

KHAI THÁC CÔNG CỤ TRỰC TUYẾN KAHOOT ỨNG DỤNG TRONG ĐỔI MỚI PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHÁNH HÒA

Huỳnh Thị Loan Trinh
Trường Đại học Khánh Hoà

Thông tin chung:

Ngày nhận bài: 12/10/2023

Ngày phản biện: 15/10/2023

Ngày duyệt đăng: 04/11/2023

Title:

Utilizing the Kahoot online tool in innovating teaching methods at University of Khanh Hoa.

Từ khóa:

Kahoot, đổi mới phương pháp giảng dạy, trò chơi dạy học.

Keywords:

Kahoot, innovating teaching methods, Game-Based Learning.

TÓM TẮT: Ngày nay, do nhu cầu đổi mới phương pháp dạy học mà việc ứng dụng công nghệ thông tin vào quá trình giảng dạy đã trở nên phổ biến. Sự tích hợp công nghệ di động đặc biệt là các ứng dụng trên thiết bị di động, đã giúp sinh viên dễ dàng tiếp thu kiến thức. Thông qua bài viết, tác giả muốn giới thiệu một công cụ dạy học trực tuyến mới mà tác giả đang áp dụng dạy học. Công cụ trực tuyến đó có tên gọi Kahoot. Ưu điểm của việc sử dụng công cụ dạy học này là làm cho bài giảng không còn khô cứng với các con số hay lý thuyết hàn lâm mà sẽ trở nên sinh động, sinh viên tích cực tham gia bài học thông qua các trò chơi học tập. Với việc áp dụng công cụ này, tác giả cũng có thể đánh giá được mức độ hoàn thành nhiệm vụ tự học của sinh viên. Cuối cùng, tác giả đề xuất một số cách thức khai thác sử dụng phần mềm Kahoot để đổi mới phương pháp dạy học mục đích nâng cao chất lượng dạy và học.

ABSTRACT: Today, due to the need to innovate teaching methods, the application of information technology in the teaching process has become popular. The integration of mobile technology, especially applications on mobile devices, has helped students easily absorb knowledge. Through the article, the author wants to introduce a new online teaching tool that the author is using to teach. That online tool is called Kahoot. The advantage of using this teaching tool is that the lecture will no longer be dry with numbers or academic theories but will become lively, students actively participate in the lesson through learning games. practice. By applying this tool, the author can also evaluate the level of completion of students' self-study tasks. Finally, the author proposes some ways to exploit and use Kahoot software to innovate teaching methods with the aim of improving the quality of teaching and learning.

1. Đặt vấn đề

Đổi mới phương pháp giảng dạy là yếu tố quan trọng và ảnh hưởng đến chất lượng đào tạo. Một phương pháp giảng dạy khoa học, phù hợp sẽ tạo điều kiện để người dạy và người học phát huy hết khả năng của mình trong việc truyền đạt, lĩnh hội kiến thức và phát triển tư duy. Phương pháp giảng dạy khoa học sẽ làm thay đổi vai trò của người thầy trở thành người định hướng, hướng dẫn

người học tiếp cận tri thức mới. Đồng thời tạo nên sự hứng thú, say mê và sáng tạo trong người học.

Với vai trò là người định hướng sinh viên, hướng dẫn sinh viên cách tự học, tự nghiên cứu, người giảng viên cần tìm ra những phương pháp dạy và học sáng tạo, giúp sinh viên thích thú học tập; cũng như tìm ra cách thức quản lý, kiểm soát được hoạt động tự học của sinh viên. Dưới sự tổ chức, hướng

dẫn của giảng viên, sinh viên sẽ tự giác học tập, rèn luyện, phát huy được tính tích cực, chủ động và sáng tạo. Người dạy có thể xây dựng bài giảng theo cách học mà chơi, chơi mà học nhằm tăng tương tác với sinh viên, thu hút sinh viên và hạn chế tình trạng sinh viên làm việc riêng trong giờ học.

Kahoot là công cụ trực tuyến hỗ trợ người dạy tạo ra các trò chơi học tập làm nổi bật nội dung bài giảng, thu hút sự chú ý và hứng khởi trong người học. Có thể giao nhiệm vụ tự học và đặt lịch để sinh viên hoàn thành bài; giảng viên hoàn toàn có thể giám sát quá trình làm bài cũng như kết quả đạt được của sinh viên... qua đó nâng cao hiệu quả việc dạy và học hiện nay ở trường Đại học Khánh Hòa.

2. Giới thiệu phần mềm Kahoot

Kahoot được thiết kế và ra mắt vào năm 2013, được biết đến là phần mềm hỗ trợ thiết kế trò chơi học tập cho giảng viên và sinh viên. 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 có kết nối internet. Kahoot hỗ trợ người dạy tạo các câu đố mà người học có thể truy cập, trả lời thông qua thiết bị di động (laptop, máy tính bảng, smartphone...). Kahoot bao gồm nhiều tính năng điển hình là biến lớp học thành một sân chơi có tính tương tác và cạnh tranh cao. Bên cạnh đó, Kahoot có thể giúp người dạy tạo được bài kiểm tra đánh giá trực tuyến dưới dạng trò chơi bằng các thiết bị di động có kết nối Internet mà kết quả được phản hồi nhanh chóng. Ngoài ra, người dạy có thể sử dụng ứng dụng này để giao bài tập về nhà cho người học dưới định dạng một bài Quiz. Không những thế, người dạy còn có thể thêm video, hình ảnh, sơ đồ... vào nội dung các câu hỏi giúp bộ câu hỏi sinh động và thú vị hơn [8].

Cụ thể, Kahoot cung cấp ba tùy chọn: Quiz (Câu đố), Content Slide (Trang thông tin), hay Poll (Khảo sát). Quiz (Câu đố): Đây là dạng câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn, dạng câu hỏi đúng sai, trả lời ngắn, sắp xếp đáp án đúng hay kéo câu trả lời đúng theo thứ tự. Người dạy thường tạo một bài Quiz với nhiều dạng câu hỏi để cả lớp làm. Người dạy còn có thể đặt thời gian dài hay ngắn, số điểm

cao thấp cho từng câu hỏi. Cách này phù hợp để cho người học tìm hiểu kiến thức mới, ôn lại kiến thức và để tạo hứng thú, môi trường học tập cạnh tranh cho người học.

Content Slide (Trang thông tin): Đây là tính năng cung cấp thêm ngữ cảnh cho câu hỏi hoặc tổ chức dạy học từ xa. Giảng viên có thể xây dựng ngữ cảnh bằng các video, hình ảnh, văn bản, Cách này phù hợp trong việc tạo tình huống học tập phong phú, hấp dẫn, nhằm khơi dậy hứng thú, lòng ham học tập, tìm tòi, kích thích tư duy sáng tạo của sinh viên.

Poll (Khảo sát): Giảng viên có thể tạo một hệ thống câu hỏi khảo sát thăm dò ý kiến của sinh viên. Dạng này thích hợp khi đang trong đầu giờ học, trong giờ học, để sinh viên cả lớp có thể đóng góp ý kiến của mình. Giảng viên thiết kế một số câu hỏi khảo sát liên quan đến bài học, sau đó cho sinh viên cả lớp bình chọn rồi xem kết quả khảo sát.

Quy trình xây dựng và sử dụng Kahoot trong dạy học:

Giai đoạn 1: Xây dựng các gói câu hỏi trên Kahoot (Dành cho người dạy)

Bước 1: Xác định mục tiêu, vị trí sử dụng Kahoot trong dạy học

Trên cơ sở nghiên cứu kỹ nội dung bài học, kết hợp với tài liệu tham khảo, người dạy sẽ xác định mục tiêu, vị trí sử dụng Kahoot trong dạy học.

Bước 2: Xây dựng nội dung câu hỏi

Trên cơ sở xác định mục tiêu và vị trí sử dụng Kahoot trong dạy học, người dạy sẽ nghiên cứu xây dựng nội dung câu hỏi và các phương án trả lời, cân nhắc đủ thời gian để người học có thể hoàn thành.

Bước 3: Biên tập câu hỏi vào Kahoot

Sau khi xây dựng nội dung câu hỏi, trong bước tiếp theo, người dạy sẽ biên tập câu hỏi trên Kahoot bằng cách đăng nhập vào <http://kahoot.com>, chọn Quiz để nhập nội dung câu hỏi, có thể bổ sung hình ảnh, video cho nội dung thêm sinh động.

Bước 4: Chạy thử, chỉnh sửa và hoàn thiện nội dung

Người dạy tiến hành chạy thử các gói câu hỏi đã xây dựng trên Kahoot để kiểm tra sự

hợp lí đối với mục tiêu dạy học đã xác định, cần nhắc chỉnh sửa nếu cần. Việc này rất quan trọng trong quá trình tổ chức dạy học.

Bước 5: Sẵn sàng để tổ chức dạy học

Sau khi hoàn thiện nội dung, các gói câu hỏi Kahoot đã sẵn sàng để triển khai trong lớp học. Trong quá trình sử dụng, người dạy cần lưu ý hướng dẫn sinh viên một cách cụ thể về cách đăng nhập và thao tác trên Kahoot.

Giai đoạn 2: Sử dụng Kahoot trong quá trình dạy và học

Trên lớp học, người dạy tổ chức các hoạt động học tập cho người học chiếm lĩnh kiến thức theo mục tiêu đề ra. Tùy vào mục tiêu dạy học cụ thể, người dạy có thể sử dụng Kahoot trong các hoạt động khởi động, tìm hiểu kiến thức mới, củng cố, v.v. Giai đoạn này mô tả cụ thể các thao tác của giảng viên và sinh viên khi sử dụng Kahoot trong quá trình dạy học.

Đối với giảng viên:

Bước 1: Chuẩn bị các phương tiện dạy học: Để thuận lợi khi sử dụng Kahoot, người dạy nên chuẩn bị các phương tiện dạy học cần thiết như tivi, laptop, máy chiếu, màn chiếu, v.v., đặc biệt cần kết nối mạng internet.

Bước 2: Giao nhiệm vụ học tập

Bước 3: Đăng nhập vào ứng dụng Kahoot

Bước 4: Tổ chức nhiệm vụ học tập trên Kahoot

Bước 5: Thảo luận và chốt lại kiến thức

Đối với sinh viên:

Bước 1: Chuẩn bị thiết bị di động có kết nối Internet

Bước 2: Đăng nhập vào ứng dụng Kahoot

Bước 3: Tham gia trả lời câu hỏi trên Kahoot

Bước 4: Phản hồi ý kiến sau khi sử dụng Kahoot

3. Khai thác các tính năng của phần mềm Kahoot ứng dụng trong đổi mới phương pháp dạy học

3.1. Điều kiện để có thể khai thác ứng dụng Kahoot vào trong dạy học

Sinh viên được phép sử dụng các thiết bị di động có kết nối internet như điện thoại, máy tính, máy tính bảng...

Mạng wifi với tốc độ đường truyền ổn định. Phòng học được trang bị: tivi hoặc máy chiếu, màn chiếu.

Có thể sử dụng đổi mới PPDH ở tất cả các học phần, tùy theo nội dung môn học, người dạy có thể thiết kế các gói câu hỏi phù hợp hoặc có thể khai thác sử dụng các gói câu hỏi có sẵn trên Kahoot phù hợp với nội dung chương trình học.

Hiện tại, tác giả hoàn toàn tận dụng việc sẵn có của các thiết bị di động có kết nối internet cụ thể là điện thoại di động của sinh viên, khuyến khích sinh viên sử dụng điện thoại của mình phục vụ cho việc học các HP bằng cách đăng nhập vào Kahoot và tham gia trả lời các gói câu hỏi mà tác giả đã thiết kế sẵn cho từng nội dung môn học.

3.2. Khai thác phần mềm Kahoot trong đổi mới phương pháp dạy học

3.2.1. Sử dụng Kahoot thiết kế nội dung khởi động buổi học

Nội dung khởi động buổi học này có thể thiết kế theo 2 hướng. Thứ nhất, tác giả thiết kế các câu hỏi kiểm tra bài cũ. Thứ hai, tác giả xây dựng các tình huống liên quan đến bài học, để thu hút sinh viên chú tâm vào nội dung của bài học mới.

Cách thức triển khai thực hiện: Để kiểm tra kiến thức từ các buổi học trước, trong phần mềm Kahoot, người dạy có thể thiết kế câu hỏi thăm dò ý kiến dưới dạng Poll (khảo sát) hoặc thiết kế câu hỏi kiểm tra bài cũ dưới dạng Quiz (câu đố) để có thể kiểm tra bài cũ toàn bộ sinh viên. Ngoài ra, nếu muốn tăng thêm phần sinh động, người dạy cũng có thể kết hợp sử dụng chế độ Content Slide (Trang nội dung) cung cấp thông tin dưới dạng video, hình ảnh, văn bản.... sau đó là các câu hỏi liên quan.

Việc ứng dụng triển khai theo hướng này, sinh viên sẽ phải làm việc cá nhân. Mỗi một sinh viên đều phải tham gia trả lời câu hỏi. Số điểm sẽ được hiển thị trên màn hình sau mỗi câu trả lời. Đây chính là điểm thu hút sinh viên, không khí lớp học sẽ trở nên sôi nổi hơn vì kết quả điểm số cao thấp của từng em được hiển thị nhanh chóng và công khai. Kết thúc phần bài tập khởi động, giảng viên có thể lựa

chọn hoặc là hiển thị điểm số cho từng sinh viên hoặc là thống kê theo đơn vị câu hỏi. Với lựa chọn thứ nhất, điểm số của mỗi sinh viên phản ánh kết quả tự học, tự nghiên cứu cũng như mức độ tiếp thu bài của từng sinh viên. Với lựa chọn thứ hai, người dạy sẽ biết được số lượng câu hỏi sinh viên trả lời đúng sai, đặc biệt là biết được câu hỏi nào có tỷ lệ sinh viên trả lời sai nhiều nhất. Từ đó, người dạy có thể ôn tập, củng cố lại nội dung kiến thức mà đa phần sinh viên còn hỏng.

Như vậy có thể thấy, trong khoảng thời gian rất ngắn, giảng viên có thể kiểm tra được tình hình tự học của cả lớp cũng như kết quả tiếp thu bài của từng bạn dựa trên điểm số mà mỗi sinh viên đạt được sau khi kết thúc bài kiểm tra.

Bên cạnh việc kiểm tra nội dung bài cũ, giảng viên cũng có thể thiết kế những tình huống gợi mở vấn đề liên quan tới nội dung bài mới. Lúc này, người dạy có thể sử dụng chế độ Content Slide (Trang nội dung) cung cấp thông tin dưới dạng video, hình ảnh, văn bản... Điều này khuyến khích sinh viên chú tâm vào bài giảng hơn, vấn đề đặt ra sẽ được giải quyết trong phần nội dung chính của buổi học.

3.2.2. Sử dụng Kahoot thiết kế nội dung bài học mới

Tùy theo nội dung bài học, người dạy có thể thiết kế nội dung yêu cầu sinh viên làm việc theo nhóm hoặc cá nhân.

Để việc tìm hiểu kiến thức mới đạt hiệu quả, giảng viên sử dụng Kahoot tạo ra các nhiệm vụ, thử thách trên hệ thống thu hút sinh viên tham gia bằng cách ra câu hỏi dưới hình thức trò chơi. Tương tự như phần khởi động, sinh viên sẽ đăng nhập vào hệ thống để trả lời các câu hỏi. Sinh viên có thể làm việc cá nhân hoặc theo nhóm tùy vào nội dung bài học và sự sắp xếp của giảng viên. Cụ thể, để giải quyết một bài tập lớn, giảng viên có thể chia nhỏ nội dung yêu cầu của bài tập thành các câu hỏi nhỏ. Phần này giảng viên có thể sử dụng tính năng câu hỏi dạng trắc nghiệm Quiz của Kahoot, thiết kế thành các câu hỏi dạng lựa chọn đáp án đúng. Cá nhân sinh viên sẽ đăng nhập và trả lời câu hỏi. Đối với những nội dung cần có sự kết hợp làm việc nhóm,

người dạy có thể thiết lập chế độ Team mode (chế độ nhóm). Mô hình này tạo môi trường học thuận lợi để người học giúp đỡ lẫn nhau, tăng thêm tinh thần đoàn kết, sự hợp tác và ý thức của từng thành viên trong nhóm. Chính sự trao đổi giữa các thành viên nhóm sẽ giúp cá nhân nắm chắc kiến thức hơn.

Bên cạnh đó, nếu muốn tăng thêm phần kịch tính, người dạy cũng có thể cài đặt thời gian trả lời tối đa cho mỗi câu hỏi, số điểm cụ thể cho mỗi câu trả lời đúng. Sau mỗi câu hỏi, giao diện Kahoot hiển thị kết quả và đáp án một cách nhanh chóng. Sự áp lực về thời gian, số điểm đạt được khác nhau tại mỗi thời điểm đưa ra đáp án, điểm số được nhân đôi cho những câu hỏi khó... người học được cạnh tranh công bằng bằng cách trả lời câu hỏi nhanh nhất và đúng nhất. Sau mỗi câu trả lời, mỗi cá nhân hoặc mỗi nhóm sẽ có một thứ hạng trong bảng xếp hạng. Chính những điều này sẽ làm tăng tính hấp dẫn, lớp học sẽ trở nên sôi nổi hơn, người học dường như đang tham gia một gameshow, đúng nghĩa tinh thần học mà chơi chơi mà học. Hơn nữa, nhờ vào sự phản hồi thông tin nhanh chóng còn giúp người học tự đánh giá khả năng của mình; giảng viên cũng có thể tổ chức một thảo luận ngắn về kiến thức liên quan đến câu hỏi để giúp sinh viên nắm chắc lại kiến thức.

Trong phần này, giảng viên còn có thể kết hợp sử dụng phiếu học tập, sơ đồ, chèn các hình ảnh, video clip trên Youtube để minh họa hay hỗ trợ cho các câu hỏi hay chủ đề thảo luận trên Kahoot, từ đó giúp sinh viên quan sát trực quan, sinh động hơn.

3.2.3. Sử dụng Kahoot thiết kế nội dung tổng kết bài học

Sơ kết, tổng kết bài học, việc này có thể được tiến hành ở cuối từng mục hay cuối bài, song tác giả thường thực hiện vào cuối buổi học. Các câu hỏi và bài tập có thể được đặt ra mục đích xem xét mức độ hiểu bài hay lĩnh hội kiến thức của sinh viên. Trên cơ sở đó, người dạy sẽ điều chỉnh (chỉnh sửa, bổ sung, khái quát) bài dạy của mình sao cho phù hợp với trình độ sinh viên, giúp sinh viên vận dụng và nâng cao những kiến thức đã có.

Với Kahoot, người dạy có thể xây dựng nhiều dạng câu hỏi khác nhau trên Kahoot

như: trắc nghiệm nhiều lựa chọn, True or False, Open-ended, Puzzle... để đánh giá kết quả học tập của sinh viên trong hoạt động củng cố bài cho người học. Ngoài ra, giảng viên có thể trình chiếu một số video clip dưới dạng Content Slide (trang nội dung) với các nội dung liên quan đến bài học để cho sinh viên vận dụng kiến thức đã học giải quyết vấn đề. Tương tự như trên, sau mỗi câu hỏi, giao diện Kahoot sẽ hiển thị đáp án, số lượng câu trả lời của sinh viên, kết quả được phản hồi nhanh chóng.

3.2.4. Sử dụng Kahoot thiết kế bài tập tự học

Mục đích của hoạt động này là giảng viên sẽ giao nội dung tự học cho sinh viên, đưa ra thời gian làm bài và hạn nộp bài; kiểm soát được mức độ hoàn thành nhiệm vụ tự nghiên cứu, đánh giá thái độ tự học của sinh viên và đặc biệt là đôn đốc, nhắc nhở sinh viên kịp thời.

Sau khi hoàn thành các nhiệm vụ học tập trên lớp, giảng viên tổ chức cho sinh viên tự học ở nhà dựa trên ứng dụng Kahoot. Để tổ chức tốt hoạt động tự học, giảng viên cần giao nhiệm vụ học tập rõ ràng, cụ thể, đặt ra thời gian tự nghiên cứu, đưa ra thời gian làm bài và thời gian kết thúc.

Tương tự như việc thiết kế nội dung câu hỏi cho sinh viên làm việc trực tiếp tại lớp. Người dạy cũng có thể thiết kế các câu hỏi liên quan đến nội dung cần kiểm tra sinh viên tự học tại nhà. Để kiểm tra mức độ hoàn thành những nội dung tự nghiên cứu này, người dạy cũng có thể thiết kế bài tập tương tự như ở phần tạo nội dung khởi động buổi học, cung cấp mã pin cho sinh viên, yêu cầu sinh viên đăng nhập và trả lời câu hỏi trong khoảng thời gian cho phép. Để thu thập thông tin, người dạy có thể sử dụng công cụ Reports (báo cáo) trên Kahoot. Toàn bộ kết quả học tập của sinh viên 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 của Kahoot sẽ rất tiện lợi cho sinh viên tự đánh giá kết quả học tập của bản thân; ngoài ra còn giúp giảng viên đánh giá quá trình tích lũy kiến thức của sinh viên để điều chỉnh kế hoạch, phương pháp dạy học phù hợp. Như vậy, nhờ vào việc giao nhiệm vụ và

có kiểm tra lại kết quả tự học, sinh viên sẽ có áp lực và động lực, nghiêm túc tự học, tự nghiên cứu dựa trên nội dung, phương pháp mà giảng viên định hướng.

4. Kết luận

Sử dụng Kahoot trong quá trình giảng dạy nhằm tạo một môi trường học tập thú vị và hấp dẫn hơn. Với ứng dụng Kahoot trên thiết bị di động có kết nối internet, sinh viên có thể tham gia học bất kỳ lúc nào, ở bất kỳ đâu, giúp họ tiếp thu kiến thức dễ dàng hơn. Ngoài ra, Kahoot còn giúp người dạy đánh giá kết quả học tập của sinh viên nhanh chóng. Thực tế, quá trình áp dụng phần mềm Kahoot vào dạy học học phần QTKD Khách sạn – Nhà hàng, tác giả ghi nhận những thay đổi tích cực từ phía sinh viên. Lớp học sôi nổi hơn, sinh viên hào hứng và mong đợi nhiều hơn các buổi học có sử dụng các trò chơi Kahoot. Tuy nhiên, việc khai thác Kahoot vào quá trình dạy học đòi hỏi người dạy phải đầu tư nhiều thời gian và công sức xây dựng hệ thống câu hỏi phù hợp với nội dung môn học. Hơn nữa, để quá trình sử dụng phần mềm Kahoot được diễn ra thuận lợi, phòng học cần có kết nối internet ổn định. Những tính năng bị giới hạn trong phiên bản miễn phí của Kahoot cũng là một khó khăn lớn cho giảng viên khi triển khai sử dụng phần mềm này vào trong quá trình dạy học. Vì vậy, để việc ứng dụng phần mềm Kahoot vào trong dạy học trở nên phổ biến tại giảng đường, tác giả nhận thấy cần thiết có một nghiên cứu được đầu tư thực hiện trên quy mô lớn nhằm phân tích hiệu quả đem lại của việc áp dụng đổi mới phương pháp dạy học theo hướng này. Từ đó, những vấn đề khó khăn gặp phải trong quá trình triển khai dạy và học có thể được giải quyết triệt để nhờ vào sự quan tâm hỗ trợ từ phía nhà trường.

Tài liệu tham khảo

1. Trần Thị Ngọc Ánh, Nguyễn Quốc Bảo. (2020). *Đề xuất một số biện pháp sử dụng ứng dụng Kahoot triển khai M-Learning trong dạy học vật lí*. Tạp chí Giáo dục, Số 487 (Kì 1 - 10/2020), tr 28-33.
2. Nguyễn Kim Chuyên. (2012). *Xây dựng và sử dụng trò chơi dạy học nhằm tích cực*

- hoá hoạt động của sinh viên sư phạm trong dạy học môn Giáo dục học ở Trường Đại học Đồng Tháp. Báo cáo tổng kết đề tài khoa học và công nghệ cấp cơ sở, Trường Đại học Đồng Tháp, mã số CS2011.01.4*
3. Nguyễn Văn Cường, Bernd Meier. (2014). *Lí luận dạy học hiện đại*. NXB Đại học Sư phạm.
 4. Phạm Thị Hồng Liên. (2021). *Ứng dụng phần mềm Kahoot! Trong ôn tập từ vựng của sinh viên năm nhất – Chương trình tiếng anh cơ bản 1 tại Học viện chính sách và phát triển*. Tạp chí thiết bị giáo dục, số 241 kỳ 2-5/2021, tr 58-60.
 5. Phạm Thị Phương Thảo. (2020). *Đánh giá việc sử dụng phần mềm Kahoot trong việc dạy - học môn phát triển kỹ năng quản trị ở trường Đại học Thủy lợi*. Tuyển tập Hội nghị Khoa học thường niên năm 2020, tr 318-320.
 6. Nguyễn Đức Trí. (1996). *Tiếp cận đào tạo nghề dựa trên năng lực thực hiện và việc xây dựng tiêu chuẩn nghề* (Báo cáo tổng kết đề tài cấp Bộ 93-38-24). Viện Nghiên cứu Đại học và Giáo dục chuyên nghiệp, Hà Nội.
 7. Phạm Viết Vượng. (2012), *Giáo dục học*, NXB Đại học Sư phạm.
 8. <https://kahoot.com/>