

THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG HỌC TIẾNG ANH QUA TRÒ CHƠI TƯƠNG TÁC NHẪM TĂNG CƯỜNG ĐỘNG LỰC HỌC TẬP CHO HỌC SINH HỆ TRUNG CẤP, TRƯỜNG CAO ĐẲNG LAI CHÂU

Mai Thị Hà

Phòng Đào tạo và Công tác học sinh sinh viên, Trường Cao đẳng Lai Châu

Tóm tắt: Bài báo trình bày việc thiết kế và tổ chức các hoạt động học tiếng Anh thông qua trò chơi tương tác (Gamification) nhằm tăng cường động lực học tập cho học sinh hệ Trung cấp tại Trường Cao đẳng Lai Châu. Nghiên cứu vận dụng các nền tảng như Kahoot, Quizizz và ClassDojo trong quá trình dạy học tiếng Anh, kết hợp khảo sát và đánh giá kết quả học tập của người học. Kết quả cho thấy các hoạt động trò chơi hóa giúp nâng cao hứng thú, tăng tính tương tác, khuyến khích sự tham gia tích cực của học sinh và góp phần cải thiện hiệu quả học tập môn Tiếng Anh. Nghiên cứu khẳng định Gamification là một giải pháp phù hợp trong đổi mới phương pháp dạy học ngoại ngữ tại các cơ sở giáo dục nghề nghiệp.

Từ khóa: Gamification, trò chơi tương tác, động lực học tập, học tiếng Anh, học sinh trung cấp, Trường Cao đẳng Lai Châu.

DESIGNING INTERACTIVE GAMIFICATION-BASED ENGLISH LEARNING ACTIVITIES TO ENHANCE LEARNING MOTIVATION FOR INTERMEDIATE-LEVEL STUDENTS AT LAI CHAU COLLEGE

Abstract: This paper presents the design and implementation of interactive gamification-based English learning activities aimed at enhancing learning motivation among intermediate-level students at Lai Chau College. The study applies digital platforms such as Kahoot, Quizizz, and ClassDojo in English language teaching, combined with surveys and assessments of students' learning outcomes. The findings indicate that gamified learning activities increase students' interest, promote interaction, encourage active participation, and contribute to improving English learning effectiveness. The study confirms that gamification is an appropriate approach for innovating foreign language teaching methods in vocational education institutions.

Keywords: Gamification, interactive games, learning motivation, English learning, intermediate-level students, Lai Chau College.

Nhận bài: 22/04/2026

Phản biện: 21/05/2026

Duyệt đăng: 26/05/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh Cách mạng công nghiệp 4.0 và hội nhập quốc tế ngày càng sâu rộng, năng lực sử dụng tiếng Anh trở thành yêu cầu quan trọng đối với nguồn nhân lực, đặc biệt là lao động được đào tạo trong các cơ sở giáo dục nghề nghiệp. Đảng và Nhà nước đã ban hành nhiều chủ trương, chính sách nhằm nâng cao chất lượng dạy và học ngoại ngữ, trong đó nhấn mạnh việc đổi mới phương pháp giảng dạy theo hướng phát triển năng lực người học. Nghị quyết số 29-NQ/TW (2013) về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo và Quyết định số 2080/QĐ-TTg phê duyệt Đề án Ngoại ngữ Quốc gia đều khẳng định vai trò của ngoại ngữ trong nâng cao chất lượng nguồn nhân lực và năng lực cạnh tranh quốc gia.

Tại Trường Cao đẳng Lai Châu, học sinh hệ Trung cấp đến từ nhiều địa bàn khác nhau, phần lớn là vùng sâu, vùng xa, vùng đồng bào dân tộc thiểu số. Trình độ tiếng Anh đầu vào của học sinh còn hạn chế, nhiều em thiếu tự tin trong giao tiếp và chưa có hứng thú với việc học ngoại ngữ. Bên cạnh đó, việc tiếp cận các phương pháp học tập hiện đại còn chưa đồng đều, dẫn đến động lực học tập môn Tiếng Anh chưa cao.

Để khắc phục những khó khăn trên, việc thiết kế các hoạt động học tập theo hướng tăng cường tính tương tác, tạo hứng thú và phát huy vai trò chủ động của người học là yêu cầu cần thiết. Trong đó, Gamification (trò chơi hóa) được xem là một phương pháp hiệu quả khi vận dụng các yếu tố của trò chơi vào quá trình dạy học nhằm tạo môi trường học tập tích cực, khuyến khích sự tham gia và nâng cao động lực học tập. Các nền tảng như Kahoot, Quizizz hay ClassDojo cho phép giáo viên xây dựng các hoạt động học tập sinh động, tạo cơ hội để học sinh vừa học vừa trải nghiệm, đồng thời nhận được phản hồi kịp thời trong quá trình học tập.

Xuất phát từ thực tiễn giảng dạy môn Tiếng Anh tại Trường Cao đẳng Lai Châu, bài viết tập trung nghiên cứu việc thiết kế các hoạt động học tiếng Anh thông qua trò chơi tương tác (Gamification) nhằm tăng cường động lực học tập cho học sinh hệ Trung cấp. Qua đó, đề xuất một số hình thức tổ chức hoạt động phù hợp với đặc điểm người học trong giáo dục nghề nghiệp, góp phần nâng cao hiệu quả dạy học tiếng Anh tại nhà trường.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Cơ sở lý thuyết

2.1.1. Khái niệm Gamification (Trò chơi hóa)

Trong lĩnh vực giáo dục, Gamification không phải là việc xây dựng một trò chơi hoàn chỉnh, mà là việc vận dụng các thành phần, cơ chế và cấu trúc của trò chơi vào môi trường học tập. Theo Deterding et al. (2011), Gamification được định nghĩa là việc sử dụng các yếu tố thiết kế trò chơi trong các bối cảnh phi trò chơi nhằm mục đích thay đổi hành vi và tăng cường sự tham gia của đối tượng mục tiêu. Các thành phần cốt lõi thường được áp dụng bao gồm: hệ thống điểm số (Points) để ghi nhận nỗ lực tức thì, huy hiệu (Badges) để xác nhận thành tựu, và bảng xếp hạng (Leaderboards) để thúc đẩy sự cạnh tranh lành mạnh. Những yếu tố này tạo ra một vòng lặp phản hồi tích cực, giúp người học nhận biết tiến trình của bản thân một cách trực quan (Werbach & Hunter, 2012).

2.1.2. Động lực học tập (Learning Motivation)

Động lực học tập là một cấu trúc tâm lý phức tạp, đóng vai trò định hướng và duy trì nỗ lực của sinh viên trong quá trình chiếm lĩnh tri thức. Theo Thuyết Tự quyết (Self-Determination Theory - SDT) của Ryan và Deci (2000), động lực được chia thành hai loại chính:

Động lực ngoại tại (Extrinsic Motivation): Xuất phát từ các tác động bên ngoài như điểm số, phần thưởng, hoặc áp lực từ gia đình và nhà trường. Trong Gamification, các yếu tố như bảng xếp hạng hay huy hiệu đóng vai trò là những tác nhân kích thích ngoại tại ban đầu.

Động lực nội tại (Intrinsic Motivation): Xuất phát từ sự hứng thú tự thân, niềm vui khi khám phá tri thức và cảm giác tự chủ. Đây là mục tiêu cao nhất của giáo dục. Một thiết kế Gamification hiệu quả là khi nó có thể chuyển hóa từ sự tò mò bên ngoài sang niềm đam mê học tập nội tại bằng cách thỏa mãn ba nhu cầu cơ bản của con người: sự tự chủ (autonomy), năng lực (competence) và sự liên kết (relatedness).

2.1.3. Tổng quan các nghiên cứu liên quan

Việc ứng dụng Gamification trong giảng dạy ngoại ngữ đã thu hút sự quan tâm lớn của cộng đồng khoa học trong và ngoài nước.

Nghiên cứu quốc tế như các công trình của Figueroa-Flores (2016) đã chứng minh rằng Gamification giúp giảm thiểu đáng kể sự lo âu khi học ngoại ngữ (Language Anxiety) và cải thiện khả năng ghi nhớ từ vựng. Đáng chú ý, nghiên

cứ của Alsawaier (2018) khẳng định rằng các nền tảng tương tác giúp sinh viên duy trì sự tập trung cao hơn so với phương pháp thuyết giảng truyền thống.

Nghiên cứu tại Việt Nam nhiều giảng viên tại các trường cao đẳng, đại học trong nước đã bước đầu thực nghiệm việc lồng ghép các ứng dụng như Quizizz, Kahoot! vào bài giảng. Các kết quả bước đầu cho thấy sinh viên có xu hướng chuẩn bị bài tốt hơn và tham gia thảo luận tích cực hơn khi bài học có tính thách thức và yếu tố thi đua (Trần Thị Tuyết & Nguyễn Văn A, 2022). Tuy nhiên, các nghiên cứu cũng chỉ ra rằng hiệu quả của phương pháp này phụ thuộc lớn vào kỹ năng thiết kế kịch bản của giảng viên để đảm bảo tính cân bằng giữa “chơi” và “học”.

2.2. Phương pháp nghiên cứu

2.2.1. Đối tượng và mẫu nghiên cứu

Nghiên cứu được tiến hành trên đối tượng là học sinh trung cấp. Tổng quy mô mẫu được lựa chọn là $n = 80$ HS, được chia thành nhóm thực nghiệm để đánh giá tác động của phương pháp mới. Để đo lường các biến số về động lực học tập, nghiên cứu sử dụng thang đo Likert 5 mức độ (từ 1: Rất không đồng ý đến 5: Rất đồng ý). Đây là công cụ phổ biến trong nghiên cứu giáo dục giúp định lượng hóa các trạng thái tâm lý và thái độ của người học một cách khách quan.



Phiếu khảo sát động lực học tiếng Anh qua gamification

“Thiết kế hoạt động học tiếng Anh qua trò chơi (Gamification) tương tác nhằm tăng cường động lực học tập cho học sinh hệ trung cấp, Trường Cao đẳng Lai Châu”, cần bỏ các nội dung quá chuyên biệt như y khoa, dược lý, giải phẫu và tập trung vào các hoạt động học tiếng Anh nói chung. Có thể chỉnh sửa như sau:

2.2.2. Công cụ hỗ trợ và học liệu số

Nghiên cứu sử dụng các nền tảng công nghệ giáo dục và học liệu số để thiết kế các hoạt động học tiếng Anh theo hướng trò chơi hóa (Gamification), tạo môi trường học tập tương tác và tăng cường động lực cho học sinh hệ Trung cấp, bao gồm:

- Kahoot! và Quizizz: Được sử dụng trong các hoạt động khởi động, ôn tập từ vựng, củng cố kiến thức ngữ pháp và kiểm tra nhanh trên lớp.

Hệ thống câu hỏi kết hợp cơ chế tính điểm, xếp hạng và phản hồi tức thời giúp học sinh hứng thú hơn trong quá trình học tập.

- ClassDojo: Được sử dụng để quản lý lớp học, ghi nhận mức độ tham gia, tinh thần hợp tác và sự tiến bộ của học sinh thông qua hệ thống điểm thưởng, huy hiệu và phản hồi tích cực từ giáo viên.

Trò chơi tương tác do giảng viên thiết kế: Bao gồm các hoạt động như “Vocabulary Challenge”, “English Quiz Race”, “Word Matching”, “Lucky Numbers”, “Role-play”, “Information Gap” và giải ô chữ tiếng Anh. Các trò chơi được xây dựng phù hợp với nội dung bài học nhằm khuyến khích học sinh sử dụng tiếng Anh trong giao tiếp, tăng cường sự tương tác và phát triển kỹ năng ngôn ngữ.

2.2.3. Quy trình thực nghiệm

Quy trình nghiên cứu được triển khai qua ba giai đoạn nhằm đánh giá hiệu quả của việc thiết kế các hoạt động học tiếng Anh thông qua Gamification đối với động lực học tập của học sinh hệ Trung cấp:

Giai đoạn 1: Khảo sát trước thực nghiệm

Tiến hành khảo sát bằng bảng hỏi để đánh giá mức độ hứng thú, động lực học tập và thái độ của học sinh đối với môn Tiếng Anh. Kết quả khảo sát được sử dụng làm cơ sở dữ liệu ban đầu để đối chiếu sau thực nghiệm.

Giai đoạn 2: Thiết kế và tổ chức hoạt động học tập qua Gamification

Giảng viên xây dựng và triển khai các hoạt động học tiếng Anh thông qua trò chơi tương tác trong quá trình giảng dạy. Các yếu tố như điểm số, huy hiệu, bảng xếp hạng, thử thách nhóm và phản hồi tức thời được lồng ghép vào từng bài học nhằm tạo môi trường học tập tích cực, khuyến khích học sinh tham gia chủ động và duy trì hứng thú học tập.

Giai đoạn 3: Đánh giá sau thực nghiệm

Sau thời gian triển khai, học sinh tiếp tục tham gia khảo sát bằng thang đo Likert và thực hiện các bài kiểm tra đánh giá kết quả học tập. Dữ liệu thu được được so sánh với kết quả khảo sát ban đầu để xác định mức độ thay đổi về động lực, thái độ học tập và hiệu quả học tiếng Anh của học sinh.

Thông qua quy trình trên, nghiên cứu đánh giá tính khả thi và hiệu quả của việc thiết kế hoạt động học tiếng Anh qua trò chơi tương tác trong việc nâng cao động lực học tập cho học sinh hệ Trung cấp tại Trường Cao đẳng Lai Châu.

2.3. Nội dung và kết quả nghiên cứu

2.3.1. Thiết kế và triển khai hoạt động học tiếng Anh qua Gamification

Nhằm tăng cường động lực học tập môn Tiếng Anh cho học sinh hệ Trung cấp, nghiên cứu đã thiết kế và triển khai các hoạt động học tập theo hướng trò chơi hóa (Gamification) dựa trên mô hình PBL (Points – Badges – Leaderboards). Mô hình này giúp chuyển đổi các nhiệm vụ học tập truyền thống thành những trải nghiệm học tập tương tác, tạo hứng thú và khuyến khích sự tham gia tích cực của người học.

Về hệ thống trò chơi hóa, nghiên cứu tập trung vào ba yếu tố chính:

Điểm số (Points): Học sinh được cộng điểm khi hoàn thành nhiệm vụ học tập, trả lời đúng câu hỏi hoặc tham gia tích cực vào các hoạt động trên lớp. Việc nhận điểm ngay sau mỗi hoạt động giúp người học cảm nhận được sự tiến bộ của bản thân và duy trì động lực học tập.

Huy hiệu (Badges): Các huy hiệu được thiết kế nhằm ghi nhận thành tích của học sinh trong từng hoạt động như “Ngôi sao từ vựng”, “Nhà giao tiếp tự tin”, “Người học tích cực” hoặc “Chuyên gia ngữ pháp”. Hệ thống huy hiệu tạo sự khích lệ và giúp học sinh có thêm mục tiêu để phấn đấu.

Bảng xếp hạng (Leaderboards): Kết quả học tập được cập nhật thường xuyên thông qua bảng xếp hạng cá nhân hoặc nhóm, tạo môi trường thi đua lành mạnh, góp phần nâng cao tinh thần học tập và hợp tác giữa các học sinh.

Trên cơ sở đó, các hoạt động học tiếng Anh được thiết kế theo từng nội dung cụ thể:

Đối với hoạt động học từ vựng: Giáo viên sử dụng các trò chơi như “Vocabulary Challenge”, “Word Matching”, “Lucky Numbers” và “Đuổi hình bắt chữ” trên nền tảng Kahoot hoặc Quizizz. Các hoạt động này giúp học sinh ghi nhớ từ vựng một cách trực quan, sinh động và hiệu quả hơn.

Đối với hoạt động luyện kỹ năng nghe – nói: Các trò chơi đóng vai (Role-play), phỏng vấn nhanh (Quick Interview) và hoạt động làm việc theo cặp hoặc nhóm được triển khai nhằm tạo cơ hội cho học sinh sử dụng tiếng Anh trong các tình huống giao tiếp thực tế, từ đó nâng cao sự tự tin và khả năng phản xạ ngôn ngữ.

Đối với hoạt động củng cố ngữ pháp: Giáo viên tổ chức các cuộc thi trả lời nhanh, giải mã câu hỏi hoặc thử thách nhóm trên Kahoot và Quizizz.

Việc kết hợp yếu tố thời gian, điểm số và xếp hạng giúp các nội dung ngữ pháp trở nên hấp dẫn hơn, đồng thời tăng khả năng ghi nhớ kiến thức.

Thông qua việc kết hợp giữa công nghệ số, cơ chế trò chơi và các hoạt động học tập tương tác, môi trường học tiếng Anh trở nên sinh động, thân thiện và phù hợp với đặc điểm của học sinh hệ Trung cấp tại Trường Cao đẳng Lai Châu.

2.3.2. Phân tích kết quả thu được

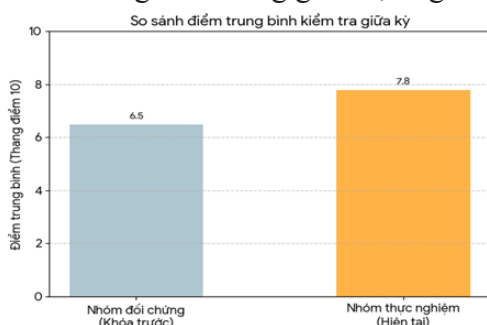
Sau thời gian triển khai các hoạt động học tiếng Anh thông qua Gamification, kết quả khảo sát và đánh giá cho thấy nhiều chuyển biến tích cực về động lực học tập của học sinh.

Kết quả khảo sát bằng thang đo Likert cho thấy mức độ hứng thú và động lực học tập môn Tiếng Anh của học sinh tăng đáng kể sau thực nghiệm. Phần lớn học sinh cho rằng các hoạt động trò chơi hóa giúp giờ học trở nên hấp dẫn hơn, giảm cảm giác căng thẳng khi học ngoại ngữ và tạo cơ hội tham gia nhiều hơn vào các hoạt động trên lớp.

Bên cạnh đó, học sinh thể hiện sự chủ động hơn trong quá trình học tập. Tỷ lệ tham gia phát biểu, làm việc nhóm và hoàn thành nhiệm vụ học tập tăng lên rõ rệt so với thời điểm trước thực nghiệm. Nhiều học sinh vốn ít tự tin khi sử dụng tiếng Anh đã mạnh dạn tham gia các trò chơi giao tiếp và các hoạt động tương tác.

Kết quả kiểm tra định kỳ cũng cho thấy sự tiến bộ về khả năng ghi nhớ từ vựng, vận dụng ngữ pháp và kỹ năng giao tiếp cơ bản bằng tiếng Anh. Điều này cho thấy việc thiết kế các hoạt động học tập theo hướng Gamification không chỉ góp phần nâng cao động lực học tập mà còn hỗ trợ cải thiện kết quả học tập của học sinh.

Từ những kết quả đạt được có thể khẳng định rằng việc thiết kế hoạt động học tiếng Anh qua trò chơi tương tác là một giải pháp phù hợp và hiệu quả đối với học sinh hệ Trung cấp tại Trường Cao đẳng Lai Châu. Phương pháp này góp phần tạo môi trường học tập tích cực, phát huy tính chủ động của người học và nâng cao chất lượng dạy học môn Tiếng Anh trong giáo dục nghề nghiệp.



Về tính chuyên cần: Kết quả nghiên cứu cho thấy tỷ lệ học sinh tham gia học tập đầy đủ và đúng giờ có sự cải thiện rõ rệt sau khi triển khai các hoạt động học tiếng Anh theo hướng Gamification. Nhiều học sinh chủ động đến lớp sớm để tham gia các trò chơi khởi động, thử thách từ vựng hoặc hoạt động tương tác có tích lũy điểm thưởng. Điều này cho thấy việc thiết kế các hoạt động học tập mang tính trò chơi đã góp phần tạo động lực và hình thành ý thức học tập tích cực cho học sinh.

Về mức độ tương tác và sự tự tin: Không khí lớp học trở nên sôi nổi và tích cực hơn so với trước khi thực nghiệm. Các hoạt động trò chơi tương tác giúp học sinh mạnh dạn tham gia phát biểu, làm việc nhóm và sử dụng tiếng Anh trong các tình huống giao tiếp đơn giản. Đặc biệt, tâm lý e ngại và sợ mắc lỗi khi học ngoại ngữ đã giảm đáng kể. Học sinh thể hiện sự tự tin hơn khi trao đổi ý kiến, trả lời câu hỏi và tham gia các hoạt động giao tiếp bằng tiếng Anh trên lớp.

Những kết quả trên cho thấy việc thiết kế các hoạt động học tiếng Anh thông qua trò chơi tương tác không chỉ góp phần nâng cao hứng thú học tập mà còn giúp hình thành thái độ học tập tích cực, chủ động và bền vững cho học sinh hệ Trung cấp tại Trường Cao đẳng Lai Châu.

2.3.3. Thảo luận

Kết quả nghiên cứu cho thấy Gamification không chỉ là công cụ hỗ trợ tổ chức lớp học mà còn là giải pháp hiệu quả trong việc nâng cao động lực học tập môn Tiếng Anh cho học sinh hệ Trung cấp. Việc lồng ghép các yếu tố như điểm số, huy hiệu, bảng xếp hạng và các thử thách học tập đã tạo ra môi trường học tập hấp dẫn, giúp học sinh tham gia chủ động hơn vào các hoạt động trên lớp.

Thông qua các trò chơi tương tác, kiến thức tiếng Anh được chia thành những nhiệm vụ học tập nhỏ, phù hợp với trình độ và khả năng tiếp nhận của học sinh. Điều này giúp giảm áp lực học tập, tạo cảm giác thành công sau mỗi hoạt động và duy trì hứng thú học tập trong suốt quá trình học. Thay vì xem tiếng Anh là môn học khó, nhiều học sinh đã có thái độ tích cực hơn và sẵn sàng tham gia các hoạt động sử dụng tiếng Anh.

Quá trình triển khai cũng cho thấy nhiều thuận lợi. Hầu hết học sinh đều có khả năng sử dụng điện thoại thông minh và tiếp cận internet, tạo điều kiện thuận lợi cho việc ứng dụng các nền tảng học tập trực tuyến như Kahoot, Quizizz và ClassDojo. Điều này giúp giáo viên dễ dàng tổ chức các hoạt

động học tập tương tác và nhận phản hồi nhanh từ người học.

Tuy nhiên, nghiên cứu cũng ghi nhận một số khó khăn nhất định. Việc thiết kế các hoạt động Gamification đòi hỏi giáo viên phải đầu tư thời gian xây dựng nội dung, lựa chọn công cụ phù hợp và chuẩn bị học liệu số. Bên cạnh đó, nếu không được định hướng hợp lý, học sinh có thể chú trọng vào điểm số hoặc thứ hạng hơn là mục tiêu học tập. Vì vậy, giáo viên cần đóng vai trò điều phối, hướng dẫn và kết nối các hoạt động trò chơi với mục tiêu bài học nhằm bảo đảm hiệu quả sư phạm.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu khẳng định rằng việc thiết kế các hoạt động học tiếng Anh thông qua trò chơi tương tác (Gamification) là một giải pháp phù hợp và hiệu quả trong việc tăng cường động lực học tập cho học sinh hệ Trung cấp tại Trường Cao đẳng Lai Châu. Các hoạt động trò chơi hóa đã góp phần nâng cao mức độ hứng thú, tăng cường sự tham gia của học sinh, cải thiện khả năng tương tác và hỗ trợ nâng cao kết quả học tập môn Tiếng Anh.

Kết quả nghiên cứu cho thấy Gamification giúp chuyển đổi vai trò của người học từ trạng thái thụ

động sang chủ động thông qua các cơ chế phản hồi tức thời, hệ thống khen thưởng và môi trường học tập tương tác. Đồng thời, phương pháp này góp phần giảm tâm lý e ngại khi học ngoại ngữ, tạo điều kiện để học sinh tự tin hơn trong quá trình sử dụng tiếng Anh.

Khuyến nghị đối với giảng viên:

Thiết kế các hoạt động Gamification phù hợp với mục tiêu bài học và trình độ của học sinh.

Kết hợp hài hòa giữa yếu tố trò chơi và nội dung kiến thức nhằm bảo đảm hiệu quả học tập.

Thường xuyên đổi mới hình thức tổ chức hoạt động để duy trì hứng thú và phát huy tính tích cực của người học.

Khuyến khích các hoạt động học tập theo nhóm nhằm tăng cường kỹ năng giao tiếp và hợp tác.

Khuyến nghị đối với nhà trường:

Tăng cường đầu tư cơ sở hạ tầng công nghệ thông tin phục vụ dạy học số.

Khuyến khích giảng viên ứng dụng các nền tảng công nghệ giáo dục trong giảng dạy ngoại ngữ.

Tổ chức các chương trình bồi dưỡng, tập huấn về thiết kế học liệu số và phương pháp Gamification nhằm nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ trong dạy học cho đội ngũ giảng viên.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Ban Chấp hành Trung ương. (2013). *Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 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.*
- Thủ tướng Chính phủ. (2017). *Quyết định số 2086/QĐ-TTg ngày 22/12/2017 về việc phê duyệt điều chỉnh, bổ sung Đề án dạy và học ngoại ngữ trong hệ thống giáo dục quốc dân giai đoạn 2017 - 2025.*
- Thủ tướng Chính phủ. (2020). *Chỉ thị số 08/CT-TTg ngày 04/02/2020 về việc đẩy mạnh triển khai các giải pháp nhằm nâng cao hiệu quả công tác giáo dục nghề nghiệp.*
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification".* Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being.* American Psychologist, 55(1), 68–78.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business.* Wharton Digital Press.