

TÁC DỤNG CỦA PHƯƠNG PHÁP TRÒ CHƠI TRONG VIỆC DẠY NGỮ PHÁP TIẾNG ANH TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC QUỐC TẾ HỒNG BÀNG

● Nguyễn Như Tùng

Trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng

TÓM TẮT

Ngữ pháp tiếng Anh là môn học bắt buộc trong chương trình đào tạo ngành Ngôn ngữ Anh Trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng. Học ngữ pháp là điều cần thiết vì nó giúp sinh viên hiểu được ngôn ngữ mà họ đang học rõ ràng, tránh sự mơ hồ trong giao tiếp. Bài viết này trình bày những lý thuyết về ngữ pháp tiếng Anh, trò chơi hóa (gamification) và kết quả của việc dạy ngữ pháp tiếng Anh thông qua trò chơi để nâng cao trình độ tiếng Anh tại Trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng. Giảng viên sử dụng các trò chơi trong các hoạt động ôn bài, luyện tập và kiểm tra các nội dung ngữ pháp tiếng Anh. Qua khảo sát 100 sinh viên ngành Ngôn ngữ Anh khóa 19, kết quả cho thấy trên 80% sinh viên cho rằng phương pháp này vui và có thể giúp các em ghi nhớ nhanh, tập trung cao. Bên cạnh đó, phương pháp này cũng giúp người học phát triển các kỹ năng kỹ thuật số, giải quyết vấn đề và tư duy chiến lược nhanh. Tuy nhiên cũng có 6,4% sinh viên cho rằng phương pháp này gây lãng phí thời gian mà không giúp sinh viên học được nhiều. cần phải được nghiên cứu sâu hơn để nâng cao năng lực tiếng Anh của sinh viên Trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng hiện nay.

Từ khóa: *ngữ pháp, năng lực tiếng Anh, trò chơi hóa.*

THE EFFECT OF GAMIFICATION ON ENGLISH GRAMMAR TEACHING AT HONG BANG INTERNATIONAL UNIVERSITY

● Nguyen Nhu Tung

ABSTRACT

English grammar is one of the compulsory subjects in the English language training program at Hong Bang International University. Learning Grammar is essential because it helps students understand the language they are learning clearly. In addition, learners can speak and write coherently on their own, avoiding ambiguity in communication. This paper aims at reviewing the literature on teaching English grammar, encompassing an overview of grammar definitions, and the influence of using games on the language learners' performance at Hong Bang International University. The teacher working as a researcher uses games to teach grammar to help learners prevent avoid getting bored with complicated language rules. The teacher used the games to reinforce the lesson contents to help students remember the grammar contents they have learned. Through survey of more than 100 students majoring in English, the results show that 80% of students think that this method is fun and can help them memorize quickly and concentrate longer. Besides, it also helps children develop digital skills, problem solving and quick strategic thinking. However, there are also 6,4% of students who think that this method is a waste of time without helping students

Tác giả liên hệ, ThS. Nguyễn Như Tùng, Email: tungnn@hiu.vn

(Ngày nhận bài: 12/09/2022; Ngày nhận bản sửa: 30/10/2022; Ngày duyệt đăng: 11/11/2022)

learn much. Therefore, the use of games to teach Grammar in English classes needs to be thoroughly studied to improve students' English competence at Hong Bang International University.

Keywords: *grammar, English competence, gamification.*

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

1.1. Ngữ pháp là gì?

Ngữ pháp (hay còn gọi là văn phạm, tiếng Anh: grammar) của một ngôn ngữ là các quy tắc, cấu trúc ràng buộc về thành phần mệnh đề, cụm từ và từ được dùng để nói và viết [1]. Học ngữ pháp giúp sinh viên hiểu đầy đủ và sử dụng đúng ngôn ngữ mà mình đang học, từ đó có thể nói hoặc viết một cách mạch lạc, tự tin, tránh được sự mơ hồ trong giao tiếp [2]. Nếu giáo viên không dạy ngữ pháp, sinh viên sẽ gặp khó khăn trong việc phân biệt đâu là đúng, đâu là sai. Tuy nhiên, nếu giảng viên tập trung quá nhiều vào việc giải thích các cấu trúc và quy tắc ngữ pháp sẽ làm sinh viên chán nản. Ngữ pháp đối với bất kỳ ngôn ngữ nào cũng rất quan trọng vì nó giúp truyền tải ý nghĩa một cách chính xác. Ngữ pháp giúp người học khám phá bản chất của ngôn ngữ bao gồm các cụm từ, câu để người học có thể hiểu và dùng chúng một cách dễ dàng trong giao tiếp. Nó giúp người học thể hiện suy nghĩ của mình một cách chính xác, bằng cách nói hoặc viết. Ngoài ra, nắm vững ngữ pháp giúp người học cải thiện phong cách viết [2]. Do vậy việc dạy ngữ pháp là cần thiết trong việc nâng cao năng lực tiếng Anh.

1.2. Một số khó khăn khi dạy ngữ pháp

Một trong những vấn đề mà hầu hết các giáo viên tiếng Anh phải đối mặt là trình độ học sinh kém chuẩn. Một số sinh viên cũng không nhớ hoặc biết các quy tắc cơ bản và các mô hình cấu trúc đã học ở cấp thấp hơn, cũng như chưa đủ kiến thức ngữ pháp để sẵn sàng tiếp thu chương trình ở bậc đại học. Do vậy giáo viên tốn nhiều thời gian và công sức để dạy lại những điểm ngữ pháp đơn giản rồi mới có thể tiến tới các mục ngữ pháp phức tạp. Hầu như chủ điểm ngữ pháp nào bao giờ cũng có liên quan đến các chủ điểm ngữ pháp đã được học trước. Nếu người dạy không có phương pháp thích hợp thì người học sẽ thấy bài học ngữ pháp khó và nhàm chán.

1.3. Trò chơi hóa (gamification)

Trò chơi hóa là quá trình sử dụng các yếu tố trò chơi vào bối cảnh không phải trò chơi [3]. Nhiều nhà giáo dục sử dụng trò chơi trong giảng dạy nhằm thu hút và thúc đẩy người chơi đạt được các chuẩn cần hướng đến. Những mục tiêu này được thiết lập để phù hợp với mục tiêu và chương trình của môn học nhằm giúp người học đạt được mục tiêu học tập [3].

Trò chơi hóa trong giảng dạy không chỉ là tạo ra một trò chơi để giải trí [4] mà nó còn phải tạo ra niềm vui theo định hướng giáo dục. Đó là áp dụng các yếu tố trò chơi vào các phương pháp, quy trình và tiêu chuẩn hiện có. Những yếu tố này kết hợp với nhau để đưa ra những cách thức, những bước tiến hành cụ thể để đạt được yêu cầu đề ra. Nhà giáo dục có thể dùng trò chơi hóa kỹ thuật số hay phi kỹ thuật số để tạo động lực cho người học. Và kết quả cuối cùng là đạt được mục tiêu và chuẩn đầu ra.

1.4. Yếu tố của trò chơi

Whittion [5] cho rằng các yếu tố của trò chơi là thúc đẩy và thu hút người chơi. Nhiều nhà giáo dục đã thử nghiệm dùng các yếu tố này trong các hoạt động dạy học và đã đạt được kết quả tích cực. Một số yếu tố có sử dụng trong giảng dạy để tạo động lực cho người học là thi đua, thách đố, phân thứ hạng, nhận điểm thưởng, nhận phần thưởng. Nhiều học giả và giáo viên đều đồng tình với những ưu điểm của việc sử dụng trò chơi trong lớp học ngôn ngữ; đó là khuyến khích sinh viên tương tác và giao tiếp, vừa thách thức vừa tạo hào hứng, duy trì nỗ lực, phát triển các kỹ năng [6].

Tuy nhiên, người dạy cần giải thích tại sao trò chơi có thể giúp người học tiếp thu ngữ pháp một cách tích cực và hào hứng. Việc giải thích này cũng có thể tạo động lực cho người học, cho những ai sợ rằng chơi game chỉ là lãng phí thời gian. Ví dụ: giải thích trò chơi treo cổ hoặc ghế nóng sẽ giúp cải thiện kỹ năng chính tả, giúp bộ não chúng ta tập trung vào việc nhận biết hình dạng và cấu trúc của từ mới, của câu; đồng thời giúp cho chúng ta nhớ từ vựng và cấu trúc ngữ pháp dễ dàng. Trò chơi cũng giúp phát triển một số kỹ năng liên quan tính cạnh tranh, tính kiên trì, sự tập trung, lòng quyết tâm, việc định hướng chi tiết, sự “nhanh tay lẹ mắt” và đầu óc chiến lược [6].

2. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

2.1. Mục tiêu nghiên cứu

Nhằm cho thấy tác dụng của việc dùng trò chơi để dạy ngữ pháp tiếng Anh, cho thấy những ưu và nhược điểm của phương pháp này, từ đó đề xuất một số giải pháp để áp dụng hiệu quả “phương pháp trò chơi” trong dạy tiếng nói chung và dạy ngữ pháp nói riêng.

2.2. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

2.2.1. Đối tượng nghiên cứu

Tác dụng của phương pháp trò chơi trong việc dạy ngữ pháp tiếng Anh.

2.2.2. Phạm vi nghiên cứu

+ Về thời gian: 1 học kỳ (từ tháng 10 đến 12 năm học 2019-2020)

+ Về không gian: Trường Đại học Quốc tế Hồng Bàng.

+ Về khách thể nghiên cứu: 100 sinh viên của 2 lớp Ngữ pháp tiếng Anh 1, khóa 2019-2020 đang học tại Khoa Ngôn ngữ và Văn hóa Quốc tế.

2.3. Công cụ và cách thức tiến hành khảo sát

Từ những luận cứ rút ra từ những học giả và nhà nghiên cứu trước đây, tác giả xây dựng bảng hỏi Likert trên Google form để khảo sát 100 sinh viên.

Phương pháp trò chơi hóa được sử dụng vào các hoạt động ôn bài, luyện tập và kiểm tra kiến thức đã học và được tiến hành suốt khóa học. Khóa học có 15 buổi, mỗi buổi 3 tiết; trong đó có 7 buổi dùng phương pháp trò chơi hóa và 7 buổi dùng các phương pháp truyền thống như thuyết trình, diễn giải và dịch thuật. Các trò chơi thường dùng như Kahoot, đồ vui, ai là triệu phú, ghế nóng, treo cổ,... Ví dụ như dùng Kahoot để ôn bài và kiểm tra bài cũ. Các nội dung chính của bài học được đưa vào các câu hỏi trắc nghiệm trên Kahoot, qua trò chơi này giảng viên có thể theo dõi được bao nhiêu phần trăm sinh viên hiểu bài và bao nhiêu phần trăm sinh viên chưa hiểu bài thông qua bảng kết quả. Giảng viên phát hiện ngay những sinh viên yếu kém và các em cần phải học lại những nội dung nào thông qua trang thống kê trên Kahoot. Tương tự các trò chơi khác cũng được dùng để sinh viên luyện tập các cấu trúc câu hỏi và trả lời cũng như kiểm tra kiến thức liên quan đến ngữ pháp và các kỹ năng tiếng Anh của sinh viên.

Kết thúc khóa học, có 63 ý kiến trả lời với nội dung chủ yếu là đánh giá những ưu khuyết điểm của phương pháp trò chơi hóa.

3. KẾT QUẢ VÀ THẢO LUẬN

3.1. Kết quả khảo sát về ưu điểm của phương pháp trò chơi hóa

Kết quả khảo sát tính hiệu quả của thực nghiệm trò chơi hóa các hoạt động dạy ngữ pháp tiếng Anh như bảng dưới đây:

Bảng 1. Kết quả khảo sát sinh viên về ưu điểm của trò chơi hóa các hoạt động dạy Ngữ Pháp tiếng Anh

	Hoàn toàn đồng ý	Đồng ý	Bình thường	Không đồng ý	Hoàn toàn không đồng ý
Hứng thú và vui vẻ	77.8%	15.9%	1.70%	0.0%	4.6%
Ghi nhớ nhanh	63.5%	28.6%	3.2%	0.0%	4.7%
Tập trung cao	65.1%	27.0%	3.1%	0.0%	4.8%
Có động lực	73.0%	19.0%	3.2%	0.0%	4.8%
Nhận kết quả phản hồi nhanh	76.2%	17.5%	1.7%	0.0%	4.6%
Phát triển kỹ năng hợp tác	76.2%	15.9%	1.5%	1.6%	4.8%
Phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề	65.1%	25.4%	1.6%	3.2%	4.7%
Phát triển kỹ năng tư duy chiến lược	73.0%	15.9%	4.8%	1.7%	4.6%
Phát triển kỹ năng thi đua	74.2%	19.4%	4.6%	1.8%	0.0%
Phát triển kỹ năng công nghệ	71.0%	20.6%	3.2%	0.6 %	4.6%

Kết quả khảo sát cho thấy phương pháp Trò chơi hóa có những lợi ích nhất định trong việc học ngữ pháp tiếng Anh. Trên 70% sinh viên đồng ý và 20% sinh viên hoàn toàn đồng ý rằng phương pháp này tạo ra sự hứng thú vui nhộn, giúp người học tập trung cao, ghi nhớ nhanh, có động lực vì người học được nhận phản hồi nhanh và được khen thưởng. Bên cạnh đó phương pháp này còn giúp sinh viên phát triển được một số kỹ năng rất cần thiết cho người học như: kỹ năng hợp tác, giải quyết vấn đề, tư duy chiến lược, thi đua và kỹ năng công nghệ.

3.2. Kết quả khảo sát về khuyết điểm của phương pháp trò chơi hóa

Bảng 2. Kết quả khảo sát sinh viên về khuyết điểm của trò chơi hóa các hoạt động dạy ngữ pháp tiếng Anh

	Hoàn toàn đồng ý	Đồng ý	Bình thường	Không đồng ý	Hoàn toàn không đồng ý
Lãng phí thời gian	3.2%	3.2%	20.6%	42.9%	30.2%
Học vẹt	3.2%	3.2%	17.5%	36.5%	39.7%
Không phát huy tính sáng tạo	3.2%	6.5%	17.7%	37.1%	35.5%
Phụ thuộc nhiều vào điện và công nghệ	26.6%	38.1%	6.3%	14.3%	20.6%

Bên cạnh những ưu điểm, kết quả khảo sát cũng cho thấy một số hạn chế nhất định của phương pháp trò chơi hóa. Có 3.2% sinh viên cho rằng phương pháp này mất quá nhiều thời gian để chuẩn bị, quản lý và tổ chức. Hơn nữa, học ngữ pháp theo cách này được cho là học vẹt, thuộc lòng nên chưa hiểu hết tường tận. Ngoài ra 3.2% sinh viên cũng cho rằng phương pháp này ít cơ hội cho người học phát huy óc sáng tạo. Đặc biệt 38.1% sinh viên cho rằng dùng các trò chơi công nghệ rất phụ thuộc vào mạng wifi và thiết bị công nghệ nên cả người dạy và người học luôn bị động khi đường truyền yếu hoặc thiết bị công nghệ “có vấn đề”.

3.3. Khó khăn đối với giáo viên

Trong khi thực hiện nghiên cứu này, tác giả gặp không ít khó khăn trong việc giải thích, thuyết phục sinh viên đồng thuận tham gia trả lời khảo sát một cách khách quan và nghiêm túc. Ngoài ra, để áp dụng phương pháp này, giáo viên phải dành thời gian tham khảo tài liệu trên các bài báo, tạp chí, sách, các trang web,...; từ đó chọn lựa trò chơi và cách thức đưa các yếu tố trò chơi vào nội dung bài học sao cho hợp lý và thú vị.

3.4. Khó khăn đối với sinh viên

Đa số sinh viên quen thuộc với phương pháp học truyền thống, sao chép và học thuộc lòng những gì giáo viên truyền đạt. Vì vậy có một số sinh viên lo ngại về tính hiệu quả của phương pháp học mà chơi - chơi mà học này. Ngoài ra, có một số sinh viên thiếu kỹ năng công nghệ và chưa quen hợp tác khi tham gia vào các trò chơi nên phải mất nhiều thời gian truy cập và làm quen với các qui tắc của trò chơi.

3.5. Đánh giá thực nghiệm và hướng khắc phục

Đây là lần đầu tiên nghiên cứu áp dụng phương pháp trò chơi hóa, do vậy việc chuẩn bị và tiến hành thực nghiệm không thể tránh khỏi những hạn chế nhất định. Khi thực nghiệm phương pháp này, muốn có kết quả tốt, đáng tin cậy, đòi hỏi phải có sự phối hợp chặt chẽ giữa giáo viên và sinh viên, nhất là sự đồng thuận của sinh viên. Chúng tôi hy vọng kết quả nêu trên có thể góp phần làm tiền đề cho các nghiên cứu sau này nhằm đưa ra những phương pháp hiệu quả giúp cho sinh viên nâng cao kiến thức về ngữ pháp tiếng Anh.

4. KẾT LUẬN

Việc nâng cao trình độ tiếng Anh của sinh viên, đặc biệt là trong địa hạt ngữ pháp là rất cần thiết. Tác dụng của việc dùng trò chơi để dạy ngữ pháp tiếng Anh, qua khảo sát, cho thấy phương pháp này có nhiều ưu điểm. Khi áp dụng phương pháp này, giáo viên cần tạo ra một số hoạt động thú vị trong lớp để tạo điều kiện, khuyến khích người học sử dụng ngữ pháp tiếng Anh chính xác và hiệu quả. Việc sử dụng các trò chơi trong dạy ngữ pháp là một cách dạy vui, giúp cho sinh viên bớt nhàm chán với các qui tắc ngôn ngữ rời rắm, khô khan, khó tiếp thu. Giáo viên cần điều chỉnh, cân nhắc, chọn lựa các yếu tố trò chơi cho phù hợp với nội dung ngữ pháp, với trình độ sinh viên khác nhau. Do đó, mỗi trò chơi cần được lồng ghép các nội dung ngữ pháp nhất định khác nhau vào trò chơi, từ đơn giản đến nâng cao giúp sinh viên có thể tiếp thu bài học nhanh chóng thông qua các hoạt động trò chơi. Ngoài ra, việc sử dụng trò chơi để củng cố và ôn bài ngữ pháp cũng là một ý tưởng tốt. Tuy nhiên phương pháp này cần được quan tâm nghiên cứu thêm nhằm để không những giúp sinh viên nắm vững ngữ pháp nói riêng mà còn giúp sinh viên hoàn thiện kỹ năng sử dụng tiếng Anh của mình nói chung.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Merriam-Webster. (n.d.). *Citation*. In *Merriam-Webster.com dictionary*. Retrieved October 21, 2020, from <https://www.merriam-webster.com/#dictionary/#citation>
- [2] M. Celce-Murcia & S. Hilles. *Techniques and resources in teaching grammar*. Oxford: Oxford University Press, 1988.
- [3] S. Rixon, H. Flavell & M. Vincent. *How to use games in language teaching (Ed.)*. Hong Kong: Modern English, 1991.
- [4] N. Whitton. *Games-based learning*. In N.M. Seel (Ed.), *Encyclopedia of the sciences of learning*. Boston, MA: Springer. doi:10.1007/978-1-4419-1428-6_437, 2012.
- [5] N. Whitton & A. Moseley. *Using games to enhance learning and teaching: A beginner's guide*. London, Routledge, Taylor & Francis Group, 2012.
- [6] L. Hong, L. (2002). *Using games in teaching English to young learners*. The Internet TESL Journal (August 8,2002).