

Tạo hứng thú học tiếng Trung Quốc cho sinh viên thông qua xây dựng hệ thống bài tập trên nền tảng Quizizz

Ngô Văn Khánh*

*TS, Học viện An ninh nhân dân

Received: 15/02/2024; Accepted: 25/02/2024; Published: 7/3/2024

Abstract: Applying information technology in teaching in general and foreign language teaching in particular contributes to improving the quality of lectures. In teaching Chinese in schools today, Quizizz is an effective tool that helps create learning excitement for students learning Chinese, gradually improving the quality of learning.

Keywords: Interest in learning; Chinese; Exercise; Quizizz

1. Đặt vấn đề

Hiện nay, toàn cầu hóa và hội nhập quốc tế trở thành một xu thế trên toàn thế giới, bởi vậy ngoại ngữ trở thành một công cụ quan trọng tạo điều kiện thuận lợi cho sinh viên tiếp cận với nguồn tri thức nhân loại, các nền văn hóa đa dạng và những tiến bộ trên thế giới.

Tuy nhiên, trong thực tế giảng dạy tiếng Trung Quốc cho thấy, sinh viên chưa có mục đích học tập đúng đắn, mục đích học tập chỉ để đạt chuẩn đầu ra HSK, do đó thiếu chủ động trong việc tiếp nhận kiến thức, việc tiếp nhận kiến thức chủ yếu thông qua giáo trình và nghe giảng trên lớp, sinh viên chưa dành thời gian cho thực hành, chưa thực sự hứng thú và dành thời gian cho việc học ngoại ngữ. Nhằm khơi gợi hứng thú cho sinh viên sinh viên, đồng thời giúp sinh viên có tinh thần thoải mái khi học ngoại ngữ và chủ động hơn trong nắm bắt kiến thức, giảng viên thông qua nền tảng Quizizz để xây dựng các trò chơi, các bài trắc nghiệm để biến việc học tập trở nên thú vị, làm cho việc học tập gắn chặt với thực hành “học mà chơi, chơi mà học”.

Quizizz là phần mềm học tập, kiểm tra kiến thức thông qua câu hỏi trắc nghiệm với nhiều mức độ khác nhau từ dễ đến khó. Sinh viên vừa được chơi, vừa được tiếp nhận kiến thức một cách tự nhiên linh hoạt, do đó hiệu quả thu được cải thiện rất nhiều so với phương pháp kiểm tra, học tập truyền thống.

So với phương pháp học tập truyền thống, học tập và làm bài trắc nghiệm trên nền tảng Quizizz là hình thức đánh giá có thể thực hiện thường xuyên, liên tục, hỗ trợ giảng viên đánh giá chính xác trình độ của từng cá nhân sinh viên trong lớp học của mình. Sau mỗi trò chơi kết thúc, quizizz sẽ hiện bảng xếp thứ hạng theo điểm số, và các thống kê như tỉ lệ số người có đáp án đúng - sai, trung bình khoảng thời gian trả

lời cho một câu hỏi, hiển thị câu trả lời đúng - sai của từng người chơi... Kết quả thống kê này giúp sinh viên hào hứng và có động lực phấn đấu đạt kết quả cao sau mỗi vòng đấu.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Nền tảng giáo dục trực tuyến Quizizz

Quizizz là phần mềm học tập, kiểm tra kiến thức thông qua câu hỏi trắc nghiệm với nhiều mức độ khác nhau từ dễ đến khó. Sinh viên vừa được chơi, vừa được tiếp nhận kiến thức một cách tự nhiên linh hoạt, do đó hiệu quả thu được cải thiện rất nhiều so với phương pháp kiểm tra, học tập truyền thống. Quizizz cũng là một nền tảng trò chơi giáo dục trực tuyến được thiết kế nhằm hỗ trợ các giảng viên tạo ra các bài kiểm tra, bài tập và các trò chơi giáo dục cho sinh viên của mình. Nền tảng này được thiết kế để giúp sinh viên học tập một cách thú vị và hiệu quả, thông qua việc tạo ra các câu hỏi trắc nghiệm, câu hỏi điền vào chỗ trống, câu hỏi tự luận và các trò chơi giáo dục khác. Các giảng viên có thể tạo ra các bài kiểm tra và bài tập trên nền tảng này, sau đó chia sẻ chúng với học sinh của mình. Sinh viên có thể truy cập Quizizz từ bất kỳ thiết bị nào có kết nối Internet và tham gia các trò chơi giáo dục của giảng viên. Nền tảng Quizizz cung cấp cho giảng viên các công cụ để theo dõi tiến độ học tập của sinh viên, đánh giá kết quả và cung cấp phản hồi để tăng cường khả năng học tập của sinh viên.

Những tính năng của nền tảng Quizizz

Giảng viên có thể tạo ra các bài kiểm tra, bài tập và trò chơi giáo dục cho học sinh.

Sinh viên có thể truy cập Quizizz từ bất kỳ thiết bị nào có kết nối Internet và tham gia các trò chơi giáo dục của giảng viên của họ.

Các câu hỏi trắc nghiệm, câu hỏi điền vào chỗ trống, câu hỏi tự luận và các trò chơi giáo dục khác

để giúp sinh viên học tập một cách thú vị và hiệu quả.

Công cụ để theo dõi tiến độ học tập của sinh viên, đánh giá kết quả và cung cấp phản hồi để tăng cường khả năng học tập của sinh viên.

2.2. Cơ sở để áp dụng Quizizz trong việc tạo hứng thú học tiếng Trung Quốc cho sinh viên

Trong dạy và học ngoại ngữ nói chung cũng như dạy và học tiếng Trung Quốc nói riêng, một bầu không khí học tập vui vẻ sẽ thúc đẩy người học hứng thú và tích cực hơn. Sử dụng bài tập và trò chơi được thiết kế trên nền tảng Quizizz trong giảng dạy tiếng Trung Quốc có thể coi là một trong những phương pháp hữu hiệu để khích lệ, tăng cường hứng thú học tập cho sinh viên và là bước khởi động thu hút sự chú ý của sinh viên. Thực tế cho thấy, các trò chơi trên nền tảng Quizizz phát huy tốt tính tích cực và chủ động của người chơi bởi sự cạnh tranh giữa những người chơi với nhau luôn là một yếu tố khích lệ người chơi tham gia. Đây cũng là lý do quan trọng nhất khiến hầu hết sinh viên hứng thú và bị lôi cuốn vào các trò chơi.

Quizizz là một phần mềm ứng dụng cho phép giảng viên tạo bài tập, kiểm tra dưới dạng trò chơi trắc nghiệm dễ dàng. Bài trắc nghiệm tạo bởi Quizizz có giao diện đẹp, âm thanh sống động, có quy định thời gian cho mỗi câu hỏi khác nhau và được chấm tự động tùy thuộc vào thời điểm học sinh trả lời câu hỏi, trả lời càng nhanh thì điểm số càng cao.

Quizizz cho phép soạn các dạng câu hỏi: trắc nghiệm 1 đáp án đúng hoặc nhiều đáp án đúng, điền từ vào chỗ trống, phiếu khảo sát và dạng câu hỏi mở. Quizizz cũng hỗ trợ thống kê tự động mỗi phương án có bao nhiêu người lựa chọn. Nội dung câu hỏi có thể kèm hình ảnh, âm thanh, các phương án trả lời ngoài dạng văn bản có thể là hình ảnh, âm thanh. Cuối cùng, người dùng sẽ thiết lập lại thời gian trả lời câu hỏi với một số lựa chọn từ 5 giây đến 15 phút tùy thuộc vào độ khó của câu hỏi.

Quizizz cho phép làm đề trắc nghiệm nhiều lựa chọn, điền trống, sắp xếp câu, câu trả lời ngắn và câu trả lời dài, thậm chí là lựa chọn bức tranh phù hợp với nội dung câu. Ứng dụng Quizizz cho phép giảng viên xáo trộn câu hỏi, câu trả lời để khi tham gia trò chơi sinh viên thực sự làm việc độc lập, khách quan.

Quizizz có các chức năng “TRỰC TIẾP” để giảng viên tổ chức trò chơi trắc nghiệm trực tuyến cho sinh viên, sinh viên nhập mã trò chơi và đăng nhập họ tên để tham gia trò chơi mà không cần tạo tài khoản, kết quả thực hiện được lưu trên tài khoản của giảng viên.

Quizizz cung cấp công cụ ĐÁNH GIÁ giúp giảng viên thống kê kết quả theo học sinh, theo câu hỏi và

tổng quan. Từ đó giảng viên biết được trình độ của sinh viên để có kế hoạch dạy học phù hợp với khả năng của sinh viên.

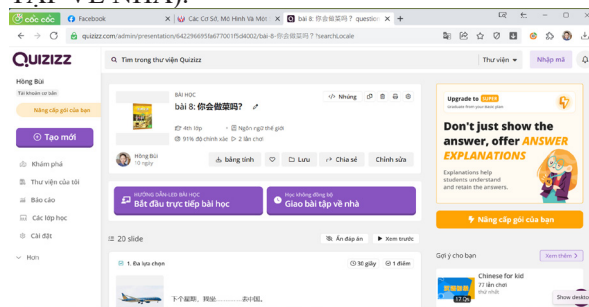
2.3. Các bước thực hiện

- Hướng dẫn sinh viên các bước cài đặt nền tảng Quizizz trên điện thoại hoặc trên máy tính.

- Cách tổ chức cho sinh viên tham gia trò chơi trên Quizizz

Giảng viên đăng nhập tài khoản

Vào My Quizizz, chọn bộ câu hỏi muốn sử dụng sau đó chọn chế độ chơi (TRỰC TIẾP, GIAO BÀI TẬP VỀ NHÀ).



Thiết lập các điều kiện cho trò chơi như chơi theo nhóm, chơi cá nhân, đảo thứ tự câu hỏi và đáp án,... sau đó bấm chọn nút BẮT ĐẦU để mở cổng trò chơi. Hệ thống sẽ sinh ra một mã pin (có 6 chữ số).

Sinh viên truy cập vào quizizz.com, chọn nút join a game → nhập mã pin để tham gia trò chơi.

Sinh viên truy cập vào link trò chơi mà giảng viên thiết kế, Câu hỏi chọn đáp án hiện thị.

Đây là giao diện giảng viên theo dõi được khi sinh viên đang làm bài quizizz. Bên dưới sẽ hiển thị danh sách các học sinh đang chơi cũng như điểm số mà học sinh đó đạt được.

Khi bài quizizz kết thúc, ở phần Game Highlight bên trên giảng viên và sinh viên có thể xem phân tích của Quizizz về phần chơi vừa rồi như tỉ lệ trả lời đúng của cả lớp, câu hỏi nào có nhiều sinh viên chọn sai nhất, câu hỏi nào sinh viên trả lời lâu nhất hay câu trung bình thời gian trả lời mỗi câu hỏi. Bên dưới người chơi có thể theo dõi tổng quan thống kê tỉ lệ trả lời đúng/sai của sinh viên cả lớp hay thống kê theo từng câu hỏi.

Giảng viên có thể tải xuống kết quả đánh giá được thống kê trên file x-cel bao gồm những nội dung: Tỷ lệ trả lời đúng, thời gian trả lời trung bình, số câu đúng, số câu sai.... Đây là dữ liệu quan trọng để giảng viên đánh giá được sự tiến bộ của mỗi sinh viên sau mỗi bài học mà phương pháp kiểm tra truyền thống không thể mang lại được.

Hiệu quả của bài tập trên nền tảng Quizizz

Thứ nhất, Tạo ra không khí sôi nổi và môi trường học tập vui vẻ cho sinh viên. Cả lớp cùng tham gia hoàn

thành nhiệm vụ giảng viên yêu cầu, do đó luôn có sự ganh đua giữa các cá nhân. Bên cạnh đó, tâm lý khao khát chiến thắng, khẳng định bản thân thúc đẩy sinh viên tích cực chủ động tham gia.

Thứ hai, Câu hỏi đa dạng, linh hoạt không gây nhàm chán. Giảng viên thiết kế các câu hỏi dùng hình ảnh minh họa gần gũi với cuộc sống hàng ngày của sinh viên, khiến sinh viên trong quá trình học tập tăng thêm hứng thú và hào hứng trong quá trình làm bài. Nội dung có thể mở rộng, không giới hạn như bài in trên giấy.

Thứ ba, tăng cường sự cộng tác và gắn kết của các thành viên trong lớp học. Để hoàn thành các câu hỏi khó trong trò chơi, sinh viên sẽ phải cùng thảo luận, chia sẻ những thông tin đã học được để tìm ra câu trả lời đúng và ghi điểm, điều này thúc đẩy sự cộng tác của sinh viên - một yếu tố cần thiết làm tăng động cơ học tập cho người học tiếng Trung Quốc.

Thứ tư, Trò chơi trên nền tảng Quizizz là công cụ ghi nhận phản hồi trực tiếp và kiểm tra kiến thức của sinh viên. Thông qua việc tham gia trò chơi, giảng viên đánh giá nhanh được kiến thức của sinh viên kết quả thống kê của từng câu hỏi, giảng viên tìm ra được thế mạnh và lỗ hổng kiến thức của sinh viên, từ đó hỗ trợ họ phát huy thế mạnh và bù đắp lỗ hổng kiến thức.

Khó khăn trong quá trình sử dụng nền tảng Quizizz - Về phía giảng viên

Để xây dựng được hệ thống bài tập trên nền tảng Quizizz giảng viên cần rất nhiều thời gian để nghiên cứu bài giảng, nghiên cứu tâm lý của sinh viên mỗi lớp, để thiết kế câu hỏi sao cho sinh động, không trùng lặp, câu hỏi phải vừa đánh giá được trình độ của sinh viên, lại vừa khích lệ và tăng hứng thú học tập cho sinh viên, đây là một điều rất khó yêu cầu người giảng viên phải thật sự tâm huyết, yêu nghề và có trình độ chuyên môn cũng như trình độ công nghệ thông tin.

Khó khăn lớn nhất đối với giảng viên và sinh viên là các phòng học ngoại ngữ hiện nay đều không được trang bị máy chiếu, loa đài và các phương tiện dạy học hiện đại, do đó các phần thi trực tiếp trên nền tảng Quizizz không thể chiếu lên màn hình lớn. Nếu được trang bị những phòng học hiện đại thì các bài thi cá nhân hay theo nhóm trên Quizizz sẽ hào hứng và sôi nổi hơn rất nhiều. Sinh viên có thể theo dõi được kết quả của bản thân, kết quả của các bạn trong lớp để nỗ lực hơn, ganh đua với nhau hơn. Giảng viên cũng có thể đánh giá được kết quả ngay trước lớp, phân tích những câu nhiều lựa chọn sai, từ đó ôn tập lại kiến thức cho sinh viên để giúp sinh viên ghi nhớ bài lâu hơn.

Về phía sinh viên

Sinh viên không chuyên tiếng Trung Quốc luôn xác định rõ ngoại ngữ nói chung và tiếng Trung Quốc nói

riêng là một môn học khó, cần đầu tư nhiều thời gian và ôn tập thường xuyên, tuy nhiên một số sinh viên cho rằng tiếng Trung Quốc không phải là môn chuyên ngành nên dễ dẫn đến tâm lý “đôi phở”, không ôn tập bài ở nhà dẫn đến những bài kiểm tra trực tuyến đạt kết quả không cao, hoặc giảng viên giao bài tập trên nền tảng Quizizz không hoàn thành đúng thời hạn.

Tuy nhiên khó khăn lớn nhất đối với sinh viên khi học tập bằng các phương pháp hiện đại là cần có máy tính hoặc điện thoại thông minh, đặc biệt cần có mạng internet nhanh và ổn định, nhưng nhiều sinh viên còn chưa có điều kiện để trang bị cho mình những thiết bị này, nên đôi khi trên lớp phải làm bài Quizizz theo nhóm, vài sinh viên cùng làm chung trên một máy, điều này gây khó khăn cho sinh viên trong việc tự đánh giá bản thân sau mỗi bài kiểm tra, đồng thời cũng gây khó khăn cho giảng viên khi đánh giá năng lực của sinh viên.

3. Kết luận

Mục đích của bài tập trên nền tảng Quizizz là khơi gợi hứng thú cho sinh viên, làm cho sinh viên hào hứng, có tinh thần thoải mái và chủ động nắm bắt kiến thức giảng viên muốn truyền đạt, đồng thời, giúp việc tự học, tự đánh giá của sinh viên đạt hiệu quả hơn. Với những kết quả đánh giá thông qua khảo sát đối với sinh viên lớp Trung Quốc A và Trung Quốc B cho thấy bài tập trên nền tảng Quizizz đã mang lại những hiệu quả tích cực, lôi cuốn sinh viên tích cực tham gia học tập, chinh phục kì thi chuẩn đầu ra HSK.

Những bài tập trên nền tảng Quizizz được nhóm cải tiến thiết kế có thể chia sẻ cho sinh viên các lớp Trung Quốc A và Trung Quốc B cùng tham gia để giảng viên dễ dàng đánh giá năng lực của sinh viên, bởi cách thức tham gia rất đơn giản, hình ảnh và âm thanh kèm theo đều lôi cuốn người chơi. Việc tham gia những bài tập này giúp sinh viên ôn tập tốt hơn cho các kì thi. Cách học tập và đánh giá thông qua Quizizz nên được duy trì và mở rộng với các lớp ngoại ngữ, các cấp độ từ sơ cấp đến trung cấp, không chỉ với tiếng Trung Quốc mà với các ngôn ngữ khác đang giảng dạy tại các cơ sở đào tạo.

Tài liệu tham khảo

1. Nguyễn Võ Phương Thanh (2020). *Ứng dụng công nghệ thông tin để nâng cao tương tác trong lớp học ngoại ngữ*. Tạp Chí Khoa học HUFLIT, 6(2), 42, .
2. Phạm Nữ Vân Anh (2022), *Tích hợp công nghệ trong giảng dạy ngôn ngữ*, Tạp chí Khoa học Ngoại ngữ, (71), 27–40.
3. Nguyễn Thị Trà My (2022), *Đổi mới hình thức kiểm tra, đánh giá sinh viên bằng một số công cụ dạy học hiện đại*. Tạp chí Giáo dục, 22(13), 14–20, 2022.