

THỰC TRẠNG VÀ ĐỀ XUẤT GIẢI PHÁP ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN HỖ TRỢ HOẠT ĐỘNG THỂ THAO NGOẠI KHÓA CỦA SINH VIÊN TRƯỜNG ĐẠI HỌC MỞ HÀ NỘI

Nguyễn Tiến Dũng¹, Lê Đức Anh¹, Lê Mạnh Hùng¹, Nguyễn Thu Ngân¹, Lê Thị Thoa¹
Email: Tiendungta1316@hou.edu.vn, ORCID 0009-0009-2879-3210

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 08/12/2025. Ngày phản biện đánh giá: 05/06/2026.

Ngày bài báo được duyệt đăng: 23/06/2026.

DOI: 10.59266/houjs.2026.1346

Tóm tắt: Nghiên cứu này được thực hiện để lựa chọn và đề xuất giải pháp ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) hỗ trợ sinh viên (SV) tập luyện thể thao ngoại khóa (TTNK) tại Trường Đại học Mở Hà Nội. Nghiên cứu được thực hiện dựa trên số liệu thu thập từ kết quả khảo sát 30 nhà chuyên môn, nhà quản lý, giảng viên (GV) và 760 SV năm thứ nhất Trường Đại học Mở Hà Nội đang học tập chương trình môn Giáo dục thể chất (GDTC) tại Nhà trường. Số liệu nghiên cứu được xử lý bằng phần mềm thống kê SPSS 22.0. Kết quả nghiên cứu cho thấy, nhìn chung các nhà quản lý, GV Trung tâm Giáo dục thể chất và Quốc phòng An ninh (GDTC&QPAN) đều đánh giá cao về sự cần thiết ứng dụng CNTT trong giảng dạy môn học GDTC. Tuy nhiên, để đạt được hiệu quả ứng dụng CNTT trong việc hỗ trợ hoạt động TTNK cần phải có những nghiên cứu khoa học cụ thể. Nghiên cứu này là công trình đầu tiên đề xuất các giải pháp ứng dụng CNTT hỗ trợ SV tập luyện TTNK tại Trường Đại học Mở Hà Nội. Kết quả nghiên cứu là tài liệu tham khảo hữu ích dành cho các cá nhân, tập thể quan tâm.

Từ khóa: công nghệ thông tin, thể thao ngoại khóa, giáo dục thể chất, Trường Đại học Mở Hà Nội

I. Đặt vấn đề

Trong kỷ nguyên số hiện nay, khoa học và công nghệ phát triển mạnh mẽ đã thay đổi toàn diện mọi mặt của đời sống xã hội, bao gồm cả lĩnh vực GDTC. Đối với SV đại học, việc rèn luyện thể dục thể thao (TDTT) không chỉ là nhiệm vụ học tập chính khóa mà còn là yếu tố cốt lõi để nâng cao sức khỏe, giải tỏa áp lực tâm lý và phát triển toàn diện. Nhiều nghiên cứu đã chỉ ra rằng, hoạt động TTNK đóng

vai trò quyết định trong việc duy trì lối sống lành mạnh và hình thành thói quen vận động thường xuyên liên tục cho SV. Tuy nhiên, thực tế tại các trường đại học hiện nay cho thấy hoạt động TTNK của SV đang đối mặt với nhiều rào cản lớn như: quỹ thời gian eo hẹp, thiếu hụt nguồn lực, thiếu sự hướng dẫn chuyên môn.

Trước bối cảnh đó, việc tìm kiếm một giải pháp linh hoạt, cá nhân hóa nhằm hỗ trợ SV tự rèn luyện TTNK trở nên

¹ Trường Đại học Mở Hà Nội, Hà Nội, Việt Nam

vô cùng cấp thiết và CNTT được xem là công cụ quan trọng giúp người học xây dựng kế hoạch tập luyện, theo dõi tiến trình và tăng cường động lực tham gia hoạt động thể chất. CNTT cho phép SV tự xây dựng lịch trình, tiếp cận các bài tập chuẩn hóa qua video, theo dõi tiến trình vận động và kết nối với cộng đồng trực tuyến mọi nơi, mọi lúc không bị bất kỳ giới hạn nào (Van Gils, 2004).

Khác với những nghiên cứu trước đây về nội dung GDTC SV tại Trường Đại học Mở Hà Nội, nghiên cứu này là công trình đầu tiên đề xuất việc ứng dụng CNTT hỗ trợ hoạt động TTNK của SV, thông qua nghiên cứu lựa chọn các giải pháp công nghệ tối ưu nhằm nâng cao chất lượng hoạt động TTNK. Kết quả nghiên cứu kỳ vọng sẽ đóng góp một góc nhìn thiết thực cho các nhà quản lý giáo dục và chính bản thân SV trong việc ứng dụng công nghệ để rèn luyện thể chất.

II. Cơ sở lý thuyết

Công nghệ giúp người học có thể tự xây dựng kiến thức thông qua trải nghiệm. Các phần mềm mô phỏng hay video phân tích chuyển động giúp người học tự quan sát, đúc kết và điều chỉnh kỹ năng vận động của bản thân. GDTC đòi hỏi tính thị phạm cao, việc sử dụng CNTT trong dạy và học cung cấp hình ảnh, video làm rõ các động tác phức tạp mà mắt thường khó bắt kịp. Mặt khác công nghệ cho phép đánh giá chính xác từng cá nhân (thông qua thiết bị đeo đo nhịp tim, bước chân), từ đó cá nhân hóa bài tập cho từng thể trạng người học, bên cạnh đó, GV có thể dùng thiết bị số để thị phạm điện tử, sử dụng phần mềm vẽ đường đi của các động tác thể thao hoặc dùng trí tuệ nhân tạo để lên kế hoạch bài giảng trực quan.

Các bài giảng đa phương tiện giúp người học hiểu rõ cấu trúc cơ thể, dinh dưỡng và cơ chế sinh lý, từ đó nâng cao ý thức tự chăm sóc sức khỏe. Các nghiên cứu gần đây cho thấy việc ứng dụng Kahoot, Quizizz, Quizlet và các nền tảng học tập số góp phần nâng cao tính tương tác và động cơ học tập của người học (Báo Giáo dục & Thời đại, 2022; PHX Smart School, 2023; VTI Academy, 2023).

III. Phương pháp nghiên cứu

3.1. Phương pháp phân tích và tổng hợp tài liệu

Qua tham khảo công trình nghiên cứu của các tác giả có liên quan đến việc ứng dụng công nghệ và quản lý giáo dục (Lê, 2022; Nguyễn, 2021; Phạm, 2018; Phó & Ngô, 2008), chúng tôi xác định được 04 nội dung của bảng hỏi. Đối với thang đánh giá, chúng tôi sử dụng quy đổi khoảng phân biệt giữa các mức độ là 1.58 (theo công thức $(Max - Min)/n$) dựa trên điểm trung bình (ĐTB) hệ 10:

- Mức 1 (thấp nhất): $2.1 \leq \text{ĐTB} < 3.68$ (hoàn toàn không đồng ý/ kém)
- Mức 2: $3.68 \leq \text{ĐTB} < 5.26$ (không đồng ý/ yếu)
- Mức 3: $5.26 \leq \text{ĐTB} < 6.84$ (phân vân/ trung bình)
- Mức 4: $6.84 \leq \text{ĐTB} < 8.42$ (đồng ý/ khá)
- Mức 5 (cao nhất): $8.42 \leq \text{ĐTB} \leq 10$ (hoàn toàn đồng ý/ tốt)

3.2. Phương pháp phỏng vấn

Nội dung phỏng vấn giúp tác giả hiểu rõ hơn về kết quả khảo sát, giúp cho việc phân tích, đánh giá thực trạng ứng dụng CNTT trong dạy và học môn GDTC, cũng như nghiên cứu lựa chọn

giải pháp ứng dụng CNTT hỗ trợ hoạt động TTNK SV tại Trường Đại học Mở Hà Nội.

3.3. Phương pháp toán học thống kê

Sử dụng thống kê toán học, phần mềm SPSS 22.0 để xử lý số liệu, lập bảng, biểu để phân tích từ đó đưa ra kết luận của các kết quả nghiên cứu.

3.4. Khách thể nghiên cứu

Khách thể nghiên cứu là 30 cán bộ quản lý (CBQL), GV của Trung tâm GDTC&QPAN - Trường Đại học Mở Hà Nội và một số đơn vị đào tạo đại học

khác tại khu vực Hà Nội, 760 SV đang học tập môn GDTC tại Nhà trường. Mẫu khách thể nghiên cứu được lựa chọn ngẫu nhiên thuộc khóa SV năm thứ nhất Khoa Tài chính Ngân hàng, đảm bảo tính ngẫu nhiên và tính đại diện.

IV. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

4.1. Nhận thức của giảng viên, chuyên gia, cán bộ quản lý về ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy giáo dục thể chất

Nội dung này được trình bày tại bảng 1.

Bảng 1. Đánh giá của CBQL, GV, chuyên gia về sự cần thiết của CNTT trong giảng dạy môn học GDTC (n=30)

STT	Vai trò của ứng dụng CNTT trong dạy học	ĐTB
1	Góp phần nâng cao chất lượng giáo dục	10
2	Nâng cao hiệu quả trong nghiên cứu khoa học	9.83
3	Nâng cao hiệu quả hoạt động dạy học	9.62
4	Phương tiện đổi mới phương pháp giảng dạy	9.72
Trung bình chung (Ghi chú: $2.1 \leq \text{ĐTB} \leq 10$)		9.75

Nghiên cứu cho thấy, tất cả các nội dung đánh giá về sự cần thiết ứng dụng CNTT trong dạy học môn GDTC đều được đánh giá ở mức tốt (mức 5: $8.42 \leq \text{ĐTB} \leq 10$) với điểm trung bình chung (TBC) = 9.75. Điều này cho thấy các nhà quản lý, GV, chuyên gia đều có đánh giá cao về vai trò của ứng dụng CNTT trong giảng dạy môn GDTC.

4.2. Thực trạng kiến thức, kỹ năng ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy môn giáo dục thể chất của giảng viên tại Trung tâm GDTC&QPAN

Nội dung này được trình bày tại bảng 2.

Bảng 2. Thực trạng kiến thức, kỹ năng ứng dụng CNTT trong giảng dạy môn GDTC của GV Trung tâm GDTC&QPAN (n=11)

TT	Khả năng ứng dụng CNTT trong giảng dạy	ĐTB
1	Hiểu biết và năng lực cập nhật kiến thức về CNTT	8.18
2	Kỹ năng sử dụng máy tính	8.09
3	Năng lực khai thác và sử dụng Internet	7.90
4	Kỹ năng khai thác và sử dụng kho dữ liệu điện tử	5.16
5	Năng lực thiết kế và sử dụng giáo án có ứng dụng CNTT	6.20
6	Năng lực sử dụng các thiết bị CNTT vào giờ giảng dạy môn GDTC	6.81
TBC (Ghi chú: $2.1 \leq \text{ĐTB} \leq 10$)		7.29

Nghiên cứu cho thấy, nhìn chung về kiến thức, kỹ năng ứng dụng CNTT trong giảng dạy của giảng viên ở mức khá (TBC = 7.29, mức 4: $6.84 \leq \text{ĐTB} \leq 8.42$). Trong đó có 3 nội dung được đánh giá ở mức độ khá với ĐTB lần lượt là 7.90; 8.09; 8.18. Có 2 nội dung được đánh giá ở mức độ trung bình (mức 3) với ĐTB lần lượt là 6.20; 6.81. Đặc biệt, có 1 nội dung đánh giá mức yếu là kỹ năng khai thác và sử dụng kho dữ liệu điện tử với ĐTB 5.16. Những đánh giá này cho thấy

các kỹ năng thiết kế giáo án điện tử và sử dụng các phần mềm chuyên biệt của môn học GDTC còn hạn chế; đồng thời dữ liệu điện tử về lĩnh vực GDTC chưa phong phú tại thư viện Nhà trường dẫn đến GV ít sử dụng kho dữ liệu này.

4.3. Thực trạng ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy của giảng viên tại Trung tâm GDTC&QPAN

Nội dung này được trình bày tại bảng 3.

Bảng 3. Thực trạng ứng dụng CNTT trong giảng dạy môn học GDTC của GV tại Trung tâm GDTC&QPAN (n=11)

STT	Ứng dụng CNTT trong giảng dạy	ĐTB
1	Ứng dụng CNTT trong dạy học	
1.1	Soạn thảo văn bản (tài liệu, đề thi...)	9.81
1.2	Tính toán, xử lý điểm cho SV	9.36
1.3	Sử dụng Internet để khai thác sử dụng, lưu trữ và chia sẻ tư liệu hỗ trợ giảng dạy	7.81
1.4	Thiết kế và sử dụng giáo án có các ứng dụng CNTT	5.63
1.5	Thiết kế và sử dụng giáo án điện tử	5.45
1.6	Trao đổi thông tin qua thư điện tử (email)	9.81
1.7	Sử dụng phòng học đa phương tiện trong việc giảng dạy	3.63
TBC		7.35
2	Ứng dụng CNTT trong xây dựng chương trình, giáo án	
2.1	Word	9.09
2.2	PowerPoint	7.27
2.3	Excel	8.54
2.4	Phần mềm có chức năng đo các chỉ số vận động	7.36
2.5	Phần mềm có chức năng thu phát hình ảnh	6.09
2.6	Phần mềm khác	6.00
TBC		7.72
3	Ứng dụng CNTT trong vận dụng tiện ích phục vụ việc dạy học (chọn nhiều phương án)	
3.1	Tự lực khai thác trên mạng Internet...	7.81
3.2	Hỗ trợ từ đồng nghiệp, tổ chuyên môn	6.81
3.3	Kho học liệu điện tử của Nhà trường	3.90
3.4	Học liệu lấy được do kết hợp nhiều nguồn	6.63
TBC		6.28
4	Ứng dụng CNTT để đánh giá, kiểm tra kết quả giảng dạy (chọn nhiều phương án)	
4.1	Xây dựng ngân hàng câu hỏi để dùng cho các bài kiểm tra	7.45
4.2	Sử dụng phần mềm cho SV làm kiểm tra trực tiếp trên máy tính	6.27
4.3	Sử dụng các ứng dụng để lưu trữ, sắp xếp điểm, lọc dữ liệu... để xử lý kết quả kiểm tra.	7.36
TBC (Ghi chú: $2.1 \leq \text{ĐTB} \leq 10$)		7.02

Nghiên cứu cho thấy:

Tại mục 1: Có 3 nội dung được các giảng viên đánh giá tốt là soạn thảo văn bản, tính điểm và dùng email (ĐTB từ 9.36 đến 9.81). Tuy nhiên, việc sử dụng giáo án điện tử và sử dụng các phần mềm chuyên biệt phục vụ chuyên môn trong giờ dạy của giảng viên còn hạn chế, một phần do đơn vị chưa có phòng học đa phương tiện (ĐTB chỉ đạt 3.63).

Tại mục 2: Việc ứng dụng các công cụ cơ bản như Word (9.09) và Excel (8.54) đạt mức tốt, nhưng các phần mềm chuyên biệt

cho giảng dạy hay thu phát hình ảnh chuyên môn còn ở mức trung bình (6.00 - 6.09).

Tại mục 3 và 4: Nội dung “Kho học liệu điện tử của Nhà trường” bị đánh giá mức yếu với ĐTB 3.90. Công tác kiểm tra, đánh giá kết quả giảng dạy nhìn chung xếp mức khá với ĐTB dao động từ 6.27 đến 7.45.

4.4. Thực trạng ứng dụng CNTT trong hoạt động TTNK của sinh viên tại Trường Đại học Mở Hà Nội

Nội dung này được trình bày ở bảng 4.

Bảng 4. Thực trạng ứng dụng CNTT trong TTNK của SV Trường Đại học Mở Hà Nội (n = 760)

STT	Ứng dụng CNTT trong hoạt động TTNK của sinh viên	ĐTB
1	Đọc, tham khảo thông tin liên quan đến GDTC và TDDT	6.36
2	Tự tập trong các giờ ngoại khóa	6.90
3	Tham khảo qua bạn bè	7.76
4	Từ sự truyền đạt của thầy cô	5.26
5	Sử dụng giáo cụ trực quan: hình vẽ, tranh ảnh...	6.57
6	Sử dụng băng đĩa hình và video clip	7.36
7	Tìm hiểu kỹ thuật các môn học GDTC qua mạng Internet	5.92
8	Sử dụng phần mềm có chức năng đo các chỉ số vận động	6.84
9	Sử dụng phần mềm có chức năng thu phát hình ảnh	4.80
TBC (Ghi chú: $2.1 \leq \text{ĐTB} \leq 10$)		6.41

Nghiên cứu cho thấy, nhìn chung việc ứng dụng CNTT trong học tập và rèn luyện thể thao ngoại khóa của SV chỉ được đánh giá ở mức trung bình (TBC = 6.41). SV chủ yếu tham khảo qua bạn bè (7.76) và dùng video clip (7.36). Việc sử dụng các phần mềm chuyên biệt để tự thu phát, điều chỉnh hình ảnh động tác vận động còn rất yếu (4.80). Kết quả phản ánh việc ứng dụng công nghệ hỗ trợ tự học môn GDTC của SV còn hạn chế do thiếu các công cụ định hướng chuyên biệt.

4.5. Lựa chọn giải pháp ứng dụng công nghệ thông tin hỗ trợ hoạt động thể thao ngoại khóa của sinh viên tại Trường Đại học Mở Hà Nội

4.5.1. Nguyên tắc lựa chọn các giải pháp ứng dụng CNTT

Để có thể lựa chọn được các giải pháp phù hợp, nghiên cứu tiến hành xác định nguyên tắc lựa chọn thông qua phỏng vấn chuyên gia (trình bày ở Bảng 5).

Bảng 5. Kết quả phỏng vấn lựa chọn các nguyên tắc làm cơ sở để lựa chọn giải pháp ứng dụng CNTT (n= 21)

STT	Các nguyên tắc	Kết quả trả lời	
		Số người	Tỉ lệ %
1	Phù hợp với điều kiện ứng dụng kỹ thuật hạ tầng tại Trường	19	90.4
2	Phù hợp điều kiện của người dạy và người học.	20	95.2
3	Phù hợp với nội dung chương trình môn học tại Trường	19	90.4
4	Đáp ứng phù hợp với điều kiện tự tập luyện của SV.	20	95.2

Nghiên cứu cho thấy, cả 04 nguyên tắc nêu ra đều đạt được sự đồng thuận rất cao từ các chuyên gia và giảng viên, chiếm tỉ lệ từ 90.4% đến 95.2%.

4.5.2. Đề xuất các giải pháp ứng dụng công nghệ thông tin hỗ trợ hoạt động thể thao ngoại khóa của sinh viên

Nghiên cứu đã tổng hợp và tiến hành xin ý kiến về 04 giải pháp ứng dụng công nghệ thông tin cốt lõi:

- Giải pháp 1: Xây dựng hệ thống video các bài tập lựa chọn và cập nhật lên kho học liệu điện tử của Trường Đại học Mở Hà Nội nhằm tạo nguồn học liệu trực quan, đa góc quay, phân tích chi tiết động tác.

- Giải pháp 2: Ứng dụng phần mềm có chức năng đo chỉ số vận động của cơ thể (nhịp tim, calo, lượng vận động...) giúp SV tự theo dõi và giảng viên định kỳ kiểm tra tiến trình.

- Giải pháp 3: Ứng dụng các phần mềm quản lý, lưu trữ để sắp xếp thông tin SV, lọc phân tích và đánh giá dữ liệu nhằm điều chỉnh chuyên môn kịp thời.

- Giải pháp 4: Tận dụng hệ thống quản lý học tập trực tuyến (LMS) sẵn có của Trường Đại học Mở Hà Nội để làm không gian tương tác, trả lời câu hỏi, hướng dẫn tập luyện.

Kết quả khảo sát mức độ ưu tiên đối với 4 giải pháp trên (Thang điểm: Rất ưu tiên = 4; Ưu tiên = 3; Không ưu tiên = 1) được thể hiện tại Bảng 6.

Bảng 6. Kết quả phỏng vấn lựa chọn các giải pháp ứng dụng CNTT hỗ trợ tập luyện TTNK (n=30)

STT	Giải pháp ứng dụng CNTT	Kết quả trả lời			Tổng điểm
		Rất ưu tiên	Ưu tiên	Không ưu tiên	
1	Xây dựng video các bài tập và cập nhật lên kho học liệu.	28	2	0	118
2	Ứng dụng phần mềm đo các chỉ số vận động cơ thể.	20	8	2	106
3	Ứng dụng phần mềm lưu trữ, sắp xếp, đánh giá dữ liệu.	19	9	2	105
4	Ứng dụng hệ thống quản lý học tập trực tuyến (LMS).	22	8	0	112

Kết quả cho thấy cả 04 giải pháp đều đạt tổng điểm vượt mức sàn ưu tiên (đều đạt từ 105 đến 118 điểm), khẳng định tính khả thi và cần thiết để triển khai đồng bộ.

V. Kết luận, kiến nghị

5.1. Kết luận

Nghiên cứu đã xác định và đề xuất thành công 04 giải pháp ứng dụng công nghệ thông tin có tính khả thi cao nhằm hỗ trợ hoạt động thể thao ngoại khóa cho

sinh viên tại Trường Đại học Mở Hà Nội. Các giải pháp này không chỉ góp phần tăng cường năng lực tự học, tự rèn luyện thể chất của người học mà còn nâng cao hiệu quả quản lý, theo dõi hoạt động giáo dục thể chất của nhà trường trong kỷ nguyên số.

Tuy nhiên, do nghiên cứu mới được triển khai trong phạm vi một cơ sở giáo dục đại học với đối tượng khảo sát cụ thể, khả năng khái quát hóa số liệu trên diện rộng còn những giới hạn nhất định. Đây sẽ là tiền đề để các nghiên cứu tiếp theo mở rộng quy mô khảo sát, đồng thời đi sâu đánh giá, nghiệm thu hiệu quả thực tế của từng giải pháp sau khi đưa vào vận hành chính thức.

5.2. Kiến nghị

Từ những kết quả đạt được, nhóm tác giả trân trọng đưa ra các kiến nghị sau:

Đối với Trường Đại học Mở Hà Nội: Kính đề nghị Nhà trường và các đơn vị chức năng xem xét, phê duyệt và tạo điều kiện áp dụng thí điểm 04 giải pháp ứng dụng công nghệ thông tin này vào công tác giảng dạy, quản lý hoạt động thể thao ngoại khóa cho sinh viên nhằm tối ưu hóa chất lượng giáo dục thể chất học đường.

Đối với cộng đồng nghiên cứu: Kết quả của công trình này có thể được sử dụng làm tài liệu tham khảo hữu ích cho các giảng viên, nhà quản lý giáo dục và các cơ sở đào tạo đại học có điều kiện tương đồng trong việc xây dựng hệ thống hỗ trợ rèn luyện thể chất dựa trên nền tảng công nghệ.

Lời cảm ơn: Nghiên cứu này được tài trợ bởi đề tài khoa học và công nghệ cấp Trường Đại học Mở Hà Nội, mã số MHN2025-02.63.

Tài liệu tham khảo

- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2016). *Thông tư số 12/2016/TT-BGDĐT ngày 22 tháng 4 năm 2016 về Quy định ứng dụng công nghệ thông tin trong quản lý, tổ chức đào tạo qua mạng*.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2022). *Công văn số 4096/BGDĐT-CNTT v/v Hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ ứng dụng công nghệ thông tin và thống kê giáo dục năm học 2021 - 2022*.
- Chính phủ. (1993). *Nghị quyết số 49/CP ngày 04 tháng 8 năm 1993 về phát triển công nghệ thông tin ở nước ta trong những năm 1990*.
- Giáo dục và Thời đại. (2022). *Nhiều rào cản ứng dụng công nghệ trong giáo dục thể chất*. <https://giaoducthoidai.vn/nhieu-rao-can-ung-dung-cong-nghe-trong-giao-duc-the-chat-post610759.html>
- Lê, T. T. (2022). Nghiên cứu giải pháp nâng cao phát triển thể lực chung cho sinh viên năm thứ nhất Trường Đại học Mở Hà Nội trong điều kiện dạy học trực tuyến. *Tạp chí Khoa học Trường Đại học Mở Hà Nội*, 18(4), 55-62.
- Nguyễn, T. B. N. (2021). Vai trò của việc ứng dụng công nghệ trong dạy và học đại học hiện nay. *Tạp chí Công Thương*, (12), 40-45.
- Phạm, T. L. H. (2018). *Quản Lý Ứng Dụng CNTT Trong Dạy Học Ở Các Trường Trung Học Cơ Sở Thành Phố Hà Nội Đáp Ứng Yêu Cầu Đổi Mới Giáo Dục Hiện Nay*, [Luận án tiến sĩ, Học viện Quản lý Giáo dục]. Kho dữ liệu Luận án Quốc gia.
- Phó, Đ. H., & Ngô, Q. S. (2008). *Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học tích cực*. Nhà xuất bản Giáo dục.
- PHX Smart School. (2023). *Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học*. <https://blog.phx-smartschool.com/ung-dung-cong-nghe-thong-tin-trong-day-hoc/>

Thủ tướng Chính phủ. (2017). *Quyết định số 117/QĐ-TTg ngày 25/01/2017 về Phê duyệt Đề án “Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin trong quản lý và hỗ trợ các hoạt động dạy - học, nghiên cứu khoa học góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và đào tạo giai đoạn 2016-2020, định hướng đến năm 2025”*.

Van Gils, P. (2004). *Công nghệ thông tin trong giáo dục*. Nhà xuất bản Giáo dục.

VTI Academy. (2023). *Ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học là gì? Top 5 ví dụ trong thực tế*. <https://vtiacademy.edu.vn/ung-dung-cong-nghe-thong-tin-trong-day-hoc-la-gi-top-5-vi-du-trong-thuc-te.html>

THE CURRENT SITUATION AND PROPOSED SOLUTIONS FOR APPLYING INFORMATION TECHNOLOGY TO SUPPORT EXTRACURRICULAR SPORTS ACTIVITIES FOR STUDENTS AT HANOI OPEN UNIVERSITY

Nguyen Tien Dung¹, Le Duc Anh¹, Le Manh Hung¹, Nguyen Thu Ngan¹, Le Thi Thoa¹

Abstract: *This study was conducted to select and propose measures for applying information technology (IT) to support students' extracurricular sports training at Hanoi Open University. The research was based on data collected from a survey of 30 professionals, managers, lecturers, and 760 first-year students at Hanoi Open University studying the Physical Education (PE) program. The research data were processed using SPSS 22.0. The results show that, in general, managers and lecturers at the Center for Physical Education and National Defense highly appreciate the necessity of applying IT in teaching the PE subject. However, to achieve effective application of IT in supporting extracurricular sports activities, specific scientific research is needed. This study is the first to propose measures for applying IT to support students' PE training at Hanoi Open University. The research findings serve as a useful reference for interested individuals and organizations.*

Keywords: *information technology, extracurricular sports, physical education, Hanoi Open University*

¹ Hanoi Open University, Hanoi, Vietnam