



# Thiết kế bài tập trắc nghiệm tương tác trên máy tính

Nguyễn Tấn Đại

Phòng thí nghiệm liên đại học về khoa học giáo dục và truyền thông (LISEC)  
ĐH Strasbourg, Pháp, 12/2020

Chương trình  
đào tạo giảng viên  
về phương pháp và  
công cụ dạy học  
trực tuyến,  
Đại học Quốc gia  
TP. HCM  
**Chuyên đề**  
**“Kiểm tra đánh giá  
trong dạy học  
trực tuyến”**

# Thiết kế bài tập trắc nghiệm tương tác

## Ưu nhược điểm

Nguyên tắc thiết kế  
Cấu trúc đề trắc nghiệm  
Phần mềm Hot Potatoes  
Thư mục



## • So sánh giữa hai phương pháp trắc nghiệm và tự luận

Yêu cầu	Ưu thế thuộc về phương pháp	
	Trắc nghiệm	Tự luận
Ít tốn công ra đề thi		✓
Đánh giá được khả năng diễn đạt, đặc biệt là diễn đạt tư duy hình tượng		✓
Thuận lợi cho việc đo lường các tư duy sáng tạo		✓
Đề thi phủ kín nội dung môn học	✓	
Ít may rủi do trùng tủ, trật tủ	✓	
Ít tốn công chấm thi	✓	
Khách quan trong chấm thi, hạn chế tiêu cực trong chấm thi	✓	
Giữ bí mật đề thi, hạn chế quay cốp khi thi	✓	
Có tính định lượng cao, áp dụng được công nghệ đo lường trong việc phân tích xử lý để nâng cao chất lượng các câu hỏi và đề thi	✓	
Cung cấp số liệu chính xác và ổn định để sử dụng cho các đánh giá so sánh trong giáo dục	✓	

Nguồn: Lâm Quang Thiệp (2008)

# Thiết kế bài tập trắc nghiệm tương tác

Ưu nhược điểm

**Nguyên tắc thiết kế**

Cấu trúc đề trắc nghiệm  
Phần mềm Hot Potatoes  
Thư mục



## • Nguyên tắc thiết kế câu hỏi trắc nghiệm

Câu hỏi nhiều lựa chọn	Câu hỏi đúng sai	Câu hỏi ghép đôi	Câu hỏi điền khuyết
- Các phương án sai phải có vẻ hợp lý	- Câu phát biểu hoàn toàn đúng hoặc hoàn toàn sai	- Hướng dẫn rõ ràng yêu cầu ghép đôi	- Mỗi ô trống ứng với một từ đơn nhất
- Chỉ nên dùng 4-5 phương án trả lời	- Câu trả lời thật đơn giản	- Các dòng trên mỗi cột tương đương nhau	- Cung cấp đủ thông tin để chọn từ trả lời
- Tránh dùng câu phủ định	- Tránh dùng câu phủ định	- Tránh dùng câu phủ định	
- Đảm bảo liên mạch giữa câu dẫn và các phương án trả lời		- Số cặp ghép không nên quá nhiều, chỉ từ 5 đến 10	
- Các phương án trả lời tương đương nhau so với câu dẫn			
- Xáo trộn ngẫu nhiên các phương án trả lời			

Nguồn: Lâm Quang Thiệp (2008)

# Thiết kế bài tập trắc nghiệm tương tác

Ưu nhược điểm

Nguyên tắc thiết kế

Cấu trúc đề trắc nghiệm

Phần mềm Hot Potatoes

Thư mục



## • Cấu trúc đề thi trắc nghiệm

Nội dung \ Yêu cầu	Hiểu đúng khái niệm	Tính toán	Lập luận	Tổng cộng
Giới hạn	5	3	2	<b>10</b>
Vi phân	3	8	3	<b>14</b>
Tích phân	5	8	3	<b>16</b>
Hàm nhiều biến	6	5	8	<b>19</b>
Phương trình vi phân	6	8	10	<b>24</b>
Phương trình đạo hàm riêng	5	6	6	<b>17</b>
<b>Tổng cộng</b>	<b>30</b>	<b>38</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Nguồn: Lâm Quang Thiệp (2008)

# Thiết kế bài tập trắc nghiệm tương tác

Ưu nhược điểm

Nguyên tắc thiết kế

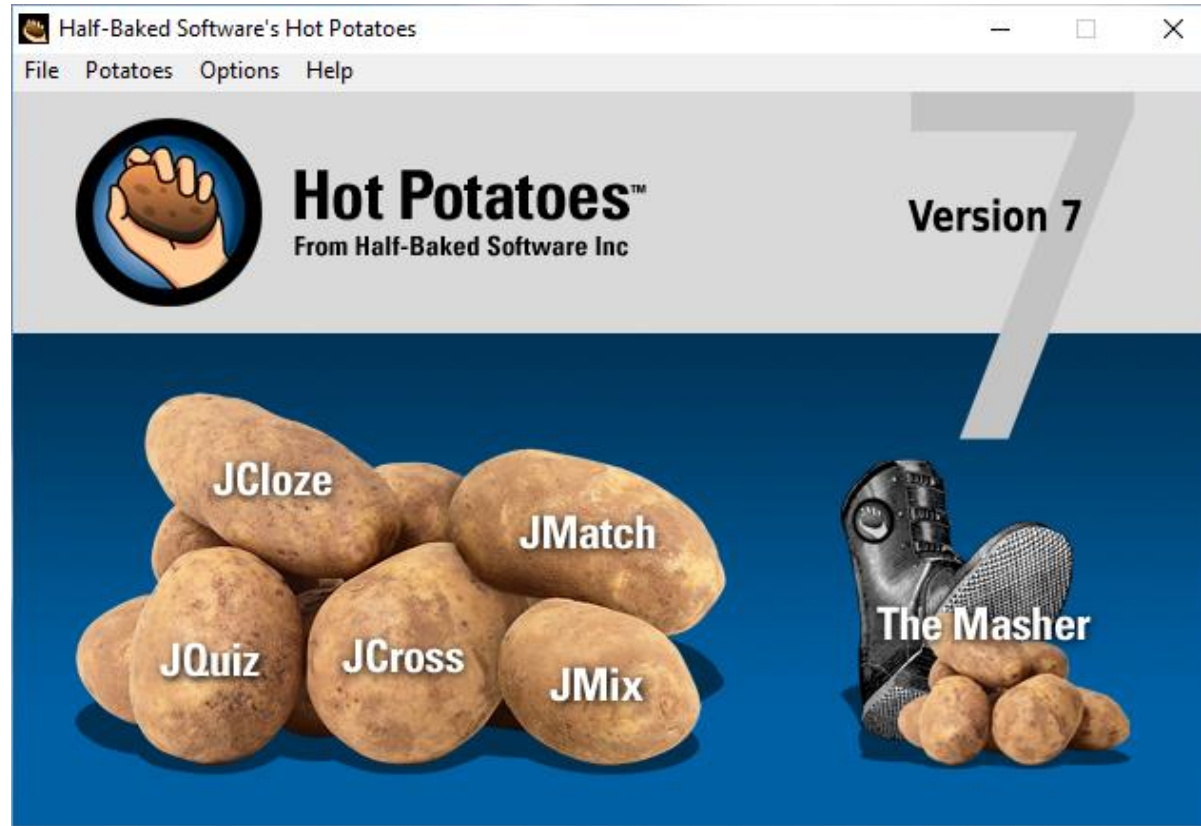
Cấu trúc đề trắc nghiệm

**Phần mềm Hot Potatoes**

Thư mục



- Địa chỉ tải phần mềm:
  - <http://hotpot.uvic.ca>
- Giao diện tiếp đón

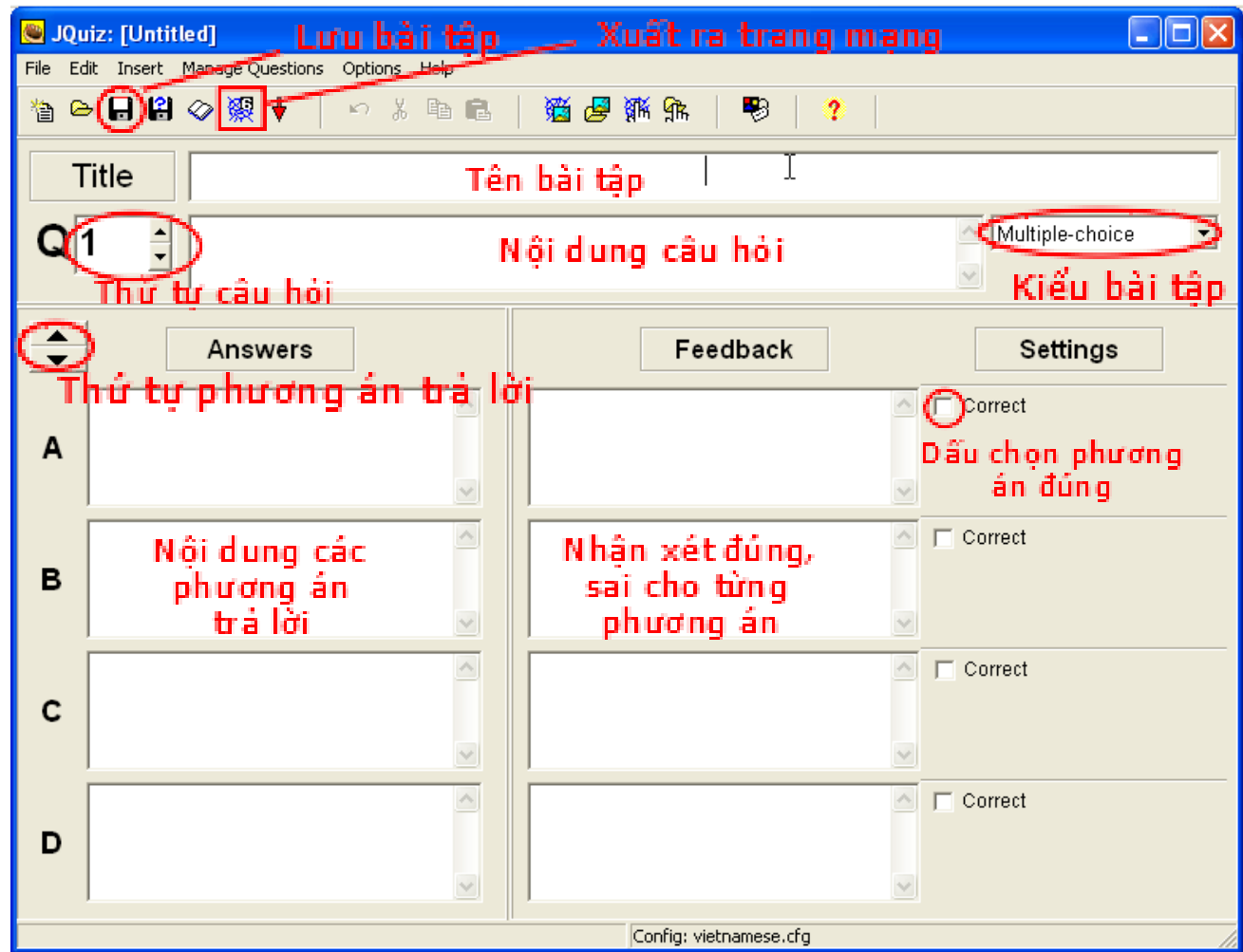


# Thiết kế bài tập trắc nghiệm tương tác

Ưu nhược điểm  
Nguyên tắc thiết kế  
Cấu trúc đề trắc nghiệm  
Phần mềm Hot Potatoes  
Thư mục



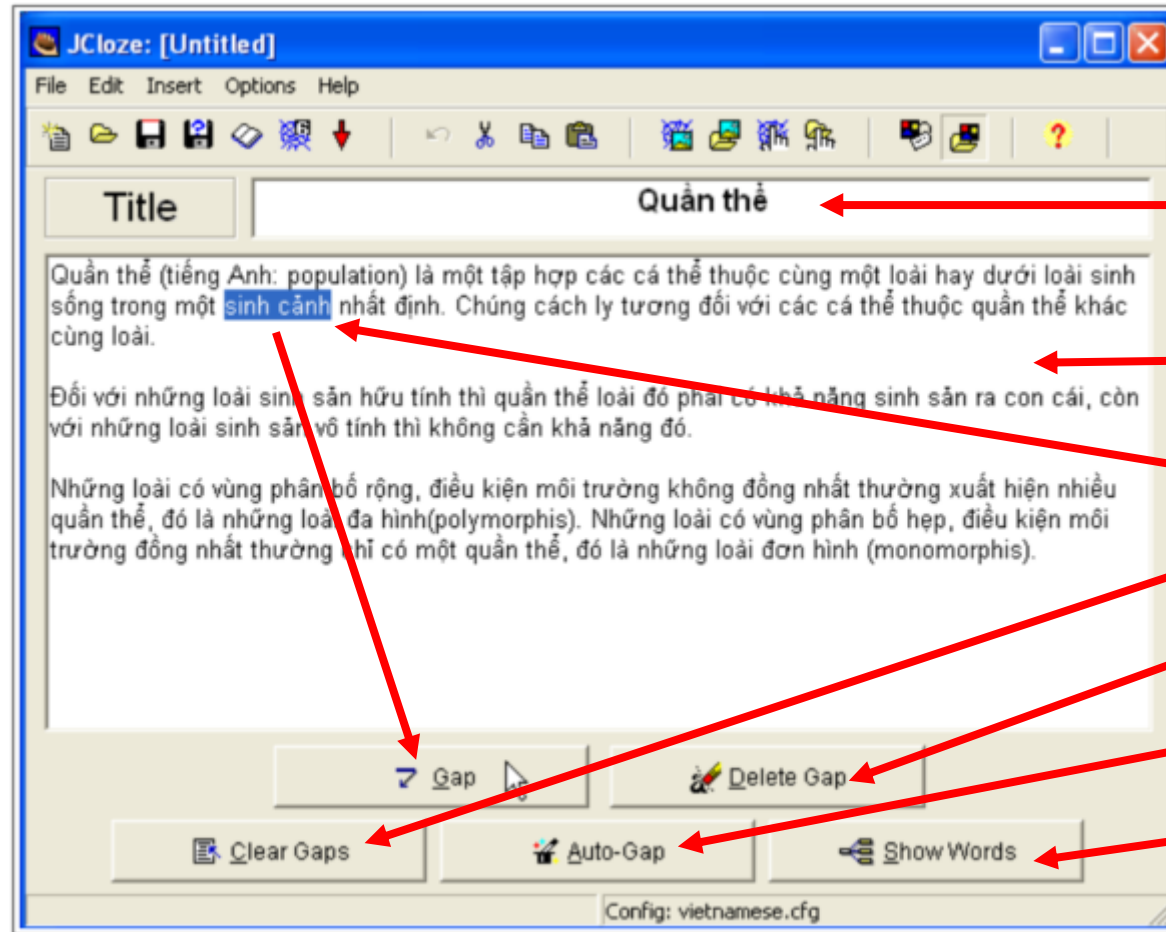
## • JQuiz: Câu hỏi nhiều lựa chọn hoặc trả lời ngắn



# Thiết kế bài tập trắc nghiệm tương tác

Ưu nhược điểm  
Nguyên tắc thiết kế  
Cấu trúc đề trắc nghiệm  
**Phần mềm Hot Potatoes**  
Thư mục

## • JCloze: Câu hỏi điền khuyết



Tựa bài tập

Nội dung văn bản

Tạo ô trống theo từ  
được chọn

Xoá hết ô trống

Xoá ô trống

Tự động tạo ô trống

Hiển thị từ bị xoá

# Thiết kế bài tập trắc nghiệm tương tác

Ưu nhược điểm

Nguyên tắc thiết kế

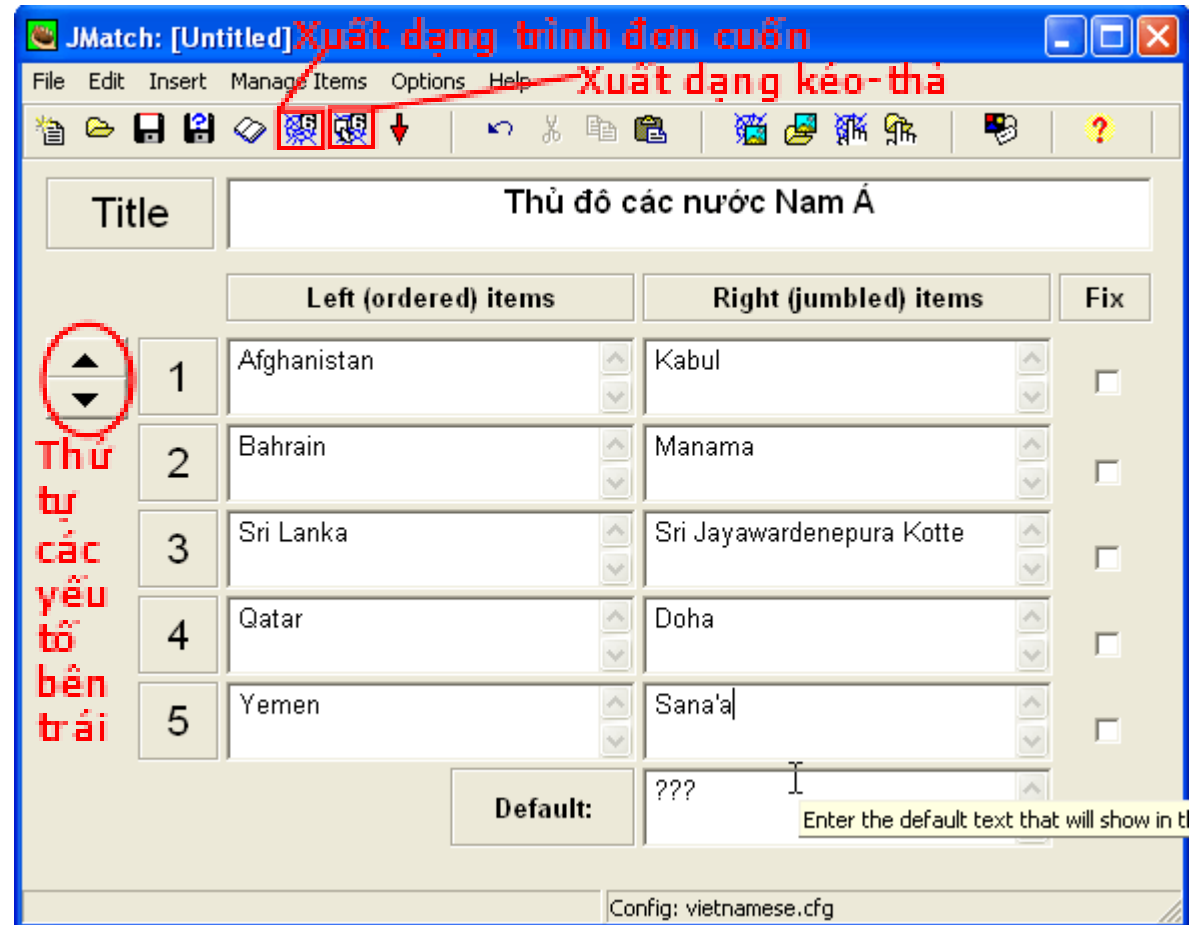
Cấu trúc đề trắc nghiệm

Phần mềm Hot Potatoes

Thư mục



## • JMatch: Câu hỏi ghép đôi





# Thiết kế bài tập trắc nghiệm tương tác

Ưu nhược điểm

Nguyên tắc thiết kế

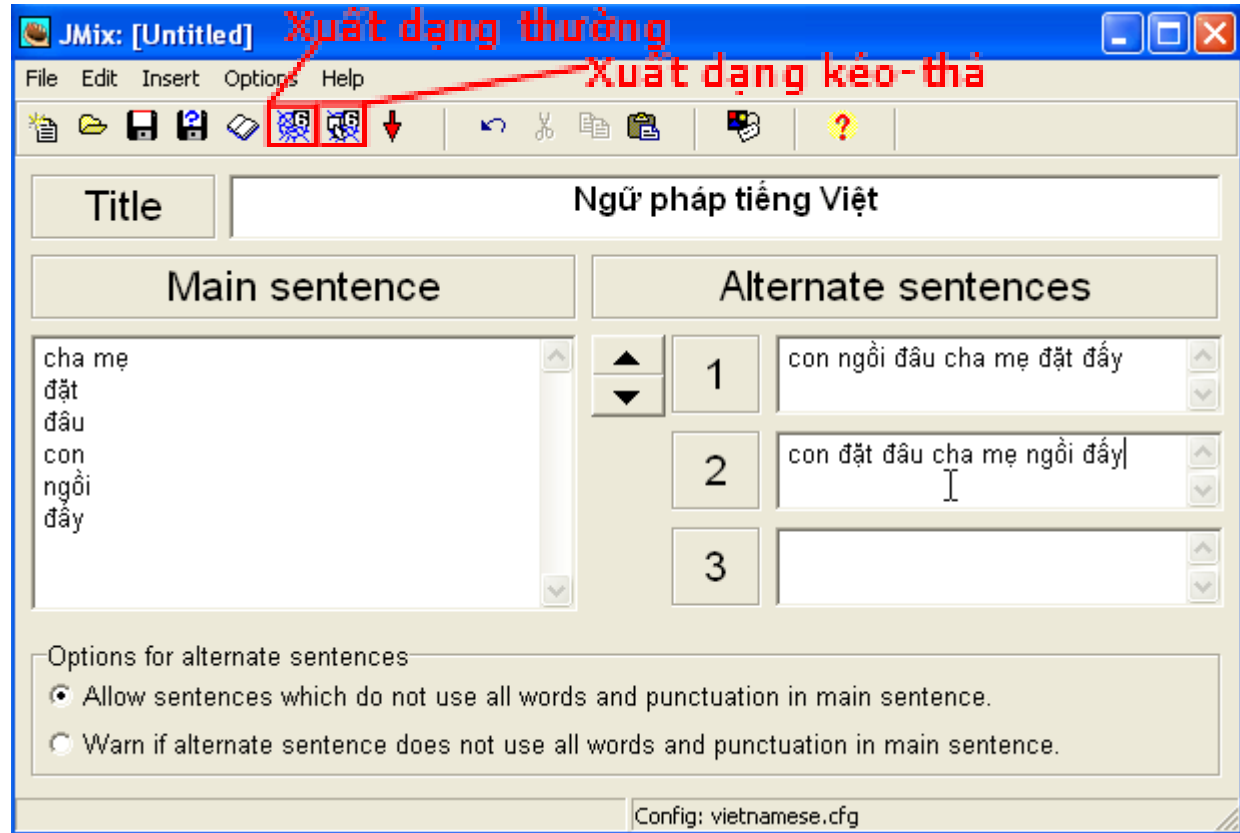
Cấu trúc đề trắc nghiệm

Phần mềm Hot Potatoes

Thư mục



## • JMix: Câu hỏi xếp thứ tự



# Thiết kế bài tập trắc nghiệm tương tác

Ưu nhược điểm  
Nguyên tắc thiết kế  
Cấu trúc đề trắc nghiệm  
**Phần mềm Hot Potatoes**  
Thư mục

## • JCross: Câu hỏi ô chữ

The image displays four screenshots of the JCross software interface, illustrating the process of creating a crossword puzzle. The top-left screenshot shows the 'Manage Grid' menu with options like 'Automatic Grid-Maker', 'Change Grid Size', and 'Force upper case'. The bottom-left screenshot shows the 'Create a crossword grid automatically' dialog box, where users enter words or phrases on separate lines. The words listed include: DIỄN THỂ SINH THÁI, CHUỖI THỰC ĂN, ĐỘ ƯA THÍCH, ĐỘ THƯỜNG GẶP, LƯỚI THỰC ĂN, TẦN SỐ, HỆ SINH THÁI, and QUẢN THỂ. The 'Make the grid' button is highlighted, and a progress indicator shows '14/14' words used. The bottom-right screenshot shows the 'Add Clues' dialog box, where users write clues for the words entered into the grid. The grid size is 20 x 18, and the configuration file is vietnamese6.cfg.

# Thiết kế bài tập trắc nghiệm tương tác

Ưu nhược điểm

Nguyên tắc thiết kế

Cấu trúc đề trắc nghiệm

Phần mềm Hot Potatoes

Thư mục



- **Baker FB. 2001.** *The basics of item response theory*. 2<sup>e</sup> ed. College Park, MD, USA: ERIC Clearinghouse on Assessment and Evaluation, 186 p.
- **Bertrand R, Blais JG. 2004.** *Modèles de mesure : L'apport de la théorie des réponses aux items*. Québec, Canada: Presses de l'Université du Québec, 389 p.
- **Hambleton RK, Jones RW. 1993.** An NCME instructional module on comparison of classical test theory and item response theory and their applications to test development. *Educational Measurement: Issues and Practice*, 12(3): 38-47.
- **Krathwohl DR. 2002.** A revision of Bloom's taxonomy: An overview. *Theory Into Practice*, 41(4): 212-218.
- **Lâm Quang Thiệp. 2008.** *Trắc nghiệm và ứng dụng*. Hà Nội: Khoa học và Kỹ thuật, 214 tr.
- **Talbot L. 2009.** *L'évaluation formative : Comment évaluer pour remédier aux difficultés d'apprentissage*. Paris, France: Armand Colin, 192 p.