

SỬ DỤNG PHẦN MỀM BLOOKET VÀO TỔ CHỨC DẠY HỌC TRI THỨC LÝ LUẬN VĂN HỌC LỚP 11

Lâm Trần Sơn Ngọc Thiên Chương¹

Nguyễn Minh Thông, Võ Nhật Hào, Trương Hoàng Hân*, Huỳnh Công Khánh Duy²

¹Khoa Sư phạm, Trường Đại học An Giang, ĐHQG-HCM

²Ngành Sư phạm Ngữ văn, Khoa Sư phạm, Trường Đại học An Giang, ĐHQG-HCM

*Email: hoanghan2003.work@gmail.com

Tóm tắt: Việc ứng dụng phần mềm Blooket vào dạy học Tri thức lý luận văn học lớp 11 là một hướng đi hiệu quả trong việc đổi mới phương pháp giảng dạy và tiếp cận tri thức. Phần mềm này không chỉ giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách chủ động và sáng tạo, mà còn thúc đẩy khả năng tư duy, hợp tác và hứng thú học tập. Đồng thời, Blooket tạo điều kiện để giáo viên tổ chức dạy học linh hoạt, xây dựng môi trường học tập tích cực và hấp dẫn hơn. Bài viết tập trung đề xuất cách tích hợp Blooket vào dạy học Tri thức lý luận văn học lớp 11, nhằm nâng cao chất lượng tiếp thu kiến thức và cải thiện hiệu quả giảng dạy môn Ngữ văn nói chung, đặc biệt là ở mảng lý luận văn học.

Từ khóa: Phần mềm Blooket, dạy học, Tri thức lý luận văn học, lớp 11.

USING BLOOKET SOFTWARE IN TEACHING LITERARY THEORY KNOWLEDGE FOR GRADE 11

Lam Tran Son Ngoc Thien Chuong¹

Nguyen Minh Thong, Vo Nhat Hao, Truong Hoang Han*, Huynh Cong Khanh Duy²

¹ Faculty of Education, An Giang University, VNU-HCM

² Literature Education, Faculty of Education, An Giang University, VNU-HCM

*Email: hoanghan2003.work@gmail.com

Abstract: The application of Blooket software in teaching Literary Theory and Knowledge in Grade 11 represents an effective approach to innovating teaching methods and knowledge acquisition. This tool not only enables students to engage with content actively and creatively but also enhances their critical thinking, collaboration skills, and learning motivation. At the same time, Blooket allows teachers to organize lessons more flexibly and foster a more dynamic and engaging learning environment. This paper focuses on proposing ways to integrate Blooket into the teaching of Literary Theory and Knowledge in Grade 11, with the aim of improving students' knowledge acquisition and overall teaching effectiveness in Literature, particularly in the domain of literary theory.

Keywords: Blooket software, teaching, Literary Theory Knowledge, Grade 11.

Nhận bài: 16/08/2025

Phản biện: 16/09/2025

Duyệt đăng: 20/09/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh thế kỷ XXI, sự phát triển mạnh mẽ của khoa học và công nghệ đã tác động sâu sắc đến mọi lĩnh vực của đời sống, trong đó có giáo dục. Việc đổi mới giáo dục không chỉ đơn thuần là cập nhật kiến thức mà còn đòi hỏi những phương pháp dạy học tiên tiến nhằm phát triển toàn diện năng lực và phẩm chất của người học. Đặc biệt, nền giáo dục Việt Nam đang trong quá trình chuyển mình mạnh mẽ để đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa và hội nhập quốc tế. Nghị quyết số 29-NQ/TW (2013), tại Hội nghị lần thứ 8 Ban chấp hành Trung ương (BCHTW) Đảng khóa XI đã đề ra nội dung như sau: “Đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường, định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập Quốc tế” [BCHTW, 2013]. Điều này đặt ra yêu cầu thay đổi phương pháp dạy học trong các môn học, đặc biệt là môn Ngữ văn. Trong Chương

trình Giáo dục phổ thông (CT GDPT) môn Ngữ văn 2018 đã xác định: “Chương trình được thiết kế theo các mạch chính tương ứng với các kĩ năng đọc, viết, nói và nghe.” [Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2018], qua đó khẳng định việc xây dựng chương trình mới nhằm giúp học sinh (HS) phát triển toàn diện các kĩ năng Đọc, Viết, Nói và Nghe, đồng thời nâng cao tư duy sáng tạo và năng lực ngôn ngữ.

Tuy nhiên, thực tế cho thấy việc dạy học Tri thức lý luận văn học hiện nay vẫn còn nhiều hạn chế. Phương pháp truyền thống với lối dạy đọc – chép chưa thực sự khơi gợi được hứng thú học tập, làm giảm tính chủ động và sáng tạo của HS. Trước thực trạng đó, việc áp dụng các phần mềm vào dạy học Tri thức lý luận văn học là một yêu cầu cấp thiết nhằm nâng cao hiệu quả học tập và tạo điều kiện để HS phát triển toàn diện. Trong số các phương pháp dạy học đổi mới, việc sử dụng phần mềm vào dạy học được xem là một trong

những cách tiếp cận hiệu quả, phù hợp với đặc thù của môn Ngữ văn. Phương pháp này không chỉ giúp HS tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên, sinh động mà còn khuyến khích sự tham gia tích cực, tư duy sáng tạo và khả năng hợp tác của các em. Xuất phát từ những lý do trên, bài viết này được thực hiện với mục tiêu đề xuất giải pháp phù hợp nhằm nâng cao chất lượng dạy học môn Ngữ văn và Tri thức lý luận văn học nói riêng, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong thời đại công nghệ phát triển.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Giới thiệu về phần mềm Blooket

Theo Nguyễn Thu Quyên (2024), “Blooket được sáng lập bởi Tom Stewart vào năm 2020. Với niềm đam mê trong việc tạo ra những công cụ hỗ trợ học tập tương tác và thú vị, Tom đã phát triển Blooket nhằm mang lại một trải nghiệm học tập mới mẻ và thú vị cho cả giáo viên và học sinh” [Quyên, 2024]. Trong bối cảnh giáo dục hiện đại liên tục đổi mới về phương pháp và hình thức tổ chức dạy học, Blooket đã nhanh chóng khẳng định vị thế như một công cụ hỗ trợ hiệu quả, được ứng dụng rộng rãi tại nhiều quốc gia như Hoa Kỳ, Canada, Anh, Úc cùng nhiều nước châu Âu và châu Á.

Về bản chất, Blooket là một nền tảng học tập dưới hình thức trò chơi mang tính giải trí cao nhưng vẫn đảm bảo hiệu quả giáo dục. GV có thể sử dụng Blooket để tạo sự tương tác tích cực với HS trong giờ học, trong khi HS cũng có thể tự luyện tập tại nhà. Đặc biệt, phần mềm này còn có khả năng ghi nhận và hiển thị nhanh chóng câu trả lời của HS ngay trên màn hình, giúp quá trình dạy – học trở nên sinh động và trực quan hơn.

Nền tảng này cho phép GV thiết kế bộ câu hỏi riêng hoặc tận dụng kho dữ liệu có sẵn để xây dựng các hoạt động đánh giá. Sau khi lựa chọn bộ câu hỏi phù hợp, GV tiến hành triển khai hoạt động dạy học theo hình thức trực tuyến hoặc trực tiếp tại lớp thông qua các chế độ trò chơi khác nhau. HS chỉ cần nhập mã do GV cung cấp để tham gia trên các thiết bị như máy tính, máy tính bảng hoặc điện thoại thông minh, góp phần nâng cao tính linh hoạt và khả năng tiếp cận.

Một đặc điểm nổi bật tạo nên sự khác biệt của Blooket so với các nền tảng tương tự là sự đa dạng trong các chế độ chơi. Nếu như các công cụ như Quizizz chỉ giới hạn ở một vài chế độ cơ bản, thì Blooket cung cấp tới 17 chế độ chơi trực tuyến (bao gồm 14 chế độ miễn phí và 3 chế độ trả phí) cùng với 7 chế độ bài tập về nhà. GV chỉ cần xây

dựng một bộ câu hỏi nhưng có thể áp dụng trên nhiều chế độ khác nhau, nhờ đó mang lại trải nghiệm học tập mới mẻ, hấp dẫn cho HS. Mỗi chế độ đều được thiết kế với lối chơi riêng biệt, tạo ra các thử thách thú vị, tiêu biểu như “Tower Defense”, “Gold Quest” hay “Fishing Frenzy”, góp phần thúc đẩy sự hứng thú và tương tác tích cực của HS.

Khả năng thúc đẩy động lực và tăng cường tương tác là một trong những yếu tố góp phần vào thành công của Blooket. Thay vì học tập một chiều, HS được tham gia vào các trò chơi mang tính cạnh tranh lành mạnh, qua đó chủ động tiếp thu và củng cố kiến thức. Blooket không chỉ là công cụ kiểm tra mà còn là phương tiện hỗ trợ HS ôn luyện hiệu quả thông qua trải nghiệm học tập giàu tính tương tác, phù hợp với định hướng đổi mới giáo dục theo hướng tích hợp công nghệ.

Bên cạnh đó, Blooket còn cung cấp các tính năng quản lý lớp học dành cho GV như báo cáo chi tiết kết quả của từng HS, hỗ trợ đánh giá mức độ tiến bộ và điều chỉnh hoạt động dạy học phù hợp. Tài khoản của HS cho phép theo dõi tiến trình học tập cá nhân, tự tạo bộ câu hỏi để ôn tập và tham gia vào các sự kiện quốc tế do nền tảng tổ chức.

Đặc biệt, Blooket liên tục cập nhật các sự kiện và chế độ chơi mới, mang lại trải nghiệm học tập sáng tạo và tươi mới cho người dùng. Nền tảng này cung cấp gói miễn phí với khả năng tổ chức trò chơi cho tới 60 HS và gói nâng cấp có thể mở rộng quy mô lên đến 300 HS, đáp ứng nhu cầu của nhiều cơ sở giáo dục với quy mô khác nhau.

Trong bối cảnh chuyển đổi số và cách mạng công nghiệp 4.0, việc ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học không chỉ là xu hướng mà còn là yêu cầu tất yếu nhằm đáp ứng mục tiêu đổi mới giáo dục. Blooket là minh chứng rõ nét cho khả năng công nghệ góp phần chuyển hóa các tiết học khô khan thành những trải nghiệm sinh động, hấp dẫn.

2.2. Hướng dẫn quy trình sử dụng phần mềm Blooket

Bước 1: Truy cập vào trang Blooket

Tìm kiếm Blooket trên thanh tìm kiếm Google và truy cập vào trang. Link truy cập: <https://www.blooket.com/>

Bước 2: Đăng ký tài khoản trò chơi Blooket

Nếu GV chưa có tài khoản trên trang web, vui lòng đăng ký bằng cách nhấp vào “Sign up”. GV có thể đăng ký qua tài khoản Google hoặc Email cá nhân. Sau khi hoàn tất đăng ký, GV có thể đăng nhập bằng tài khoản Google và chọn tài khoản để

tiếp tục sử dụng Blooket. Sau đó, trang web sẽ yêu cầu GV xác định vai trò người dùng, là GV “Teacher” hay HS “Student”. Nếu người dùng là người tổ chức hoạt động, hãy chọn “Teacher”. Quá trình đăng ký tài khoản Blooket sẽ hoàn tất. Sau khi đăng nhập thành công, GV có thể chọn Create để bắt đầu thiết kế.

Bước 3: Tạo bộ câu hỏi và thiết lập định dạng câu hỏi

Sau khi đăng nhập vào tài khoản Blooket, GV nhấn chọn “Create a Set” hoặc “Create” (ở góc trái giao diện chính của trang web). Tại giao diện tạo câu hỏi, GV lưu ý:

“Cover Image”: Thêm hình ảnh đại diện cho bộ câu hỏi;

“Title”: Phân nhập tên cho bộ câu hỏi;

“Description”: Dùng để nhập mô tả ngắn gọn nội dung chính của bộ câu hỏi.

Sau khi hoàn tất các bước này, nhấn “Create” để lưu lại.

Tiếp theo, GV có thể bắt đầu thiết kế các dạng câu hỏi phù hợp với mục tiêu kiểm tra hoặc khảo sát ý kiến HS.

Sau khi truy cập giao diện thiết kế, GV nhấn “Add question” để thêm câu hỏi. Blooket hỗ trợ định dạng trắc nghiệm với tối đa 4 phương án lựa chọn và cho phép xác định đáp án đúng. Ngoài văn bản, người dùng có thể chèn hình ảnh, âm thanh hoặc biểu thức toán học nhằm tăng tính trực quan. Hệ thống cũng cho phép thiết lập thời gian trả lời cho từng câu hỏi. Khi hoàn tất, GV chọn “Save Set” để lưu bộ câu hỏi.

Bước 4: Bắt đầu chơi

GV vào phần My Sets, chọn gói câu hỏi muốn bắt đầu chơi và bấm vào “Host” và thực hiện chọn “Game Mode”.

Hiện tại có 17 chế độ Game Mode khác nhau có sẵn để chơi trên Booklet bao gồm: 14 chế độ chơi miễn phí và 3 chế độ chơi mất phí. Sau khi thiết lập xong hãy chọn “Host” ở góc phải giao diện để bắt đầu chơi.

Bước 5: Hướng dẫn HS tham gia

GV sẽ cung cấp cho HS link truy cập trực tiếp giúp HS vào game mà không cần phải nhập “Game ID” hay thực hiện bất kỳ bước đăng nhập nào. Nếu HS không nhận được link từ Host, các em có thể tham gia game bằng cách truy cập vào trang web Blooket, chọn “Join a Game” ở góc trên bên trái màn hình, nhập Game ID vào ô trống, sau đó điền “Nickname” và chọn Avatar để bắt đầu chơi.

2.3. Minh họa quy trình ứng dụng phần mềm Blooket vào tổ chức dạy học Tri thức lý luận văn học lớp 11

Để ôn tập hiệu quả, GV có thể sử dụng Blooket thiết kế câu hỏi trắc nghiệm trực tuyến, giúp HS hứng thú học tập qua trò chơi, đồng thời tạo môi trường cạnh tranh lành mạnh thông qua việc trả lời nhanh và chính xác.

Ví dụ minh họa:

Khi dạy phần Tri thức lý luận văn học của thể loại thơ, thuộc Bài 8: Cái tôi – thế giới độc đáo (Thơ) [Nguyễn Thành Thi, 2023], Bộ Chân trời sáng tạo, GV có thể sử dụng phần mềm Blooket để thiết kế các trò chơi trắc nghiệm ở phần HOẠT ĐỘNG 3: LUYỆN TẬP, giúp HS ôn tập lại kiến thức về thể loại thơ các em đã được học trong tiết này:

C. HOẠT ĐỘNG 3: LUYỆN TẬP

1. Mục tiêu: Củng cố, ôn tập những kiến thức đã học.

2. Nội dung: Sử dụng phần mềm Blooket tổ chức ôn tập củng cố kiến thức HS đã học.

3. Sản phẩm: Phần tham gia trò chơi của HS.

4. Tổ chức thực hiện:

✓ *Bước 1: GV chuyển giao nhiệm vụ học tập:* GV thiết kế và tổ chức luyện tập cho HS bằng phần mềm Blooket dựa trên gói câu hỏi trắc nghiệm sau:

Câu 1. Tượng trưng trong thơ trữ tình là gì?

A. Những hình ảnh mang ý nghĩa biểu tượng, hàm ẩn nhiều tầng nghĩa

B. Chỉ những vật có thật trong cuộc sống

C. Những hình ảnh mô tả trực tiếp cảm xúc của tác giả

D. Cách sử dụng từ ngữ hoa mỹ

Câu 2. Yếu tố tượng trưng trong thơ trữ tình có tác dụng gì?

A. Làm cho bài thơ có thêm nhiều hình ảnh đẹp

B. Giúp người đọc liên tưởng sâu hơn về ý nghĩa tác phẩm

C. Tạo nên sự khó hiểu cho người đọc

D. Chỉ để thể hiện sự sáng tạo của nhà thơ

Câu 3. Hình thức trong thơ trữ tình bao gồm những yếu tố nào?

A. Thể thơ, câu thơ, lời thơ

B. Hình ảnh, nhịp điệu, từ ngữ

C. Giọng điệu

D. Tất cả yếu tố trên

Câu 4. Vì sao hình thức thơ trữ tình quan trọng?

A. Giúp thể hiện cảm xúc và tư tưởng một cách cô đọng, hàm súc

B. Chỉ để tạo ra vẻ đẹp ngôn ngữ

C. Ảnh hưởng nhiều đến nội dung bài thơ

D. Giúp bài thơ có nhịp điệu dễ đọc

Câu 5. Cấu tứ của một bài thơ trữ tình là gì?

A. Cách triển khai mạch cảm xúc và tổ chức hình ảnh thơ

B. Việc sử dụng các biện pháp tu từ

C. Dùng nhiều từ ngữ hoa mỹ

D. Sự lặp lại ý tưởng để nhấn mạnh

Câu 6. Trong thơ trữ tình, hình ảnh ánh trăng thường mang ý nghĩa gì?

A. Sự huyền bí và ma mị

B. Nỗi nhớ nhung, hoài niệm

C. Sự thịnh vượng

D. Biểu tượng của chiến thắng

Câu 7. Hình ảnh “cánh chim” trong thơ trữ tình thường tượng trưng cho điều gì?

A. Sự tự do, khát vọng bay cao

B. Sự đau khổ, mất mát

C. Lòng trung thành

D. Sự chia ly

Câu 8. Trong thơ trữ tình, hình ảnh “con thuyền” thường mang ý nghĩa tượng trưng nào?

A. Cuộc đời và những hành trình trong cuộc sống

B. Sự gắn bó gia đình

C. Quyền lực và sức mạnh

D. Niềm vui đoàn tụ

Câu 9. Trong thơ, hình ảnh “biển cả” thường mang ý nghĩa gì?

A. Sự nguy hiểm, bất ổn

B. Sự bao la, vô tận của tình yêu hoặc cuộc sống

C. Sự chật hẹp, giới hạn

D. Sự cô lập, xa cách

Câu 10. Hình ảnh “lá vàng rơi” trong thơ thường gợi lên điều gì?

A. Sự bắt đầu mới

B. Sự vững chãi, trường tồn

C. Sự già nua, thời gian trôi qua

D. Sự phản kháng mạnh mẽ

Câu 11. Trong bài thơ “Nguyệt Cầm” của Xuân Diệu, hình ảnh “Nguyệt Cầm” tượng trưng cho điều gì?

A. Nỗi buồn, sự cô đơn và trăn trở của con người

B. Niềm vui và hạnh phúc

C. Sự tàn lụi của thời gian

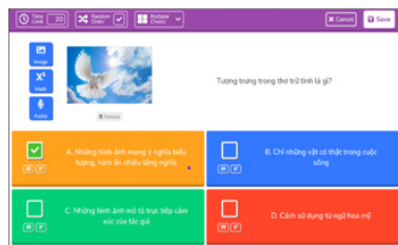
D. Lòng dũng cảm và kiên cường

– HS sử dụng điện thoại có kết nối Internet để đăng nhập và tham gia trò chơi, 3 HS đứng đầu sẽ được nhận 3 phần quà nhỏ từ GV.

✓ **Bước 2: HS thực hiện nhiệm vụ học tập:** HS tham gia trò chơi theo hướng dẫn của GV.

✓ **Bước 3: Báo cáo, thảo luận:** HS tích cực tham gia trò chơi.

✓ **Bước 4: Kết luận, nhận định:** GV nhận xét, đánh giá, chốt đáp án và nhắc lại kiến thức đã học cho HS.



Hình. Thiết kế trò chơi trắc nghiệm trên phần mềm Blooket

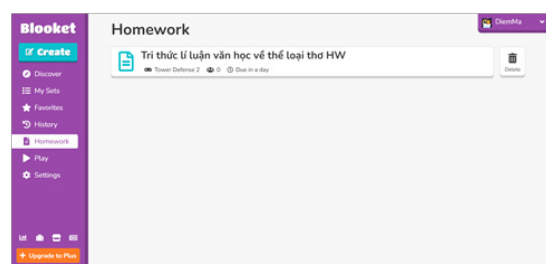


Hình. Tiến hành chơi trên phần mềm Blooket

Khi triển khai hoạt động theo các bước đã hướng dẫn, HS có thể trực tiếp tham gia trên lớp và trả lời các câu hỏi trong khoảng thời gian quy định. GV có thể tạm dừng sau mỗi câu hỏi để giải thích, củng cố kiến thức, đồng thời theo dõi kết quả của từng HS nhằm kiểm soát số lượng tham gia cũng như tỷ lệ câu trả lời đúng.

Ngoài ra, GV cũng có thể tổ chức ôn tập tại nhà bằng cách giao bài tập qua Blooket. Các bước thực hiện tương tự như trên, nhưng thay vì chọn “Host” để HS chơi trực tiếp trên lớp, GV chọn “Assign Homework”, thiết lập thời gian hoàn thành và giao bài tập cho HS thực hiện tại nhà.

Sau đó, GV cung cấp link, mã PIN hoặc mã QR, phổ biến yêu cầu học tập và thời hạn hoàn thành. Nhờ vào phần mềm, GV vẫn có thể theo dõi số lượng HS tham gia và kết quả làm bài dù không tổ chức trực tiếp trên lớp.



Hình. GV tổ chức ôn tập trí thức tại nhà

2.4. Lợi ích của việc sử dụng phần mềm Blooket hỗ trợ tổ chức dạy học Tri thức lý luận văn học lớp 11

Việc tích hợp phần mềm Blooket trong dạy học Tri thức lý luận văn học lớp 11 mang lại nhiều lợi ích, cụ thể:

Tạo môi trường học tập tích cực: Biến nội dung lý thuyết khô khan thành trải nghiệm sinh động, giúp HS hứng thú và tăng mức độ tập trung trong học tập.

Phát triển tư duy và kỹ năng hợp tác: Thông qua các trò chơi tương tác, HS rèn luyện tư duy logic, phản xạ nhanh và kỹ năng làm việc nhóm.

Khuyến khích sự chủ động sáng tạo: HS chuyển từ thế bị động sang chủ động chiếm lĩnh tri thức, đồng thời có cơ hội thể hiện tính sáng tạo khi giải quyết các nhiệm vụ học tập.

Hỗ trợ kiểm tra, đánh giá linh hoạt: GV dễ dàng xây dựng hệ thống câu hỏi, theo dõi kết quả học tập và điều chỉnh nội dung giảng dạy phù hợp.

Thúc đẩy ứng dụng công nghệ trong dạy học: Góp phần nâng cao năng lực số cho cả GV và HS, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong thời đại công nghệ số.

Từ đó cho thấy, việc sử dụng Blooket không chỉ góp phần đổi mới phương pháp giảng dạy Tri thức lý luận văn học mà còn tạo động lực học tập tích cực, hỗ trợ phát triển toàn diện năng lực và phẩm chất của HS.

III. KẾT LUẬN

Việc ứng dụng phần mềm Blooket trong dạy học Tri thức lý luận văn học lớp 11 góp phần đổi mới phương pháp giảng dạy theo hướng hiện đại, sinh động và hiệu quả. Thông qua hình thức trò chơi tương tác, HS tiếp thu kiến thức một cách chủ động, hứng thú; đồng thời phát triển tư duy logic, khả năng sáng tạo và kỹ năng hợp tác. Blooket cũng giúp tăng cường tương tác GV-HS, tạo môi trường học tập tích cực, giảm tính khô khan của lý thuyết và khơi dậy hứng thú với môn học.

Ngoài ra, Blooket góp phần nâng cao chất lượng dạy học và hình thành thái độ học tập tích cực ở HS thông qua trải nghiệm học tập hấp dẫn, hỗ trợ ghi nhớ sâu và vận dụng linh hoạt kiến thức. Đây là hướng tiếp cận phù hợp với định hướng đổi mới giáo dục, khẳng định vai trò thiết thực của công nghệ và phương pháp dạy học hiện đại trong nâng cao hiệu quả môn Ngữ văn, đặc biệt là nội dung Tri thức lý luận văn học lớp 11.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Ban Chấp hành Trung ương Đảng Cộng sản Việt Nam (2013), *Nghị quyết số 29-NQ/TW về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế*, Hà Nội: Ban Chấp hành Trung ương.

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông môn Ngữ văn (Ban hành kèm theo thông tư số 32/2018/TT-GD&ĐT)*, Hà Nội: Bộ Giáo dục và Đào tạo.

Nguyễn Thành Thi (Chủ biên, 2023), *Ngữ văn 11 – tập 2 (Bộ Chân trời sáng tạo)*, Hà Nội: NXB Giáo dục Việt Nam.

Nguyễn Thu Uyên (2024), *Sử dụng phần mềm Blooket thiết kế trò chơi học tập cho học sinh*, Tạp chí Thiết bị Giáo dục, 1(322), 1 – 6.