

# KHAI THÁC HIỆU QUẢ MỘT SỐ CÔNG CỤ HỖ TRỢ DẠY HỌC TRỰC TUYẾN

Cao Quốc Định\*, Hà Thái Thủy Lam\*\*

## ABSTRACT

*In this paper, the author shares how to effectively exploit a number of tools to support online teaching, focusing on guiding the use of mentimeter and quizizz software.*

**Keywords:** Online teaching, Teaching tools

**Received:** 22/02/2022; **Accepted:** 25/02/2022; **Published:** 02/3/2022

### 1. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh đại dịch COVID-19 đã và đang diễn biến phức tạp, các học viện, nhà trường trên toàn quốc đã tích cực triển khai dạy - học trực tuyến, thực hiện tốt phương châm “Tạm ngừng đến trường, nhưng không ngừng học tập”.

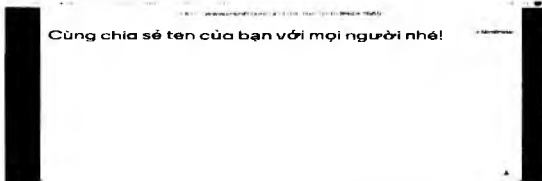
Bài báo này tập trung chia sẻ cách sử dụng phần mềm mentimeter và quizizz; đây là hai công cụ dễ dùng, có phiên bản tiếng Việt để các giảng viên có thể cân nhắc khi đưa vào giảng dạy.

### 2. Nội dung nghiên cứu

#### 2.1. Khai thác công cụ hỗ trợ dạy học trực tuyến Mentimeter

Đây là công cụ miễn phí một phần, dùng để hỗ trợ giảng viên khi cần lấy ý kiến nhanh của người học.

Sau khi đăng ký tài khoản tại trang <https://www.mentimeter.com/>, giảng viên đăng nhập và tạo ra một phần trình bày hoặc một câu hỏi mới của mình. Hộp thoại sẽ cho phép các giảng viên nhập hoặc ghi nhận các thông tin như đặt câu hỏi, mã số câu hỏi. Sau khi nhập xong câu hỏi thì chọn present, hiện ra như hình 2.1.



Hình 2.1. Giao diện sau khi nhập xong câu hỏi

Hộp thoại trên cho phép giảng viên bắt đầu tiếp nhận câu trả lời. Nhưng trước đó sẽ chia sẻ link cho người chơi hoặc người chơi chọn vào trình duyệt web, chọn [www.menti.com](http://www.menti.com) và nhập mã hiện lên ở bước trước đó (chẳng hạn như 99491665) để nhập câu trả lời.



Hình 2.2. Màn hình giảng viên khi có người trả lời câu hỏi

Trên màn hình của giảng viên sẽ hiện câu trả lời, số lượng người tham gia như hình 2.2. Mỗi người đã tham gia trên một thiết bị thì không thể nhập hai câu trả lời.

Giảng viên cũng có thể lưu kết quả lại nếu cần, kết quả sẽ được lưu mặc định là file pdf. Giảng viên cũng có thể chọn xóa kết quả đã nhận được của slide vừa làm, hoặc xóa tất cả các slides bằng cách chọn reset results.

Công cụ này phù hợp cho các hoạt động mang tính hỏi nhanh hoặc thống kê nhanh số liệu, giảng viên có thể dùng để kiểm tra số lượng người học đang theo dõi bài, cảm xúc về một vấn đề đang trao đổi,... Đây là một công cụ dễ dùng dù rằng sử dụng bằng tiếng Anh, hơn nữa giảng viên có thể sử dụng công cụ này nhiều lần.

#### 2.2. Khai thác công cụ hỗ trợ dạy học trực tuyến Quizizz

Quizizz là một công cụ rất dễ sử dụng, phiên bản thân thiện với người dùng, có phiên bản

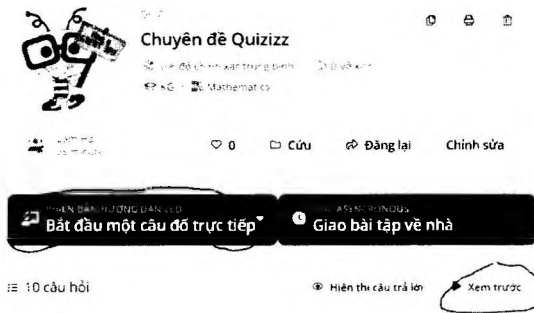
\* ThS. Bộ môn Công nghệ Kim loại. Khoa Kỹ thuật cơ sở. Trường: Đại học Trần Đại Nghĩa.

\*\*ThS. Bộ môn Toán và phương pháp dạy học Toán. Khoa Giáo dục. Trường Đại học Đồng Tháp

tiếng Việt, sử dụng đánh công thức được, chèn hình ảnh dễ dàng, có phần trò chơi riêng và ôn tập kèm trò chơi để người dùng thuận tiện sử dụng. Ngoài ra, công cụ này lưu vết các lượt chơi, thông kê kết quả rõ ràng và dễ hiểu cho người điều khiển. Bên cạnh đó, công cụ này cũng có thể giúp người học tự ôn bài một cách chủ động theo thời gian cá nhân.

Sau khi đăng ký xong tài khoản tại: <https://quizizz.com/>, giảng viên đăng nhập và bắt đầu sử dụng. Sau đó, giảng viên có thể sẽ chọn tạo một bài kiểm tra, có thể hiểu đơn giản là các câu hỏi cần xây dựng. Hoặc chọn bài mới thì sẽ bao gồm cả trình chiếu như powerpoint và câu hỏi kiểm tra.

Đối với từng loại câu hỏi, giảng viên có thể chọn chèn hình ảnh, công thức, âm thanh và cả video (từ tài khoản super); số lượng câu trả lời, đáp án đúng, thời gian cho câu hỏi, giải thích câu trả lời, ... Đối với Quizizz, giảng viên có thể xây dựng từ một đến vài trăm câu hỏi trên cùng một bài kiểm tra. Tùy vào dự kiến sử dụng, giảng viên có thể chọn từ 10 câu cho kiểm tra nhanh hoặc 100 – 200 câu cho câu hỏi ôn tập của môn học. Hình 2.3 là giao diện khi một bài Quizizz đã hoàn thành.



Hình 2.3 Giao diện khi một bài Quizizz đã hoàn thành

Nếu cho người học tự chơi, giảng viên chỉ cần chuyển link quizizz cho người học, hướng dẫn nhấp vào “xem trước” để tự tham gia (không có người quản trò, người theo dõi quá trình, tự mình kiểm tra). Nếu cho người học chơi trên lớp với giảng viên là người quản trò, chọn vào “bắt đầu một câu đố trực tiếp”.

Hình 2.4 Trình bày giao diện của người chơi sau khi chơi xong.



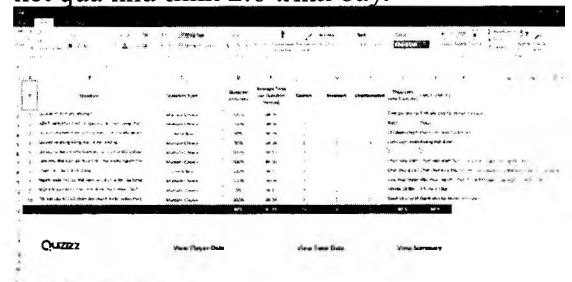
Hình 2.4 Giao diện của người chơi sau khi chơi xong

Đối với người chơi, sau khi chơi xong, sẽ có thông kê về phần bài làm của mình: tỉ lệ đúng/sai, số câu đúng/sai; thời gian trung bình mỗi câu, giao diện như hình 2.5.



Hình 2.5 Giao diện của người quản trò sau khi chơi xong

Đối với người quản trò, cũng có thể xem được câu nào người chơi làm đúng, câu nào làm sai và tốc độ làm bài từng câu của người chơi. Nếu muốn xem kết quả cụ thể ngay lập tức, có thể chọn vào “tải kết quả” để tải kết quả về máy. Kết quả này cũng có thể tải sau nếu người quản trò nhớ thời gian thực hiện trò chơi. Giao diện kết quả như hình 2.6 trình bày.



Hình 2.6 Giao diện thông kê kết quả

Kết quả sẽ có dạng file excel với 4 sheets rõ ràng: overview với nội dung câu hỏi, loại câu hỏi, tỉ lệ chính xác, số lượng đúng, số lượng sai,

số lượng câu chưa trả lời, câu trả lời của mỗi người. Ở sheet thứ hai: dữ liệu cụ thể của người chơi: sẽ có các thông tin về họ tên người tham gia, tỉ lệ đúng, thời gian chơi, tốc độ trung bình. Sheet thứ ba: cụ thể từng câu hỏi, tốc độ làm bài trung bình của tất cả người chơi, tốc độ làm bài của từng người chơi, chỗ tô hồng là thời gian vượt quá thời gian cài đặt, thường câu hỏi này sẽ không tính điểm trên Quizizz. Sheet 4 cung cấp các thông tin về thời gian bắt đầu chơi, thời gian kết thúc trò chơi, số lượng người tham gia, số lượng người chơi chính thức, tỉ lệ đúng.

Ngoài ra giảng viên cũng có thể gửi thông tin bài làm của người chơi cho phụ huynh thông qua email. Nếu trong lúc chơi, không thuận tiện để tải kết quả về. Giảng viên có thể xem lại trong phần báo cáo chung. Lúc này sẽ có hộp thoại đầy đủ các lượt chơi của từng trò chơi, giảng viên chỉ cần chọn đúng thời gian chơi thì có thể tải về kết quả đầy đủ.

**2.3. Khai thác công cụ hỗ trợ dạy học trực tuyến Wheelofnames**

Đây là một công cụ hữu hiệu khi giảng viên sử dụng để chia nội dung cho người học: chẳng hạn như chia chủ đề, bốc thăm may mắn, chọn thời gian,... Công cụ này không yêu cầu giảng viên phải đăng ký tài khoản, chỉ cần vào trang <https://wheelofnames.com> và trực tiếp nhập nội dung mong muốn. Công cụ này hỗ trợ tiếng Việt nên trong việc sử dụng sẽ hoàn toàn dễ dàng.

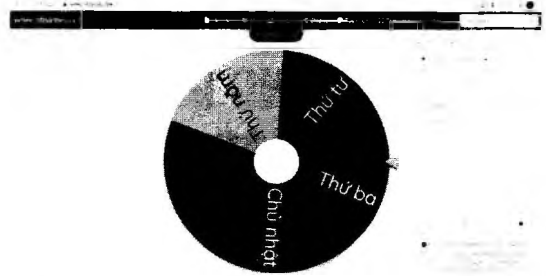
Giảng viên có thể chọn một vòng quay mới, lưu thiết kế đã xây dựng và chia sẻ kết quả. Giao diện vòng quay được trình bày tại hình 2.7.



Hình 2.7 Giao diện vòng quay cơ bản

Tại trang chính của của Wheelofnames, giảng viên nhập các thông tin/các nhóm cần được lựa chọn và Click vào vòng tròn nhiều màu sắc để bắt đầu vòng quay đầu tiên. Kết quả vòng quay đầu

tiên, sau khi xong, nếu giảng viên muốn loại nội dung này ra khỏi vòng quay thì tiến hành xóa tên.



Hình 2.8 Giao diện vòng quay sau khi đã quay 2 lượt

Hình 2.8 là giao diện vòng quay sau khi đã quay 2 lượt. Giảng viên có thể tiếp tục như vậy cho đến hết.

Ngoài ra, trong mục “tùy chỉnh” giảng viên có thể điều chỉnh các hiệu ứng trong khi quay, sau khi quay và xuất hiện để thay đổi các mong muốn. Một điểm rất hay của công cụ này là có chức năng điều chỉnh hình ảnh logo và tự động đổi màu sắc các vòng quay tự động theo màu chủ đạo của logo. Giảng viên có thể sử dụng các chức năng này để hoạt động của mình trở nên hiệu quả và thu hút.

**2.4. Khai thác công cụ hỗ trợ dạy học trực tuyến khác**

Ngoài ra các giảng viên cũng có thể tham khảo thêm một số công cụ sau để hỗ trợ quá trình giảng dạy trực tuyến của mình như Polleverywhere hay Wordplays.

**3. Kết luận**

Dạy và học trực tuyến là một xu thế tất yếu trong thời điểm hiện nay. Bên cạnh việc tiếp cận với hình thức học tập này, giảng viên cũng cần làm phong phú, hấp dẫn bài giảng của mình và đa dạng các hình thức kiểm tra, ôn bài cho người học. Như vậy tin rằng không chỉ người học mà cả người dạy cũng thấy hào hứng, hiệu quả dạy và học cũng sẽ được nâng cao.

**Tài liệu tham khảo**

1. <https://www.mentimeter.com/>
2. <https://quizizz.com/>
3. <https://wheelofnames.com/>
4. <https://www.polleverywhere.com/>
5. <https://www.wordplays.com/>