

SỞ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO THÀNH PHỐ CẦN THƠ
TRƯỜNG THPT DÂN TỘC NỘI TRÚ HUỲNH CƯƠNG



Chuyên đề
**ỨNG DỤNG KAHOOT TRONG VIỆC DẠY
TIẾNG ANH**

Họ và tên giáo viên: Thái Yến Nhi
Tổ chuyên môn: Ngoại ngữ

Cần Thơ, ngày 26 tháng 2 năm 2026

TRƯỜNG THPT DTNT HUỖNH CƯỜNG

TỔ NGOẠI NGỮ

Chuyên đề: **ỨNG DỤNG KAHOOT TRONG VIỆC DẠY TIẾNG ANH**

A. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh đổi mới phương pháp dạy học và tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin theo định hướng Chương trình GDPT 2018, việc sử dụng các công cụ dạy học trực tuyến nhằm tạo hứng thú, nâng cao tính tương tác và hiệu quả học tập cho học sinh là yêu cầu cần thiết. Ứng dụng Kahoot với ưu thế là giao diện thân thiện, cách sử dụng đơn giản và hình thức học tập thông qua trò chơi đã trở thành một công cụ hỗ trợ hiệu quả trong việc tổ chức các hoạt động luyện tập Tiếng Anh. Xuất phát từ thực tiễn giảng dạy, chuyên đề **“Ứng dụng Kahoot trong việc dạy Tiếng Anh”** được thực hiện nhằm chia sẻ kinh nghiệm sử dụng Kahoot trong thiết kế và tổ chức bài tập, góp phần nâng cao chất lượng giờ học và tạo hứng thú học tập cho học sinh.

B. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

I. Thực trạng của vấn đề

Thực tế giảng dạy môn Tiếng Anh ở trường trung học phổ thông cho thấy, hoạt động luyện tập trên lớp hiện nay vẫn chủ yếu được tổ chức theo các hình thức truyền thống như làm bài tập trong sách giáo khoa, phiếu học tập hoặc trả lời miệng. Mặc dù các hình thức này có ưu điểm là dễ triển khai và kiểm soát nội dung, song còn bộc lộ nhiều hạn chế. Nhiều học sinh tham gia chưa tích cực, đặc biệt là học sinh trung bình và yếu thường ngại phát biểu, dẫn đến mức độ tương tác trong giờ luyện tập chưa cao. Việc sửa bài theo hình thức cả lớp cũng dễ tạo tâm lý thụ động, học sinh chỉ chờ đáp án mà chưa thực sự suy nghĩ và vận dụng kiến thức.

Bên cạnh đó, trong các lớp học đông học sinh, giáo viên gặp khó khăn trong việc theo dõi mức độ tiếp thu của từng em, cũng như trong việc tạo không khí học tập sôi nổi, hấp dẫn. Một số học sinh có biểu hiện thiếu tập trung trong giờ luyện

tập, coi đây là phần nhẹ, ít ảnh hưởng đến kết quả học tập. Trong khi đó, yêu cầu đổi mới phương pháp dạy học theo Chương trình GDPT 2018 đòi hỏi các hoạt động luyện tập phải hướng tới phát triển năng lực, tăng cường tương tác và tạo động lực học tập cho học sinh. Những hạn chế trên đặt ra yêu cầu cần có giải pháp tổ chức hoạt động luyện tập phù hợp hơn, trong đó việc ứng dụng các công cụ công nghệ như Kahoot được xem là một hướng đi khả thi và cần thiết.

II. Các biện pháp, giải pháp thực hiện

Để khắc phục những hạn chế trong tổ chức hoạt động luyện tập môn Tiếng Anh và nâng cao hiệu quả giờ học, giải pháp được đề xuất là ứng dụng Kahoot như một công cụ hỗ trợ tổ chức luyện tập theo hướng tăng cường tương tác và hứng thú học tập cho học sinh. Việc triển khai giải pháp được thực hiện thông qua các nội dung cụ thể sau:

Trước hết, giáo viên chủ động thiết kế các bài tập trên Kahoot bám sát mục tiêu bài học và nội dung cần luyện tập như từ vựng, ngữ pháp, đọc hiểu ngắn hoặc củng cố kiến thức sau mỗi hoạt động học. Các câu hỏi được xây dựng ngắn gọn, rõ ràng, phù hợp với trình độ học sinh và có thể điều chỉnh mức độ từ dễ đến khó nhằm tạo điều kiện cho mọi đối tượng học sinh tham gia.

Tiếp theo, giáo viên lồng ghép Kahoot vào các giai đoạn luyện tập của bài học như luyện tập có kiểm soát, luyện tập củng cố hoặc ôn tập cuối bài. Trong quá trình tổ chức, giáo viên hướng dẫn học sinh cách tham gia, khuyến khích học sinh trả lời nhanh, chính xác và tạo không khí thi đua lành mạnh thông qua hình thức cá nhân hoặc theo nhóm, đặc biệt phù hợp với lớp học đông học sinh.

Bên cạnh đó, giáo viên theo dõi kết quả trả lời của học sinh ngay trong quá trình chơi, từ đó kịp thời phát hiện những nội dung học sinh còn lúng túng để điều chỉnh hoạt động dạy học hoặc giải thích lại kiến thức trọng tâm. Sau mỗi lượt chơi, giáo viên dành thời gian nhận xét, chốt đáp án đúng và rút ra kiến thức cần ghi nhớ, tránh việc sử dụng Kahoot chỉ mang tính giải trí.

Ngoài ra, giáo viên linh hoạt điều chỉnh hình thức tổ chức Kahoot tùy theo điều kiện cơ sở vật chất của lớp học, có thể tổ chức chơi chung trên màn hình, theo nhóm hoặc sử dụng phương án dự phòng khi đường truyền internet không ổn

định. Việc kết hợp Kahoot với các hình thức luyện tập khác giúp đảm bảo tính hiệu quả và khả năng áp dụng rộng rãi của giải pháp.

1. Các bước tạo trò chơi trên ứng dụng Kahoot

Bước 1: Truy cập trang Kahoot

- Vào <https://kahoot.com/>
- Chọn Log in nếu đã có tài khoản.
- Hoặc chọn Sign up để đăng ký (giáo viên chọn mục Teacher)

Bước 2: Tạo trò chơi mới

- Trong giao diện chính, bấm Create ở góc phải.
- Chọn New Kahoot (tạo mới từ đầu hoặc Course / Template nếu muốn dùng mẫu có sẵn.)

Bước 3: Thêm câu hỏi vào trò chơi

Kahoot cho phép nhiều dạng câu hỏi:

- Câu hỏi trắc nghiệm (Quiz)

Phổ biến nhất: 4 đáp án, chỉ 1 đúng.

Nhập câu hỏi và đáp án → chọn đáp án đúng.

- True/False: Chỉ đúng hoặc sai → rất nhanh để kiểm tra kiến thức.
- Type Answer (nhập câu trả lời): Chỉ có trong phiên bản Pro nhưng đôi lúc bản free vẫn dùng được.
- Puzzle, Poll, Slide... Có thể hạn chế nếu dùng bản miễn phí.

Bước 4: Thiết lập câu hỏi

Mỗi câu có thể chỉnh:

- Thời gian (Time limit): 5–240 giây.
- Điểm số (Points): 0 – 1000 – 2000.
- Hình ảnh / video: Thêm từ máy hoặc thư viện Kahoot.
- Âm thanh nền (tự động).

Bước 5: Lưu và đặt tên cho trò chơi

- Bấm Done.
- Điền: title, description, visibility (public/private).
- Nhấn Save.

Bước 6: Bắt đầu chơi

Có 2 chế độ:

- Host (Live Game) — chơi trực tiếp trong lớp:

+ Bấm Start.

+ Chọn chế độ: Classic (cá nhân), Team mode (chia nhóm), Màn hình sẽ hiện Game PIN.

+ Học sinh truy cập: kahoot.it và nhập PIN để chơi hoặc quét mã QR trên màn hình trình chiếu.

- Assign (Homework) — giao làm bài tập:

+ Chọn Assign.

+ Đặt thời hạn (deadline).

+ Gửi link cho học sinh.

2. Cách thực hiện trên lớp học

Bước 1: Chuẩn bị

- **Giáo viên cần chuẩn bị:**

+ Chuẩn bị laptop và thiết bị trình chiếu ví dụ như màn hình tivi và kết nối Internet ổn định.

+ In sẵn mã PIN Kahoot hoặc hiển thị trên màn hình để học sinh đăng nhập.

- **Học sinh cần chuẩn bị:**

+ Sử dụng điện thoại thông minh hoặc máy tính bảng có Internet.

+ Đăng nhập vào trang <https://kahoot.it> và nhập mã PIN của lớp. Hoặc quét mã QR trên màn hình trình chiếu để truy cập vào trò chơi.

+ Làm quen với cách chọn đáp án trên giao diện Kahoot.

Bước 2: Tiến hành trò chơi

- Giáo viên bật trò chơi Kahoot chính thức với số câu hỏi đã chuẩn bị.

- Mỗi câu hỏi hiển thị trong 15-20 giây, học sinh chọn đáp án đúng trên điện thoại.

- Sau mỗi câu, hệ thống tự động hiển thị đáp án đúng và bảng xếp hạng tạm thời, tạo không khí thi đua.

- Giáo viên lồng ghép giảng giải ngắn về ngữ pháp hoặc mời học sinh phân tích lý do chọn đáp án. Việc xen kẽ giữa lý thuyết – thực hành – phản hồi giúp học sinh hiểu và vận dụng cấu trúc câu điều kiện linh hoạt hơn.

- Khi kết thúc, Kahoot hiển thị bảng tổng kết điểm và người chiến thắng.

- Giáo viên tuyên dương 3 học sinh có điểm cao nhất, có thể tặng điểm thưởng hoặc sticker động viên.

- Giáo viên có thể lưu lại kết quả Kahoot để đánh giá nhanh năng lực học sinh.

- Học sinh tự xem lại câu mình sai, ghi chú công thức cần nhớ.

Ví dụ minh họa giao diện trò chơi trắc nghiệm trên Kahoot:





III. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

- Việc sử dụng Kahoot giúp tăng hứng thú và động lực học tập của học sinh. Thông qua hình thức học tập kết hợp trò chơi, tiết học trở nên sinh động, tạo môi trường học tập tích cực và giảm tâm lý căng thẳng cho học sinh, đặc biệt với những nội dung khó.

- Bên cạnh đó, các câu hỏi trắc nghiệm được thiết kế theo ngữ cảnh cụ thể giúp học sinh hiểu đúng và ghi nhớ lâu kiến thức về cấu trúc và cách sử dụng câu. Phản hồi tức thì từ hệ thống hỗ trợ học sinh kịp thời nhận biết lỗi sai và điều chỉnh cách học phù hợp.

- Ngoài ra, Kahoot tạo cơ hội để giáo viên lồng ghép các hoạt động giao tiếp, giúp học sinh từng bước vận dụng câu vào thực tế, góp phần phát triển năng lực sử dụng ngôn ngữ. Môi trường học tập thân thiện cũng giúp tăng sự tham gia của học sinh yếu, nhút nhát. Đồng thời, kết quả thống kê tự động từ Kahoot hỗ trợ giáo viên đánh giá nhanh mức độ tiếp thu bài của học sinh, góp phần đổi mới phương pháp dạy học và nâng cao hiệu quả giảng dạy.

2. Kiến nghị

2.1. Về phía nhà trường:

- Nhà trường cần tiếp tục tạo điều kiện về cơ sở vật chất và hạ tầng công nghệ thông tin, đặc biệt là hệ thống mạng internet ổn định và thiết bị trình chiếu, nhằm hỗ trợ giáo viên triển khai các hoạt động dạy học ứng dụng công nghệ.

- Nhà trường nên khuyến khích và tạo điều kiện cho giáo viên tham gia các buổi tập huấn, sinh hoạt chuyên môn liên quan đến đổi mới phương pháp dạy học và ứng dụng công nghệ số, góp phần nâng cao chất lượng giảng dạy môn Tiếng Anh.

2.2. Về phía tổ chuyên môn:

- Tổ chuyên môn cần tăng cường sinh hoạt chuyên đề, tạo diễn đàn để giáo viên chia sẻ kinh nghiệm, học hỏi lẫn nhau trong việc thiết kế và tổ chức các hoạt động luyện tập bằng Kahoot.

- Tổ chuyên môn nên xây dựng ngân hàng câu hỏi chung phù hợp với chương trình và trình độ học sinh, giúp giáo viên tiết kiệm thời gian chuẩn bị và nâng cao hiệu quả sử dụng Kahoot trong giảng dạy.

2.3. Về phía giáo viên:

- Giáo viên cần chủ động đổi mới phương pháp dạy học, tích cực ứng dụng Kahoot và các công cụ công nghệ khác vào tổ chức hoạt động luyện tập môn Tiếng Anh.

- Giáo viên nên thường xuyên tự bồi dưỡng kỹ năng sử dụng công nghệ, linh hoạt điều chỉnh hình thức tổ chức phù hợp với điều kiện lớp học và đối tượng học sinh, đồng thời chú trọng việc kết hợp Kahoot với các phương pháp dạy học truyền thống để đảm bảo hiệu quả và tính bền vững của giải pháp.

Phú Lợi, ngày 26 tháng 02 năm 2026

Người viết

Thái Yến Nhi