



ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI
TRƯỜNG ĐẠI HỌC GIÁO DỤC

LÝ LỊCH KHOA HỌC GIẢNG VIÊN

	Thông tin cá nhân	
1.	Họ và tên:	NGÔ THỊ HOÀNG ANH
2.	Đơn vị công tác:	Khoa Công nghệ Giáo dục
3.	Chức vụ:	Giảng viên tạo nguồn
4.	Học hàm, học vị:	Cử nhân
5.	Email:	hoanganh2001@vnu.edu.vn / hoanganhngoithi3901@gmail.com
6.	Chuyên ngành:	Quản trị Công nghệ giáo dục
7.	Lĩnh vực nghiên cứu	Công nghệ giáo dục, Lý luận, phương pháp và công nghệ dạy học, Khoa học giáo dục
8.	Hướng nghiên cứu	Từ 2023 đến nay: Công nghệ giáo dục, Ứng dụng gamification trong giáo dục

9. Đề tài:

Thời gian	Tên đề tài	Tư cách tham gia	Cơ quan quản lý	Tình trạng nhiệm vụ
12/2022 - 06/2023	Thiết kế học liệu theo hướng Game hóa trong dạy học môn Tiếng Việt chương trình lớp 3 (Mã số: QS.NH.22.28)	Chủ trì	Trường Đại học Giáo dục	Đã nghiệm thu

11. Bài báo khoa học:

- [1]. Anh Ngo Thi Hoang(2024). *Designing Gamified Learning Materials In Teaching 3rd Grade English Using Scratch Tool*. International Conference on Educational Science and Foreign Language Teaching, 400-406.
- [2]. Lã Phương Thúy, Ngô Thị Hoàng Anh, Đào Phương Thanh (2023). Thiết kế học liệu điện tử theo hướng “game hóa” trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 3. *Tạp chí Giáo dục*, Số đặc biệt 4, 74-78.
- [3]. Ngô Thị Hoàng Anh, Đào Phương Thanh, Ngô Thế Nghĩa, Lã Phương Thúy (2023). *Thiết kế học liệu điện tử theo hướng “game hóa” trong dạy học môn Tiếng Việt lớp 3*. Hội thảo Khoa học sinh viên mở rộng, Trường Đại học Giáo dục – ĐHQGHN, 2022-2023, 40-49.
- [4]. Dao Phuong Thanh, Ngo Thi Hoang Anh, La Phuong Thuy, Nguyen Duc Nguyen, Tran Dinh Minh (2022). *Proposal Platform Integrated Online Teaching Technology Zoom* –

Kahoot – Moodle LMS: What Do We Stand For?, The Patent Invention Magazine
(<https://www.thepatent.news/2022/04/20/proposal-platform-integrated/>)