

# Ứng dụng Kahoot để tăng cường hứng thú cho học sinh trong dạy học môn Tin học ở tiểu học

Nguyễn Thị Ngọc Chi\*, Nguyễn Thị Ngọc Thương\*\*

\* Trường Đại học Đồng Tháp

\*\* Trường Tiểu học An Phú Trung, huyện Ba Tri, tỉnh Bến Tre

Received: 15/02/2024; Accepted: 26/02/2024; Published: 4/3/2024

**Abstract:** In addition to using modern teaching methods, teachers also use interactive games as one of the measures to improve the quality of teaching. For Informatics, teachers and students can practice using information technology skills through online interactive games. In this article, we research the Kahoot application to increase students' interest in teaching Informatics in Primary School.

**Keywords:** Informatics, Teaching Methods, Kahoot, Primary School

## 1. Đặt vấn đề

Chương trình giáo dục phổ thông ban hành theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT hướng tới mục tiêu đào tạo thế hệ trẻ có đầy đủ về phẩm chất và năng lực để có thể hòa nhập, phát triển tốt trong xã hội hiện đại. Trong đó, môn Tin học góp phần chủ yếu trong việc hình thành năng lực tin học và tham gia vào việc hình thành và rèn luyện các phẩm chất và các năng lực khác. Ở giai đoạn giáo dục cơ bản môn Tin học giúp học sinh (HS) hình thành và phát triển khả năng sử dụng công cụ kỹ thuật số, làm quen và sử dụng Internet; bước đầu hình thành tư duy giải quyết vấn đề với sự hỗ trợ của máy tính và hệ thống máy tính; hiểu và tuân theo các nguyên tắc cơ bản trong trao đổi và chia sẻ thông tin [1].

Ở cấp tiểu học, môn Tin học thường được tổ chức dạy học trên phòng máy tính. Với đặc trưng nội dung dạy học có dạng bài dạy lý thuyết và bài dạy thực hành. Việc giảng dạy môn Tin học trong phòng máy tính có thuận lợi là HS có thể vừa học lý thuyết và vận dụng thực hành trực tiếp trên máy tính từ đó có thể vừa học vừa hành, hiểu kiến thức ngay khi học. Tuy nhiên, việc dạy học các nội dung lý thuyết trong phòng máy tính có một số khó khăn trong quản lý HS, ngoài ra việc tập trung trên màn hình máy tính trong thời gian dài dễ gây cho HS nhàm chán, khó tập trung, có thể làm việc riêng. Do đó, việc sử dụng các biện pháp tăng cường sự tập trung chú ý cho HS trong các tiết học lý thuyết ở phòng máy tính là một trong việc cần thiết. Theo tác giả Lê Phương Nga, Trần Ngọc Lan [3] giờ học tổ chức trò chơi sẽ gây được không khí học tập hào hứng, thoải mái, vui nhộn, trò chơi học tập có khả năng kích thích hứng thú và trí tưởng tượng của trẻ em, kích thích sự phát

triển trí tuệ của HS. Kahoot chính là một trong những lựa chọn để tạo ra trò chơi tương tác tăng cường sự hứng thú cho HS đồng thời giúp HS hứng thú hơn vào bài học trong môn Tin học.

Trò chơi trên Kahoot có thể được vận dụng vào bất cứ khâu nào của quá trình dạy học nhằm tạo không khí tích cực, tăng cường sự hứng thú của người học. Thứ nhất, có thể tổ chức trò chơi ở đầu giờ học nhằm kiểm tra kiến thức cũ, chuẩn bị nội dung kiến thức làm tiền đề để tiếp thu nội dung kiến thức mới. Thứ hai, có thể sử dụng trong quá trình dạy học để củng cố một phần nội dung bài học, thay đổi không khí giờ học, gọi động cơ cho nội dung học tiếp theo. Thứ ba, có thể sử dụng ở giai đoạn kết thúc của quá trình dạy học nhằm củng cố nội dung bài học, đánh giá quá trình nhận thức của HS.

## 2. Nội dung nghiên cứu

### 2.1. Tìm hiểu về Kahoot

Kahoot là nền tảng học tập trực tuyến thông qua tương tác, bằng cách tạo ra những trải nghiệm hấp dẫn, khai thác tiềm năng học tập của người học thông qua sự tò mò và vui chơi. Kahoot giúp người dùng tạo, chia sẻ và tổ chức các buổi học tương tác hấp dẫn trên môi trường Internet. Thông qua việc thiết kế trò chơi học tập của Kahoot, người học dễ dàng tiếp thu kiến thức một cách chủ động và hứng thú hơn. Trò chơi trên phần mềm Kahoot không đơn thuần chỉ là câu hỏi trắc nghiệm mà giáo viên còn có thể chèn thêm hình ảnh, âm thanh hay link Youtube vào trò chơi để tăng tính sáng tạo và sinh động, biến những tiết học đơn điệu trở nên hấp dẫn với HS. Kahoot cung cấp các gói miễn phí và trả phí được thiết kế để sử dụng trong lớp học, tại nơi làm việc hoặc ở nhà để sử dụng cho mục đích cộng đồng hoặc tự học. Hiện

nay, Kahoot được sử dụng bởi khoảng 8 triệu giáo viên trên toàn cầu, hàng trăm triệu HS và gia đình.

Để sử dụng Kahoot chúng ta cần đăng ký tài khoản trên trang <https://kahoot.com/> của Kahoot và chọn loại tài khoản theo nhu cầu. Tài khoản Professional dùng cho người dùng thuộc doanh nghiệp hoặc các tổ phi lợi nhuận, Teacher dùng cho giáo viên, Student dùng cho HS hoặc sinh viên, Family & Friends dùng cho cá nhân muốn sử dụng tài khoản để giải trí với bạn bè và gia đình. Chọn Basic Free nếu muốn trải nghiệm mức độ cơ bản miễn phí, nếu muốn sử dụng nhiều chức năng hơn thì sử dụng loại có trả phí.

Có hai hình thức sử dụng trên Kahoot, loại thứ nhất là tạo câu hỏi dạng trắc nghiệm và tham dò ý kiến, ngoài chức năng hỗ trợ tạo câu hỏi theo mẫu, đối với tài khoản trả phí còn được bổ sung thêm một số chức năng hỗ trợ AI như tạo câu hỏi từ tài liệu PDF, tạo câu hỏi theo chủ đề. Loại thứ hai là tạo khóa học Course với các câu hỏi, video và tài liệu.

## **2.2. Hướng dẫn sử dụng Kahoot tạo trò chơi trắc nghiệm**

Sử dụng Kahoot để thiết kế câu hỏi trắc nghiệm sẽ có nhiều dạng như Quiz là dạng câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn hoặc True or false là dạng câu hỏi lựa chọn đáp án đúng/sai. Đối với tài khoản có trả phí có thêm một số dạng câu hỏi khác như Type answer - là dạng câu hỏi có câu trả lời ngắn, Slider - dạng câu hỏi mà người chơi đoán số trên thanh trượt và Puzzle - là dạng câu hỏi mà người chơi sắp xếp câu trả lời theo thứ tự đúng. Để tạo trò chơi trắc nghiệm nhiều lựa chọn trong Kahoot chúng ta thực hiện theo các bước sau:

**Bước 1.** Mở và đăng nhập vào Kahoot tại trang <https://kahoot.com/> khi đã tạo tài khoản thành công, chọn Create và chọn Kahoot. Trong hộp thoại Create new kahoot chọn Templates hoặc Blank canvas.

**Bước 2.** Chọn loại câu hỏi ở mục Question type là Quiz là dạng câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn.

**Bước 3.** Nhập nội dung câu hỏi tại Start typing your question, thêm hình ảnh hoặc video minh họa cho câu hỏi trong Getty Image. Nhập các đáp án tại các mục Add answer, có thể thêm hình ảnh minh họa cho câu trả lời bằng cách chọn Add image as answer alternative. Chọn dấu check tại đáp án đúng để thiết lập đáp án đúng cho câu hỏi trắc nghiệm.

**Bước 4.** Thiết lập một số thông số khác cho câu hỏi như thiết lập thời gian cho mỗi câu hỏi tại Time limit; thiết lập điểm cho mỗi câu hỏi tại Points: chọn Standard khi muốn thiết lập điểm mặc định, chọn Double points khi muốn nhân đôi số điểm cho câu trả lời đúng, chọn No points khi không muốn thiết lập điểm cho câu hỏi. Ngoài ra, tùy chọn Answer options

cho phép chọn loại một đáp án đúng hoặc loại có nhiều đáp án đúng.

**Bước 5.** Xem lại câu hỏi ở chế độ khi thực thi bằng cách nhấn Preview ở góc phải màn hình.

**Bước 6.** Tạo thêm câu hỏi bằng cách chọn Add question, ngoài ra để có thể tạo ra bản sao cho câu hỏi bằng cách chọn Duplicate.

**Bước 7.** Kiểm tra lại các câu hỏi, nhấn Save để lưu lại gói các câu hỏi.

Để có thể tổ chức chơi trên Kahoot, chúng ta thực hiện như sau:

**Bước 1.** Chọn gói câu hỏi và bấm vào nút Start.

**Bước 2.** Chọn chế độ chơi, chế độ Classic Mode để chơi riêng lẻ, chọn Team mode nếu muốn chơi theo nhóm.

Sau bước này Kahoot sẽ cung cấp mã PIN và mã QR của phòng trò chơi để giáo viên có thể chia sẻ cho HS trong lớp học. Khi HS tham gia trò chơi, màn hình của giáo viên sẽ hiển thị các HS đang tham gia. Giáo viên có thể bắt đầu trò chơi khi số lượng HS đã đủ, HS lần lượt trả lời từng câu hỏi, sau khi kết thúc một câu hỏi Kahoot sẽ hiển thị đáp án đúng và xếp hạng HS dựa trên số điểm đạt được. Sau khi kết thúc toàn bộ gói câu hỏi, Kahoot sẽ thống kê năm người chơi xuất sắc nhất được xếp hạng từ cao tới thấp.

Để tham gia trò chơi, HS chỉ cần thực hiện các bước sau

**Bước 1.** Mở Kahoot trên trang <https://kahoot.it/> để tham gia trò chơi.

**Bước 2.** Nhập mã PIN để tham gia trò chơi được giáo viên cung cấp.

**Bước 3.** Đặt tên và chọn biểu tượng và bắt đầu tham gia trò chơi.

## **2.3. Vận dụng Kahoot tạo trò chơi trong dạy học môn Tin học**

Trong môn Tin học có một số nội dung bài học được thiết kế giảng dạy lý thuyết như mạch kiến thức khoa học máy tính (CS) có chủ đề thuật toán; mạch kiến thức công nghệ thông tin và truyền thông (ICT) có các chủ đề liên quan đến quy trình, nguyên lý hoặc các nguyên tắc cơ bản và đơn giản của việc sử dụng các thiết bị số và của việc sử dụng phần mềm Tin học; mạch kiến thức học vấn số hóa phổ thông (DL) có các chủ đề liên quan đến đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số, cách bảo vệ sức khỏe khi sử dụng các thiết bị số, cách bảo vệ thông tin trong môi trường công nghệ số. Việc giảng dạy các nội dung này nếu sử dụng trò chơi để củng cố kiến thức sẽ góp phần tăng cường hứng thú cho HS, cũng như củng cố nội dung bài học, sau đây là một ví dụ về sử dụng Kahoot cho chủ đề Đạo đức, pháp luật và văn hóa

trong môi trường số trong chương trình Tin học lớp 4. Gói câu hỏi gồm có 4 câu hỏi có nội dung như Bảng 2.1, trò chơi trên Kahoot được thực hiện vào cuối giờ học nhằm củng cố kiến thức cho HS.

Bảng 2.1. Nội dung câu hỏi

Nội dung câu hỏi	Đáp án
Câu 1. Theo em, việc nào dưới đây là nên làm?	a. Chỉ sử dụng phần mềm khi được phép b. Sử dụng phần mềm bị phá khóa c. Sử dụng phần mềm trò chơi được sao chép không có bản quyền d. Chia sẻ phần mềm cho người khác sử dụng khi chưa được tác giả cho phép Đáp án đúng: a
Câu 2. Phần mềm nào sau đây là phần mềm miễn phí?	a. Phần mềm Powerpoint b. Phần mềm Word c. Phần mềm gõ tiếng Việt Unikey d. Phần mềm Windows 10 Đáp án đúng: c
Câu 3. Phát biểu nào sau đây là sai?	a. Tổ chức, cá nhân tạo ra phần mềm là tác giả của phần mềm đó b. Tác giả có quyền cho hoặc không cho người khác sử dụng phần mềm của mình c. Khóa phần mềm là cách tác giả có thể bảo vệ quyền của mình đối với phần mềm d. Có thể sử dụng phần mềm không miễn phí khi chưa được phép của tác giả Đáp án đúng: d
Câu 4. Vì sao phải sử dụng phần mềm có bản quyền?	a. Không phải tôn chỉ chí b. Tôn trọng quyền sở hữu trí tuệ c. Do nhu cầu của mỗi người d. Theo lời thầy giáo Đáp án đúng: b

tỉnh Bến Tre có 43 HS tham gia trong giờ học Tin học trên phòng thực hành máy tính. Kết quả cho thấy hầu hết HS đều thích thú, hào hứng tham gia trò chơi. Chúng tôi cũng sử dụng chức năng Report để xem kết quả chi tiết quá trình HS tham gia trò chơi như Hình 2.1 thống kê điểm số của HS sau trò chơi, Hình 2.2 thể hiện tỷ lệ phần trăm HS trả lời đúng ở mỗi câu hỏi từ đó có thể thấy được câu hỏi nào có tỷ lệ HS trả lời sai nhiều nhất, tức là đó là câu hỏi khó, giáo viên cần xem xét để hỗ trợ HS.

### 3. Kết luận

Việc áp dụng Kahoot tạo các trò chơi tương tác để tạo không khí tích cực nhằm tăng cường hứng thú cho HS trong giờ học và nâng cao hiệu quả của việc dạy học. Đây là một trong những biện pháp hữu hiệu để thực hiện việc ứng dụng công nghệ thông tin trong việc dạy học góp phần đổi mới phương pháp dạy học. Bên cạnh đó việc HS tham gia trò chơi trên Kahoot trong quá trình học cũng góp phần phát triển năng lực tin học, rèn luyện kỹ năng sử dụng máy tính để vui chơi, học tập. Đây là một trong những năng lực được yêu cầu trong chương trình giáo dục phổ thông mới đối với môn Tin học ở Tiểu học.

### Tài liệu tham khảo

[1] Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 ban hành Chương trình giáo dục phổ thông.*

[2] Hồ Cẩm Hà (Tổng chủ biên), Nguyễn Chí Trung (Chủ biên), Lê Việt Trung, Kiều Phương Thùy (2019), *Hướng dẫn dạy học môn Tin học và Công nghệ theo Chương trình Giáo dục phổ thông mới phần Tin học*, NXB Đại học Sư phạm.

[3] Lê Phương Nga, Trần Ngọc Lan (2015), *Một số biện pháp tạo hứng thú học tập cho HS để nâng cao hiệu quả dạy học ở tiểu học*, Tạp chí Khoa học Đại học Tân Trào, Số 01 - Tháng 11 năm 2015.

[4] Quách Tất Kiên, Phạm Thị Quỳnh Anh, Đỗ Minh Hoàng Đức, Lê Tấn Hồng Hải, Trịnh Thanh Hải, Nguyễn Minh Thiên Hoàng, Đỗ Thị Ngọc Quỳnh (2023), *Tin học 4*, Chân trời sáng tạo, Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

[5] Noluthando Nonjabulo Mdlalose, Sam Ramaila (2021), *Using Kahoot!*

*As a formative assesment tool in science teacher education*, Official Journal of the International Organization for Science and Technology Educat, Volume 1, No. 1, July 2021.

Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
yến	1	100%	—	3 008
ngọc	2	75%	—	2 445
Khuyên_Nhì	3	75%	—	2 374
Tuyên	4	75%	—	2 316
Như_Y	5	75%	—	2 289
lộc	6	75%	—	2 208
thiện_sang	7	75%	—	2 138
Vinh_Thắng	8	50%	—	1 767
khoa_phu	9	50%	—	1 642
TIẾN_BĂNG	10	50%	—	1 582

Hình 2.1. Thống kê điểm số HS sau trò chơi

Question	Type	Correct/incorrect
1. Việc làm nào dưới đây là việc nên làm?	Quiz	90%
2. Phần mềm nào là phần mềm miễn phí?	Quiz	60%
3. Phát biểu nào sau đây là sai?	Quiz	20%
4. Vì sao chúng ta phải sử dụng phần mềm có bản quyền?	Quiz	50%

Hình 2.2. Thống kê tỷ lệ HS trả lời đúng ở mỗi câu hỏi

Chúng tôi đã tổ chức trò chơi ở hai lớp HS khối 4 tại Trường Tiểu học An Phú Trung, huyện Ba Tri,