

XÂY DỰNG HỆ THỐNG TEST ĐÁNH GIÁ CHUẨN ĐẦU RA MÔN HỌC CỜ VUA THÔNG QUA PHẦN MỀM QUIZZIZ CHO SINH VIÊN ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI

TS. Hoàng Thị Út¹; ThS. Cao Hùng Dũng²

Tóm tắt: Ứng dụng khoa học công nghệ vào dạy học là một tất yếu để nâng cao hứng thú cho sinh viên, góp phần nâng cao chất lượng giảng dạy. Trong đó, phần mềm Quizizz là một trong những công cụ hỗ trợ kiểm tra, đánh giá trong dạy học. nghiên cứu đã tiến hành xây dựng hệ thống các câu hỏi, test kiểm tra sau các giáo án giảng dạy môn Cờ vua theo chuẩn đầu ra của môn học trên phần mềm Quizizz. Kết quả ứng dụng hệ thống test đánh giá chuẩn đầu ra môn học Cờ vua thông qua phần mềm Quizizz cho sinh viên Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn - Đại học Quốc gia Hà Nội đã cho thấy hiệu quả tích cực trong việc nâng cao hứng thú và kết quả học tập của sinh viên.

Từ khoá: Phần mềm Quizizz, chuẩn đầu ra, Cờ vua, test, Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn Đại học Quốc gia Hà Nội...

Summary: Integrating scientific and technological applications into teaching is essential to enhance students' interest and improve the quality of education. Among these tools, Quizizz software serves as a supportive tool for testing and assessment in the learning process. A study was conducted to develop a system of questions and tests following the Chess curriculum's learning outcomes on the Quizizz platform. The results of applying this standardized Chess curriculum assessment system through Quizizz for students at the University of Social Sciences and Humanities National - University of Hanoi showed positive effects in increasing students' interest and academic performance.

Keywords: Quizizz software, learning outcomes, Chess, test, University of Social Sciences and Humanities - National University of Hanoi.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Ứng dụng khoa học công nghệ vào dạy học là một tất yếu để nâng cao hứng thú cho sinh viên, góp phần nâng cao chất lượng giảng dạy. Trong đó, Quizizz là một trong những công cụ hỗ trợ kiểm tra, đánh giá trong dạy học. Giảng viên sử dụng ứng dụng để tạo ra các ngân hàng câu hỏi trắc nghiệm nhằm kiểm tra kiến thức, kỹ năng ở các môn học phù hợp với mục tiêu kiểm tra đánh giá. Ứng dụng cho phép sinh viên trong cùng một lớp có thể tham gia trả lời câu hỏi vào cùng một thời điểm hoặc hoàn tất bài kiểm tra vào một thời gian thuận lợi do giảng viên quy định. Giảng viên dễ dàng kiểm soát kết quả thực hiện bài kiểm tra và thông báo ngay kết quả và thứ hạng của những người tham gia trả lời câu hỏi nhằm gia tăng hứng thú học tập cho sinh viên.

Ngoài ra, Quizizz có hình thức thực hiện bài kiểm tra rất gần với cách thức thi đấu một ván cờ. Trong đó bao gồm thời gian tính toán trong từng câu hỏi, việc không cho phép chọn lựa lại các đáp án khi đã trả lời giúp cho người học phải suy nghĩ cẩn trọng như quá trình thi đấu môn Cờ vua. Vì vậy, việc thường xuyên thực hiện các bài test trên Quizizz sẽ giúp cho người học tiếp cận được với bản chất của

môn học. Tuy nhiên, đến nay, Quizizz chưa từng được nghiên cứu một cách nghiêm túc trong môn học Cờ vua tại các trường Đại học. Vì vậy, chúng tôi tiến hành nghiên cứu: **“Xây dựng hệ thống test đánh giá chuẩn đầu ra môn học Cờ vua thông qua phần mềm Quizizz cho sinh viên Đại học Khoa học Xã hội và nhân văn - Đại học Quốc gia Hà Nội”**.

Quá trình nghiên cứu đề tài sử dụng các phương pháp nghiên cứu: phân tích và tổng hợp tài liệu, kiểm tra sự phạm và toán học thống kê.

2. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU VÀ BÀN LUẬN

2.1. Xây dựng chuẩn đầu ra của học phần Cờ vua và hệ thống test đánh giá chuẩn đầu ra thông qua ứng dụng Quizizz

2.1.1. Xây dựng chuẩn đầu ra theo từng bài học của học phần Cờ vua

Học phần Cờ vua cũng như các học phần khác, khi đưa ra được ma trận chuẩn đầu ra phù hợp thì sẽ xây dựng được đề cương học phần phù hợp. Nội dung các buổi học logic và thống nhất. Từ kết quả phân tích, tổng hợp các tài liệu liên quan và qua phỏng vấn các giảng viên đang trực tiếp giảng dạy môn học Cờ vua tại Trung tâm Giáo dục thể chất & Thể thao, Đại học Quốc gia Hà Nội, chúng tôi đã

Bảng 1. Ma trận chuẩn đầu ra theo từng bài học của học phần Cờ vua 1

CĐR của học phần (CLO)	Chuẩn đầu ra của bài học (LLO)	Test đánh giá thông qua ứng dụng Quizizz*
CLO1	LL01: Trình bày được lịch sử phát triển; ý nghĩa, tác dụng của môn học Cờ vua	Quizizz 1
CLO1,3	LLO2: Trình bày được một số điều luật cơ bản của môn Cờ vua LLO3: Trình bày được các tri thức cơ bản trong cờ vua: Quân, bàn cờ, cách di chuyển đúng luật và mục đích của ván cờ LLO4: Xác định được chuẩn xác tên gọi các ô cờ	Quizizz 2
CLO2,3	LLO4: Xác định được chuẩn xác tên gọi các ô cờ LLO5: Trình bày được giá trị tương đối của các quân LLO6: Vận dụng kiến thức được học để ghi chép hoàn chỉnh một ván cờ LLO7: Giải thích được các trường hợp được phép nhập thành và không được phép nhập thành LLO8: Giải thích được các trường hợp phong cấp tốt LLO9: Giải thích được cách bắt tốt qua đường	Quizizz 3
CLO4,5	LLO10: Trình bày được các giai đoạn của một ván cờ; LLO11: Phân biệt được giai đoạn khai cuộc, trung cuộc, tàn cuộc; LLO12: Thực hiện được các bài tập tấn công và săn bắt quân đơn giản	Quizizz 4
CLO4,5	LLO13: Phân biệt được tấn công, tấn công vua, chiếu, chiếu hết (Mate), chiếu rút, lưỡng chiếu LLO14: Thực hiện được cách chiếu hết trong 1 nước bằng các quân đơn giản	Quizizz 5
CLO4,5	LLO15: Phân biệt được các trường hợp hòa cờ cơ bản, bao gồm: + Không đủ lực lượng chiếu hết; + Pat; + Bất biến 3 lần; + Chiếu vĩnh viễn. LLO16: Phân biệt được thuật ngữ Mat và Pat (chiếu hết và hòa cờ)	Quizizz 6
CLO4,5,6,7	Vận dụng các kiến thức trong giai đoạn khai cuộc để thực hiện hoàn thiện ván cờ, bao gồm các nội dung: LLO17: Phân biệt được các nguyên tắc khai cuộc; LLO18: Phân loại được hệ thống khai cuộc; LLO19: Trình bày được một số các loại khai cuộc cơ bản: Khai cuộc Italia, Khai cuộc tốt hậu	Quizizz 7
CLO4,5,6,7	Vận dụng các kiến thức trong giai đoạn tàn cuộc để thực hiện hoàn thiện ván cờ, bao gồm các nội dung: LLO20: Thực hiện được chiếu hết trong 1 nước và 2 nước có sử dụng tình huống chiến thuật; LLO21: Thực hiện đưa tốt xuống phong cấp có gắn các tình huống chiến thuật.	Quizizz 8
CLO4,5,6,7	Vận dụng các kiến thức trong giai đoạn trung cuộc để thực hiện hoàn thiện ván cờ, bao gồm các nội dung: LLO22: Thực hiện được một số đòn chiến thuật săn bắt quân: Chiếu đôi, bắt đôi, chiếu rút và đòn giăng; LLO23: Thực hiện được các nước đi phòng thủ cho quân bị tấn công.	Quizizz 9

xây dựng chuẩn đầu ra theo từng bài học của môn học Cờ vua và nội dung đánh giá thông qua ứng dụng Quizizz, kết quả như trình bày tại bảng 1.

2.1.2. Quy trình xây dựng chuẩn đầu ra theo từng bài học của học phần Cờ vua trên phần mềm Quizizz

* Quy trình sử dụng phần mềm Quizizz

- Bước 1. Đăng ký tài khoản

Truy cập vào đường link: <https://quizizz.com/> để đăng ký tài khoản miễn phí. → Sau đó chọn Sign Up để tạo mới 1 tài khoản.

- Bước 2. Tạo lớp học.
- Bước 3. Tạo bài kiểm tra
- Bước 4. Cài đặt bài kiểm tra.
- Bước 5. Mời sinh viên tham gia bài kiểm tra.

* Nội dung của các Quizizz được xây dựng

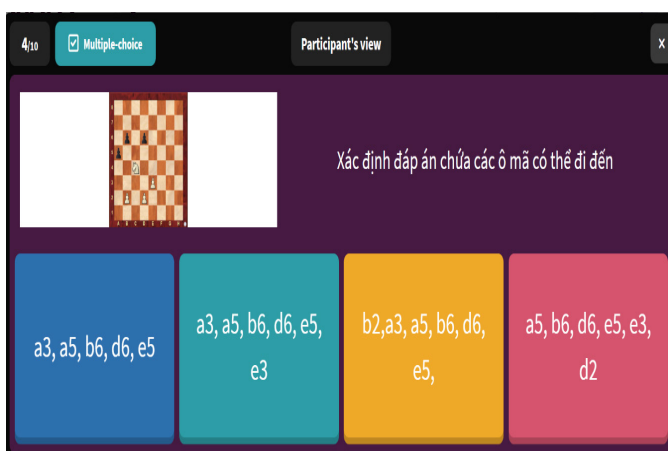
Chúng tôi tiến hành xây dựng các test dựa trên chuẩn đầu ra của từng bài học (LL0). Nội dung các test xây dựng sẽ được đưa lên giao diện của ứng dụng Quizizz. 1 Quizizz sẽ có 10 câu hỏi.

Các câu hỏi đưa lên ứng dụng Quizizz sẽ có các cách trả lời như sau:

***Multiple-choice:** Dạng lựa chọn đáp án đúng. Sinh viên đọc câu trả lời và lựa chọn đáp án đúng ở bên dưới. Để đảm bảo cho sinh viên không lựa chọn theo cảm tính, đề tài sẽ đưa ra 4 phương án trả lời. Trong đó, có thể có những đáp án sinh viên phải lựa chọn từ 2 đáp án đúng trở lên.

Với cách làm này, sinh viên phải đọc, cân nhắc chính xác từng câu trả lời và lựa chọn. Thời gian mỗi câu trả lời tương đương với 45s hoặc 1 phút, đó cũng là cách để sinh viên tập suy nghĩ tính toán cho 1 nước đi, phù hợp với người bắt đầu chơi cờ.

Ví dụ câu hỏi tại giáo án 2: Xác định đáp án chứa các ô Mã có thể đi đến

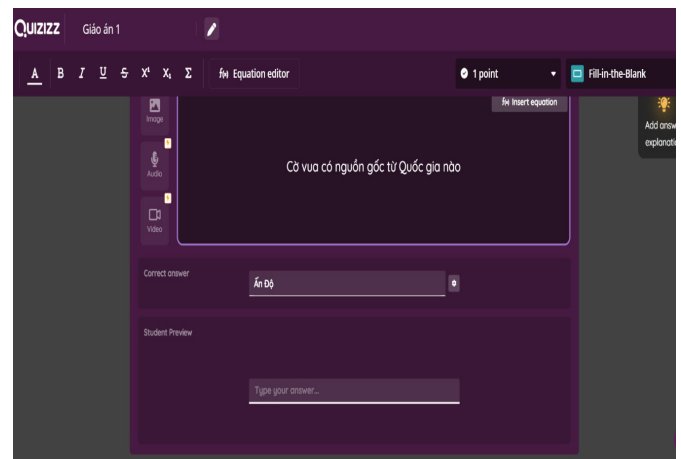


Hình 1. Mẫu test của giáo án 2 thể hiện trên giao diện Quizizz 2

*. **Fill-in-the-blank:** Dạng câu trả lời điền vào

chỗ trống. Đây là dạng câu hỏi sinh viên phải viết đáp án chính xác vào ô trống trả lời. Với dạng câu hỏi này, sinh viên phải yêu cầu học thuộc và điền chính xác câu trả lời. Hạn chế của câu trả lời dạng này là đôi khi sinh viên có đáp án đúng nhưng viết sai chính tả hoặc ký tự cũng dẫn đến việc máy không cho đáp án đúng. Do đó, đề tài có sử dụng nhưng rất hạn chế dạng fill-in-the-blank.

Ví dụ câu hỏi trong giáo án 1: Cờ vua có nguồn gốc từ Quốc gia nào?



Hình 2. Mẫu test của giáo án 1 thể hiện trên giao diện Quizizz 1

Ngoài ra Quizizz còn nhiều dạng câu trả lời khác nhau, tuy nhiên đề tài chủ yếu sử dụng 2 dạng câu trả lời này vì phù hợp với môn học Cờ vua.

2.2. Đánh giá hiệu quả ứng dụng các test đánh giá chuẩn đầu ra môn học Cờ vua trên phần mềm Quizizz

2.2.1. Tổ chức ứng dụng các test đánh giá chuẩn đầu ra môn học Cờ vua trên phần mềm Quizizz

Chúng tôi đã tiến hành ứng dụng các test đánh giá chuẩn đầu ra môn học Cờ vua trên phần mềm Quizizz cho sinh viên 02 lớp Cờ vua trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn trong học kỳ 2, năm học 2022 – 2023 với tổng số giáo án là 15 (Thực nghiệm 1 và Thực nghiệm 2).

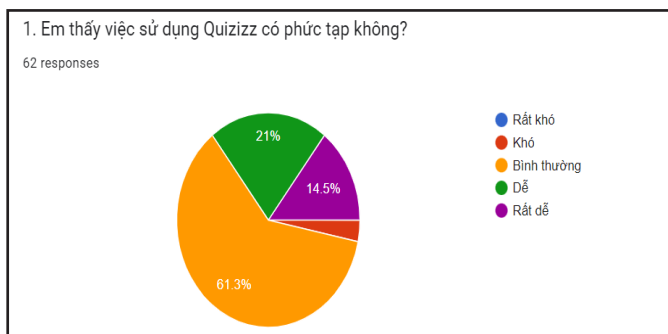
Hiệu quả ứng dụng được đánh giá qua kết quả học tập môn Cờ vua của sinh viên và qua so sánh với kết quả học tập của 02 lớp Cờ vua của năm học 2021 – 2022 (Đối chứng 1 và Đối chứng 2).

2.2.2. Đánh giá của sinh viên đối với việc sử dụng Quizizz trong công tác kiểm tra, đánh giá môn Cờ vua

Sau khi kết thúc thực nghiệm, đề tài tiến hành phỏng vấn sinh viên về quá trình học tập, sử dụng hệ thống các test thông qua ứng dụng Quizizz để kiểm tra, đánh giá đầu giờ học. Số lượng sinh viên tham

gia trả lời phỏng vấn 62 sinh viên, trong đó có 28 sinh viên nam và 44 sinh viên nữ. Kết quả như sau:

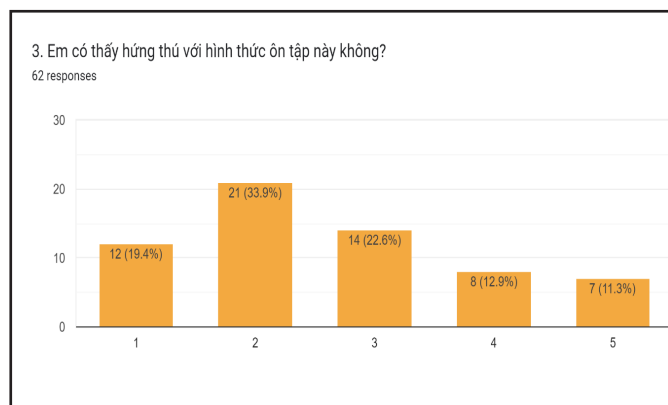
- Về việc sử dụng Quizizz (biểu đồ 1)



Biểu đồ 1. Đánh giá mức độ phức tạp của sử dụng Quizizz

Từ biểu đồ 1 cho thấy, đa số sinh viên đều cho rằng sử dụng Quizizz khi học môn Cờ vua ở mức từ bình thường đến rất dễ.

- Về mức độ hứng thú với việc sử dụng ứng dụng: được trình bày tại biểu đồ 2.



Biểu đồ 2. Mức độ hứng thú của sinh viên khi sử dụng phần mềm Quizizz

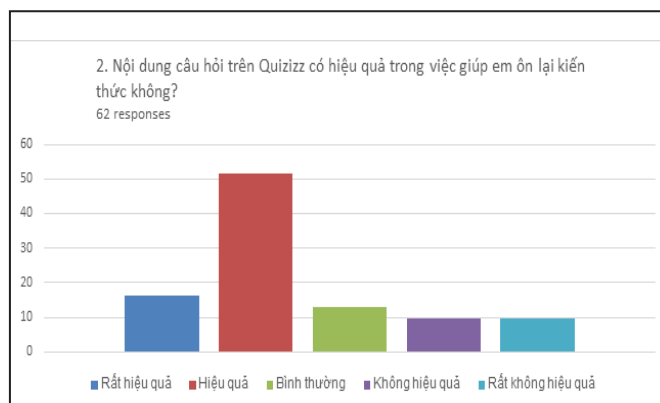
Từ kết quả tại biểu đồ 2 cho thấy, hầu hết sinh viên đều có hứng thú khi sử dụng phần mềm Quizizz trong việc ôn lại những kiến thức và kỹ năng của môn học Cờ vua.

- Về hiệu quả sử dụng Quizizz trong việc ôn lại kiến thức môn Cờ vua: được trình bày tại biểu đồ 3.

Từ biểu đồ 3 cho thấy: đa số sinh viên cho rằng sử dụng Quizizz rất hiệu quả và hiệu quả trong việc ôn lại kiến thức và kỹ năng môn Cờ vua.

2.2.3. Hiệu quả ứng dụng các test đánh giá chuẩn đầu ra môn học Cờ vua trên phần mềm Quizizz

Kết quả học tập môn Cờ vua của sinh viên trường Đại học Quốc gia Hà Nội được trình bày tại bảng 2 và bảng 3.



Biểu đồ 3. Đánh giá hiệu quả của việc sử dụng Quizizz

Từ kết quả tại bảng 2 và bảng 3 cho thấy: Kết quả học tập của nhóm Thực nghiệm (lớp TN 1 và TN 2) tốt hơn hẳn nhóm đối chứng (ĐC 1 và ĐC 2), tỷ lệ sinh viên đạt điểm khá – giỏi trở lên chiếm từ trên 61% đến 70%; trong khi đó, nhóm đối chứng chỉ đạt từ 33 – 35%. Tương tự điểm yếu kém của nhóm thực nghiệm cũng ít hơn hẳn nhóm đối chứng.

Qua so sánh giữa các nhóm (lớp) về tỷ lệ điểm cho thấy bằng chỉ số χ^2 , có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê với $p < 0.05$, thể hiện kết quả học tập của 02 lớp thực nghiệm tốt hơn hẳn 02 lớp đối chứng.

Tương tự, khi so sánh về giá trị trung bình bằng test t - student cũng cho thấy, kết quả điểm trung bình của 02 lớp thực nghiệm tốt hơn hẳn 02 lớp đối chứng với $p < 0.05$.

Kết quả trên cho thấy, bước đầu ứng dụng phần mềm Quizizz trong việc xây dựng các test đánh giá chuẩn đầu ra của môn học Cờ vua đã thể hiện tính hiệu quả trong giảng dạy môn Cờ vua tại trường Đại học Khoa học xã hội và Nhân văn - Đại học Quốc gia Hà Nội.



Ảnh minh họa (nguồn Internet)

Bảng 2. Kết quả học tập của sinh viên trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn - Đại học Quốc gia Hà Nội

Nhóm	Lớp	Khá – giỏi		Trung bình		Yếu - kém	
		n	Tỷ lệ %	n	Tỷ lệ %	n	Tỷ lệ %
Thực nghiệm	TN 1 (n= 49)	30	61.22	16	32.65	3	6.12
	TN 2 (n = 54)	38	70.37	15	27.78	1	1.85
Đối chứng	ĐC 1 (n = 51)	18	35.29	21	41.18	12	23.53
	ĐC 2 (n = 54)	18	33.33	31	57.41	5	9.26

Bảng 3. So sánh kết quả học tập môn Cờ vua theo xếp loại của sinh viên trường Đại học Khoa học xã hội và Nhân văn - Đại học Quốc gia Hà Nội

Tham số	So sánh			
	TN1 - ĐC 1	TN 1 – ĐC 2	TN2 - ĐC 1	TN 2 – ĐC 2
t	4.17	4.52	5.79	6.24
χ^2	9.04	8.06	17.38	15.37
p	< 0.05	< 0.05	< 0.05	< 0.05

3. KẾT LUẬN

Từ kết quả nghiên cứu, cho phép đi đến đi đến kết luận sau:

- Đề tài đã xác định được chuẩn đầu ra và xây dựng hệ thống câu hỏi, test đánh giá theo chuẩn đầu ra của môn học Cờ vua trên phần mềm Quizizz.

- Quá trình ứng dụng hệ thống câu hỏi, test đánh giá theo chuẩn đầu ra của môn học Cờ vua trên phần mềm Quizizz trong quá trình giảng dạy môn học Cờ vua đã cho thấy, sinh viên dễ dàng tiếp cận nội dung, có hứng thú khi thực hiện trên phần mềm Quizizz.

- Kết quả học tập môn học Cờ vua của 02 lớp thực nghiệm tốt hơn hẳn 02 lớp đối chứng, thể hiện ở tỷ lệ điểm khá giỏi cũng như điểm trung bình của 02 lớp thực nghiệm cao hơn hẳn 02 lớp đối chứng. Điều đó đã thể hiện tính hiệu quả hệ thống câu hỏi, test đánh giá theo chuẩn đầu ra của môn học Cờ vua trên phần mềm Quizizz trong quá trình giảng dạy môn học Cờ vua.



Ảnh minh họa (nguồn Internet)

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Dương Nghiệp Chí (2004), *Đo lường thể thao*, Nxb TĐTT, Hà Nội
2. Nguyễn Trọng Hải (2010), *Xây dựng nội dung chương trình Giáo dục thể chất cho học sinh các trường dạy nghề Việt Nam*, Luận án tiến sĩ Giáo dục học, Viện Khoa học TĐTT, Hà Nội.
3. Nguyễn Xuân Sinh, Lê Văn Lắm, Phạm Ngọc Viễn, Lưu Quang Hiệp (2007). *Giáo trình phương pháp nghiên cứu khoa học thể dục thể thao*, Nxb –TĐTT Hà Nội
4. Hồ Đắc Sơn (2004), “*Nâng cao hiệu quả hướng nghiệp của chương trình Giáo dục thể chất dành cho sinh viên khoa giáo dục tiểu học*” Luận án tiến sĩ Giáo dục học, Viện khoa học TĐTT, Hà Nội.
5. Trung tâm Thông tin Thể dục thể thao (2016), *Bản tin số 61: Giáo dục thể chất và thể thao trường học tại một số quốc gia trên thế giới*, Bản tin quốc tế phục vụ quản lý nhà nước ngành TĐTT, Trung tâm Thông tin TĐTT, Tổng cục TĐTT.

Nguồn bài báo: Bài báo trích từ kết quả nghiên cứu nhiệm vụ cấp cơ sở năm 2023 của Trung tâm GDTC & TT, ĐHQG HN do TS. Hoàng Thị Út làm chủ nhiệm: “*Xây dựng hệ thống test đánh giá chuẩn đầu ra môn học Cờ vua thông qua phần mềm Quizizz*”. Nhiệm vụ dự kiến bảo vệ trong tháng 7/2023.

Ngày nhận bài: 22/2/2023; **Ngày duyệt đăng:** 12/5/2023.