**Phần mềm Kahoot trong giảng dạy**

 07:48 - 24/04/2019

**Kahoot** là công cụ hỗ trợ dạy học miễn phí, dùng để thiết kế những bài trắc nghiệm trực tuyến và được sử dụng như một Hệ thống lớp học tương tác. Về bản chất Kahoot là một website ứng dụng trực tuyến, vì vậy nó có thể sử dụng trên mọi thiết bị: laptop, smartphone, máy tính miễn là thiết bị đó kết nối mạng được.

**Ưu điểm**

- Có thể tích hợp các hình ảnh minh hoạ, sơ đồ, video … được tải từ máy tính hoặc từ Internet giúp gây sự chú ý, tạo hứng khởi cho người học hơn.

- Mọi người học độc lập tham gia trả lời các câu hỏi. Giúp người học chủ động tương tác hơn. Tất cả học sinh đều được tham gia trả lời các câu hỏi.

- Giúp GV ôn tập và nắm bắt kết quả nhanh, đặc biệt với những môn thi trắc nghiệm.

**Hạn chế**

- Chỉ làm việc với các câu hỏi trắc nghiệm

- Vì đây là một trò chơi trực tiếp nên người chơi phải ở cùng một phòng trong cùng thời điểm.

- Có tối đa 95 ký tự cho các câu hỏi và 60 ký tự cho các câu trả lời, tuy nhiên bạn có thể khắc phục bằng cách nhập các câu hỏi dưới dạng văn bản và chụp ảnh để đăng tải lên.

**Các bước thực hiện**

**1. Thiết lập tài khoản Kahoot**

**+ Đối với giáo viên:**GV cần đăng ký tài khoản Kahoot tại địa chỉ:  <https://getkahoot.com/>.

Chọn vai trò người cần đăng ký (Có thể sử dụng địa chỉ mail điền các thông tin).

**+ Đối với học sinh:**

Sau khi GV nhấn nút **Classic** (Chế độ chuẩn- cho từng người) hoặc **Team mode** (Chế độ cho một nhóm), Kahoot sẽ cho biết số hiệu (game-pin) để GV thông báo cho người học.

Lúc này, người học sẽ truy cập vào website **kahoot.it** bằng bất kỳ thiết bị nào có kết nối Internet, và nhập vào số hiệu (game-pin) rồi nick-name của mình mà không cần đăng ký tài khoản.

**2. Sử dụng Kahoot**

Trước hết GV cần đăng nhập. Màn hình giao diện khi đăng nhập:

**+ Xây dựng bộ câu hỏi**

Nhấn chữ **Create →**Tùy theo thể loại câu hỏi định soạn mà chọn **Quiz** (Câu đố), **Jumble**(Xáo trộn): Ví dụ trong tiếng anh cho một số từ xáo trộn yêu cầu sắp xếp lại thành câu có nghĩa. Trong toán học cho 1 dãy số yêu cầu học sinh sắp xếp theo chiều tăng dần. **Discussion** (Thảo luận), hay **Survey**(Khảo sát)

**3. Tổ chức giảng dạy**

Giáo viên có thể chọn bộ câu hỏi do mình biên soạn (Tab **My Kahoots**) hoặc bộ câu hỏi được chia sẻ từ cộng đồng (Tab **Public Kahoots**)

**Ví dụ:** Chọn **My Kahoots →**Chọn bộ câu hỏi**Trắc nghiệm vui→**Nhấn nút **Play**

Thiết lập **Cài đặt & Tùy chọn**

Nhấn nút Classic hoặc Team mode. Chọn tham số của bộ câu hỏi như có hiện số hiệu game-pin không, có hiện ngẫu nhiên câu hỏi không, hiện ngẫu nhiên câu trả lời không.

Kahoot sẽ cho biết số hiệu game-pin để GV thông báo cho người học.

**Học sinh đăng nhập:** SV lần lượt nhập mã game-pin →  nickname

→ Màn hình giao diện của GV sẽ hiện đầy đủ tên các SV.

GV có thể loại những người chơi có những tên đăng nhập không hợp lệ ra khỏi trò chơi, điều này buộc người học phải tạo lại một tên đăng nhập  phù hợp thì mới được tham gia trò chơi.

Sau đó, GV sẽ nhất nút START để kích hoạt các câu hỏi và người học sẽ sử dụng thiết bị của họ để trả lời.

Sau mỗi câu hỏi, HS sẽ biết ngay kết quả của mình là đúng hay sai, đồng thời biết được ai là người trả lời câu hỏi nhanh nhất. (hình ảnh minh họa bảng kết quả)

Sau khi trả lời hết các câu hỏi, hs cũng dc biết người trả lời suất xắc nhất. (hình ảnh minh họa)

GV sẽ xem ngay được kết quả. GV cũng có thể lưu các kết quả này để sử dụng đánh giá sau này.