

MÔ TẢ SÁNG KIẾN

THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN

1. Tên sáng kiến:

UDCNTT VÀO KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ
(SỬ DỤNG PHẦN MỀM PLICKERS TRONG KIỂM TRA TRẮC NGHIỆM)

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Tin học, Toán học

3. Tác giả:

Họ và tên: Trần Văn Ninh

Ngày / tháng / năm sinh: 02/02/1979

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên, trường THCS Đại Thắng

Điện thoại: ĐD: 0934642997

4. Đơn vị áp dụng sáng kiến:

Tên đơn vị: Trường THCS Đại Thắng

Địa chỉ: xã Đại Thắng, huyện Tiên Lãng, TP Hải Phòng

Điện thoại: 02253883641

I. Mô tả giải pháp đã biết:

- *Mô tả giải pháp đã biết:*

Song song với lộ trình đổi mới mục tiêu giáo dục, nội dung giáo dục thì phương pháp giáo dục cũng phải thay đổi, trong đó có đổi mới kiểm tra đánh giá kết quả học tập của học sinh. Trên thực tế, có nhiều phương pháp kiểm tra được áp dụng vào quá trình dạy học. Trong đó, phổ biến và quen thuộc nhất đối với các môn học nói chung và môn toán nói riêng đó là hình thức kiểm tra trắc nghiệm khách quan.

Tuy nhiên, hiện nay khi kiểm tra trắc nghiệm giáo viên thường có hai hình thức: Một là in sẵn đề trắc nghiệm để mỗi học sinh chọn và điền đáp án vào giấy; Hai là soạn trên powerpoint để học sinh chọn và trả lời miệng. Nếu làm ra giấy sẽ không thật đảm bảo tính chính xác khách quan vì học sinh có thể chép của nhau, nếu trả lời miệng trên powerpoint thì mất nhiều thời gian và không huy động 100% học

sinh làm bài, giáo viên mất thời gian thống kê kết quả hoặc không gây hứng thú học tập cho học sinh.

Do đó, tôi chọn sáng kiến: “**ƯDCNTT vào kiểm tra đánh giá (sử dụng phần mềm Plickers trong kiểm tra trắc nghiệm)**”.

- Ưu điểm:

Plickers là một công cụ giúp tổ chức ôn tập và kiểm tra trắc nghiệm trong lớp học một cách hiệu quả và thú vị, là một công cụ đơn giản, mạnh mẽ cho phép GV thu thập dữ liệu đánh giá người học theo thời gian thực mà không cần sử dụng bất kỳ thiết bị cầm tay nào cho người học. Chỉ cần giáo viên có điện thoại thông minh và lớp học có máy tính kết nối mạng Internet, mỗi học sinh được phát một thẻ in trên giấy.

Plickers cho kết quả nhanh chóng, thống kê chi tiết từng học sinh trả lời. Cho kết quả công khai, minh bạch, tạo động lực cho học sinh học tập:

- Có bảng thống kê theo từng học sinh xem câu nào trả lời đúng, câu nào sai và tính số % điểm đạt được của mỗi học sinh. Ngoài bảng tổng hợp theo thứ tự danh sách lớp còn có bảng kết quả theo xếp hạng từ cao đến thấp (giáo viên có thể khen thưởng học sinh có nhiều câu trả lời đúng nhất để động viên các em thi đua học tập).
- Bên cạnh đó còn có bảng thống kê theo câu hỏi, ở mỗi câu hỏi có thống kê tỉ lệ bao nhiêu % học sinh trả lời đúng. Dựa vào thống kê này, giáo viên biết kết quả nắm kiến thức của học sinh ở phần nào còn chưa tốt và có biện pháp bổ sung kiến thức cho các em.
- Dữ liệu của bài kiểm tra được lưu tự động, theo từng học sinh tại trang web của Plickers để giáo viên theo dõi sự tiến bộ của học sinh.
- Đồng thời, khi học sinh thấy được kết quả của mình được hiển thị trên màn hình, các em cũng rất hào hứng và có ý thức học tập, bổ sung kiến thức để đạt được kết quả tốt hơn.

- Hạn chế của giải pháp đã, đang áp dụng tại cơ quan đơn vị:

Vì liên quan đến công nghệ nên nhiều giáo viên ngại thao tác với phần mềm.

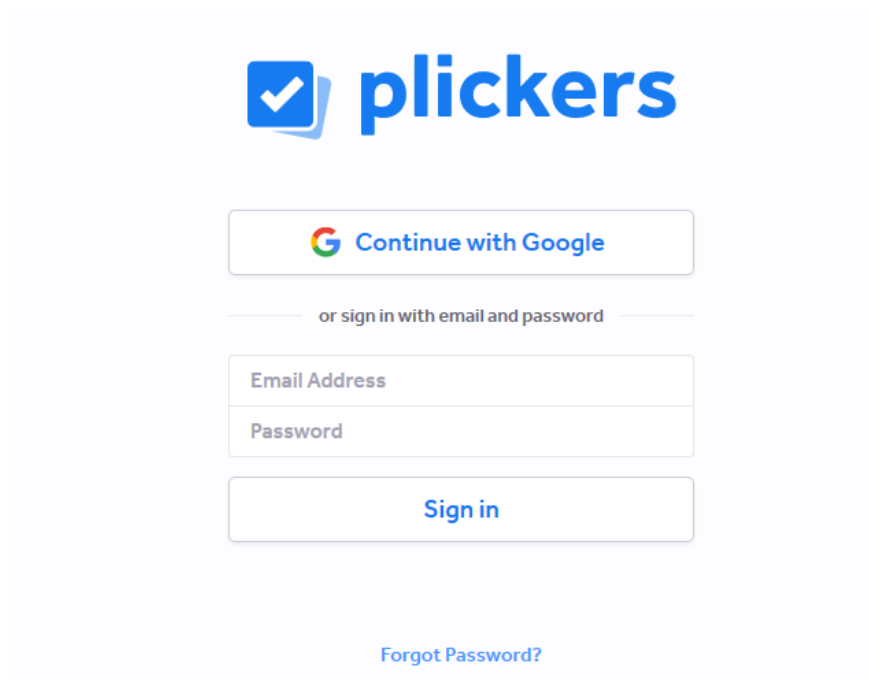
II. Nội dung giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến.

II.1. Nội dung giải pháp mà tác giả đề xuất.

1. Trên máy tính.

1.1. Truy cập trang “Plickers.com”

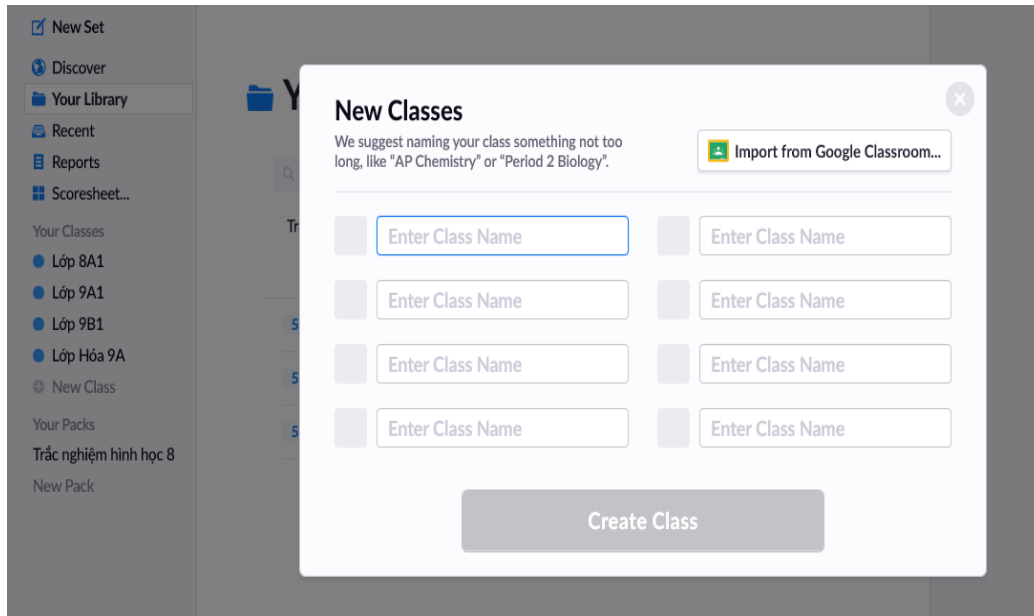
1.2. Đăng ký tài khoản qua nút “Sign up” hoặc sử dụng gmail để đăng nhập bằng cách click vào nút “Sign in with Google”.



1.3. Thiết lập chương trình:

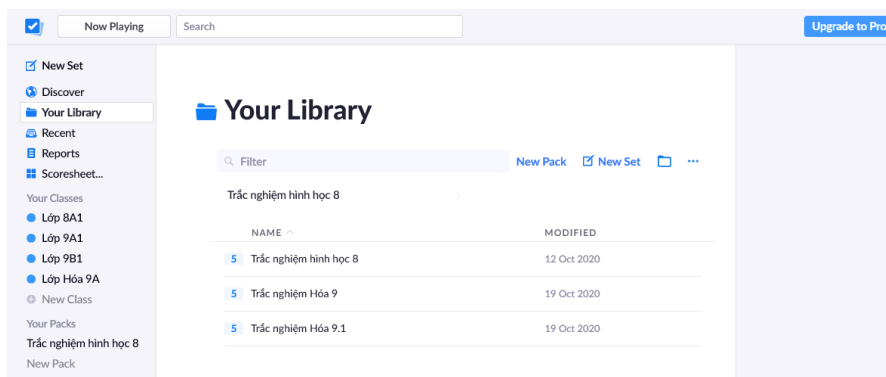
- Tạo danh sách học sinh theo lớp.

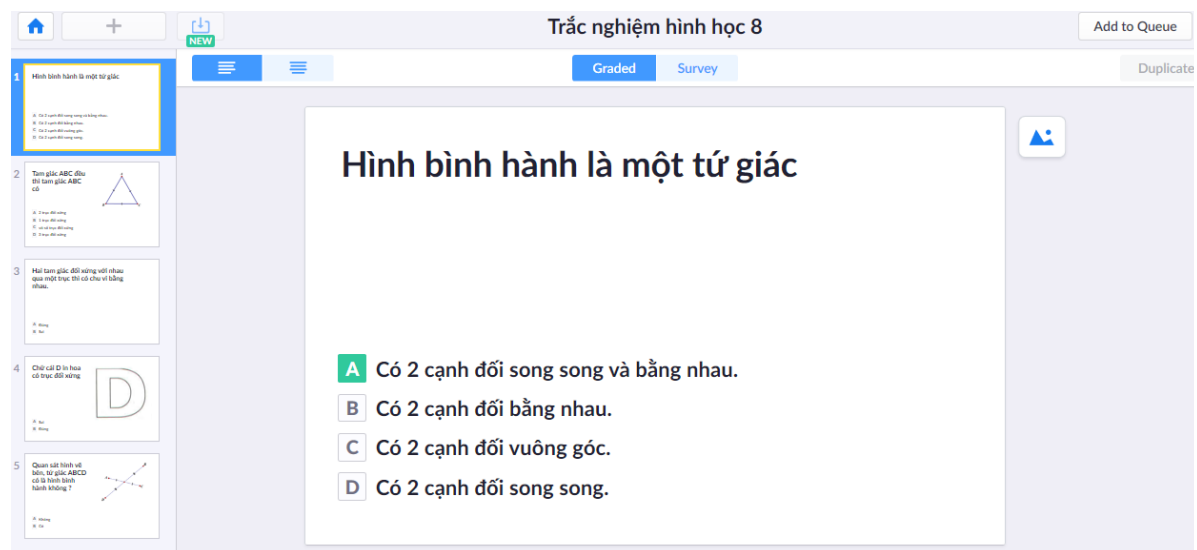
- Chọn “New Class”, nhập tên lớp “Enter class new” , sau đó điền tên học sinh và lưu lại.



1.4. Xây dựng ngân hàng câu hỏi

- Chọn “Library”, chọn tiếp “New folder” để tạo các cây thư mục theo bài học, chủ đề hoặc chương.
- Chọn “new question” để nhập câu hỏi.
- 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.





1.5. In thẻ cho học sinh.

- Chọn “Card” trên Web, tải về và in số thẻ bằng số học sinh của lớp (tối đa 63 em).
- Mỗi học sinh có một mã số thẻ riêng trong suốt quá trình học tập.

- New Set
- Discover
- Your Library
- Recent
- Reports
- ScoreSheet...
- Your Classes
 - Lớp 8A1
 - Lớp 9A1
 - Lớp 9B1
 - Lớp Hóa 9A**
 - New Class
- Your Packs
 - Trắc nghiệm hình học 8
 - New Pack

<

Lớp Hóa 9A

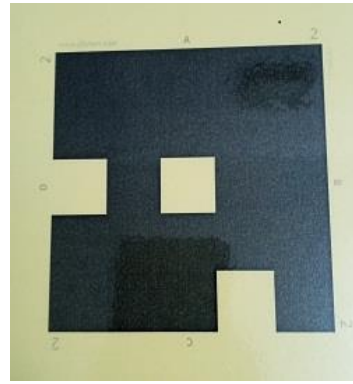
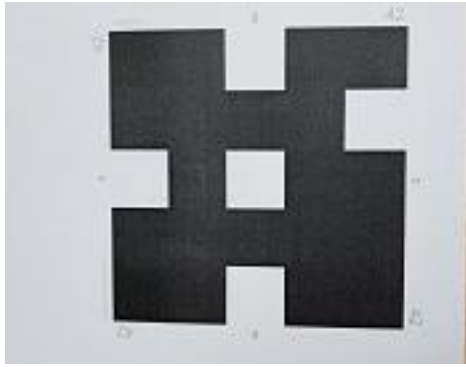
Students

+ Quick Add Student

[Add Students](#)
[Print Class Roster](#)
⋮

FIRST NAME ^	LAST NAME	CARD NO
C.Minh		20
Công		10
H.Dương		14
H.Quỳnh		24
Hoa		16
Huy		17
Hân		2
Hạnh		12
Hải		22
K.Huyền		8

- 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. (Nếu dùng lâu dài có thể ép plastic các thẻ và dùng được cho nhiều lớp học)
- Hướng dẫn cách học sinh dùng thẻ:



+ Thẻ của mỗi học sinh tương ứng là mã của em đó, 4 cạnh của thẻ là 4 đáp án A, B, C, D. Khi trả lời câu hỏi, học sinh chọn đáp án nào thì giơ cạnh có chữ cái đó lên trên.



+ Khi đó, giáo viên dùng điện thoại để quét đọc đáp án của học sinh trên thẻ và tự động nạp vào hệ thống. Sau khi học sinh trả lời xong bộ câu hỏi (mỗi bộ câu hỏi có nhiều câu hỏi), Plicker có phần hiển thị điểm (Score sheet) tổng hợp kết quả của học sinh rất nhanh và ngay lập tức hiện trên màn hình máy tính. Nếu học sinh trả lời đúng thì trên màn hình hiện màu xanh, học sinh trả lời sai thì hiện màu đỏ. Thậm chí thống kê cả tỉ lệ % của mỗi học sinh hoặc của cả lớp.

Name ^	Total	Câu 1: Khi muốn tìm kiếm thông tin trên	Câu 2: Kể tên một số trình duyệt Web.	Câu 3: Facebook dùng top máy	Câu 4: Việt Nam tham gia sử dụng các	Câu 1: Các yếu tố ảnh hưởng đến sự an toàn	Câu 2: Bảo vệ thông tin trên máy tính là	Câu 3: Có cần thiết phải lưu ý đến việc bảo	Câu 4: Em cần tạo thói quen gì để bảo vệ	Yếu tố nào ảnh hưởng lớn đến an toàn thông
Class Average	79%	23%	84%	78%	94%	84%	97%	88%	81%	84%
Bùi	78%	C	D	A	D	B	D	D	B	C
chí	78%	C	B	A	D	B	D	D	B	A
công	89%	A	D	A	D	B	D	D	B	C
Hiền	100%	A	B	A	D	B	D	D	B	C
Huyền	89%	B	B	A	D	B	D	D	B	C
Khải	56%	C	B	D	A	B	D	D	C	C
Kiên	75%	-	D	A	D	B	D	D	C	C
Lý	100%	A	B	A	D	B	D	D	B	C
Lâm	89%	C	B	A	D	B	D	D	B	C
lê	89%	B	B	A	D	B	D	D	B	C
Minh	89%	B	B	A	D	B	D	D	B	C
Ng L	78%	B	B	A	D	B	D	B	B	C
Ng Q	78%	C	B	A	D	B	D	B	B	C
Ngân	100%	A	B	A	D	B	D	D	B	C

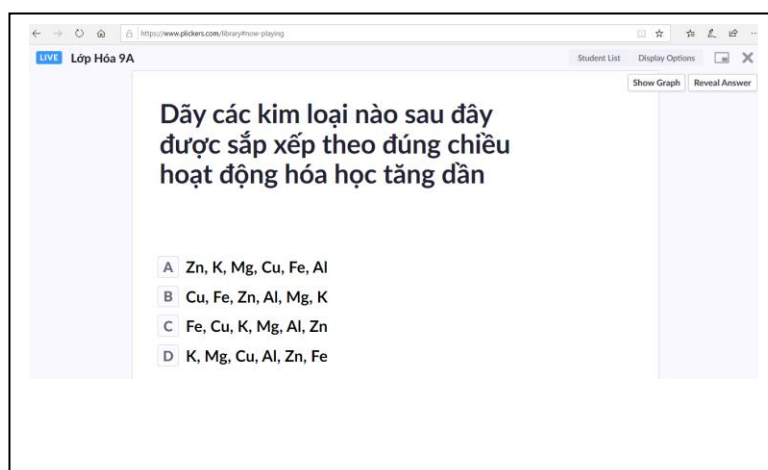
2. Trên điện thoại.

- Cài đặt phần mềm Plickers từ “Google play” hoặc “ IOS ” trên điện thoại.
- Đăng nhập bằng tài khoản bạn đã dùng đăng nhập trên máy tính (có thể đăng kí, hay đăng nhập bằng chính địa chỉ Gmail mà thầy, cô thường dùng).

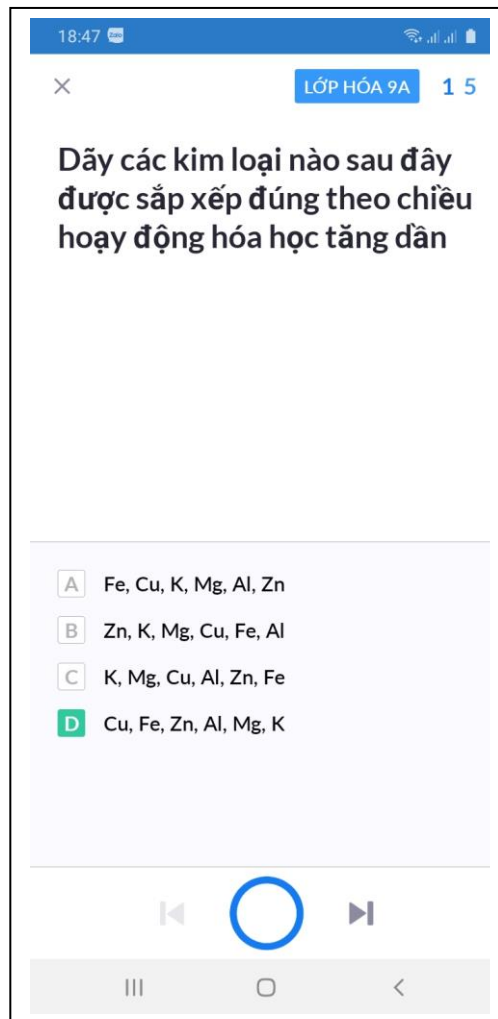
3. Tổ chức kiểm tra, đánh giá

- Kết nối máy tính với máy chiếu (hoặc Tivi).
- 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).**
 - Chọn đủ câu hỏi cho lớp trước khi chọn lớp.
 - Chọn “Live view” hoặc “ Play now ” trên giao diện web của máy tính.
 - Click vào chấm tròn trước câu hỏi trên màn hình điện thoại để cho học sinh làm (câu hỏi cũng sẽ hiển thị trên màn hình máy tính).
 - 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 (tức là điện thoại quét mã thẻ của từng 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, học sinh nào chưa trả lời,...
 - Trên màn hình máy tính, những học sinh đã trả lời (giơ thẻ) sẽ có biểu tượng chữ V trước tên và tên được tô nền màu xanh.
 - Chọn biểu tượng chữ V ở dưới màn hình của điện thoại khi hệ thống đã nạp đủ câu trả lời.
 - Tiếp tục nhấn V ở góc trên bên trái của màn hình điện thoại để quay trở về câu hỏi tiếp theo của bài thi (hoặc biểu tượng “ Next ” trên điện thoại):
- + Trên màn hình máy tính:



+ Trên màn hình điện thoại:



II.2. Tính mới, tính sáng tạo:

1. Tính mới:

Giải pháp trên góp phần phục vụ tốt cho việc giảng dạy của giáo viên và học tập của học sinh, cũng như trong việc đổi mới các phương pháp giáo dục, đổi mới kiểm tra đánh giá, đẩy mạnh ứng dụng CNTT trong nhà trường nhằm nâng cao chất lượng giáo dục.

2. Tính sáng tạo:

Giải pháp trên đã khắc phục sự khô khan khi học sinh làm bài trắc nghiệm trên giấy, đảm bảo sự công khai, minh bạch kết quả kiểm tra, công bằng khách quan và tăng hứng thú cho học sinh.

II.3. Khả năng áp dụng, nhân rộng:

Giải pháp trên áp dụng rộng rãi, nhân rộng cho mọi giáo viên, cho mọi môn học, mọi cấp học.

II.4. Hiệu quả, lợi ích thu được do áp dụng giải pháp.

1. Hiệu quả kinh tế:

Áp dụng các giải pháp trên giúp cho giáo viên tiết kiệm công sức, thời gian khi soạn bài kiểm tra, bài đánh giá trong giảng dạy.

2. Hiệu quả về mặt xã hội:

Giúp giáo viên nâng cao trình độ tin học, giúp giáo viên tạo ra những bài giảng có chất lượng cao. Người học có hứng thú, tích cực với việc học tập, từ đó thúc đẩy người học tiến bộ, có ý chí vươn lên. Hình thành cho con người phẩm chất yêu khoa học, yêu cuộc sống.

3. Giá trị làm lợi khác:

Phát huy khả năng sáng tạo của giáo viên, hòa nhập với cuộc cách mạng 4.0. Góp phần nâng cao chất lượng giáo dục, giáo dục cho con người làm việc có khoa học.

Trên đây là một số kinh nghiệm mà tôi đã có được khi soạn bài kiểm tra và tiến hành kiểm tra đánh giá người học, tôi đã áp dụng những kinh nghiệm đó nhằm nâng cao chất lượng trong các bài giảng nâng cao chất lượng giáo dục nói chung. Vì vậy tôi rất mong Hội đồng khoa học cấp trên cũng như các đồng nghiệp xem xét, đánh giá và góp ý cho tôi để đề tài của tôi được hoàn thiện hơn và có hiệu quả thực tiễn hơn trong quá trình thiết kế nội dung và hình thức kiểm tra đánh giá nhằm phục vụ cho dạy và học của giáo viên và học sinh. Góp phần nâng cao hiệu quả và chất lượng giáo dục trong nhà trường.

Xin chân thành cảm ơn các đồng chí !

**CƠ QUAN, ĐƠN VỊ
ÁP DỤNG SÁNG KIẾN**

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tiên Lãng, ngày 11 tháng 01 năm 2021

Tác giả sáng kiến

Trần Văn Ninh