

TẠP CHÍ

ISSN 1859 - 0810



SỐ 343

KỶ 1 - THÁNG 12 - 2025

Thiết bị Giáo dục

CƠ QUAN CỦA HIỆP HỘI THIẾT BỊ GIÁO DỤC VIỆT NAM

KỶ 1 - THÁNG 12 - 2025

TẠP CHÍ Thiết bị Giáo dục



SỐ 343



JOURNAL OF EDUCATIONAL EQUIPMENT
WWW.TAPCHITHIETBIGIAODUC.VN

Phó Tổng biên tập phụ trách

PGS. TS. LÊ PHƯỚC MINH

Hội đồng biên tập

GS. TS. VŨ DŨNG

GS. TS. NGUYỄN THỊ MỸ LỘC

GS. TS. PHẠM HỒNG QUANG

GS. TS. THÁI VĂN THÀNH

GS. TS. NGUYỄN THỊ HOÀNG YẾN

Mr. DANNY GAUCH - HH TBGD THẾ GIỚI

PGS. TS. LÊ PHƯỚC MINH

PGS. TS. PHẠM VĂN SƠN

PGS. TS. NGUYỄN XUÂN THỨC

PGS. TS. Đại tá MAI VĂN HÓA

PGS. TS. DƯƠNG THỊ HOÀNG YẾN

PGS. TS. NGUYỄN VĂN ĐỆ

PGS. TS. BÙI VĂN HỒNG

PGS. TS. THÁI THẾ HÙNG

PGS. TS. LÊ VĂN GIÁO

PGS. TS. PHẠM VĂN THUẬN

PGS. TS. NGUYỄN MẠNH HƯỜNG

PGS. TS. TRẦN THỊ MINH HẰNG

PGS. TS. NGUYỄN NHƯ AN

PGS. TS. NGUYỄN THỊ THANH HUYỀN

PGS. TS. LÊ HIẾU HỌC

PGS. TS. BÙI VĂN HÙNG

TS. BÙI ĐỨC TỬ

TS. THÁI VĂN LONG

Tòa soạn

P 47, nhà A1, số 68 Nguyễn Chí Thanh, Phường Láng,

TP. Hà Nội

Tel/zalo: 0988775566

Email: tapchitbgd@gmail.com

Website: <https://tapchithietbigiaoduc.vn>

Tài khoản: 0101613475555

Ngân hàng TMCP Quân đội,

chi nhánh Thăng Long Hà Nội

Giấy phép xuất bản:

Số 21/GP-BVHTTDL Ngày 21/04/2025

của Bộ Văn hóa Thể thao và du lịch

Thiết kế và Chế bản:

Đoàn Ngoan

In tại Công ty TNHH In - Thương mại

và Dịch vụ Nguyễn Lâm

Giá: 120.000đ (Một trăm hai mươi nghìn đồng)

MỤC LỤC

- ♦ **Trần Thị Thùy Dung, Vũ Nguyên Chấn, Huỳnh Thiện Tân, Vũ Thị Lý:** Ứng dụng Google NotebookLM để nâng cao hiệu quả công việc của giảng viên ở Trường Đại học Đồng Tháp. 1
- ♦ **Hoàng Thanh Loan, Cao Thị Hoa:** Ứng dụng các công cụ trí tuệ nhân tạo nhằm nâng cao kỹ năng phát âm và nghe hiểu: Nghiên cứu đối với sinh viên không chuyên tiếng Anh tại Học viện Tài Chính. 4
- ♦ **Thái Văn Thanh:** Nghiên cứu vận dụng linh hoạt các phần mềm sử dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong giảng dạy Học phần Hình họa cơ bản cho sinh viên ngành Hội họa tại Trường Đại học Khánh Hòa. 8
- ♦ **Đồng Thị Hương:** Hiệu quả giảng dạy tích hợp phần mềm phân tích Chessbase và trí nhớ làm việc hình ảnh (Visuospatial WM) cho sinh viên khoa Giáo dục thể chất Trường Đại học Thể dục thể thao Đà Nẵng. 11
- ♦ **Nguyễn Văn Huy:** Ứng dụng mô hình tích hợp TPACK-SAMR trong dạy học nhằm phát triển năng lực cho sinh viên giáo dục nghề nghiệp. 14
- ♦ **Nguyễn Phương Anh:** Xây dựng kho học liệu số thực hành nhằm bồi dưỡng nhà báo trong bối cảnh chuyển đổi số. 18
- ♦ **Nguyễn Quốc Huy:** Phát triển năng lực số cho sinh viên ngành Khoa học sức khỏe: Tiếp cận dạy học toán thống kê y học theo mô hình Adaptive Learning trên nền tảng số. 22
- ♦ **Ngô Thị Ánh Hằng, Đặng Gia Dũng, Nguyễn Thúy May:** Nghiên cứu đề xuất cải tiến thuật toán tách biên trong xử lý ảnh số: Lựa chọn phương pháp phù hợp với nhu cầu thực tiễn. 26
- ♦ **Ngô Thị Thu Huyền:** Tài nguyên thông tin số với đào tạo trực tuyến tại Học viện Hành chính và Quản trị công. 30
- ♦ **Đặng Thị Thanh Lan, Phan Thị Bích Trâm:** Ảnh hưởng của trí tuệ nhân tạo đến việc học môn Đọc - Viết tiếng Trung trung cấp. 33
- ♦ **Phạm Thị Phương Thảo:** Phân tích các điều kiện triển khai mô hình Blended learning tại Trường Đại học Ngoại thương trong bối cảnh chuyển đổi số. 37
- ♦ **Nguyễn Thúy May, Đặng Gia Dũng, Tô Đức Anh, Ngô Thị Ánh Hằng, Nguyễn Thị Lan Hương:** Ứng dụng trí tuệ nhân tạo trong giảng dạy điều khiển và giám sát hệ thống nhà thông minh. 41
- ♦ **Đặng Ngọc Vân:** Định hướng nghiên cứu Học phần Đồ án cho sinh viên ngành Điều khiển và Tự động hóa - Trường Đại học Tiền Giang. 45
- ♦ **Huỳnh Văn Thọ, Đoàn Minh Sơn:** Ứng dụng phần mềm EES trong phân tích tích hợp quá năng lượng chu trình bơm nhiệt hai cấp nền phục vụ nghiên cứu và đào tạo. 48
- ♦ **Nguyễn Thành Sơn, Ngô Minh Nhựt, Hồ Anh Tuấn:** Vận dụng phương pháp giải quyết vấn đề vào môn Vật liệu học cho nghề Công nghệ ô tô trình độ Cao đẳng tại Trường Cao đẳng Nghề Cần Thơ 53
- ♦ **Nguyễn Văn Hậu, Lê Thị Phương Chi:** Thuận lợi và khó khăn của sinh viên khi tham gia thi kết thúc học phần Trên máy tính sử dụng phần mềm INLASY 56
- ♦ **Phạm Thị Ánh Hồng, Đoàn Minh Huyền, Nguyễn Đặng Bảo Trân, Phạm Mai Hương:** Thiết kế công cụ đánh giá năng lực khoa học của học sinh tiểu học trong dạy học Chủ đề “Cộng đồng địa phương” Môn tự nhiên và Xã hội. 60
- ♦ **Nguyễn Quý Đông, Nguyễn Dương Hoàng:** Thực trạng tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học Chủ đề “Các hình khối trong thực tiễn”- Toán lớp 8. 63
- ♦ **Phạm Thị Kim Châu, Trần Thị Ngọc Linh:** Phát triển tư duy biện chứng cho học sinh lớp 5 qua dạy học số và phép tính. 66
- ♦ **Nguyễn Hồng Liên, Hoàng Văn Quang:** Bồi dưỡng năng lực giao tiếp toán học cho học sinh lớp 9 thông qua dạy học Chủ đề “Một số yếu tố xác suất”. 69
- ♦ **Phạm Thị Kim Châu, Lê Thị Trúc:** Biện pháp rèn luyện kỹ năng tính toán cho học sinh lớp 3 qua dạy học số và phép tính. 73
- ♦ **Nguyễn Thị Hồng Vân:** Trò chơi toán học trong dạy học phát triển phẩm chất và năng lực học sinh theo Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. 77
- ♦ **Lê Thị Cẩm Nhung:** Vận dụng phương pháp dạy học trực quan nhằm nâng cao hiệu quả tiếp thu kiến thức các hệ cơ quan cơ thể người trong dạy học Sinh học lớp 8 81

♦ Mai Văn Lưu, Nguyễn Thanh Vân, Vũ Thị Thu Trang: Tác động của bài tập thực tiễn đối với năng lực vận dụng kiến thức của học sinh trong dạy học Chủ đề “Nhiệt học”.	85
♦ Trần Thị Ngọc Tuyết: Phát triển năng lực mô hình hóa toán học cho sinh viên ngành Kỹ thuật thông qua dạy học Toán cao cấp dựa trên hiện tượng.	88
♦ Mai Thị Thanh Huệ: Ứng dụng tích phân bất định, tích phân xác định trong một số mô hình kinh tế.	92
♦ Vũ Quỳnh Nga: Những thách thức và giải pháp trong giảng dạy tiếng Anh chuyên ngành (ESP) trực tuyến.	95
♦ Võ Thị Kiều Diễm: Nâng cao hứng thú học tập môn Tiếng Anh cho sinh viên không chuyên Anh ngữ, Trường Đại học Quy Nhơn.	99
♦ Nguyễn Thị Hồng Châu: Đánh giá mức độ phù hợp của lịch trình môn “Kỹ năng thuyết trình” đối với sinh viên văn bằng 2 (trình độ tiếng Anh B2) theo mô hình lớp học đảo ngược.	102
♦ Nguyễn Thị Thu Hằng: Sử dụng bài hát tiếng Anh trong giảng dạy cho sinh viên B1 tại Trường Đại học Việt Nhật.	105
♦ Nguyễn Mai Anh: Sử dụng trí tuệ nhân tạo trong thiết kế hoạt động học tập ngoại ngữ: Thách thức hay động lực phát triển.	108
♦ Hoàng Anh Phong: Nghiên cứu hiệu quả của phản hồi viết từ bạn bè đối với việc cải thiện kỹ năng viết tiếng Anh của sinh viên năm nhất tại Trường Đại học Ngoại ngữ - Đại học Quốc gia Hà Nội.	111
♦ Nguyễn Thị Thu Trang: Phương thức sử dụng trò chơi hóa trong giảng dạy tiếng Anh.	114
♦ Lê Thị Diễm Thùy: Một số nguyên tắc cơ bản - sinh viên không chuyên ngoại ngữ cần nắm vững khi tiếp tục học ngoại ngữ ở bậc đại học.	117
♦ Nguyễn Thị Hiền Hạnh, Nguyễn Hoàng Giang: Vai trò của trí tuệ nhân tạo trong dạy và học ngoại ngữ ở các trường đại học.	120
♦ Nguyễn Thị Kim Chi: Học ngôn ngữ tiếng Anh qua phim ảnh – lý thuyết và thực tiễn.	124
♦ Phạm Thị Phượng: Phân tích đối chiếu giới từ trong tiếng Anh và tiếng Việt.	128
♦ Vũ Nam Hải: Ứng dụng ChatGPT trong việc nâng cao kỹ năng nói tiếng Anh cho học viên Trường Sĩ quan Thông tin.	131
♦ Nguyen Hiep Thanh Nga: The benefits of learning English through websites.	134
♦ Le Tien: Formative assessment in project-based learning and its effects in translation education: A literature review.	137
♦ Phan Thị Nhu Quỳnh: Integrating AI-supported tools in blended learning: Benefits for first-year students at Thai Nguyen University of information and Communication Technology.	141
♦ Trần Thị Hòa: Enhancing speaking skills through grok AI: A case study of first-year English majors at Thai Nguyen ICTU.	145
♦ Bui Thi Truc Ly: Dictionary use in English language learning: A study of online and offline resources among English-majorured sophomores at Tay Do University.	149
♦ Nguyen Thi Lien: Integrating gemini artificial intelligence to improve English speaking competence among first-year majors student at Hung Yen University of Technology and Education.	152
♦ Nguyen Thi Hong Khanh: The impact of peer assessment and self-assessment on students’ self-learning ability in higher education.	156
♦ Phạm Thị Hằng: Integrating creative writing into the assignmentsto reduce foreign language writing anxiety.	160
♦ Đỗ Thị Hồng Phương, Phạm Thị Thúy Loan: Solutions to enhance innovative entrepreneurship capacity for ethnic minority students at Tra Vinh University.	163
♦ Ta Thi Hoa, Nguyen Thanh Tu: Enhancing university students’ English communicative competence through digital learning models.	166
♦ Hoang Thi Thu Huong: The impact of digital technology on traditional folk culture.	169
♦ Phạm Thị Thúy Loan, Võ Hoàng Khăng: Solutions for developing digital competence for engineering students at tra Vinh University.	172
♦ Phạm Ngọc Anh: Applying digital mind mapping tools to improve English-majorured students’ argumentative essay coherence: An action research project at a Hanoi University.	175
♦ Võ Hoàng Khăng, Phạm Thị Thúy Loan: Solutions to enhance the quality of general physics instruction through a competency-based approach: A case study of automotive technology at Tra Vinh University.	179
♦ Hoàng Thị Phương Loan: Phức hợp ẩn dụ - hoán dụ trong thành ngữ liên quan đến ‘đầu/head’: Nghiên cứu đối chiếu Việt – Anh.	182
♦ Lê Hồng Vân: Cách từ chối trong tiếng Nhật	186
♦ Phạm Thảo Hương Ly, Trịnh Đức Cường: Lượng từ tiếng Việt và bản thể luận số trong bối cảnh tri nhận ngôn ngữ và kiến trúc máy tính	189
♦ Lê Thị Ngân: Tìm hiểu về nội dung Tác phẩm “Chiều dời đô” của Lý Thái Tổ	193

♦ Nguyễn Văn Đạt: Những cải cách trong giáo dục và khoa cử đời vua Lê Thánh Tông	196
♦ Nguyễn Thị Lan Hương: Gợi ý hệ thống bài tập phát triển năng lực nhằm rèn luyện kỹ năng dùng từ cho sinh viên ngành Giáo dục Mầm non trong dạy học các học phần Tiếng Việt.	200
♦ Đặng Thị Thùy Dung, Hoàng Thị Thu Thủy: Rèn luyện kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học cho sinh viên sư phạm Lịch sử, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội 2.	203
♦ Đinh Thành Công: Một số biện pháp rèn luyện kỹ năng tự học âm nhạc cho sinh viên ngành Giáo dục mầm non tại Trường Cao đẳng Sư phạm Nam Định hiện nay.	208
♦ Phạm Thanh Phú: Đơn giản hóa dạy học tiết tấu trong học phần Âm nhạc: Áp dụng cho sinh viên ngành Giáo dục mầm non, Trường Đại học Phạm Văn Đồng.	211
♦ Nguyễn Thanh Liêm, Nguyễn Hữu Tri: Giải pháp nâng cao văn hóa ứng xử trong sinh viên Trường Đại học Cần Thơ hiện nay.	215
♦ Phạm Đình Quý, Đỗ Hoàng Hiếu: Taekkyeon và võ cổ truyền Việt Nam: Giá trị văn hóa và sức mạnh mềm trong giao lưu quốc tế.	218
♦ Hoàng Trà My: So sánh chiến lược ngôn ngữ trong quảng bá văn hóa du lịch giữa Hà Nội và Bangkok.	221
♦ Trịnh Thị Tố Phương, Văng Hoàng Anh: Vai trò của kỹ năng giao tiếp liên văn hóa trong phát triển du lịch tại Châu Đốc, An Giang	224
♦ Bùi Thị Kim Ngân: Một số biện pháp tu từ dùng trong khẩu hiệu quảng cáo của sản phẩm đồ ăn và nước uống.	227
♦ Phạm Thị Nhuận: Thực trạng và giải pháp phát triển thương hiệu Trường Đại học Y khoa Vinh trong bối cảnh hội nhập.	230
♦ Chu Thị Lộc An: Giáo dục nhân văn cho sinh viên trường đại học trong thời kỳ đổi mới.	233
♦ Bùi Phương Thúy: Thực trạng công tác giáo dục bảo vệ môi trường ở phân hiệu Đại học Thái Nguyên tại Hà Giang.	236
♦ Trương Như Phượng: Phát triển kỹ năng sáng tạo qua đồ chơi tái chế cho trẻ mầm non.	239
♦ Nguyễn Diệp Minh Thy: Giáo dục lòng nhân ái và tinh thần quốc tế cho thanh niên qua hoạt động quyền góp ủng hộ nhân dân Cuba năm 2025.	243
♦ Vũ Thị Việt Hương: Ứng dụng trí tuệ nhân tạo hỗ trợ sinh viên đại học tìm kiếm tài liệu đọc ngoại ngữ	247
♦ Trần Thị Lụa: Xây dựng chiến lược truyền thông cho loại hình nghệ thuật “Rối mơ”.	250
♦ Đông Văn Toàn: Nhu cầu học tập theo mô hình trường phổ thông gắn kết hệ sinh thái Trường Đại học Thủ Dầu Một.	253
♦ Chu Hoàng Hải, Đặng Văn Hoàng: Các yếu tố tác động đến hứng thú đọc sách của giảng viên trẻ ở Học viện Chính trị hiện nay.	257
♦ Vũ Văn Đông, Nguyễn Hữu Dũng: Một số giải pháp nâng cao chất lượng huấn luyện mở máy nóng cho học viên Cao đẳng kỹ thuật hàng không chuyên ngành Máy bay động cơ tại Trường Sĩ quan Không quân.	261
♦ Nguyễn Thị Minh Khai, Trịnh Ngọc Linh, Nguyễn Bích Phượng, Đặng Thuỳ Trang: Hoạt động kiểm tra giờ dạy góp phần nâng cao chất lượng giảng dạy tại Trường Cao đẳng Thái Nguyên.	265
♦ Trần Tú Hoa: Các yếu tố tác động đến sự phát triển tâm lý trẻ em và vị thành niên.	268
♦ Phạm Thị Nam: Xu hướng thiết kế bìa sách của một số nhà sách ở Việt Nam trong thời kỳ của trí tuệ nhân tạo.	271
♦ Vũ Hải Nam, Lương Văn Thịnh, Nguyễn Thanh Trúc, Trương Nguyễn Nguyệt Anh: Khả năng thích ứng của sinh viên dân tộc thiểu số năm thứ nhất Trường Đại học Khoa học xã hội và Nhân văn - Đại học Quốc gia Hà Nội.	274
♦ Bế Ngọc Tuấn, Trần Mạnh Tân, Chu Thế Tuấn: Chuyển đổi số tại Trường Cao đẳng Thái Nguyên sau khi sáp nhập (2025): Thực trạng và giải pháp ứng dụng công nghệ thông tin trong ổn định tổ chức và nâng cao chất lượng đào tạo.	277
♦ Đoàn Thị Hảo: Sử dụng túi hồ sơ bài làm nhằm nâng cao hiệu quả dạy học môn Giáo dục học đại cương tại Trường Đại học Đồng Nai.	280
♦ Nguyễn Thu Huyền, Lô Thị Phương Châm: Đổi mới phương pháp giảng dạy môn Thủ tục hành chính trong giảng dạy ngành Hành chính văn phòng tại Trường Cao đẳng Thái Nguyên trong giai đoạn hiện nay.	283
♦ Nguyễn Hoàng Đông, Trần Thiện Phúc: Nghiên cứu triển khai hệ thống quản lý học tập trên nền tảng điện toán đám mây nhằm hỗ trợ đổi mới hoạt động dạy học.	286
♦ Nguyễn Thị Nhàn, Võ Duy Thanh, Lê Anh Tuấn, Phan Hồng Khanh, Lê Thị Ngọc Mai, Trần Thanh Thúy: Thực trạng và định hướng kiến tập và thực tập sư phạm của trường đại học đào tạo giáo viên.	290
♦ Nguyễn Trung Quang, Lê Thị Thor, Đào Minh Mẫn: Tổ chức dạy học tích hợp theo tiếp cận năng lực thực hiện tại các cơ sở giáo dục nghề nghiệp.	293
♦ Nguyễn Thị Thanh Hoa: Phát huy vai trò của đội ngũ giáo viên lý luận chính trị trong việc góp phần nâng cao chất lượng học tập Tư tưởng Hồ Chí Minh về công an nhân dân.	297
♦ Trần Thị Giang Thanh: Giảng dạy các học phần lý luận chính trị trong thời đại số: Từ hình thức truyền thống đến môi trường số hoá.	300

♦ Nguyễn Thị Thanh Thủy, Lê Thị Đào: Vận dụng Tư tưởng Hồ Chí Minh về sự thống nhất giữa lý luận và thực tiễn trong giáo dục chính trị – tư tưởng cho sinh viên Trường Cao đẳng Sư phạm Bà Rịa – Vũng Tàu hiện nay.	303
♦ Vũ Thị Kim Hoa, Phan Thị Thu Trang: Nâng cao hiệu quả ứng dụng công nghệ trí tuệ nhân tạo trong giảng dạy các môn Lý luận chính trị tại Trường Cao đẳng Thái Nguyên.	307
♦ Lê Hải Triều, Nguyễn Hữu Hạnh: Ứng dụng chatGPT nhằm đổi mới và nâng cao chất lượng giảng dạy môn học Giáo dục quốc phòng và An ninh tại Trường Cao đẳng Thái Nguyên.	310
♦ Lê Hải Âu: Ứng dụng kỹ thuật võ thuật trong tình huống bất giữ, không chế đối tượng của nam học viên hệ Trung cấp chính quy Trường Cao đẳng Cảnh sát nhân dân 2.	313
♦ Nguyễn Tiến Phong: Biện pháp quản lý dạy học môn Giáo dục thể chất tại các trường trung học cơ sở phường Minh Phụng, thành phố Hồ Chí Minh.	316
♦ Vũ Xuân Quang: Rèn luyện kỹ chiến thuật võ thuật để nâng cao phản xạ và xử lý tình huống cho học viên Trường Cao đẳng Cảnh sát nhân dân I.	319
♦ Nguyễn Tuấn Huy: Thực trạng công tác giáo dục thể chất tại Trường Trung học cơ sở Nguyễn Thiện Thuật Đà Nẵng.	322
♦ Đồng Thị Hương, Phạm Thị Mỹ Hạnh: Hiệu quả giảng dạy cờ vua và năng lực điều khiển sự chú ý (Attention Control) của sinh viên khoa Giáo dục thể chất Trường Đại học Thể dục thể thao Đà Nẵng.	325
♦ Trần Mến Thương: Đặc điểm thể lực chung của sinh viên Trường Cao đẳng Văn hóa nghệ thuật Đăk Lăk năm học 2024-2025.	328
♦ Nguyễn Văn Quý: Nghiên cứu lựa chọn bài tập chuyên môn nhằm nâng cao thành tích 50m bơi trườn sấp cho đội tuyển bơi lội Trường Trung học phổ thông Thái Phiên tại Hội khỏe phù đồng thành phố Đà Nẵng.	331
♦ Phan Thị Ngà: Năng lực số của sinh viên Trường Đại học Thể dục thể thao Đà Nẵng: Mức độ, yếu tố ảnh hưởng và nhu cầu đào tạo.	334
♦ Đỗ Ngọc Quang, Hoàng Thùy Linh, Cao Thị Ái Vân: Lựa chọn hình thức tổ chức giảng dạy nâng cao hiệu quả đào tạo cho sinh viên hệ đại học tại Trung tâm Giáo dục Quốc phòng và An ninh Trường Đại học Thể dục thể thao Đà Nẵng.	337
♦ Tăng Phú Đức: Giải pháp đổi mới phương pháp giảng dạy và đánh giá môn Giáo dục Quốc phòng và An ninh cho sinh viên tại Trường Đại học Tiền Giang.	340
♦ Lương Hồng Thanh: Vận dụng phương pháp thuyết trình trong dạy học môn Giáo dục Quốc phòng và An ninh ở các trường đại học hiện nay.	343
♦ Trần Thế Anh: Xây dựng và phát triển môn Pickleball trong các trường đại học hiện nay.	346
♦ Dương Tấn Hùng: Giải pháp nâng cao chất lượng giảng dạy và học tập các môn giáo dục thể chất cho sinh viên hiện nay.	349
♦ Lê Viết Tuấn: Ứng dụng trò chơi nhảy kếp bong bóng tiếp sức cho sinh viên K69 tại Trường Đại học Mỏ - Địa chất.	352
♦ Vương Thành Luân, Phạm Nguyên Trang: Những khó khăn và các giải pháp nâng cao chất lượng học tập môn Bóng chuyền ở Trường Cao đẳng Việt Đức Nghệ An.	355
♦ Lê Duy Thành: Giải pháp đẩy mạnh phong trào thể dục thể thao góp phần xây dựng trường học hạnh phúc tại Trường Cao đẳng Sơn La.	359
♦ Nguyễn Như Linh: Một số giải pháp góp phần nâng cao hiệu quả phòng ngừa tai nạn giao thông đường sắt tại các lối đi tự mở theo chức năng của lực lượng cảnh sát giao thông.	362
♦ Nguyễn Đình Hà, Phạm Văn Thịnh: Xứ ủy nam bộ chủ trương xây dựng và phát triển lực lượng vũ trang cách mạng mang danh nghĩa giáo phái giai đoạn 1956-1960.	365
♦ Trần Thị Kim Anh: Một số giải pháp quản lý thiết bị dạy học ở Trường THCS Thanh Đức, phường Thanh Đức, tỉnh Vĩnh Long	368
♦ Trần Lê Thanh Phương: Cơ sở lý luận của quản lý hoạt động chuyển đổi số ở các trường tiểu học công lập.	372
♦ Trịnh Tuyết Ái: Lý luận về quản lý hoạt động phát triển văn hóa nhà trường theo mô hình PDCA.	376
♦ Lê Công Thân: Cơ sở lý luận về quản lý hoạt động dạy học theo dự án cho học sinh tiểu học.	380
♦ Nguyễn Kiều Anh: Thực trạng quản lý hoạt động giáo dục song ngữ tại các trường tiểu học trên địa bàn quận Gò Vấp, thành phố Hồ Chí Minh.	383
♦ Bùi Thị Khánh Huyền: Biện pháp quản lý hoạt động trải nghiệm ở trường tiểu học theo hướng đảm bảo chất lượng.	386
♦ Nguyễn Thùy Linh: Biện pháp quản lý bồi dưỡng năng lực dạy học cho giảng viên ngành Kinh tế thuộc phân hiệu Đại học Thái Nguyên tại tỉnh Lào Cai.	389
♦ Phạm Thị Tuyết: Thực trạng quản lý hoạt động giáo dục thẩm mỹ cho trẻ mẫu giáo ở các trường mầm non thuộc xã Đại Thanh, Thành phố Hà Nội.	392
♦ Nguyễn Thị Ngọc Vân: Thực trạng quản lý hoạt động giáo dục trẻ ở các trường mầm non xã Ngọc Hồi, thành phố Hà Nội theo hướng tiếp cận lấy trẻ làm trung tâm	396

ỨNG DỤNG TRÒ CHƠI NHẢY KẸP BONG BÓNG TIẾP SỨC CHO SINH VIÊN K69 TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC MỎ - ĐỊA CHẤT

APPLICATION OF THE BALLOON HOPPER RELAY GAME FOR K69 STUDENTS
AT THE UNIVERSITY OF MINING AND GEOLOGY

Lê Viết Tuấn

ThS. Trường Đại học Mỏ - Địa chất.

Received: 17/11/2025; Accepted: 27/11/2025; Published: 14/12/2025

Tóm tắt: Trong bối cảnh hiện nay, khi các hoạt động thể chất dần được chú trọng để cân bằng với áp lực học tập, trò chơi vận động là một giải pháp hiệu quả giúp sinh viên nâng cao sức khỏe và rèn luyện kỹ năng mềm. Tuy nhiên, nhiều sinh viên vẫn còn hạn chế tham gia các hoạt động thể chất do thiếu thời gian, động lực, hoặc phương pháp tổ chức chưa đủ hấp dẫn. Nhảy Kẹp Bong Bóng Tiếp Sức là một trò chơi vận động đơn giản nhưng rất thú vị và có tính cạnh tranh cao. Trò chơi này phù hợp để tổ chức trong các buổi sinh hoạt ngoại khóa, tiết học thể chất, hoặc các hoạt động tập thể khác nhằm rèn luyện thể lực, sự khéo léo, và tinh thần đồng đội. Bài viết đi sâu, tìm hiểu về cách áp dụng trò chơi Nhảy Kẹp Bong Bóng Tiếp Sức nhằm nâng cao thể lực và trí tuệ cho sinh K69 tại Trường Đại học Mỏ - Địa chất nói riêng và sinh viên các trường đại học nói chung.

Từ khóa: trò chơi nhảy kẹp bong bóng tiếp sức, rèn luyện kỹ năng mềm, sinh viên đại học

Abstract: In the current context, where physical activity is increasingly emphasized to balance academic pressure, physical games are an effective solution to help students improve their health and develop soft skills. However, many students still limit their participation in physical activities due to lack of time, motivation, or unappealing organizational methods. The Balloon Squeezing Relay Race is a simple yet very fun and highly competitive physical game. This game is suitable for extracurricular activities, physical education classes, or other group activities to improve physical fitness, dexterity, and teamwork. This article delves into how to apply the Balloon Squeezing Relay game to enhance the physical and intellectual abilities of K69 students at the University of Mining and Geology in particular, and university students in general.

Keywords: Balloon Squeezing Relay game, soft skills training, university students

1. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh hiện nay, khi các hoạt động thể chất dần được chú trọng để cân bằng với áp lực học tập, trò chơi vận động là một giải pháp hiệu quả giúp sinh viên nâng cao sức khỏe và rèn luyện kỹ năng mềm. Tuy nhiên, nhiều sinh viên vẫn còn hạn chế tham gia các hoạt động thể chất do thiếu thời gian, động lực, hoặc phương pháp tổ chức chưa đủ hấp dẫn.

Trò chơi vận động, đặc biệt là trò chơi mang tính tương tác như “Nhảy Kẹp Bong Bóng Tiếp Sức”, không chỉ đơn thuần là một hoạt động giải trí mà còn mang lại những giá trị thiết thực như:

(1) Phát triển thể chất: Trò chơi giúp rèn luyện sức mạnh, sự linh hoạt và khả năng thăng bằng, rất cần thiết cho sinh viên vốn ngồi học trong thời gian dài.

(2) Thúc đẩy tinh thần đồng đội: Trò chơi tạo cơ hội để sinh viên làm việc cùng nhau, hỗ trợ lẫn nhau, từ đó nâng cao kỹ năng hợp tác và giao tiếp.

(3) Tạo môi trường vui vẻ, lành mạnh: Không khí sôi động, hài hước của trò chơi giúp giảm căng thẳng, tăng cường sự gắn kết giữa các thành viên.

“Nhảy Kẹp Bong Bóng Tiếp Sức” là một trong

những trò chơi vận động tập thể dễ tổ chức, đơn giản nhưng mang lại hiệu quả cao trong các hoạt động ngoại khóa và giáo dục thể chất. Trò chơi này đáp ứng được nhiều mục tiêu:

(1) Kích thích hứng thú tham gia vận động cho sinh viên.

(2) Tạo điều kiện cho sự sáng tạo, biến thể trong cách chơi để phù hợp với nhiều hoàn cảnh khác nhau.

(3) Lồng ghép yếu tố giáo dục vào hoạt động giải trí, nâng cao giá trị học tập và kỹ năng sống.

Việc hướng dẫn chi tiết trò chơi “Nhảy Kẹp Bong Bóng Tiếp Sức” sẽ khuyến khích sự tham gia tích cực của sinh viên K69 – Trường Đại học Mỏ - Địa chất.

2. Nội dung nghiên cứu

Để thực hiện có hiệu quả trò chơi “Nhảy Kẹp Bong Bóng Tiếp Sức” phải đạt được các tiêu chí sau:

2.1. Mục tiêu

a) Mục tiêu phát triển thể chất:

Tăng cường sức mạnh cơ bắp: Khi người chơi nhảy với bong bóng kẹp giữa hai đùi, cơ đùi và bắp chân được kích hoạt mạnh mẽ. Đây là bài tập tự nhiên giúp rèn luyện cơ chân và hông.

Cải thiện khả năng thăng bằng: Việc giữ bong bóng trong lúc nhảy đòi hỏi sự tập trung để duy trì thăng bằng, giúp cải thiện sự ổn định của cơ thể.

Nâng cao sự linh hoạt và khéo léo: Người chơi cần điều chỉnh cơ thể một cách nhịp nhàng để nhảy mà không làm bong bóng rơi, tăng cường sự phối hợp vận động giữa các nhóm cơ.

b) Mục tiêu rèn luyện kỹ năng xã hội:

Thúc đẩy tinh thần đồng đội: Trò chơi yêu cầu từng thành viên hoàn thành lượt chơi một cách nhanh chóng và hiệu quả để giúp đội thắng cuộc. Sự khích lệ và hỗ trợ lẫn nhau trong quá trình chơi giúp gắn kết các thành viên.

Xây dựng sự tin tưởng và hợp tác: Thành công của đội phụ thuộc vào sự phối hợp ăn ý giữa các thành viên, từ việc cổ vũ cho đến trao đổi chiến lược chơi.

Rèn luyện kỹ năng giao tiếp: Người chơi cần trao đổi, hướng dẫn nhau cách giữ bong bóng, nhảy nhanh hơn, hoặc điều chỉnh chiến thuật.

c) Mục tiêu phát triển tinh thần:

Tạo niềm vui và giảm căng thẳng: Trò chơi mang lại tiếng cười và sự phấn khích, giúp giảm bớt căng thẳng sau giờ học hoặc làm việc.

Tăng cường động lực tham gia: Cảm giác chiến thắng khi hoàn thành trò chơi hoặc đạt thành tích tốt giúp xây dựng sự tự tin và động lực trong các hoạt động khác.

Xây dựng thái độ tích cực: Thông qua việc vượt qua khó khăn (như giữ thăng bằng hoặc nhảy nhanh), người chơi học cách kiên trì và duy trì thái độ tích cực trong mọi tình huống.

d) Mục tiêu giáo dục:

Kết hợp vui chơi và học tập: Trò chơi là cơ hội để sinh viên học cách áp dụng những bài học trong môi trường thực tiễn như kỹ năng làm việc nhóm, cách vượt qua áp lực và tập trung vào mục tiêu.

Phát triển tư duy chiến lược: Các đội cần nhanh chóng nghĩ ra cách tối ưu để từng người chơi hoàn thành phần của mình, chẳng hạn như điều chỉnh tốc độ hoặc chọn vị trí hợp lý để trao bong bóng.

Nâng cao ý thức kỷ luật: Việc tuân thủ luật chơi và giữ tinh thần fair-play giúp sinh viên hiểu được tầm quan trọng của kỷ luật trong cuộc sống.

e) Mục tiêu phát triển cộng đồng:

Xây dựng mối quan hệ bền chặt: Trò chơi là cơ hội để sinh viên kết nối, giao lưu, và làm quen với bạn bè mới trong môi trường học tập.

Thúc đẩy văn hóa hoạt động nhóm: Các hoạt động như thế này khuyến khích sinh viên tham gia các chương trình tập thể, tạo nền tảng cho những sự kiện lớn hơn trong tương lai.

2.2. Chuẩn bị:

a. Dụng cụ:

Một số lượng bong bóng tương ứng với số đội (mỗi đội 1 quả). Chuẩn bị thêm bong bóng dự phòng để thay thế khi cần.

Không gian rộng rãi, bằng phẳng để đảm bảo an toàn.

Cọc mốc hoặc vạch đánh dấu điểm xuất phát và điểm đích.

b. Người chơi:

Chia sinh viên thành các đội, mỗi đội khoảng 5-10 người.

2.3. Luật chơi:

a. Cách chơi:

Mỗi đội xếp thành một hàng dọc tại điểm xuất phát.

Người chơi đầu tiên của mỗi đội kẹp bong bóng giữa hai đùi, di chuyển bằng cách nhảy đến điểm đích (có thể dài khoảng 10-15m).

Đến đích, người chơi quay lại điểm xuất phát và trao bong bóng cho người kế tiếp.

Lượt chơi kết thúc khi tất cả thành viên trong đội hoàn thành.

b. Quy định:

Bong bóng không được rơi xuống đất. Nếu rơi, người chơi phải quay lại điểm xuất phát để bắt đầu lại.

Không được dùng tay giữ bong bóng.

Đội nào hoàn thành sớm nhất mà không phạm quy sẽ thắng.

2.4. Biến thể của trò chơi:

Để trò chơi «Nhảy Kẹp Bong Bóng Tiếp Sức» thêm phần thú vị và phù hợp với các mục tiêu khác nhau, bạn có thể áp dụng các biến thể dưới đây. Những biến thể này thay đổi về cách chơi, mục tiêu hoặc mức độ khó, giúp đáp ứng nhiều đối tượng và tình huống.

a) Biến thể theo đường di chuyển:

**Nhảy zíc-zắc:*

Bố trí các chướng ngại vật hoặc đánh dấu đường đi thành hình zíc-zắc.

Người chơi phải nhảy qua lại theo đường đã định mà vẫn giữ bong bóng không rơi.

Mục tiêu: Tăng độ khó, yêu cầu sự khéo léo và khả năng định hướng.

**Nhảy vòng tròn:*

Đặt một vòng tròn làm điểm đích. Người chơi phải nhảy vòng quanh trước khi quay lại điểm xuất phát.

Mục tiêu: Phát triển khả năng điều chỉnh tốc độ và linh hoạt trong không gian hẹp.

b) Biến thể theo vị trí giữ bong bóng:

**Kẹp bong bóng ở đầu gối:*

Yêu cầu người chơi kẹp bong bóng ở đầu gối thay

vì giữa đùi, làm tăng độ khó vì dễ làm bong bóng rơi hơn.

Mục tiêu: Rèn luyện sự tập trung và kiểm soát cơ thể.

Kẹp bong bóng ở cánh tay:

Người chơi kẹp bong bóng giữa cánh tay và thân người, chỉ được nhảy bằng chân mà không dùng tay điều chỉnh.

Mục tiêu: Thử thách khả năng giữ thăng bằng và phối hợp giữa tay và chân.

c) *Biến thể theo nhóm chơi:*

**Chuyền bóng cho đồng đội:*

Thay vì nhảy đến đích, người chơi sẽ chuyền bong bóng cho đồng đội bằng cách dùng đầu hoặc cánh tay, không được dùng tay cầm trực tiếp.

Mục tiêu: Tăng tính tương tác và rèn luyện kỹ năng làm việc nhóm.

**Hai người cùng nhảy:*

Hai người cùng kẹp một quả bong bóng ở giữa và phải phối hợp để nhảy đến đích mà không làm bong bóng rơi.

Mục tiêu: Thúc đẩy tinh thần đồng đội và khả năng phối hợp ăn ý.

d) *Biến thể kết hợp hoạt động khác:*

**Nhảy và giải câu đố:*

Người chơi phải nhảy đến một điểm giữa đường để nhận một câu hỏi hoặc câu đố. Chỉ khi trả lời đúng mới được tiếp tục.

Mục tiêu: Kết hợp vận động thể chất với tư duy nhanh nhạy.

**Nhảy và lấy vật phẩm:*

Đặt các vật phẩm nhỏ (như giấy, cờ, hoặc đồ chơi) ở giữa đường. Người chơi phải nhặt vật phẩm và mang về điểm xuất phát.

Mục tiêu: Tăng thêm thử thách và tạo sự hứng thú.

e) *Biến thể theo thời gian:*

**Đua với đồng hồ:*

Đặt giới hạn thời gian cho từng lượt nhảy, buộc người chơi phải di chuyển nhanh hơn để không bị loại.

Mục tiêu: Tăng áp lực thời gian, thử thách khả năng tập trung và tốc độ.

**Chơi không giới hạn người:*

Cả đội có thể chơi liên tục trong một khoảng thời gian nhất định (ví dụ: 5 phút). Đội nào hoàn thành nhiều vòng nhất sẽ thắng.

Mục tiêu: Tạo động lực cho cả đội và tăng sự cạnh tranh.

g) *Biến thể theo dụng cụ:*

**Thay thế bong bóng:*

Dùng các vật dụng khác như quả bóng xốp, túi vải nhỏ, hoặc vật mềm để thay thế bong bóng.

Mục tiêu: Đa dạng hóa trò chơi và phù hợp với các điều kiện thực tế.

**Sử dụng bóng nước:*

Thay bong bóng bằng bóng nước, tăng thêm yếu tố bất ngờ khi bóng dễ bị vỡ.

Mục tiêu: Tăng độ vui nhộn và thách thức.

f) *Biến thể mở rộng quy mô:*

Chơi theo vòng tròn:

Người chơi đứng thành vòng tròn, chuyền bong bóng từ người này sang người khác bằng cách nhảy. Đội nào làm rơi bóng sẽ bị loại.

Mục tiêu: Thúc đẩy khả năng phối hợp nhanh và chính xác.

**Kết hợp nhiều đội:*

Tổ chức trò chơi cho nhiều đội cùng tham gia trên cùng một sân, tạo không khí sôi động.

Mục tiêu: Tăng tính cạnh tranh và hứng thú.

2.5. Lợi ích khi tham gia trò chơi:

Phát triển kỹ năng vận động: Rèn luyện khả năng giữ thăng bằng, sự linh hoạt và khéo léo.

Thúc đẩy sự phối hợp nhóm: Trò chơi cần sự hỗ trợ giữa các thành viên để hoàn thành nhanh chóng.

Tạo sự vui nhộn: Gây tiếng cười và niềm vui trong khi tham gia.

3. Kết luận: Bottom of Form

“Nhảy Kẹp Bong Bóng Tiếp Sức” không chỉ là một trò chơi mà còn là cầu nối gắn kết mọi người, truyền tải những giá trị tích cực về thể chất và tinh thần. Đây là một lựa chọn tuyệt vời để tạo không khí sôi động và xây dựng những khoảnh khắc đáng nhớ trong bất kỳ chương trình tập thể nào

Tài liệu tham khảo

[1]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2008). *Quyết định số 53/2008/BGD&ĐT về việc ban hành tiêu chuẩn đánh giá thể lực học sinh, SV*, Hà Nội.

[3]. Nguyễn Toán, Trần Quốc Tuấn (2008). *Lý luận và phương pháp GDTC*. NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.

[3]. Nguyễn Ngọc Nhi, Hoàng Văn Sơn (1981), *Hội vui vật lý*, NXB Giáo dục.

[4]. Tổ chức các trò chơi vận động tập thể - NXB Giáo dục.

[5]. Trần Thị Bích Ngọc, *Kỹ năng tổ chức trò chơi sinh hoạt*.

[6]. Giáo trình Giáo dục thể chất dành cho sinh viên - NXB Thể dục Thể thao.

[7]. Gary Miller, 101 Team Building Games

[8]. Ảnh hưởng của trò chơi vận động đến sự phát triển kỹ năng mềm của sinh viên, Tạp chí Giáo dục Việt Nam.

[9]. Ứng dụng các trò chơi vận động trong giảng dạy thể chất tại các trường đại học - Tạp chí Khoa học Thể dục Thể thao.