

ĐÁNH GIÁ BÀI HỌC ĐIỆN TỬ TRÊN LMS TRONG ĐÀO TẠO NGOẠI NGỮ: NGHIÊN CỨU TRƯỜNG HỢP TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC HÀ NỘI

Phạm Ngọc Thạch*, Nghiêm Hồng Vân†, Nguyễn Đức Hoa Cường†, Tôn Quang Hòa†, Phạm Bích Ngọc**

Bài viết trình bày kết quả thử nghiệm và đánh giá bài học điện tử học phần Thực hành tiếng Italia A2 và tiếng Nhật du lịch. Các bài giảng điện tử do giảng viên của các khoa liên quan xây dựng và đưa lên hệ thống quản lý học trực tuyến (LMS). Nghiên cứu sử dụng phương pháp thống kê mô tả và suy luận từ dữ liệu thử nghiệm với 197 sinh viên ngoại ngữ và khảo sát với 149 sinh viên về các yếu tố khác nhau của 02 bài học điện tử/học phần. Kết quả phân tích cho thấy có một số tương quan nhất định giữa thời gian học và kết quả làm bài thử nghiệm; giữa các yếu tố đánh giá bài giảng điện tử như mục tiêu, công nghệ, hình thức trình bày, v.v.. Nghiên cứu có ý nghĩa lý luận và thực tiễn trong bối cảnh triển khai hoạt động đào tạo trực tuyến và chuyển đổi số của Trường Đại học Hà Nội.

Từ khóa: Bài giảng điện tử, thử nghiệm, Italia A2, tiếng Nhật du lịch.

This article presents the results of a pilot implementation of e-lessons in two practical language modules – A2-level Italian and Japanese for Tourism. The e-lessons were developed by lecturers from the relevant departments and uploaded to the University's Learning Management System (LMS). Using descriptive and inferential statistical methods, this study analyzed experimental data from 197 foreign language students and survey responses from 149 students on various aspects of the two e-lessons per module. The study results indicate certain correlations between study time and test scores, as well as among various factors of the e-lessons, such as learning objectives, technology use, presentation format, and other criteria. This study holds both theoretical and practical significance in the context of Hanoi University's efforts towards online education and digital transformation.

Keywords: e-lesson, pilot, A2-level Italian, Japanese for Tourism.

Lời mở đầu

Việc phát triển và ứng dụng các khóa học trực tuyến đã gia tăng một cách đáng kể trong thập niên vừa qua (Zou & cộng sự, 2025). Sự gia tăng này bắt nguồn từ nhiều

yếu tố, bao gồm yêu cầu đáp ứng sự linh hoạt trong việc triển khai chương trình đào tạo, kết hợp trực tuyến và trực tiếp, tạo thuận tiện đối với người học, cùng với sự phát triển nhanh chóng của công nghệ đa phương tiện và khả năng truy cập Internet

* PGS.TS., Trường Đại học Hà Nội

** TS., Khoa tiếng Italia, Trường Đại học Hà Nội (tác giả liên hệ)

† TS., Khoa tiếng Nhật, Trường Đại học Hà Nội

† ThS., Trường Đại học Hà Nội

Email: thachpn@hanu.edu.vn; ngocpby@hanu.edu.vn

(Linh, 2024). Bên cạnh đó, thế hệ sinh viên hiện nay, những công dân số, đã quen thuộc với việc sử dụng đa dạng các công nghệ và nền tảng truyền thông xã hội. Do đó, giảng viên đại học cần có năng lực trong việc thiết kế và triển khai hiệu quả các học liệu trực tuyến nhằm đáp ứng yêu cầu của người học trong thế kỷ XXI (Zou & cộng sự, 2025).

Hiệu quả của việc học trực tuyến đã được thảo luận trong nhiều nghiên cứu khác nhau cả ở trên thế giới và tại Việt Nam (Thạch & cộng sự, 2021). Có sự thống nhất giữa các học giả về các yếu tố chính tác động đến hiệu quả của một khóa học/bài học trực tuyến, đó là: người hướng dẫn, khóa học/bài học và bản thân người học (Nyirongo & Mbano, 2024). Bài viết này trình bày kết quả thử nghiệm và đánh giá bài học điện tử cho 02 học phần: Thực hành tiếng Italia A2 (Italia A2), Tiếng Nhật du lịch (TNDL) do một nhóm giảng viên của Trường Đại học Hà Nội xây dựng. Để đạt được mục đích của nghiên cứu, một số kỹ thuật phân tích dữ liệu định lượng thu thập thông qua khảo sát với sinh viên, đánh giá 02 bài học điện tử thuộc học phần tiếng Italia A2 và Tiếng Nhật du lịch, đã được sử dụng.

2. Tổng quan tài liệu

2.1. Khung lý thuyết thiết kế bài học trực tuyến

Tài liệu học trực tuyến hiệu quả được xây dựng dựa trên các mô hình thiết kế giảng dạy đã được chứng minh có hiệu quả. Mô hình ADDIE – gồm các bước phân tích, thiết kế, phát triển, triển khai và đánh giá – cung cấp một cách tiếp cận có hệ thống để xây dựng cả khóa học cũng như từng bài

học, đảm bảo sự gắn kết của từng bài luyện với mục tiêu và kết quả học tập (Martin & cộng sự, 2021). Tương tự như vậy, theo Linh và cộng sự (2023), khi xây dựng bài dạy theo mô hình kết hợp, cần ghi rõ chi tiết chủ đề, mục tiêu, thời lượng, nội dung, phương án kiểm tra, đánh giá, v.v.. Ngoài ra, một khóa học, bài học trực tuyến cần đảm bảo các yếu tố chính sau:

Tích hợp đa phương tiện

Việc sử dụng các công cụ đa phương tiện giúp nâng cao hiệu quả học tập trực tuyến nhờ khả năng giúp giảng viên tạo ra nội dung học tập đa phương tiện mang tính tương tác cao (Zou & cộng sự, 2025). Các công cụ đa phương tiện cũng giúp giảng viên thể hiện được ý đồ giảng dạy của mình một cách tốt nhất, sử dụng được trên nhiều nền tảng khác nhau như thiết bị di động, máy tính để bàn, v.v.. Các công cụ đa phương tiện, khi được nhúng vào bài học có thể hỗ trợ người học tự điều khiển, kiểm soát tốc độ học tập, ví dụ dừng file âm thanh, nghe đi nghe lại, phóng to hình ảnh (Martin, 2021).

Cá nhân hóa học tập

Cá nhân hóa quá trình học tập là một trong những ưu thế của việc học trực tuyến (Linh, 2024). Các hệ thống học trực tuyến sử dụng dữ liệu lớn, dữ liệu thực theo thời gian thực để điều chỉnh nội dung học tập phù hợp với phong cách học khác nhau (Huang & cộng sự, 2020). Những hệ thống này cung cấp phản hồi tức thì, giúp người học xác định điểm cần cải thiện và điều chỉnh chiến lược học tập phù hợp (Mohebbi, 2025). Tuy nhiên, để một khóa học có thể đáp ứng tiêu chí cá nhân hóa như

thể này, dữ liệu đầu vào (bài luyện, bài giảng) cần phải đủ lớn và được kiểm nghiệm cẩn trọng, theo một khung đánh giá nhất định, đặc biệt đối với người học ngoại ngữ.

Tính tương tác và sự tham gia

Các yếu tố tương tác trong bài học trực tuyến như bài luyện, thảo luận nhóm, vv thúc đẩy việc học tập chủ động và tăng cường sự tham gia (Kiều Thu Linh & cộng sự, 2023). Một bài học, khóa học trực tuyến cần có đầy đủ các hình thức tương tác cơ bản giữa người học với nội dung, với bạn học và giảng viên (Moore, 1989). Đối với việc học ngoại ngữ, những tương tác thể này, đặc biệt là tương tác giữa người học, với giảng viên là yếu tố quan trọng giúp duy trì động lực học tập và là môi trường giúp người học rèn luyện kỹ năng và kiến thức ngôn ngữ (Huang & cộng sự, 2023).

Đánh giá kết quả

Từng khóa học, bài học trực tuyến cần bao gồm các hình thức đánh giá khác nhau nhằm cung cấp phản hồi ngay lập tức, giúp người học theo dõi tiến trình học tập. Các cơ chế phản hồi thời gian thực, cung cấp kết quả tự động giúp người học xác định khoảng trống kiến thức và hướng đến việc nắm vững kiến thức ngôn ngữ và kiến thức chuyên ngành (Martin & Bolliger, 2021). Ngoài ra, đánh giá, nhận xét của bạn học cũng như của giảng viên có tác động lớn, giúp người học hiểu sâu hơn được những hạn chế của mình (sử dụng từ, cấu trúc, phát âm, v.v).

Áp dụng công nghệ giáo dục mới

Các nền tảng dựa trên công nghệ giáo dục mới giúp giảng viên thấy được bức

tranh toàn cảnh về nội dung của khóa học, bài học và từ đó xây dựng bài giảng phù hợp, theo ma trận kiến thức, kỹ năng cần thiết. Công nghệ mới như AI có thể cung cấp lộ trình học cá nhân hóa và hệ thống dạy học thông minh, tăng cường khả năng tự học (Mohebbi, 2025). Các công nghệ giáo dục hiện đại mang đến những trải nghiệm nhập vai, cho phép người học tương tác với nội dung theo cách mới. Tuy nhiên, việc sử dụng các công nghệ này đòi hỏi phải có chi phí cao và năng lực thiết kế chuyên sâu của giảng viên và chuyên gia kỹ thuật.

2.2. Đánh giá bài học trực tuyến

Sự phát triển dạy và trực tuyến yêu cầu cần có các khung đánh giá tin cậy nhằm đo lường hiệu quả toàn diện của hình thức dạy-học này. Đã có nhiều nghiên cứu về phương pháp, tiêu chí đánh giá trực tuyến, chủ yếu thông qua việc đo lường sự hài lòng của người học (Alqurashi, 2018; Rothman & cộng sự, 2011). Ví dụ công cụ đánh giá các thành tố thiết kế khóa học trực tuyến (Online Course Design Evaluation – OCDE) bao gồm 22 tiêu chí đánh giá cho 06 nhóm tiêu chuẩn liên quan đến tổng quan khóa học, bài học, trình bày nội dung, tương tác khi học, kiểm tra-đánh giá, hỗ trợ người học và kiểm nghiệm tác động của việc dạy - học trực tuyến (Martin & cộng sự, 2021).

Trong phạm vi nghiên cứu này, chúng tôi phân tích 05 yếu tố chính để đánh giá 04 bài học điện tử đã được thử nghiệm, đó là: (1) Nội dung học và bài luyện, (2) ứng dụng công nghệ, (3) cấu trúc bài học, (4) mục tiêu và yêu cầu học tập, và (5) hình

thức trình bày. Các bài học chưa triển khai phần diễn đàn thảo luận để khai thác các hoạt động tương tác giữa người học và giảng viên, vì vậy yếu tố tương tác và hỗ trợ người học chưa đưa vào trong nghiên cứu này. Những yếu tố này phần nào tương đồng với các mô hình đánh giá nêu trên và phù hợp với hiện trạng của các bài học điện tử đã được xây dựng.

Yếu tố 1: Nội dung học và bài luyện

Đối với các bài học điện tử, đặc biệt là 02 học phần ngôn ngữ, việc lựa chọn và điều chỉnh tài liệu và bài luyện sao cho phù hợp với mục tiêu học tập là yếu tố thiết yếu nhằm đảm bảo hiệu quả và sự tham gia tích cực của người học. Các bài luyện được thiết kế tốt sẽ giúp phát triển tư duy phản biện, khả năng vận dụng kiến thức và hiểu sâu về nội dung học (Nyirongo & Mbano, 2024). Các loại hình bài luyện ngôn ngữ đa dạng như điền từ, lựa chọn phương án đúng, và cả các bài luyện mang tính sản sinh (viết, nói) giúp người học có điều kiện áp dụng kiến thức thu được trong các hoạt động luyện kỹ năng ngôn ngữ khác nhau.

Yếu tố 2: Ứng dụng công nghệ

Hạ tầng công nghệ đóng vai trò quan trọng trong việc thể hiện nội dung học trực tuyến. Các hệ thống quản lý học tập (LMS) như Moodle và Canvas hỗ trợ thể hiện nội dung bài giảng, bài luyện, thảo luận và đánh giá kết quả luyện tập. Việc tích hợp các công cụ đa phương tiện, công cụ tương tác đồng bộ và ứng dụng AI có thể giúp giảng viên thiết kế và thể hiện nội dung giảng dạy tốt hơn, nâng cao tính tương tác,

động lực và sự hài lòng của người học (Huang & cộng sự, 2023). Đối với việc học ngoại ngữ, đặc biệt là kỹ năng nói, việc sử dụng công cụ nhận dạng giọng nói hoặc hình thức đánh giá lời nói dựa vào AI sẽ nâng cao hứng thú của người học.

Yếu tố 3: Cấu trúc bài học

Các bài học được tổ chức tốt thường có bố cục trực quan, cấu trúc nhất quán và lộ trình học tập rõ ràng (Linh & cộng sự, 2024). Việc phân chia nội dung hợp lý, phù hợp với lịch trình giảng dạy và thiết kế theo khối kiến thức giúp người học tự chủ và cải thiện hiệu quả học tập. Đối với học ngoại ngữ, các ngữ liệu bài luyện cần giúp sinh viên phát triển đầy đủ các kỹ năng ngôn ngữ: Nghe, nói, đọc, viết (Linh, 2024). Đối với các môn lý thuyết, cần xây dựng khối kiến thức đi kèm với liên hệ tình huống, giúp người học áp dụng ngay kiến thức thu được trong từng bài học, và cả khóa học.

Yếu tố 4: Mục tiêu và yêu cầu luyện tập

Việc trình bày rõ ràng các mục tiêu học tập của từng bài học sẽ giúp người học tập trung trong việc luyện tập và đạt thành tích tốt hơn. Thang phân loại Bloom là khung lý thuyết phổ biến trong việc xác định các mục tiêu có thể đo lường được (Raible và cộng sự, 2016). Các yêu cầu luyện tập, hướng dẫn làm bài cần rõ ràng và đầy đủ, do cơ hội giải thích trực tiếp là hạn chế (Alqurashi, 2018). Ngoài ra, trên môi trường số, các hình thức luyện tập như kéo thả, điền từ, vv cần hỗ trợ cả việc làm bài trên máy tính (bảng, đề bàn) và điện thoại di động.

Yếu tố 5: Hình thức trình bày

Cách thiết kế và trình bày nội dung, dưới dạng văn bản, âm thanh, video, v.v., có ảnh hưởng nhiều đến mức độ tương tác của người học. Các đoạn video nên có độ dài phù hợp, không quá dài giúp người học tiếp thu kiến thức dễ dàng hơn và nâng cao mức độ hài lòng của người học (Guo & cộng sự, 2014; Martin & Bolliger, 2022). Các hình ảnh minh họa nên sống động, hỗ trợ cho học tập, đặc biệt là với việc học ngoại ngữ. Các bài đọc hiểu đi kèm cũng cần được trình bày rõ ràng, giúp người học thao tác, điều hướng và làm bài luyện đi kèm (Linh, 2024).

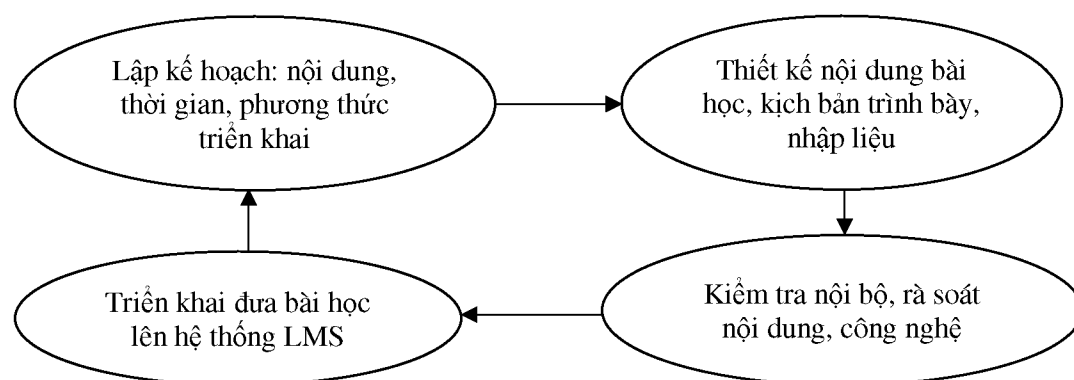
Tóm lại, việc đánh giá bài học trực tuyến, theo một khung đánh giá đã được kiểm nghiệm, cung cấp một cái nhìn toàn diện về hiệu quả của việc dạy và học trực tuyến. Mỗi yếu tố đóng vai trò lớn trong việc tạo ra trải nghiệm của người học: Tích cực hoặc tiêu cực. Sự thiếu hụt ở bất kỳ yếu tố nào cũng có thể làm suy giảm hiệu quả tổng thể của bài học.

3. Phương pháp nghiên cứu

3.1. Mô tả bài giảng điện tử

Trường hợp nghiên cứu trình bày trong bài viết này là 04 bài giảng điện tử của học phần Italia A2 và TNDL. Các bài giảng này là kết quả của một đề tài nghiên cứu khoa học cấp cơ sở, theo đó, các bài giảng điện tử được thiết kế theo 02 phương thức khác nhau. Đối với các bài giảng thuộc khối ngành ngoại ngữ, mỗi bài giảng được chia thành 03 nhóm nội dung chính là (i) giới thiệu ngữ liệu, (ii) luyện tập và (iii) ôn tập. Các bài luyện tập có sự tương tác giữa người học với nội dung, người học với nhau và người học với giảng viên. Hình thức đánh giá kết quả luyện tập bao gồm: Đánh giá trực tiếp của hệ thống và đánh giá của bạn học, giảng viên. Trong quá trình thiết kế, đóng gói, một số công cụ trí tuệ nhận tạo đã được sử dụng nhằm tăng tính tiện lợi và hiệu quả khi sử dụng bài học.

Quy trình xây dựng bài giảng điện tử có thể được trình bày theo sơ đồ sau:



Hình 1: Sơ đồ quy trình xây dựng bài học điện tử

Lược đồ miêu tả quy trình xây dựng bài học điện tử (Hình 1) cho thấy về cơ bản, các bước thực hiện giống như một quy trình đảm bảo chất lượng bao gồm vòng tròn các

bước xây dựng kế hoạch, thực hiện, kiểm tra và triển khai (Plan-Do-Check-Act: PDCA). Quy trình này đảm bảo các yếu tố về nội dung, công nghệ, v.v. của bài học

trực tuyến, đáp ứng tốt nhất yêu cầu thực tiễn của người học.

3.2. Thiết kế nghiên cứu

Nghiên cứu kết hợp phương pháp định lượng và định tính để thu thập và phân tích dữ liệu. Các dữ liệu định lượng bao gồm thông tin về kết quả thử nghiệm 04 bài học của 02 học phần ngôn ngữ (thời gian, kết quả làm bài) và dữ liệu khảo sát sau khi tham gia thử nghiệm. Các dữ liệu định tính bao gồm phần trả lời câu hỏi mở trong Bảng hỏi.

Về công cụ khảo sát ý kiến của sinh viên sau khi thử nghiệm, nhóm nghiên cứu đọc các tài liệu liên quan đến tiêu chí đánh giá khóa học, bài học trực tuyến và sử dụng bảng hỏi đã được dùng trong nghiên cứu tương tự của Rothman và cộng sự (2011). Tuy nhiên, chúng tôi có tiến hành một số chỉnh sửa cho phù hợp với nghiên cứu này, đó là tập trung chủ yếu vào đánh giá bài giảng trực tuyến thay vì đánh giá cả một khóa học trực tuyến. Ví dụ, phần đánh giá hoạt động trong diễn đàn đã được loại bỏ vì các nội dung này chưa triển khai trong 02 bài thử nghiệm.

Sau khi chỉnh sửa, Bảng hỏi bao gồm 05 nhóm yếu tố như đã nêu trong phần tổng quan tài liệu với 12 tiêu chí khác nhau. Bảng hỏi được dịch sang tiếng Việt, lấy ý kiến chuyên gia và thử nghiệm với giảng viên của đơn vị đào tạo liên quan (02-03 giảng viên/bài giảng). Sau khi thử nghiệm, chúng tôi phân tích độ tin cậy với các yếu tố nêu trên. Độ tin cậy chung của 05 nhóm yếu tố cho HP Italia A2 là 0,971 và TNDL là 0,834, đủ điều kiện để thực hiện các phép tính suy luận (Hair và cộng sự, 2010).

Đối tượng tham gia

Nhóm nghiên cứu đã mời một số giảng viên thử nghiệm và có đánh giá nhận xét sơ bộ về các bài giảng. Kết quả cho thấy giảng viên đánh giá cao các bài giảng điện tử, thể hiện ở điểm trung bình cho các tiêu chí về mục tiêu, nội dung, bài luyện, công nghệ, hình thức trình bày rất cao (trên 4,2/5,0). Tuy nhiên, họ cũng có một số gợi ý nhằm nâng cao chất lượng bài giảng như: Đa dạng bài luyện, cải tiến thao tác thực hiện (ví dụ kéo thả), thêm phần giải thích bằng lời; trình bày nội dung thú vị hơn.

Sau khi tiến hành một số chỉnh sửa như gợi ý, sinh viên được mời tham gia thử nghiệm theo phương pháp chọn mẫu có chủ đích. Cụ thể, đối với học phần Italia A2, đối tượng thử nghiệm là sinh viên năm thứ nhất Khoa tiếng Italia; đối với học phần TNDL là sinh viên đã tốt nghiệp, từng học học phần TNDL. Sau khi làm thử các bài học, các nghiệm thể tham gia khảo sát và cho ý kiến đánh giá chung về các bài học. Nghiên cứu sử dụng phương pháp thu thập dữ liệu có chủ đích (dữ liệu học tập từ LMS) và mang tính tự nguyện (tham gia khảo sát sau khi thử nghiệm). Các dữ liệu trích xuất từ hệ thống LMS và khảo sát với giảng viên, sinh viên được bảo mật, chỉ những người tham gia nghiên cứu được tiếp cận.

Thu thập và phân tích dữ liệu

Kết quả thử nghiệm và khảo sát được tải về từ hệ thống LMS, Google Forms và phân tích theo 02 câu hỏi nghiên cứu dưới đây, dựa vào các khung lý thuyết về đánh giá bài học điện tử nêu trên. Phần mềm Excel và SPSS (phiên bản 30) đã được sử dụng để xử lý dữ liệu định lượng như thời

gian tham gia, kết quả học tập và một số thống kê mô tả, suy luận khác. Những phân tích nêu trên được bổ sung bằng dữ liệu định tính thu thập được qua câu hỏi mở trong Bảng hỏi. Hai câu hỏi của nghiên cứu này là:

1. Kết quả thử nghiệm các bài học điện tử trên hệ thống LMS như thế nào?
2. Người học đánh giá như thế nào về các bài học điện tử?

4. Kết quả và thảo luận

4.1. Kết quả

Để trả lời câu hỏi nghiên cứu số 1: “Kết quả thử nghiệm các bài học điện tử trên hệ

thống LMS như thế nào?”, nhóm nghiên cứu đã tải dữ liệu thử nghiệm và phân tích thống kê mô tả như số lượng nghiệm thể, thời gian, kết quả làm bài, v.v. Số bài của HP Italia A2 là 02 bài (13 và 20) với số lượng nghiệm thể tham gia từ 90 đến 139 người, tùy từng bài luyện. Số bài của HP TNDL cũng là 02 bài (5 và 6) với số lượng nghiệm thể tham gia là 70 và 43. Tuy nhiên, không phải tất cả người tham gia thử nghiệm bài học trả lời Bảng hỏi. Một số biến cố thời gian làm bài nhiều nhất bất thường, ví dụ nhiều ngày cho một hoạt động đã được loại bỏ. Số lần làm một bài luyện nhiều nhất là 03 lần, tuy nhiên, với nhiều bài luyện, sinh viên chỉ làm 02 lần.

Bảng 1. Thời gian tham gia hoạt động và điểm số - HP Italia A2

Bài	Hoạt động	Thời gian lớn nhất (phút)	Thời gian nhỏ nhất (giây)	Điểm TB/10
Bài 13	3.2	21,26	6	7,27
	3.3	55,20	15	8,36
	4.3	7,51	5	6,10
	4.4	7,6	6	7,97
	5.1	19,25	5	8,34
	5.2	16,10	5	7,60
	5.3	11,51	6	7,49
	5.4	44,29	4	6,83
	5.5	23,5	8	6,44
	5.6	38,49	6	7,93
	6.2	23,4	5	3,94
Bài 20	2.5	36,37	5	6,59
	3.5	10,35	4	6,91
	3.6	47,9	5	8,36
	4.1	15,32	4	6,91
	4.2	31,46	4	6,92
	4.3	53,56	4	5,83
	4.4	20,55	3	6,30
	4.5	32,19	4	4,67
	4.6	16,30	4	6,73
	6.1	26,20	5	7,58
	6.2	5,47	6	6,39

Dữ liệu trong Bảng 1 cho thấy có sự tương đồng về thời gian trung bình của các hoạt động luyện tập. Tuy nhiên, có sự chênh lệch tương đối lớn giữa thời gian làm bài lớn nhất và nhỏ nhất của một số hoạt động. Ví dụ với hoạt động 3.3, sự chênh lệch lên tới 222 lần (55,20 phút so với 15 giây). Tương tự như vậy, sự chênh lệch về

thời gian của hoạt động số 4.3 là 800 lần. Khác biệt nhỏ nhất là ở hoạt động 4.4 của Bài 13 (07 phút 06 giây so với 06 giây = 78,5 lần). Về kết quả làm bài, dữ liệu trong Bảng 1 cho thấy không có sự khác biệt lớn về điểm trung bình giữa các bài luyện (từ khoảng 6,10 đến 8,38/10), trừ đối với hoạt động 6.2 (3,94), 4.5 (4,67) và 4.3 (5,83).

Bảng 2. Thời gian tham gia hoạt động và điểm số - HP TNDL

Bài	Hoạt động	Thời gian lớn nhất (phút)	Thời gian nhỏ nhất (giây)	Điểm TB/10
Bài 5	1	51,0	39	4,06
	2	37,32	134	5,51
	3	21,52	17	5,17
	4	14,10	29	5,20
Bài 6	1	39,29	43	6,69
	2	9,15	26	5,51
	3	10,3	15	4,68
	4	12,29	7	6,63
	5	14,38	54	5,50

Đối với HP TNDL, sự khác nhau về thời gian làm bài lớn nhất và nhỏ nhất không nhiều như với HP Italia A2. Sự chênh lệch lớn nhất thể hiện ở hoạt động 1 của Bài 5 (132 lần: 51 phút so với 39 giây) và nhỏ nhất là với hoạt động 2 của Bài 6 (21 lần: 09 phút 15 giây so với 26 giây. Cũng như đối với HP Italia A2, không có sự khác biệt

lớn về điểm trung bình giữa các bài luyện (từ 4,06 đến 6,69).

Nhằm tìm hiểu sâu hơn về chất lượng tham gia luyện tập, kỹ thuật phân tích tương quan đã được sử dụng để tìm mối quan hệ giữa thời gian làm bài trung bình và điểm trung bình cho từng hoạt động.

Bảng 3. Mối tương quan giữa thời gian làm bài và điểm TB

Italia A2 Bài 13	H. động	3.2	3.3	4.3	4.4	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	6.2
	Giá trị p	0.691	0.019	0.49	0.051	0.514	0.008	0.174	0.036	0.051	0.158	0.180
	Giá trị r	0.053	0.224	-0.059	0.183	-0.064	0.254	0.128	0.421	0.195	0.144	0.055
Italia A2 Bài 20	H. động	2.5	3.5	3.6	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	6.1	6.2
	Giá trị p	0.479	0.055	0.237	0.009	0.120	0.008	0.287	0.025	0.034	0.037	0.013
	Giá trị r	0.061	0.167	0.111	0.231	0.141	0.240	0.094	0.203	0.201	0.198	0.225
TNDL – Bài 5	H. động	1	2	3	4	TNDL – Bài 6	H. động	1	2	3	4	5
	Giá trị p	0.002	0.815	0.164	0.001		Giá trị p	0.006	0.001	0.173	0.001	0.036
	Giá trị r	-0.403	0.038	0.225	0.720		Giá trị r	0.459	0.681	-0.226	0.687	0.357

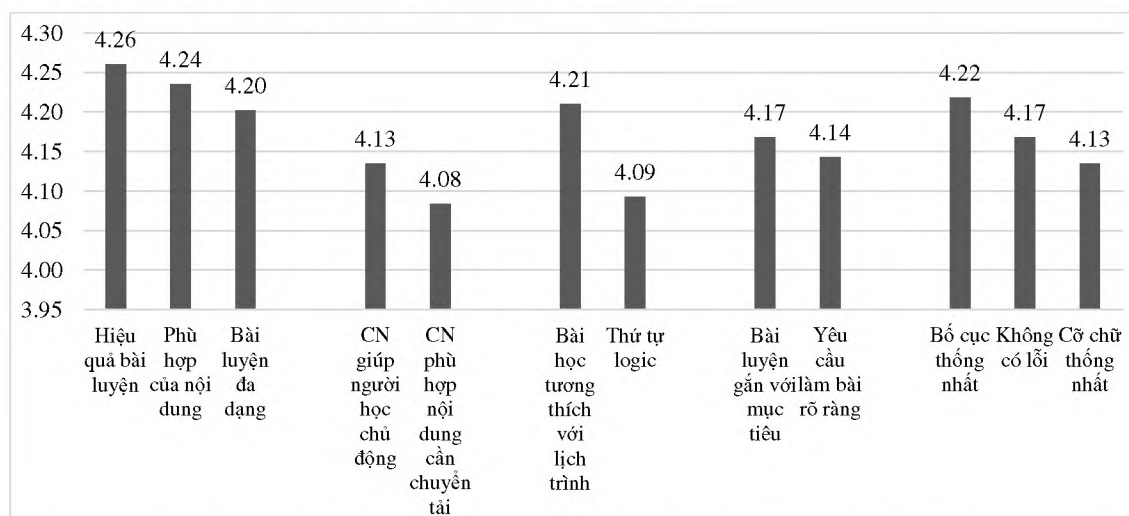
Dữ liệu trong Bảng 3 cho thấy, đối với HP Italia 2, có sự tương quan (in đậm) giữa thời gian và kết quả làm bài trong 25% (03/12) hoạt động của Bài 13 và 42% (05/12) hoạt động của Bài 20. Đối với học phần TNDL, mối tương quan (in nghiêng, đậm) của các hoạt động cao hơn (50% của Bài 5 và 80% của Bài 6). Điều này thể hiện sinh viên càng dành nhiều thời gian làm bài, điểm số càng cao. Tuy nhiên, đối với hoạt động số 1 của Bài TNDL số 5, dấu (-) thể hiện tương quan ngược, tức là sinh viên càng dành nhiều thời gian thì điểm lại càng hơn. Đây là phát hiện thú vị và cần được kiểm chứng thêm với nghiên cứu sâu về hành vi của người học.

Nhằm trả lời câu hỏi nghiên cứu 2: “Người học đánh giá như thế nào về các bài

học điện tử?” dữ liệu thu thập từ bảng khảo sát đã được phân tích dưới nhiều khía cạnh khác nhau. Dưới đây là phần trình bày kết quả chi tiết.

Học phần Italia A2

Số lượng sinh viên hoàn thành bảng khảo sát là 119 người, chiếm khoảng 90% người thử nghiệm bài học. Tỷ lệ nam/nữ tương ứng là 18,5% và 81,5%. Đại đa số (95,7%) sinh viên sử dụng các thiết bị di động như máy tính xách tay, điện thoại di động, máy tính bảng để học bài. Chỉ 4,3% người sử dụng máy tính để bàn. Nhìn chung, sinh viên đánh giá cao cả 05 yếu tố về 02 bài học điện tử, thể hiện qua giá trị trung bình cho 05 yếu tố đều rất cao: Từ 4,08 đến 4,26/5,0 như trình bày trong Biểu 1.



Biểu 1. Giá trị trung bình các yếu tố đánh giá HP Italia A2.

Dữ liệu trong Biểu 1 cho thấy sinh viên đánh giá cao nhất về hiệu quả của các bài luyện (TB = 4,26) và thấp nhất về sự phù hợp của công nghệ với nội dung chuyển tải (TB = 4,08). Các yếu tố về hình thức trình bày cũng được đánh giá cao (từ 4,13 đến 4,22). Trong phần trả lời cho câu hỏi mở (15% người trả lời), ngoài các ý kiến đánh

giá cao cho các bài giảng, nghiệm thể cũng đưa ra một số kiến nghị khác, tập trung vào các yếu tố công nghệ (70% ý kiến) và bài luyện, cấu trúc bài học (30%).

Các ý kiến về yếu tố công nghệ bao gồm: Thao tác khó đối với các bài tập dạng kéo-thả; nên có đáp án ở cuối mỗi bài tập; bài học có hơi nhiều nút ấn. Ví dụ, nghiệm

thể mã ID 25 cho rằng: “Phần đưa đáp án vào ô trống hơi khó giữ cái ô đáp án”, hoặc nghiệm thể mã ID 48 nhận xét: “Em thấy có phần ghép từ vào câu hoặc ô hơi khó để di chuyển”. Về bài luyện và cấu trúc bài học, nghiệm thể mã ID24 gợi ý: “Có thể đặt

đáp án ở cuối phần bài tập vì có một vài câu em không biết sai ở đâu”.

Để phân tích sâu hơn 05 nhóm yếu tố nêu trên, kỹ thuật xác định mối tương quan (correlation) giữa các yếu tố đã được sử dụng.

Bảng 4. Hệ số tương quan giữa các yếu tố của HP Italia A2

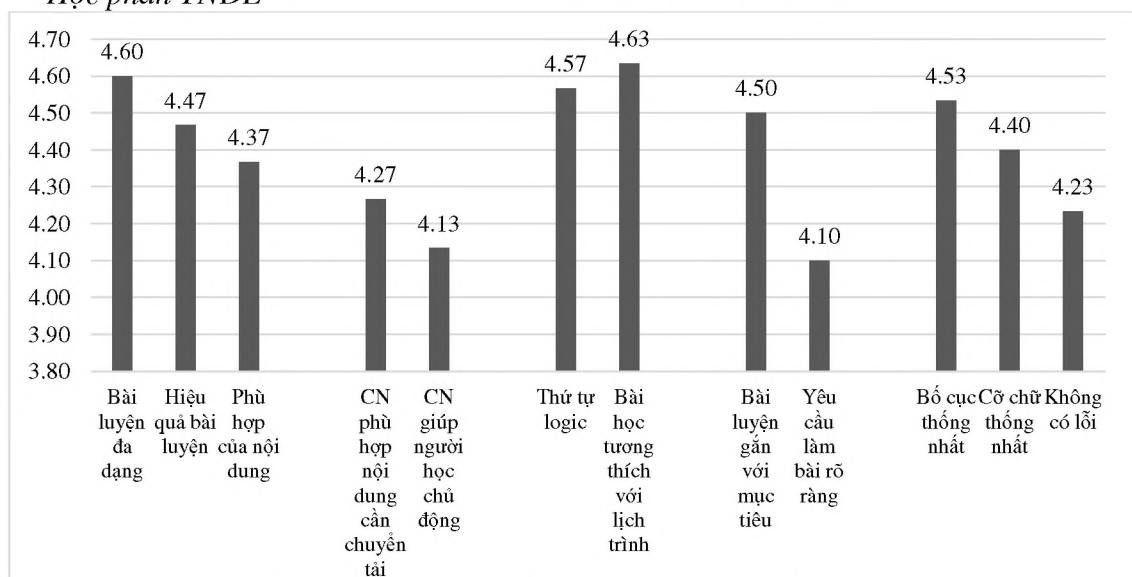
	Nội dung	Công nghệ	Cấu trúc	Mục tiêu	Trình bày
Nội dung	1	0,826**	0,811**	0,745**	0,801**
Công nghệ		1	0,799**	0,733**	0,779**
Cấu trúc			1	0,901**	0,829**
Mục tiêu				1	0,806**
Trình bày					1

Ghi chú: ** Mức ý nghĩa (p) nhỏ hơn 0,001

Dữ liệu trong Bảng 4 cho thấy cả 05 nhóm yếu tố đều có mối tương quan rất cao (mức ý nghĩa nhỏ hơn 0,001, giá trị r từ 0,73 - 0,90). Hệ số tương quan lớn nhất là giữa mục tiêu và cấu trúc bài học ($r=0,90$) và thấp nhất là giữa mục tiêu bài học với công nghệ được sử dụng (0,73). Kết quả này trùng khớp với dữ liệu thống kê mô tả trình bày trong Biểu 1 cũng như ý kiến của nghiệm thể khi trả lời câu hỏi mở của Bảng hỏi.

Số lượng sinh viên hoàn thành bảng khảo sát là 30 người, chiếm khoảng 50% số sinh viên thử nghiệm. Tỷ lệ nam và nữ tương ứng là 30% và 70%, Đa số (80%) sinh viên sử dụng các thiết bị di động như máy tính xách tay, điện thoại di động, máy tính bảng để học bài; 20% sinh viên sử dụng máy tính để bàn. Nhìn chung, sinh viên đánh giá cao về 02 bài học điện tử, thể hiện qua giá trị trung bình cho 05 yếu tố đều rất cao: Từ 4,10 đến 4,63/5,0 như trình bày trong Biểu 2.

Học phần TNDL



Biểu 2. Giá trị trung bình các yếu tố của HP TNDL

Dữ liệu trong Biểu 2 cho thấy các nghiệm thể đánh giá cao nhất về sự tương thích của bài học với lịch trình giảng dạy (TB = 4,63) và thấp nhất về sự rõ ràng của hướng dẫn làm bài (TB = 4,10). Các yếu tố về nội dung học và các bài luyện cũng được đánh giá cao (từ 4,37 đến 4,60). Trong phần trả lời cho câu hỏi mở (73% người trả lời), nghiệm thể đưa ra một số kiến nghị về nội dung, công nghệ, cấu trúc, mục tiêu và hình thức trình bày.

Các ý kiến về yếu tố nội dung bài học và bài luyện bao gồm: Bài học dài và hơi khó; cần có giải thích tại sao câu trả lời sai, vv. Ví dụ, nghiệm thể mã ID 22 cho rằng: “Bài sắp xếp trật tự câu cũng hay nhưng hơi khó

vì ngắt nhiều quá”, hoặc nghiệm thể mã ID 24 nhận xét: “Việc tích hợp đa dạng hoạt động tương tác như hỏi đáp, đóng vai hay trò chơi nhỏ sẽ giúp tăng tính hấp dẫn và giữ chân học sinh, đồng thời nâng cao khả năng giao tiếp”. Về yếu tố công nghệ, nghiệm thể mã ID10 gợi ý: “Em nghĩ nên có thêm audio thuyết minh hoặc clip đơn giản cho phần slide”. Ngoài ra, yếu tố về đường truyền cũng cần được cải thiện, như ý kiến của nghiệm thể mã ID09 “Tuy nhiên chất lượng mạng để học cũng sẽ là một vấn đề”.

Để phân tích sâu hơn 05 nhóm yếu tố nêu trên, kỹ thuật phân tích tương quan cũng đã được sử dụng.

Bảng 5. Hệ số tương quan giữa các yếu tố của HP TNDL

	<i>Nội dung</i>	<i>Công nghệ</i>	<i>Cấu trúc</i>	<i>Mục tiêu</i>	<i>Trình bày</i>
Nội dung	1	0,382*	0,482**	0,691**	0,409*
Công nghệ		1	0,238	0,369*	0,107
Cấu trúc			1	0,312	0,345
Mục tiêu				1	0,445*
Trình bày					1

Ghi chú: ** = mức ý nghĩa (p) nhỏ hơn 0,05; * = mức ý nghĩa nhỏ hơn 0,05

Dữ liệu trong Bảng 5 cho thấy hầu như các nhóm yếu tố đều tương quan với nhau (mức ý nghĩa nhỏ hơn 0,05). Hệ số tương quan lớn nhất là giữa mục tiêu và nội dung bài học ($r=0,691$) và thấp nhất là giữa mục tiêu bài học với công nghệ (0,369). Tuy vậy, yếu tố về công nghệ không tương quan với cấu trúc và cách trình bày nội dung bài học. Yếu tố cấu trúc bài học không tương quan với công nghệ; yếu tố cấu trúc không tương quan với mục tiêu và hình thức trình bày. Kết quả này trùng khớp với ý kiến của nghiệm thể khi trả lời câu hỏi mở của Bảng hỏi, theo đó có nhiều đề xuất về việc cần

cải tiến công nghệ cũng như đường truyền mạng. Tuy nhiên, với số lượng nghiệm thể ít, kết quả cần được kiểm chứng thêm.

4.2. Thảo luận

Các kết quả định lượng và định tính ở trên cho thấy 02 bài học của các học phần Italia A2 và TNDL đã đáp ứng tốt các tiêu chí đánh giá bài học, thể hiện qua mối tương quan giữa thời gian học, kết quả luyện tập và giá trị trung bình rất cao của khảo sát (trên 4,0/5,0). Dưới đây là so sánh kết quả của nghiên cứu này với một số nghiên cứu trước đây.

Thứ nhất, về nội dung bài học và các bài luyện, điểm làm bài thử nghiệm rất cao và giá trị trung bình của khảo sát cũng rất cao (khoảng 4,2 cho HP Italia A2 và 4,47 cho HP TNDL). Điều này thể hiện chất lượng tốt của các bài học, bài luyện thực hành tiếng và vận dụng ngoại ngữ trong xử lý chuyên môn (tình huống hướng dẫn du lịch). Kết quả này cũng tương đồng với nghiên cứu của Martin (2021), theo đó giá trị trung bình của yếu tố về chất lượng bài luyện (quizzes) cũng là 4,22/5,0. Nói cách khác, sau phần cho người học xem (view), cần có các bài luyện đi kèm để đánh giá sự hiểu biết của họ đối với kiến thức vừa học. Nhận định này cũng giống với quan điểm cho rằng việc cung cấp bài luyện, đánh giá là một yếu tố tác động lớn đến việc sinh viên có sử dụng hệ thống học trực tuyến hay không (Al-Fraihat & cộng sự, 2019).

Thứ hai, về ứng dụng công nghệ, Nhóm thiết kế đã sử dụng nhiều công nghệ truyền thống cũng như công nghệ mới nổi trong việc thể hiện bài giảng (quay video trực tiếp, tạo slide tự động bằng AI, và bài luyện (tự động đổi thứ tự câu hỏi, kỹ thuật gấp - thả, vv) nhằm truyền đạt tốt nhất nội dung cần trình bày và giúp người học thao tác dễ dàng nhất. Nhờ vậy, các nghiệm thể cũng rất hài lòng với yếu tố công nghệ, thể hiện qua giá trị trung bình rất cao (4,11 cho HP Italia A2 và 4,2 cho HP TNDL). Đối với hầu hết các bài luyện, người học có thể biết ngay kết quả làm bài và qua đó biết được câu nào làm chưa đúng để có thể làm lại và cải thiện điểm, tăng hứng thú học tập. Kết quả này cũng gần giống với nghiên cứu của Martin (2021) với điểm trung bình của yếu tố công nghệ khoảng 4,48. Kết quả này cũng gần tương đồng với nghiên cứu của

Rothman và cộng sự (2011) với giá trị trung bình là 4,29 cho tiêu chí về công nghệ.

Việc sử dụng video ở đầu và cuối bài giảng cũng cuốn hút người học. Theo Zou và cộng sự (2025), sử dụng hình ảnh, âm thanh giúp tăng hứng thú học tập của sinh viên. Tuy nhiên, điều này đòi hỏi giáo viên dành nhiều thời gian làm việc với các chuyên gia công nghệ trước, trong và sau khi thiết kế bài giảng. Cũng cần lưu ý đến yếu tố kỹ thuật như độ phân giải của ảnh, độ nặng của video và cả độ phức tạp/đơn giản của việc truy cập bài học, điều hướng bài luyện nhằm hỗ trợ người học tốt nhất, như quan điểm của Martin và cộng sự (2021). Trong nghiên cứu này, một số người học vẫn cho rằng việc truy cập vào bài học và một số thao tác còn khó thực hiện.

Thứ ba, về cấu trúc của bài học, điểm trung bình cho cấu trúc 02 bài học thuộc HP Italia A2 là 4,15 và TNDL là 4,2. Kết quả này gần giống với nghiên cứu của Rothman và cộng sự (2011) với điểm trung bình là 4,25 cho tính logic của các hoạt động và 4,41 cho sự trùng khớp giữa tiến độ bài học với lịch trình giảng dạy. Có thể thấy sự đồng nhất về cấu trúc bài học cũng là một yếu tố quan trọng như kết quả nghiên cứu của Martin và cộng sự (2021). Để có được sự đồng nhất này, giảng viên cần lên khuôn bài học (giống như giáo án) tương đối chi tiết trước khi tìm kiếm tài liệu, ngữ liệu để đưa lên hệ thống quản lý học tập (Linh, 2024).

Thứ tư, về mục tiêu và yêu cầu luyện tập, 02 tiêu chí đánh giá trong nghiên cứu này là (i) các bài luyện gắn kết với mục tiêu bài học và (ii) hướng dẫn làm bài cho từng bài

luyện, ví dụ sắp xếp trật tự từ, câu, điền từ vào chỗ trống. Điểm TB chung cho hai yếu tố này của TNDL là 4,3 và Italia A2 là 4,15, giống với nghiên cứu của Rothman và cộng sự (2011) với điểm trung bình của tiêu chí (i) là 4,44 và của tiêu chí (ii) là 4,32. Kết quả này cũng trùng với nghiên cứu của Kiều Thu Linh và cộng sự (2024) về yêu cầu xây dựng học liệu dạy trực tuyến là: "...giáo viên cần xác định và xây dựng học liệu để đáp ứng các mục tiêu và nội dung dạy học đã đề ra" (tr.78). Kết quả này cũng cho thấy hướng dẫn làm bài, nộp bài tập của hai học phần ngôn ngữ đã rất rõ ràng. Đây là một nội dung đã được trao đổi, thảo luận nhiều phiên trong quá trình xây dựng bài học điện tử, đảm bảo rằng các hướng dẫn làm bài, nộp bài phải được viết rõ ràng với ngôn ngữ dễ hiểu (Martin, 2021). Các mục tiêu bài học được rà soát nhiều lần theo mẫu câu: "*Sau khi học xong bài, người học có thể...*", sử dụng các động từ đo lường được (Raible & cộng sự, 2016).

Thứ năm, về hình thức trình bày, yếu tố này bao gồm 03 tiêu chí đánh giá về lỗi chính tả, ngữ pháp, cỡ chữ và bố cục. Điểm trung bình chung cho 03 tiêu chí trên của HP Italia A2 là 4,17 và TNDL là 4,39. Kết quả này giống với kết quả nghiên cứu của Rothman và cộng sự (2011) cho hai tiêu chí về lỗi chính tả, ngữ pháp và cỡ chữ thống nhất (điểm trung bình là 4,42). Tuy nhiên, kết quả này thấp hơn so với nghiên cứu của Martin (2021) với giá trị trung bình chung cho yếu tố trình bày nội dung là 4,67. Sự khác nhau này một phần là do các tiêu chí nhỏ trong nghiên cứu của Martin không hoàn toàn trùng lặp với các tiêu chí của nghiên cứu này. Hình thức trình bày (slide, chữ, video và người lên hình) là những yếu

tố quan trọng cần sự chỉnh chu, rà soát thật kỹ trước khi đưa bài học vào sử dụng.

Một yếu tố chưa được đánh giá đối với 02 bài học đã được xây dựng là sự tương tác trực tuyến giữa người học với giảng viên và người học với nhau. Yếu tố này đã được xác định trong khung xây dựng bài giảng thông qua phần Diễn đàn (discussion forum). Khu vực Diễn đàn cũng là nơi sau này người học và giảng viên sẽ tiến hành nhận xét, đánh giá kết quả bài viết, nói của bạn học, tạo sự gắn kết hơn giữa người học với nhau và với giảng viên; qua đó tăng sự hài lòng của họ với từng bài học nói riêng và toàn bộ khóa học trực tuyến nói chung (Alqurashi, 2018). Tuy nhiên, trong phạm vi bài học thí điểm, yếu tố này chưa được thực hiện, vì vậy chưa được đưa vào để đánh giá.

5. Kết luận và đề xuất

Kết quả nghiên cứu này là một phần sản phẩm của một đề tài khoa học cấp cơ sở tại Trường Đại học Hà Nội, hướng tới nâng cao năng lực số cho giảng viên. Chúng tôi đã tiến hành phân tích kết quả thực nghiệm với 04 bài giảng điện tử thuộc học phần Italia A2 và TNDL và dữ liệu khảo sát với người học sau khi thử nghiệm. Kết quả nghiên cứu cho thấy về cơ bản, 04 bài giảng đã đáp ứng tốt các tiêu chí đánh giá bài học điện tử như mục tiêu, nội dung học tập, bài luyện, công nghệ, trình bày, vv.. Tuy nhiên, kết quả nghiên cứu cũng cho thấy để người học có được trải nghiệm tốt nhất khi tham gia học trực tuyến, cần đa dạng hóa các hình thức bài luyện; cải thiện vấn đề công nghệ, kỹ thuật trong thiết kế hoạt động; bổ sung trò chơi, gắn audio thuyết minh cho slide, v.v..

Mặc dù đã đạt được một số kết quả như trình bày ở trên, nghiên cứu này còn một số hạn chế nhất định. Thứ nhất, dữ liệu thu thập chủ yếu là dữ liệu định lượng, chưa có phần phỏng vấn với giảng viên và người học về các bài học điện tử cũng như trải nghiệm của họ. Thứ hai, số lượng bài học điện tử cũng như số lượng nghiệm thể còn ít, tiêu chí đánh giá còn rút gọn, chưa phản ánh hết được những yếu tố về chất lượng của bài học điện tử. Trong quá trình xây dựng và thử nghiệm các bài học điện tử trong tương lai, cần liên tục đánh giá thông qua khảo sát, phỏng vấn, lấy ý kiến chuyên gia nhằm đảm bảo chất lượng tốt nhất của các bài học sẽ chính thức triển khai tại Trường Đại học Hà Nội.

Kết quả nghiên cứu trình bày trong bài viết này thể hiện nỗ lực của một nhóm giảng viên và chuyên viên công nghệ trong việc xây dựng và thử nghiệm, đánh giá hai bài giảng điện tử. Đây là một phần trong kế hoạch tổng thể nâng cao năng lực số của giảng viên trong việc xây dựng bài giảng điện tử cho các học phần khác trong chương trình đào tạo của Trường Đại học Hà Nội. Toàn bộ quy trình, kịch bản và quy trình xây dựng bài giảng đã được đúc kết và đưa vào trong kế hoạch bồi dưỡng cán bộ cốt cán của các đơn vị đào tạo, quản lý của Trường trong thời gian tới, góp phần chuyển đổi số mạnh mẽ trong hoạt động đào tạo của Trường Đại học Hà Nội.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Al-Fraihat, D., Joy, M., & Sinclair, J. (2020). Evaluating E-learning systems success: An empirical study. *Computers in Human Behavior*, 102, 67–86. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.004>
2. Alqurashi, E. (2019). Predicting student satisfaction and perceived learning within online learning environments. *Distance Education*, 40(1), 133–148. <https://doi.org/10.1080/01587919.2018.1553562>
3. Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How video production affects student engagement. Proceedings of the First ACM Conference on Learning @ Scale. Atlanta Georgia USA. 41–50. <https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>
4. Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis* (7th ed.). Prentice-Hall.
5. Huang, A. Y. Q., Lu, O. H. T., Huang, J. C. H., Yin, C. J., & Yang, S. J. H. (2020). Predicting students' academic performance by using educational big data and learning analytics: Evaluation of classification methods and learning logs. *Interactive Learning Environments*, 28(2), 206–230. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1636086>
6. Huang, X., Zou, D., Cheng, G., Chen, X., & Xie, H. (2023). Trends, research issues and applications of artificial intelligence in language education. *Educational Technology & Society*, 26(1), 112–131.
7. Linh, K. T., Ngọc, T. M., Huệ, Đ.T.T., Hạnh, Đ.T.T., Hằng, T. B., Thu, P. T., & Như, L. Q. (2024). Kinh nghiệm quốc tế về xây dựng kế hoạch bài dạy theo mô hình dạy học kết hợp và đề xuất cho Việt Nam. *Tạp Chí Khoa Học Giáo Dục Việt Nam*, 20(01), 73–80.
8. Martin, F., & Bolliger, D. U. (2022). Developing an online learner satisfaction framework in higher education through a systematic review of research. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 1–21. <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00355-5>
9. Martin, F., Bolliger, D. U., & Flowers, C. (2021). Design matters: Development and validation of the online course design elements (OCDE) instrument. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 22(2), 46–71.
10. Mohebbi, A. (2025). Enabling learner independence and self-regulation in language education using AI tools: A systematic review. *Cogent Education*, 12(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2433814>

11. Moore, M. G. (1989). Editorial: Three types of interaction. *American Journal of Distance Education*, 3(2), 1–7. <https://doi.org/10.1080/08923648909526659>
12. Nyirongo, D. K., & Mbano, N. (2024). Instructor's role in distance mode of blended learning: Investigating interaction, instructor perceptions and challenges in using Moodle. *Open Journal of Social Sciences*, 12(10), 636–660.
13. Raible, J., Bennett, L., & Bastedo, K. (2016). Writing measurable learning objectives to aid successful online course development. *Int. J. for Scholarship of Technology Enhanced Learning*, 1(1), 112–121.
14. Rothman, T., Romeo, L., Brennan, M., & Mitchell, D. (2011). Criteria for assessing student satisfaction with online courses. *International Journal for E-Learning Security*, 1(1), 27–32.
15. Thach, P. N., Phuong, H. L., & Vinh, N. V. (2021). Exploring relationships between learners' Internet self-efficacy, online self-regulation, and interaction during online learning amid COVID-19 in Vietnam. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 621, 121–134.
16. Zou, Y., Kuek, F., Feng, W., & Cheng, X. (2025). Digital learning in the 21st century: Trends, challenges, and innovations in technology integration. *Frontiers in Education*, 10, 1562391. <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/feduc.2025.1562391/full>

(Ngày nhận bài: 30/7/2025; ngày duyệt đăng: 30/9/2025)