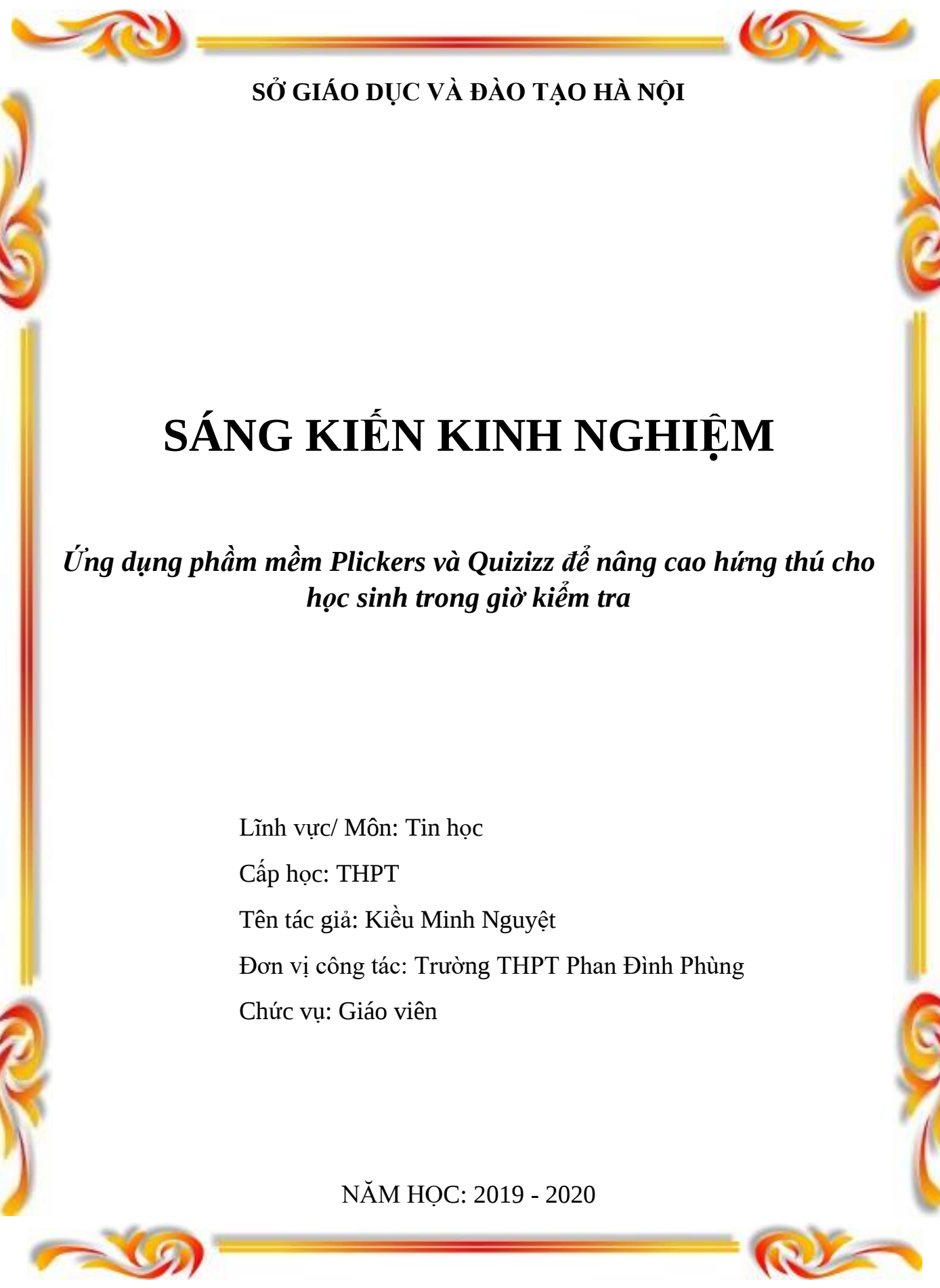




SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO HÀ NỘI

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Ứng dụng phần mềm Plickers và Quizizz để nâng cao hứng thú cho học sinh trong giờ kiểm tra

Lĩnh vực/ Môn: Tin học

Cấp học: THPT

Tên tác giả: Kiều Minh Nguyệt

Đơn vị công tác: Trường THPT Phan Đình Phùng

Chức vụ: Giáo viên

NĂM HỌC: 2019 - 2020

MỤC LỤC

I.	ĐẶT VẤN ĐỀ:	1
II.	GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ	1
1.	Những nội dung lý luận liên quan trực tiếp đến vấn đề:	1
2.	Thực trạng vấn đề:	2
3.	Các biện pháp đã tiến hành:	2
3.1.	Ứng dụng phần mềm Plickers:	2
3.1.1.	Trên máy tính:	2
3.1.2.	Trên điện thoại	5
3.1.3.	Tổ chức kiểm tra, đánh giá	5
3.2.	Ứng dụng phần mềm Quizizz	8
3.2.1.	Với giáo viên:	8
3.2.2.	Với học sinh:	11
4.	Hiệu quả sáng kiến kinh nghiệm:	13
III.	KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ	14
1.	Kết luận	14
2.	Kiến nghị	14

I. ĐẶT VẤN ĐỀ:

Công nghệ thông tin là một trong các động lực quan trọng nhất của sự phát triển, cùng với một số ngành công nghệ cao khác đang làm biến đổi sâu sắc đời sống kinh tế, văn hoá, xã hội của thế giới hiện đại.

Xuất phát từ cuộc vận động ứng dụng đẩy mạnh công nghệ thông tin vào dạy học của Bộ giáo dục, Sở giáo dục và Ban giám hiệu nhà trường nhằm nâng cao chất lượng dạy học. Đặc biệt là bộ môn Tin học, môn Tin học là một môn khoa học công cụ, tri thức và kỹ năng Tin học được áp dụng rộng rãi, hỗ trợ đắc lực cho rất nhiều ngành khoa học khác nhau trong hầu hết lĩnh vực của đời sống và là một phần không thể thiếu của trình độ văn hóa phổ thông của con người trong thời đại mới. Sự thành công của một tiết dạy ngoài phương pháp giảng dạy của giáo viên và cách học của học sinh, còn cần sự có mặt của đồ dùng, phương tiện, thiết bị và phần mềm dạy học.

Qua nhiều năm giảng dạy bộ môn Tin học, tôi nhận thấy giờ kiểm tra lý thuyết luôn khiến học sinh có cảm giác sợ và không hứng thú, thành tích cũng hạn chế. Trong năm học 2018 – 2019, tôi đã quan sát và lưu lại thành tích của 2 lớp mình dạy là 10D5 và 11D5 thì vẫn có 14.89% học sinh trung bình. Năm học 2019 -2020, tôi cũng chọn hai lớp 10D5 và 11D5 trong 9 lớp mình dạy để tiến hành áp dụng các biện pháp đổi mới và quan sát, lưu lại kết quả.

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

1. Những nội dung lý luận liên quan trực tiếp đến vấn đề:

Trong vài thập kỷ gần đây, đã có sự bùng nổ về thông tin hay gọi là thời đại thông tin. Cùng với việc sáng tạo ra hệ thống công cụ mới, con người cũng đã tập trung trí tuệ từng bước xây dựng ngành khoa học tương ứng để đáp ứng những yêu cầu khai thác tài nguyên thông tin.

Tin học được đưa vào nhà trường, vào giáo dục của nước ta nhằm giúp học sinh chúng ta theo kịp với trình độ phát triển của khu vực và thế giới. Đưa Tin học vào nhà trường nói chung và THPT nói riêng là một việc làm cần thiết để các em làm quen và tiếp cận với công nghệ khoa học tiên tiến.

Để bộ môn Tin học có chất lượng, đạt kết cao thì giáo viên ngoài tình thông về bộ môn Tin học thì còn cần phải đổi mới phương pháp dạy học để tạo hứng thú cho học sinh.

Trong quá trình tìm tòi để cải thiện chất lượng tiết dạy tôi đã ***“Ứng dụng phần mềm Plickers và Quizizz để nâng cao hứng thú cho học sinh trong giờ kiểm tra”***.

2. Thực trạng vấn đề:

Bộ môn Tin học không phải môn học chính nên học sinh không dành nhiều thời gian để học khi về nhà. Môn Tin học lại khô khan thiếu hấp dẫn nên các em thường không tập trung chú ý nghe giảng trên lớp dẫn đến chất lượng học tập không cao, các em học chống đối và không có hứng thú với môn học này.

3. Các biện pháp đã tiến hành:

Khả năng và điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến: Giáo viên có máy tính và điện thoại kết nối mạng, học sinh dùng máy tính hoặc điện thoại có kết nối mạng và các thẻ Plickers.

Giáo viên sử dụng hai ứng dụng **Plickers** và **Quizizz** để kiểm tra trắc nghiệm kiến thức của học sinh thông qua việc tổ chức trò chơi.

3.1. Ứng dụng phần mềm Plickers:

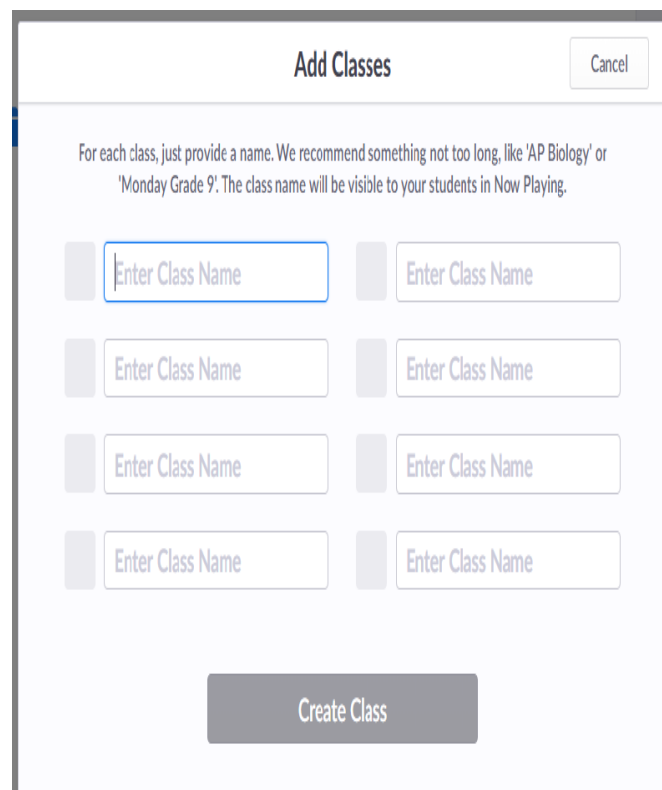
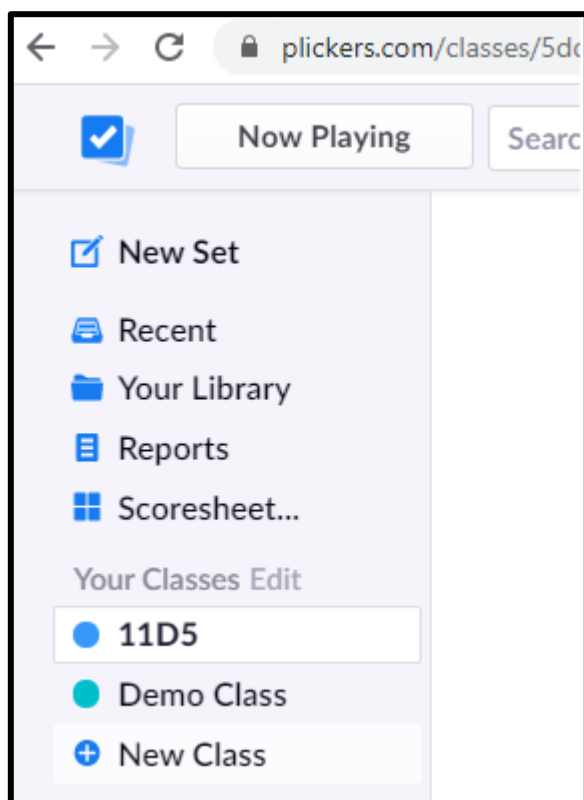
Plickers là một công cụ đơn giản cho phép giáo viên thu thập dữ liệu đánh giá học sinh mà không cần sử dụng bất kỳ thiết bị cầm tay nào cho người học.

Điều kiện thực hiện: có 1 máy tính và 1 điện thoại thông minh kết nối mạng Internet và thẻ đáp án cho học sinh.

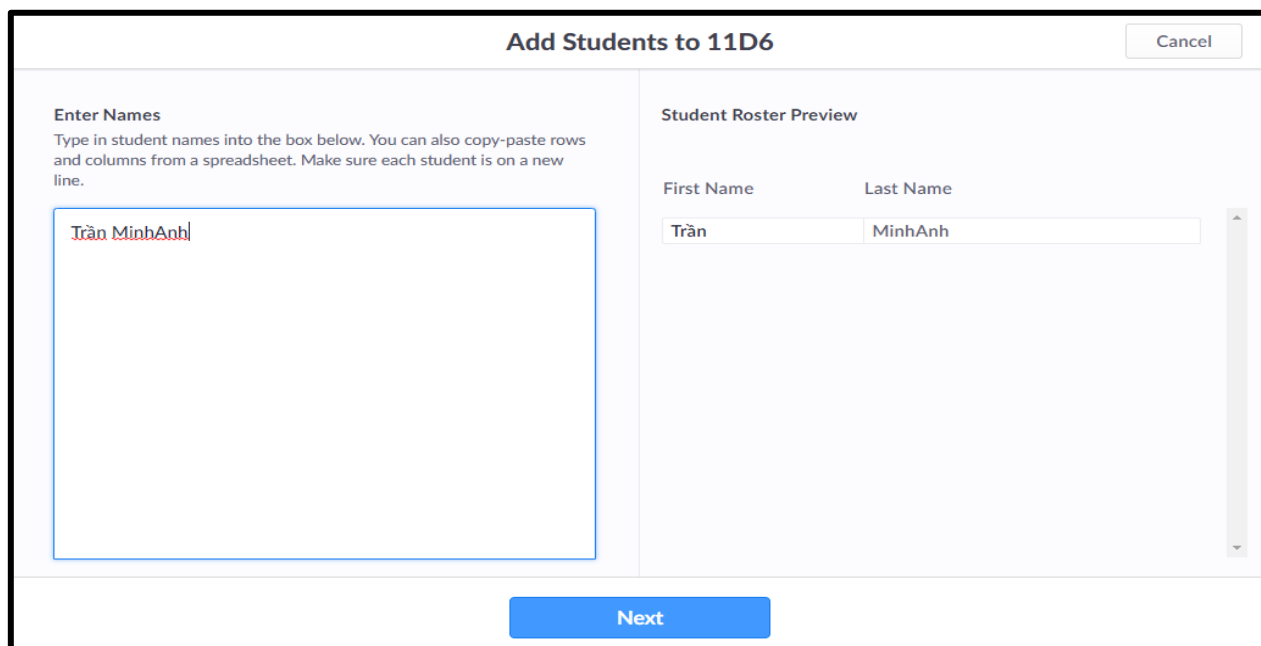
Cách thực hiện như sau:

3.1.1. Trên máy tính:

- + Truy cập trang **“Plickers.com”**
- + Đăng ký tài khoản qua nút **“Sign up”** hoặc sử dụng gmail để đăng nhập bằng cách click vào nút **“Sign in with Google”**.
- + Tạo danh sách học sinh:



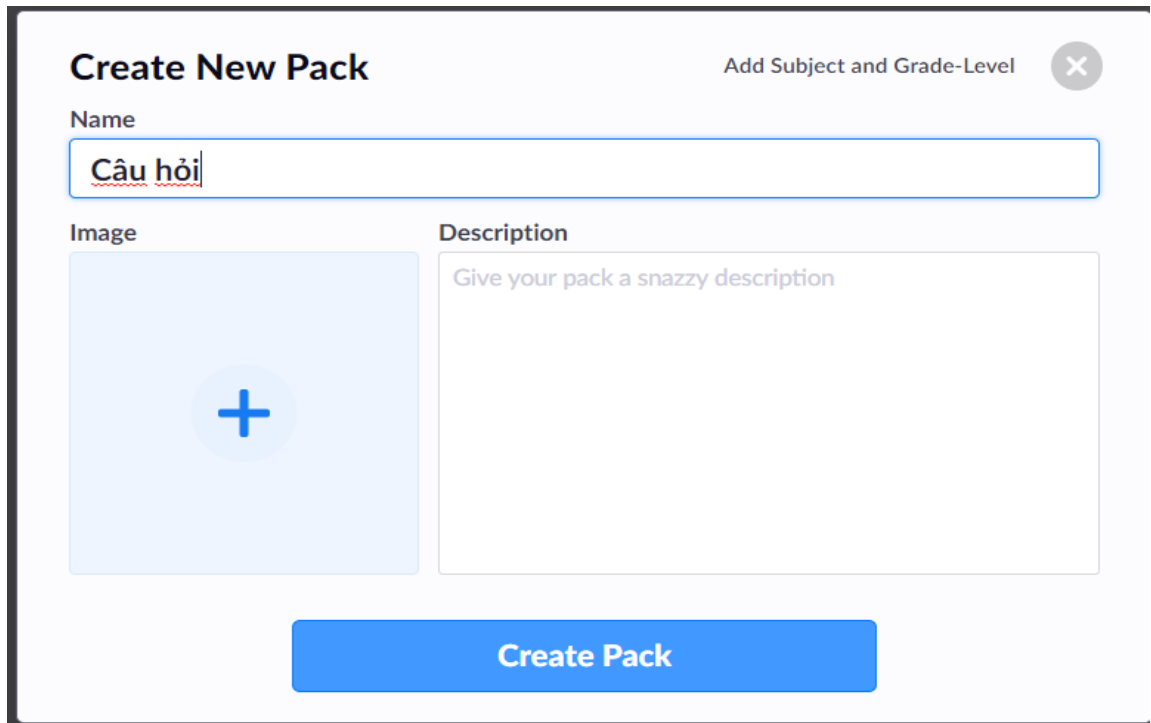
Chọn **New Class**, gõ tên lớp vào ô **Enter Class Name**



Chọn **ADD Students**, và nhập danh sách học sinh

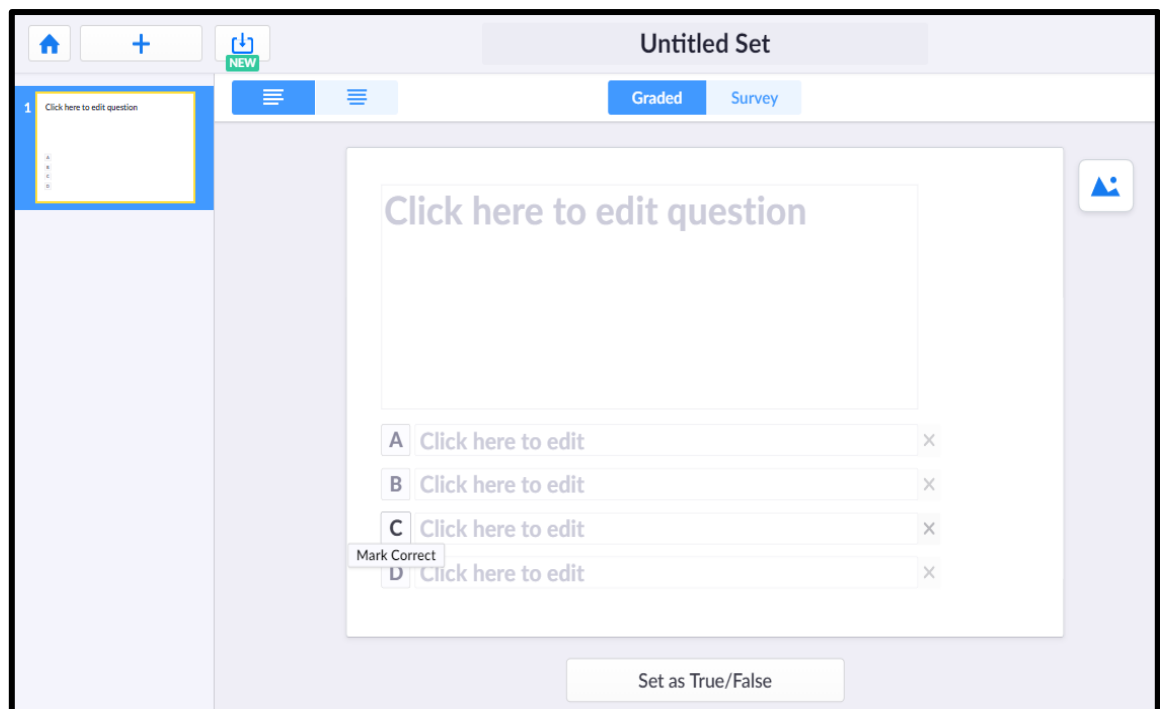
+ Tạo ngân hàng câu hỏi:

- Chọn “ **Your Library**”, chọn tiếp “**New Pack**” để tạo thư mục theo bài học, chủ đề hoặc chương.



The screenshot shows a form titled "Create New Pack" with a close button (X) in the top right corner. Below the title, there is a link "Add Subject and Grade-Level". The form has three main sections: "Name" with a text input field containing "Câu hỏi"; "Image" with a large light blue square containing a plus sign; and "Description" with a text area containing the placeholder text "Give your pack a snazzy description". At the bottom of the form is a large blue button labeled "Create Pack".

- Chọn “**New Set**” để nhập câu hỏi.

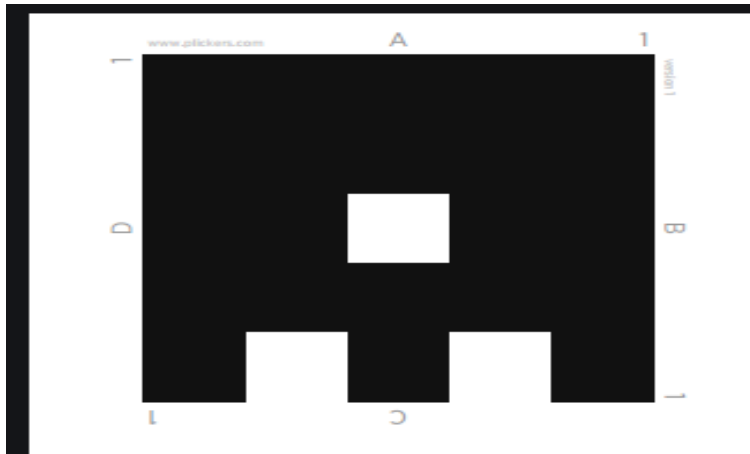


The screenshot shows a web interface for creating a "New Set". The top navigation bar includes a home icon, a plus icon, a "NEW" badge, and the title "Untitled Set". Below the navigation bar are two tabs: "Graded" (selected) and "Survey". On the left, there is a sidebar with a list of questions, the first of which is highlighted. The main area is a question editor with a large text input field containing the placeholder "Click here to edit question". Below this field are four multiple-choice options, each with a radio button and a text input field: "A Click here to edit", "B Click here to edit", "C Click here to edit", and "D Click here to edit". A "Mark Correct" button is positioned to the left of the "D" option. At the bottom right of the editor is a button labeled "Set as True/False".

- Chọn hình thức trắc nghiệm: nhiều lựa chọn “**multiple choice**” hoặc trắc nghiệm đúng, sai “**True/False**”.
- Tích “**Correct**” vào đáp án.
- Chọn “**Save and create new**” để lưu và nhập câu hỏi kế tiếp.

+ In thẻ cho học sinh:

- Chọn “Card” trên Web, tải về và in số thẻ bằng số học sinh của lớp (tối đa 63 học sinh).
- Phát thẻ cho học sinh: mỗi học sinh sẽ nhận 1 thẻ để sử dụng trong suốt quá trình với số thứ tự trên thẻ trùng với số thứ tự trong danh sách lớp.
- Hướng dẫn cách học sinh dùng thẻ: xoay thẻ và hướng đáp án tương ứng các chữ cái lên trên.



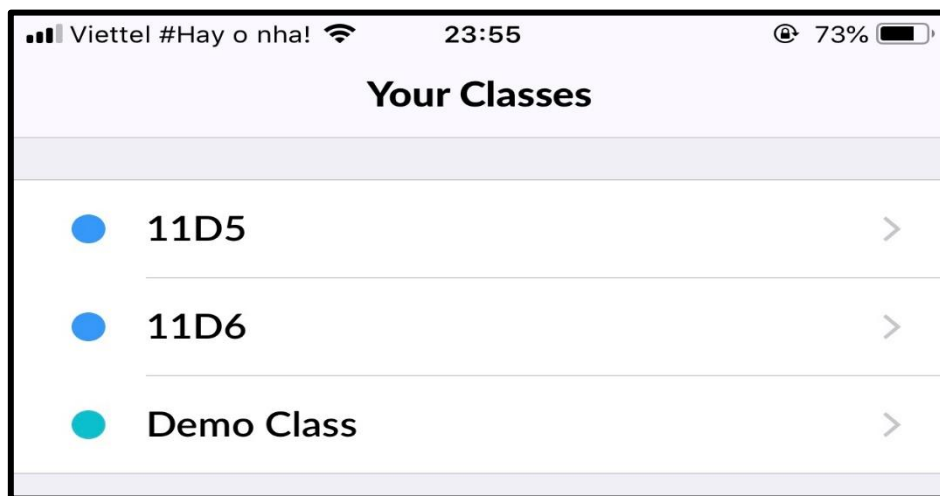
3.1.2. Trên điện thoại

- + Cài đặt phần mềm **Plickers** trên điện thoại.
- + Đăng nhập bằng tài khoản bạn đã dùng đăng nhập máy tính.

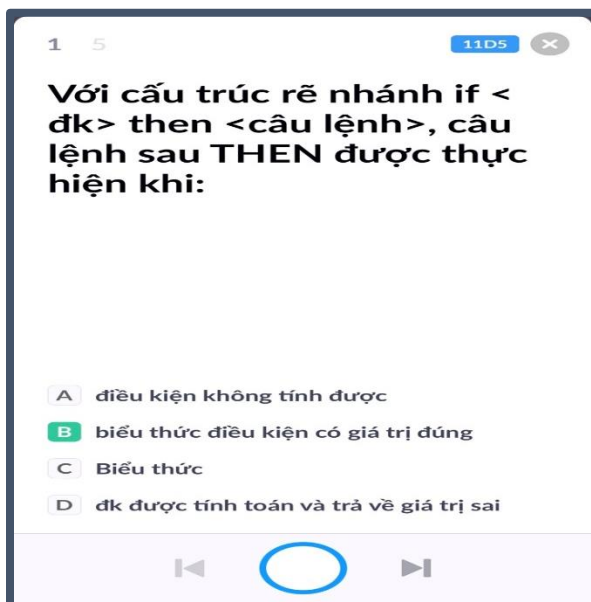
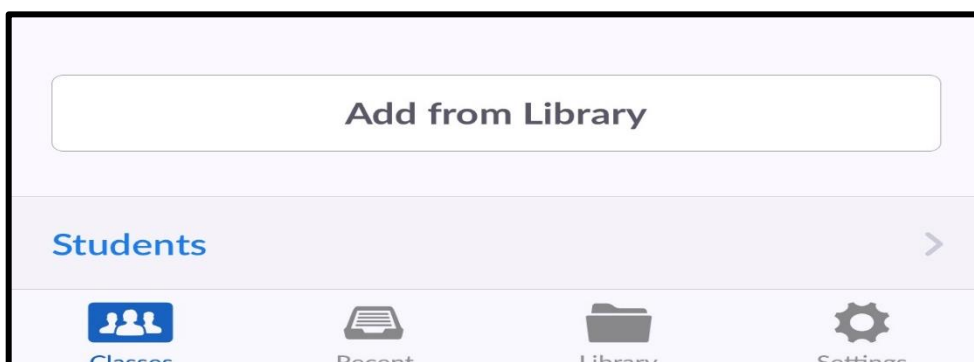
3.1.3. Tổ chức kiểm tra, đánh giá

- + Kết nối máy tính với máy chiếu.
- + Kết nối mạng cho điện thoại và máy tính.

- + Trên máy tính, truy cập vào “**Plickers.com**”; trên điện thoại mở phần mềm plickers. (*Điện thoại và máy tính cùng đăng nhập Plickers trên cùng 1 tài khoản*).
- + Trên điện thoại, chọn lớp cần kiểm tra.



Nhấn vào **Add from Library** để chọn bộ câu hỏi



Giao diện trên điện thoại

Giao diện trên máy tính:

The screenshot shows a live classroom interface. On the left, a question is displayed: "Với cấu trúc rẽ nhánh if < đk> then <câu lệnh>, câu lệnh sau THEN được thực hiện khi:". Below the question are four multiple-choice options: A điều kiện không tính được, B biểu thức điều kiện có giá trị đúng, C Biểu thức, and D đk được tính toán và trả về giá trị sai. On the right, there is a "Student List" table with columns for student names. A "Reveal Answer" button is located above the table.

Student List		
B.Quang	Cường	Duy
Giang	H.Cường	H.Phương
H.Trang	Hiếu	Hiền
Huyền	Hằng	Khánh
L.Chi	Long	M.Phương
M.Trang	My	Ngọc
Nhi	Nhật.Minh	P.Trang
Phúc	Q.Anh	Quý
Sơn	T.Hằng	Thu.Huyền
Thu.Hằng	Trung	Trà
Trâm	Trần	Tùng
V.Anh	X.Quang	Xuân

- + Kiểm tra đáp án: khi học sinh giơ thẻ để trả lời, giáo viên chọn biểu tượng máy ảnh “camera” trên màn hình điện thoại và lướt điện thoại qua toàn bộ thẻ của học sinh.
- + Trên điện thoại giáo viên có thể biết số liệu các đáp án mà học sinh đã lựa chọn, học sinh nào trả lời đúng, máy đã nạp được bao nhiêu học sinh có đáp án...
- + Trên màn hình máy chiếu, những học sinh đã trả lời (giơ thẻ) tên được tô nền màu xanh.

+ Xem kết quả tổng hợp:

- Chọn “**Reports**” trên giao diện Web.
- Chọn “**Scoresheet**”.
- Chọn tên lớp, ngày thi rồi chọn “**Apply**”.

The screenshot shows a web interface with a sidebar menu. The menu items are: New Set, Recent, Your Library, Reports (highlighted), Scoresheet..., Your Classes Edit, 11D5 (selected), Demo Class, New Class, and Your Packs. A "Now Playing" button is visible at the top right of the sidebar.

Home Today < >		Mon 25 November 2019 - Sun 01 December 2019				Day	Week	Month
Your Classes		Rẽ nhánh 1 25 Nov 2019 75%						
11D5 11D6 - Demo Class		Name ^	Total	Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, câu	Phát biểu nào sau đây có thể lấy làm biểu	Trong NNLT Pascal, câu lệnh ghép nào	Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, câu	
		Class Average	75%	92%	72%	97%	39%	
		B.Quang	75%	C	A	D	C	
		Cường	50%	C	B	D	D	
		Duy	50%	C	D	D	C	
		Giang	50%	C	D	D	C	
		H.Cường	75%	C	C	D	B	
		H.Phương	75%	C	A	D	C	
		H.Trang	50%	C	A	B	C	
		Hiếu	75%	D	A	D	B	
		Hiền	100%	C	A	D	B	
		Huyền	100%	C	A	D	B	
		Hằng	100%	C	A	D	B	
		Khánh	75%	C	A	D	C	
		L.Chi	100%	C	A	D	B	
		Long	50%	A	A	D	C	
		M.Phương	75%	C	D	D	B	
		M.Trang	75%	C	A	D	C	

3.2. Ứng dụng phần mềm Quizizz

Quizizz là một phần mềm dùng để kiểm tra kiến thức thông qua hình thức trò chơi trả lời trắc nghiệm. Học sinh có thể tham gia trả lời câu hỏi trên **Quizizz** vào cùng thời điểm do giáo viên quy định hoặc hoàn tất bài kiểm tra vào một thời gian thuận lợi trước thời hạn mà giáo viên định ra. Các em có thể dùng điện thoại hoặc máy tính có kết nối mạng để tiến hành trò chơi.

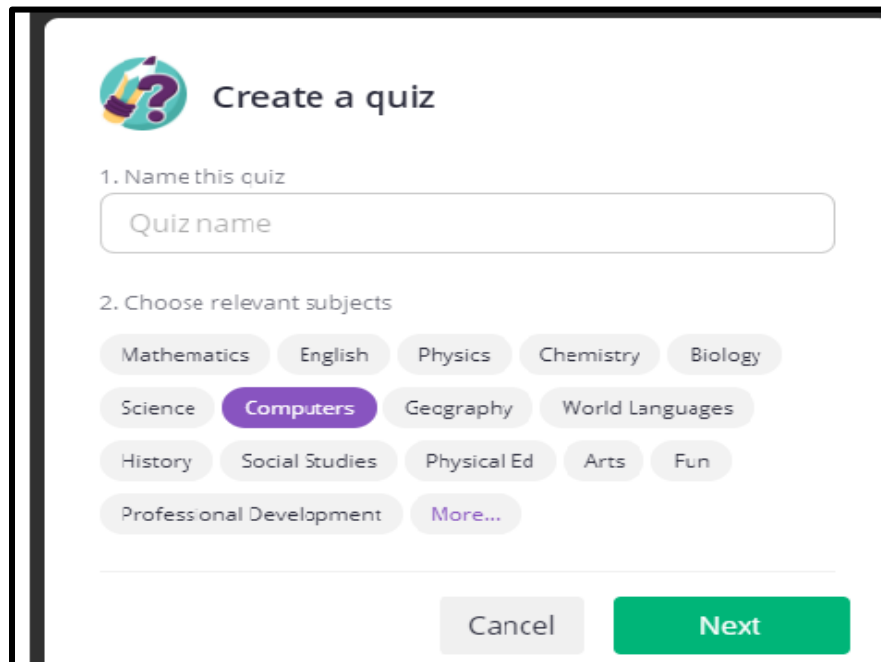
Cách thực hiện như sau:

3.2.1. Với giáo viên:

Bước 1: Vào trang “**quizizz.com**” và nhấp chuột vào **Get started** để lập tài khoản.



Bước 2: Vào **Creat a new quiz** để tạo câu hỏi



 **Create a quiz**

1. Name this quiz

Quiz name

2. Choose relevant subjects

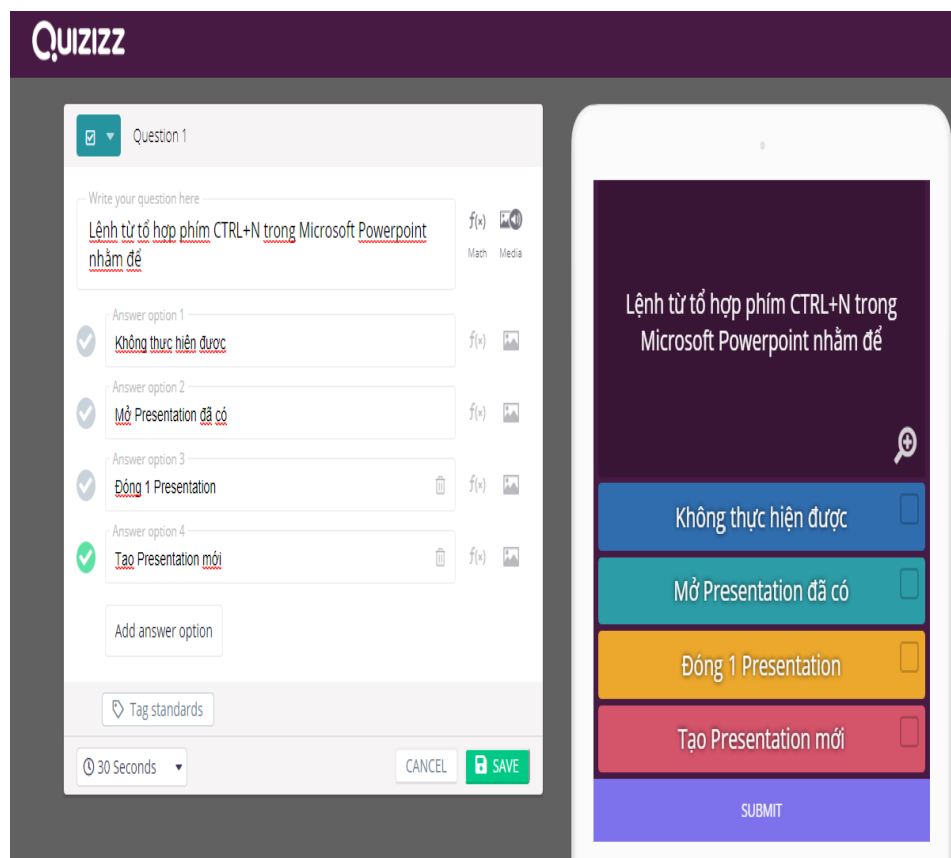
Mathematics English Physics Chemistry Biology

Science **Computers** Geography World Languages

History Social Studies Physical Ed Arts Fun

Professional Development [More...](#)

Cancel Next



QUIZZ

Question 1

Write your question here

Lệnh từ tổ hợp phím CTRL+N trong Microsoft Powerpoint nhằm để

Answer option 1: Không thực hiện được

Answer option 2: Mở Presentation đã có

Answer option 3: Đóng 1 Presentation

Answer option 4: Tạo Presentation mới

Add answer option

Tag standards

30 Seconds CANCEL SAVE

Lệnh từ tổ hợp phím CTRL+N trong Microsoft Powerpoint nhằm để

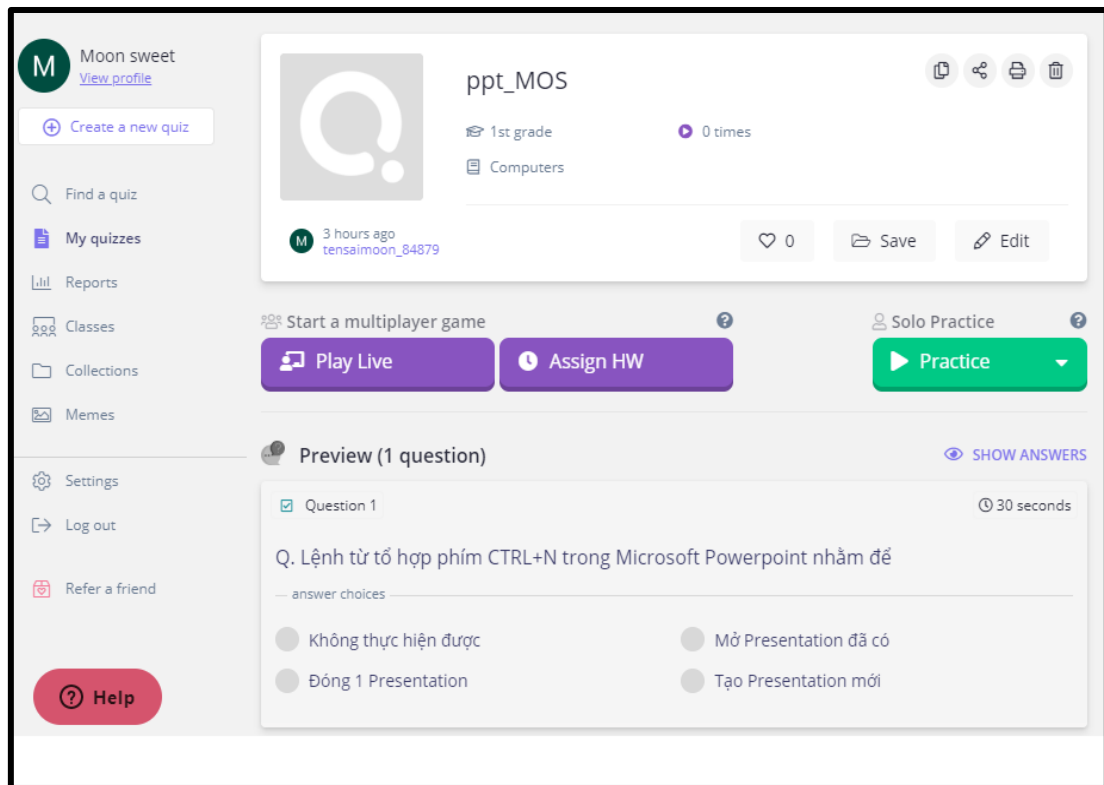
Không thực hiện được

Mở Presentation đã có

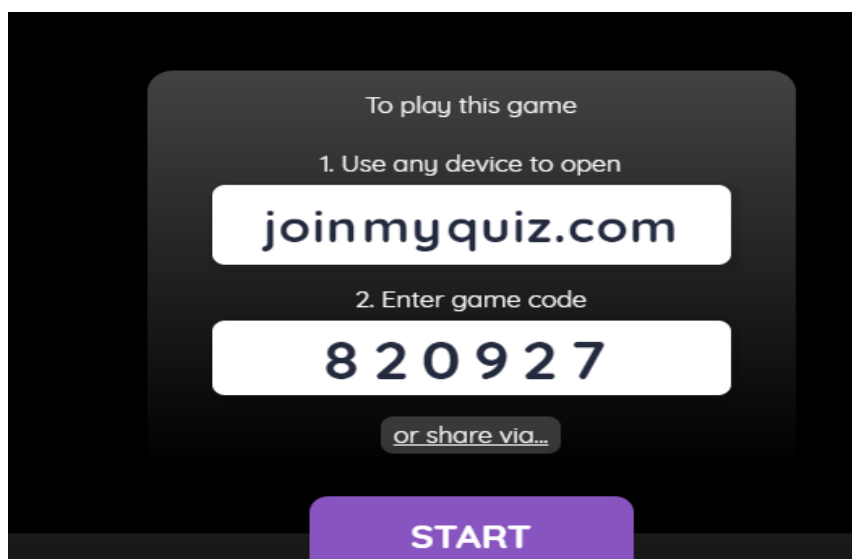
Đóng 1 Presentation

Tạo Presentation mới

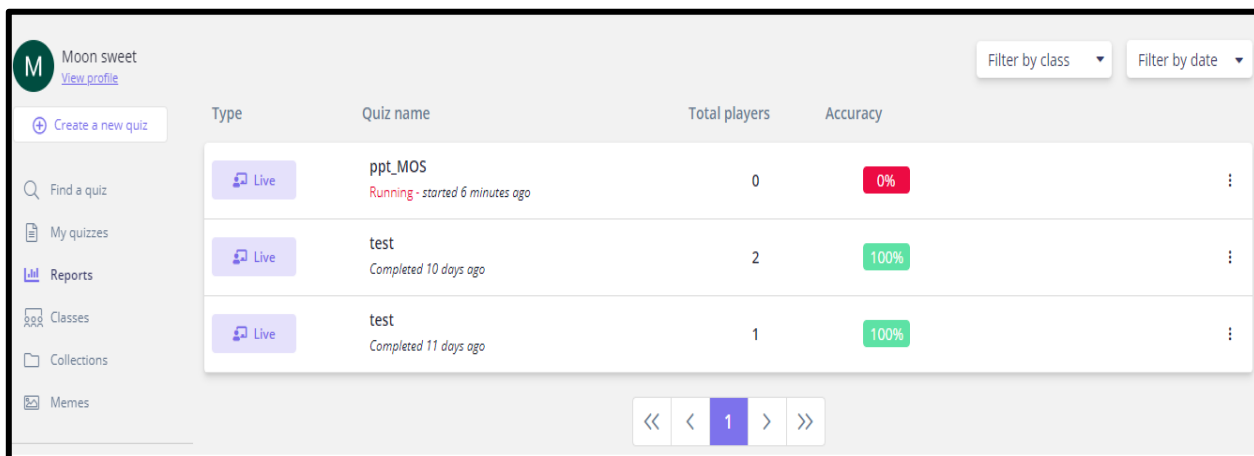
SUBMIT



- + Nếu chọn **Play Live**: Học sinh được cung cấp mã để vào trả lời câu hỏi cùng một thời điểm.
- + Nếu chọn **Assign HW**: Học sinh sẽ được cung cấp mã để trả lời câu hỏi vào ngày giờ tùy chọn trước thời điểm giáo viên quy định.



Bước 4: Sau khi học sinh trả lời xong câu hỏi, giáo viên vào phần **Reports** ở thanh bên trái để theo dõi và xử lý kết quả:



The screenshot shows the 'Reports' section of the Quizizz interface. On the left is a sidebar with navigation options: 'Create a new quiz', 'Find a quiz', 'My quizzes', 'Reports' (selected), 'Classes', 'Collections', and 'Memes'. The main area displays a table of quiz results with columns for 'Type', 'Quiz name', 'Total players', and 'Accuracy'. There are also filter buttons for 'Filter by class' and 'Filter by date'.

Type	Quiz name	Total players	Accuracy
Live	ppt_MOS <i>Running - started 6 minutes ago</i>	0	0%
Live	test <i>Completed 10 days ago</i>	2	100%
Live	test <i>Completed 11 days ago</i>	1	100%

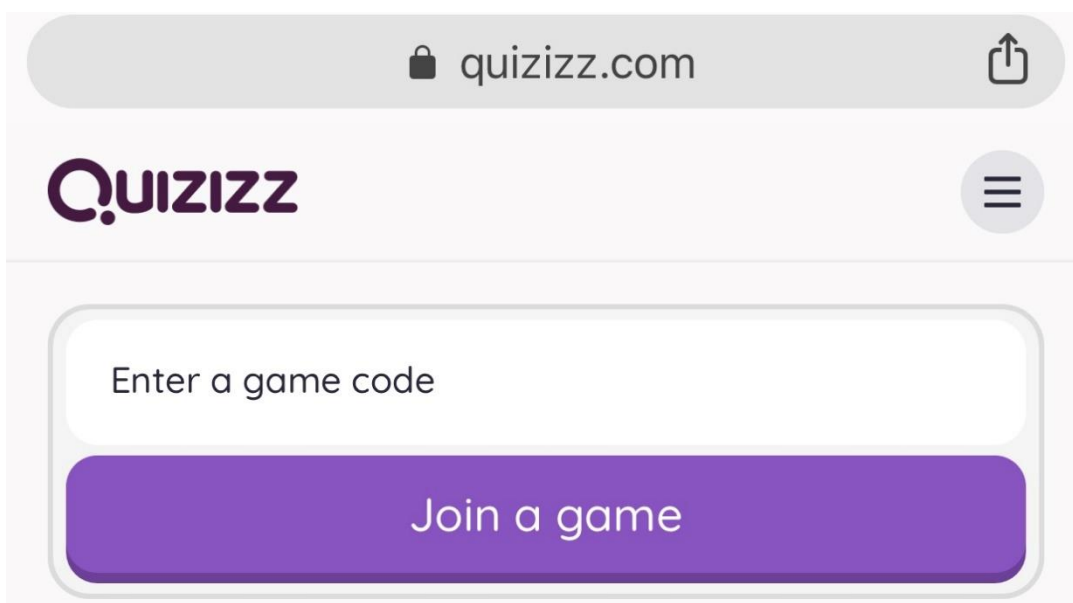
3.2.2. Với học sinh:

Bước 1: Vào **quizizz.com**

Bước 2: Chọn **Join a game**

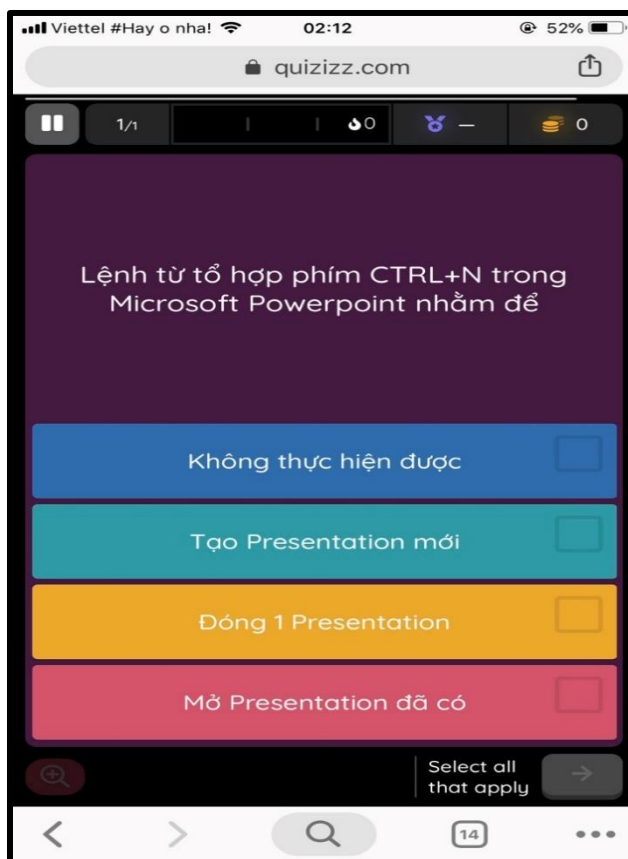
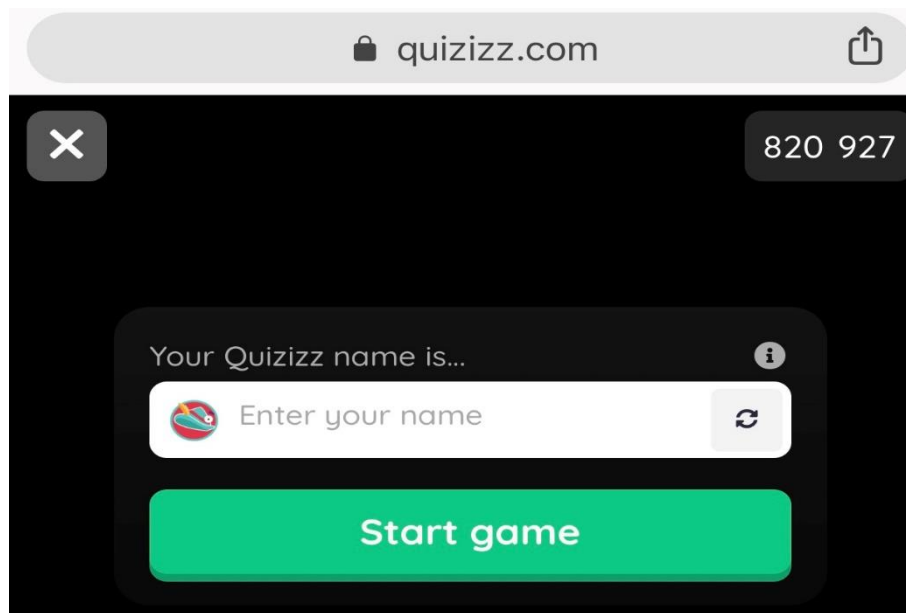


Bước 3: Nhập mã do giáo viên cung cấp vào ô **Enter a game code** rồi chọn **Join a game** để vào trả lời câu hỏi.



The screenshot shows the 'Join a game' screen on the Quizizz website. At the top, there's a navigation bar with the Quizizz logo and a menu icon. Below the navigation bar, there's a large input field labeled 'Enter a game code'. Below the input field, there's a large purple button labeled 'Join a game'.

Học sinh gõ tên mình vào ô **Enter your name** rồi bấm vào **Start game**



Học sinh chọn đáp án rồi bấm mũi tên ở góc dưới cùng bên phải để chuyển sang câu tiếp theo nếu chưa hết giờ, còn nếu hết thời gian, chương trình tự chuyển sang câu tiếp theo.

4. Hiệu quả sáng kiến kinh nghiệm:

Với những kết quả đạt được rõ ràng, phần mềm thân thiện và thiết bị điện tử đáp ứng tốt như hiện nay thì việc áp dụng đề tài vào thực tiễn là điều hết sức dễ dàng và mang tính khả thi cao.

Sau khi ứng dụng hai phần mềm Plickers và Quizizz vào kiểm tra đánh giá thông qua hình thức tổ chức trò chơi thì:

Về phía giáo viên: Đã tiết kiệm được khá nhiều thời gian trong việc phát đề bài và thu bài của HS, đỡ vất vả hơn nếu như kiểm tra nhiều lớp trong cùng một buổi, kết quả kiểm tra trả về ngay sau khi kết thúc bài trắc nghiệm.

Về phía Học sinh: Hào hứng hơn trong giờ kiểm tra. Vì thời gian trả lời câu hỏi ngắn, thứ tự câu hỏi trên mỗi máy lại bị thay đổi nên hạn chế tối đa việc học sinh trao đổi đáp án.

Bảng thống kê kết quả học kì 1 của HS lớp 10D5, 11D5:

*** Khi chưa áp dụng sáng kiến:** (Năm học 2018 - 2019)

Lớp	Tổng số HS	Giỏi		Khá		TB		Yếu, Kém	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
10D5	51	47	92.16	4	7.84	0	0	0	0
11D5	47	27	57.45	13	27.66	7	14.89	0	0

*** Sau khi áp dụng sáng kiến:** (Năm học 2019-2020)

Lớp	Tổng số HS	Giỏi		Khá		TB		Yếu, Kém	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
10D5	44	42	95.45	2	4.55	0	0	0	0
11D5	53	45	84.91	8	15.09	0	0	0	0

Qua bảng số liệu trên có thể nhận thấy tỉ lệ HS khá giỏi đã tăng lên đồng thời tỉ lệ HS trung bình cũng giảm đi, đặc biệt giảm khá nhiều ở học sinh lớp 11.

Như vậy trong quá trình nghiên cứu kết quả đã chỉ ra: Học sinh có hứng thú với môn học hơn; Giáo viên giảng dạy dễ dàng hơn; Chính những điều đó cho thấy hiệu quả cao của đề tài.

III. KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Qua quá trình sử dụng cho thấy đây là hai phần mềm ứng dụng trong kiểm tra đánh giá đem lại hiệu quả cao, đáp ứng tốt các nhu cầu của giáo viên trong kiểm tra đánh giá, tạo hứng khởi cho học sinh trong giờ học.

Với cơ sở vật chất của đa số các trường phổ thông hiện nay đều có thể thực hiện được việc ứng dụng hai phần mềm Plickers và Quizizz để kiểm tra lý thuyết thông qua hình thức tổ chức trò chơi trắc nghiệm. Đây là ứng dụng công nghệ thông tin trong đổi mới kiểm tra đánh giá có ý nghĩa hết sức to lớn.

Từ khi triển khai sáng kiến kinh nghiệm đã thu được những kết quả nhất định như: Chất lượng học sinh học môn tin học được nâng lên. Các em không còn sợ kiểm tra miệng lý thuyết mà còn rất tự giác, hào hứng tham gia.

2. Kiến nghị

Với cơ sở vật chất, phòng tin hiện tại đã tạm đáp ứng được nhu cầu dạy và học trong nhà trường. Nhưng hiện nay số học sinh trong 1 lớp vẫn nhiều hơn số

máy trong phòng tin dẫn đến trong tiết học vẫn có từ 2 - 3 học sinh thực hành chung một máy.

Đề nghị trong những năm học tới nhà trường bổ xung thêm máy và bảo trì thường xuyên để mỗi học sinh được dùng 1 máy trong những giờ thực hành và kiểm tra.

Tôi xin chân thành cảm ơn Ban giám hiệu nhà trường, tổ Toán – Tin đã tạo điều kiện giúp đỡ để tôi hoàn thành sáng kiến kinh nghiệm này. Rất mong nhận được nhiều ý kiến đóng góp để sáng kiến được hoàn thiện hơn.

Tôi xin chân thành cảm ơn.