

USING KAHOOT SOFTWARE IN TEACHING READING COMPREHENSION IN HIGH SCHOOL

Lam Tran Son Ngoc Thien Chuong

VNU- HCM, AGU - An Giang University

ARTICLE INFO		ABSTRACT
Received:	12/7/2023	Using software in teaching Literature for students is essential in today's general education. In the general education program in Vietnam, Literature is a compulsory subject that contributes to the development of students' abilities and qualities. This study aims to promote the self-discipline, independence and creativity of learners through the use of Kahoot software in teaching reading comprehension in high schools. On the basis of theoretical research, the article proposed to use Kahoot software to design the following activities: startup; learn new knowledge; lesson summary; self-study in teaching with the support of mobile devices connected to the Internet. Research results show that the use of Kahoot software in teaching activities will easily stimulate learners' interest, help them form and develop the necessary competencies to apply knowledge to social life. The results of the study are useful references for Literature teacher in high schools in the teaching process.
Revised:	12/9/2023	
Published:	12/9/2023	
KEYWORDS		
Kahoot		
Teaching by Kahoot		
Teaching Literature		
Teaching methods		
Application of Information Technology in teaching		

SỬ DỤNG PHẦN MỀM KAHOOT TRONG DẠY HỌC ĐỌC HIỂU VĂN BẢN Ở TRƯỜNG TRUNG HỌC PHỔ THÔNG

Lâm Trần Sơn Ngọc Thiên Chương

Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh, Trường Đại học An Giang

THÔNG TIN BÀI BÁO		TÓM TẮT
Ngày nhận bài:	12/7/2023	Sử dụng phần mềm vào dạy học Ngữ văn cho học sinh là điều cần thiết trong giáo dục phổ thông hiện nay. Trong chương trình giáo dục phổ thông ở Việt Nam, Ngữ văn là môn học bắt buộc góp phần phát triển năng lực và phẩm chất cho học sinh. Nghiên cứu này nhằm mục đích phát huy cao độ tính tự giác, độc lập và sáng tạo của người học thông qua việc sử dụng phần mềm Kahoot vào dạy học đọc hiểu văn bản ở trường phổ thông. Trên cơ sở nghiên cứu lý luận, bài viết đã đề xuất sử dụng phần mềm Kahoot để thiết kế các hoạt động: khởi động; tìm hiểu kiến thức mới; tóm tắt bài học; tự học trong dạy học có hỗ trợ các thiết bị di động kết nối với Internet. Kết quả nghiên cứu cho thấy việc sử dụng phần mềm Kahoot vào các hoạt động dạy học sẽ dễ dàng kích thích sự hứng thú ở người học, giúp các em hình thành và phát triển được những năng lực cần thiết để vận dụng kiến thức vào đời sống xã hội. Kết quả của nghiên cứu là tài liệu tham khảo hữu ích cho giáo viên Ngữ văn ở trường phổ thông trong quá trình dạy học.
Ngày hoàn thiện:	12/9/2023	
Ngày đăng:	12/9/2023	
TỪ KHÓA		
Kahoot		
Dạy học bằng Kahoot		
Dạy học Ngữ văn		
Phương pháp dạy học		
Ứng dụng Công nghệ thông tin vào dạy học		

DOI: <https://doi.org/10.34238/tnu-jst.8317>

Email: ltstnchuong@agu.edu.vn

<http://jst.tnu.edu.vn>

134

Email: jst@tnu.edu.vn

1. Giới thiệu

Nghị quyết Hội nghị Trung ương 8 khóa XI về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo nêu rõ: “Tiếp tục đổi mới mạnh mẽ phương pháp dạy và học theo hướng hiện đại;... Đẩy mạnh ứng dụng công nghệ thông tin và truyền thông trong dạy và học” [1, tr. 6]. Có thể thấy, ngày nay khoa học công nghệ đang tác động mạnh mẽ vào sự phát triển của tất cả các ngành nghề trong đời sống xã hội. Cùng với xu thế phát triển của thời đại, ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) vào dạy học nói chung và dạy học Ngữ văn nói riêng là một yêu cầu cấp bách. Việc sử dụng các phần mềm hiện đại trong dạy học đọc hiểu văn bản là cụ thể hóa cho việc ứng dụng CNTT vào dạy học.

Ứng dụng phần mềm trong dạy học đã được sử dụng rộng rãi ở nhiều nước trên thế giới và nhận được sự hưởng ứng tích cực của người học. Ở nước ta, trong những năm gần đây, phần mềm dạy học bước đầu đã tạo được sự quan tâm của các nhà nghiên cứu giáo dục và các nhà giáo, đồng thời cũng được sử dụng trong dạy học phổ thông, đặc biệt là dạy học Ngữ văn. Đề xuất việc sử dụng phần mềm Kahoot nhằm đổi mới phương pháp dạy học, tác giả Nguyễn Thị Hoa [2] đã nghiên cứu việc sử dụng Kahoot trong đổi mới phương pháp dạy học tiết bài tập, ôn tập và kiểm tra đánh giá kết quả học tập của học sinh (HS) nhằm nâng cao chất lượng dạy học, tuy nhiên các hình thức thức sử dụng Kahoot được đề xuất vẫn còn khá ít và mang nhiều nhược điểm. Kế thừa những nghiên cứu đã có, tác giả Trần Thị Ngọc Ánh [3] đã nghiên cứu về việc sử dụng Kahoot trong dạy học Vật lý ở trường phổ thông và bước đầu đã mang lại những hiệu quả đáng kể, việc vận dụng Kahoot giúp cho môi trường học tập vui vẻ và hấp dẫn hơn thông qua kết quả thực nghiệm. Cũng với hình thức nghiên cứu này, trong nghiên cứu của mình, Phạm Thị Trinh [4] đã đưa ra các hình thức ứng dụng Kahoot vào dạy học Lịch Sử và Địa lý cho HS tiểu học, vận dụng vào thực tế (thực nghiệm) nghiên cứu đã cho thấy việc sử dụng Kahoot trong dạy học đã giúp không khí lớp học vui vẻ và HS tích cực hơn. Tác giả Hà Thị Huyền [5] đã đưa ra đề xuất sử dụng Kahoot trong dạy tiết ôn tập từ vựng và ngữ pháp tiếng Anh và đã mang lại những hiệu quả nhất định. Cũng nghiên cứu về việc sử dụng phần mềm Kahoot trong dạy học tiếng Anh, trong nghiên cứu của mình, Phạm Thị Hồng Liên [6] và Phạm Ngọc Thạch, Dương Thị Diễm [7] đã tập trung nghiên cứu và đưa ra đề xuất vận dụng Kahoot vào dạy học nhằm nâng cao năng lực ngôn ngữ cho sinh viên, tuy nhiên, nghiên cứu của các tác giả còn mang tính lý thuyết chưa nêu lên các hình thức vận dụng cụ thể phần mềm Kahoot. Do đó, trong nghiên cứu của Nguyễn Thị Mỹ Trang, Trần Thị Ngọc Hà và Bùi Thị Phương Thảo [8] đã đưa ra các đề xuất vận dụng Kahoot vào các hoạt động dạy học như khởi động, thảo luận,...

Các công trình của các nhà khoa học với nhiều cách tiếp cận ở những khía cạnh khác nhau đã đề cập đến việc sử dụng phần mềm Kahoot vào dạy học. Tuy nhiên, chưa có công trình nào đi sâu nghiên cứu một cách hệ thống, cụ thể về việc sử dụng phần mềm Kahoot vào dạy học đọc hiểu văn bản ở trường Trung học phổ thông. Do đó, bài viết sẽ tập trung làm sáng tỏ và đề xuất sử dụng phần mềm Kahoot trong dạy học đọc hiểu văn bản ở trường Trung học phổ thông, góp phần vào việc kích thích sự hứng thú, tính tích cực và chủ động của HS trong quá trình học tập môn Ngữ văn.

2. Phương pháp nghiên cứu

Bài viết sử dụng phương pháp nghiên cứu lý luận, phương pháp này được sử dụng trong việc tham khảo hệ thống các văn bản, quy định của Đảng, Chính phủ, Bộ Giáo dục và Đào tạo, cơ quan quản lý các cấp đối với đổi mới mục tiêu đổi mới phương pháp trong dạy học Ngữ văn nói chung và dạy học đọc hiểu văn bản nói riêng. Đặc biệt, chúng tôi sẽ sử dụng phương pháp này trong việc tham khảo các công trình nghiên cứu lý thuyết và thực tiễn trước đó liên quan đến việc sử dụng phần mềm Kahoot vào dạy học. Đồng thời, tác giả sử dụng phương pháp nghiên cứu khoa học giáo dục, đề xuất một số hình thức sử dụng Kahoot vào dạy học đọc hiểu văn bản.

3. Nội dung

3.1. Khái quát về phần mềm Kahoot

3.1.1. Kahoot là gì?

Trong thời đại Công nghệ 4.0, việc ứng dụng CNTT trong dạy học đang được các cấp lãnh đạo và các nhà chuyên môn đặc biệt quan tâm. Thực tế cho thấy, việc ứng dụng CNTT trong dạy học đã làm thay đổi mạnh mẽ giờ học truyền thống, biến lớp học “*khô cằn*” và nhàm chán trở nên sôi nổi và thú vị hơn. Từ đó, nâng cao chất lượng học tập và giúp HS tiếp thu kiến thức nhanh và tốt hơn. Ngày nay, có rất nhiều phần mềm công nghệ khác nhau để thu hút và tối ưu hóa sự tham gia của HS trong quá trình học tập. Trong số đó, Kahoot được biết đến như một phần mềm hữu ích trong việc hỗ trợ giảng dạy. Vậy Kahoot là gì?

“Kahoot là một phần mềm được phát triển trong công nghệ học tập tại trường học dựa trên nền tảng trò chơi” [9, tr. 11]. Nói cách khác, Kahoot là một công cụ hỗ trợ giảng dạy dựa trên trò chơi miễn phí bao gồm các câu đố, thảo luận và khảo sát.

Về bản chất, Kahoot là một trang web nên có thể sử dụng trên mọi thiết bị: laptop, máy tính bảng, điện thoại thông minh,... miễn là thiết bị đó có kết nối Internet. Kahoot cho phép người dùng tạo các câu đố mà người học có thể truy cập và trả lời từ thiết bị di động của họ (máy tính xách tay, máy tính bảng, điện thoại thông minh,...). Với những tính năng tiêu biểu, Kahoot đã biến lớp học thành một sân chơi có tính tương tác và cạnh tranh cao. Ngoài ra, Kahoot giúp giáo viên (GV) tạo các bài kiểm tra đánh giá trực tuyến dưới dạng trò chơi bằng thiết bị di động kết nối Internet. Đồng thời, GV có thể sử dụng ứng dụng này để giao bài tập cho HS dưới dạng câu đố, cũng có thể thêm video, hình ảnh, biểu đồ,... vào nội dung câu hỏi để câu hỏi thêm sinh động, thú vị.

3.1.2. Chức năng của phần mềm Kahoot

Nhà sáng lập Kahoot tin rằng con người học tập trong suốt cuộc đời của họ và việc ấy sẽ không bao giờ dừng lại. Đó là lý do tại sao họ muốn tạo ra Kahoot như một trải nghiệm học tập dành cho tất cả các nhóm tuổi, đối tượng đồng thời giúp gắn kết mọi người với nhau trong môi trường học tập. Tuy nhiên, việc học tập không nhất thiết phải chỉ ở một dạng sách giáo khoa truyền thống. Vì thế, Kahoot đã đưa ra một trò chơi trực tuyến đến người dùng với những chức năng sau:

Quiz (Câu đố): Đây là dạng câu hỏi trắc nghiệm, câu hỏi đúng sai, câu hỏi trả lời ngắn, sắp xếp các câu trả lời đúng hoặc rút ra các câu trả lời đúng theo thứ tự. GV thường thiết kế một bài kiểm tra bao gồm nhiều loại câu hỏi cho cả lớp thực hiện. GV có thể đặt thời gian cho mỗi câu hỏi. Phương pháp này phù hợp để HS học kiến thức mới, ôn tập kiến thức, tạo môi trường học tập hứng thú, cạnh tranh cho HS.

Content Slide (Trang thông tin): Tính năng này có thể cung cấp thêm ngữ cảnh cho một câu hỏi hoặc tổ chức việc học từ xa. GV có thể xây dựng tình huống thông qua video, hình ảnh, văn bản,... Phương pháp này phù hợp để tạo tình huống học tập phong phú, hấp dẫn nhằm khơi dậy hứng thú, trí tò mò, ham hiểu biết, kích thích tư duy sáng tạo của HS.

Poll (Khảo sát): GV có thể tạo hệ thống câu hỏi khảo sát để thăm dò ý kiến của HS. Hình thức này phù hợp khi bắt đầu tiết học, trong giờ học để cả lớp cùng đóng góp ý kiến. GV đưa ra một số câu hỏi khảo sát liên quan đến khóa học, sau đó yêu cầu HS bình chọn, rồi xem kết quả khảo sát.

Trong quá trình dạy học, “GV có thể sử dụng các câu hỏi trên Kahoot để đánh giá việc học tập của HS, tìm hiểu khái niệm, kiến thức mới hoặc tạo ra các cuộc thảo luận trong lớp, từ đó làm quá trình học tập trở nên tích cực và đạt hiệu quả cao hơn” [10] (p. 30). Bên cạnh đó, ngoài các chức năng tạo câu hỏi để HS tham gia thì sau mỗi trò chơi, phần mềm Kahoot có thể cung cấp ngay kết quả để GV biết được mức độ hiểu và ghi nhớ bài học của HS đang ở mức nào. Bởi “*phản hồi sẽ cung cấp bằng chứng về sự tiến bộ và thành tích, chứ không phải các đánh giá tổng kết cuối kỳ là bằng chứng về thành công hay thất bại của HS so với các bạn cùng lứa tuổi*” [6] (p. 59). Từ đó, GV và HS kịp thời điều chỉnh hoạt động dạy và học phù hợp, hiệu quả.

3.2. Quy trình tạo Kahoot trong dạy học đọc hiểu văn bản ở trường Trung học phổ thông

Bước 1. Vào trang kahoot.com

Bước 2. Tạo trò chơi Kahoot

Nếu GV chưa có tài khoản trên trang này, vui lòng đăng ký một tài khoản bằng cách nhấp vào “Đăng ký” (GV có thể thực hiện việc này thông qua Google hoặc Microsoft). Sau khi đăng nhập thành công vào tài khoản Kahoot của bạn, nhấn Create → Kahoot → Create new Kahoot.

Bước 3: Chọn định dạng câu hỏi

Chọn các dạng câu hỏi mà GV muốn kiểm tra kiến thức hoặc lấy ý kiến của HS.

Bước 4: Tạo câu hỏi

GV chỉ cần nhập nội dung câu hỏi, đáp án đúng, chèn hình ảnh, video, thời gian viết câu hỏi. Thứ tự câu hỏi có thể được mặc định hoặc giống như cả hai bên trong cách đặt tên PowerPoint → Đặt tên cho Kahoot mới → Sau khi hoàn thành chọn Save.

Bước 5. Chơi trò chơi (Start)

Nếu đăng nhập từ đầu, GV vào phần “My Kahoot” tại kahoot.com từ giao diện trang để bắt đầu chơi trò chơi. Có hai lựa chọn khi tham gia trò chơi: Một là chơi trò chơi trực tiếp với HS trong lớp, có thể chơi cả lớp hoặc theo nhóm; Hai là giao cho HS một trò chơi thử thách và để HS tự chơi theo tốc độ của riêng họ.

Bước 6. Hướng dẫn HS tham gia

HS truy cập kahoot.it nhập mật khẩu hoặc mã QR do GV cung cấp → nhập tên người chơi và bắt đầu chơi.

Bước 7. GV kiểm tra kết quả bài làm của HS

Từ giao diện trang, vào phần Reports (Báo cáo) để xem kết quả làm bài của HS, vào phần Other reports (các báo cáo khác) xem kết quả chi tiết.

Tóm lại, từ những thao tác trên, GV có thể dễ dàng lồng ghép trò chơi trên phần mềm Kahoot vào quá trình dạy học, điều này sẽ giúp khơi gợi hứng thú của HS, giúp hình thành thái độ tích cực, nâng cao động lực học tập của người tham gia, nâng cao nhận thức, kích thích và kỳ vọng của người học đối với lớp học là sự cạnh tranh lành mạnh, vui vẻ và thú vị.

3.3. Sử dụng phần mềm Kahoot trong dạy học đọc hiểu văn bản ở trường Trung học phổ thông

3.3.1. Ứng dụng Kahoot thiết kế bài tập khởi động

Khởi động là hoạt động đầu tiên trong giờ dạy, hoạt động này giúp HS huy động kiến thức, kỹ năng, kinh nghiệm về các vấn đề liên quan đến bài học mới.

Hoạt động này khơi gợi trí tò mò, hứng thú và cảm xúc ở HS ngay từ khi bắt đầu tiết học. Trong dạy học, hoạt động mở đầu thường chỉ diễn ra trong vài phút nhưng lại có vai trò rất quan trọng trong việc tạo hứng thú cho người học. Nếu như trước đây, việc mở đầu bài dạy chỉ là lời vào bài của GV khi lên lớp thì nay hình thức tổ chức của hoạt động này đã được GV đa dạng hóa bằng cách sử dụng tranh ảnh, video, bài tập liên quan đến bài văn hay câu hỏi thường gặp, câu hỏi, tình huống có vấn đề và các hình thức khác để tổ chức thảo luận sôi nổi, ... thực hiện các hoạt động phát huy tính tích cực, chủ động của người học. Đặc biệt, GV hiện nay đã bắt đầu sử dụng trò chơi học tập trong các hoạt động khởi động, giúp tạo không khí lớp học sôi nổi, hấp dẫn hơn đối với HS.

Phần mềm Kahoot có thể giúp GV tạo ra một số tình huống, hiện tượng liên quan đến bài học để điều tra trước khi học một chủ đề nào đó, xác định mức độ nhận thức của HS đối với chủ đề đó với hình thức như sau:

Bài tập khởi động dạng Quiz (câu đố): GV kiểm tra bài cũ dưới dạng bộ câu hỏi Quiz, sau khi kiểm tra GV sẽ tổng kết kiến thức đã học, đồng thời kiến thức liên quan đến bài mới để mở đầu bài học;

Bài tập khởi động dạng Poll (khảo sát): GV thiết kế các câu hỏi để thăm dò ý kiến của HS. Hình thức này phù hợp với lớp học hoặc khi giới thiệu một chủ đề mới, để cả lớp cùng đóng góp ý kiến, tránh cảm giác nhàm chán khi chỉ nghe GV giảng mà không được đóng góp ý kiến. Sau đó, GV yêu cầu cả lớp tham gia bình chọn và cùng xem kết quả.

Ví dụ: Khi dạy bài “*Chí Phèo*” (Sách giáo khoa Ngữ văn 11), GV thiết kế bài tập khởi động dạng *Quiz (câu đố)* nhằm củng cố kiến thức đã học của HS (hình 1). Hoặc thiết kế *True or False (đúng hoặc sai)* nhằm kích thích HS dự đoán về nội dung mới của bài học (hình 2).



Hình 1. Kiểm tra kiến thức về hình ảnh đầu tiên xuất hiện trong tác phẩm *Chí Phèo*



Hình 2. Khảo sát dự đoán của HS về hình tượng nhân vật *Chí Phèo* sau khi ra tù

Sử dụng Kahoot để thiết kế các bài tập khởi động ngắn gọn, hiệu quả và cung cấp thông tin cho HS đa dạng và hấp dẫn. GV có thể nhanh chóng thu thập tất cả các ý kiến của cả lớp trên giao diện Kahoot, nghĩa là tất cả HS có thể bày tỏ quan điểm, chính kiến của mình về một vấn đề nào đó. Ngoài ra, khi sử dụng Kahoot, GV có thể xem bài cũ của cả lớp thay vì hình thức cũ chỉ 2, 3 HS, nội dung kiến thức cũng toàn diện và sâu rộng hơn. Có như vậy, GV mới khơi dậy được hứng thú của HS, thu hút sự chú ý, kích thích tư duy của HS trong bài học mới.

3.3.2. Ứng dụng Kahoot thiết kế bài tập tìm hiểu tri thức mới

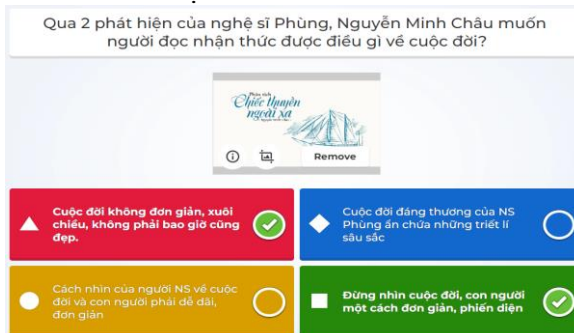
Để việc học kiến thức mới hiệu quả bằng cách đặt câu hỏi dưới dạng trò chơi, GV sử dụng Kahoot để tạo các nhiệm vụ và thử thách trên hệ thống, thu hút và khuyến khích HS sử dụng công nghệ, cạnh tranh công bằng giữa các HS bằng cách trả lời câu hỏi nhanh nhất và đúng nhất thì là người chiến thắng. GV có thể sử dụng bảng, biểu đồ... để phân chia nội dung kiến thức cần học thành các đơn vị nhỏ phù hợp với đối tượng HS. Sau đó, GV tổ chức cho HS trao đổi, thảo luận theo nhóm.

Để đánh giá hiệu quả của hoạt động này, GV thiết lập Team Mode và cho HS hoàn thành câu hỏi trực tuyến bằng ứng dụng Kahoot trên điện thoại thông minh (smartphone). Sau mỗi câu hỏi, giao diện Kahoot nhanh chóng hiển thị kết quả và đáp án, đưa ra phản hồi ngay lập tức và giúp HS tự đánh giá năng lực của mình. Trên cơ sở đó, GV tổ chức thảo luận ngắn về những kiến thức liên quan của câu hỏi nhằm giúp HS nắm chắc kiến thức.

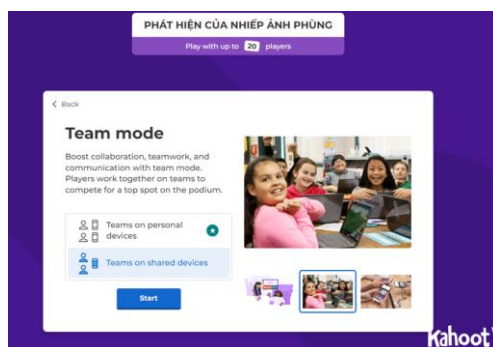
Ví dụ: Khi dạy bài “*Chiếc thuyền ngoài xa*” (Sách giáo khoa Ngữ văn 12) nhằm hướng dẫn HS tìm hiểu thông điệp được Nguyễn Minh Châu thể hiện hai phát hiện của nghệ sĩ Phùng trong đoạn trích, GV có thể tổ chức hoạt động nhóm, giao cho các nhóm HS sơ đồ nội dung với các câu hỏi hình 3. Nhiệm vụ của nhóm HS là phải tìm hiểu để hoàn thiện sơ đồ.



Hình 3. Sơ đồ câu hỏi tìm hiểu về hai phát hiện của nghệ sĩ Phùng



Hình 4. Nội dung câu hỏi tìm hiểu nhận thức về thông điệp mà Nguyễn Minh Châu thể hiện qua 2 phát hiện



Hình 5. Chế độ Team mode trong Kahoot

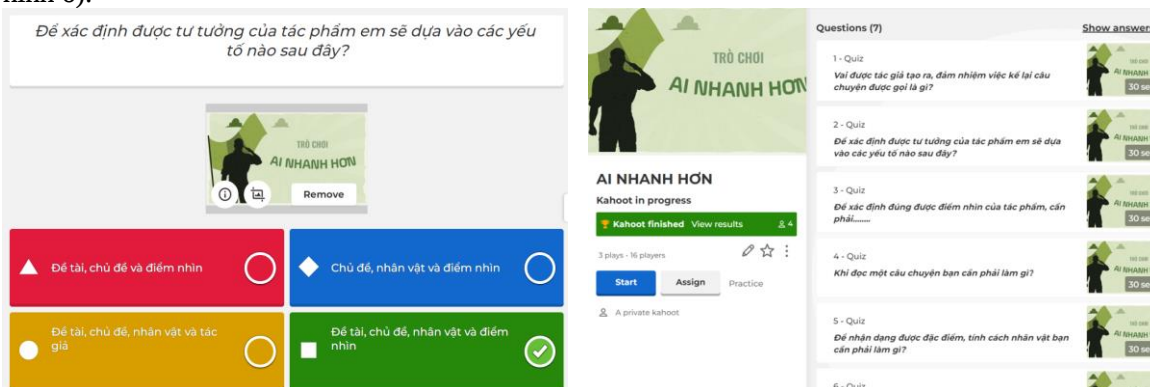
Sau khi HS thảo luận, GV sử dụng Kahoot để đưa ra một hoặc nhiều câu hỏi trắc nghiệm và yêu cầu HS hoàn thành (Hình 4). Tại Kahoot, GV có thể tổ chức cho HS làm việc theo nhóm (5-7 người) thông qua chế độ Team, tạo môi trường học tập tốt để HS giúp đỡ lẫn nhau, tăng tính đoàn kết, hợp tác và ý thức của từng thành viên trong nhóm.

3.3.3. Ứng dụng Kahoot thiết kế bài tập sơ kết, tổng kết bài học

Sơ kết, tổng kết bài học có thể được thực hiện ở cuối mỗi phần, nhưng nó thường được thực hiện sau bài học. Các câu hỏi và bài tập có thể được đặt ra khi bắt đầu giờ học hoặc trong quá trình giảng dạy để xem mức độ hiểu biết của HS về chủ đề hoặc kiến thức. Trên cơ sở đó, GV điều chỉnh (chỉnh sửa, bổ sung, tổng kết) bài dạy theo trình độ của HS, giúp HS vận dụng và nâng cao kiến thức đã có.

Để củng cố bài học, GV có thể sử dụng Kahoot để giúp HS ôn tập các kiến thức cơ bản một cách nhanh chóng và kịp thời. Với Kahoot, GV có thể xây dựng nhiều dạng câu hỏi khác nhau như: trắc nghiệm nhiều lựa chọn, True or False, Open-ended, Puzzle,... để đánh giá kết quả học tập của HS trong hoạt động củng cố bài học.

Ví dụ: Để rút ra kinh nghiệm đọc hiểu văn bản truyện thông qua đọc văn bản “Giang” (Bài 8, SGK Ngữ văn 10 CTST), GV xây dựng hệ thống các câu hỏi, bài tập trắc nghiệm trên Kahoot (hình 5, hình 6).



Hình 6. Câu hỏi rút kinh nghiệm đọc hiểu văn bản truyện với hình thức trò chơi “Ai nhanh hơn”

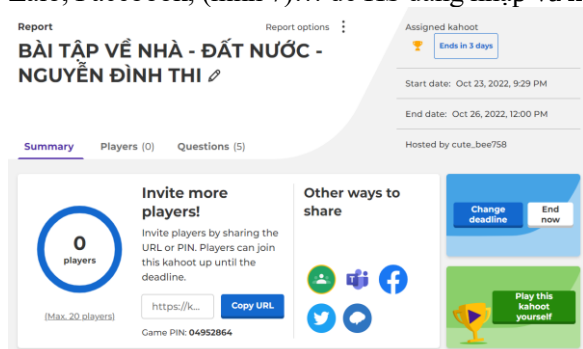
Sau mỗi câu hỏi, HS sẽ biết điểm, điều này sẽ tạo động lực, thúc đẩy HS cố gắng thi đua một cách lành mạnh. Đồng thời, kết quả thu được của HS sẽ được phản hồi kịp thời để GV và HS tự đánh giá, điều chỉnh hoạt động dạy học.

3.3.4. Ứng dụng Kahoot thiết kế bài tập tự học ở nhà

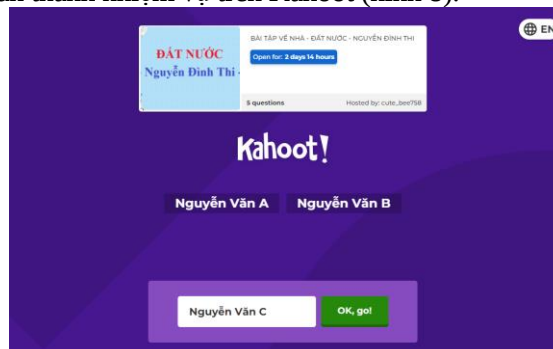
Với các tính năng hữu ích của phần mềm Kahoot, GV có thể thiết kế các nhiệm vụ học tập hoàn toàn dễ dàng để HS tự học từ ứng dụng Kahoot tại nhà. Tuy nhiên, để tổ chức hoạt động tự

học ở nhà, GV cần triển khai các nhiệm vụ học tập rõ ràng, cụ thể để HS dễ dàng tự học, từ đó nâng cao hiệu quả học tập.

Ví dụ: Khi học xong bài thơ “Đất Nước” - Nguyễn Đình Thi (Ngữ văn 12), GV có thể giao bài tập về nhà cho HS thực hiện bằng việc cung cấp mã PIN hoặc chia sẻ đường link với sự hỗ trợ của Zalo, Facebook, (hình 7)... để HS đăng nhập và hoàn thành nhiệm vụ trên Kahoot (hình 8).



Hình 7. Mã PIN và đường Link của “Bài tập về nhà” trên Kahoot

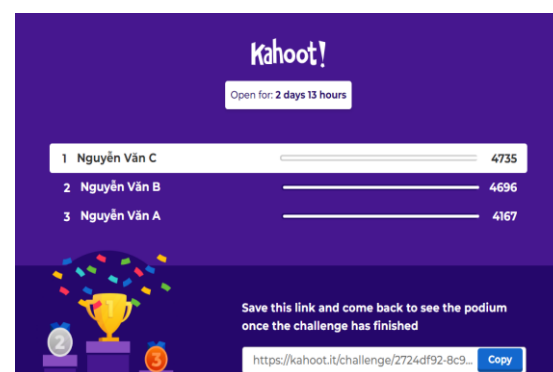


Hình 8. HS truy cập và đăng nhập vào Kahoot để làm bài tập

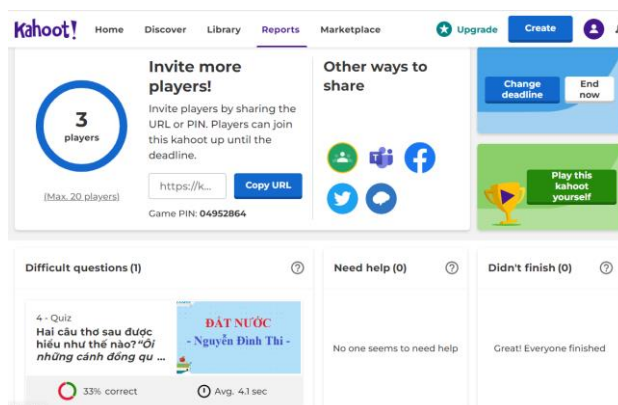
Với mỗi câu hỏi, HS phải giải quyết để chọn được phương án trả lời. HS có thể tự kiểm tra kết quả câu trả lời nhanh chóng trên Kahoot (hình 9) và biết được thứ hạng của mình (hình 10).



Hình 9. HS trả lời câu hỏi và xem kết quả sau mỗi câu



Hình 10. HS xem thứ hạng của mình sau khi hoàn thành bài tập trên Kahoot



Hình 11. GV kiểm tra số lượng tham gia và mức độ hoàn thành của HS

GV có thể dễ dàng kiểm tra mức độ hoàn thành của HS bằng công cụ Reports (báo cáo) trên Kahoot (hình 11), bởi vì toàn bộ kết quả học tập của HS bao gồm mức độ hoàn thành, số câu chưa hoàn thành, số câu cần sự trợ giúp, những câu hỏi khó được lưu lại. Với chức năng này,

Kahoot rất tiện lợi cho HS tự đánh giá kết quả học tập của bản thân; ngoài ra còn giúp GV đánh giá quá trình học tập của HS để điều chỉnh kế hoạch, phương pháp dạy học phù hợp.

4. Kết luận

Ngày nay, trước yêu cầu đổi mới mạnh mẽ về giáo dục, đặc biệt là đổi mới giáo dục theo định hướng phát triển năng lực. Việc lựa chọn và ứng dụng các phần mềm dạy học trong dạy học đọc hiểu văn bản là vô cùng cần thiết nhằm phát huy tính chủ động, tích cực, sáng tạo của HS trong học tập. Trong bài viết, các biện pháp sử dụng Kahoot trong quá trình dạy học được đề xuất nhằm tạo một môi trường học tập vui vẻ và hấp dẫn hơn. Thông qua phần mềm Kahoot trên thiết bị di động, HS có thể tham gia học mọi lúc mọi nơi, tiếp thu kiến thức dễ dàng và đa dạng hơn. Ngoài ra, Kahoot còn có thể giúp GV đánh giá kết quả học tập của HS một cách nhanh chóng và chính xác. Tóm lại, để nâng cao được chất lượng giáo dục thì việc sử dụng phần mềm dạy học chung và phần mềm Kahoot nói riêng là một phương pháp dạy học tích cực, có vai trò và ý nghĩa rất quan trọng trong dạy và học đọc hiểu văn bản hiện nay.

TÀI LIỆU THAM KHẢO/ REFERENCES

- [1] Central Committee of CPV, "Resolution No. 29-NQ/TW To radically and comprehensively renovate education and training to meet the requirements of industrialization and modernization in the context of a socialist-oriented market economy and international integration," 2022. [Online]. Available: <https://bom.so/rp4OXc>. [Accessed June 06, 2023].
- [2] T. H. Nguyen, "Use Kahoot! in renovating teaching methods of exercises, reviewing and assessing students' learning results in order to improve the quality of teaching," 2019. [Online]. Available: <https://s.net.vn/qLLn>. [Accessed June 06, 2023].
- [3] T. N. A. Tran, "Teaching physics with Kahoot at high school," *Hue University Journal of Science*, vol. 130, no. 6B, pp. 143-152, 2021.
- [4] T. T. Pham, "Application of Kahoot software in teaching History and Geography in elementary school," 2020. [Online]. Available: <https://s.net.vn/3ECN>. [Accessed June 06, 2023].
- [5] H. T. Ha, "Use Kahoot in teaching english vocabulary and vocabulary review," *Vietnam Institute of Lexicography and Encyclopedia*, vol. 65, no. 3, pp. 124-127, 2022.
- [6] T. H. L. Pham, "Kahoot software application! In the first year vocabulary review - Basic English program 1 at the Institute of Policy and Development," *Journal of Educational Equipment*, vol. 241, no. 2, pp. 58-60, 2021.
- [7] T. N. Pham and T. D. Duong, "Using Kahoot! In vocabulary learning: Evidence from a Vietnamese higher education context," *VNU Journal of Foreign Studies*, vol. 38, no. 3, pp. 138-152, 2022.
- [8] T. M. T. Nguyen, T. N. H. Tran, and T. P. T. Bui, "Improving the efficiency of online teaching English by use of information technology at University of transportation technology (UTT)," *Vietnam Journals Online*, vol. 245, no. 2, pp. 55-57, 2021.
- [9] T. T. Nguyen, "Application of kahoot software in interactive teaching of civics at high schools," 2021. [Online]. Available: <https://goeco.link/DMAMS>. [Accessed June 07, 2023].
- [10] T. N. A. Tran and Q. B. Nguyen, "Proposing some measures to use kahoot applications to deploy M-Learning in teaching Physics," *Vietnam Journal of Education*, vol. 487, no. 1, pp. 28-33, 2020.