

Ứng dụng Socrative đánh giá thường xuyên trong dạy học Vật lí

Trần Thị Ngọc Ánh*¹, Lê Thị Ngọc Anh²,
Nguyễn Thị Thu Thủy³, Nguyễn Thái Hoà⁴

* Tác giả liên hệ

¹ Email: tranthingocanh@dhsphue.edu.vn

Trường Đại học Sư phạm, Đại học Huế

Số 04 Lê Lợi, thành phố Huế,

tỉnh Thừa Thiên Huế, Việt Nam

² Email: leanh.svl@gmail.com

Trường Trung học phổ thông Bùi Dục Tài

Hải Sơn, Hải Lăng, tỉnh Quảng Trị, Việt Nam

³ Email: thuthuyanhtrang@gmail.com

Trường Trung học phổ thông Gio Linh

Thị trấn Gio Linh, huyện Gio Linh,

tỉnh Quảng Trị, Việt Nam

⁴ Email: nthly11@gmail.com

Trường Trung học cơ sở -

Trung học phổ thông Đông Du

129 Nguyễn Chí Thanh, thành phố Buôn Ma Thuột,

tỉnh Đắk Lắk, Việt Nam

TÓM TẮT: Đánh giá thường xuyên là hoạt động đánh giá diễn ra trong quá trình dạy học, có ý nghĩa đối với sự phát triển, tiến bộ của người học. Ứng dụng công nghệ thông tin trong kiểm tra, đánh giá là một giải pháp nhằm tăng tính tương tác, giúp thu nhận kết quả phản hồi một cách nhanh chóng và chất lượng hơn. Socrative là một trong những nền tảng trực tuyến, tạo môi trường đánh giá hấp dẫn, lôi cuốn người học. Bài viết trình bày các biện pháp và quy trình sử dụng Socrative hỗ trợ đánh giá thường xuyên trong dạy học Vật lí. Quá trình thực nghiệm sư phạm được tiến hành trên 120 học sinh Trường Trung học phổ thông Bùi Dục Tài, huyện Hải Lăng, tỉnh Quảng Trị. Kết quả thực nghiệm sư phạm cho thấy, Socrative là một công cụ hiệu quả đối với hoạt động đánh giá thường xuyên trong dạy học Vật lí, góp phần nâng cao kết quả học tập của học sinh.

TỪ KHÓA: Đánh giá, đánh giá thường xuyên, Socrative, dạy học, Vật lí.

→ Nhận bài 30/8/2021 → Nhận bài đã chỉnh sửa 21/9/2021 → Duyệt đăng 15/01/2022.

DOI: <https://doi.org/10.15625/2615-8957/12210102>

1. Đặt vấn đề

Kiểm tra (KT), đánh giá (ĐG) là một khâu quan trọng và không thể thiếu trong quá trình dạy học. ĐG được xem là công cụ quan trọng chủ yếu để xác định năng lực nhận thức người học, điều chỉnh quá trình dạy học. Đổi mới KT, ĐG sẽ tạo động lực thúc đẩy đổi mới phương pháp dạy học, góp phần nâng cao chất lượng, bảo đảm mục tiêu giáo dục [1]. Bộ Giáo dục và Đào tạo đã ban hành Thông tư số 26/2020/TT-BGDĐT sửa đổi, bổ sung một số điều của Quy chế ĐG, xếp loại học sinh (HS) trung học cơ sở (THCS) và trung học phổ thông (THPT) ban hành kèm Thông tư số 58/2011/TT-BGDĐT. Thông tư 26 có đề cập đến hình thức thi trên máy tính với KT, ĐG định kì [2]. Điều lệ trường THCS và THPT đã quy định về việc cho phép HS sử dụng điện thoại di động trong giờ học để phục vụ mục đích học tập nếu có sự cho phép của giáo viên (GV) [3]. Đây là một hướng mở để GV có thể tổ chức cho HS tham gia quá trình ĐG dựa trên các ứng dụng đa tiện ích. Việc sử dụng thiết bị di động trong quá trình ĐG giúp tiết kiệm thời gian, công sức, tạo được hứng thú cho HS khi tham gia.

Socrative là ứng dụng hỗ trợ ĐG thường xuyên (ĐGTX) trong quá trình dạy học rất hiệu quả. Một tiết học giống như một hành trình thu nhỏ với Socrative. Sử dụng Socrative, GV có thể nhanh chóng tạo ra một loạt các cuộc thăm dò, các câu đố và trò chơi phù hợp với mọi đối tượng, đồng thời vẫn có thể theo dõi và ĐG khả năng tiếp thu của HS. Việc thu thập thông tin hoặc dữ liệu về hoạt động học tập của HS trong lớp giúp GV

có những giải pháp kịp thời, đúng lúc, giúp cải thiện, nâng cao chất lượng giáo dục, dạy học [4]. Trong bài viết này, chúng tôi giới thiệu khái quát những vấn đề cơ bản về Socrative và tập trung vào việc đề xuất biện pháp, quy trình sử dụng Socrative hỗ trợ ĐGTX trong dạy học Vật lí ở trường phổ thông.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Giới thiệu về Socrative

Socrative là một ứng dụng dựa trên web, HS không cần phải tải phần mềm cũng như tạo tài khoản để đăng nhập; một điện thoại thông minh có trình duyệt web và truy cập Internet là tất cả những gì HS cần. Việc truy cập và tham gia vào quá trình ĐG trên Socrative là hoàn toàn miễn phí. Với Socrative, GV có thể tổ chức cho HS tham gia dưới nhiều hình thức khác nhau tùy thuộc mục tiêu và kế hoạch ĐG [5], [6]. Socrative cung cấp năm tính năng: Launch (Khởi động), Quizzes (Câu đố), Rooms (Phòng học ảo), Reports (Báo cáo), Results (Kết quả).

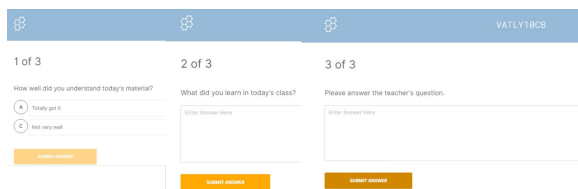
- **Launch (Khởi động):** Trong phần này, GV có thể tổ chức cho HS tham gia vào quá trình ĐG dưới ba hình thức:

Quiz: Đây có thể là câu hỏi nhiều lựa chọn, câu hỏi đúng/sai, câu hỏi có câu trả lời ngắn được GV biên soạn theo từng chủ đề.

Space race: Đây là phần sáng tạo trò chơi vô cùng thú vị. HS sẽ cùng nhau tham gia thi đấu theo các nhóm bằng các câu hỏi kiến thức và phải trả lời thật nhanh, thật chính xác để ghi được điểm cao. Phần thưởng cho

đội thắng vô cùng hấp dẫn.

Exit Ticket: Sau mỗi hoạt động, GV có thể đặt ra ba câu hỏi để KT mức độ hiểu bài của HS (xem Hình 1).

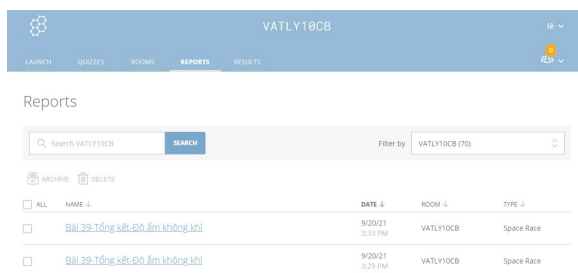


Hình 1: Giao diện Socrative khi HS tham gia Exit Ticket

- **Quizzes:** GV tự thiết kế thư viện câu hỏi trắc nghiệm để ĐG năng lực HS. Sau đó, lưu chúng vào tài khoản Socrative để sử dụng khi cần thiết

- **Rooms:** Những hoạt động trong phòng học ảo này sẽ giúp HS ghi nhớ và trau dồi kiến thức đã học tại lớp và từ xa. GV chỉ cần chia sẻ tên phòng để HS có thể tham gia vào lớp học.

- **Reports:** ĐG sự tiếp thu của HS qua tiết học theo cá nhân hoặc các câu hỏi đa cấp độ. Mọi báo cáo đều được lưu trong tài khoản Socrative, GV có thể nhanh chóng tải nó về email hoặc chuyển vào Google Drive bất cứ lúc nào (xem Hình 2).



Hình 2: Giao diện Socrative về bảng báo cáo các bài ĐG

- **Results:** Phần này cho cả GV và HS đều biết được hiệu quả các hoạt động của bài học qua cửa sổ ứng dụng. HS có thể phản hồi nhanh chóng những vấn đề chưa hiểu rõ để GV có hướng giảng dạy tiếp theo (xem Hình 3).



Hình 3: Bảng kết quả bài ĐG

2.2. Đề xuất biện pháp, quy trình sử dụng Socrative đánh giá thường xuyên trong quá trình dạy học

2.2.1. Một số biện pháp sử dụng Socrative đánh giá thường xuyên trong quá trình dạy học

Căn cứ vào yêu cầu cần đạt về phẩm chất và năng lực được quy định trong chương trình tổng thể và chương trình môn học, chúng tôi đề xuất một số biện pháp sử dụng Socrative vào ĐGTX trong quá trình dạy học. Cụ thể như sau:

Sử dụng Socrative trong hoạt động khởi động: Hoạt động khởi động dù chỉ là một khâu nhỏ, không nằm trong trọng tâm kiến thức cần đạt nhưng nó có tác dụng tạo tâm thế thoải mái, nhẹ nhàng, hưng phấn cho HS vào đầu giờ học. Điều đó có nghĩa là, nó sẽ ảnh hưởng lớn đến toàn bộ bài dạy. Vậy nên nếu vì nó chỉ là khâu nhỏ mà bỏ qua thì là một sai lầm lớn. Hơn nữa xét từ góc độ tâm lí lứa tuổi và khả năng tiếp thu kiến thức của HS ở giai đoạn lứa tuổi này, có thể thấy rằng nhu cầu tìm hiểu, phát triển tư duy kiến thức, kĩ năng, cảm xúc thẩm mĩ là rất lớn. Các em có tư tưởng muốn tự khám phá, thích độc lập trong suy nghĩ, có chủ kiến của riêng mình chứ không thích bị áp đặt, không thích một giờ học gò bó, căng thẳng. Vì vậy, cách tổ chức hoạt động theo phương châm “Học mà chơi, chơi mà học” là một cách hay để lôi kéo, tạo tâm thế thoải mái cho HS.

GV có thể tạo ra tình huống, hiện tượng liên quan đến bài học thông qua bộ câu hỏi được xây dựng trên Socrative nhằm khảo sát trước một chủ đề, một nội dung để xác định xem hiểu biết của HS về vấn đề này như thế nào. Với hình thức khởi động thông qua ứng dụng Socrative, GV có thể khái quát được nội dung kiến thức đã học, đồng thời gợi mở những kiến thức của bài mới.

Việc sử dụng Socrative để thiết kế câu hỏi/bài tập trong hoạt động này chỉ chiếm thời gian ngắn nhưng lại có tác dụng truyền tải thông tin đến HS với hình thức đa dạng và hấp dẫn, thu hút sự chú ý của HS vào bài học. Thay vì hình thức KT bài cũ với số lượng HS KT có hạn, thông thường là hai đến ba HS, thì với Socrative toàn bộ HS của lớp học đều được tham gia. Kết quả tham gia vào hoạt động khởi động của HS được thu thập nhanh chóng trên giao diện của Socrative.

Sử dụng Socrative trong hoạt động hình thành kiến thức mới: Với bộ câu hỏi và bài tập được xây dựng trên Socrative có sử dụng hình ảnh minh họa giúp HS thấy được sự liên hệ giữa kiến thức lí thuyết trên lớp và đời sống thực tiễn, từ đó tạo được hứng thú và động cơ học tập cho HS.

Để tăng mức độ tương tác giữa các HS, GV có thể tổ chức các cuộc đua trên Socrative (Space Race) với mỗi đội chơi là một nhóm học tập, các đội chơi thực hiện những nhiệm vụ, thử thách bằng cách trả lời các câu hỏi/bài tập được GV xây dựng sẵn. Trong quá trình chơi, các đội có thể quan sát được tốc độ trên đường