

ỨNG DỤNG AZOTA XÂY DỰNG NGÂN HÀNG CÂU HỎI HỖ TRỢ HỌC SINH TỰ HỌC, TỰ ÔN TẬP MÔN GIÁO DỤC KINH TẾ VÀ PHÁP LUẬT 10

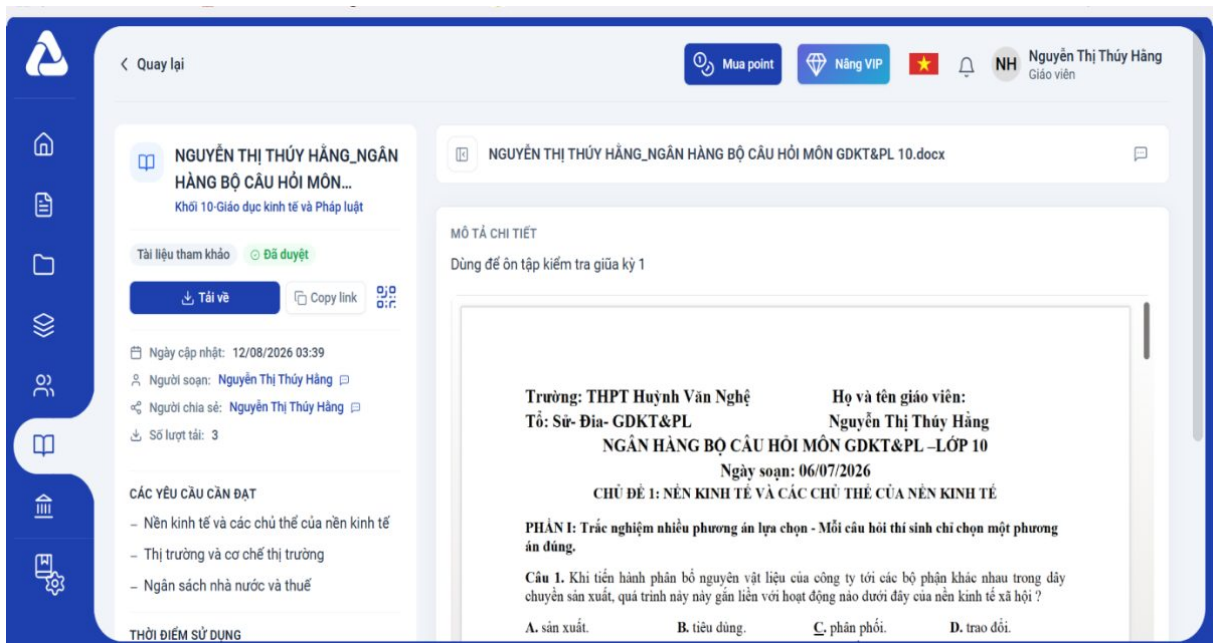
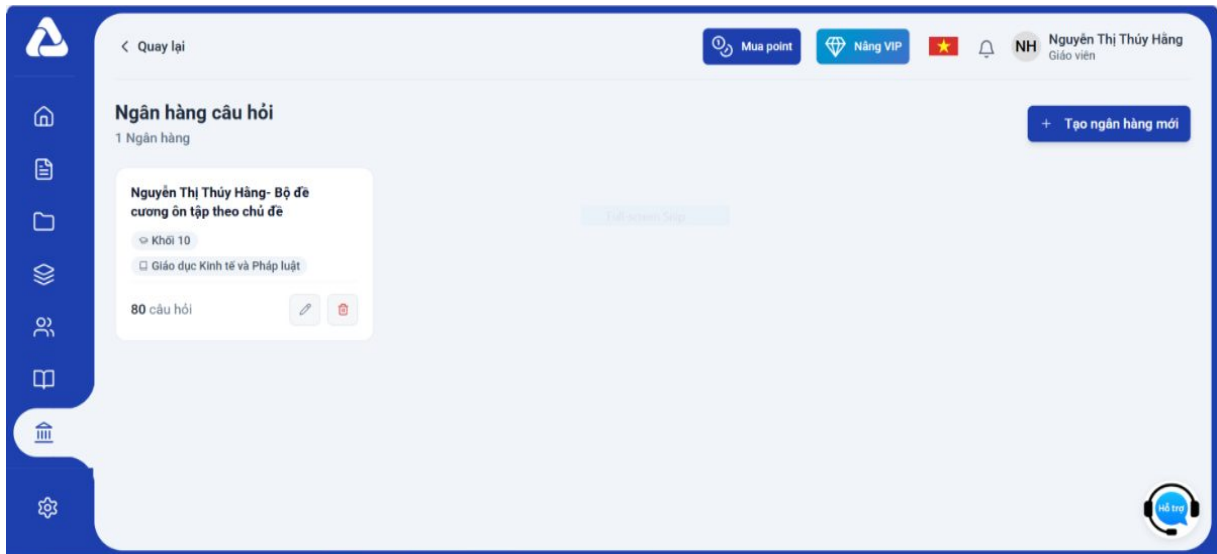
■ Nguyễn Thị Thúy Hằng
Tổ: Sử - Địa - GDKTPL

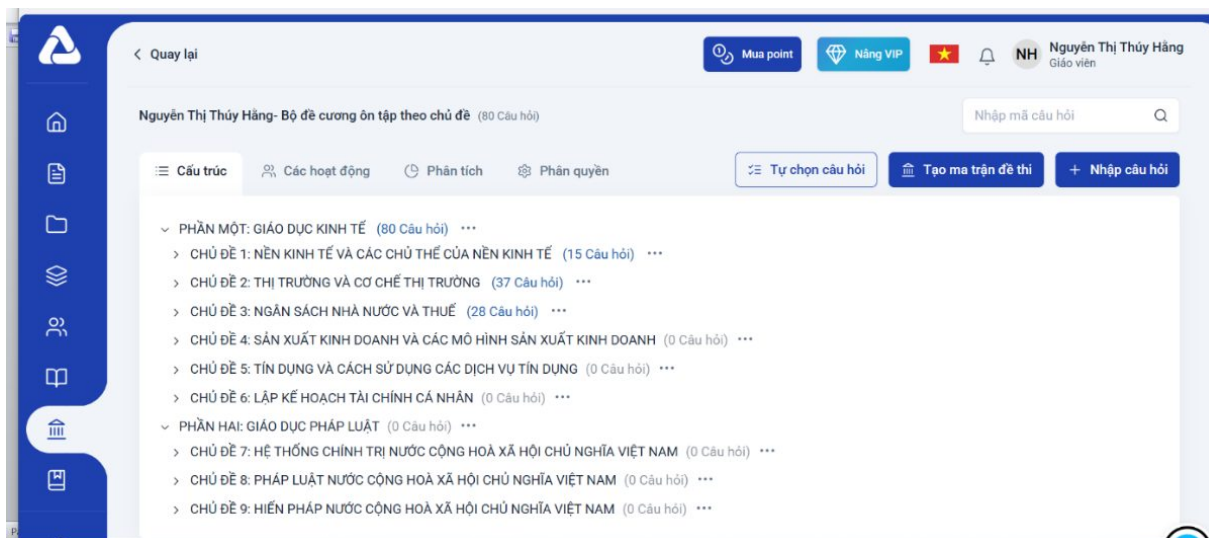
Trong quá trình đổi mới phương pháp dạy học và đẩy mạnh chuyển đổi số trong giáo dục, việc ứng dụng các nền tảng công nghệ nhằm hỗ trợ học sinh chủ động học tập ngày càng trở nên cần thiết. Đối với môn Giáo dục kinh tế và pháp luật, bên cạnh việc nắm vững kiến thức, học sinh cần thường xuyên luyện tập, củng cố và biết vận dụng kiến thức vào những tình huống thực tiễn. Vì vậy, việc xây dựng một ngân hàng câu hỏi trực tuyến để học sinh có thể tự học, tự kiểm tra và tự đánh giá là một giải pháp thiết thực.

Từ thực tế giảng dạy, tôi đã xây dựng **“Ngân hàng bộ câu hỏi môn GDKT&PL – Lớp 10”** và đưa lên nền tảng AZOTA để tạo điều kiện cho học sinh tiếp cận tài liệu học tập một cách thuận tiện, chủ động và linh hoạt. Bộ câu hỏi được biên soạn ngày 06/07/2026, gồm nhiều dạng câu hỏi phù hợp với nội dung chương trình môn GDKT&PL 10 phục vụ cho việc ôn tập và kiểm tra giữa học kì I.

Ngân hàng câu hỏi được xây dựng theo từng chủ đề của chương trình, giúp học sinh dễ dàng lựa chọn nội dung cần ôn tập. Chẳng hạn, ở **“Chủ đề 1: Nền kinh tế và các chủ thể của nền kinh tế”**, câu hỏi tập trung vào các hoạt động sản xuất, phân phối – trao đổi, tiêu dùng và vai trò của các chủ thể trong nền kinh tế. Bộ câu hỏi có cả dạng trắc nghiệm nhiều phương án và câu hỏi đúng – sai, giúp học sinh rèn luyện nhiều kỹ năng làm bài khác nhau. Ở **“Chủ đề 2: Thị trường và cơ chế thị trường”**, học sinh được luyện tập các nội dung về quan hệ cung – cầu, chức năng của thị trường, giá cả thị trường, cơ chế thị trường và những tác động tích cực, hạn chế của cơ chế thị trường. Đối với **“Chủ đề 3:**

Ngân sách nhà nước và thuế”, ngân hàng câu hỏi giúp học sinh củng cố kiến thức về ngân sách nhà nước, các khoản thu – chi, bội chi ngân sách và vai trò của thuế trong quản lý kinh tế, điều tiết thu nhập và thực hiện công bằng xã hội. Sau khi hoàn thành, tôi đã đưa ngân hàng câu hỏi lên hệ thống AZOTA. Minh chứng trong tài liệu thể hiện đường dẫn đến **Question Library** và tài liệu được tải lên hệ thống AZOTA.





<https://azota.vn/vi/admin/question-library/dashboard>

<https://azota.vn/vi/document-market/view-document/0/mlmdsu/0?backto=%2Fdocument-market%2Flist-documents%2F0%2Fyour-documents%2F1&levelId=NaN&subjectId=NaN>

Từ đường dẫn được cung cấp, học sinh có thể truy cập ngân hàng câu hỏi theo hướng dẫn của giáo viên để thực hiện việc tự học – tự luyện tập – tự kiểm tra. Học sinh có thể chủ động ôn lại những nội dung còn chưa chắc, luyện tập nhiều lần và từng bước hình thành thói quen tự đánh giá kết quả học tập.

Việc sử dụng AZOTA cũng giúp giáo viên thuận lợi hơn trong việc tổ chức ôn tập. Thay vì chỉ cung cấp câu hỏi trên giấy, giáo viên có thể đưa nội dung lên môi trường số để học sinh tiếp cận thường xuyên. Qua kết quả luyện tập, giáo viên có thêm cơ sở để nhận diện những nội dung học sinh còn hạn chế và điều chỉnh hoạt động dạy học phù hợp.

Việc xây dựng ngân hàng câu hỏi môn GDKT&PL 10 trên AZOTA là một giải pháp thiết thực trong quá trình chuyển đổi số hoạt động dạy học. Không chỉ hỗ trợ giáo viên trong việc tổ chức ôn tập và kiểm tra, hình thức này còn tạo điều kiện để học sinh chủ động tiếp cận kiến thức, tự luyện tập và tự đánh giá kết quả học tập. Thông qua ngân hàng câu hỏi được phân chia theo từng chủ đề, học sinh có thể ôn tập có trọng tâm, từng bước củng cố kiến thức và rèn luyện kỹ năng làm bài. Đây cũng là cơ sở để tăng cường tính chủ động, tự học và trách nhiệm của học sinh đối với quá trình học tập môn GDKT&PL. Trong thời gian tới, tôi

tiếp tục bổ sung và hoàn thiện ngân hàng câu hỏi trên AZOTA, đồng thời kết hợp với các hình thức học tập số khác nhằm tạo môi trường học tập linh hoạt, thuận tiện và phù hợp với nhu cầu của học sinh.