

ỨNG DỤNG PHẦN MỀM KAHOOT TRONG QUÁ TRÌNH GIẢNG DẠY HỌC PHẦN “TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TÌM HIỂU THẾ GIỚI THỰC VẬT VÀ ĐỘNG VẬT CHO HỌC SINH TIỂU HỌC” Ở TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM HUẾ

DƯƠNG THỊ MINH HOÀNG

Trường Đại học Sư phạm – Đại học Huế

Tóm tắt: Bài viết tập trung hướng dẫn và đánh giá hiệu quả của quá trình giảng dạy các kiến thức về thực vật và động vật cho sinh viên khoa Giáo dục Tiểu học, Đại học Sư phạm Huế khi ứng dụng phần mềm Kahoot. Thông qua đó, tác giả hy vọng rằng người đọc sẽ hiểu rõ hơn về phần mềm Kahoot và lựa chọn địa chỉ ứng dụng phù hợp nhằm nâng cao hiệu quả giảng dạy.

Từ khóa: Kahoot, dạy học, công nghệ thông tin

1. MỞ ĐẦU

Ngày nay, với xu hướng bám sát cuộc cách mạng công nghiệp 4.0 thì việc ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) vào thực tế giảng dạy đã không còn là chuyện mới mẻ nữa. Tuy vậy, việc lựa chọn công cụ và áp dụng CNTT như thế nào cho phù hợp và mang lại hiệu quả cao thì không phải ai cũng làm được một cách trọn vẹn. Trong thực tế có những bài học mang nội dung rất khô khan, khó tiếp thu. Nếu chúng ta sử dụng phương pháp thuyết trình truyền thống thì sẽ gây nhàm chán cho người học. Vậy làm thế nào để có một màn thuyết trình ấn tượng? Kahoot sẽ phần nào giải quyết được vấn đề này. Từ ý tưởng đó, trong quá trình truyền đạt khối kiến thức thực vật cho sinh viên khoa giáo dục tiểu học, tác giả đã áp dụng và thành công trong việc khuấy động các giờ học bằng phần mềm Kahoot.

2. NỘI DUNG

2.1. Sơ lược về Kahoot

2.1.1. Kahoot là gì?

Kahoot là công cụ hỗ trợ dạy học miễn phí dựa trên nền tảng trò chơi và được sử dụng như một hệ thống lớp học tương tác.

Về bản chất Kahoot là một website, vì vậy nó có thể sử dụng trên mọi thiết bị: laptop, tablet, smartphone, máy tính miễn là thiết bị đó kết nối mạng được.

Kahoot hỗ trợ người dùng tạo trò chơi (bài kiểm tra trắc nghiệm) với nhiều lựa chọn cùng tính năng có thể tích hợp hình ảnh và video một cách dễ dàng và nhanh chóng.

GV cần đăng ký tài khoản Kahoot tại địa chỉ : <https://getkahoot.com/>



Hình 1: Giao diện Kahoot

2.1.2. Ưu điểm

Tạo ra sự chú ý và hứng khởi cho người học nhờ khả năng tích hợp các hình ảnh minh họa, sơ đồ, video... được tải từ máy tính hoặc từ Internet.

Nhờ Kahoot, người học chủ động tương tác hơn.

GV có thể ôn tập những điểm người học cần ghi nhớ thông qua Kahoot.

Có thể cài đặt thời gian cho từng câu hỏi.

Trong khi chờ đợi người học đăng nhập vào hệ thống, GV có thể mở một video trên Youtube chạy trong nền của ứng dụng, video này có thể là một đoạn phim vui nhộn hay đoạn phim mang nội dung liên quan đến chủ đề chuẩn bị kiểm tra.

Có thể dùng bất kỳ trình duyệt web nào, không cần phải cài đặt.

Dễ dàng tìm hiểu và sử dụng thêm các câu đố khác nhờ kho câu đố hay đã được chia sẻ từ cộng đồng Kahoot.

Người học có thể cung cấp các thông tin phản hồi về bài kiểm tra giúp GV hoàn thiện hơn kho câu hỏi của mình vào cuối bài.

Phần mềm này là hoàn toàn miễn phí.

2.1.3. Nhược điểm

Phần mềm này chỉ làm việc với các câu hỏi trắc nghiệm

Người chơi phải ở cùng một phòng trong cùng thời điểm vì đây là một trò chơi trực tiếp.

Có tối đa 95 ký tự cho các câu hỏi và 60 ký tự cho các câu trả lời. Tuy nhiên chúng ta có thể khắc phục bằng cách nhập các câu hỏi dưới dạng văn bản và chụp ảnh để đăng tải lên.

2.2. Ứng dụng Kahoot trong thực tế dạy học

2.2.1. Các thời điểm sử dụng Kahoot trong tiết học

(1) Khởi động đầu giờ học.

Mục đích: lôi cuốn SV tham gia, ôn lại những kiến thức đã học buổi trước, đồng thời giúp đánh giá kiến thức SV trước khi bắt đầu bài học mới. GV sử dụng nó để thu được phản hồi toàn lớp học về những kiến thức nền trước khi bắt đầu một nội dung mới.

Ví dụ: Để kiểm tra khả năng nhận biết các loài thực vật một lá mầm và thực vật hai lá mầm trong bài học trước. GV dùng các hình ảnh minh họa về: cây ớt, cây cau, cây đu đủ, cây cà chua để SV lựa chọn đáp án đâu là cây một lá mầm?

(2) Kết thúc giờ học hay kết thúc một hoạt động

Mục đích: củng cố kiến thức vừa mới học.

Ví dụ: GV củng cố kiến thức về dạng thân vừa mới học xong bằng câu đố: “Cây ngô đồng thuộc dạng thân nào?” với các đáp án: thân gỗ, thân bụi, thân leo, thân thảo.

(3) Sử dụng cho việc ôn tập

Mục đích: cung cấp một lượng lớn nội dung kiến thức cần ôn tập mà không gây căng thẳng cho người học, đồng thời đây cũng là một cách hiệu quả để SV tham gia tích cực và hứng thú hơn.

Ví dụ: GV ôn tập về toàn bộ kiến thức liên quan đến động vật gỏi gọn trong khoảng 20 câu hỏi trắc nghiệm trên kahoot, kết hợp với việc hỏi đáp sẽ ít gây căng thẳng hơn so với việc nhắc lại toàn bộ kiến thức bằng hình thức hỏi – đáp hoặc trắc nghiệm khách quan trên giấy.

(4) Trò chơi cho giờ giải lao

Mục đích: đây là hoạt động để “giết” thời gian rỗi trong lớp học. Vì vậy, cần chuẩn bị sẵn các câu hỏi trong tài khoản Kahoot của mình để có thể sử dụng ở bất kỳ thời điểm nào.

Ví dụ: GV có thể nhúng một đoạn video vui nhộn về thế giới động vật từ youtube vào Kahoot để SV quan sát và trả lời một số câu hỏi giúp giải tỏa sự căng thẳng sau một tiết học.

(5) Kiểm tra trắc nghiệm

Mục đích: giúp thầy được kết quả ngay sau khi kết thúc mỗi câu hỏi và đồng thời có thể so sánh được tốc độ trả lời câu hỏi của mỗi cá nhân tham gia.

Ví dụ: GV có thể kiểm tra lấy điểm quá trình thông qua một số bài kiểm tra trắc nghiệm trên kahoot. Với phương án này, GV không phải mất thời gian chấm điểm cho từng cá nhân bởi vì Kahoot sẽ cho phép chúng ta truy xuất kết quả kiểm tra ngay sau khi kết thúc.

2.2.2. Các bước tiến hành

Bước 1: Chuẩn bị của GV

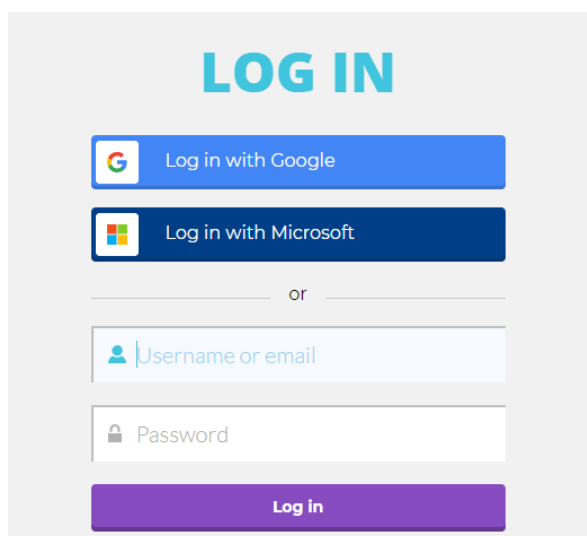
- Tạo một tài khoản trên website <https://getkahoot.com/>
- Tạo bộ câu hỏi trắc nghiệm ngay trên website này
- Chuẩn bị laptop và máy chiếu.

Bước 2: Chuẩn bị của SV

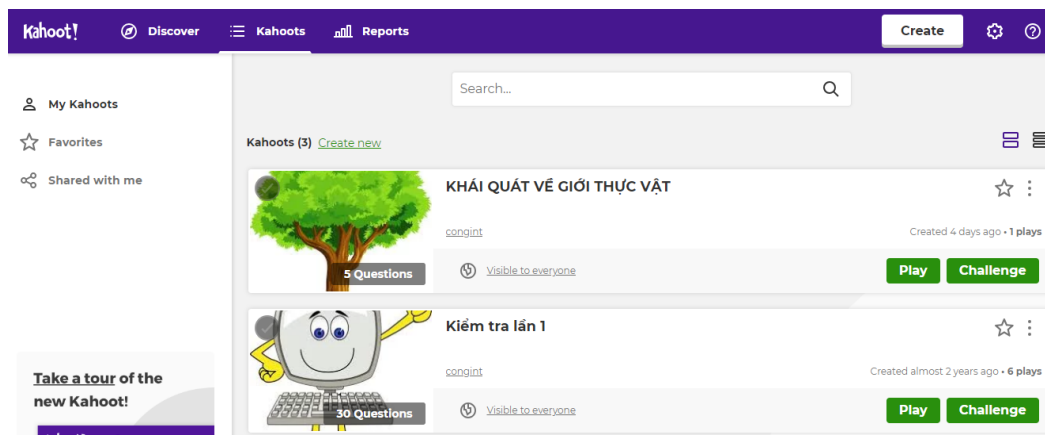
- Mỗi cá nhân hoặc mỗi nhóm SV phải có 1 chiếc smartphone hoặc laptop kết nối được mạng internet.
- Chuẩn bị vốn kiến thức.

Bước 3: GV điều khiển và SV nhập cuộc

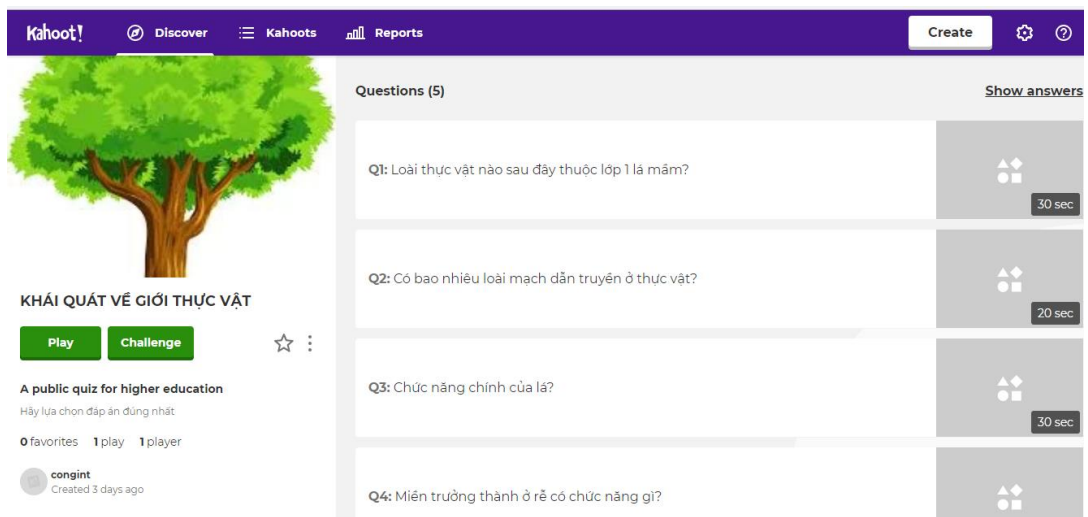
- GV đăng nhập vào tài khoản ở địa chỉ: kahoot.com
- GV hướng dẫn SV điền mã pin và tên ở địa chỉ: kahoot.it
- GV đưa ra các câu hỏi trắc nghiệm để SV lựa chọn đáp án thông qua màn hình điện thoại của mỗi cá nhân.



Hình 2: Giao diện đăng nhập



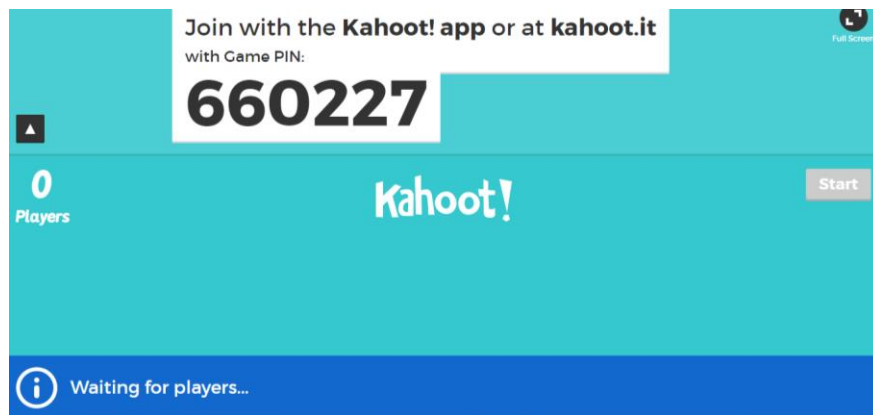
Hình 3: Giao diện sau khi đăng nhập



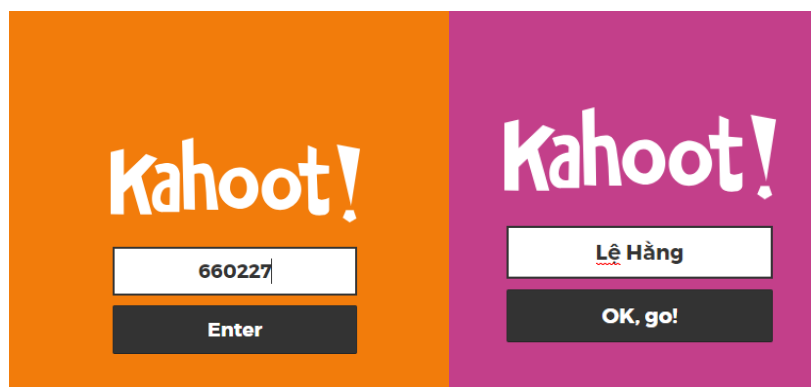
Hình 4: Nội dung các câu hỏi kiểm tra



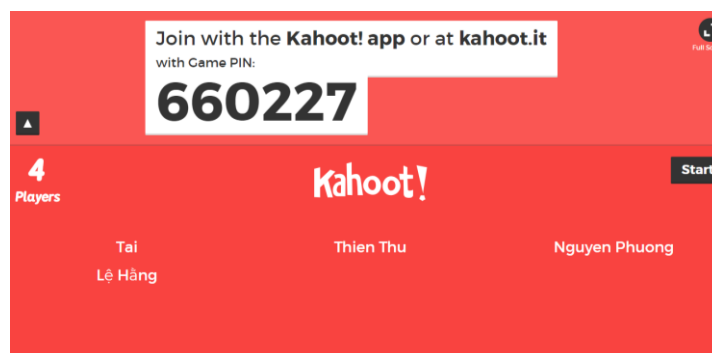
Hình 5: Chọn chế độ người chơi



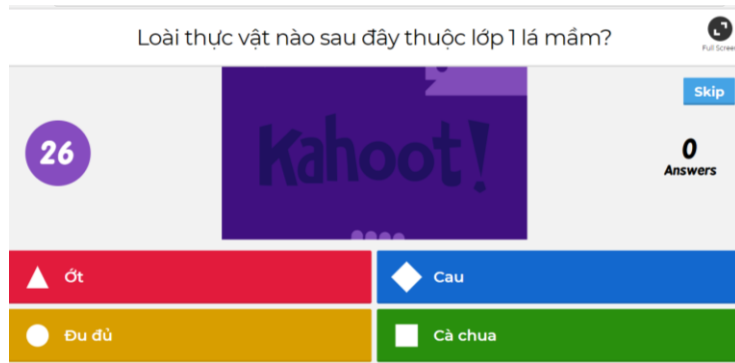
Hình 6: Mã pin dành cho người chơi



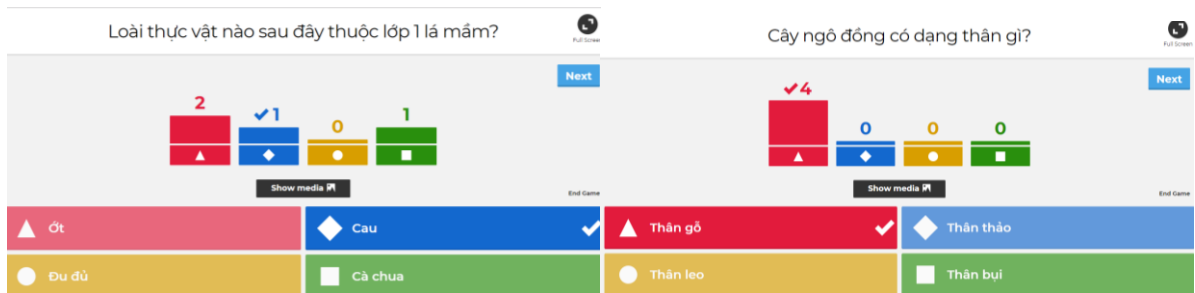
Hình 7: Người chơi nhập mã pin và tên



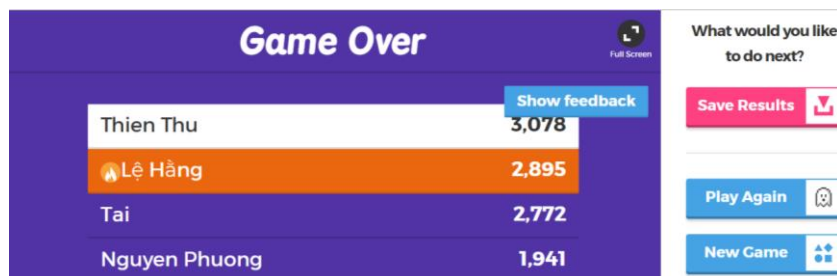
Hình 8: Giao diện sau khi lần lượt từng người chơi đăng nhập thành công



Hình 9: Giao diện xuất hiện trên máy chiếu khi bắt đầu câu hỏi



Hình 10: Kết quả trả lời của SV sau mỗi câu hỏi



Hình 11: Giao diện sau khi kết thúc trò chơi

KHÁI QUÁT VỀ GIỚI THỰC VẬT				
Final Scores				
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	Thien Thu	3078	3	2
2	Lệ Hằng	2895	3	2
3	Tai	2772	3	2
4	Nguyen Phuong	1941	2	3

Hình 12: Kết quả kiểm tra xuất ra file excel

2.3. Hiệu quả của việc ứng dụng Kahoot vào dạy học

Tác giả đã tiến hành khảo sát 69 SV năm 4 ở khoa Giáo dục Tiểu học, trường Đại học Sư phạm Huế trong quá trình dạy – học học phần: “Tổ chức hoạt động tìm hiểu thế giới Thực vật và Động vật cho học sinh tiểu học”. Kết quả cho thấy khi tham gia các bài kiểm tra, các hoạt động vui chơi, khuấy động lớp học với Kahoot, 97,1 % (67/69) SV cảm thấy hào hứng với những bài kiểm tra này. Tuy nhiên vẫn còn 2,9% (2/69) SV không cảm thấy hứng thú với các hoạt động trên vì lý do điện thoại khó bắt được sóng wifi. Khả năng tiếp thu, chiếm lĩnh tri thức thông qua các trò chơi với Kahoot của SV đạt hiệu quả cao, cụ thể là 91,3% (63/69) SV khẳng định rằng việc tiếp cận kiến thức thông qua các trò chơi rất hiệu quả, hiệu quả đối với 7,2% (5/69) SV và không hiệu quả đối với 1,5% (1/69) SV còn lại vì lý do không trang bị được điện thoại. Các số liệu trên đã chứng minh được những ưu điểm của Kahoot là tạo được hứng thú cho người học, mang lại hiệu quả cao khi tiếp cận tri thức và tiện lợi cho quá trình đánh giá của GV. Mặc dù vậy, GV cũng cần phải bao quát để nắm bắt từng hoàn cảnh cụ thể của SV, thông qua đó tạo điều kiện để tất cả SV trong lớp đều được tham gia vào các bài kiểm tra, đánh giá và các trò chơi học tập.

3. KẾT LUẬN

Việc ứng dụng phần mềm Kahoot vào quá trình Dạy – Học rất thiết thực, nhất là đối với việc truyền tải và kiểm tra đánh giá các nội dung kiến thức, nhất là các loại kiến thức “khô khan”, “khó nuốt”. Đồng thời đây là hoạt động nhằm khuyến khích SV sử dụng công nghệ và cạnh tranh một cách công bằng, lành mạnh thông qua khả năng đưa ra câu hỏi nhanh nhất và nhiều nhất nhờ các thiết kế và tính năng hấp dẫn của kahoot. GV sẽ không phải mất thời gian để phản hồi đến từng cá nhân SV, hơn nữa GV còn có thể biết chính xác được những SV không có khả năng đưa ra câu trả lời.

Tuy nhiên, khi sử dụng Kahoot, GV cần phải lưu ý những vấn đề sau:

- Đôi khi tiếng nhạc trong trò chơi khá lớn khiến học sinh mất tập trung hoặc gây ồn ào. Do đó cần giảm âm lượng xuống mức nhỏ nhất và hạn chế tiếng nhạc trong quá trình sử dụng.
- GV cần phải điều chỉnh thời gian chờ của các câu hỏi cho hợp lý để tránh trường hợp SV không thể đọc kịp nội dung trước khi lựa chọn đáp án phù hợp.
- Mạng wifi của trường đôi lúc không ổn định nên GV và các nhóm SV cần phải chuẩn bị trước gói cước 3G để tiện sử dụng.
- GV cũng cần phải bao quát để nắm bắt từng hoàn cảnh cụ thể của SV, thông qua đó tạo điều kiện để tất cả SV trong lớp đều được tham gia vào các bài kiểm tra, đánh giá và các trò chơi học tập.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] Nguyễn Văn Tuấn (2010). Tài liệu học tập về phương pháp dạy học theo hướng tích hợp. Đại học Sư phạm kỹ thuật, TP HCM.

[2] Kahoot (2017). *The digital transformation of education*. Kahoot EdTrends report June 2017.

<https://kahoot.com/files/2017/06/Kahoot-EdTrends-Report-June17-FINAL.pdf>

(01/9/2018)

[3] Kahoot (2017). The Kahoot! Guide to creating and playing learning games. Kahoot Library.

https://kahoot.com/files/2017/07/Kahoot_guide_to_creating_and_playing_learning_games.pdf

(01/9/2018)

Title: USING KAHOOT FOR TEACHING SUBJECT “ORGANIZING ACTIVITIES TO EXPLORE PLANTS AND ANIMALS WORLD FOR PRIMARY PUPILS” AT HUE UNIVERSITY OF EDUCATION

Abstract: This article aims to guide and estimate the effect of teaching process with Kahoot about plants and animals knowledge for students at primary faculty, Hue University of education. By this way, the author hopes that readers will understand clearly about Kahoot and choose exactly the address to apply in order to implement this method effectively.

Keywords: Kahoot, teaching, information technology