VẬN DỤNG TRÒ CHƠI TRONG DẠY HỌC TIẾNG ANH: GIẢI PHÁP TẠO HỨNG THÚ VÀ NÂNG CAO HIỆU QUẢ HỌC TẬP CHO HỌC SINH TRUNG CẤP

Hoàng Thị Ngọc Thảo
Khoa Khoa học cơ bản - Trường CĐCĐ Hậu Giang

Tóm tắt: *Bài viết tập trung nghiên cứu việc vận dụng trò chơi trong dạy học nhằm nâng cao hứng thú và hiệu quả học tập môn tiếng Anh cho học sinh bậc Trung cấp tại trường CĐCĐ Hậu Giang. Trên cơ sở quan sát thực tiễn, thực nghiệm sư phạm, kiểm tra – đánh giá và khảo sát mức độ hài lòng của học sinh, nghiên cứu đã tiến hành áp dụng các dạng trò chơi học tập khác nhau trong các giờ tiếng Anh của hai lớp Trung cấp Máy lạnh & Điều hòa không khí K19 và Điện công nghiệp K19. Kết quả cho thấy việc tổ chức trò chơi giúp cải thiện rõ rệt mức độ tham gia, sự tự tin, tinh thần hợp tác và kết quả học tập của học sinh. Tỷ lệ học sinh đạt điểm khá, giỏi tăng lên; thái độ học tập tích cực hơn; và các kỹ năng tư duy – giao tiếp được phát triển. Những kết quả này khẳng định việc vận dụng trò chơi là giải pháp thiết thực, khả thi và có hiệu quả trong giảng dạy tiếng Anh tại các cơ sở giáo dục nghề nghiệp.*

Từ khóa: *trò chơi học tập; dạy học tiếng Anh; học sinh trung cấp; hứng thú học tập; hiệu quả học tập.*

APPLYING GAMES IN TEACHING ENGLISH: SOLUTIONS TO CREATE INTEREST AND IMPROVE LEARNING EFFECTIVENESS FOR INTERMEDIATE STUDENTS

Abstract: *The article focuses on studying the application of games in teaching to improve interest and learning effectiveness of English for intermediate students at Hau Giang College of Technology. Based on practical observations, pedagogical experiments, testing - evaluation and surveying the level of student satisfaction, the study has applied different types of learning games in English lessons of two intermediate classes: Refrigeration & Air Conditioning K19 and Industrial Electricity K19. The results showed that organizing games significantly improved students' participation, confidence, cooperation, and learning outcomes. The percentage of students achieving good and excellent grades increased; their learning attitudes were more positive; and their thinking and communication skills were developed. These results confirm that using games is a practical, feasible, and effective solution in teaching English at vocational training institutions.*

Keywords: *learning games; teaching English; intermediate students; learning interest; learning effectiveness.*

Nhận bài: 19/10/2025 *Phản biện: 18/11/2025* *Duyệt đăng: 23/11/2025*

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Bài viết xuất phát từ thực trạng phần lớn học sinh bậc Trung cấp nghề chưa hứng thú với môn tiếng Anh, thường xem môn học khô khan, khó tiếp thu, nhất là ở kỹ năng đọc hiểu và nói. Cách dạy truyền thống thiên về thuyết giảng – ghi chép khiến học sinh thụ động, ít tương tác, thiếu cơ hội thực hành nên khó ghi nhớ và vận dụng kiến thức; kết quả học tập vì thế còn hạn chế. Trước yêu cầu đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động và năng lực người học, việc tìm kiếm những giải pháp giảng dạy sáng tạo, gần gũi với đặc điểm người học nghề là hết sức cần thiết.

Trên cơ sở đó, bài viết tập trung nghiên cứu việc vận dụng trò chơi trong dạy học nhằm nâng cao hứng thú và hiệu quả học tập môn tiếng Anh cho học sinh Trung cấp tại Trường CĐCĐ Hậu Giang. Nghiên cứu được triển khai với hai lớp Trung cấp Máy lạnh & Điều hòa không khí K19 và Điện công nghiệp K19, thông qua quan sát thực tiễn, thực nghiệm sư phạm, kiểm tra – đánh giá kết quả học tập và khảo sát mức độ hài lòng của học sinh.

Kết quả cho thấy việc tổ chức các dạng trò chơi học tập đã làm tăng rõ rệt mức độ tham gia, sự tự tin, tinh thần hợp tác của học sinh; tỷ lệ đạt điểm khá, giỏi được cải thiện; thái độ học tập tích cực hơn; các kỹ năng giao tiếp, phản xạ ngôn ngữ và tư duy được phát triển. Những kết quả này khẳng định vận dụng trò chơi là giải pháp khả thi, hiệu quả trong giảng dạy tiếng Anh tại các cơ sở giáo dục nghề nghiệp.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Cơ sở lý luận

2.1.1. Các văn bản chỉ đạo của Bộ Giáo dục và Đào tạo

Bộ Giáo dục và Đào tạo đã ban hành nhiều văn bản chỉ đạo quan trọng, định hướng đổi mới phương pháp dạy học nhằm nâng cao chất lượng giáo dục. Trong đó, các văn bản như Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT về Chương trình giáo dục phổ thông 2018 và Công văn số 4612/BGDĐT-GDTrH về hướng dẫn thực hiện chương trình giáo dục phổ thông hiện hành theo định hướng phát triển năng lực và phẩm chất học sinh đặc biệt nhấn mạnh việc phát huy tính tích cực, chủ động, sáng

tạo của học sinh. Các văn bản này không chỉ là kim chỉ nam cho việc xây dựng chương trình, sách giáo khoa mà còn là cơ sở pháp lý vững chắc để giáo viên lựa chọn và áp dụng các phương pháp dạy học linh hoạt, đa dạng.

2.1.2. Lý thuyết về tâm lý học sinh

Học sinh trung cấp là lứa tuổi có những đặc điểm tâm lý riêng biệt. Các em đang trong giai đoạn phát triển mạnh mẽ về nhận thức, tình cảm, và xã hội, đồng thời có nhu cầu được khám phá, trải nghiệm, và thể hiện bản thân. Theo lý thuyết về sự phát triển tâm lý lứa tuổi thì học sinh lứa tuổi 15 -16 tuổi đang ở giai đoạn tư duy hình thức, có khả năng suy luận logic và trừu tượng. Tuy nhiên, các em vẫn còn rất thích các hoạt động vui chơi, giải trí. Vì vậy, việc vận dụng trò chơi trong dạy học không chỉ giúp các em tiếp thu kiến thức một cách tự nhiên, hiệu quả mà còn đáp ứng nhu cầu vui chơi, giải trí của các em. Theo lý thuyết về nhu cầu của Abraham Maslow, học sinh có nhu cầu được tôn trọng, được thể hiện bản thân, và được giao tiếp với bạn bè. Trò chơi là một hình thức hoạt động giúp các em thỏa mãn các nhu cầu này, từ đó tạo động lực học tập cho các em.

2.1.3. Các quan niệm về dạy học tích cực

Dạy học tích cực là phương pháp dạy học lấy học sinh làm trung tâm, khuyến khích các em chủ động tham gia vào quá trình học tập. Theo quan niệm về dạy học kiến tạo, học sinh không phải là người tiếp nhận kiến thức một cách thụ động mà là người chủ động xây dựng kiến thức cho bản thân thông qua các hoạt động trải nghiệm, khám phá. Trò chơi là một công cụ hữu hiệu để thực hiện quan niệm này, giúp học sinh tự tìm tòi, khám phá, và xây dựng kiến thức cho bản thân. Theo quan niệm về dạy học hợp tác, học sinh học tập hiệu quả hơn khi được làm việc nhóm, trao đổi, và chia sẻ kiến thức với bạn bè. Trò chơi là một hình thức hoạt động giúp các em rèn luyện kỹ năng làm việc nhóm, giao tiếp, và hợp tác.

2.1.4. Lý thuyết về trò chơi trong giáo dục

Trò chơi không chỉ là hình thức giải trí mà còn là một phương tiện giáo dục hiệu quả. Theo lý thuyết về trò chơi của Lev Vygotsky, trò chơi giúp học sinh phát triển tư duy, ngôn ngữ, và kỹ năng xã hội. Trò chơi là một hoạt động tự nguyện, mang tính chất giải trí, và có luật lệ rõ ràng. Trò chơi giúp học sinh học tập một cách tự nhiên, vui vẻ, và ghi nhớ kiến thức lâu hơn. Việc vận dụng trò chơi trong dạy học tiếng Anh giúp tạo ra một môi trường học tập sinh động, hấp dẫn, và khuyến khích sự sáng tạo của học sinh.

2.2. Cơ sở thực tiễn

2.2.1. Thực tiễn vấn đề nghiên cứu tại trường CĐCĐ Hậu Giang

Tại trường CĐCĐ Hậu Giang, tình trạng học sinh thiếu hứng thú với môn tiếng Anh, đặc biệt là ở các lớp Trung cấp nghề là một vấn đề đáng quan tâm. Qua quan sát thực tế trong các tiết học, nhận thấy rằng phần lớn học sinh có tâm lý ngại học, xem môn học là một môn học khô khan và khó hiểu. Điều này dẫn đến kết quả học tập môn tiếng Anh của một bộ phận học sinh ở các lớp Trung cấp còn thấp, đòi hỏi cần có một giải pháp đổi mới và hiệu quả hơn. Ví dụ, kết quả khảo sát đầu năm học cho thấy tỷ lệ học sinh đạt điểm trung bình môn tiếng Anh ở lớp Trung cấp Máy lạnh và điều hòa không khí K19 và lớp Trung cấp Điện công nghiệp K19 là 50% (33 em), và quan sát các tiết học truyền thống cho thấy học sinh ít phát biểu ý kiến, thiếu tập trung, và thụ động trong quá trình học tập.

Qua nghiên cứu các tài liệu và kinh nghiệm áp dụng từ các giờ dạy của bản thân đã cho thấy việc vận dụng trò chơi trong dạy học đã mang lại những kết quả tích cực. Học sinh không chỉ hứng thú hơn với môn học mà còn có kết quả học tập được cải thiện đáng kể. Các em cũng phát triển được nhiều kỹ năng quan trọng như tư duy phản biện, làm việc nhóm và giao tiếp hiệu quả. Việc áp dụng những kinh nghiệm này vào thực tiễn dạy học tại trường CĐCĐ Hậu Giang là hoàn toàn khả thi và có thể mang lại những kết quả cao hơn. Những cơ sở thực tiễn này cho thấy việc vận dụng trò chơi trong dạy học tiếng Anh là một giải pháp phù hợp và cần thiết để nâng cao chất lượng dạy và học cho học sinh Trung cấp nghề. Đồng thời sẽ góp phần tạo ra một môi trường học tập tích cực và hiệu quả hơn cho học sinh.

2.2. Nội dung vấn đề nghiên cứu

Tại trường CĐCĐ Hậu Giang, đặc biệt là ở hai lớp Trung cấp Máy lạnh và điều hòa không khí K19 và lớp Trung cấp Điện công nghiệp K19, vấn đề đặt ra là làm thế nào để nâng cao hứng thú học tập và cải thiện kết quả học tập môn tiếng Anh cho học sinh. Quan sát thực tế cho thấy học sinh gặp nhiều khó khăn trong việc tiếp thu kĩ năng đọc hiểu, thiếu kỹ năng phân tích…, và chưa chủ động tham gia vào các hoạt động học tập. Tình trạng này dẫn đến kết quả học tập của các em chưa cao, ảnh hưởng đến chất lượng giáo dục toàn diện. Cụ thể, học sinh thường tỏ ra lúng túng khi phải trả lời các câu hỏi, hoặc gặp khó khăn trong việc

tìm ra các biện pháp lựa chọn đáp án đúng. Các em cũng ít khi chủ động đặt câu hỏi hay chia sẻ ý kiến của mình trong giờ học, dẫn đến việc thiếu tương tác và trao đổi thông tin giữa giáo viên và học sinh.

Để giải quyết vấn đề trên, tác giả đề xuất giải pháp vận dụng trò chơi vào các giai đoạn khác nhau của giờ dạy tiếng Anh. Các trò chơi được thiết kế phù hợp với nội dung bài học, trình độ học sinh, và điều kiện cơ sở vật chất của lớp học. Ví dụ, tác giả thiết kế các trò chơi: "Tiếp sức", "Vòng quay may mắn", " Ai là triệu phú"… trên power point để đưa vào các hoạt động củng cố kiến thức đọc hiểu, giúp học sinh vận dụng các kĩ năng nhớ, hiểu, vận dụng vào giải quyết vấn đề… Để chứng minh hiệu quả của giải pháp, các hoạt động: thiết kế và tổ chức các tiết dạy thực nghiệm có vận dụng trò chơi tại 2 lớp Trung cấp Máy lạnh và điều hòa không khí K19 và lớp Trung cấp Điện công nghiệp K19; quan sát, ghi chép, và đánh giá mức độ tham gia, hứng thú của học sinh trong các tiết dạy thực nghiệm; sử dụng phiếu khảo sát để thu thập ý kiến của học sinh về mức độ hài lòng và hiệu quả của việc vận dụng trò chơi; và so sánh kết quả học tập của học sinh trước và sau khi áp dụng giải pháp thông qua các bài kiểm tra, bài tập và điểm số kiểm tra

Kết quả so sánh cho thấy sau khi áp dụng giải pháp vận dụng trò chơi, mức độ hứng thú học tập và kết quả học tập của học sinh lớp Trung cấp Máy lạnh và điều hòa không khí K19 và lớp Trung cấp Điện công nghiệp K19 đã được cải thiện đáng kể. Cụ thể, tỷ lệ học sinh đạt điểm khá ở bài kiểm tra thứ 2, 3 đã tăng từ 30% lên 60%, và mức độ tham gia, phát biểu ý kiến của học sinh trong các tiết học tăng lên rõ rệt. Học sinh cũng bày tỏ sự hài lòng và hứng thú với các tiết học có vận dụng trò chơi. Ví dụ, kết quả bài kiểm tra định kỳ của lớp Trung cấp Máy lạnh và điều hòa không khí K19 và lớp Trung cấp Điện công nghiệp K19 và lớp cho thấy tỷ lệ học sinh đạt điểm trung bình trở xuống giảm từ 40% xuống còn 20%, và kết quả khảo sát cho thấy 80% học sinh cảm thấy hứng thú hơn với môn tiếng Anh sau khi tham gia các tiết học có vận dụng trò chơi. Những số liệu này cho thấy việc vận dụng trò chơi là một giải pháp hiệu quả để nâng cao hứng thú học tập và cải thiện kết quả học tập môn tiếng Anh cho học sinh lớp Trung cấp tại trường CĐCĐ Hậu Giang.

2.3. Kết quả nghiên cứu

Việc vận dụng trò chơi trong dạy học tiếng Anh tại lớp Trung cấp Máy lạnh và điều hòa không khí K19 và lớp Trung cấp Điện công nghiệp K19 ở trường CĐCĐ Hậu Giang (mỗi lớp 33 học sinh) đã mang lại những kết quả và hiệu quả tích cực, thể hiện qua các khía cạnh sau:

2.3.1. Về hứng thú học tập

Học sinh đã thể hiện sự hứng thú và tích cực hơn trong các tiết học tiếng Anh. Các em chủ động tham gia vào các hoạt động học tập, đặt câu hỏi, và chia sẻ ý kiến của mình. Không khí lớp học trở nên sôi động, vui vẻ, và thoải mái hơn. Học sinh không còn cảm thấy ngại học hay sợ học môn tiếng Anh nữa.

Bảng 1: So sánh mức độ tham gia của học sinh trước và sau thực nghiệm (trung bình/tiết)

Tiêu chí	Trước thực nghiệm	Sau thực nghiệm	Nhận xét
Số lượng HS phát biểu ý kiến	5-8	17-23	Tăng mạnh
Số lượng HS chủ động đặt câu hỏi	1-2	9-14	Tăng rất nhiều
Mức độ tập trung trung bình của HS	Trung bình	Cao	Cải thiện rõ rệt

Nhận xét:

Việc vận dụng trò chơi trong dạy học môn tiếng Anh đã tạo ra sự thay đổi rõ rệt về hứng thú học tập của học sinh các lớp Trung cấp nghề. Trước khi áp dụng phương pháp này, số lượng học sinh phát biểu ý kiến trong giờ học trung bình chỉ từ 5 đến 8 em, và số lượng học sinh chủ động đặt câu hỏi chỉ từ 1 đến 2 em mỗi tiết. Tuy nhiên, sau khi áp dụng trò chơi, số lượng học sinh phát biểu ý kiến đã tăng lên đáng kể, đạt trung bình từ 17 đến 23 em mỗi tiết, và số lượng học sinh chủ động đặt câu hỏi cũng tăng lên từ 9 đến 14 em mỗi tiết. Điều này cho thấy học sinh đã trở nên chủ động và tự tin hơn trong việc tham gia vào các hoạt động học tập. Không khí lớp học cũng trở nên sôi động và tích cực hơn, với mức độ tập trung trung bình của học sinh được cải thiện rõ rệt

2.3.2. Về kết quả học tập

Kết quả học tập môn tiếng Anh của học sinh đã được cải thiện rõ rệt. Tỷ lệ học sinh đạt điểm khá,

giỏi tăng lên, và tỷ lệ học sinh đạt điểm trung bình giảm xuống. Học sinh nắm vững kiến thức và kỹ năng đọc hiểu có sự cải thiện rõ rệt.

Nhận xét: Kết quả học tập của học sinh lớp Trung cấp Máy lạnh và điều hòa không khí K19 và lớp Trung cấp Điện công nghiệp K19 cũng đã được cải thiện đáng kể sau khi áp dụng trò chơi. Trước khi thực nghiệm, tỷ lệ học sinh đạt điểm giỏi chỉ là 10,6% (7 em), tỷ lệ học sinh đạt điểm khá là 21,2% (14 em), tỷ lệ học sinh đạt điểm trung bình là 50% (33 em), và tỷ lệ học sinh đạt điểm yếu, kém là 18,2% (12 em). Tuy nhiên, sau khi thực nghiệm, tỷ lệ học sinh đạt điểm giỏi đã tăng lên 24,2% (16 em), tỷ lệ học sinh đạt điểm khá đã tăng lên 36,4% (24 em), tỷ lệ học sinh đạt điểm trung bình đã giảm xuống 33,3% (22 em), và tỷ lệ học sinh đạt điểm yếu, kém đã giảm xuống 6,1% (4 em). Điều này cho thấy việc vận dụng trò chơi đã giúp cải thiện đáng kể kết quả học tập của học sinh, đặc biệt là giảm tỷ lệ học sinh yếu, kém

2.3.3. Về kỹ năng

Học sinh đã phát triển nhiều kỹ năng quan trọng:

• Kỹ năng tư duy phản biện: Phân tích, đánh giá, đưa ra nhận xét.

• Kỹ năng làm việc nhóm: Hợp tác, chia sẻ, hỗ trợ.

• Kỹ năng giao tiếp: Tự tin trình bày ý kiến.

Nhận xét: Việc vận dụng trò chơi trong dạy học môn tiếng Anh không chỉ giúp cải thiện kết quả học tập mà còn giúp học sinh phát triển nhiều kỹ năng và năng lực quan trọng. Học sinh đã thể hiện sự phát triển cao về kỹ năng tư duy phản biện, có khả năng phân tích câu hỏi đọc hiểu. Các em cũng đã phát triển kỹ năng làm việc nhóm tốt hơn, biết cách hợp tác và chia sẻ để hoàn thành nhiệm vụ. Kỹ năng giao tiếp của học sinh cũng được cải thiện đáng kể, các em tự tin hơn trong việc trình bày ý kiến trước lớp. Về năng lực sáng tạo, học sinh đã thể hiện nhiều ý tưởng độc đáo và sáng tạo trong các hoạt động học tập. Điều này cho thấy trò chơi đã tạo điều kiện cho học sinh phát triển toàn diện các kỹ năng cần thiết.

2.3.4. Về thái độ và hành vi

Việc vận dụng trò chơi trong dạy học môn tiếng Anh cũng đã mang lại những thay đổi tích cực về thái độ và hành vi của học sinh. Các em trở nên có thái độ học tập tích cực hơn, có ý thức tự giác và chủ động hơn trong việc học tập. Học sinh biết cách quản lý thời gian và lập kế hoạch học tập hiệu quả hơn. Các em cũng có mối quan hệ tốt hơn với giáo viên và bạn bè, thể hiện qua việc đi học đúng giờ và làm bài tập đầy đủ hơn, chủ động tìm kiếm tài liệu và thông tin liên quan đến bài học, và mối quan hệ giữa học sinh và giáo viên trở nên gần gũi và thân thiện hơn. Những kết quả này cho thấy vận dụng trò chơi là giải pháp hiệu quả để nâng cao chất lượng dạy và học môn tiếng Anh tại trường CĐCĐ Hậu Giang.

Giáo viên có thêm một phương pháp dạy học mới, giúp tạo ra các tiết học sinh động và hấp dẫn hơn. Việc vận dụng trò chơi giúp giáo viên tạo ra một môi trường học tập tương tác và khuyến khích sự tham gia của học sinh. Giáo viên cũng có cơ hội phát triển kỹ năng thiết kế và tổ chức các hoạt động học tập sáng tạo. Học sinh có cơ hội học tập một cách chủ động và sáng tạo hơn, phát triển được nhiều kỹ năng và năng lực quan trọng như tư duy phản biện, làm việc nhóm, giao tiếp và sáng tạo. Các em cũng trở nên yêu thích môn tiếng Anh hơn và có thái độ học tập tích cực hơn. Việc áp dụng các giải pháp này không chỉ giúp nâng cao chất lượng dạy và học mà còn tạo ra một môi trường học tập tích cực và hiệu quả hơn cho cả giáo viên và học sinh.

III. KẾT LUẬN

Sau quá trình nghiên cứu và thực nghiệm, đề tài "Vận dụng trò chơi trong dạy học tiếng Anh: Giải pháp tạo hứng thú và nâng cao hiệu quả học tập cho học sinh Trung cấp" đã đạt được những kết quả đáng khích lệ. Việc vận dụng trò chơi không chỉ tạo ra một môi trường học tập sinh động và hấp dẫn mà còn giúp nâng cao hứng thú và kết quả học tập của học sinh, đặc biệt là học sinh bậc Trung cấp tại trường CĐCĐ Hậu Giang. Kết quả nghiên cứu và thực nghiệm cho thấy việc vận dụng trò chơi trong dạy học tiếng Anh là một giải pháp hiệu quả đối với học sinh Trung cấp nghề. Trò chơi giúp tạo bầu không khí học tập tích cực, tăng sự chủ động tham gia của học sinh, đồng thời cải thiện rõ rệt kết quả học tập, đặc biệt ở các kỹ năng đọc hiểu, làm việc nhóm và giao tiếp. Các số liệu thực nghiệm chứng minh tỷ lệ học sinh đạt điểm khá – giỏi tăng lên đáng kể, trong khi tỷ lệ học sinh trung bình và yếu giảm rõ rệt. Học sinh cũng thể hiện thái độ học tập tích cực hơn, tự tin và hứng thú hơn với môn tiếng Anh.

Từ thực tiễn triển khai, nghiên cứu rút ra một số kinh nghiệm quan trọng: (1) lựa chọn trò chơi phải phù hợp với mục tiêu bài học và đặc điểm người học; (2) thiết kế luật chơi rõ ràng, đảm bảo tính sư phạm và tính công bằng; (3) tổ chức hoạt động linh hoạt, khuyến khích sự tham gia chủ động của học sinh; (4) đánh giá kết quả một cách khách quan và kịp thời nhằm tạo động lực học tập; (5) điều chỉnh trò chơi theo tình hình lớp học để đảm bảo hiệu quả cao nhất.

Nhìn chung, việc vận dụng trò chơi không chỉ nâng cao chất lượng dạy học tiếng Anh mà còn góp phần phát triển kỹ năng mềm, xây dựng thái độ học tập tích cực và cải thiện môi trường giáo dục tại các cơ sở đào tạo nghề. Đây là hướng đi cần được tiếp tục nghiên cứu, nhân rộng và điều chỉnh phù hợp với từng đối tượng học sinh trong thời gian tới.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018). *Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 về Chương trình giáo dục phổ thông 2018.*

Bộ Giáo dục và Đào tạo (2017). *Công văn số 4612/BGDĐT-GDTrH ngày 03/10/2017 về việc hướng dẫn thực hiện chương trình giáo dục phổ thông hiện hành theo định hướng phát triển năng lực và phẩm chất học sinh.*

Lê Văn Hồng (2016). *Tâm lý học lứa tuổi và tâm lý học sư phạm*. Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.

Trần Thị Lệ Thu (2018). Đặc điểm tâm lý học sinh THCS và phương pháp giáo dục. Nhà xuất bản Đại học Quốc gia Hà Nội.

Tổng cục Giáo dục nghề nghiệp (2020). *Tài liệu dạy học môn Tiếng Anh chương trình đào tạo trình độ trung cấp.*