ và từ vựng; khai thác Kahoot làm công cụ tự đánh giá thông qua bảng xếp hạng. Lộ trình này hỗ trợ xuyên suốt tạo động lực và hình thành thói quen đọc sách cho HS. Điểm mới của nghiên cứu không nằm ở việc sử dụng riêng lẻ LMS360, Quizlet hay Kahoot, mà ở việc xây dựng một quy trình sư phạm tích hợp ba công cụ số tương ứng với ba giai đoạn của hoạt động đọc mở rộng: lựa chọn và tiếp cận học liệu (LMS360), củng cố ghi nhớ và từ vựng (Quizlet), đánh giá

và phản hồi tức thời (Kahoot). Mô hình này được thiết kế phù hợp với đặc điểm nhận thức của học sinh lớp 2 trong bối cảnh triển khai Chương trình GDPT 2018, góp phần lấp đầy khoảng trống nghiên cứu về ứng dụng đồng bộ các nền tảng số trong dạy học đọc mở rộng ở tiểu học Việt Nam.

2.2 Cơ sở lí luận

2.2.1 Đọc mở rộng

a) Khái quát về đọc mở rộng và tầm quan trọng

ĐMR (Extensive Reading) được các nhà khoa học định nghĩa dưới nhiều góc độ tiếp cận khác nhau nhưng đều thống nhất ở bản chất và mục tiêu cốt lõi. Theo Nation (2009), ĐMR là phương pháp tiếp nhận ngôn ngữ thông qua việc đọc một lượng lớn tài liệu hoặc văn bản ở mức độ dễ hiểu; qua đó không chỉ cải thiện kĩ năng đọc hiểu mà còn củng cố vốn từ vựng, ngữ pháp và gia tăng sự tự tin trong giao tiếp cho người học. Bright và McGregor (1977) quan niệm ĐMR là quá trình người học đọc một lượng tài liệu và văn bản trong một khoảng thời gian nhất định nhằm phát triển năng lực ngôn ngữ một cách toàn diện.

Trong bối cảnh giáo dục hiện nay tại Việt Nam, đặc biệt ở cấp tiểu học, ĐMR đã được cụ thể hóa thành một định hướng sư phạm trọng tâm trong môn Tiếng Việt. Theo Sách giáo khoa Tiếng Việt bộ *Kết nối tri thức*, ĐMR được giải thích là hoạt động tạo cơ hội cho HS tự tìm kiếm và lựa chọn sách báo theo sở thích cá nhân, dưới sự hướng dẫn và hỗ trợ của GV. Tiếp cận từ góc độ tổ chức dạy học, nhóm tác giả bộ sách *Cánh diều* (Nguyễn Minh Thuyết, 2021) xác định ĐMR là một phần quan trọng nhằm hiện thực hóa mục tiêu phát triển kĩ năng đọc hiểu, đồng thời đóng vai trò là cơ sở để kết nối với hoạt động viết, nói, nghe và các môn học khác. Tương tự, nhóm tác giả bộ sách *Kết nối tri thức với cuộc sống* (Bùi Mạnh Hùng, 2021) nhấn mạnh rằng ĐMR giúp HS khai thác sâu hơn chủ đề đang học, có cơ hội tự chọn ngữ liệu để đọc, chia sẻ nội dung với bạn bè, từ đó hình thành hứng thú và thói quen đọc sách.

Từ các quan điểm trên, có thể khái quát ĐMR là một phương pháp hữu hiệu nhằm phát triển năng lực đọc, trong đó đặc biệt đề cao tính tự chủ của người học. Điểm đặc trưng của phương pháp này là trao quyền cho HS được tự do lựa chọn ngữ liệu đọc phù hợp với năng lực nhận thức và sở thích cá nhân, dưới sự định hướng, hỗ trợ từ GV. Thông qua cơ chế này, ĐMR vượt ra khỏi mục tiêu nâng cao khả năng đọc hiểu đơn thuần để hướng tới việc hình thành thói quen đọc sách, góp phần bồi dưỡng nhân cách và phát triển các năng lực cốt lõi của người học.

b) Yêu cầu cần đạt về đọc mở rộng và ngữ liệu đọc mở rộng lớp 2 trong Chương trình môn Ngữ văn 2018

Trong CT GDPT2018, hoạt động ĐMR đối với HS lớp 2 không chỉ đóng vai trò hỗ trợ mà đã trở thành một nội dung bắt buộc, có ý nghĩa quyết định trong việc hình thành thói quen đọc và bồi đắp năng lực ngôn ngữ cho HS ngay từ giai đoạn đầu tiểu học.

Mỗi hoạt động ĐMR thường gồm hai phần cơ bản: tìm bài đọc theo yêu cầu chủ đề và yêu cầu sau khi đọc (chia sẻ với bạn, viết vào phiếu đọc sách thông tin về nội dung hoặc hình thức văn bản). Để đảm bảo mục tiêu hình thành năng lực đọc, CT GDPT2018 quy định định mức về số lượng và dung lượng văn bản dành cho HS lớp 2.

Bảng 1. Định mức và tiêu chuẩn ngữ liệu ĐMR lớp 2

Loại hình văn bản	Số lượng tối thiểu/ năm	Dung lượng quy định	Nội dung/ Thể loại đặc trưng
Văn bản văn học	35 văn bản	Thơ: 70 – 90 chữ	Truyện cổ tích, ngụ ngôn, truyện ngắn, thơ, ca dao, vè.
		Văn bản miêu tả: 150 – 180 chữ	
		Văn bản truyện: 180 – 200 chữ	
Văn bản thông tin	18 văn bản	Văn bản thông tin: 110 – 140 chữ	Giới thiệu đồ vật, con vật, hướng dẫn hoạt động thực tiễn.
Học thuộc lòng	ít nhất 6 đoạn/bài	30 – 45 chữ/đoạn	Các đoạn thơ, bài thơ hoặc đoạn văn tiêu biểu.

2.2.2 Trò chơi học tập số và nền tảng trực tuyến

a) Vai trò của trò chơi học tập số và nền tảng trực tuyến trong dạy học Đọc mở rộng

Trong bối cảnh chuyển đổi số, TCHTS và các NTĐT không chỉ là công cụ giải trí mà là môi trường tương tác đa giác quan. Đối với HS lớp 2, HS ở độ tuổi đang chuyển dần từ tư duy trực quan sinh động sang tư duy trừu tượng. Việc tận dụng các ưu thế từ công nghệ đã mang lại những giá trị thực tiễn trong việc nâng cao chất lượng ĐMR gồm:

(1) Kích hoạt hứng thú đọc: ĐMR thường bị coi là hoạt động khô khan. Các yếu tố trò chơi như bảng xếp hạng, huy hiệu và cấp độ giúp biến việc đọc 35 văn bản văn học và 18 văn bản thông tin thành một "hành trình chinh phục", giúp hình thành thói quen đọc sách.

(2) Cá nhân hóa lộ trình đọc: Các NTĐT cho phép HS lựa chọn văn bản theo sở thích cá nhân nhưng vẫn nằm trong quy định về độ dài văn bản. Điều này thực hiện đúng tinh thần "mở rộng" của CT GDPT2018.

(3) Theo dõi và đánh giá kịp thời: Thay vì chỉ điền phiếu đọc sách truyền thống, các nền tảng số cho phép các em trả lời câu hỏi trắc nghiệm, tương tác với nhân vật, giúp GV nắm bắt được khả năng tiếp nhận văn bản của HS ngay lập tức.

b) Cơ sở lý luận về việc ứng dụng trò chơi học tập số và Nền tảng trực tuyến trong dạy học Đọc mở rộng cho học sinh lớp 2

Việc triển khai hoạt động ĐMR thông qua các nền tảng số và trò chơi học tập dựa trên các nền tảng lý thuyết giáo dục hiện đại:

(1) Dưới góc độ Thuyết Kiến tạo (Piaget và Vygotsky): Quá trình tiếp nhận văn bản của HS lớp 2 không còn là việc thụ động ghi nhớ thông tin, mà là một hành trình tự kiến tạo tri thức thông qua trải nghiệm thực tế. Trong môi trường trò chơi số, các em được đặt vào các tình huống giả lập, cho phép thực hiện quá trình "thử và sai" liên tục. Chính thông qua các thao tác tương tác này, HS tự mình giải mã và rút ra những hiểu biết về nội dung chính, thông điệp hoặc các yếu tố đặc trưng của văn bản.

(2) Dưới góc độ Thuyết Đa trí tuệ (Howard Gardner): Hoạt động ĐMR trên NTĐT tạo ra một không gian học tập đa chiều, tác động đồng thời đến nhiều loại hình trí thông minh khác nhau. Bên cạnh việc rèn luyện trí thông minh ngôn ngữ qua các văn bản chuẩn mực, NTĐT còn kích hoạt trí thông minh hình ảnh - không gian nhờ hệ thống đồ họa trực quan sinh động. Đồng thời, quyền tự chọn ngữ liệu đọc và nhịp độ đọc trên NTĐT còn góp phần bồi dưỡng trí thông minh nội tâm, giúp các em nhận diện được sở thích cá nhân trong việc chọn lọc sách.

(3) Xét về đặc điểm tâm sinh lý: Ở lứa tuổi lớp 2, khả năng duy trì chú ý có chủ định còn hạn chế, dễ dẫn đến tâm lý mệt mỏi khi phải tiếp xúc với các văn bản có dung lượng từ 150 – 200 chữ theo cách truyền thống. Việc ứng dụng TCHTS với các nhiệm vụ được thiết kế linh hoạt, biến đổi liên tục khiến các rào cản về mặt kỹ thuật đọc hay áp lực về độ dài văn bản được chuyển hóa thành những thử thách thú vị, giúp HS duy trì sự tập trung cao độ và hứng thú bền vững trong suốt quá trình đọc.

2.3 Phương pháp nghiên cứu

2.3.1 Nhóm phương pháp nghiên cứu lý thuyết

Nhóm phương pháp lý thuyết đóng vai trò quan trọng trong việc cung cấp nền tảng khoa học cho nghiên cứu. Các phương pháp lý thuyết được áp dụng bao gồm tổng hợp, phân tích, hệ thống hóa các công trình nghiên cứu trong và ngoài nước liên quan đến ĐMR, lý thuyết về trò chơi và vai trò của NTĐT. Nhóm phương pháp này sẽ định hướng và xây dựng khung lý thuyết vững chắc, làm cơ sở cho việc thiết kế biện pháp ứng dụng TCHTS và NTĐT trong dạy học ĐMR cho HS lớp 2.

2.3.2 Nhóm phương pháp thực tiễn

Nhóm phương pháp thực tiễn được sử dụng nhằm thu thập dữ liệu thực tế và kiểm chứng các giả thuyết trong môi trường giáo dục. Các phương pháp trong nhóm này bao gồm khảo sát,

quan sát và thực nghiệm (TN) sư phạm. Mục đích của nhóm phương pháp này là phản ánh chính xác thực trạng dạy học ĐMR, xác định các yếu tố tác động đến hiệu quả giảng dạy, đồng thời kiểm chứng tính khả thi và hiệu quả của các biện pháp được đề xuất.

2.3.3 Thực nghiệm sư phạm

- Đối tượng TN: TN sư phạm được tiến hành trên HS khối lớp 2 tại Trường Tiểu học C.B.Q, thuộc khu vực phường ĐN, TP.HCM. Nghiên cứu lựa chọn lớp Hai 2 làm lớp Thực nghiệm (TN) với sĩ số 32 HS. Các HS trong lớp đều học đúng độ tuổi, không có HS lưu ban, không có HS hòa nhập; điều kiện học tập, cơ sở vật chất và môi trường giáo dục đồng đều.

- Thời gian: TN sư phạm được triển khai trong 12 tuần, từ tuần 18 đến tuần 29 của năm học 2024–2025. Quá trình TN gồm bốn giai đoạn: 1 tuần tiền TN để khảo sát đầu vào; 8 tuần TN dạy học từ tuần 19 đến tuần 26; 1 tuần hậu TN để đánh giá kết quả sau tác động và 2 tuần theo dõi duy trì nhằm xem xét mức độ bền vững của hiệu quả TN.

- Nội dung TN: Nội dung TN được triển khai thông qua 8 tiết ĐMR thuộc môn Tiếng Việt lớp 2, bộ sách Chân trời sáng tạo. Trong quá trình TN, GV tổ chức dạy học ĐMR theo các biện pháp ứng dụng TCHTS và NTTT.

- Công cụ sử dụng: Các công cụ được sử dụng trong quá trình TN gồm: bài kiểm tra trước TN và sau TN nhằm đánh giá kỹ năng đọc – đọc hiểu của HS; phiếu khảo sát hứng thú đọc của HS; phiếu quan sát hành vi đọc và mức độ tham gia của HS; phiếu đọc sách; sản phẩm học tập của HS; cùng bảng tiêu chí đánh giá kết quả học tập trong các tiết ĐMR.

- Tiêu chí đánh giá: Kết quả TN được đánh giá dựa trên các tiêu chí: mức độ hứng thú, tập trung của HS trong hoạt động ĐMR; mức độ tiến bộ về kỹ năng đọc – đọc hiểu của HS. Việc đánh giá được thực hiện thông qua sự so sánh kết quả học tập, thái độ của 32 HS trước và sau khi tham gia TN, kết hợp với dữ liệu quan sát và khảo sát để bảo đảm tính khách quan.

2.3.4 Nhóm phương pháp xử lý thông tin và dữ liệu

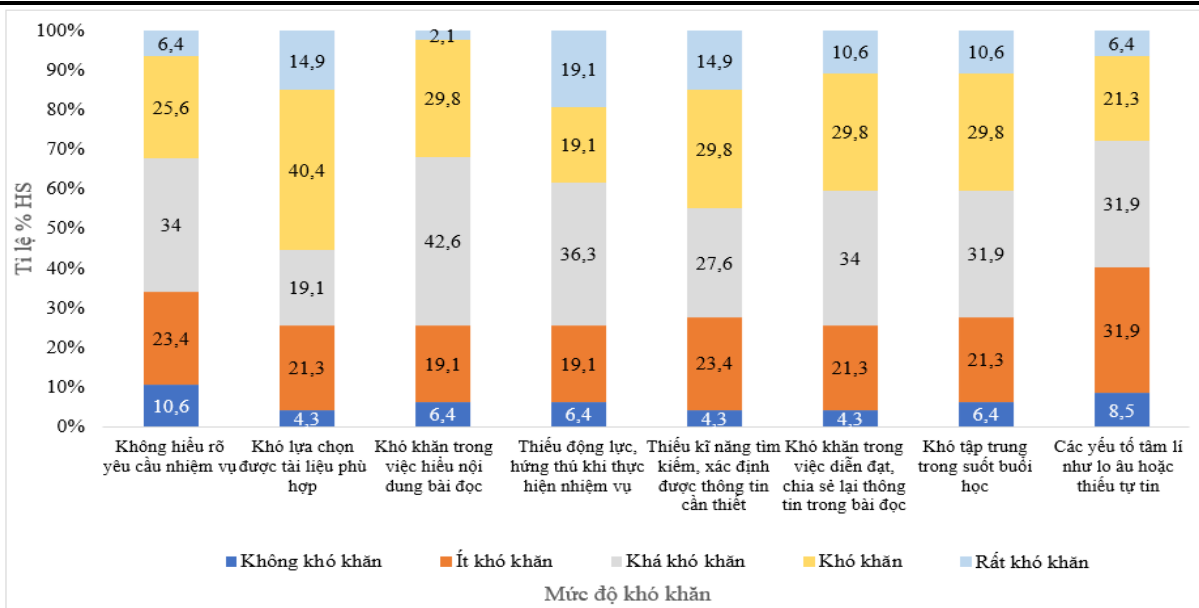
Phân tích định lượng sẽ được áp dụng để xử lý dữ liệu từ khảo sát và TN, nhằm đánh giá sự thay đổi về hứng thú học tập và kỹ năng đọc hiểu của HS. Đồng thời, phân tích định tính giúp làm rõ tác động của biện pháp ứng dụng TCHTS và NTTT đến quá trình dạy học ĐMR.

Ba nhóm phương pháp này sẽ được áp dụng một cách hài hòa, bổ trợ cho nhau, đảm bảo sự liên kết chặt chẽ giữa lý luận và thực tiễn nghiên cứu; đồng thời đảm bảo tính khách quan, độ tin cậy và giá trị khoa học của kết quả nghiên cứu.

3. Kết quả nghiên cứu

3.1 Thực trạng dạy học Đọc mở rộng cho học sinh lớp 2 tại một số trường tiểu học

Để có cái nhìn khách quan và toàn diện về việc triển khai hoạt động ĐMR theo CT GDPT2018, chúng tôi đã tiến hành khảo sát thực tế. Đối tượng tham gia gồm 47 GV đang trực tiếp giảng dạy khối lớp 2 tại một số trường Tiểu học trên địa bàn TP.Hồ Chí Minh. Sau khảo sát thu được kết quả thể hiện ở biểu đồ sau:



Biểu đồ 1. Biểu đồ biểu thị mức độ khó khăn thường gặp của HS lớp 2 khi ĐMR

Nguồn: Khảo sát của tác giả, năm 2025

Biểu đồ 1.1, phản ánh những khó khăn HS lớp 2 gặp phải khi ĐMR. Các thách thức chính có thể được phân tích theo mức độ ảnh hưởng như sau: (1) Khó khăn trong việc lựa chọn tài liệu phù hợp: 40,4% GV cho rằng việc thiếu tài liệu hoặc tài liệu không phù hợp với trình độ HS là trở ngại chính; (2) Thiếu động lực và hứng thú đọc: 38,2% GV đánh giá khó khăn và rất khó khăn. HS chưa hình thành thói quen đọc sách từ nhỏ và không tìm thấy sự hấp dẫn trong nội dung ĐMR; (3) Thiếu kĩ năng tìm kiếm và xác định thông tin quan trọng: 29,8% GV cho rằng đây là một khó khăn đáng kể, 14,9% đánh giá rất khó khăn. HS thường gặp khó khăn trong việc phân tích và rút ra ý chính từ bài đọc; (4) Khó khăn trong việc diễn đạt và tái hiện thông tin: Nhiều HS gặp khó khăn trong việc diễn đạt lại nội dung đã đọc, đặc biệt khi cần trình bày bằng lời nói hoặc văn bản; (5) Khả năng hiểu nội dung bài đọc còn hạn chế: Một số HS gặp khó khăn trong việc tiếp thu, hiểu bài đọc, dẫn đến việc e ngại tham gia thảo luận hoặc diễn đạt lại nội dung.

Kết quả khảo sát cho thấy HS lớp 2 gặp khó khăn chủ yếu về tài liệu, hứng thú đọc và kĩ năng đọc hiểu, cho thấy cần biện pháp hỗ trợ cụ thể từ GV và nhà trường. Những số liệu từ thực tiễn này là căn cứ để đề xuất các biện pháp ứng dụng TCHTS và NTHH vào giảng dạy.

Trên cơ sở các khó khăn được xác định từ khảo sát thực tiễn, nhóm nghiên cứu đề xuất hệ thống biện pháp tương ứng. Trong đó, LMS360 hỗ trợ giải quyết khó khăn về lựa chọn học liệu và duy trì hứng thú đọc; Quizlet hỗ trợ ghi nhớ từ vựng, nhân vật và chi tiết văn bản; Kahoot góp phần nâng cao động lực học tập và khả năng tự đánh giá kết quả đọc hiểu.

3.2 Các biện pháp ứng dụng trò chơi học tập số và nền tảng trực tuyến

3.2.1 Xây dựng kho học liệu số và thiết kế bài giảng tương tác trên hệ thống LMS 360

❖ **Mục tiêu:** Giúp HS tiếp cận nội dung đọc một cách trực quan, sinh động, hình thành hứng thú và thái độ tích cực đối với hoạt động ĐMR. Hỗ trợ HS phát triển khả năng hình dung, phân tích và kết nối giữa ngôn ngữ viết với hình ảnh, âm thanh và ngữ cảnh. Rèn luyện năng lực quan sát, phân tích thông tin qua hoạt động tương tác với nội dung.

❖ **Cách tiến hành:**

(1) **Chuẩn bị:** GV lựa chọn văn bản đọc, các video, hình ảnh hoặc clip minh họa có nội dung liên quan trực tiếp đến chủ đề (ví dụ: trang sách truyện, phim hoạt hình chuyển thể, tư liệu về nhân vật, bối cảnh trong truyện). Các hình ảnh cần rõ nét, sinh động, video được chọn cần có độ dài phù hợp (3–5 phút), đảm bảo tính hấp dẫn và giá trị học tập. Bên cạnh đó GV có thể thực

hiện thiết kế các trò chơi giải đố, mảnh ghép, câu hỏi tương tác (chọn đáp án đúng, điền khuyết, kéo thả nội dung phù hợp, ...) liên quan đến nội dung bài đọc.

(2) Tổ chức

** Hoạt động tìm hiểu thêm nhà:*

GV lựa chọn hoặc thiết kế các tài liệu trực quan phù hợp với chủ đề ĐMR và tạo các câu hỏi tương tác, các trò chơi trên LMS360. HS truy cập LMS, lựa chọn văn bản mở rộng phù hợp với sở thích và năng lực cá nhân. HS vừa đọc văn bản, vừa tương tác với các yếu tố đa phương tiện (hình ảnh, audio, video). Các em có thể tự động tạm dừng ở những nội dung, chi tiết quan trọng nơi GV đã thiết kế các nhiệm vụ học tập là các câu hỏi gợi mở, trò chơi thực hiện như kéo thả, chọn hình ảnh minh họa đúng nội dung để HS thao tác, trả lời. Sau khi HS thực hiện, hệ thống sẽ tự động trả kết quả và đáp án đúng để HS theo dõi, nếu kết quả chưa đúng HS có thể xem và thực hiện lại nhiều lần. GV theo dõi tiến độ học, thời gian tương tác được ghi nhận, kết quả đáp án của HS và kịp thời hỗ trợ những em gặp khó khăn. GV có thể cho HS tích lũy điểm thưởng và "mở khóa" các huy hiệu ở lớp sau khi hoàn thành việc đọc và trả lời đúng các thử thách tương tác trên hệ thống ở nhà.

** Hoạt động ở lớp:*

GV trình chiếu hình ảnh, video trước khi HS bắt đầu đọc để giúp các em bước đầu hình dung bối cảnh, nhân vật và tình huống của câu chuyện. Trong quá trình xem, GV có thể tạm dừng ở những đoạn quan trọng để đặt câu hỏi gợi mở hoặc yêu cầu HS dự đoán diễn biến tiếp theo, qua đó kích thích tư duy suy luận và khả năng liên hệ. Sau khi xem, HS thảo luận theo nhóm nhỏ về nội dung, nhân vật, chi tiết gây ấn tượng và thông điệp từ hình ảnh, video.

(3) Kết nối – mở rộng: HS tiến hành đọc văn bản gốc. GV gợi ý các câu hỏi liên hệ giữa nội dung trong video, hình ảnh với văn bản, giúp HS nhận diện điểm giống và khác nhau, từ đó hiểu rõ hơn về tình tiết và cảm xúc của nhân vật thông qua quan sát, cảm nhận. GV khuyến khích HS ghi lại suy nghĩ cá nhân hoặc vẽ sơ đồ tư duy thể hiện sự kết nối giữa các nhân vật, thông tin hoặc sự việc. GV đánh giá kết quả hoạt động qua các tiêu chí: Mức độ hiểu nội dung và khả năng liên hệ giữa thông tin với hình ảnh, âm thanh.

❖ *Lưu ý khi triển khai:* GV cần lựa chọn văn bản, video, hình ảnh có dung lượng, nội dung phù hợp đảm bảo về tâm lý, độ tuổi, trình độ ngôn ngữ của HS và đáp ứng yêu cầu cần đạt, mục tiêu bài học. Nên ưu tiên văn bản có tính giáo dục cao, hình ảnh sinh động, video có phụ đề hoặc lời dẫn chậm, rõ ràng để hỗ trợ kỹ năng nghe – đọc kết hợp. Khi thiết kế bài giảng cần thiết đi kèm với hệ thống câu hỏi, nhiệm vụ, trò chơi để đảm bảo HS không chỉ xem mà còn tư duy, hiểu và thực hiện được các nhiệm vụ theo yêu cầu trong quá trình học. Trong quá trình xem, GV nên tạm dừng tại các điểm trọng tâm để đặt câu hỏi gợi mở, thiết kế trò chơi giúp HS tương tác và duy trì tập trung. Sau hoạt động, GV khuyến khích HS chia sẻ cảm nhận và liên hệ nội dung bài đọc để củng cố hiểu biết.

❖ *Ý nghĩa:* Xây dựng kho học liệu số và thiết kế bài giảng tương tác trên hệ thống LMS có vai trò tăng cường tính hấp dẫn và khơi dậy hứng thú đọc của HS, giúp HS dễ tiếp cận nội dung đọc. Điều này đặc biệt hiệu quả với HS chưa có thói quen đọc sách. Bên cạnh đó, học tương tác trên hệ thống LMS 360 tạo điều kiện để HS có lộ trình học tập cá nhân hóa, học theo tốc độ riêng, tạm dừng, tua lại, lặp lại phần trả lời câu hỏi nhiều lần. Điều này đáp ứng được sự khác biệt về nhận thức và trình độ giữa các em. Dựa vào kết quả học tập của HS, GV có một phần cơ sở, căn cứ đánh giá năng lực đọc hiểu của HS.

3.2.2 Sử dụng Quizlet để ghi nhớ từ vựng và nhân vật

❖ *Mục tiêu:* Giúp HS ghi nhớ tên nhân vật, đặc điểm, các từ khó trong văn bản ĐMR một cách trực quan.

❖ *Cách tiến hành:*

(1) Chuẩn bị: GV thiết lập các bộ Flashcards trực tuyến phù hợp về nhân vật, đặc điểm, hình ảnh sự kiện, các từ khó trong văn bản ĐMR.

(2) *Tiến hành*: HS đọc văn bản và tham gia các hoạt động tương tác trên Quizlet: làm quen với ngữ liệu thông qua việc lật các thẻ Flashcards điện tử trên Quizlet; tham gia các thử thách ghép đôi, thực hiện thao tác nối nhanh nhất để củng cố trí nhớ về tên gọi, đặc điểm, hành động nhân vật và từ vựng. GV đánh giá dựa trên sự tiến bộ và mức độ tham gia của mỗi HS, kết hợp nhận xét thường xuyên theo Thông tư 27.

(3) *Kết nối – mở rộng*: HS có thể hợp tác nhóm để tự tạo các bộ Flashcards bằng bìa cứng về những cuốn sách yêu thích khác ngoài chương trình và chia sẻ với bạn bè.

❖ *Ý nghĩa*: Sử dụng Quizlet để ghi nhớ từ vựng và nhân vật không chỉ giúp HS tiếp cận kiến thức một cách thú vị mà còn thúc đẩy sự chủ động, hứng thú trong việc đọc và học hỏi.

3.2.3 Thiết kế trò chơi củng cố và kiểm tra trên Kahoot

❖ *Mục tiêu*: Tăng cường sự hứng thú, tạo không khí thi đua lành mạnh cho HS đối với hoạt động đọc. Nâng cao khả năng nhận diện thông tin và tư duy logic của HS thông qua các thử thách trực tuyến.

❖ *Cách tiến hành*:

(1) *Chuẩn bị*: GV soạn bộ câu hỏi trắc nghiệm liên quan đến nội dung văn bản đã đọc. Hệ thống câu hỏi phải được phân hóa theo 3 mức độ: Nhận biết chi tiết, thông hiểu nội dung, ý nghĩa văn bản và vận dụng liên hệ thực tế.

(2) *Luật chơi*: Mỗi HS/ nhóm HS tham gia trò chơi trực tuyến trên nền tảng Kahoot. Người chơi đọc trước tài liệu, sau đó trả lời các câu hỏi trắc nghiệm hoặc thử thách trên ứng dụng. Điểm số được tính theo tốc độ và độ chính xác; HS hoặc đội có điểm cao nhất chiến thắng.

(3) *Tiến hành*: HS đọc một văn bản trên thiết bị cá nhân (máy tính bảng, điện thoại, máy tính). Sau khi đọc, HS tham gia trả lời câu hỏi trắc nghiệm hoặc thực hiện các thử thách liên quan đến nội dung vừa đọc trên ứng dụng. Điểm số được hệ thống tính toán tự động dựa trên độ chính xác của câu trả lời và tốc độ phản hồi; HS có điểm cao nhất sẽ dẫn đầu bảng xếp hạng. Tổng kết: HS cùng thảo luận về những điều mới mẻ mà các em học được, GV chốt lại nội dung và động viên HS tiếp tục sử dụng công nghệ trong việc đọc sách. GV có thể khen thưởng HS đạt điểm cao hoặc tìm ra câu trả lời đúng nhanh nhất bằng các huy hiệu, điểm thưởng hoặc phần thưởng nhỏ. Để tạo sự hứng thú, GV có thể chia lớp thành các đội và tổng hợp điểm của các đội sau mỗi vòng câu hỏi.

(4) *Kết nối – mở rộng*: HS có năng lực tốt có thể tham gia cùng GV xây dựng các câu hỏi trắc nghiệm mới để thử thách bạn bè trong các giờ ĐMR tiếp theo.

❖ *Lưu ý khi triển khai*: GV cần linh hoạt điều chỉnh công nghệ nếu xảy ra sự cố kỹ thuật và đảm bảo mọi HS trong lớp học đồng đều có cơ hội tham gia công bằng. Tính năng xếp hạng của Kahoot giúp kích thích sự thi đua và hứng thú đọc sách cho HS.

❖ *Ý nghĩa*: Việc thiết kế trò chơi củng cố và kiểm tra trên Kahoot tạo ra môi trường học tập sinh động, hấp dẫn, phù hợp với tâm sinh lý lứa tuổi HS lớp 2, giúp việc kiểm tra kiến thức trở nên nhẹ nhàng và thú vị.

3.3 Kết quả khảo sát sau thực nghiệm

Sau 8 tuần TN dạy học ứng dụng TCHTS và NTTTT (LMS 360, Quizlet, Kahoot), nhóm nghiên cứu đã thu thập dữ liệu để so sánh, đánh giá hiệu quả của biện pháp đã triển khai.

3.3.1 Đánh giá mức độ hứng thú và sự tập trung

Chúng tôi tiến hành khảo sát mức độ hứng thú của 32 HS. Sau 8 tuần TN dạy học ứng dụng TCHTS và NTTTT, kết quả thể hiện ở bảng sau:

Bảng 1. Mức độ hứng thú của HS khi ĐMR

Mức độ hứng thú	Trước TN (SL/%)	Sau TN (SL/%)
Rất hứng thú	5 (15,6%)	22 (68,8%)
Hứng thú	9 (28,1%)	8 (25,0%)
Bình thường	10 (31,3%)	2 (6,2%)

Mức độ hứng thú	Trước TN (SL/%)	Sau TN (SL/%)
Ít hứng thú	5 (15,6%)	0
Không hứng thú	3 (9,4%)	0

Nguồn: Khảo sát của tác giả, năm 2025

Tỉ lệ HS “Rất hứng thú” tăng từ 15,6% lên 68,8%, không còn HS ít hứng thú và Không hứng thú khi ĐMR. Điều này chứng minh rằng việc chuyển đổi từ việc đọc và viết phiếu đọc sách truyền thống trên giấy sang các thử thách trên Kahoot, Quizlet và LMS đã đánh đúng vào tâm lí thi đua của HS lớp 2.

3.3.2 Hiệu quả ghi nhớ và hiểu nội dung văn bản

Để đánh giá chính xác sự chuyển biến về năng lực nhận thức của HS, chúng tôi đã tiến hành đối soát dữ liệu thông qua các bài kiểm tra đánh giá năng lực đọc hiểu trước và sau tác động. Nội dung kiểm tra tập trung vào ba kĩ năng cốt lõi: nhận diện nhân vật, xác định chi tiết và hiểu thông điệp văn bản. Kết quả tổng hợp được trình bày cụ thể tại Bảng 2.

Bảng 2. Kết quả kiểm tra năng lực đọc hiểu

Tiêu chí đánh giá	Trước TN (SL/%)	Sau TN (SL/%)
Nhận diện đúng tên/đặc điểm nhân vật	18 (56,3%)	30 (93,8%)
Xác định được chi tiết quan trọng	14 (43,8%)	28 (87,5%)
Hiểu và rút ra được thông điệp bài đọc	11 (34,4%)	25 (78,1%)

Nguồn: Khảo sát của tác giả, năm 2025

Khả năng nhận diện nhân vật sau TN đạt tỉ lệ gần như tuyệt đối (93,8%) nhờ các thẻ Flashcards trực quan trên Quizlet. Đặc biệt, năng lực hiểu thông điệp văn bản vốn là điểm yếu nhất của HS lớp 2 đã cải thiện từ (chỉ 34,4%) lên 78,1% nhờ các bài giảng tương tác trên LMS 360 cho phép HS xem đi xem lại các đoạn video minh họa.

3.4 Thảo luận và kiến nghị

3.4.1 Về tính hiệu quả

Kết quả TN khẳng định việc ứng dụng TCHTS và NTTTT là giải pháp giúp GV nhìn thấy được lỗ hổng kiến thức của từng HS thông qua báo cáo sai số trên LMS/ Kahoot/ Quizlet, điều mà phương pháp truyền thống rất khó thực hiện trong lớp học đông. Đồng thời, các biện pháp này cũng thành công trong việc nâng cao hứng thú đọc sách của HS. LMS 360 - Quizlet - Kahoot đã chuyển đổi thành công mô hình dạy học từ GV định hướng sang HS chủ động chiếm lĩnh kiến thức. Kết quả TN cho thấy các rào cản về tâm lí (ngại đọc văn bản dài) và kĩ thuật (nhầm lẫn chi tiết) đã được giải quyết thông qua việc tương tác đa giác quan.

3.4.2 Điều kiện triển khai

Để các biện pháp trên phát huy hiệu quả bền vững và có thể nhân rộng, nhóm nghiên cứu đề xuất một số kiến nghị sau:

Trước hết, nhà trường cần có đường truyền Internet ổn định ở mức tối thiểu để GV và HS có thể truy cập các nền tảng học tập trực tuyến trong quá trình dạy học. Bên cạnh đó, cần chuẩn bị thiết bị học tập phù hợp như máy tính bảng, điện thoại thông minh hoặc máy tính, có thể sử dụng theo hình thức cá nhân, nhóm; phòng thiết bị dùng chung tùy điều kiện thực tế.

Việc cấp và quản lí tài khoản LMS360 cho GV, HS cũng cần được thực hiện thống nhất nhằm hỗ trợ quá trình giao nhiệm vụ, theo dõi tiến độ học tập và đánh giá kết quả đọc của HS.

Ngoài điều kiện về hạ tầng và thiết bị, GV cần có kĩ năng công nghệ thông tin cơ bản để thiết kế học liệu số, tổ chức TCHTS và xử lí các tình huống kĩ thuật trong giờ học. Đồng thời, sự phối hợp của phụ huynh tại nhà là yếu tố quan trọng, đặc biệt trong việc hỗ trợ HS truy cập nền tảng học tập, duy trì thời gian đọc hợp lí và hạn chế việc sử dụng thiết bị vào các nội dung không phục vụ học tập. Những điều kiện trên sẽ góp phần bảo đảm tính khả thi, hiệu quả và khả năng mở rộng của các biện pháp trong thực tiễn dạy học ở tiểu học.

4. Kết luận

Nghiên cứu đã khẳng định rằng việc ứng dụng LMS 360, Quizlet và Kahoot vào dạy học ĐMR là một giải pháp sư phạm phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý và năng lực nhận thức của học sinh lớp 2. Về mặt lý luận, nghiên cứu đã hệ thống hóa các thuyết Kiến tạo và thuyết Đa trí tuệ vào môi trường dạy học đọc kỹ thuật số, tạo cơ sở khoa học cho việc thiết kế các hoạt động ĐMR hiện đại. Về mặt thực tiễn, hệ thống các biện pháp đề xuất đã giải quyết hiệu quả các khó khăn trọng tâm của học sinh như: lúng túng khi chọn học liệu, rào cản trong ghi nhớ nhân vật và sự thiếu hụt động lực nội tại. Kết quả TN cho thấy sự chuyển biến rõ rệt về cả thái độ hứng thú và năng lực giải mã văn bản. Việc áp dụng các giải pháp này vào thực tiễn giảng dạy sẽ góp phần nâng cao chất lượng dạy học ĐMR, đáp ứng yêu cầu của CT GDPT2018 môn Ngữ văn.

Mặc dù đạt được những kết quả khả quan, nghiên cứu vẫn tồn tại một số giới hạn nhất định: TN mới chỉ được tiến hành trên phạm vi hẹp, chưa đại diện hoàn toàn cho sự đa dạng về điều kiện kinh tế – xã hội của các vùng miền khác nhau. Nghiên cứu chưa có điều kiện đánh giá sự tác động dài hạn của công nghệ đến thói quen đọc sách của HS khi không có sự hỗ trợ của GV. Hiệu quả của biện pháp vẫn phụ thuộc lớn hạ tầng Internet và năng lực vận hành thiết bị của phụ huynh tại nhà.

Trên cơ sở các kết quả đạt được, nghiên cứu mở ra các hướng phát triển mới: Nghiên cứu tích hợp Trí tuệ nhân tạo (AI) để cá nhân hóa việc gợi ý học liệu dựa trên hành vi đọc, khả năng giải mã văn bản của từng HS, giúp phát triển năng lực ngôn ngữ hiệu quả.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bamford, J., & Day, R. R. (1997). Extensive reading: *What is it? Why bother? The Language Teacher*, 21(1), 6 – 7.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình Giáo dục phổ thông 2018*. Hà Nội.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình Giáo dục phổ thông môn Ngữ Văn*. Hà Nội.
- Bùi Mạnh Hùng (Tổng Chủ biên), Bùi Mạnh Hùng, Trần Thị Hiền Lương (Đồng Chủ biên), Đỗ Hồng Dương, Vũ Thị Thanh Hương, Vũ Thị Lan, Nguyễn Thị Ngọc Minh, Trần Kim Phụng (2021). *Sách giáo khoa Tiếng Việt 2, tập một*, bộ Kết nối tri thức với cuộc sống. NXB Giáo dục Việt Nam.
- Bùi Mạnh Hùng (Tổng Chủ biên), Bùi Mạnh Hùng, Trần Thị Hiền Lương (Đồng Chủ biên), Lê Thị Lan Anh, Trịnh Cẩm Lan, Chu Thị Phương, Đặng Thị Hảo Tâm. (2021). *Sách giáo khoa Tiếng Việt 2, tập hai*, bộ Kết nối tri thức với cuộc sống. NXB Giáo dục Việt Nam.
- Bùi Mạnh Hùng (Tổng Chủ biên), Bùi Mạnh Hùng, Trần Thị Hiền Lương (Đồng Chủ biên), Đỗ Hồng Dương, Vũ Thị Thanh Hương, Vũ Thị Lan, Nguyễn Thị Ngọc Minh, Trần Kim Phụng (2021). *Sách giáo viên Tiếng Việt 2, tập một*, bộ Kết nối tri thức với cuộc sống. NXB Giáo dục Việt Nam.
- Bùi Mạnh Hùng (Tổng Chủ biên), Bùi Mạnh Hùng, Trần Thị Hiền Lương (Đồng Chủ biên), Lê Thị Lan Anh, Trịnh Cẩm Lan, Chu Thị Phương, Đặng Thị Hảo Tâm. (2021). *Sách giáo viên Tiếng Việt 2, tập hai*, bộ Kết nối tri thức với cuộc sống. NXB Giáo dục Việt Nam.
- Bright, J. A., & McGregor, G. P. (1977). *Teaching English as a second language*. London: Longman.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Marsh, J., & Bishop, J. (2013). *Playing with the future: Digital play and the new media*. Palgrave Macmillan.
- McCormick, A. (2018). *The Literacy Playbook: Strategies to Engage All Learners*. Teacher Created Materials.
- Nguyễn Minh Thuyết (Tổng chủ biên kiêm chủ biên), Nguyễn Thị Bích Hà, Trần Mạnh Hường, Đặng Kim Nga, Nguyễn Thị Tố Ninh (2021). *Sách giáo khoa Tiếng Việt 2, tập một*, bộ Cánh diều. NXB Đại học Sư phạm TP. Hồ Chí Minh.

- Nguyễn Minh Thuyết (Tổng chủ biên), Hoàng Hòa Bình, Nguyễn Khánh Hà, Hoàng Thị Minh Hương, Trần Bích Thùy, Lê Hữu Tinh, (2021). *Sách giáo khoa Tiếng Việt 2, tập hai*, bộ Cánh diều. NXB Đại học Sư phạm TP. Hồ Chí Minh.
- Nguyễn Minh Thuyết (Tổng chủ biên kiêm chủ biên), Nguyễn Thị Bích Hà, Trần Mạnh Hường, Đặng Kim Nga, Nguyễn Thị Tố Ninh (2021). *Sách giáo viên Tiếng Việt 2, tập một*, bộ Cánh diều. NXB Đại học Sư phạm TP. Hồ Chí Minh.
- Nguyễn Minh Thuyết (Tổng chủ biên kiêm chủ biên), Hoàng Hòa Bình, Nguyễn Khánh Hà, Hoàng Thị Minh Hương, Trần Bích Thùy, Lê Hữu Tinh, (2021). *Sách giáo viên Tiếng Việt 2, tập hai*, bộ Cánh diều. NXB Đại học Sư phạm TP. Hồ Chí Minh.
- Nguyễn Thị Ly Kha (Chủ biên) Nguyễn Thành Ngọc Bảo, Trịnh Cam Ly, Nguyễn Lương Hải Như, Phạm Thị Kim Oanh, Bùi Thanh Truyền, Nguyễn Thị Xuân Yển. (2021). *Sách giáo khoa Tiếng Việt 2, tập một, tập hai*. Bộ Chân trời sáng tạo. NXB Giáo dục Việt Nam.
- Nguyễn Thị Ly Kha (Chủ biên), Nguyễn Thị Thu Huyền, Trịnh Cam Ly, Phạm Thị Kim Oanh, Bùi Thanh Truyền, Nguyễn Thị Xuân Yển. (2021). *Sách giáo viên Tiếng Việt 2, tập một, tập hai*. Bộ Chân trời sáng tạo. NXB Giáo dục Việt Nam.
- Nation, I. S. P. (2009). *Teaching ESL/EFL reading and writing*. Routledge.
- Palmer, H. E. (1968). *The scientific study and teaching of languages*. New York: Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John – Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds. & Trans., p. 102). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Kahoot! (n.d.). *Kahoot! | Learning games | Make learning awesome!* Truy cập ngày 01/03/2026, từ <https://kahoot.com>
- LMS 360. (n.d.). *Hệ thống quản lý học tập LMS 360*. Truy cập ngày 01/03/2026, từ <https://lms360.edu.vn/>
- UNICEF Việt Nam. *Quy tắc 20 – 20 – 20*. UNICEF. Truy cập ngày 08/03/2026, từ <https://www.unicef.org/vietnam/vi/nh%E1%BB%AFng-c%C3%A2u-chuy%E1%BB%87n/quy-t%E1%BA%AFc-20-20-2-20>
- Quizlet Inc. (n.d.). *Flashcards, learning tools and textbook solutions | Quizlet*. Truy cập ngày 01/03/2026, từ <https://quizlet.com>