



BK-ELEARNING MANAGEMENT SYSTEM

HANOI UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

 Home Courses Support News

En 

[Dashboard](#) > [My courses](#) > [BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến](#) > [Tuần 1 - Online - Các giai đoạn hình thành và phát triển của CNGD hiện đại](#)
> [Quiz số 1 - Các giai đoạn hình thành và phát triển của CNGD](#)

BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến

Hide sidebar

Started on Saturday, 14 September 2024, 2:16 PM

State Finished

Completed on Saturday, 14 September 2024, 2:26 PM

Time taken 10 mins 16 secs

Marks 14.00/14.00

Grade 10.00 out of 10.00 (100%)

Question 1

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Google ra mắt sản phẩm nào đã thay đổi cách giáo viên quản lý lớp học và giao bài tập?

Select one:

- a. Google Drive
- b. Google Forms
- c. Google Classroom ✓
- d. Google Meet

Question 2

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Năm 1983, Apple phát hành sản phẩm nào đã làm thay đổi cách sử dụng công nghệ trong giáo dục?

Select one:

- a. Apple II
- b. Macintosh ✓
- c. iPad
- d. iMac

Hide sidebars

Question 3

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Năm 1989, Tim Berners-Lee phát minh ra điều gì, đánh dấu sự khởi đầu của kỷ nguyên Internet?

Select one:

- a. World Wide Web (WWW) ✓
- b. Trình duyệt web đầu tiên
- c. Ngôn ngữ HTML
- d. Giao thức HTTP

Question 4

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Năm 1997, phần mềm quản lý học tập (LMS) nào đã được phát hành và trở thành một trong những LMS đầu tiên?

Select one:

- a. Moodle
- b. Canvas
- c. Blackboard ✓
- d. Google Classroom

Question 5

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Năm 2000, học viện trực tuyến nào được thành lập và trở thành nền tảng học tập trực tuyến lớn đầu tiên?

Select one:

- a. Coursera
- b. edX
- c. Khan Academy
- d. MIT OpenCourseWare ✓

Question 6

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Năm 2012, nền tảng MOOC (Massive Open Online Courses) nào được hai trường đại học lớn của Mỹ sáng lập?

Select one:

- a. Coursera
- b. edX ✓
- c. Khan Academy
- d. Udacity

Question 7

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Năm 2017, công nghệ nào đã bắt đầu được sử dụng trong giáo dục để bảo mật và xác thực dữ liệu học tập?

Select one:

- a. Blockchain ✓
- b. Trí tuệ nhân tạo
- c. Thực tế ảo
- d. IoT (Internet of Things)

Question 8

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Năm 2018, Google và Apple ra mắt các ứng dụng học tập trên nền tảng nào để hỗ trợ việc giảng dạy?

Select one:

- a. MacOS
- b. iOS và Android ✓
- c. Windows
- d. Linux

Hide sidebars

Question 9

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Năm 2019, sự phát triển của công nghệ nào đã thúc đẩy học tập từ xa trong bối cảnh đại dịch COVID-19?

Select one:

- a. Blockchain
- b. Cloud Computing
- c. AI và Machine Learning
- d. Công nghệ Video Conference ✓

Question 10

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Năm 2020, do đại dịch COVID-19, xu hướng nào đã bùng nổ trong giáo dục toàn cầu?

Select one:

- a. Học tập dựa trên dự án
- b. Học tập kết hợp (Blended Learning)
- c. Học trực tuyến và học từ xa ✓
- d. Học tập truyền thống

Question 11

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Năm 2021, các nền tảng học tập trực tuyến nào đã có sự gia tăng đột biến về số lượng người dùng?

Select one:

- a. Khan Academy và Udacity
- b. Tất cả các nền tảng trên ✓
- c. Coursera và edX
- d. Duolingo và Quizlet

Hide sidebars

Question 12

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Năm 2022, công nghệ nào đang được tích hợp vào các nền tảng học tập để cá nhân hóa trải nghiệm học tập của sinh viên?

Select one:

- a. Công nghệ VR/AR
- b. Robot học tập
- c. Trí tuệ nhân tạo (AI) ✓
- d. Blockchain

Question 13

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Phần mềm mã nguồn mở nào đã được phát triển và trở thành nền tảng phổ biến trong các cơ sở giáo dục?

Select one:

- a. Udacity
- b. Moodle ✓
- c. Blackboard
- d. Coursera

Question 14

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Trong thập kỷ 1970, công nghệ nào bắt đầu được sử dụng rộng rãi trong giáo dục để hỗ trợ việc giảng dạy và học tập?

Select one:

- a. Máy tính cá nhân (PC) ✓
- b. Tivi màu
- c. Máy in laser
- d. Máy chiếu phim

[◀ Slide bài 0104 - Các...](#)[Jump to...](#)[Đọc thêm - Các giai đo...](#)



BK-EARNING MANAGEMENT SYSTEM

HANOI UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

Home Courses Support News

En

[Dashboard](#) > [My courses](#) > [BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến](#) > [Tuần 2 - Online - Blockchain trong lĩnh vực giáo dục](#)
> [Quiz số 2 - Blockchain trong lĩnh vực giáo dục](#)

[BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến](#)

Hide sidebar

Started on Saturday, 14 September 2024, 4:05 PM

State Finished

Completed on Saturday, 14 September 2024, 4:06 PM

Time taken 1 min 38 secs

Marks 18.00/18.00

Grade 10.00 out of 10.00 (100%)

Question 1

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Blockchain có thể cải thiện tính minh bạch trong giáo dục bằng cách nào?

Select one:

- a. Cung cấp hồ sơ học tập của sinh viên một cách minh bạch và không thể chỉnh sửa ✓
- b. Giúp công khai minh bạch quá trình giảng dạy của giáo viên
- c. Tạo ra môi trường học tập tương tác hơn
- d. Tối ưu hóa các phương pháp đánh giá sinh viên

Question 2

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Blockchain có thể đóng vai trò gì trong việc quản lý nội dung học tập?

Select one:

- a. Phát triển phương pháp học tập tự động
- b. Chia sẻ tài liệu học tập theo cách an toàn và được mã hóa ✓
- c. Tạo nội dung học tập mới thông qua AI
- d. Giám sát sự tiến bộ của sinh viên trong thời gian thực

Question 3

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Blockchain có thể giúp bảo mật thông tin cá nhân của sinh viên bằng cách nào?

Select one:

- a. Đảm bảo rằng thông tin chỉ có thể được truy cập bởi những người được ủy quyền
- b. Mã hóa và lưu trữ thông tin trong các khối liên kết với nhau ✓
- c. Tạo ra các tài khoản ẩn danh cho sinh viên
- d. Xóa dữ liệu học tập của sinh viên sau khi tốt nghiệp

Question 4

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Blockchain có thể giúp giải quyết vấn đề gì trong hệ thống giáo dục toàn cầu?

Select one:

- a. Tạo ra môi trường học tập ảo mới
- b. Thiếu sự tin tưởng vào các chứng chỉ học tập ✓
- c. Quản lý tài liệu học tập phức tạp
- d. Tăng cường sự kết nối giữa các trường học

Question 5

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Blockchain có thể giúp giải quyết vấn đề nào sau đây trong việc quản lý hồ sơ học tập?

Select one:

- a. Tạo ra nội dung học tập mới
- b. Tự động chấm điểm các bài kiểm tra trực tuyến
- c. Quản lý và xác thực chứng chỉ học tập một cách nhanh chóng và hiệu quả ✓
- d. Tăng cường sự tương tác giữa giảng viên và sinh viên

Question 6

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Blockchain là gì?

Select one:

- a. Một công cụ mã hóa dữ liệu
- b. Một loại tiền điện tử
- c. Một phần mềm lưu trữ dữ liệu
- d. Một cơ sở dữ liệu phân tán và không thể thay đổi ✓

Question 7

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Công nghệ blockchain có thể hỗ trợ việc nào sau đây trong giáo dục?

Select one:

- a. Phát hành và xác minh chứng chỉ học tập
- b. Quản lý tài nguyên học tập
- c. Theo dõi tiến độ học tập của sinh viên
- d. Tất cả các lựa chọn trên ✓

Question 8

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Công nghệ blockchain trong giáo dục có thể hỗ trợ việc nào sau đây?

Select one:

- a. Cả A và C ✓
- b. Xác thực và lưu trữ chứng chỉ học tập
- c. Tạo ra các khóa học trực tuyến
- d. Quản lý quá trình nộp đơn và xét tuyển vào các trường đại học

Question 9

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Điểm khác biệt chính giữa blockchain và cơ sở dữ liệu truyền thống là gì?

Select one:

- a. Blockchain lưu trữ dữ liệu trong các khối kết nối với nhau, còn cơ sở dữ liệu truyền thống lưu trữ trong các bảng ✓
- b. Blockchain được mã hóa, còn cơ sở dữ liệu không
- c. Blockchain yêu cầu internet, còn cơ sở dữ liệu thì không
- d. Blockchain chỉ dành cho các giao dịch tài chính, còn cơ sở dữ liệu có thể dùng cho nhiều loại dữ liệu

Question 10

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Khái niệm "smart contract" trên nền tảng blockchain có nghĩa là gì?

Select one:

- a. Một hợp đồng thông minh có thể tự động thực hiện mà không cần bên thứ ba ✓
- b. Một thuật toán mã hóa trên blockchain
- c. Một hợp đồng được mã hóa an toàn
- d. Một loại hợp đồng giữa các tổ chức giáo dục

Question 11

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Lợi ích chính của việc sử dụng blockchain trong giáo dục là gì?

Select one:

- a. Cung cấp độ tin cậy cao và bảo mật trong việc lưu trữ và quản lý dữ liệu học tập ✓
- b. Đơn giản hóa quá trình giảng dạy
- c. Tăng cường sự tương tác giữa giáo viên và sinh viên
- d. Giảm chi phí đào tạo

Question 12

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một trong những thách thức lớn nhất khi áp dụng blockchain trong giáo dục là gì?

Select one:

- a. Cả A và B ✓
- b. Thiếu sự chấp nhận từ phía giáo viên và sinh viên
- c. Chi phí cao
- d. Vấn đề bảo mật thông tin cá nhân

Question 13

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một trong những ứng dụng của blockchain trong giáo dục là:

Select one:

- a. Tạo ra mạng xã hội giáo dục
- b. Lưu trữ an toàn hồ sơ học tập của sinh viên ✓
- c. Tối ưu hóa quy trình giảng dạy và học tập
- d. Tăng cường thực hành mô phỏng trong các môn học

Question 14

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Tại sao việc phát hành chứng chỉ học tập trên blockchain lại có lợi?

Select one:

- a. Vì nó dễ dàng chia sẻ qua mạng xã hội
- b. Vì nó không yêu cầu kết nối internet
- c. Vì nó đảm bảo tính xác thực và không thể giả mạo ✓
- d. Vì nó tiết kiệm chi phí in ấn

Question 15

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Tính năng nào của blockchain giúp đảm bảo rằng dữ liệu học tập không bị thay đổi hoặc gian lận?

Select one:

- a. Tính minh bạch và dễ tiếp cận
- b. Tính bảo mật và riêng tư
- c. Tính mở rộng và linh hoạt
- d. Tính phân tán và bất biến ✓

Question 16

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Tổ chức nào dưới đây đã thử nghiệm việc cấp bằng tốt nghiệp sử dụng blockchain?

Select one:

- a. Oxford University
- b. Harvard University
- c. Stanford University
- d. MIT (Massachusetts Institute of Technology) ✓

Question 17

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Ứng dụng của blockchain trong quản lý chứng chỉ học tập là gì?

Select one:

- a. Phân phối nội dung học tập trực tuyến
- b. Quản lý điểm số và hồ sơ sinh viên
- c. Lưu trữ và chia sẻ tài liệu học tập
- d. Tạo ra các chứng chỉ học tập không thể giả mạo và dễ dàng xác minh ✓

Question 18

Correct

Mark 1.00 out of

1.00



Hide sidebars

Việc áp dụng blockchain vào quản lý dữ liệu học tập của sinh viên có thể giảm thiểu rủi ro nào?

Select one:

- a. Rủi ro lộ thông tin cá nhân
- b. Rủi ro mất mát dữ liệu
- c. Rủi ro gian lận trong bảng điểm và chứng chỉ
- d. Cả A và B ✓

[◀ Slide bài 0203 - Bloc...](#)[Jump to...](#)

Thảo luận: Tiềm năng c...



BK-ELEARNING MANAGEMENT SYSTEM

HANOI UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

Home Courses Support News

En

[Dashboard](#) > [My courses](#) > [BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến](#) > [Tuần 3 - Online - Khai thác tài nguyên giáo dục mở](#)
> [Quiz số 3 - Khai thác tài nguyên Giáo dục mở](#)

[BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến](#)

Hide sidebar

Started on Saturday, 14 September 2024, 4:46 PM

State Finished

Completed on Saturday, 14 September 2024, 4:48 PM

Time taken 1 min 29 secs

Marks 20.00/20.00

Grade 10.00 out of 10.00 (100%)

Question 1

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Ai là người đã giới thiệu khái niệm tài nguyên giáo dục mở (OER) lần đầu tiên?

Select one:

- a. Google
- b. Bill Gates
- c. MIT
- d. UNESCO ✓

Question 2

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Giấy phép Creative Commons nào cho phép người dùng chia sẻ, chỉnh sửa và sử dụng lại OER với bất kỳ mục đích nào, kể cả thương mại, miễn là phải ghi nhận tác giả gốc?

Select one:

- a. CC BY ✓
- b. CC BY-NC
- c. CC BY-SA
- d. CC BY-ND

Hide sidebars

Question 3

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Giấy phép Creative Commons nào cho phép người dùng tự do chỉnh sửa và chia sẻ OER nhưng không được sử dụng với mục đích thương mại?

Select one:

- a. CC BY
- b. CC BY-SA
- c. CC BY-NC ✓
- d. CC BY-ND

Question 4

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Giấy phép Creative Commons nào yêu cầu các tác phẩm phái sinh phải được cấp phép dưới cùng một giấy phép như tác phẩm gốc?

Select one:

- a. CC BY-ND
- b. CC BY-SA ✓
- c. CC BY-NC-SA
- d. CC BY

Question 5

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Giấy phép Creative Commons nào yêu cầu ghi nhận tác giả và chỉ cho phép sử dụng OER cho các mục đích phi thương mại?

Select one:

- a. CC BY-NC ✓
- b. CC BY-NC-ND
- c. CC BY-SA
- d. CC BY-ND

Hide sidebars

Question 6

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Giấy phép nào không cho phép người dùng tạo ra các tác phẩm phái sinh từ OER?

Select one:

- a. CC BY
- b. CC BY-NC
- c. CC BY-ND ✓
- d. CC BY-SA

Question 7

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một lợi ích khác của OER đối với giáo viên là gì?

Select one:

- a. Cho phép giáo viên tùy chỉnh tài liệu giảng dạy theo nhu cầu của học sinh ✓
- b. Giới hạn sự linh hoạt trong giảng dạy
- c. Cung cấp tài liệu học tập chỉ cho các khóa học trực tuyến
- d. Cung cấp tài liệu đã chuẩn hóa mà không cần phải chỉnh sửa

Question 8

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một trong những đặc điểm chính của OER là gì?

Select one:

- a. Sử dụng hạn chế trong giáo dục
- b. Tính mở và tự do sử dụng ✓
- c. Chi phí cao
- d. Bản quyền độc quyền

Question 9

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một trong những lợi ích chính của OER là gì?

Select one:

- a. Tăng lợi nhuận cho các nhà xuất bản
- b. Giảm chi phí học tập cho sinh viên ✓
- c. Tạo ra tài liệu học tập có bản quyền cao
- d. Giới hạn khả năng truy cập tài liệu học tập

Question 10

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một trong những thách thức lớn khi sử dụng OER là gì?

Select one:

- a. Khó khăn trong việc truy cập
- b. Tài nguyên không đủ chất lượng
- c. Thiếu nguồn tài liệu được cập nhật thường xuyên
- d. Tất cả các lựa chọn trên ✓

Question 11

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một ví dụ về OER là gì?

Select one:

- a. Tài liệu học tập trong các thư viện đại học
- b. Khóa học trực tuyến mở miễn phí (MOOC) ✓
- c. Sách giáo khoa có bản quyền không thể chia sẻ
- d. Phần mềm thương mại dùng để quản lý học tập

Question 12

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Mục tiêu chính của việc sử dụng OER là gì?

Select one:

- a. Mở rộng quyền truy cập vào giáo dục ✓
- b. Giảm bớt sự đổi mới trong giáo dục
- c. Tạo ra lợi nhuận cho nhà phát triển
- d. Giới hạn sự phát triển của các khóa học trực tuyến

Question 13

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

OER có thể đóng góp vào việc phát triển giáo dục bền vững bằng cách nào?

Select one:

- a. Tăng cường tính toàn diện trong giáo dục
- b. Giảm sự lãng phí tài nguyên giáo dục
- c. Khuyến khích học tập suốt đời
- d. Tất cả các lựa chọn trên ✓

Question 14

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

OER có thể giúp thúc đẩy sự hợp tác giữa các tổ chức giáo dục như thế nào?

Select one:

- a. Khuyến khích chia sẻ tài liệu và tài nguyên giảng dạy giữa các trường học và giáo viên ✓
- b. Tạo ra các tài liệu giảng dạy độc quyền
- c. Hạn chế sự tương tác giữa các trường học
- d. Tạo ra môi trường học tập tách biệt

Question 15

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

OER có thể góp phần thúc đẩy giáo dục toàn cầu bằng cách nào?

Select one:

- a. Tăng cường quyền truy cập tài liệu giáo dục chất lượng cho mọi người ở mọi nơi ✓
- b. Tạo ra các rào cản trong việc chia sẻ kiến thức
- c. Hạn chế quyền truy cập vào các khóa học miễn phí
- d. Giới hạn truy cập tài liệu học tập cho các nước phát triển

Question 16

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

OER giúp các giáo viên và sinh viên bằng cách nào?

Select one:

- a. Tạo ra các bài học chỉ dành riêng cho một nhóm học sinh
- b. Cung cấp quyền truy cập miễn phí vào các tài liệu giáo dục có chất lượng ✓
- c. Hạn chế sự sáng tạo trong giảng dạy
- d. Tạo ra sự hạn chế trong việc sử dụng tài liệu học tập

Question 17

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

OER thường bao gồm các loại tài nguyên nào?

Select one:

- a. Sách giáo khoa, tài liệu giảng dạy, bài giảng
- b. Tất cả các lựa chọn trên ✓
- c. Bài kiểm tra, phần mềm, các khóa học trực tuyến
- d. Tài liệu nghiên cứu, bài giảng video, hình ảnh

Question 18

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

OER thường được sử dụng trong các môi trường học tập nào?

Select one:

- a. Trường học truyền thống
- b. Học trực tuyến
- c. Học tập kết hợp (Blended Learning)
- d. Tất cả các lựa chọn trên ✓

Question 19

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Tài liệu OER được cấp phép dưới giấy phép CC BY-NC-SA có thể được:

Select one:

- a. Chia sẻ và chỉnh sửa cho các mục đích phi thương mại và tác phẩm phái sinh phải có cùng giấy phép ✓
- b. Sử dụng cho mục đích thương mại nhưng không được chỉnh sửa
- c. Chia sẻ nhưng không được chỉnh sửa
- d. Chia sẻ và chỉnh sửa cho bất kỳ mục đích nào

Question 20

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Tài nguyên giáo dục mở (OER) là gì?

Select one:

- a. Tài liệu học tập chỉ được cung cấp bởi các trường đại học
- b. Tài liệu học tập có sẵn miễn phí và có thể được chia sẻ, chỉnh sửa ✓
- c. Tài liệu học tập có thể mua trực tuyến
- d. Tài liệu học tập có bản quyền và không thể chỉnh sửa

[◀ Slide bài 0206 - Kha...](#)[Jump to...](#)

Thảo luận: Vấn đề bản ...



BK-ELEARNING MANAGEMENT SYSTEM

HANOI UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

 Home Courses Support News

En 

[Dashboard](#) > [My courses](#) > [BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến](#) > [Tuần 4 - Online - Công nghệ AR/VR và ứng dụng trong giáo dục](#)
> [Quiz số 4 - Công nghệ AR/VR và ứng dụng trong giáo dục](#)

BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến

Hide sidebar

Started on Saturday, 14 September 2024, 5:02 PM

State Finished

Completed on Saturday, 14 September 2024, 5:04 PM

Time taken 1 min 30 secs

Grade 10.00 out of 10.00 (100%)

Question 1

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Các ứng dụng thực tại ảo Virtual Reality (VR) tạo cảm giác gì nổi bật gì nhất đối với người dùng

Select one:

- a. Mê hoặc
- b. Đắm chìm ✓
- c. Sôi động
- d. Thích thú

Your answer is correct.

Question 2

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Có mấy tiêu chí phân loại hệ thống thực tại tăng cường (AR)

Select one:

- a. 5
- b. 3
- c. 2 ✓
- d. 4

Your answer is correct.

Hide sidebars

Question 3

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Từ định nghĩa của thực tại tăng cường, có thể nói "Thực tại tăng cường là cầu nối giữa thực tại, môi trường ảo và thế giới thực". Đúng hay Sai ?

Select one:

- True ✓
 False

Question 4

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Theo tiêu chí về thiết bị hiển thị, có các hệ thống thực tại ảo nào ?

Select one or more:

- a. Hand-based display ✓
 b. Head-up display
 c. Eye Glass
 d. Stationary display ✓
 e. Head-based display ✓

Your answer is correct.**Question 5**

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Trang bị phần cứng của các thiết bị di động hiện nay (máy tính bảng, điện thoại thông minh) là nền tảng phù hợp để phát triển các ứng dụng AR/VR

Select one:

- True ✓
 False

Question 6

Correct

Mark 1.00 out of

1.00

Hide sidebars

Theo tác giả Ronald T. Azuma (1997), một hệ thống thực tại tăng cường AR (Augmented Reality) có các tính chất cơ bản nào?

Select one or more:

- a. Được thể hiện trong không gian 3 chiều ✓
- b. Tương tác trong thời gian thực ✓
- c. Tạo cảm giác đắm chìm cho người dùng
- d. Là một hệ thống mô phỏng
- e. Kết hợp giữa thực và ảo ✓

Your answer is correct.

Question 7

Correct

Mark 1.00 out of

1.00

Hãy chọn những đáp án đúng trong những phát biểu dưới đây

True False

<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Xây dựng các học liệu đa phương tiện có tính tương tác cao là một ứng dụng nâng cao tính trực quan trong quá trình dạy học của công nghệ AR/VR	✓
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Thông qua công nghệ AR/VR, người học có thể thực hiện các hoạt động học tập cộng tác	✓
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Thông qua công nghệ AR/VR, mô phỏng được sử dụng hiệu quả hơn trong quá trình dạy học	✓
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Công nghệ AR/VR đã được ứng dụng trong việc dạy học các môn như Hoá học, Toán học, Sinh học, Vật lý, Thiên văn học	✓
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Công nghệ AR/VR hoàn toàn không thể hỗ trợ nâng cao tính trực quan trong quá trình dạy học	✓
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Các ứng dụng AR trên thiết bị di động (điện thoại thông minh, máy tính bảng) ngày càng được sử dụng rộng rãi trong lớp học.	✓

Question 8

Correct

Mark 1.00 out of

1.00

Hide sidebar

Hãy chọn câu trả lời đúng trong những phát biểu dưới đây

True**False**

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---|-------------------------------------|
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | Công nghệ VR/AR đã được ứng dụng rộng rãi trong lĩnh vực thiết kế đô thị | <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | Công nghệ VR/AR không thể ứng dụng trong thiết kế, chế tạo, bảo dưỡng công nghiệp | <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | Trong lĩnh vực kinh doanh, marketing, công nghệ AR/VR chưa có được những ứng dụng cụ thể | <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | Trong lĩnh vực y tế, chăm sóc sức khoẻ, công nghệ AR/VR có thể được ứng dụng trong đào tạo nhân viên y tế | <input checked="" type="checkbox"/> |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | Trong lĩnh vực y tế, chăm sóc sức khoẻ, công nghệ AR/VR có thể dùng trong các cuộc phẫu thuật | <input checked="" type="checkbox"/> |

Question 9

Correct

Mark 1.00 out of

1.00

Hệ thống phần cứng của các hệ thống AR/VR bao gồm các thiết bị nào ?

Select one or more:

- a. Software Development Kit (SDK)
- b. Bộ phận hiển thị ✓
- c. Bộ phận xử lý âm thanh
- d. Bộ xử lý (Processor) ✓
- e. Thiết bị đầu vào ✓
- f. Thiết bị định vị, dò tìm ✓

Your answer is correct.

Question 10

Correct

Mark 1.00 out of

1.00

Hãy nêu 2 chiến lược tìm kiếm giải pháp ứng dụng các công nghệ mới trong dạy học

Answer: Định hướng kỹ thuật, Định hướng vấn đề



◀ Slide bài 0210 - Côn...

[Jump to...](#)[Thực hành: Công nghệ...](#)Copyright © 2020 - Developed by [BKElearning - HUST](#)[f](#) [p](#) [s](#) [G+](#)[Hide sidebars](#)



BK-ELEARNING MANAGEMENT SYSTEM

HANOI UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

 Home Courses Support News

En 

[Dashboard](#) > [My courses](#) > [BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến](#) > [Tuần 5 - Online - AI tạo sinh trong giáo dục](#) > [Quiz số 5 - AI tạo sinh trong giáo dục](#)

BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến

Hide sidebar

Started on Tuesday, 17 September 2024, 9:29 PM

State Finished

Completed on Tuesday, 17 September 2024, 9:34 PM

Time taken 4 mins 51 secs

Marks 19.00/19.00

Grade 10.00 out of 10.00 (100%)

Question 1

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

AI tạo sinh (Generative AI) là gì?

Select one:

- a. AI có khả năng tạo ra nội dung mới dựa trên các dữ liệu đã có ✓
- b. AI chỉ có khả năng phân tích dữ liệu hiện có
- c. AI chuyên phân loại dữ liệu
- d. AI có thể thay thế hoàn toàn giáo viên trong việc giảng dạy

Question 2

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

AI tạo sinh có thể được sử dụng để cá nhân hóa học tập bằng cách nào?

Select one:

- a. Tự động chấm điểm bài kiểm tra
- b. Tạo ra tài liệu học tập dựa trên phong cách học tập của từng sinh viên ✓
- c. Tối ưu hóa lịch học tập
- d. Phát triển các môn học mới

Question 3

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Hide sidebars

AI tạo sinh có thể được sử dụng để:

Select one:

- a. Cung cấp giải pháp học tập cá nhân hóa
- b. Tất cả các lựa chọn trên ✓
- c. Tạo ra hình ảnh và video minh họa cho bài giảng
- d. Tự động hóa việc chấm điểm và đưa ra phản hồi

Question 4

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

AI tạo sinh có thể giúp giáo viên bằng cách nào?

Select one:

- a. Hạn chế sự sáng tạo trong giảng dạy
- b. Tạo ra các bài học và tài liệu học tập cá nhân hóa ✓
- c. Thay thế hoàn toàn giáo viên
- d. Tự động hóa quá trình chấm điểm

Question 5

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

AI tạo sinh có thể giúp sinh viên học tập hiệu quả hơn bằng cách nào?

Select one:

- a. Giới hạn sự sáng tạo của sinh viên
- b. Tự động hóa việc đăng ký khóa học
- c. Chỉ đạo sinh viên trong việc chọn môn học
- d. Cung cấp phản hồi tự động và cá nhân hóa ✓

Question 6

Correct

Mark 1.00 out of

1.00



AI tạo sinh có thể giúp sinh viên phát triển kỹ năng viết bằng cách nào?

Select one:

- a. Cung cấp nguồn tài liệu để tham khảo
- b. Cung cấp phản hồi chi tiết về bài viết của họ ✓
- c. Chính sửa bài viết theo cách tự động
- d. Tự động tạo ra các bài viết hoàn chỉnh

Question 7

Correct

Mark 1.00 out of

1.00

AI tạo sinh có thể làm gì để hỗ trợ việc học ngôn ngữ?

Select one:

- a. Tạo ra các cuộc hội thoại giả lập để sinh viên thực hành
- b. Dịch văn bản từ ngôn ngữ này sang ngôn ngữ khác
- c. Chỉ ra lỗi ngữ pháp trong bài viết
- d. Tất cả các lựa chọn trên ✓

Question 8

Correct

Mark 1.00 out of

1.00

AI tạo sinh có thể tạo ra các bài học cá nhân hóa bằng cách sử dụng dữ liệu gì?

Select one:

- a. Tất cả các lựa chọn trên ✓
- b. Kết quả học tập trước đây của sinh viên
- c. Phong cách học tập của sinh viên
- d. Sở thích cá nhân của sinh viên

Question 9

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

AI tạo sinh có thể tạo ra những gì trong giáo dục?

Select one:

- a. Chỉ tạo ra văn bản
- b. Chỉ tạo ra hình ảnh
- c. Chỉ tạo ra âm thanh
- d. Văn bản, âm thanh, hình ảnh và video ✓

Question 10

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Công cụ AI nào sau đây là một ví dụ về AI tạo sinh?

Select one:

- a. ChatGPT ✓
- b. Khan Academy
- c. Google Translate
- d. Moodle

Question 11

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Công cụ AI tạo sinh nào chuyên tạo ra hình ảnh từ mô tả văn bản?

Select one:

- a. ChatGPT
- b. DALL-E ✓
- c. Google Translate
- d. Grammarly

Question 12

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Công cụ AI tạo sinh nào được phát triển bởi OpenAI và có khả năng tạo ra văn bản dựa trên các yêu cầu của người dùng?

Select one:

- a. Stable Diffusion
- b. DALL-E
- c. Midjourney
- d. ChatGPT ✓

Question 13

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Công cụ AI tạo sinh nào giúp lập trình viên viết mã bằng cách tự động hoàn thành các dòng mã dựa trên ngữ cảnh?

Select one:

- a. ChatGPT
- b. Canva
- c. GitHub Copilot ✓
- d. Midjourney

Question 14

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Công cụ AI tạo sinh nào giúp tạo ra nhạc hoặc âm thanh dựa trên mô tả của người dùng?

Select one:

- a. DALL-E
- b. TensorFlow
- c. MuseNet ✓
- d. ChatGPT

Question 15

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Công cụ AI tạo sinh nào sau đây được sử dụng rộng rãi để tạo nội dung học tập trong lớp học?

Select one:

- a. GitHub Copilot
- b. Siri
- c. DALL-E
- d. ChatGPT ✓

Question 16

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Công cụ nào sau đây sử dụng AI tạo sinh để chỉnh sửa và cải thiện chất lượng bài viết?

Select one:

- a. ChatGPT
- b. TensorFlow
- c. Grammarly ✓
- d. DALL-E

Question 17

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Midjourney là một công cụ AI tạo sinh được sử dụng để:

Select one:

- a. Tự động hoàn thành mã nguồn
- b. Dịch thuật văn bản
- c. Tạo ra bài giảng tự động
- d. Tạo ra hình ảnh từ mô tả văn bản ✓

Question 18

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một ứng dụng phổ biến của AI tạo sinh trong giáo dục là gì?

Select one:

- a. Tối ưu hóa mạng xã hội
- b. Tạo ra bài kiểm tra tự động
- c. Tạo ra bảng điểm cho sinh viên
- d. Tạo ra nội dung học tập mới như bài giảng, bài tập và video ✓

Question 19

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Stable Diffusion là một công cụ AI tạo sinh được sử dụng để:

Select one:

- a. Chỉnh sửa video
- b. Tạo ra âm thanh và nhạc
- c. Viết mã lập trình
- d. Tạo ra hình ảnh từ văn bản mô tả ✓

[◀ Slide bài 0214 - AI t...](#)[Jump to...](#)[Metaverse và tiềm năn...](#)



BK-ELEARNING MANAGEMENT SYSTEM

HANOI UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

 Home Courses Support News

En 

Dashboard > My courses > BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến > Tuần 6 - Online - Mobile Learning > Quiz số 6 - Mobile learning Học tập di động

BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến

Hide sidebar

Started on Tuesday, 17 September 2024, 11:23 PM

State Finished

Completed on Tuesday, 17 September 2024, 11:26 PM

Time taken 2 mins 28 secs

Marks 14.00/14.00

Grade 10.00 out of 10.00 (100%)

Question 1

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Để đảm bảo tính hiệu quả của Mobile Learning, thiết kế giao diện người dùng nên chú trọng vào:

Select one:

- a. Nhiều chức năng không cần thiết
- b. Đồ họa phức tạp
- c. Đơn giản và dễ sử dụng ✓
- d. Tài liệu dài và chi tiết

Question 2

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Mobile Learning (Học tập di động) là gì?

Select one:

- a. Học tập qua các lớp học truyền thống
- b. Học tập qua máy tính để bàn và laptop
- c. Học tập qua các tài liệu in ấn
- d. Học tập qua các thiết bị di động như điện thoại thông minh và máy tính bảng ✓

Question 3

Correct

Mark 1.00 out of

1.00



Mobile Learning có thể cải thiện trải nghiệm học tập bằng cách nào?

Select one:

- a. Giảm thời gian học tập
- b. Tăng cường tính cạnh tranh giữa các học sinh
- c. Cung cấp các công cụ học tập dễ dàng truy cập và sử dụng trên thiết bị di động ✓
- d. Giới hạn các phương pháp học tập

Question 4

Correct

Mark 1.00 out of

1.00

Mobile Learning có thể hỗ trợ học sinh bằng cách nào?

Select one:

- a. Giới hạn số lượng tài liệu học tập có sẵn
- b. Loại bỏ sự tương tác của học sinh với giáo viên
- c. Giảm bớt số lượng bài tập và nhiệm vụ
- d. Cung cấp các tài liệu học tập và hoạt động tương tác ngay trên thiết bị di động ✓

Question 5

Correct

Mark 1.00 out of

1.00

Mobile Learning có thể hỗ trợ học sinh học từ xa bằng cách nào?

Select one:

- a. Giới hạn thời gian học tập
- b. Giảm bớt sự cần thiết phải tham gia lớp học trực tiếp
- c. Tạo ra các bài tập dài và phức tạp
- d. Cung cấp tài liệu học tập và bài giảng qua ứng dụng di động ✓

Question 6

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Hide sidebars

Một lợi ích chính của Mobile Learning là:

Select one:

- a. Loại bỏ nhu cầu về giáo viên
- b. Tăng cường sự linh hoạt và khả năng tiếp cận học tập ✓
- c. Giảm chi phí công nghệ
- d. Giảm số lượng tài liệu học tập cần thiết

Question 7

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một thách thức chính của Mobile Learning là:

Select one:

- a. Vấn đề bảo mật dữ liệu và quyền riêng tư ✓
- b. Tính linh hoạt trong việc thiết kế nội dung học tập
- c. Khả năng cung cấp nội dung học tập đa dạng
- d. Khả năng truy cập mọi lúc, mọi nơi

Question 8

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một trong những lợi ích của việc sử dụng trò chơi trong Mobile Learning là:

Select one:

- a. Tăng cường động lực và sự hứng thú học tập ✓
- b. Giảm khả năng tiếp thu kiến thức
- c. Tăng cường sự phân tâm
- d. Giảm tính tương tác

Question 9

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một trong những lợi ích của việc sử dụng video trong Mobile Learning là:

Select one:

- a. Tăng cường thời gian giảng dạy
- b. Cần nhiều thiết bị phần cứng để hoạt động
- c. Giảm khả năng tương tác của học sinh
- d. Cung cấp nội dung học tập trực quan và dễ hiểu ✓

Question 10

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một trong những yếu tố thành công của Mobile Learning là:

Select one:

- a. Cung cấp các bài học truyền thống dài
- b. Tăng cường việc sử dụng giấy tờ và tài liệu in ấn
- c. Giảm bớt tính linh hoạt trong học tập
- d. Đảm bảo tính tương thích với nhiều loại thiết bị di động khác nhau ✓

Question 11

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một ví dụ về ứng dụng Mobile Learning là:

Select one:

- a. Microsoft Word
- b. Adobe Photoshop
- c. Google Drive
- d. Duolingo ✓

Question 12

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một yếu tố quan trọng để thiết kế nội dung Mobile Learning là:

Select one:

- a. Tăng cường sự phụ thuộc vào các thiết bị ngoại vi
- b. Sử dụng các phần mềm đồ họa nặng
- c. Tạo ra nội dung dài và chi tiết
- d. Đảm bảo nội dung phù hợp với kích thước màn hình và tính năng của thiết bị di động ✓

Question 13

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Trong Mobile Learning, việc sử dụng thông báo đẩy (push notifications) có mục đích gì?

Select one:

- a. Tạo ra sự phân tâm trong quá trình học tập
- b. Giảm sự tương tác của học sinh với nội dung học tập
- c. Nhắc nhở học sinh về các bài học và nhiệm vụ quan trọng ✓
- d. Cung cấp thông tin quảng cáo không liên quan

Question 14

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Yếu tố nào sau đây không phải là một thách thức của Mobile Learning?

Select one:

- a. Sự phụ thuộc vào phần mềm và ứng dụng không tương thích
- b. Sự giới hạn về kích thước màn hình và tính năng của thiết bị
- c. Tính di động và khả năng truy cập mọi lúc, mọi nơi ✓
- d. Vấn đề về kết nối internet không ổn định

◀ Slide bài 0219 - Học...**Jump to...****Trao đổi và lựa chọn và...**



BK-ELEARNING MANAGEMENT SYSTEM

HANOI UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

 Home Courses Support News

En 

[Dashboard](#) > [My courses](#) > [BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến](#) > [Tuần 7 - Online - Gamification trong giáo dục](#) > [Quiz số 7 - Gamification trong giáo dục](#)

BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến

Hide sidebar

Started on Wednesday, 18 September 2024, 12:38 AM

State Finished

Completed on Wednesday, 18 September 2024, 12:40 AM

Time taken 2 mins 24 secs

Marks 27.00/27.00

Grade 10.00 out of 10.00 (100%)

Question 1

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một ví dụ về gamification trong lớp học là gì?

Select one:

- a. Tăng cường thời gian học tập hàng ngày
- b. Chuyển đổi bài kiểm tra thành trò chơi đố vui có điểm số ✓
- c. Sử dụng bài giảng truyền thống mà không có yếu tố tương tác
- d. Đưa ra hình phạt cho học sinh không hoàn thành bài tập

Question 2

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Badge (huy hiệu) trong gamification có tác dụng gì?

Select one:

- a. Ghi nhận các thành tích học tập của học sinh ✓
- b. Tăng cường sự áp lực trong học tập
- c. Tạo ra sự bất bình đẳng giữa các học sinh
- d. Giảm thiểu sự sáng tạo của học sinh

Question 3

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Chất dẫn truyền thần kinh nào liên quan đến cảm giác phần thưởng khi tham gia vào các hoạt động gamification?

Select one:

- a. Serotonin
- b. GABA
- c. Dopamine ✓
- d. Acetylcholine

Question 4

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Điều gì có thể xảy ra nếu gamification được sử dụng quá mức trong giáo dục?

Select one:

- a. Giảm bớt sự tương tác trong lớp học
- b. Học sinh có thể mất hứng thú với việc học tập ✓
- c. Tăng cường động lực học tập
- d. Tạo ra môi trường học tập thú vị và linh hoạt

Question 5

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Gamification có thể ảnh hưởng đến hệ thống thần kinh bằng cách:

Select one:

- a. Giảm sự hoạt động của hệ thống limbic
- b. Tăng cường sự mệt mỏi của não
- c. Tăng cường cortisol, gây ra căng thẳng
- d. Kích thích sự giải phóng dopamine, tạo ra cảm giác thỏa mãn ✓

Question 6

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Gamification có thể ảnh hưởng đến tâm lý học sinh bằng cách nào?

Select one:

- a. Tạo ra sự căng thẳng và lo lắng
- b. Tăng cường sự tự tin và cảm giác đạt được thành tựu ✓
- c. Giới hạn khả năng sáng tạo của học sinh
- d. Giảm thiểu sự tập trung của học sinh

Question 7

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Gamification có thể ảnh hưởng đến vùng hồi hải mã bằng cách nào?

Select one:

- a. Tăng cường sự lưu trữ thông tin thông qua việc tạo ra các trải nghiệm học tập thú vị và hấp dẫn ✓
- b. Không ảnh hưởng đến hoạt động của hồi hải mã
- c. Làm giảm sự hoạt động của hồi hải mã, gây khó khăn trong việc lưu trữ ký ức
- d. Tăng cường sự phân tán chú ý và làm giảm khả năng ghi nhớ

Question 8

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Gamification có thể cải thiện khả năng làm việc nhóm của học sinh bằng cách nào?

Select one:

- a. Khuyến khích học sinh hợp tác để hoàn thành các nhiệm vụ và mục tiêu chung ✓
- b. Tạo ra sự cạnh tranh không cần thiết giữa các nhóm
- c. Giới hạn sự tự do của học sinh trong việc chọn nhóm
- d. Tạo ra áp lực không cần thiết trong học tập

Question 9

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Gamification có thể được sử dụng trong các môn học nào?

Select one:

- a. Tất cả các lựa chọn trên ✓
- b. Khoa học
- c. Toán học
- d. Ngôn ngữ

Question 10

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Gamification có thể giúp cá nhân hóa việc học tập bằng cách nào?

Select one:

- a. Tạo ra sự bất bình đẳng trong học tập
- b. Giới hạn sự tự do của học sinh trong việc chọn phương pháp học tập
- c. Tạo ra các nhiệm vụ và phần thưởng dựa trên sở thích và năng lực của từng học sinh ✓
- d. Tăng cường sự cạnh tranh giữa các học sinh

Question 11

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Gamification có thể kích hoạt vùng nào của não để tạo ra cảm giác hứng thú và phần thưởng?

Select one:

- a. Thùy trán (Frontal lobe)
- b. Hồi hải mã (Hippocampus)
- c. Vùng trung tâm não (Ventral striatum) ✓
- d. Thùy chẩm (Occipital lobe)

Question 12

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Gamification trong giáo dục là gì?

Select one:

- a. Chỉ đơn thuần là chơi game trong lớp học
- b. Sử dụng trò chơi điện tử để giảng dạy mọi môn học
- c. Sử dụng các yếu tố và cơ chế của trò chơi trong môi trường học tập ✓
- d. Thay thế hoàn toàn các phương pháp giảng dạy truyền thống

Question 13

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Gamification trong giáo dục thường nhắm đến mục tiêu gì?

Select one:

- a. Thúc đẩy sự hứng thú và động lực học tập của học sinh ✓
- b. Giảm thiểu chi phí giáo dục
- c. Tạo ra môi trường học tập nghiêm ngặt hơn
- d. Giảm bớt sự tương tác trong lớp học

Question 14

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Khi áp dụng gamification, điều quan trọng nhất mà giáo viên cần làm là gì?

Select one:

- a. Giảm thiểu sự tham gia của học sinh vào quá trình học tập
- b. Tạo ra các thử thách quá khó khăn cho học sinh
- c. Đảm bảo rằng các yếu tố trò chơi phù hợp với mục tiêu học tập ✓
- d. Giới hạn sự tương tác trong lớp học

Question 15

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Khu vực nào của não bộ được cho là liên quan đến việc ra quyết định và chiến lược khi tham gia gamification?

Select one:

- a. Vùng thái dương (Temporal lobe)
- b. Thùy đỉnh (Parietal lobe)
- c. Vùng amygdala
- d. Vỏ não trước trán (Prefrontal cortex) ✓

Question 16

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một hệ thống cấp bậc (leveling system) trong gamification giúp học sinh như thế nào?

Select one:

- a. Theo dõi tiến bộ học tập và đạt được các mốc quan trọng ✓
- b. Thúc đẩy học sinh cạnh tranh không lành mạnh
- c. Tạo ra sự phức tạp không cần thiết trong việc học tập
- d. Giới hạn sự sáng tạo của học sinh

Question 17

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một hệ thống điểm (point system) trong gamification có thể giúp học sinh như thế nào?

Select one:

- a. Tạo ra áp lực không cần thiết trong học tập
- b. Giảm bớt động lực học tập
- c. Theo dõi tiến bộ và khuyến khích học sinh tiếp tục cố gắng ✓
- d. Giới hạn sự sáng tạo của học sinh

Question 18

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một trò chơi giáo dục có thể giúp học sinh học cách giải quyết vấn đề bằng cách nào?

Select one:

- a. Giới hạn khả năng sáng tạo trong việc giải quyết vấn đề
- b. Tăng cường thời gian học tập mà không có hướng dẫn
- c. Cung cấp đáp án trực tiếp mà không cần suy nghĩ
- d. Yêu cầu học sinh đưa ra quyết định và tìm giải pháp trong bối cảnh trò chơi ✓

Question 19

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một trong những lợi ích chính của gamification trong giáo dục là gì?

Select one:

- a. Thúc đẩy sự cạnh tranh giữa các học sinh
- b. Giảm thiểu thời gian học tập
- c. Tăng cường sự tham gia và động lực học tập của học sinh ✓
- d. Loại bỏ hoàn toàn việc kiểm tra đánh giá

Question 20

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một trong những thách thức của gamification trong giáo dục là gì?

Select one:

- a. Hạn chế sự sáng tạo của học sinh
- b. Giảm thiểu sự tương tác giữa giáo viên và học sinh
- c. Tăng cường sự áp lực trong học tập
- d. Cần thời gian và công sức để thiết kế và triển khai các yếu tố trò chơi ✓

Question 21

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một ví dụ cụ thể của gamification là sử dụng nền tảng nào để tạo ra các trò chơi học tập?

Select one:

- a. Kahoot! ✓
- b. WordPress
- c. PowerPoint
- d. Excel

Question 22

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Một yếu tố quan trọng để gamification thành công là gì?

Select one:

- a. Giảm thiểu sự tương tác giữa giáo viên và học sinh
- b. Tăng cường số lượng bài kiểm tra
- c. Thiết kế các nhiệm vụ và thử thách phù hợp với mức độ kỹ năng của học sinh ✓
- d. Sử dụng các yếu tố trò chơi mà không cần sự tham gia của học sinh

Question 23

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Tại sao leaderboard (bảng xếp hạng) thường được sử dụng trong gamification?

Select one:

- a. Để khuyến khích học sinh phấn đấu đạt thành tích cao ✓
- b. Để giảm bớt áp lực học tập
- c. Để tạo ra sự cạnh tranh căng thẳng giữa các học sinh
- d. Để làm giảm động lực học tập của học sinh

Question 24

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Việc nhận được phần thưởng nhỏ và liên tục trong gamification có thể ảnh hưởng đến não bộ như thế nào?

Select one:

- a. Làm tăng động lực và sự gắn bó thông qua hệ thống phần thưởng của não ✓
- b. Làm giảm khả năng tập trung
- c. Không có tác động đáng kể lên hoạt động của não bộ
- d. Gây ra sự mệt mỏi và căng thẳng thần kinh

Question 25

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Vùng hồi hải mã (Hippocampus) đóng vai trò quan trọng gì trong quá trình học tập và gamification?

Select one:

- a. Lưu trữ và cung cấp ký ức dài hạn ✓
- b. Kiểm soát các phản xạ tự động của cơ thể
- c. Điều khiển hành vi và cảm xúc
- d. Tạo ra cảm giác hưng phấn và phần thưởng

Question 26

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Yếu tố "cốt truyện" (storyline) trong gamification có vai trò gì?

Select one:

- a. Giới hạn thời gian học tập của học sinh
- b. Tạo ra bối cảnh hấp dẫn để học sinh tham gia vào quá trình học tập ✓
- c. Thúc đẩy sự cạnh tranh không lành mạnh
- d. Tạo ra sự nhảm chán trong học tập

Question 27

Correct

Mark 1.00 out of

1.00



Hide sidebars

Yếu tố nào sau đây thường được sử dụng trong gamification để thúc đẩy học sinh?

Select one:

- a. Điểm số và phần thưởng ✓
- b. Giới hạn quyền truy cập vào tài liệu học tập
- c. Bài kiểm tra khó khăn hơn
- d. Thời gian học dài hơn

[◀ Slide bài 0222 - Ga...](#)[Jump to...](#)[Bảo vệ bài tập lớn cuối...](#)



BK-EARNING MANAGEMENT SYSTEM

HANOI UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY



[Home](#) [Courses](#) [Support](#) [News](#)

En [v](#)

[Dashboard](#) > [My courses](#) > [BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến](#) > [Tuần 8 - Online - Tư duy thiết kế Design Thinking và Edtech](#)
> [Quiz số 8 - Tư duy thiết kế Design Thinking và Edtech](#)

[BL-ED4110-155480 - Các công nghệ giáo dục tiên tiến](#)

Hide sidebar

Started on Wednesday, 18 September 2024, 1:34 AM

State Finished

Completed on Wednesday, 18 September 2024, 2:50 AM

Time taken 1 hour 15 mins

Marks 18.00/18.00

Grade 10.00 out of 10.00 (100%)

Question 1

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 1: Design Thinking là phương pháp gì?

Select one:

- a. Phương pháp quản lý dự án
- b. Phương pháp nghiên cứu thị trường
- c. Phương pháp phân tích dữ liệu
- d. Phương pháp sáng tạo và giải quyết vấn đề tập trung vào người dùng ✓

Question 2

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 10: Một ví dụ về việc áp dụng Design Thinking trong công nghệ giáo dục là:

Select one:

- a. Tạo ra một bài kiểm tra chuẩn hóa
- b. Tạo ra một ứng dụng học tập dựa trên nhu cầu và phản hồi của người dùng ✓
- c. Phát triển một hệ thống quản lý trường học
- d. Xây dựng một nền tảng quản lý dữ liệu học sinh

Question 3

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 12: Design Thinking trong công nghệ giáo dục có thể giúp giải quyết các vấn đề như:

Select one:

- a. Tạo ra các bài kiểm tra chuẩn hóa
- b. Thiết kế nội dung học tập phù hợp với nhu cầu và mong muốn của người học ✓
- c. Giảm chi phí thiết bị học tập
- d. Tạo ra các khóa học dài hạn

Question 4

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 14: Tại sao việc tạo nguyên mẫu (prototyping) lại quan trọng trong Design Thinking?

Select one:

- a. Để tạo ra các tài liệu học tập
- b. Để thu thập số liệu chi tiết từ người dùng
- c. Để phân tích các số liệu học tập
- d. Để đánh giá hiệu quả của các ý tưởng và giải pháp trước khi triển khai rộng rãi ✓

Question 5

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 15: Việc tạo ra nhiều giải pháp khác nhau trong giai đoạn "Ideate" giúp:

Select one:

- a. Giảm chi phí thiết kế
- b. Tăng cường sự cạnh tranh giữa các học sinh
- c. Tăng cơ hội tìm ra giải pháp sáng tạo và hiệu quả ✓
- d. Tạo ra các nguyên mẫu nhanh chóng

Hide sidebars

Question 6

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 16: Trong Design Thinking, việc xác định rõ vấn đề của người dùng thuộc giai đoạn nào?

Select one:

- a. Define ✓
- b. Empathize
- c. Prototype
- d. Ideate

Question 7

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 17: Một lợi ích của việc sử dụng Design Thinking trong phát triển công nghệ giáo dục là:

Select one:

- a. Giảm số lượng giáo viên cần thiết
- b. Tăng cường sự cạnh tranh giữa các học sinh
- c. Tạo ra các giải pháp học tập phù hợp với nhu cầu và mong muốn của người dùng ✓
- d. Tạo ra các chương trình học tiêu chuẩn

Question 8

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 18: Trong Design Thinking, phản hồi từ người dùng được thu thập trong giai đoạn nào?

Select one:

- a. Prototype
- b. Test ✓
- c. Empathize
- d. Define

Question 9

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 19: Một trong những nguyên tắc cơ bản của Design Thinking là:

Select one:

- a. Đặt người dùng ở trung tâm của quá trình thiết kế ✓
- b. Tạo ra một sản phẩm hoàn chỉnh ngay lập tức
- c. Sử dụng các phương pháp truyền thống để thiết kế
- d. Tập trung vào giải pháp trước khi hiểu vấn đề

Question 10

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 2: Bước đầu tiên trong quy trình Design Thinking là gì?

Select one:

- a. Kiểm tra (Test)
- b. Hiểu và xác định vấn đề (Empathize and Define) ✓
- c. Tạo nguyên mẫu (Prototyping)
- d. Tạo ý tưởng (Ideate)

Question 11

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 20: Design Thinking có thể giúp giáo viên trong công nghệ giáo dục bằng cách:

Select one:

- a. Tạo ra các công cụ học tập sáng tạo và hiệu quả hơn ✓
- b. Giảm thiểu sự tham gia của học sinh trong lớp học
- c. Giảm bớt sự sáng tạo trong thiết kế bài giảng
- d. Tăng cường sự cạnh tranh giữa các lớp học

Question 12

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 3: Trong Design Thinking, giai đoạn "Empathize" tập trung vào:

Select one:

- a. Tạo ra các giải pháp sáng tạo
- b. Phân tích dữ liệu từ các nghiên cứu
- c. Xây dựng các nguyên mẫu
- d. Hiểu nhu cầu và cảm xúc của người dùng ✓

Question 13

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 4: Yếu tố quan trọng nào trong Design Thinking giúp thúc đẩy sự sáng tạo?

Select one:

- a. Đánh giá hiệu suất công việc
- b. Phân tích số liệu
- c. Tạo ra kế hoạch chi tiết
- d. Tạo môi trường làm việc linh hoạt và thử nghiệm ✓

Question 14

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 5: Trong Design Thinking, bước "Ideate" là:

Select one:

- a. Giai đoạn tạo ra các nguyên mẫu chi tiết
- b. Giai đoạn phân tích nhu cầu người dùng
- c. Giai đoạn tạo ra nhiều ý tưởng và giải pháp tiềm năng ✓
- d. Giai đoạn thử nghiệm các giải pháp

Question 15

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 6: "Prototyping" trong Design Thinking là gì?

Select one:

- a. Giai đoạn thử nghiệm các giải pháp trên một quy mô lớn
- b. Giai đoạn phân tích dữ liệu người dùng
- c. Giai đoạn thu thập phản hồi từ người dùng
- d. Giai đoạn xây dựng và thử nghiệm các nguyên mẫu hoặc mô hình của ý tưởng ✓

Question 16

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 7: Trong quy trình Design Thinking, giai đoạn "Test" giúp:

Select one:

- a. Xác định các yếu tố cạnh tranh
- b. Tạo ra các kế hoạch hành động chi tiết
- c. Phát triển ý tưởng mới
- d. Xác định và cải thiện các vấn đề của nguyên mẫu qua phản hồi của người dùng ✓

Question 17

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Câu 8: Design Thinking có thể được áp dụng vào lĩnh vực công nghệ giáo dục để:

Select one:

- a. Tăng cường hệ thống quản lý học sinh
- b. Phân tích số liệu học tập
- c. Giảm chi phí giáo dục
- d. Tạo ra các công cụ học tập hiệu quả hơn ✓

Question 18

Correct

Mark 1.00 out of
1.00

Hide sidebars

Câu 9: Một trong những lợi ích của việc áp dụng Design Thinking trong công nghệ giáo dục là:

Select one:

- a. Tạo ra các giải pháp chi phí thấp
- b. Tăng cường sự tham gia và trải nghiệm của học sinh ✓
- c. Hạn chế sự tham gia của giáo viên
- d. Giảm sự sáng tạo trong thiết kế giảng dạy

[◀ Slide bài 0226 - Tư ...](#)[Jump to...](#)[Video bài 0227 - Tư du...](#)Copyright © 2020 - Developed by [BKElearning - HUST](#)