

TRAO ĐỔI**NGHIÊN CỨU SỬ DỤNG PHẦN MỀM TESTOR
TRONG KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ KẾT QUẢ HỌC TẬP
MÔN TOÁN LỚP 3 BẰNG TRẮC NGHIỆM KHÁCH QUAN**

PHÓ ĐỨC HÒA, CHU THỊ HẰNG
Khoa Giáo dục Tiểu học Trường ĐHSP Hà Nội

Công nghệ thông tin đang được ứng dụng rộng rãi trong mọi lĩnh vực của đời sống xã hội. Trong giáo dục, công nghệ thông tin đã và đang tạo nên những bước chuyển biến đáng kể. Máy vi tính và các phần mềm dạy học là các công cụ hỗ trợ đắc lực cho quá trình đổi mới phương pháp dạy học, trong đó có phương pháp kiểm tra đánh giá.

Hiện nay, có nhiều phần mềm công cụ hỗ trợ cho việc thiết kế các bài trắc nghiệm khách quan cũng như việc kiểm tra đánh giá. Dưới đây, chúng tôi xin giới thiệu những tiện ích của phần mềm Testor Dec.05 (Trung tâm nghiên cứu và phát triển công nghệ phần mềm - Đại học Thủy sản) trong việc thiết kế đề trắc nghiệm và thực hiện kiểm tra đánh giá kết quả học tập môn Toán lớp 3.

I. GIỚI THIỆU SƠ LƯỢC VỀ PHẦN MỀM TESTOR DEC.05

Phần mềm Testor Dec.05 có khả năng biên tập và quản lý các đề trắc nghiệm. Cơ chế xáo trộn đề cho từng phần và đáp án đều được thực hiện tự động hoặc theo quy luật do người sử dụng sắp đặt. Phần mềm cho phép đưa các hình ảnh, công thức... hoặc bất kỳ đối tượng nhúng (OLE) có trong môi trường Windows.

Phiên bản Dec. 05 bao gồm ba dạng câu hỏi:

- Multi - choice (Nhiều lựa chọn A, B, C, D);
- Input Value (Nhập vào giá trị);
- True/ False Test (Trắc nghiệm Đúng/ Sai).

Đề thi được kết xuất theo hai hướng: Thi trên máy (bao gồm bản chạy trên máy đơn và mạng cục bộ); Xuất ra tập tin lưu trữ hoặc in để thi trên giấy.

Phần mềm này có giao diện song ngữ Anh - Việt (Unicode), hỗ trợ giao tiếp với các chuẩn văn bản thông dụng như Richtext Format (*.RTF), Microsoft Office (*.doc, *.xls).

II. ỨNG DỤNG PHẦN MỀM TESTOR DEC.05 TRONG VIỆC XÂY DỰNG HỆ THỐNG CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM KHÁCH QUAN VÀ TIẾN HÀNH ĐÁNH GIÁ TRI THỨC HỌC SINH


Kiểm tra đánh giá bằng trắc nghiệm khách quan là phương pháp đánh giá đã được khẳng định là có rất nhiều ưu điểm: đánh giá được chính xác, khách quan kết quả lĩnh hội tri thức của học sinh; khảo sát được nhiều nội dung kiến thức; sự phản hồi kết quả nhanh chóng.

Định hướng đổi mới đánh giá kết quả học tập môn Toán lớp 3 đã nêu rõ: Đổi mới đánh giá kết quả học tập môn Toán lớp 3 là một quá trình lâu dài, đòi hỏi đổi mới một cách toàn diện về cả mục tiêu, nội dung, hình thức đánh giá, cách thức soạn đề kiểm tra, công cụ đánh giá. Trong sách giáo khoa Toán 3, các tác giả đã đưa vào một số dạng bài trắc nghiệm phổ biến hiện nay. Đây là những điều thuận lợi cho việc áp dụng phần mềm Testor trong việc thiết kế đề kiểm tra cũng như thực hiện việc kiểm tra đánh giá.

Ứng dụng phần mềm Testor Dec.05 vào kiểm tra đánh giá có rất nhiều ưu điểm: Những câu hỏi trắc nghiệm được xây dựng có giao diện rõ ràng, hấp dẫn. Từ kho câu hỏi đã soạn thảo, phần mềm cho phép kết xuất ra tập tin để lưu trữ hoặc in để làm bài kiểm tra trên giấy hoặc để làm bài trực tiếp trên máy vi tính (trên cả máy đơn và máy nối mạng nội bộ).

Sau đây, chúng tôi xin trình bày quy trình thiết kế hệ thống câu hỏi trắc nghiệm bằng phần mềm Testor.

Trước tiên, chúng ta tạo một đề trắc nghiệm mới. Muốn tạo một đề mới, chúng ta có thể thực hiện bằng các cách sau:

- Nhấp chuột vào nút **New**  trên thanh công cụ;
- Vào thực đơn **File** (Tập tin) → **New** (Tạo mới);
- Bấm tổ hợp phím **Ctrl + N**.

Sau đó, chúng ta thực hiện các thao tác soạn thảo đề trắc nghiệm mới.

1) Nhập nội dung tiêu đề:

- Nhấp chuột vào ô soạn thảo tiêu đề;
- Gõ nội dung tiêu đề (hoặc chèn hình ảnh vào ô soạn thảo hoặc cả hai, tùy theo mục đích thiết kế).

2) Chọn kiểu câu hỏi: *Câu hỏi nhập vào giá trị* (điền khuyết) hoặc *Câu hỏi dạng Đúng/Sai* hoặc *Câu nhiều lựa chọn*.

3) Nhập nội dung câu hỏi:

- Nhấp vào ô soạn thảo câu hỏi;
- Gõ nội dung câu hỏi (hoặc chèn hình ảnh vào ô soạn thảo hoặc cả hai).

4) Nhập nội dung câu trả lời: Trước khi nhập nội dung câu trả lời với loại *Câu nhiều lựa chọn*, chúng ta phải lựa chọn dạng câu trả lời (Câu trả lời chỉ chứa văn bản hoặc câu trả lời chứa hình ảnh).

- Chọn câu trả lời **Đúng** hoặc **Sai**;
- Nhấp chuột vào ô soạn thảo câu trả lời;
- Gõ nội dung câu trả lời (hoặc chèn hình ảnh hoặc cả hai).


5) Thêm phần: Khi đã soạn thảo xong một phần, nếu muốn tạo thêm phần mới, chúng ta thực hiện thao tác tạo thêm phần mới bằng 1 trong 2 cách sau:

+ Nhấp chuột vào nút **Add Section** (Thêm phần)  trên thanh công cụ;

+ Vào thực đơn **Action** (Thao tác) → **Add Section** (Thêm phần).


6) Lưu tập tin:

Sau khi soạn thảo, chúng ta lưu tập tin vào đĩa bằng một trong các cách sau:

- Nhấp chuột vào nút **Save**  trên thanh công cụ;
- Vào thực đơn **File** (Tập tin) → **Save** (Lưu trữ);
- Bấm tổ hợp phím **Ctrl + S**.


7) Xem trước tập tin:

Sau khi soạn thảo, chúng ta có thể xem trước tập tin vừa tạo để nếu cần, chúng ta có thể thay đổi hoặc chỉnh sửa trước khi đóng gói hoặc xem một câu hỏi sẽ được thể hiện như thế nào trong phần thi trên máy, thực hiện bằng cách sau:

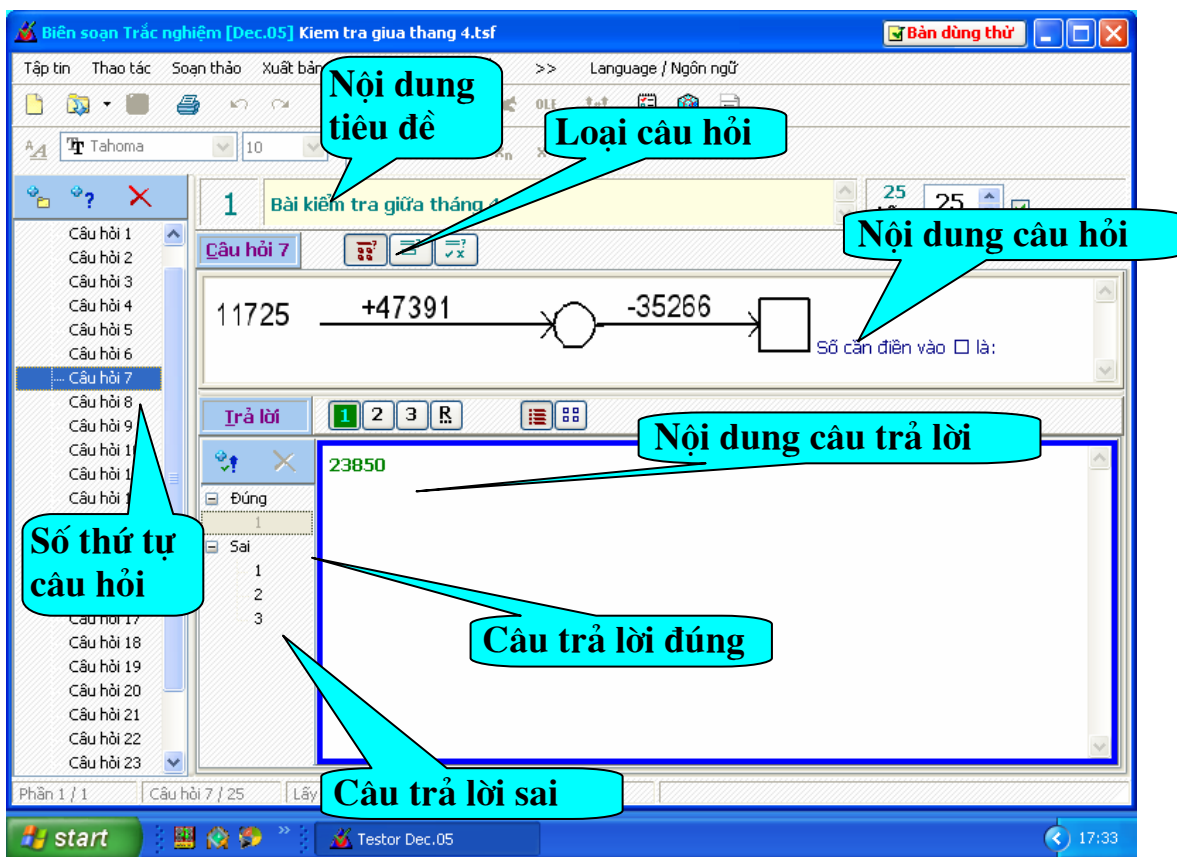
- Chọn câu hỏi cần xem trước;
- Xem trước bằng một trong các cách sau:
 - + Vào thực đơn **Publish** (Xuất bản) → **Preview** (Xem trước);
 - + Nhấp chuột lên nút **Preview** (Xem trước) ;
 - + Bấm phím **F9**.

8) Đóng gói chương trình:

Để bài thi được thực hiện thi trên máy, chúng ta phải đóng gói chương trình thành một file chạy độc lập. Chúng ta có thể đóng gói bằng các cách sau:

- Vào thực đơn **Publish** (Xuất bản) → **Package** (Đóng gói);
- Nhấp chuột lên nút **Package** (Đóng gói)  trên thanh công cụ;

- Bấm tổ hợp phím **Alt + F9**.




Hình. Màn hình soạn thảo câu hỏi trắc nghiệm

9) Xuất file:

Chúng ta có thể xuất file theo định dạng thông thường để kết nối với máy in và thực hiện bài thi trên giấy. Thực hiện xuất file theo các cách sau:

- Vào thực đơn **Publish** (Xuất bản) → **File export** (Xuất file);

- Nhấp chuột lên nút **File export** (Xuất file)  trên thanh công cụ;

- Bấm tổ hợp phím **Ctrl + F9**.

Khi chương trình đã được đóng gói thành File chạy độc lập, tệp tin đề trắc nghiệm dễ dàng sao chép, di chuyển. Học sinh có thể tự ôn tập, kiểm tra trên máy vì tính ở nhà hoặc có thể làm bài kiểm tra trên máy nối mạng nội bộ, máy sẽ tự chấm điểm một cách nhanh chóng, chính xác. Điều này kích thích hứng thú học tập của học sinh. Nếu điều kiện trường học không có đủ máy vì tính để học sinh làm bài trên máy, giáo viên có thể kết xuất tệp tin dưới dạng văn bản thông thường (*.RTF) để in ra giấy.



Sau đây là màn hình kiểm tra trên máy khi đã kết xuất thành file chạy độc lập và trích dẫn bài kiểm tra được kết xuất ra định dạng *.RTF để in bài kiểm tra ra giấy:

Bài kiểm tra giữa tháng 4			
Môn Toán - Lớp 3 (Thời gian: 40 phút)			
Họ và tên:		Lớp:	
Đề số 1			
1. Tổng của 34652 và 15289 là:			
[A] 19363	[B] 49841	[C] 49931	[D] 49941
2. Một hình vuông có chu vi 40cm. Diện tích hình vuông đó là:			
[A] 100cm	[B] 40cm ²	[C] 100cm ²	[D] 200cm ²

III. KẾT LUẬN

Công nghệ thông tin nói chung và phần mềm dạy học nói riêng đang thực sự trở thành công cụ hỗ trợ đắc lực cho quá trình đổi mới phương pháp kiểm tra đánh giá. Hiện nay, có khá nhiều phần mềm công cụ hỗ trợ cho việc kiểm tra đánh giá. Phần mềm Testor mà chúng tôi giới thiệu trên đây chỉ là một trong rất nhiều phần mềm đó. Người giáo viên có thể tự tìm cho mình một phần mềm phù hợp với mục đích sử dụng của mình.

Hy vọng rằng, những tiện ích của công nghệ thông tin nói chung và các phần mềm dạy học nói riêng sẽ sớm được áp dụng rộng rãi trong lĩnh vực kiểm tra đánh giá ở tiểu học. Điều đó chắc chắn sẽ giúp ích rất nhiều cho các em học sinh trong học tập cũng như trong cuộc sống sau này.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Đỗ Đình Hoan (chủ biên) - *Toán 3*. Nxb Giáo dục, 2004.
- [2]. Đỗ Đình Hoan (chủ biên) - *Toán 3*. Sách giáo viên. Nxb Giáo dục, 2004.

SUMMARY

HOW TO USE TESTOR SOFTWARE IN CONTROLLING AND EVALUATING THE RESULTS IN LEARNING MATHEMATICS IN THE 3rd FORM, BY OBJECTIVE TESTS

PHO DUC HOA, CHU THI HANG

Testor software can help in editing and managing tests. It enables users to move pictures, formulas, object linking and embedding. The Dec.05 Version includes 3 questioning types: multi-choice, value input and true-false test.