

ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN ĐÔNG ANH
TRƯỜNG THCS NGÔ QUYỀN



SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

ỨNG DỤNG PHẦN MỀM KAHOOT ĐỂ Củng CỐ KIẾN THỨC VÀ KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP CỦA HỌC SINH QUA MÔN TOÁN 7

Lĩnh vực/Môn: **Toán**

Cấp học: **Trung học cơ sở**

Tên tác giả: **Dương Anh Thư**

Đơn vị công tác: **THCS Ngô Quyền**

Chức vụ: **Giáo viên**

Năm học 2023 – 2024

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Kính gửi: Hội đồng Khoa học xét duyệt SKKN huyện Đông Anh

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên SKKN
Dương Anh Thư	13/11/1999	Trường THCS Ngô Quyền	Giáo viên	Đại học	Ứng dụng phần mềm kahoot để củng cố kiến thức và kiểm tra đánh giá kết quả học tập của học sinh qua môn Toán 7

*** Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:** Bộ môn Toán cấp THCS

*** Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu:** Ngày 06/09/2023

*** Mô tả bản chất của sáng kiến:** Trên thực tế, việc củng cố kiến thức, kiểm tra, đánh giá kết quả học tập của học sinh trường THCS hiện nay vẫn còn theo lối mòn cũ, chưa đáp ứng được nhu cầu đổi mới giáo dục phổ thông, cần được tiếp tục cải tiến, hoàn thiện. Để cải thiện điều đó, các trường học đã tăng cường không chỉ sử dụng đa phương tiện trong dạy học mà còn tăng cường sử dụng công nghệ thông tin trong đó có các phần mềm hỗ trợ dạy học trực tuyến. Có nhiều phần mềm đã được lựa chọn hỗ trợ thầy cô tiến hành để củng cố, kiểm tra kiến thức của học sinh. Tuy nhiên, trong phạm vi sáng kiến này, tôi chỉ đề cập đến phần mềm Kahoot với chủ đề **“Ứng dụng phần mềm kahoot để củng cố kiến thức và kiểm tra đánh giá kết quả học tập của học sinh qua môn Toán 7”**

*** Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:** Giáo viên cũng phải nghiên cứu kỹ Kế hoạch dạy học, chuẩn bị chu đáo Kế hoạch bài giảng, đầu tư thời gian và công sức xây dựng các hệ thống câu hỏi ôn tập và kiểm tra phù hợp với mỗi bài giảng trên phần mềm Kahoot. Học sinh tích cực luyện tập theo các hệ thống câu hỏi để đạt được kết quả cao.

*** Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến:** Giáo viên dễ dàng củng cố kiến thức và kiểm tra học sinh trên lớp hoặc về nhà, có điều kiện phát huy năng lực, sở trường trong việc hình thành, phát

triển tư duy và nhân cách cho học sinh. Học sinh nhớ bài nhanh hơn, khắc sâu kiến thức, có thể tự ôn bài bất cứ khi nào tại nhà theo các hệ thống câu hỏi sẵn có.

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

Đông Anh, ngày 15 tháng 4 năm 2024

NGƯỜI NỘP ĐƠN

DƯƠNG ANH THƯ

Đông Anh, ngày 17 tháng 4 năm 2024

PHIẾU NHẬN XÉT, ĐÁNH GIÁ

- Họ và tên tác giả: **Dương Anh Thư.**
- Chức vụ: Giáo viên.
- Đơn vị công tác: Trường THCS Ngô Quyền.
- Tên sáng kiến: **Ứng dụng phần mềm Kahoot để củng cố kiến thức và kiểm tra đánh giá kết quả học tập của học sinh qua môn Toán 7.**
- Bảng chấm điểm các tiêu chuẩn:

STT	Tiêu chuẩn	Điểm tối đa	Điểm chấm
1	Sáng kiến có tính mới	30	
1.1	Hoàn toàn mới, được áp dụng đầu tiên	30	30
1.2	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ khá	20	
1.3	Có cải tiến so với giải pháp trước đây với mức độ trung bình	10	
1.4	Không có yếu tố mới hoặc sao chép từ các giải pháp đã có trước đây	0	
<u>Nhận xét:</u> Sáng kiến có tính mới mẻ, được áp dụng đầu tiên; các giải pháp thực hiện hiệu quả.			
2	Sáng kiến có khả năng áp dụng	30	
2.1	Có khả năng áp dụng trong phạm vi Huyện (<i>hoặc phạm vi rộng hơn</i>)	30	
2.2	Có khả năng áp dụng trong đơn vị và có thể nhân ra ở một số đơn vị có cùng điều kiện	20	20
2.3	Có khả năng áp dụng trong đơn vị	10	
2.4	Không có khả năng áp dụng trong đơn vị	0	
<u>Nhận xét:</u> Các giải pháp được áp dụng rộng rãi, có khả năng áp dụng trong phạm vi Huyện hoặc phạm vi rộng hơn.			
3	Sáng kiến có tính hiệu quả	30	
3.1	Có hiệu quả, đem lại lợi ích giáo dục, kinh tế, xã hội, có tính lan tỏa...	30	30
3.2	Có hiệu quả, đem lại lợi ích về giáo dục, kinh tế, xã hội	20	
3.3	Có hiệu quả, lợi ích phù hợp với mức độ tại đơn vị	10	

3.4	Không có hiệu quả cụ thể	0	
<u>Nhận xét:</u> Sáng kiến thể hiện tư duy sáng tạo cá nhân, có thể áp dụng đạt hiệu quả, đem lại lợi ích giáo dục, kinh tế, xã hội, có tính lan tỏa trong đồng nghiệp...			
4	Điểm trình bày	10	
4.1	Trình bày khoa học, hợp lý	10	10
4.2	Trình bày chưa khoa học, chưa hợp lý	5	
<u>Nhận xét:</u> Sáng kiến được trình bày khoa học, hợp lý, đảm bảo cấu trúc quy định (có mở đầu, nội dung chính, kết thúc vấn đề), trình bày đúng thể thức văn bản.			
Tổng điểm		100	90

Đánh giá xếp loại: **90 điểm;**

Xếp loại: A

THÀNH VIÊN HỘI ĐỒNG

Người chấm 1

Người chấm 2

**TM.HỘI ĐỒNG SÁNG KIẾN
TỔ TRƯỞNG**

Đỗ Thị Kim Hòa

Bùi Thị Thu Hoài

Trần Văn Huyền

Ghi chú:

- Bảng chấm điểm chia làm 4 mục, có tổng thang điểm là 100.
- Khi chấm, ở mỗi một mục chỉ lựa chọn 1 tiêu chí và chấm ở tiêu chí đó.
- Điểm đạt Công nhận Sáng kiến từ 60 điểm trở lên.
- Đối với mục 1,2,3 chấm 1 trong 4 tiểu mục và mục 4 chấm 1 trong 2 tiểu mục:
 - + Loại A: Đạt từ 85 – 100 điểm
 - + Loại B: Đạt từ 75 – đến 84 điểm
 - + Loại C: Đạt từ 60 – 74 điểm
 - + Không xếp loại đối với đề tài đạt dưới 60 điểm.

MỤC LỤC

PHẦN A. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
I. Lý do chọn đề tài	1
II. Thời gian thực hiện và đối tượng áp dụng	2
III. Mục đích nghiên cứu	2
IV. Đối tượng nghiên cứu	2
V. Phương pháp nghiên cứu	2
VI. Phạm vi nghiên cứu	2
PHẦN B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ	3
I. Cơ sở nghiên cứu	3
1. Cơ sở lí luận	3
2. Cơ sở thực tiễn.....	3
II. Thực trạng về việc sử dụng các phương pháp ôn tập, kiểm tra trong giờ học Toán 7	4
1. Thuận lợi.....	4
2. Khó khăn.....	5
III. Nội dung và biện pháp thực hiện	5
1. Vai trò của Kahoot trong học tập.....	5
2. Biện pháp thực hiện.	5
2.1. Thiết lập tài khoản trên phần mềm Kahoot.	5
2.2. Vận dụng Kahoot trong giảng dạy.....	6
2.3. Hướng dẫn thực hiện	6
3. Minh họa	7
3.1. Tiết ôn tập hình học kì 1 (Toán 7)	8
3.2. Bài kiểm tra 15 phút về đại lượng tỉ lệ thuận	8
IV. Kết quả đạt được và bài học kinh nghiệm	8
1. Kết quả đạt được.....	8
2. Bài học kinh nghiệm	9
PHẦN C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ	11
1. Kết luận	11
2. Khuyến nghị.....	11
PHẦN D. PHỤ LỤC	12
PHẦN E. TÀI LIỆU THAM KHẢO	16

PHẦN A. ĐẶT VẤN ĐỀ

I. Lý do chọn đề tài

Giáo dục - đào tạo giữ vai trò hết sức quan trọng đối với sự tồn tại và phát triển của mỗi quốc gia cũng như của toàn nhân loại. Trong bối cảnh hiện nay, sự phát triển mạnh mẽ của khoa học công nghệ, cùng với quá trình toàn cầu hóa và hội nhập quốc tế sâu rộng, đặc biệt là xu thế tất yếu của nền kinh tế tri thức đã tác động mạnh đến mọi lĩnh vực của đời sống xã hội, trong đó có giáo dục. Nhu cầu phát triển nguồn nhân lực chất lượng cao đặt ra yêu cầu cho mỗi quốc gia phải không ngừng đổi mới, cải cách hệ thống giáo dục quốc dân để nâng cao hơn nữa chất lượng và hiệu quả giáo dục.

Cốt lõi của đổi mới phương pháp dạy học là hướng tới hoạt động tích cực chủ động của học sinh, chống lại thói quen học tập thụ động. Có một câu nói: “Dù đã dắt ngựa đến bờ sông cũng không thể bắt nó uống nước được”. Vấn đề học tập của học sinh cũng vậy, dù có bắt được chúng ngồi ngay ngắn học tập nhưng nếu không thích thú, các em cũng không thể học tốt được. Vì vậy người giáo viên phải gây được hứng thú học tập cho học sinh bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập.

Cùng với kiến thức của các môn học khác, những kiến thức Toán học phổ thông nói chung và những kiến thức Toán trung học cơ sở lớp 7 nói riêng có vai trò rất cần thiết đối với học sinh trong cuộc sống, cụ thể như: việc đo lường, tính toán các bài toán thực tế; phục vụ việc học nghề, học các môn học khác, học các cấp học cao hơn,... Bên cạnh việc giáo dục kiến thức khoa học, môn Toán còn giáo dục kỹ năng, thái độ và hình thành các năng lực cho học sinh. Toán học từ ngàn đời xưa đã là một môn khoa học quan trọng, xâm nhập và là nền tảng của nhiều lý thuyết quan trọng. Tuy nhiên ở cấp phổ thông theo Giáo sư Lê Anh Vinh thuộc viện Khoa học giáo dục Việt Nam: ***“Toán học thực ra đẹp như một bức tranh, thế nhưng chương trình, sách giáo khoa toán ở phổ thông là một bức tranh đơn điệu không nhiều màu sắc”***. Chính sự đơn điệu là một phần nguyên nhân gây ra sự nhàm chán, kém hứng khởi trong các giờ học Toán. Học sinh thấy môn Toán khô khan, nặng về lý thuyết và ít có tính liên hệ thực tế.

Trong quá trình nghiên cứu, tôi nhận thấy việc đưa các trò chơi toán học vào các tiết dạy là một hoạt động mà học sinh hứng thú nhất. Bởi: vui chơi vừa là nhu cầu, vừa là quyền lợi của các em học sinh, giúp các em cân bằng được trạng thái tâm lý, tinh thần khi phải học những bài toán với những con số khô khan, những tiết học căng thẳng. Vui chơi còn là phương pháp nhanh nhất, đạt hiệu quả cao nhất, kích thích được sự hứng khởi, phấn chấn cho học sinh, tập trung đông

đủ các đối tượng học sinh tham gia học một cách nhiệt tình, trách nhiệm, hoà hợp và thân thiện.

Như vậy việc sử dụng trò chơi trong dạy học Toán mang lại nhiều lợi ích. Tuy nhiên thiết kế trò chơi trên các ứng dụng như Powerpoint mất nhiều công sức. Điều này dẫn đến tâm lý e ngại khi triển khai và thực hiện. Từ các trải nghiệm thực tế, bản thân là giáo viên giảng dạy môn Toán, tôi nghĩ ngay đến việc phải tìm ra giải pháp để thiết kế và sử dụng trò chơi một cách tối ưu và hiệu quả.

Từ những lý do trên tôi mạnh dạn đề xuất giải pháp **“Ứng dụng phần mềm kahoot để củng cố kiến thức và kiểm tra đánh giá kết quả học tập của học sinh qua môn Toán 7”**. Hy vọng giải pháp này của tôi sẽ góp phần nâng cao chất lượng dạy và học môn Toán ở cấp Trung học cơ sở.

II. Thời gian thực hiện và đối tượng áp dụng

- Thời gian thực hiện: Năm học 2023 - 2024.
- Đối tượng áp dụng: Học sinh khối 7 - Trường Trung học cơ sở Ngô Quyền.

III. Mục đích nghiên cứu

- Rèn luyện tinh thần năng động, tích cực học tập, ý thức cải tạo cho học sinh theo kịp sự phát triển của thời đại.
- Phát huy được các kỹ năng của học sinh: giao tiếp, xử lý thông tin, ứng dụng công nghệ thông tin...
- Phát huy năng lực tự học, hợp tác, giao tiếp của học sinh.

IV. Đối tượng nghiên cứu

Ứng dụng phần mềm Kahoot hỗ trợ củng cố kiến thức và kiểm tra đánh giá kết quả học tập của học sinh môn Toán 7.

V. Phương pháp nghiên cứu

- Phương pháp điều tra khảo sát thực tế.
- Phương pháp thực nghiệm khoa học.
- Phương pháp đối chiếu, so sánh.
- Phương pháp thống kê toán học.
- Phương pháp quan sát khoa học.

VI. Phạm vi nghiên cứu

Trường Trung học cơ sở Ngô Quyền – Huyện Đông Anh – Thành phố Hà Nội.

PHẦN B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

I. Cơ sở nghiên cứu

1. Cơ sở lí luận

Nghị quyết Hội nghị Trung ương 8 khóa XI ngày 24/01/2018 về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo nêu rõ: “Tiếp tục đổi mới mạnh mẽ phương pháp dạy và học theo hướng hiện đại; phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo và vận dụng kiến thức, kỹ năng của người học; khắc phục lối truyền thụ áp đặt một chiều, ghi nhớ máy móc, tập trung dạy cách học, cách nghĩ, khuyến khích tự học, tạo cơ sở để người học tự cập nhật và đổi mới tri thức, kỹ năng, phát triển năng lực.....”.

Căn cứ vào công văn Số: 3899/BGDĐT – GDTrH ngày 03/08/2023 V/v hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục trung học năm học 2023-2024 một trong những nhiệm vụ cụ thể cần thực hiện đó là thực hiện các nhiệm vụ chuyển đổi số trong hoạt động dạy học và quản lý giáo dục của các cấp theo lộ trình, bao gồm ứng dụng công nghệ thông tin trong việc đổi mới phương pháp và hình thức tổ chức dạy học, kiểm tra, đánh giá; ứng dụng công nghệ thông tin trong quản lý quá trình dạy học và quản trị nhà trường.

Kahoot! là một ứng dụng công nghệ thực tế dùng để tăng cường kiểm tra đánh giá quá trình học tập của học sinh. Ứng dụng còn giúp tăng cường hứng thú học tập cho học sinh, hỗ trợ giáo viên điều chỉnh kịp thời phương pháp dạy và học.

Kahoot! - Công cụ hỗ trợ giảng dạy được sử dụng hơn 160 nước trên thế giới, hơn 300.000 người sử dụng và được chọn sử dụng trong các hội thảo đào tạo quốc tế uy tín. Kahoot giúp làm nổi bật nội dung bài giảng, biến lớp học thành sân chơi hào hứng. Với Kahoot, bạn có thể sử dụng theo rất nhiều cách khác nhau, trong nhiều ngữ cảnh khác nhau từ lớp học ở trường, đào tạo doanh nghiệp, huấn luyện nội bộ,... rất dễ dàng, hấp dẫn và hoàn toàn miễn phí.

Kahoot! còn là một công cụ học tập dựa trên nền tảng trò chơi, được áp dụng trong công nghệ giáo dục tại các trường học. Trò chơi được sử dụng ở đây là những câu hỏi trắc nghiệm, không chỉ là những câu hỏi lý thuyết đơn thuần, người dùng có thể tích hợp thêm hình ảnh và video vào bài. Cũng có thể sử dụng để khảo sát lấy ý kiến của những người tham gia. Bản chất của Kahoot! là một website, vì thế, người học có thể trả lời những câu hỏi thông qua trình duyệt web trên mọi thiết bị có kết nối Internet.

2. Cơ sở thực tiễn

Từ thực tế trong quá trình dạy và học môn Toán trung học cơ sở, tôi nhận thấy đa số học sinh chưa có sự hứng thú, chưa có được những niềm vui trong học tập bộ môn. Vì vậy, yêu cầu đặt ra với giáo viên giảng dạy bộ môn Toán trung

học cơ sở là phải làm thế nào, phải tổ chức, hướng dẫn học sinh học tập ra sao để tạo cho học sinh có được sự hứng thú, yêu thích học tập bộ môn Toán và đặc biệt là phát huy được tính tích cực cho các em trong quá trình học tập môn Toán để nâng cao hiệu quả dạy và học.

Trước khi thực hiện giải pháp, giáo viên đã tiến hành phát phiếu điều tra học sinh về việc sử dụng trò chơi trong các tiết dạy học Toán kết quả thu được như sau:

STT	Nội dung điều tra	Kết quả thu được
1	Số giờ học môn Toán 7 có sử dụng trò chơi học tập.	20%
2	Số học sinh yêu thích việc sử dụng trò chơi tạo hứng thú học tập.	96%
3	Số học sinh đạt kết quả trên trung bình bộ môn học.	75%
4	Số học sinh đạt kết quả khá giỏi của bộ môn.	65%
5	Số học sinh mong muốn được tham gia các trò chơi trong các giờ học môn Toán 7.	70%

Kết quả điều tra cho thấy việc thiết kế và sử dụng trò chơi trong giờ dạy Toán học là việc làm hết sức cần thiết của giáo viên. Trên thực tế, các giờ dạy Toán học được cho là rất khô khan. Vì vậy người giáo viên phải gây được hứng thú học tập cho học sinh bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập. Trò chơi học tập là một hoạt động mà các em rất hứng thú. Chơi mà học và học trong chơi. Các trò chơi Toán học lý thú và bổ ích phù hợp với nhận thức của các em sẽ giúp các em lĩnh hội tri thức Toán học một cách dễ dàng, củng cố khắc sâu kiến thức một cách vững chắc, tạo cho các em niềm say mê, hứng thú trong học tập.

II. Thực trạng về việc sử dụng các phương pháp ôn tập, kiểm tra trong giờ học Toán 7.

Trong bước phát triển mạnh mẽ và vô cùng sôi động của công nghệ số hiện nay, giáo viên đã và đang không ngừng áp dụng các phương pháp dạy học tích cực nhằm tăng hiệu quả, chất lượng của môn học cũng như khơi gợi sự hứng thú của học sinh trong tiết học, giúp học sinh chủ động lĩnh hội kiến thức.

1. Thuận lợi

- Được sự quan tâm, tạo điều kiện của Sở giáo dục và đào tạo Hà Nội đã trang bị Phòng học thông minh cho nhà trường và tổ chức tập huấn sử dụng cho giáo viên.

- Được sự quan tâm của Ban giám hiệu, tổ chuyên môn, đồng nghiệp đã đến dự giờ, đóng góp ý kiến về việc xây dựng nội dung trò chơi trong các giờ dạy.

- Nhà trường bước đầu đã trang bị máy chiếu, máy tính, thiết kế hệ thống mạng không dây wifi ở một số phòng học.

2. Khó khăn

- Về cơ sở vật chất, trang thiết bị:
 - + Hệ thống mạng không dây chưa đồng bộ đến từng lớp học.
 - + Sự sắp xếp bàn ghế đôi khi gây ra việc khó di chuyển cho học sinh khi tham gia trò chơi theo nhóm.
- Về phía giáo viên:
 - + Việc tổ chức trò chơi trong giờ học Toán còn chưa được chú trọng, còn quan niệm: Tổ chức trò chơi ảnh hưởng tới thời gian học.
- Về phía học sinh:
 - + Sự nắm bắt kiến thức của học sinh chưa đồng đều dẫn tới việc chỉ có một số ít xác định được đúng đắn mục đích học tập, chủ động, tích cực trong quá trình học.
 - + Một số học sinh chưa có ý thức tốt trong khi tham gia trò chơi, gây mất trật tự ảnh hưởng đến tiết học và các lớp bên cạnh.

III. Nội dung và biện pháp thực hiện

1. Vai trò của Kahoot trong học tập

Trò chơi học tập trực tuyến trên phần mềm Kahoot làm thay đổi hình thức hoạt động học tập của học sinh, giúp học sinh tiếp thu kiến thức một cách chủ động đồng thời hình thành, rèn luyện các kĩ năng, kĩ xảo, thúc đẩy hoạt động trí tuệ. Thông qua trò chơi học sinh vận dụng các kiến thức đã học vào giải quyết các tình huống của trò chơi, từ đó giúp học sinh thực hành, luyện tập, củng cố mở rộng kiến thức đã học. Khuyến khích học sinh sử dụng công nghệ đồng thời với giao diện và thiết kế hấp dẫn giúp học sinh có sự cạnh tranh lành mạnh, công bằng trong việc trả lời câu hỏi.

2. Biện pháp thực hiện.

2.1. Thiết lập tài khoản trên phần mềm Kahoot.

i) Đối với giáo viên

- Giáo viên truy cập trang: <https://kahoot.com/>
- Tạo tài khoản bằng cách đăng ký tài khoản miễn phí tại mục **Get my free account** hoặc đăng nhập bằng tài khoản Google gmail hoặc tài khoản Microsoft.

ii) Đối với học sinh

- Sau khi giáo viên nhấn nút chọn chế độ chơi, Kahoot sẽ hiển thị một dãy số (Game – pin), giáo viên sẽ thông báo cho học sinh.
- Học sinh truy cập trang kahoot.it, nhập dãy số đó rồi gõ tên (Nick – name) của mình mà không cần đăng ký tài khoản.

2.2. Vận dụng Kahoot trong giảng dạy

Khởi động đầu giờ học: Giáo viên sử dụng đề lôi cuốn học sinh tham gia, ôn lại những gì học sinh đã học buổi trước. Hoặc đánh giá kiến thức học sinh trước khi bắt đầu bài học mới. Giáo viên sử dụng nó để thu được phản hồi toàn lớp học về những kiến thức nền trước khi bắt đầu một nội dung mới. Giáo viên cũng có thể sử dụng sau khi kết thúc giờ học hay kết thúc một hoạt động. Đồng thời có thể khảo sát ý kiến của học sinh về một vấn đề nào đó. Trong khi chờ đợi các người học đăng nhập vào hệ thống, giáo viên có thể mở một video trên Youtube chạy trong nền của ứng dụng, video này có thể là một đoạn phim vui nhộn hay đoạn phim mang nội dung liên quan đến chủ đề chuẩn bị kiểm tra. Sử dụng nó cho việc ôn tập cũng là một cách hiệu quả để học sinh tham gia tích cực hơn. Giải thích sau mỗi câu hỏi, mỗi khi học sinh trả lời xong một câu hỏi hãy yêu cầu học sinh giải thích về câu trả lời, tại sao câu trả lời đó là đúng hoặc sai. Đặc biệt hiệu quả cho kiểm tra đánh giá kết quả của học sinh, kết quả hiện ra ngay sau lượt kiểm tra. Xếp theo đúng thứ tự học sinh hoàn thành trước và kết quả đúng nhất. Có sẵn kho câu đố hay đã được chia sẻ từ cộng đồng Kahoot, do đó bạn dễ dàng tìm hiểu và sử dụng thêm các câu đố khác; Vào cuối bài, người học có thể cung cấp các thông tin phản hồi về bài kiểm tra giúp giáo viên hoàn thiện hơn kho câu hỏi của mình. Giáo viên có thể đặt lịch để học sinh hoàn thành bài tập về nhà, hoàn thành trên Kahoot, từ xa hoàn toàn có thể giám sát quá trình làm bài và kết quả làm bài của học sinh.

2.3. Hướng dẫn thực hiện

- Giáo viên lựa chọn bộ câu hỏi đã xây dựng, chọn mục **Play** để bắt đầu trò chơi.

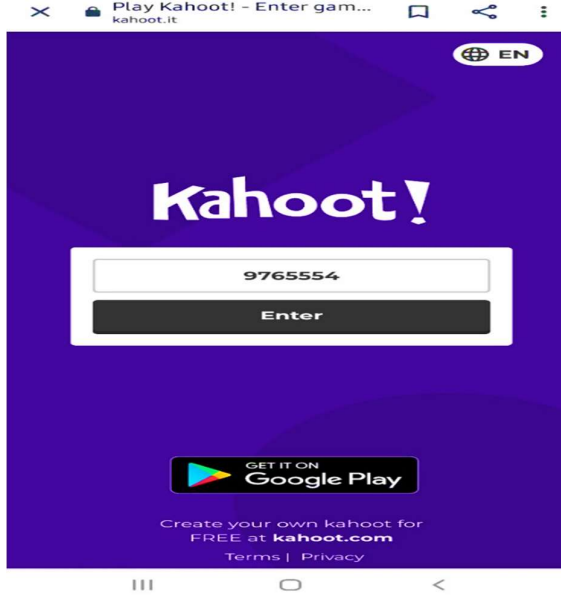
- Giáo viên lựa chọn hình thức tổ chức

- + Assign: giao bài tập về nhà: Đối với việc giao bài tập về nhà, giáo viên sẽ thiết lập ngày giờ học sinh cần hoàn thành bài tập, sau đó chọn mục Creat. Để mời học sinh tham gia làm bài tập về nhà, giáo viên có thể chọn Copy URL để gửi link hoặc gửi mã Game Pin tới học sinh.

- + Teach: học sinh tham gia trực tiếp; câu hỏi hiển thị trên màn chiếu, câu trả lời hiển thị trên thiết bị của học sinh. Sau đó giáo viên chọn chế độ chơi.

Giáo viên chọn chế độ **Classic 1:1** hoặc chế độ **Team mode** tham gia theo đội. Giao diện màn hình của giáo viên sẽ chuyển hướng đến trang mới như sau: Giáo viên sẽ thông báo **Game PIN** cho học sinh. Khi học sinh đã tham gia đầy đủ, màn hình của giáo viên sẽ hiển thị danh sách người tham gia. Giáo viên nhấn **Start** để bắt đầu trò chơi. Trường hợp không muốn có người tham gia sau khi đã bắt đầu, giáo viên bấm vào biểu tượng ổ khóa đã khoanh tròn trên.

Học sinh tham gia trò chơi bằng cách:

Truy cập địa chỉ Kahoot.it, nhập mã Pin do giáo viên cung cấp rồi nhấn Enter.	Nhập tên vào khung Nick name, sau đó chọn OK, go! để tham gia trò chơi.
	

- Trên màn hình của giáo viên, sẽ hiển thị câu hỏi:



Phân số nào biểu thị số miếng bánh chưa ăn?

26

1/4

1/3

3/4

1/2

0 Answers

2/8 kahoot.it Game PIN: 842289

Câu hỏi hiển thị trên màn hình giáo viên.

3. Minh họa

Trong năm học 2023 - 2024, tôi đã ứng dụng phần mềm Kahoot để thiết kế trò chơi nhằm củng cố kiến thức cho học sinh và giao bài tập về nhà trên phần mềm Kahoot.

Giải pháp đã được áp dụng cho tiết bài tập, tiết ôn tập chương, ôn tập học kì, kiểm tra 15 phút tại các lớp và thấy được hiệu quả tăng tính hứng thú cho học sinh.

3.1. Tiết ôn tập hình học kì 1 (Toán 7)

Trên lớp: Phần hoạt động khởi động: Để học sinh nhớ lại nội dung kiến thức đã học phần hình học, giáo viên tổ chức hoạt động 10 phút đầu giờ cho học sinh tham gia thi giữa các tổ (Giáo viên chia lớp thành 4 đội, các thành viên trong đội cùng suy nghĩ câu trả lời và tham gia bằng hình thức dơ tay).

Về nhà: Giáo viên gửi liên kết trang kahoot hoặc gửi mã phần học trên lớp cho học sinh luyện tập lại tại nhà. Sau khi học sinh hoàn thành sẽ hiện danh sách học sinh tham gia, số câu trả lời đúng, sai, xếp hạng thứ tự tạo nên sự hào hứng của học sinh.

Hệ thống các câu hỏi đa dạng, mỗi câu hỏi có 20 giây suy nghĩ, thời gian tỉ lệ thuận với số điểm đạt được, được sử dụng dạng trắc nghiệm 4 phương án, câu trả lời đúng, sai, dạng hỏi điền khuyết xem trong phần phụ lục.

3.2. Bài kiểm tra 15 phút về đại lượng tỉ lệ thuận

Giáo viên giao bài cho học sinh làm tại nhà trong một khoảng thời gian chỉ định. Học sinh vào trang Kahoot.it và nhập mã giáo viên cung cấp để làm bài. Sau khi hoàn thành giáo viên sẽ có danh sách câu trả lời đúng, sai, chấm điểm, xếp hạng thứ tự cho học sinh. Điều này tiết kiệm nhiều thời gian chấm điểm truyền thống trên giấy. Hệ thống câu hỏi xem ở phần phụ lục.

IV. Kết quả đạt được và bài học kinh nghiệm

1. Kết quả đạt được

** Tính hiệu quả của giải pháp:*

i) Về phía học sinh:

- + Tạo bầu không khí học tập sôi nổi, hứng khởi và nhiệt tình của học sinh.
- + Hình thành, phát triển kĩ năng hoạt động nhóm, sử dụng công nghệ thông tin, tăng tính cạnh tranh lành mạnh giữa các cá nhân hoặc các nhóm học sinh.
- + Học sinh tự tin, vận dụng kiến thức linh hoạt.

ii) Về phía giáo viên:

- + Giáo viên đánh giá kết quả của các nhóm hoặc của từng học sinh một cách nhanh chóng, chính xác.
- + Phát huy, tận dụng được cơ sở vật chất, trang thiết bị phục vụ học tập của nhà trường đặc biệt trong xu thế hội nhập và cuộc Cách mạng Công nghiệp 4.0.
- + Đánh giá được cả mức độ kiến thức của học sinh khi không có mặt của giáo viên, việc xây dựng và thiết kế các nhiệm vụ, trò chơi học tập trên phần mềm Kahoot giúp giáo viên đánh giá được quá trình tự học của học sinh ở nhà.

- Sau khi thực hiện giải pháp, giáo viên đã tiến hành điều tra nhằm đánh giá hiệu quả thực hiện giải pháp và kết quả thu được như sau:

STT	Nội dung điều tra	Kết quả trước khi thực hiện giải pháp	Kết quả sau khi thực hiện giải pháp
1	Số học sinh hào hứng với trò chơi trên phần mềm.	40%	75%
2	Số học sinh đạt kết quả khá, giỏi.	65%	85%
3	Số học sinh đạt kết quả trên trung bình.	75%	90%
3	Số học sinh hứng thú học tập môn học	65%	85%
4	Giáo viên thực hiện giải pháp thiết kế trò chơi học tập bằng các phần mềm trong dạy học.	35%	96%
5	Số tiết ứng dụng trò chơi trong dạy học	20%	70%

- Nhận xét: Từ kết quả thống kê cho thấy các lớp có sử dụng trò chơi kết quả đạt được cao hơn các lớp không sử dụng, cụ thể:

- + Tỷ lệ học sinh hứng thú với môn học tăng (từ 65% lên 85%).
- + Tỷ lệ học sinh đạt điểm khá giỏi tương đối cao từ 85% trở lên.

Như vậy, nhìn vào kết quả khảo sát có thể thấy rằng giải pháp đạt được những sự thay đổi nhất định trong chất lượng dạy và học môn Toán cũng như chất lượng dạy và học của các bộ môn khác. Nhiều giáo viên đã tích cực áp dụng giải pháp trong quá trình giảng dạy thiết kế trò chơi để nâng cao chất lượng bộ môn. Học sinh tích cực, chủ động, sáng tạo, hứng thú học tập hơn.

2. Bài học kinh nghiệm

Từ những kết quả bước đầu đạt được đã phần nào khẳng định tầm quan trọng, tính hiệu quả của việc ứng dụng phần mềm Kahoot để thiết kế trò chơi nhằm khơi gợi sự hứng thú cho học sinh trung học cơ sở trong giờ dạy Toán. Đồng thời, qua việc thực hiện tôi cũng rút ra một số kinh nghiệm để góp phần nâng cao chất lượng bộ môn Toán trung học cơ sở như sau:

- Việc ứng dụng phần mềm Kahoot để thiết kế trò chơi đòi hỏi thời gian tìm tòi, nghiên cứu vì vậy giáo viên cần đầu tư thời gian, học hỏi, lựa chọn các nguồn thông tin đáng tin cậy hoặc sự trợ giúp từ đồng nghiệp có chuyên môn.

- Khi tổ chức và thực hiện, giáo viên cần có tác phong nghiêm túc nhưng lại hết sức vui vẻ, hòa đồng với học sinh. Các khẩu lệnh cần rõ ràng, dễ hiểu, tạo

được sự hấp dẫn. Từ đó tác động tới tâm lí, tình cảm của học sinh, gây sự hứng thú học tập cho các em.

- Hiểu được tâm sinh lý, lứa tuổi từng giai đoạn phát triển của học sinh. Từ đó, xây dựng và thiết kế trò chơi học tập phù hợp.

- Tránh việc tổ chức quá ồn, gây ảnh hưởng đến các lớp bên cạnh.

- Lựa chọn thời gian chơi hợp lý. Luật chơi cụ thể, thưởng phạt phân minh.

- Trao đổi, chia sẻ giải pháp với các đồng nghiệp, tổ nhóm chuyên môn trong các buổi sinh hoạt chuyên môn để được góp ý, bổ sung và hoàn thiện hơn trong việc thực hiện giải pháp.

PHẦN C. KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận

Dưới sự tổ chức hoạt động dạy học của giáo viên, đã khơi dậy được hứng thú học tập đến từng học. Học sinh có tâm thế hứng khởi, say mê hơn trong các giờ học môn Toán. Giải pháp này không quá đột phá nhưng cũng có thành công nhất định. Tôi hy vọng giải pháp này sẽ góp một phần nhỏ vào công cuộc đổi mới dạy và học trong nhà trường nói riêng và giáo dục huyện nói chung. Thông qua tổ chức trò chơi trong các tiết dạy, học sinh được trải nghiệm, ứng dụng công nghệ thông tin thành thạo, hiệu quả. Giáo viên gần gũi học sinh, nắm bắt được khả năng, trình độ của học sinh. Thông qua việc sử dụng trò chơi, các tiết dạy trở nên sinh động tạo hứng thú học tập cho học sinh hiệu quả tiết học được nâng cao từ đó nâng cao chất lượng dạy và học trong nhà trường.

2. Khuyến nghị

- Đối với giáo viên: đề xuất và thực hiện thêm nhiều các giải pháp ở các môn học để nâng cao chất lượng dạy và học trong nhà trường.

- Đối với phụ huynh học sinh: quan tâm, giúp đỡ, ủng hộ cho các con để các con phát triển các kỹ năng của mình không chỉ trong học tập mà còn trong thực tế cuộc sống.

- Đối với học sinh: các em cần mạnh dạn, tích cực, chủ động tham gia các hoạt động ngoại khóa trải nghiệm sáng tạo để rèn luyện và trang bị cho mình những kỹ năng cần thiết.

Trên đây, tôi đã trình bày giải pháp **“Ứng dụng phần mềm kahoot để củng cố kiến thức và kiểm tra đánh giá kết quả học tập của học sinh qua môn Toán 7”**. Sáng kiến kinh nghiệm của tôi chắc chắn không tránh khỏi thiếu sót. Rất mong được sự giúp đỡ đóng góp của ban giám khảo, các đồng nghiệp để sáng kiến kinh nghiệm của tôi được hoàn thiện hơn và công việc dạy học của tôi đạt kết quả cao hơn.

Đông Anh, ngày 17 tháng 4 năm 2024

**XÉT DUYỆT CỦA HĐKH NHÀ
TRƯỜNG**

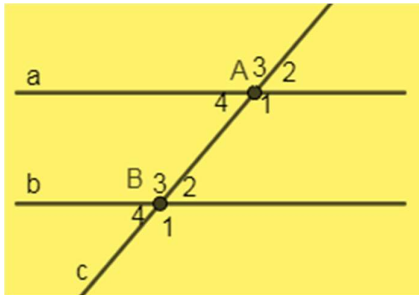
NGƯỜI VIẾT

DƯƠNG ANH THƯ

PHẦN D. PHỤ LỤC

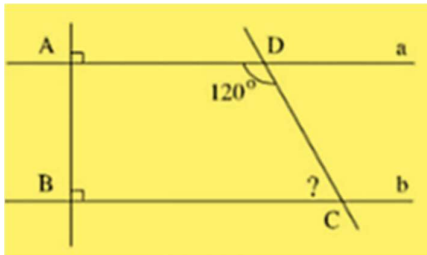
1. Tiết ôn tập hình học kì 1 (Toán 7)

Câu 1: Cho $a \parallel b$. Đáp án nào sau đây **ĐÚNG**



- A. $\widehat{A_3} = \widehat{B_1}$
- B. $\widehat{A_2} = \widehat{B_2}$
- C. $\widehat{B_2} = \widehat{A_1}$
- D. $\widehat{B_4} + \widehat{A_4} = 180^\circ$

Câu 2: Tính góc C



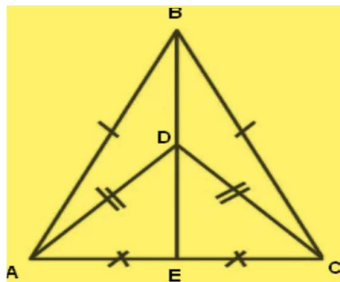
- A. 60°
- B. 90°
- C. 120°
- D. Không có kết quả.

Câu 3: $a \parallel b, a \perp b \Rightarrow a \perp c$

A. Đúng

B. Sai

Câu 4: Tam giác nào bằng nhau và theo trường hợp nào?



- A. $\triangle BAD = \triangle DCE$, c.c.c
- B. $\triangle BDC = \triangle DAE$, g.c.g
- C. $\triangle BAD = \triangle BCD$, c.g.c
- D. $\triangle DAE = \triangle DCE$, c.c.c

Câu 5: Có mấy trường hợp bằng nhau của tam giác?

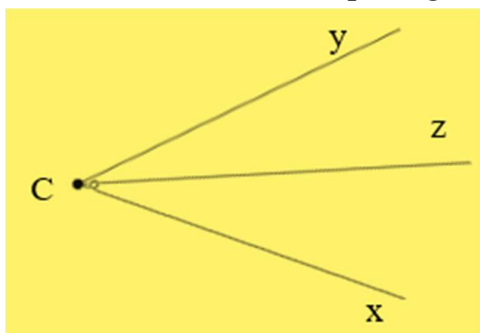
A. 2

B. 4

C. 3

D. 1

Câu 6: Có Cz là tia phân giác, $\Rightarrow$



- A. $\widehat{yCz} = \widehat{zCx}$
- B. $\widehat{yCx} = \widehat{yCz}$
- C. $Cy = Cx$
- D. $Cy = Cz$

Câu 7: Tiên đề Euclid: Qua 1 điểm nằm ngoài 1 đường thẳng chỉ có 1 đường thẳng song song với đường thẳng đó

A. Đúng

B. Sai

Câu 8: Tổng 3 góc của tam giác bằng bao nhiêu độ?

- A. 90° B. 120° C. 360° D. 180°

Câu 9: $a//b, a//c \Rightarrow c//b$

- A. Đúng B. Sai

Câu 10: Chọn đáp án SAI

- A. Hai góc đối đỉnh thì bằng nhau
 B. $a//b, a \perp c \Rightarrow c \perp b$
 C. Hai góc không đối đỉnh thì không bằng nhau
 D. hai đường thẳng vuông góc thì tạo thành 4 góc vuông

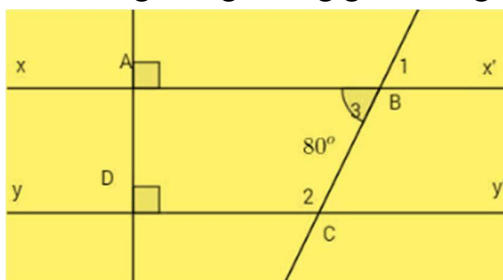
Câu 11: Hai đường thẳng song song là 2 đường thẳng có điểm chung

- A. Đúng B. Sai

Câu 12: Đường trung trực của 1 đoạn thẳng là

- A. Đường thẳng đi qua trung điểm của đoạn thẳng đó
 B. Đường thẳng đi qua trung điểm và vuông góc với đoạn thẳng đó
 C. Đường thẳng vuông góc với đoạn thẳng đó
 D. không biết.

Câu 13: Trong hình có đường thẳng vuông góc không?

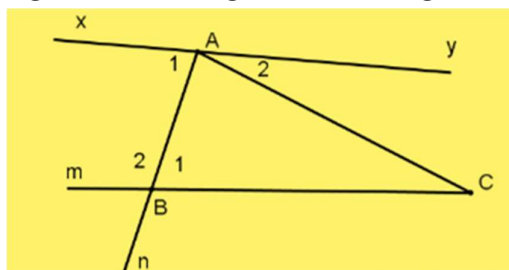


- A. Có B. Không và có C. Không D. Có và không

Câu 14: Góc ngoài của 1 tam giác bằng tổng 2 góc trong không kề với nó

- A. Đúng B. Sai

Câu 15: Cho góc $A_1 = 70^\circ$, góc $B_1 = 65^\circ$, góc $A_2 = 20^\circ$. Tính góc C



Góc C =

Câu 16: Dấu hiệu nhận biết 2 đường thẳng song song là

- A. 1 góc so le trong bằng nhau
 B. 2 cặp góc đồng vị bằng nhau
 C. 1 cặp góc trong cùng phía bằng nhau
 D. 1 cặp góc so le trong bằng nhau

2. Bài kiểm tra 15 phút về đại lượng tỉ lệ thuận

Câu 1: Một công nhân làm được 30 sản phẩm trong 50 phút. Trong 120 phút người đó làm được bao nhiêu sản phẩm cùng loại ? (1 phút 25 giây)

- A. 76 B. 78 C. 72 D. 74

Câu 2: Hai thanh sắt có thể tích là 23 cm^3 và 19 cm^3 . Thanh thứ nhất nặng hơn thanh thứ hai 65 gam. Thanh thứ nhất nặng: (1 phút 25 giây)

- A. 266 gam B. 322 gam C. 232 gam D. 626 gam

Câu 3: Học sinh khối 7 tham gia trồng ba loại cây: phượng, bạch đàn, phi lao. Số cây phượng, bạch đàn, phi lao tỉ lệ với các số 2;3;5. Biết hai lần số cây phượng cộng với ba lần số bạch đàn thì nhiều hơn số phi lao là 48 cây. (1 phút 25 giây)

Hãy điền vào chỗ trống:

Số cây phượng đã trồng được là:.....

Số cây bạch đàn đã trồng được là:.....

Số cây phi lao đã trồng được là:.....

Câu 4: Cho bốn số a; b; c; d. Biết rằng $a : b = 2 : 3$; $b : c = 4 : 5$; $c : d = 6 : 7$. Thế thì $a:b:c:d$ bằng: (1 phút 25 giây)

- A. 8:12:15:13 B. 16:24:32:35 C. 4:12:6:7 D. 16:24:30:35

Câu 5: Cho biết đại lượng x và y tỉ lệ thuận với nhau và khi $x = 5$ thì

$y = \frac{-1}{20}$. Khi đó, với $y = 5$ thì giá trị của x là: (1 phút 25 giây)

- A. $x = 500$ B. $x = \frac{1}{500}$ C. $x = \frac{-1}{500}$ D. $x = -500$

Câu 6: Hai thanh kim loại đồng chất có thể tích lần lượt là 10 dm^3 và 15 dm^3 . Biết thanh thứ hai nặng hơn thanh thứ nhất 52 kg. Mỗi thanh kim loại sẽ nặng là: (1 phút 25 giây)

- A. 104 kg và 156 kg B. 52 kg và 78 kg
C. 208 kg và 312 kg D. Cả a, b, c đều sai

Câu 7: Một tam giác có độ dài của ba cạnh tỉ lệ với 4, 6, 8. Biết rằng chu vi tam giác là 36 cm. Độ dài của ba cạnh tam giác là: (1 phút 25 giây)

- A. 4 cm, 6 cm, 8 cm B. 8 cm, 12 cm, 16 cm
C. 12 cm, 18 cm, 24 cm D. Một kết quả khác

Câu 8: Cho hai đại lượng x và y tỉ lệ thuận với nhau khi và chỉ khi $x = 4$ thì $y = 6$. Tìm hệ số tỉ lệ k của y đối với x (1 phút 25 giây)

- A. $k = \frac{1}{2}$ B. $k = \frac{2}{3}$

C. $k = \frac{3}{2}$

D. A, B, C đều sai

Câu 9: Cho hai đại lượng x và y tỉ lệ thuận với nhau khi và chỉ khi $x = 16$ thì $y = 12$. Tìm hệ số tỉ lệ của y theo x (1 phút 25 giây)

A. $y = \frac{3}{4}x$

B. $y = \frac{1}{4}x$

C. $y = \frac{2}{3}x$

D. $x = \frac{3}{4}y$

Câu 10: Cho đại lượng y tỉ lệ thuận với đại lượng x theo hệ số k ($k \neq 0$), $x = 2,5$ thì $y = 0,5$. Hãy tính x khi $y = -4,78$ (1 phút 25 giây)

A. $x = -21,3$

B. $x = 23,9$

C. $x = -24,5$

D. $x = 25,4$

Câu 11: Một hình chữ nhật có hai cạnh tỉ lệ với 4 và 7, chu vi là 220 cm. Diện tích hình chữ nhật đó bằng (1 phút 25 giây)

A. 2500 cm^2

B. 2800 cm^2

C. 3000 cm^2

D. 3180 cm^2

Câu 12: Chia số 379 thành 3 phần tỉ lệ thuận với $\frac{3}{2}; \frac{12}{5}; \frac{7}{2}$.

Tìm mỗi phần: (1 phút 25 giây)

A. 75; 120; 175

B. 80; 115; 175

C. 90; 120; 160

D. A, B, C đều sai

PHẦN E. TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Ứng dụng Kahoot! vào nội dung dạy học (theo <https://vnexpress.net/ung-dung-kahoot-vao-noi-dung-day-hoc-4653436.html>)
2. Nghị quyết Hội nghị Trung ương 8 khóa XI ngày 24/01/2018 về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo.
3. Số: 3899/BGDĐT-GDTrH V/v hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục trung học năm học 2023-2024.
4. Sách giáo khoa Toán 7 tập 1, tập 2 (Kết nối tri thức với cuộc sống – Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam).
5. Sách bài tập Toán 7 tập 1, tập 2 (Kết nối tri thức với cuộc sống – Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam).