

# Ứng dụng phần mềm Kahoot trong biên soạn bài giảng điện tử tăng tương tác trong giờ học nói tiếng Anh cơ bản tại Trường Đại học Tài nguyên và Môi trường Hà Nội

Nguyễn Thị Hoa\*

\*ThS. Trường Đại học Tài nguyên và Môi trường Hà Nội

Received: 16/9/2023; Accepted: 19/9/2023; Published: 22/9/2023

**Abstract:** This article explores the utilization of Kahoot software to develop interactive electromagnetics lectures within basic English-speaking classes at the Hanoi University of Resources and Environment (HUNRE). The article investigates how Kahoot enhances student interaction and engagement in an unconventional subject area. Through the integration of Kahoot, the research aims to provide insights into the potential for increased participation and active learning in English classes at Hanoi University of Natural Resources and Environment while incorporating electromagnetics content. The findings highlight the versatility of educational technology tools like Kahoot, offering innovative possibilities for interdisciplinary teaching and fostering dynamic, interactive learning experiences in diverse academic settings.

**Keywords:** Interest, Keywords: Kahoot software, electromagnetics lectures, interaction, HUNRE.

## 1. Đặt vấn đề:

Ứng dụng công nghệ thông tin (CNTT) trong dạy học ngoại ngữ đang có những bước phát triển mạnh mẽ và ngày càng khẳng định vai trò quan trọng trong quá trình giảng dạy. Giảng dạy tiếng Anh là hoạt động giảng dạy mang tính đặc thù bởi nó không chỉ cung cấp kiến thức mà còn giúp người học tri nhận và cảm thụ cả một nền văn hóa thông qua việc học ngôn ngữ. Do vậy, việc tạo ra giờ học tiếng Anh sống động và hiệu quả luôn là mục tiêu của người dạy thông qua việc thay đổi các phương pháp giảng dạy, tìm hiểu, cập nhật thông tin, trau dồi kiến thức. Ứng dụng CNTT trong giảng dạy nói chung và tiếng Anh nói riêng đã và đang trở thành một phương thức hiệu quả được áp dụng rộng rãi nhằm đạt được tất cả các mục tiêu nói trên. Theo Collis và Moonen (2001), có thể ứng dụng CNTT vào việc giảng dạy tiếng Anh ở 3 mảng chính bao gồm: 1) Nguồn học liệu (Các phần mềm đào tạo, nguồn học liệu số hóa và các video trích xuất trên mạng); 2) Các ứng dụng hỗ trợ dạy học (Các phần mềm, các công cụ để giảng dạy, hệ thống tổ chức thi và đánh giá); 3) Các ứng dụng liên lạc và truyền thông (email, các mạng xã hội).

Đã có nhiều ứng dụng phổ biến để giáo viên áp dụng vào bài giảng để tăng tương tác, cải thiện chất lượng giờ học nói đối với môn Tiếng Anh cơ bản, nhưng mức độ khó trong sử dụng, ít tính năng khó tùy biến và kém hấp dẫn về giao diện trực quan, dẫn đến hiệu quả chưa cao.

Trong bài viết này, tác giả muốn giới thiệu phần

mềm Kahoot trong quá trình dạy kỹ năng nói tiếng Anh cùng với hướng ứng dụng cụ thể và tác giả đưa ra một số khuyến nghị dành cho giáo viên và sinh viên khi sử dụng phần mềm Kahoot trong việc tạo ra môi trường học tiếng Anh hứng thú cho sinh viên khi theo học môn tiếng Anh cơ bản tại Trường Đại học Tài nguyên và Môi trường Hà Nội.

## 2. Nội dung nghiên cứu

### 2.1. Giới thiệu về Kahoot

Kahoot là công cụ hỗ trợ dạy học miễn phí dựa trên nền tảng trò chơi bao gồm các câu đố, thảo luận và khảo sát. Kahoot được phát hành vào năm 2013 và ngay lập tức trở thành thương hiệu giáo dục toàn cầu được sử dụng hơn 200 quốc gia trên thế giới, hơn 2 tỉ người đã tham gia chơi và được chọn sử dụng trong các hội thảo đào tạo quốc tế uy tín. Thông thường, khi người dùng tìm kiếm phần mềm Kahoot trên Google, sẽ có hai kết quả đầu tiên là [Kahoot.com](https://www.kahoot.com) và [Kahoot.it](https://www.kahoot.it). [Kahoot.com](https://www.kahoot.com) là phần mềm mà giáo viên đăng ký tài khoản và sử dụng để thiết kế những câu hỏi trắc nghiệm online. [Kahoot.it](https://www.kahoot.it) là phần mềm mà SV trả lời câu hỏi trắc nghiệm điền mã PIN được cung cấp từ giáo viên để tham gia trả lời.

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 kết nối mạng được. Kahoot hỗ trợ người dùng 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 và biến

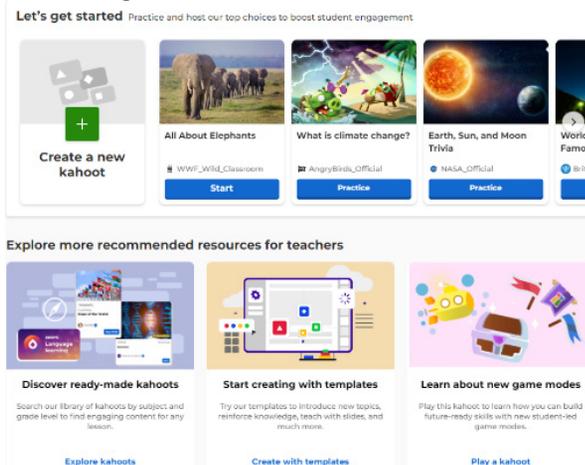
lớp học thành một sân chơi có tính tương tác và cạnh tranh cao. Bên cạnh đó, Kahoot có thể giúp GV tạo được bài kiểm tra đánh giá trực tuyến dưới dạng trò chơi bằng các thiết bị đi động có kết nối Internet. Ngoài ra, GV có thể sử dụng ứng dụng này để giao bài tập về nhà cho HS dưới định dạng một bài Quiz. Không những thế, GV 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.

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. Giáo viên thường tạo một bài Quiz với nhiều dạng câu hỏi để sinh viên làm. Giáo viên có thể đặt thời gian cho từng câu hỏi. Cách này phù hợp để sinh viên tìm hiểu kiến thức mới, ôn lại kiến thức và để tạo hứng thú, môi trường học tập cạnh tranh.

+ Content Slide (Trang thông tin): Đây là tính năng cung cấp thêm ngữ cảnh cho câu hỏi hoặc tổ chức dạy học từ xa. Giáo 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): Giáo 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 có thể đóng góp ý kiến của mình. Giáo viên thiết kế một số câu hỏi khảo sát liên quan đến bài học, sau đó cho sinh viên bình chọn rồi xem kết quả khảo sát.



Kahoot cung cấp cả hai phiên bản miễn phí và trả phí tùy thuộc vào nhu cầu và mục đích của người sử dụng. Với phiên bản miễn phí, ứng dụng giới hạn 40

sinh viên tham gia trò chơi cùng một lúc và chỉ có thể tạo được câu hỏi trắc nghiệm và đúng sai, Với quy mô lớp học chỉ dưới 40 sinh viên thì phiên bản miễn phí cực kỳ phù hợp đối với giáo viên tại trường Đại học Tài nguyên và Môi trường Hà Nội.

Trong quá trình dạy học, đặc biệt là giờ dạy kỹ năng nói, giáo viên có thể sử dụng các câu hỏi trên Kahoot để đánh giá việc học tập của sinh viên, tìm hiểu khái niệm, kiến thức mới hoặc tạo ra các cuộc thảo luận trong lớp đối với các chủ đề nói, từ đó làm quá trình học tập trở nên tích cực hơn và nâng cao hiệu quả học tập (Graham, 2015). Bên cạnh đó, Kahoot giúp tăng cường tương tác giữa sinh viên và giáo viên, rất hiệu quả trong việc tạo môi trường học tập vui vẻ và trò chơi có tính cạnh tranh cao (Martins, 2019). Tuy nhiên, để sử dụng Kahoot đạt hiệu quả cao phải cần hỗ trợ tốt công nghệ thông tin, đặc biệt là mạng Internet.

## 2.2. Ứng dụng Kahoot trong giờ dạy nói tiếng Anh cơ bản tăng tương tác

Đối với các tiết dạy nói tiếng Anh truyền thống, sự hứng thú và hợp tác của sinh viên còn rất hạn chế, dẫn đến hiệu quả của các tiết học nói Tiếng Anh trình độ cơ bản chưa như kỳ vọng. Tác giả đã sử dụng Kahoot trong soạn thảo bài giảng điện tử trong giờ dạy Nói tiếng Anh học kỳ 1 năm 2022-2023 đối với sinh viên không chuyên Tiếng Anh đối với học phần Tiếng Anh cơ bản 1, 2, 3 và nhận thấy có sự cải thiện rõ rệt.

Dưới đây là 1 ví dụ về các bước áp dụng ứng dụng Kahoot trong soạn thảo bài giảng điện tử Speaking.

### Bước 1: Chuẩn bị trước lớp học

Giáo viên tạo một bài giảng Kahoot với các câu hỏi liên quan đến du lịch và kỳ nghỉ. Các câu hỏi có thể bao gồm: “Bạn đã đi du lịch đâu trong kỳ nghỉ gần đây?” hoặc “Bạn thích hoạt động nào nhất khi đi du lịch?”. Tạo câu trả lời cho mỗi câu hỏi và chỉ định điểm số cho từng câu trả lời.

### Bước 2: Trong lớp học

Khi bắt đầu bài giảng, giáo viên thông báo rằng SV sẽ tham gia vào một trò chơi Kahoot về du lịch và kỳ nghỉ.

SV kết nối vào trò chơi Kahoot bằng điện thoại hoặc máy tính bảng của họ, sử dụng mã trò chơi được cung cấp bởi giáo viên.

Giáo viên trình chiếu câu hỏi trên màn hình lớp học và SV trả lời trên thiết bị của họ.

### Bước 3: Thúc đẩy Thảo luận Speaking:

Sau mỗi câu hỏi, giáo viên không chỉ hiển thị câu trả lời đúng mà còn khuyến khích SV trao đổi và thảo

luận về câu hỏi đó trong các nhóm nhỏ hoặc cặp.

SV sử dụng các từ vựng và cấu trúc ngôn ngữ mà họ đã học để nói về kinh nghiệm du lịch của họ hoặc chia sẻ ý kiến về các hoạt động du lịch.

#### **Bước 4: Tổng kết và Phản hồi:**

Sau khi hoàn thành bài giảng Kahoot, giáo viên có thể tổng kết các câu trả lời và điểm số.

SV có thể chia sẻ những điều họ đã học và những thách thức họ gặp phải trong thời gian tham gia trò chơi. Giáo viên cung cấp phản hồi và sửa lỗi ngôn ngữ cho từng SV hoặc nhóm học sinh.

Khi áp dụng Kahoot với cách này, Kahoot không chỉ tạo ra một môi trường học tập thú vị mà còn khuyến khích sinh viên nói tiếng Anh và tham gia vào các cuộc thảo luận trong lớp học.

Còn rất nhiều các ứng dụng CNTT khác có thể áp dụng trong các hoạt động dạy và học Nói tiếng Anh trên lớp. Tuy nhiên, lựa chọn ứng dụng nào cần phải cân nhắc cho phù hợp với trình độ của sinh viên và nội dung giảng dạy. Bên cạnh đó, cần hướng dẫn và giới thiệu cho người học những ứng dụng cụ thể với từng nội dung học tập. Sau khi ứng dụng phần mềm Kahoot trong giờ học nói tiếng Anh, tác giả có một số khuyến nghị như sau:

#### *\* Đối với giáo viên:*

- Lựa chọn chủ đề thích hợp: Chọn chủ đề phù hợp với mục tiêu học tập. Điều này giúp tập trung vào các kỹ năng nói cụ thể và làm cho bài học có ý nghĩa.

- Tạo câu hỏi thú vị và thách thức: Đảm bảo rằng câu hỏi và câu trả lời được thiết kế để thúc đẩy thảo luận và tư duy sáng tạo.

- Thời gian hợp lý: Thiết lập thời gian cho mỗi câu hỏi sao cho sinh viên có đủ thời gian để suy nghĩ và trả lời.

- Khuyến khích thảo luận: Sau mỗi câu hỏi, tạo không gian cho sinh viên thảo luận. Khuyến khích họ áp dụng kiến thức vào các tình huống thực tế và phát triển kỹ năng giao tiếp.

- Sử dụng phản hồi: Sử dụng kết quả từ Kahoot để đánh giá tiến bộ của SV và tập trung vào các khía cạnh mà họ cần cải thiện.

#### *\* Đối với sinh viên:*

- Tham gia tích cực: Tham gia vào trò chơi Kahoot với tinh thần tích cực và thách thức bản thân.

- Sử dụng cơ hội thảo luận: Sau mỗi câu hỏi, sinh viên tham gia vào thảo luận với bạn bè để chia sẻ ý kiến và kinh nghiệm.

- Làm bài tập sau giờ lên lớp: Sinh viên sử dụng tính năng “Homework Mode” của Kahoot để ôn tập

và củng cố kiến thức sau giờ học.

- Chấp nhận thất bại: Sinh viên không nên lo lắng về việc trả lời sai. Trả lời sai cũng là cơ hội để học và sửa chữa

- Sử dụng phản hồi: Sinh viên chú ý, chấp nhận phản hồi từ giáo viên và sử dụng nó để phát triển kỹ năng nói tiếng Anh.

### **3. Kết luận**

Kahoot đã chứng minh mình là một công cụ mạnh mẽ để tăng cường tương tác trong giờ học nói Tiếng Anh. Việc sử dụng Kahoot mang lại nhiều lợi ích quan trọng. Trước hết, Kahoot thúc đẩy sự tham gia tích cực từ phía học sinh. Qua việc trả lời câu hỏi, SV được khích lệ để thể hiện ý kiến và tư duy sáng tạo. Họ cảm thấy hứng thú và tự tin hơn trong việc tham gia vào các cuộc thảo luận và hoạt động nói. Thứ hai, Kahoot tạo không gian cho thảo luận và trao đổi ý kiến. Sau mỗi câu hỏi, SV có cơ hội thảo luận về các chủ đề liên quan, từ đó phát triển kỹ năng giao tiếp và phản xạ. Cuối cùng, việc sử dụng Kahoot không chỉ tạo ra môi trường học tập thú vị mà còn giúp cải thiện hiệu suất học tập. SV thường nhớ lâu hơn khi họ được tham gia vào việc học thông qua trò chơi và thảo luận thay vì việc chỉ ngồi nghe. Như vậy, có thể nói: Kahoot là một công cụ giáo dục động lực và hiệu quả để nâng cao tương tác và kỹ năng nói Tiếng Anh trong lớp học. Việc tích hợp nó vào giảng dạy có thể đánh dấu sự thay đổi tích cực trong quá trình học và giảng dạy.

#### **Tài liệu tham khảo**

1. Collis, B., & Moonen, J.(2001). *Flexible learning in a digital world. Experiences and expectations*. London: Kogan Page.

2. Graham, K. (2015). *TechMatters: Getting into Kahoot!(s): Exploring a game-based learning system to enhance student learning*. LOEX Quarterly, 42(3), 6-7.

3. Martins, E. R., Gerald, W. B., Afonseca, U. R., & Gouveia, L. M. B. (2019). *Using Kahoot as a Learning Tool*. Information Systems for Industry 4.0. Springer, Cham, 161-169

4. Trần Thị Ngọc Ánh. *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

5. What is Kahoot?, Retrieved from <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>

6. Đào Thị Tâm. *Ứng dụng công nghệ thông tin nhằm tăng hứng thú trong giờ học tiếng Anh*. Trường Đại học Luật Hà Nội.