

Sử dụng phần mềm Blooket thiết kế trò chơi học tập cho học sinh

Nguyễn Thu Quyên*

*Sinh viên Khoa Sư phạm, trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Received: 28/8/2024; Accepted: 14/9/2024; Published: 30/9/2024

Abstract: Blooket makes learning a fun and exciting experience. Having interaction helps students feel excited about participating. Game modes on Blooket also encourage students to cooperate, support each other, promote individual and group work skills, and a spirit of healthy competition in learning. Blooket also provides details about student learning results, helping teachers evaluate students' knowledge acquisition and thereby find solutions to innovate teaching methods. The article focuses on clarifying basic issues about Blooket software, applying Blooket software in teaching and learning Nature and Society subjects, how to create a Blooket account, and how to use Blooket software.

Keywords: Blooket, teaching, information technology.

1. Đặt vấn đề

Trong thời kỳ công nghệ 4.0 hay còn gọi là cuộc Cách mạng Công nghiệp lần thứ tư đã đem đến sự thay đổi tích cực trong giáo dục. Sử dụng các phần mềm trò chơi trên nền tảng số trong dạy học đã trở thành một lĩnh vực nghiên cứu khá phổ biến trên thế giới từ những năm đầu của thế kỷ XXI. Tuy nhiên, vấn đề này chỉ mới nổi lên và được ưa chuộng tại Việt Nam những năm gần đây. Ngoài các phần mềm quen thuộc như Quizizz, Kahoot,... thì phần mềm được đánh giá có đôi phần nhỉnh hơn là Blooket để lại ấn tượng mạnh mẽ từ giao diện đến cách vận hành. Blooket là một phần mềm trò chơi học tập trên nền tảng số với công cụ dạy học miễn phí và đa dạng các nền tảng trò chơi như giải đáp các câu hỏi vui nhộn với nhiều chế độ chơi game khác nhau để người học có thể thỏa sức học tập kết hợp vui chơi giải trí. Blooket là một nền tảng giáo dục trực tuyến được phát hành vào năm 2020 bởi hai người Mỹ là Ben Stewart và Tom Stewart. Ngay khi được ra mắt, phần mềm nhanh chóng được thu hút và sử dụng ở nhiều quốc gia trên thế giới.

Môn Tự nhiên và xã hội là môn học góp phần hình thành và phát triển năng lực nhận thức bản thân, tìm hiểu môi trường tự nhiên xung quanh. Đây là môn học bắt buộc từ lớp 1 đến lớp 3, tập trung vào các vấn đề quen thuộc như con người, sức khỏe và hiện tượng tự nhiên, ví dụ như trong chủ đề "Trái đất và Bầu trời." Để nâng cao hiệu quả dạy học, cần đổi mới phương pháp giảng dạy, trong đó việc thiết kế và ứng dụng trò chơi học tập vào dạy học tiểu học là rất quan trọng. Kết hợp kiến thức sách vở với trò chơi trên nền tảng số sẽ cải thiện khả năng tiếp thu của học sinh.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Khái quát về phần mềm Blooket

Blooket được sáng lập bởi Tom Stewart vào năm 2020. Với niềm đam mê trong việc tạo ra những công cụ hỗ trợ học tập tương tác và thú vị, Tom đã phát triển Blooket nhằm mang lại một trải nghiệm học tập mới mẻ và thú vị cho cả giáo viên và học sinh. Mục tiêu của Blooket là kết hợp việc học và chơi để thúc đẩy sự tham gia và động lực học tập của học sinh. Kể từ khi ra mắt cho đến nay, Blooket đã nhanh chóng phát triển và được sử dụng rộng rãi trong nhiều trường và tổ chức giáo dục trên toàn thế giới. Phần mềm không chỉ phổ biến tại Mỹ mà còn được yêu thích sử dụng trên nhiều quốc gia như: Canada, Anh, Úc và một số quốc gia châu Âu, châu Á.

Blooket là một nền tảng trò chơi học tập trực tuyến, cho phép giáo viên sử dụng như là công cụ để giảng dạy, kiểm tra cũng như đánh giá kiến thức học sinh. Khi được đưa vào vận hành, Blooket nhanh chóng thu hút sự quan tâm của giáo dục và được sử dụng như một hệ thống lớp học tương tác nhờ vào giao diện thân thiện và tính năng hấp dẫn. Vì là sản phẩm của nền tảng số nên phần mềm được sử dụng rộng rãi trên mọi thiết bị từ máy tính, điện thoại thông minh,... các thiết bị kết nối mạng đều có thể truy cập và sử dụng. Điểm khác biệt rõ nhất khi so sánh Blooket với hai phần mềm Quizizz và Kahoot nằm ở chế độ chơi (game mode). Bao gồm 14 chế độ chơi trực tuyến và 7 chế độ chơi dạng bài tập về nhà thay vì chế độ chơi truyền thống như Kahoot và Quizizz chỉ có 1 đến 2 chế độ cho người học lựa chọn. Người dạy chỉ cần soạn một bộ câu hỏi duy nhất nhưng có thể trải nghiệm học tập trên 14 chế độ với các hình thức khác nhau. Mỗi chế độ chơi đều có

đặc điểm riêng biệt khiến người dùng khi trải nghiệm không hề thấy bị nhàm chán.

Bên cạnh đó, nhờ có giao diện sinh động, hấp dẫn, gần gũi nên quá trình sử dụng trở nên dễ dàng, cho phép học sinh nhanh chóng đăng nhập bằng mã code trên bất kỳ thiết bị nào. Giáo viên có thể sử dụng Blooket để hiển thị câu hỏi trên màn hình và tương tác với lớp, trong khi học sinh có thể ôn tập bài ở nhà thông qua phần mềm. Trong thời đại công nghệ 4.0, việc tích hợp công nghệ vào giáo dục không chỉ là xu hướng mà còn là nhu cầu cấp thiết. Để nâng cao hiệu quả giảng dạy, cần đổi mới phương pháp học tập từ thụ động sang chủ động, phát huy tính tự giác và sáng tạo của học sinh.

Chương trình môn Tự nhiên và xã hội cung cấp nhiều kiến thức gắn liền với đời sống thực tế của học sinh Tiểu học. Để làm cho việc học trở nên thú vị hơn, việc ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT), đặc biệt là trò chơi trên nền tảng số, là cần thiết. Blooket là một phần mềm phổ biến hỗ trợ giáo dục, cho phép giáo viên thiết kế trò chơi học tập dưới dạng câu hỏi trắc nghiệm, cùng với các tính năng chèn ảnh, video và đường link. Blooket không chỉ tạo không khí học tập hào hứng mà còn giúp giáo viên đánh giá hiệu quả dạy học. Học sinh phát triển các kỹ năng nghe, nói, đọc, viết và khắc sâu kiến thức thông qua hình ảnh sinh động, từ đó biết cách áp dụng kiến thức vào thực tiễn.

2.2. Ứng dụng phần mềm Blooket trong giảng dạy và học tập

Trong bối cảnh công nghệ phát triển mạnh mẽ, sử dụng phần mềm giáo dục trong giảng dạy ngày càng trở nên phổ biến. Blooket là công cụ học tập miễn phí, giúp việc học trở nên hiệu quả hơn qua trò chơi tương tác trong lớp học. Đây là nền tảng trực tuyến cho phép giáo viên tạo trò chơi giúp học sinh ôn tập kiến thức và kiểm tra kỹ năng.

Tạo câu hỏi

Giáo viên có thể dễ dàng tạo ra các trò chơi học tập trên Blooket bằng cách nhập câu hỏi và câu trả lời vào hệ thống. Nội dung và hình thức của các câu hỏi được cung cấp dưới nhiều dạng khác nhau như: đúng/sai, trắc nghiệm, điền khuyết. Tùy vào trải nghiệm của người học có thể thêm hình ảnh, video hoặc có thể sử dụng các bộ câu hỏi có sẵn từ thư viện của Blooket hoặc tạo mới hoàn toàn.

Tham gia trò chơi

Blooket sẽ hữu dụng hơn nếu được triển khai và tổ chức trong nhóm, lớp học. Giáo viên có thể sử dụng bằng cách chiếu trò chơi trên màn hình kết hợp với bài học chính. Còn học sinh sẽ tham gia trả lời câu hỏi bằng cách nhập mã do giáo viên cung cấp.

Học sinh cũng có thể sử dụng phần mềm để ôn tập lại kiến thức và làm bài tập về nhà do giáo viên giao.

Các chế độ chơi

Blooket cung cấp nhiều chế độ chơi khác nhau như: Classic, Tower Defense, Gold Quest,... Mỗi chế độ chơi sẽ có cách chơi cũng như cách tính điểm riêng. Từ đó, thu hút học sinh tham gia học tập mà không tạo cảm giác nhàm chán.

2.3. Cách tạo lập tài khoản Blooket

2.3.1. Đối với giáo viên

Phần mềm Blooket có mặt trên hai phiên bản:

- Sử dụng trực tuyến qua website: <https://www.blooket.com/>

- Sử dụng bản offline dành riêng cho máy tính bằng cách tải trực tiếp về máy

Dưới đây là hướng các bước thiết lập tài khoản Blooket trực tuyến: Đầu tiên, chúng ta cần truy cập trang web: <https://www.blooket.com/>

Bước 1: Tạo lập tài khoản Blooket bằng cách đăng ký: GV cần phải đăng ký tài khoản Blooket thông qua đường link: <https://id.blooket.com/signup>

Bước 2: Click Login để đăng nhập (đối với GV đã có tài khoản), Click Sign up để đăng kí miễn phí (đối với GV chưa có tài khoản).



Hình 2.1: Trang giao diện đăng kí hoặc đăng nhập tài khoản Blooket

Bước 3: Sau đó chọn đăng ký bằng tài khoản Google hoặc Email: Dưới đây hướng dẫn cách đăng ký bằng tài khoản Google



Hình 2.2: Trang giao diện lựa chọn đăng ký tài khoản Blooket

Bước 4: Chọn tài khoản Google của bạn



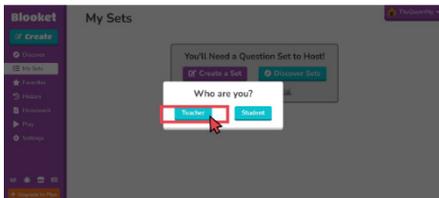
Hình 2.3: Trang giao diện lựa chọn đăng nhập bằng Google để đăng ký tài khoản Blooket

Bước 5: Điền thông tin để đăng ký



Hình 2.4: Trang giao diện các thông tin cá nhân cần thiết của người dùng

Bước 6: Sau khi điền đầy đủ thông tin hãy chọn đối tượng đăng ký tài khoản là “Teacher”.



Hình 2.5: Trang giao diện chọn đối tượng đăng ký của người dùng

Vậy là đã có tài khoản và đã được đăng nhập sẵn, dưới đây chính là giao diện sử dụng của phần mềm Blooket.



Hình 2.6: Trang giao diện sử dụng phần mềm khi đã được đăng ký

2.3.2. Đối với học sinh

Bước 1: Sau khi GV tạo lập bộ câu hỏi và chọn chế độ chơi, GV chọn “Host” sẽ được trang giao diện bên dưới bao gồm: mã pin, đường link, mã QR code để thông báo cho HS.



Hình 2.7: Trang giao diện chờ người dùng tham gia

Bước 2: Lúc này HS sẽ truy cập vào website của Blooket để tham gia học tập bằng các hình thức có thể lựa chọn từ mã pin, Qr code,... với bất kỳ phương tiện nào được kết nối Internet. Sau đó nhập nickname, chọn nhân vật đại diện mà không cần đăng ký tài

khoản.



Hình 2.8: Trang giao diện nhập mã pin cho người dùng

2.4. Cách sử dụng phần mềm Blooket

2.4.1. Thao tác cơ bản đầu tiên: Người sử dụng phần mềm truy cập vào website chính thức: <https://www.blooket.com/>

Để sử dụng phần mềm Blooket, nếu chưa có tài khoản thì phải tạo lập. Nếu có tài khoản rồi, GV chỉ cần đăng nhập vào tài khoản sẵn có.

2.4.2. Các bước sử dụng phần mềm Blooket

* Sử dụng bộ câu hỏi có sẵn

Bảng 2.1: Hướng dẫn các bước sử dụng bộ câu hỏi có sẵn

Các bước thực hiện	Nội dung	Hoạt động cụ thể
Bước 1	Khám phá kho câu hỏi trắc nghiệm	Chọn “Discover” bên góc trái màn hình, nhập từ khóa nội dung muốn tìm kiếm. Ví dụ: từ khóa “Animals”.
Bước 2	Chọn bộ câu hỏi và bắt đầu trò chơi	Chọn bộ câu hỏi yêu thích, nhấn “Host” để bắt đầu trò chơi, sau đó chọn chế độ chơi (Game Mode) và nhấn “Host” để tiếp tục.
Bước 3	Thiết lập các cài đặt trò chơi	Điều chỉnh các cài đặt như: Show Instructions, Allow Late Joining, Use Random Names, Allow Student Accounts, Time. Sau đó nhấn “Host now” để bắt đầu.

* Sử dụng bộ câu hỏi tự tạo

Bảng 2: Hướng dẫn các bước sử dụng bộ câu hỏi tự tạo

Các bước thực hiện	Nội dung	Hoạt động cụ thể
Bước 1	Đăng nhập và truy cập vào mục “My Sets”	Nhấn chọn “My Sets” trên giao diện chính
Bước 2	Tạo bộ câu hỏi	Chọn “Create a Set” để bắt đầu tạo câu hỏi
Bước 3	Cài đặt giao diện bộ câu hỏi	Chọn hình bìa, tiêu đề, mô tả, quyền riêng tư, và phương pháp tạo câu hỏi (Manual, Quizlet Import, CSV Import)
Bước 4	Hoàn tất thiết lập bộ câu hỏi	Nhấn “Create” để hoàn thành bộ câu hỏi
Bước 5	Thêm câu hỏi	Chọn “Add Question” để bắt đầu thêm câu hỏi mới
Bước 6	Cài đặt biên soạn câu hỏi	Nhập nội dung câu hỏi, hình ảnh, âm thanh, đáp án, giới hạn thời gian, loại câu hỏi (trắc nghiệm/tự luận)

(Xem tiếp trang 6)

7 8 3 5 4 7
8 7 7 3 7 7 4 4 4 7 7 5 9 8
5 8 8 4 5 7
8 7 9 7 8 3 5 4 4 7 8 7 0 8
8 3 7 6 7 7
7 7 6 7 7 4 5 3 7 7 8 7 6 8
8 1 3 4 6 7
5 7 7 8 9 8 5 3 6 5 7 9 7 5
8 4 7 4 8 9

Hãy tính các số đặc trưng: và .

Bước 1. Vào liên kết <https://www.mathsisfun.com/data/standard-deviation-calculator.html>

Bước 2. Nhập dữ liệu vào ô Numbers. Sau đó chọn kiểu dữ liệu là Tổng thể (Population) hay Mẫu (Sample).

Bước 3. Đọc kết quả.

3. Kết luận

Xác suất thống kê có nhiều ứng dụng trong cuộc sống, mathsisfun.com cung cấp các bài học và công

cụ trực tuyến giúp người học hiểu rõ hơn về các khái niệm thống kê cơ bản. Qua đó, người học có thể tự tin áp dụng kiến thức vào việc giải quyết các bài toán thực tế. Lưu ý rằng mathsisfun.com là một nguồn tài nguyên miễn phí, cung cấp các công cụ học tập trực tuyến về xác suất thống kê. Với giao diện thân thiện và dễ sử dụng, trang web này phù hợp với mọi đối tượng, từ học sinh đến người đi làm.

Việc khai thác chức năng trong trang web mathsisfun hứa hẹn sẽ mang đến một làn gió mới cho việc học môn xác suất thống kê. Nhờ đó, sinh viên sẽ được trang bị những kỹ năng phân tích dữ liệu thực tế, góp phần nâng cao hiệu quả học tập và tạo nền tảng vững chắc cho sự nghiệp tương lai. Công cụ này hữu ích cho nhiều người, đặc biệt là những ai muốn phân tích dữ liệu mà không cần phần mềm chuyên dụng. Đây là một giải pháp đơn giản và tiện lợi cho những ai muốn phân tích dữ liệu mà không cần kiến thức sâu về thống kê. Công cụ này được thiết kế dành cho những người dùng không chuyên, giúp họ dễ dàng tiếp cận với việc phân tích dữ liệu.

Tài liệu tham khảo

1. Học viện Báo chí và Tuyên truyền (2018). *Chương trình chi tiết học phần Xác suất thống kê*. Chương trình đào tạo đại học (Lưu hành nội bộ).

2. Math is Fun. (2024). *Probability*. <https://www.mathsisfun.com/data/probability.html>

3. Math is Fun. (2024). *Normal Distribution*. <https://www.mathsisfun.com/data/standard-normal-distribution-table.html>.

Sử dụng phần mềm Blooket thiết kế(tiếp theo trang 3)

3. Kết luận

Blooket đã và đang xây dựng một môi trường học tập vui vẻ, hấp dẫn với nền tảng trò chơi bao gồm các chế độ chơi đa dạng. Đối với Blooket là công cụ giáo dục mạnh mẽ, linh hoạt, mang đến hiệu quả rõ rệt trong những trải nghiệm học tập, tiến bộ và hơn hết phát triển các kỹ năng quan trọng cho học sinh. Tom Stewart là nhà sáng lập ra Blooket vào năm 2020, với mục tiêu khiến việc học trở nên hấp dẫn, thú vị thông qua trò chơi học tập. Phần mềm nhanh chóng được đón nhận và sử dụng rộng rãi. Nhìn chung, trong lớp học, giáo viên có thể sử dụng như là công cụ để kiểm tra các kiến thức đã học, kiểm tra nhanh về độ hiểu biết về bài học của học sinh. Sau khi đại dịch COVID-19 đi qua, việc học từ xa trở nên phổ biến hơn. Blooket chính là phần mềm hữu ích trong dạy học để duy trì sự tương tác và

hứng thú của học sinh. Blooket là phần mềm trò chơi học tập nên học sinh cảm thấy việc học không còn bị nặng và khô khan về kiến thức. Thay vào đó, ứng dụng phần mềm vào học tập tạo cho học sinh cảm giác mình đang vừa học vừa chơi, học tập kết hợp giải trí lành mạnh, kích thích tư duy, khả năng phán đoán và phát triển các kỹ năng cần thiết cho học sinh.

Tài liệu tham khảo

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT về Ban hành Chương trình GDPT môn Tự nhiên và xã hội*. Hà Nội.

2. Perrotta, C. F. (2013). Game-Based Learning: Latest Evidence and Future Directions. *National Foundation for Educational Research*.

3. Squire, K. (2013 (139)). Games for Learning: Vast Wasteland or a Digital Promise? *New Dir Child Adolesc Dev*. 2013 Spring, 71-82.