

UBND QUẬN LONG BIÊN  
TRƯỜNG TIỂU HỌC LONG BIÊN

## **SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM**

**SỬ DỤNG PHẦN MỀM ISPRING  
TẠO NGÂN HÀNG CÂU HỎI GIÚP HỌC SINH  
CỦNG CỐ KIẾN THỨC MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 3**

LONG BIÊN, NĂM 2022

UBND QUẬN LONG BIÊN  
TRƯỜNG TIỂU HỌC LONG BIÊN

---

**SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM**

**SỬ DỤNG PHẦN MỀM ISPRING  
TẠO NGÂN HÀNG CÂU HỎI GIÚP HỌC SINH  
CỦNG CỐ KIẾN THỨC MÔN TIẾNG VIỆT LỚP 3**

LONG BIÊN, NĂM 2022

# MỤC LỤC

## MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài	1
2. Mục đích nghiên cứu	1
3. Đối tượng nghiên cứu	1
4. Phương pháp nghiên cứu	1
5. Phạm vi nghiên cứu ứng dụng	2

## NỘI DUNG

<b>Chương 1. Cơ sở lí luận liên quan đến việc sử dụng phần mềm Ispring tạo ngân hàng câu hỏi giúp học sinh củng cố kiến thức môn Tiếng Việt lớp 3.</b>	<b>3</b>
--	----------

<b>1. Vị trí và nhiệm vụ của môn Tiếng Việt lớp 3</b>	<b>3</b>
<b>2. Phần mềm Ispring tạo ngân hàng câu hỏi</b>	<b>3</b>
2.1. Giới thiệu đôi nét về phần mềm iSpring Suite 9	3
2.2. Soạn thảo bài tập trực tuyến với công cụ iSpring QuizMaker	3
2.3 Thiết lập thông số cho bài tập	4
2.4. Xuất bản bài tập	6
2.5. Đưa bài tập lên website	

<b>Chương 2. Thực trạng của việc ôn tập củng cố kiến thức môn Tiếng việt 3</b>	<b>7</b>
--	----------

<b>Chương 3. Thực hiện tổ chức cho học sinh tự ôn tập tại nhà.</b>	<b>7</b>
--	----------

3.1 Hệ thống kiến thức và tạo ngân hàng câu hỏi ôn tập.	
3.2 Tổ chức hướng dẫn học sinh tự học tại nhà	8

<b>Chương 4. Kết quả</b>	<b>8</b>
--------------------------	----------

4.1. Về phía học sinh	8
4.2 Về phía giáo viên	9

## KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận	9
2. Khuyến nghị	10

TÀI LIỆU THAM KHẢO	11
--------------------	----

# PHẦN I. MỞ ĐẦU

## 1. Lí do chọn đề tài

Trong giai đoạn hiện nay, các phương pháp giáo dục chủ yếu lấy học sinh làm trung tâm, phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh. Việc dạy và học không chỉ đơn thuần là giáo viên truyền đạt kiến thức cho học sinh trên lớp, mà quá trình học sinh tự học, tự rèn luyện tại nhà cũng rất quan trọng. Việc ứng dụng công nghệ thông tin vào dạy học như một công cụ lao động trí tuệ không chỉ giúp cho các thầy cô giáo nâng cao chất lượng dạy học mà còn giúp cho các em học sinh được chủ động lĩnh hội kiến thức dưới nhiều cách thức khác nhau. Cùng với tình hình dịch bệnh COVID diễn biến phức tạp học sinh không thể đến trường như trước đây, đòi hỏi ngành giáo dục cần đưa ra các giải pháp kịp thời để giúp các em học sinh không chỉ học bài mới hiệu quả mà việc ôn tập, hệ thống kiến thức cũng rất quan trọng. Với sự xuất hiện của E-Learning, một phương thức dạy học mới ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông, việc học trở nên linh hoạt. Giáo viên có thể vận dụng phương thức dạy học này để hướng dẫn học sinh tự học, tự rèn luyện tại nhà thông qua hệ thống bài tập, bài kiểm tra. Hơn nữa, sự chú ý của học sinh lớp 3 còn ít trong khi kiến thức Tiếng Việt lớp 3 có rất nhiều nội dung là tiền đề quan trọng cho việc các em hình thành và phát triển ngôn ngữ trong giao tiếp cũng như trong viết đoạn văn, bài văn của lớp trên. Vì vậy, năm học này tôi mạnh dạn ứng dụng phần mềm Ispring để thiết kế các bài giảng e-learning, và lập ngân hàng câu hỏi trong phần mềm này để giúp cho các em và các bậc PH xem lại các bài học mới và chủ động trong việc ôn tập củng cố kiến thức đã học. Chính vì lí do đó, tôi chọn đề tài sáng kiến kinh nghiệm ***“Sử dụng phần mềm Ispring tạo ngân hàng câu hỏi giúp học sinh củng cố kiến thức môn Tiếng Việt lớp 3”***

## 2. Mục đích nghiên cứu

Đề tài ***“Sử dụng phần mềm Ispring tạo ngân hàng câu hỏi giúp học sinh củng cố kiến thức môn Tiếng Việt lớp 3”*** nhằm góp phần tạo ra phương thức dạy học mới, giúp cho giáo viên có thể hướng dẫn học sinh tự học tại nhà, Phụ huynh học sinh cũng có thể theo dõi được việc học của con, đồng thời học sinh có thể tự hoàn thành những yêu cầu của bài học chỉ cần thông qua máy tính hoặc điện thoại thông minh.

## 3. Đối tượng nghiên cứu

Học sinh khối 3 trường Tiểu học Long Biên.

## 4. Phương pháp nghiên cứu

### 4.1. Phương pháp nghiên cứu lí luận

- Phương pháp phân loại
- Phương pháp phân tích – tổng hợp

#### ***4.2. Phương pháp nghiên cứu thực tiễn gồm:***

- Phương pháp điều tra
- Phương pháp tổng kết kinh nghiệm.
- Phương pháp thống kê toán học

#### **5. Phạm vi nghiên cứu, ứng dụng**

- **Địa bàn nghiên cứu:** trường tiểu học Long Biên
- **Thời gian nghiên cứu:** bắt đầu từ tháng 9 năm 2021 đến tháng 4 năm 2022.
- **Địa bàn ứng dụng:** trường tiểu học trên địa bàn thành phố Hà Nội.

## **PHẦN II. NỘI DUNG**

### **Chương 1. Cơ sở lý luận liên quan đến việc sử dụng phần mềm Ispring tạo ngân hàng câu hỏi giúp học sinh củng cố kiến thức môn Tiếng Việt lớp 3.**

#### ***1. Vị trí và nhiệm vụ của môn Tiếng Việt lớp 3***

Theo Chương trình Giáo dục phổ thông cấp Tiểu hiện hành, môn Tiếng Việt ở cấp Tiểu học nói chung và ở khối 3 nói riêng có 3 mục tiêu cơ bản sau:

- + Hình thành và phát triển ở học sinh các kỹ năng sử dụng tiếng Việt (đọc, viết, nghe, nói) để học tập và giao tiếp trong các môi trường hoạt động của lứa tuổi.
- + Thông qua việc dạy học tiếng Việt, góp phần rèn luyện các thao tác tư duy. Cung cấp cho học sinh những kiến thức sơ giản về tiếng Việt; về tự nhiên, xã hội và con người; về văn hoá, văn học của người Việt Nam và nước ngoài.
- + Bồi dưỡng tình yêu tiếng Việt và hình thành thói quen giữ gìn sự trong sáng, giàu đẹp của tiếng Việt; góp phần hình thành nhân cách con người Việt Nam xã hội chủ nghĩa cho học sinh.

#### ***2. Phần mềm Ispring tạo ngân hàng câu hỏi***

##### ***2.1. Giới thiệu đôi nét về phần mềm iSpring Suite 9:***

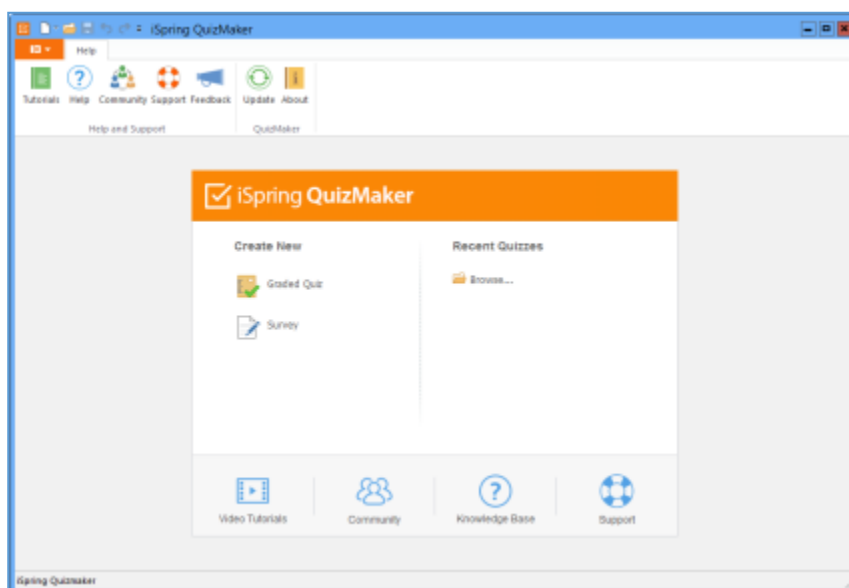
iSpring Suite 8 là phần mềm được tích hợp vào MS Powerpoint để bổ sung thêm các chức năng xây dựng bài giảng điện tử E-Learning theo đúng chuẩn, giúp cho giáo viên dễ dàng soạn thảo bài giảng điện tử trên chính phần mềm quen thuộc MS Powerpoint. iSpring Suite 8 tích hợp nhiều công cụ cần thiết cho việc soạn giảng như: iSpring Pro (hỗ trợ soạn giảng theo chuẩn E-Learning); iSpring QuizMaker (công cụ chuyên dùng soạn thảo câu hỏi trắc nghiệm và khảo sát trực tuyến); iSpring Simulation (phần mềm mô phỏng các tình huống); Screen Recorder (phần mềm quay phim màn hình)... Trong đó, iSpring QuizMaker là phần mềm rất hữu ích, giúp cho giáo viên có thể soạn thảo bài tập hoặc đề kiểm tra trực tuyến cho học sinh.

##### ***2.2. Soạn thảo bài tập trực tuyến với công cụ iSpring QuizMaker:***

Hiện nay, có rất nhiều website hướng dẫn cài đặt và sử dụng phần mềm iSpring Suite 8. Do đó trong nội dung sáng kiến này, tôi chỉ tập trung vào phần soạn thảo bài tập trực tuyến bằng công cụ iSpring QuizMaker và hướng dẫn học sinh tự học tại nhà thông qua máy tính hoặc điện thoại thông minh.

##### ***Soạn thảo bài tập với một số tính năng cơ bản của iSpring QuizMaker:***

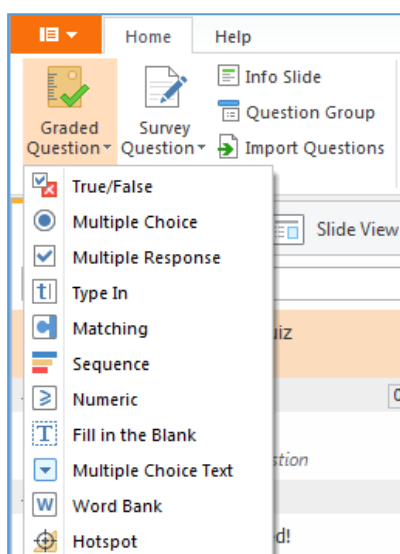
Sau khi cài đặt iSpring Suite 8 thì công cụ iSpring QuizMaker được cài đặt kèm theo. Mở iSpring QuizMaker ta được giao diện như sau:



- **Graded Quiz:** tạo bài trắc nghiệm

- **Survey:** tạo phiếu khảo sát

Ở mục Graded Quiz có các dạng câu hỏi trắc nghiệm sau:



Theo đó, tùy vào mục đích của giáo viên có thể sử dụng dạng câu hỏi *True/False* (đúng/sai); *Multiple Choice* (câu hỏi nhiều lựa chọn, chỉ có một lựa chọn đúng) hay *Matching* (ghép cột)...Một tiện ích của công cụ iSpring QuizMaker là người dùng có thể lưu những câu hỏi đã được soạn thảo dưới dạng tập tin .quiz, khi cần soạn thảo tiếp hoặc chỉnh sửa có thể chọn thẻ *Import Questions* → Chọn đường dẫn đến tập tin.

### **2.3 Thiết lập thông số cho bài tập:**

Su khi soạn thảo bài tập hoàn chỉnh, giáo viên cần thiết lập một số thông tin kèm theo. Trên giao diện chính chọn thẻ *Properties*, chúng ta cần lưu ý hai thẻ *Main* và *Result*, những phần khác không cần chỉnh sửa.

- Thẻ *Main*:

- ♦ *Main Properties* → Quiz title: Đặt tên cho phần bài tập.
- ♦ *Passing Score*: thiết lập phần trăm câu hỏi mà học sinh cần trả lời đúng.
- ♦ *Time limit*: thiết lập thời gian làm bài.
- ♦ *Quiz Taker Info*: Cung cấp thông tin của học sinh khi làm bài (họ và tên, lớp...), click chọn *Customize...*, thiết lập như hình bên dưới:

Field Name	Condition	Default Value	Variable
Họ và tên	Mandatory		USER_NAME
Email	Do not ask		USER_EMAIL
Lớp	Mandatory		LOP
Department	Do not ask		DEPARTMENT
Job Title	Do not ask		JOBTITLE
Phone	Do not ask		PHONE
Address	Do not ask		ADDRESS

- Thẻ *Result*:

♦ *Send quiz result to email*: nhập email nhận kết quả làm bài của học sinh. Thao tác này rất quan trọng, giúp cho giáo viên có thể kiểm tra được kết quả học tập của học sinh dễ dàng.

♦ *Send detailed results*: click chọn để gửi kết quả chi tiết của học sinh (số câu đúng, số câu sai, thời gian làm bài...)

Quiz type:  Graded  Survey

Perform the actions when user finishes the quiz:

If user passes:  If user fails:

**Finish Action**

Close browser window

Go to URL:

Open in a new browser window

**Reporting**

Execute JavaScript

Send quiz result to email

Send detailed results

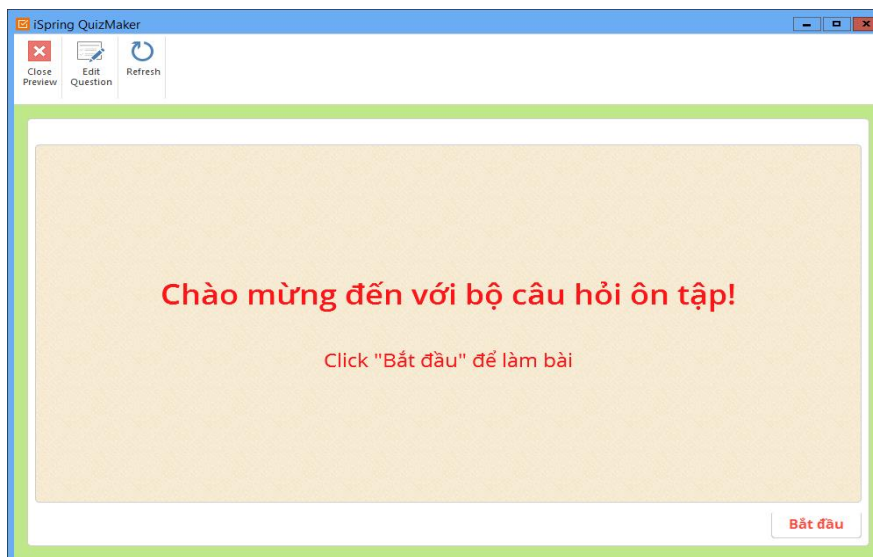
Send quiz result to server

Disable quiz review if unable to send the report



## 2.4. Xuất bản bài tập:

Sau khi đã hoàn thành việc biên soạn các câu hỏi và các thiết lập trong mục Properties thì bước cuối cùng là **Publish** thành một tập tin tự chạy để cho học sinh kiểm tra trên máy tính hoặc điện thoại thông minh.



Để xuất bản thành tập tin đúng chuẩn bài giảng E-Learning để đưa lên các website, giáo viên nên chọn thẻ LMS và thiết lập các thông tin:

- ♦ *Local folder*: Chọn đường dẫn để lưu tập tin trên máy tính.
- ♦ *Output*: Chọn Combined (HTML5 + Flash).

Mục *Use iSpring Play*: đây là ứng dụng đọc bài giảng E-Learning trên điện thoại, có thể dễ dàng tải và cài đặt cho các hệ điều hành Android hoặc iOS.

Mục *Zip output*: tạo tập tin được nén sẵn sau khi xuất bản.

Sau khi xuất bản thành công, phần mềm sẽ chạy preview, có giao diện như sau:

## 2.5. Đưa bài tập lên website:

Sau khi xuất bản bài tập thành file hoàn chỉnh, giáo viên cần đưa file này lên web để học sinh dễ dàng truy cập. Cách đơn giản nhất là sử dụng công cụ lưu trữ Google Drive. Tuy nhiên, qua quá trình thực hiện tôi nhận thấy công cụ Google Drive chỉ hoạt động tốt đối với những em sử dụng máy vi tính, trong khi những học sinh sử dụng điện thoại gặp khó khăn khi không hiển thị được các bài tập này. Trên thực tế, hiện nay số lượng học sinh được trang bị máy vi tính tại nhà là không nhiều, vì vậy kết quả thu được khi thực hiện không cao. Để khắc phục tình trạng

này tôi tiến hành tạo website riêng dựa trên trang web dành cho hệ thống E-Learning là Gnomio.com. Đây là hệ thống website hoàn toàn miễn phí và học sinh có thể truy cập dễ dàng thông qua máy vi tính hoặc điện thoại thông minh.

Để học sinh dễ dàng truy cập và làm bài tập, tôi tiến hành đăng kí một tài khoản dùng chung cho tất cả học sinh. Với tài khoản này, các em có thể truy cập trang web để làm bài tập cũng như theo dõi các bài giảng khác.

## **Chương 2. Thực trạng của việc ôn tập củng cố kiến thức môn Tiếng Việt 3**

Qua thực tế nghiên cứu và giảng dạy môn Tiếng Việt lớp 3, tôi nhận thấy như sau:

- Với phương thức dạy học truyền thống, sau mỗi bài học giáo viên thường cho học sinh một số bài tập về nhà. Phương thức này có một số nhược điểm như: số lượng câu hỏi thường ít, nội dung không phong phú, không tập trung hết vào nội dung trọng tâm của bài; việc đánh giá kết quả làm việc tại nhà của học sinh là khá khó khăn, giáo viên chỉ kiểm tra được kết quả của vài học sinh trong những tiết học tiếp theo; giáo viên thường tốn thời gian cho hoạt động giao nhiệm vụ về nhà cũng như sửa chữa bài tập cho học sinh...

- Phụ huynh theo sát con học nhưng nhiều dạng bài PH chưa biết rõ đáp án chính xác như thế nào để giảng bổ sung cho con khi con ở nhà. Lượng kiến thức Tiếng Việt rộng và trừu tượng không tường minh như môn Toán, nên PH gặp khó khăn khi giúp con ôn tập ở nhà.

- Các em học sinh thực hiện nhiệm vụ học tập tại nhà thường không có cơ sở để biết chính xác mức độ làm bài của mình tới đâu.

- Các nội dung ôn tập in trên giấy không sinh động hấp dẫn với các em, đặc biệt môn tiếng Việt sẽ khiến các em nhanh chán và k gây được hứng thú học tập cho các em.

Trước thực trạng đó, tôi đã đưa ra giải pháp bằng cách sử dụng phần mềm iSpring Suite 9 tạo ra một hệ thống bài tập, bài kiểm tra trực tuyến, nhằm khắc phục những hạn chế nêu trên đồng thời giúp học sinh có thể phát huy khả năng tự học, tự rèn luyện của mình.

## **Chương 3. Thực hiện tổ chức cho học sinh tự ôn tập tại nhà.**

### **3.1 Hệ thống kiến thức và tạo ngân hàng câu hỏi ôn tập.**

Tôi cũng với giáo viên trong khối 3 cùng xem lại những kiến thức trọng tâm trong môn Tiếng Việt lớp 3 bao gồm tất cả các phân môn: Tập đọc, kể chuyện, luyện từ và câu, Tập làm văn, Chính tả. Từ đó lập ra hệ thống câu hỏi theo từng mảng phân môn, và tạo các đề kiểm tra tổng hợp để ngân hàng câu hỏi bao phủ được hầu hết các kiến thức đồng thời đa dạng về dạng bài để các em được ôn tập đầy đủ nhưng vẫn hứng thú học tập không gây nhàm chán.

Sau khi hệ thống câu hỏi dưới dạng Word, tôi đã sử dụng phần mềm Ispring để chuyển sang dạng E-Learning và xuất bản dưới các định dạng phù hợp với từng học sinh và mục đích sử dụng cho các em đạt hiệu quả cao nhất.

### **3.2 Tổ chức hướng dẫn học sinh tự học tại nhà**

Tôi chọn lớp 3A2 là lớp mẫu để khảo sát và tiến hành thực hiện theo các bước sau:

- *Bước 1:* Thống kê số lượng học sinh có thể truy cập internet tại nhà thông qua máy vi tính hoặc điện thoại thông minh.

- *Bước 2:* Chia lớp thành những nhóm nhỏ (đối với trường hợp lớp không có đủ thiết bị cá nhân cho mỗi em), mỗi nhóm đảm bảo phải có 1 đến 2 thiết bị có thể truy cập internet.

- *Bước 3:* Hướng dẫn học sinh truy cập website: [nguyenhop.gvth.com](http://nguyenhop.gvth.com), cung cấp cho học sinh tài khoản đăng nhập (cả lớp dùng chung một tài khoản), sau khi đăng nhập, hướng dẫn học sinh điền thông tin cá nhân trước khi làm bài.

- *Bước 4:* Nhận kết quả thông qua email.

Kết quả thu được:

- Số học sinh có thiết bị: 61/61 HS.

- Số lượt truy cập làm bài: 61/61 HS.

- Số học sinh làm bài đạt yêu cầu: 61.

Giáo viên công bố kết quả vào những tiết học tiếp theo và có hình thức khen thưởng cho những học sinh hoàn thành bài tốt, đề động viên, khuyến khích tinh thần học sinh tham gia.

### **Chương 4. Kết quả**

Sử dụng phần mềm Ispring tạo ngân hàng câu hỏi giúp học sinh củng cố kiến thức môn Tiếng Việt lớp 3 tôi thu được một số kết quả như sau:

#### **4.1. Về phía học sinh**

- HS có hứng thú, tích cực tham gia các giờ học Tiếng Việt.

- Học sinh hưởng ứng tích cực phương thức học tập mới, từ đó học sinh tự giác hoàn thành nhiệm vụ học tập được giao về nhà, nâng cao khả năng tự học của học sinh.

- Những bài tập cho học sinh phong phú hơn về nội dung cũng như hình thức, số lượng câu hỏi, giúp học sinh nắm vững kiến thức hơn.

- Phụ huynh kiểm soát được việc tự học ở nhà của con em, và biết được mức độ hoàn thành bài của con mình đến đâu.

Bên cạnh đó tập thể lớp luôn tích cực tham gia các phong trào thi đua, các hoạt động giáo dục của nhà trường. HS có thói quen văn minh trong giao tiếp, có ý thức nói lời hay, làm việc tốt.

Năm học	Thời điểm đánh giá	Giỏi	Khá	TB
<b>2021- 2022</b>	Cuối học kì I	31HS= 50,8%	15HS=24,6%	15HS=24,6%
	Cuối học kì II	41HS= 67,2%	14HS=23%	6HS= 9,8%

*Bảng tổng hợp kết quả môn Tiếng Việt*

#### **4.2 Về phía giáo viên**

Qua quá trình áp dụng đề tài vào trong thực tiễn giảng dạy, đã đạt được những hiệu quả tích cực, cụ thể:

- Kết quả hoạt động của học sinh được gửi thông qua email, vì vậy giáo viên có thể kiểm tra được từng học sinh hoặc nhóm học sinh, đồng thời học sinh có thể biết được kết quả của mình ngay sau khi làm bài.

- Việc ôn tập kiến thức đều đặn đã giúp hs nắm chắc kiến thức. Vì vậy chất lượng của các kì kiểm tra tăng rõ rệt.

### **Phần III: Kết luận- Khuyến nghị**

#### **1. Kết luận**

Trong thời đại công nghệ thông tin phát triển mạnh mẽ như hiện nay, lợi ích của e-Learning đem lại là rất lớn, bất cứ ai cũng có thể học mọi kiến thức cần thiết chỉ cần có thiết bị kết nối internet ổn định như điện thoại di động, tablet, máy tính,... Khả năng vô hạn của công nghệ thông tin đã giúp phương thức e-Learning truyền tải kiến thức dễ dàng và ngày càng phát triển rực rỡ, trong đó iSpring Suite có thể được xem như một trong những đại diện điển hình. Với iSpring Suite, chúng ta có một công cụ toàn diện với các tính năng hữu ích. Công cụ soạn thảo dựa trên PowerPoint dễ sử dụng, được lưu trữ đầy đủ này không yêu cầu đào tạo để bắt đầu. Cho dù bản trình bày phức tạp đến đâu, iSpring Suite vẫn giữ gìn cẩn thận tất cả các hiệu ứng sau khi chuyển đổi PowerPoint thành bài giảng e-Learning chuẩn HTML5.

Qua việc chia sẻ những kinh nghiệm triển khai sử dụng tại đơn vị, tôi cũng mong muốn góp phần thúc đẩy phong trào thiết kế bài giảng e-Learning và ngân hàng câu hỏi ôn tập cho học sinh ngày càng đa dạng.

Do phạm vi của đề tài, tác giả không đề cập đến nhiều chức năng khác của iSpring Suite. Tuy nhiên, với những nội dung đã trình bày, tác giả mong muốn đề tài như một tài liệu tham khảo hữu ích cho cán bộ, giáo viên của đơn vị nói riêng và cho tất cả các thầy cô giáo có nguyện vọng xây dựng bài giảng điện tử eLearning nói chung. Bằng cách cụ thể hóa các ví dụ từ bài giảng e-Learning của bản thân thực hiện, tác giả hy vọng đơn giản hóa việc thiết kế bài giảng e-Learning bằng phần mềm iSpring Suite, từ đó góp phần tháo gỡ những khó khăn về mặt kỹ thuật khi sử dụng iSpring Suite.

Ngày nay, giáo dục điện tử đã thay đổi hoàn toàn cách thức học tập được truyền đạt cho học sinh. Không giống như phương pháp giảng dạy bằng phấn và bảng truyền thống, e-Learning giúp việc học đơn giản hơn, dễ dàng hơn và hiệu quả hơn. Nếu có được kho bài giảng chất lượng và đầy đủ, e-Learning sẽ hỗ trợ đắc lực cho các phương pháp dạy học truyền thống do tính tiện lợi vốn có của nó.

## **2. Khuyến nghị**

- Xây dựng đội ngũ chuyên gia trong việc thiết kế e-Learning của trường. Đội ngũ này sẽ hỗ trợ các Giáo viên chưa quen với iSpring từ ý tưởng đến các kỹ thuật thiết kế bài giảng e-Learning.

- Việc soạn một e-Learning đòi hỏi rất nhiều thời gian và công sức. Do vậy, rất mong nhà trường tạo điều kiện về thời gian để các giáo viên được hoàn thiện sản phẩm tối ưu nhất.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Chỉ thị số 55/2008/CT-BGDĐT ngày 30 tháng 9 năm 2008 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo về tăng cường giảng dạy, đào tạo và ứng dụng công nghệ thông tin trong ngành giáo dục giai đoạn 2008 – 2012;
- [2] Công văn số 3892/BGDĐT-GDTrH, ngày 28 tháng 08 năm 2019 của Bộ Giáo dục và Đào tạo về việc hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục trung học năm học 2019-2020;
- [3] Thử nghiệm cuộc thi quốc gia “thiết kế hồ sơ bài giảng điện tử e-learning” ban hành kèm theo Quyết định số 908 /QĐ-BGDĐT ngày 8 tháng 3 năm 2010 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo;
- [4] Giới thiệu về iSpring Suite, [<https://cntt.huph.edu.vn/vi/node/7>], (truy cập ngày 05/12/2019);
- [5] iSpring Suite 9.7 eLearning Authoring Supercharger, [<https://www.ispringsolutions.com/ispring-suite>], (truy cập ngày 01/12/2019);
- [6] Minh Châu, E-Learning nên có vai trò chủ đạo tạo ra môi trường học tập ảo, [<https://giaoducthoidai.vn/giao-duc/elearning-nen-co-vai-tro-chu-dao-tao-ramoi-truong-hoc-tap-ao-3915944.html>], (truy cập ngày 10/11/2019);
- [7] Ngô Văn Hiệp, Thách thức và lợi thế của đào tạo trực tuyến trong cuộc cách mạng công nghiệp 4.0, [<http://ddu.edu.vn/thach-thuc-va-loi-the-cua-daotao-truc-tuyen-trong-cuoc-cach-mang-cong-nghiep-4-0.html>], (truy cập ngày 15/11/2019);
- [8] ThS. Hồ Sỹ Anh, Phương pháp giáo dục hiện đại E-learning: Còn xa “tầm tay” với trường lớp, [<https://www.giaoduc.edu.vn/phuong-phap-giao-duc-hiendai-e-learning-con-xa-tam-tay-voi-truong-lop.htm>], (truy cập ngày 15/11/2019);
- [9] TS. Vũ Ngọc Hoàng, Công nghệ thông tin và đổi mới, phát triển giáo dục, [<http://dangcongsan.vn/doi-moi-can-ban-va-toan-dien-giao-duc-dao-tao/diendan/cong-nghe-thong-tin-va-doi-moi-phat-trien-giao-duc-347592.html>], (truy cập ngày 10/11/2019).