

NGHIÊN CỨU VIỆC ÁP DỤNG TRÒ CHƠI NGÔN NGỮ TRONG DẠY TỪ VỰNG TIẾNG ANH CHO HỌC SINH LỚP 6

LÊ MAI VÂN¹
PHAN THANH QUYÊN²
ĐÀO QUÊ GIANG³

Abstract: Various methods have been employed in English language teaching, and language games have been identified in previous research as effective for vocabulary instruction. However, there is a lack of studies which investigate the efficacy of language games in teaching English vocabulary, especially at the secondary education level in Vietnam. Hence, this study was initiated to further demonstrate the effectiveness and advantages of employing language games as a vocabulary teaching method for 6th-grade students. This research aimed to investigate the benefits and drawbacks, and current practices of integrating language games into teaching vocabulary for 6th graders. The study employed a mixed-methods research design, combining qualitative and quantitative data collection methods. The qualitative aspect involved semi-structured interviews after teachers applied this method. Additionally, the quantitative component involved questionnaires to collect students' viewpoints. The findings showed that both teachers and students had positive viewpoints about the integration of language games in vocabulary teaching.

Keywords: *language games, vocabulary, 6th graders, motivation*

1. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh hiện đại ngày nay, việc giảng dạy tiếng Anh trở nên phổ biến và quan trọng trên toàn thế giới. Trong đó, việc dạy từ vựng đóng vai trò thiết yếu đối với dạy và học bất kì ngôn ngữ nào. Tuy nhiên, người học thường xuyên gặp phải vô số khó khăn trong quá trình tiếp thu từ vựng. Trong một nghiên cứu, các tác giả cho rằng học sinh (HS) Việt Nam thường cảm thấy các tiết học từ vựng nhàm chán vì phương pháp dạy không đổi mới, chẳng hạn như viết các thuật ngữ ra giấy, cố gắng ghi nhớ hoặc tiếp thu một cách thụ động những lời giải thích của giáo viên (GV) [10]. Trên thực tế, có rất nhiều phương pháp được sử dụng trong việc dạy từ vựng. Trong đó, việc áp dụng các trò chơi ngôn ngữ (TCNN) đã được nhiều nghiên cứu trên thế giới chứng minh là có hiệu quả trong dạy từ vựng.

HS ở lứa tuổi này mới chuyển sang bậc trung học cơ sở (THCS) và vẫn còn quen với cách dạy ở bậc tiểu học. Cách dạy ở THCS khác với bậc tiểu học có thể khiến HS mất hứng thú và động lực học từ vựng tiếng Anh. Để tạo hứng thú học từ vựng tiếng Anh cho HS lớp 6, GV nên thay đổi phương pháp giảng dạy. Tích hợp TCNN có thể giúp GV cải thiện tình trạng này. Gozcu và Caganaga cho rằng “trò chơi là một trong những thành phần quan trọng nhất trong lớp học ngoại ngữ tiếng Anh” [4, tr.127]. Polat cũng kết luận rằng kĩ năng tiếng Anh của HS được cải thiện nhờ sự hỗ trợ của các TCNN trong việc giúp họ xây dựng kĩ năng từ vựng vững chắc. HS từ đó cũng tiếp thu thông tin nhanh hơn và ghi nhớ thuật ngữ lâu hơn [15]. Tuy nhiên, ở Việt Nam còn rất ít nghiên cứu chỉ ra những ưu điểm của TCNN tích hợp trong dạy học từ vựng, đặc biệt là đối với bậc THCS. Vì vậy, nghiên cứu này được thực hiện để tìm hiểu về những ưu điểm, nhược điểm của TCNN trong dạy học từ vựng cho HS lớp 6 ở Việt Nam, từ đó làm rõ liệu những phát hiện này có thể hỗ trợ và bổ sung thêm cho các nghiên cứu trước đây hay không.

¹ TS, Trường Đại học Công Nghiệp Hà Nội

² ThS, Trường Đại học Công Nghiệp Hà Nội

³ HVCH, Trường Đại học Công Nghiệp Hà Nội

Mục tiêu của nghiên cứu này được cụ thể hoá như sau: Thu thập ý kiến của GV và ý kiến của HS về việc áp dụng TCNN trong dạy học từ vựng tiếng Anh cho HS khối lớp 6 trường THCS Kinh Bắc, thành phố Bắc Ninh. Kết quả nghiên cứu nhằm góp phần phát triển phương pháp giảng dạy tiếng Anh ở Việt Nam, thúc đẩy động lực học từ vựng tiếng Anh của HS. Để chứng minh rõ ràng các mục tiêu nêu trên, bài viết này sẽ trả lời cho các câu hỏi nghiên cứu: (1) Ý kiến của GV về việc áp dụng TCNN trong dạy từ vựng tiếng Anh cho HS lớp 6 là gì?; (2) Ý kiến của HS về việc áp dụng TCNN trong dạy từ vựng tiếng Anh cho HS lớp 6 là gì?. Trong suốt quá trình nghiên cứu, tất cả các công cụ thu thập dữ liệu được sử dụng đều nhằm làm rõ câu trả lời cho những câu hỏi nghiên cứu này.

2. Trò chơi ngôn ngữ

2.1. Khái niệm trò chơi ngôn ngữ

Hadfield mô tả trò chơi là một hoạt động bao gồm các quy tắc, mục đích và các yếu tố mang lại niềm vui. Do đó, các TCNN có thể được định nghĩa là những hoạt động sử dụng trong lớp học ngôn ngữ, bao gồm các quy tắc, dùng để dạy ngôn ngữ trong một môi trường mang lại cho người học hứng thú [5]. Polat cũng khẳng định rằng các TCNN là những hoạt động được thực hiện trong lớp học để hỗ trợ việc học ngoại ngữ [15]. Các TCNN được thiết kế không phải chỉ với mục đích chủ yếu là để giải trí HS. Chúng vừa có thể là công cụ để chuyển hướng học tập, vừa là công cụ để mang lại hứng thú. Những trò chơi này khiến HS áp dụng ngôn ngữ đã học trong khi chơi. Theo Lewis & Bodson, TCNN khác với các hoạt động khác trong lớp học tiếng Anh ở chỗ thông chúng bao gồm một bộ quy tắc rõ ràng, và các yếu tố chiến lược giúp HS áp dụng thành công các kỹ năng ngôn ngữ (và cả các kỹ năng khác) [11]. Deesri khẳng định rằng các TCNN nên liên quan đến “quy tắc”, “cạnh tranh”, “giải trí” và “học hỏi” vì mục đích chính của việc sử dụng trò chơi trong lớp học là giúp HS vừa học tập và vừa vui chơi [2].

2.2. Áp dụng trò chơi ngôn ngữ vào dạy từ vựng tiếng Anh

2.2.1. Ưu điểm

Halliwell (1991) lập luận rằng, những người học lứa tuổi trẻ có khả năng sáng tạo ngôn ngữ rất tốt, cho nên GV cần phải tạo điều kiện cho họ tự diễn đạt ngôn ngữ của bản thân. Bằng việc tích hợp trò chơi vào giảng dạy, GV có thể tạo ra môi trường học vừa mang lại niềm vui vừa khuyến khích HS tham gia vào các hoạt động giao tiếp để phát triển vốn từ vựng của kỹ năng ngôn ngữ của họ [6].

(1) *Tạo môi trường vui vẻ cho người học*: Newton giải thích rằng TCNN phá vỡ sự nhàm chán của các bài tập lặp đi lặp lại trên lớp học, mang lại cả niềm vui và thư giãn trong môi trường học ngôn ngữ. Hơn nữa, TCNN còn có khả năng củng cố và phát triển quá trình học. Polat nói rằng TCNN tạo ra một môi trường không gây áp lực và giải trí cho người học, giúp họ học từ vựng nhanh chóng và ghi nhớ những từ mới đã học [15, tr.295]. (2) *Nâng cao sự tự tin của người học khi học từ vựng*: Theo như Horwitz và các cộng sự, TCNN tạo ra một bầu không khí vui vẻ và thư giãn để người học có thể sử dụng ngoại ngữ trước mặt bạn bè mà không gặp lo lắng [8]. Hơn nữa, Richard - Amato cũng khẳng định rằng trò chơi không chỉ giảm bớt sự sợ hãi, thất vọng, mà còn giúp cho những HS nhút nhát tham gia tích cực vào các hoạt động chung [16]. (3) *Khuyến khích người học tham gia vào việc học từ vựng*: Các TCNN còn khích lệ người học tham gia tích cực vào các hoạt động dạy và học trên lớp. Trò chơi có yếu tố cạnh tranh khiến HS có động lực đáng kể để sử dụng ngôn ngữ một cách có chủ đích [13]. Trong khi tham gia TCNN, HS cố gắng chiến thắng đối thủ giúp động lực cho họ học từ vựng. (4) *Cung cấp cho người học một ngữ cảnh thực tế để sử dụng ngôn ngữ*: TCNN mang thể giới bên ngoài vào lớp học, tăng cường việc sử dụng tiếng Anh của HS một cách linh hoạt [10]. Hadfield cũng nói rằng TCNN giúp bài tập ngôn ngữ hiệu quả cả trong và ngoài lớp học [5].

2.2.2. Nhược điểm

Ngoài những ưu điểm mà TCNN mang lại trong lớp học tiếng Anh, vẫn còn tồn tại một số nhược điểm mà GV và HS cần phải nhận thức để áp dụng phương pháp này tốt hơn. Theo một nghiên cứu được thực hiện bởi Niń và Leskovac, năm học 2010-2011, tại một trường tiểu học ở miền Nam Serbia,

một số hạn chế và khó khăn của việc sử dụng trò chơi trong lớp học tiếng Anh bao gồm: (1) *Vấn đề kỉ luật*: Khả năng tạo ra tiếng ồn và sự gián đoạn quá mức giữa các HS trong các hoạt động trò chơi [12]. (2) *Lệch hướng khỏi mục tiêu giáo dục*: TCNN có rủi ro đi lệch khỏi mục đích giáo dục dự kiến ban đầu. Điều này có thể xảy ra do sự hướng dẫn và kiểm soát của GV trong khi chơi trò chơi chưa được hoàn thiện, dẫn đến việc HS chơi quá mức mà không đạt được đầy đủ mục đích học tập. (3) *Thiếu hứng thú do trò chơi quá quen thuộc hoặc nhàm chán*: Nếu các trò chơi được sử dụng trong lớp học đã quá quen thuộc, hoặc được HS đánh giá là không thú vị, có thể dẫn đến mức độ hứng thú và mong muốn tham gia của HS bị giảm đi. (4) *Nhận thức về tính phù hợp của trò chơi so với độ tuổi của người học*: Một số HS, đặc biệt là thanh thiếu niên, có thể đánh giá trò chơi là không cần thiết hoặc quá trẻ con so với độ tuổi của họ, ảnh hưởng đến mức độ hứng thú và mong muốn tham gia của họ.

Nhận thức và giải quyết những thách thức và khó khăn nêu trên có thể đóng góp vào việc phát triển và cải thiện phương pháp tích hợp các TCNN vào lớp học EFL, giúp cho phương pháp này được áp dụng hiệu quả hơn.

3. Các nghiên cứu trước đây

Hanswaty Noho đã tiến hành một nghiên cứu để xác định liệu các chiến lược học dựa trên trò chơi có thể tăng cường từ vựng cho HS khi họ học tiếng Anh hay không [7]. Hai lớp học tại SMK Almamater Telaga đã được mời tham gia nghiên cứu này. Kết quả cho thấy rằng chiến lược sử dụng trò chơi có thể giúp mở rộng vốn từ của HS. Điều này chứng tỏ rằng việc sử dụng trò chơi để giảng dạy từ vựng hứa hẹn mang lại kết quả tốt.

Siti và Mawar cũng nghiên cứu về tính hữu ích của việc áp dụng trò chơi trong lớp học tiếng Anh và liệu chúng có thể giúp cải thiện sự thành thạo về từ vựng của HS hay không [17]. Kết quả cho thấy việc sử dụng trò chơi để giảng dạy và học là một chiến lược thành công vì nó thúc đẩy HS tham gia vào quá trình học tập. Do đó, họ kết luận rằng việc áp dụng trò chơi có thể trở thành phương pháp cần thiết giúp GV cải thiện sự thành thạo từ vựng của HS.

Deng đã tiến hành một thử nghiệm kéo dài 4 tháng để quan sát 45 HS [3]. Kết quả của thử nghiệm so sánh giảng dạy bằng trò chơi với giảng dạy không sử dụng trò chơi cho thấy rằng việc sử dụng trò chơi thúc có lợi hơn trong việc đẩy mạnh khả năng sử dụng ngôn ngữ và phát triển từ vựng.

Ayesha và cộng sự nghiên cứu về hiệu quả của TCNN trong việc học từ vựng khi học tiếng Anh ở Pakistan [1]. Sau khi phân tích dữ liệu, họ phát hiện rằng trò chơi có thể giúp HS làm quen với từ và cụm từ mới tốt hơn, đồng thời giúp HS hiểu nhanh và sâu hơn. Trò chơi cũng có thể giúp HS cải thiện kĩ năng giao tiếp của họ. Đa số HS tin rằng việc học kĩ năng mới thông qua trò chơi rất hữu ích và giúp cải thiện vốn từ vựng của họ. Nghiên cứu cũng cho thấy rằng TCNN giúp người học ngoại ngữ duy trì và ghi nhớ từ vựng. Trong khi chơi trò chơi, HS học ngoại ngữ một cách vô thức. Do không khí vui tươi, việc sử dụng trò chơi cũng có thể rất hữu ích cho GV vì chúng giúp quá trình giảng dạy - học tập trở nên thuận lợi hơn.

4. Phương pháp nghiên cứu

4.1. Đối tượng nghiên cứu

Nghiên cứu này được thực hiện với 100 HS được lựa chọn ngẫu nhiên từ 3 lớp 6 trường THCS Kinh Bắc, thành phố Bắc Ninh, học kì 1 năm học 2023 - 2024. Tất cả HS đều đã học tiếng Anh trên 5 năm, mới chuyển từ cấp tiểu học sang cấp THCS và có độ tuổi từ 11 đến 12. Các em có trình độ tiếng Anh tương đồng (cấp độ A1-A2) ở tất cả các kĩ năng nghe, nói, đọc và viết. Sách giáo khoa đang sử dụng là Global Success, xuất bản năm 2018.

Ngoài ra, nghiên cứu còn khảo sát 3 GV tiếng Anh của 3 lớp có HS tham gia nghiên cứu. Các GV đều có ít nhất 7 năm kinh nghiệm giảng dạy tiếng Anh, đã từng tham gia các hội thảo, khoá đào tạo về

giảng dạy từ vựng tiếng Anh và hiểu rõ chương trình học cũng như khả năng và thực trạng học từ vựng của từng HS.

4.2. Công cụ nghiên cứu

4.2.1. Bảng câu hỏi (Questionnaires)

Bảng câu hỏi được thiết kế cho 100 HS, được sử dụng để thu thập quan điểm của HS về việc tích hợp TCNN để dạy từ vựng tiếng Anh. Bảng câu hỏi còn giúp người nghiên cứu hiểu được thực trạng áp dụng TCNN trong dạy học từ vựng tiếng Anh, chẳng hạn như tần suất GV sử dụng TCNN, GV áp dụng TCNN vào tiết nào của bài học,... Để thu thập dữ liệu một cách đầy đủ và chính xác nhất, bảng câu hỏi bao gồm các câu hỏi theo thang đánh giá, câu hỏi trắc nghiệm và câu hỏi mở. Đặc biệt, các câu hỏi theo thang đánh giá được phỏng theo bảng câu hỏi của Ayesha Perveen, Muhammad Asif và Sidra Mehmood để đảm bảo tính đáng tin cậy và tính giá trị của nghiên cứu [1]. Các phiếu trả lời này được lưu trữ trong một tập tin cứng, sau đó nhà nghiên cứu tổng hợp kết quả của tất cả các câu hỏi và đưa vào Microsoft Excel để tạo biểu đồ phục vụ cho việc phân tích dữ liệu.

4.2.2. Phỏng vấn

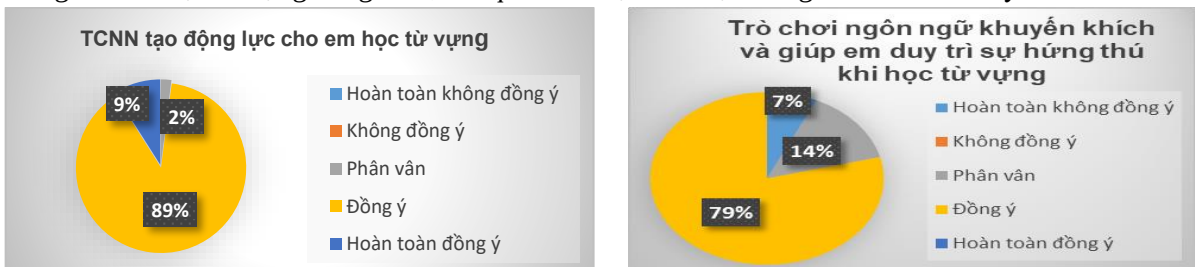
Phỏng vấn bán cấu trúc được thực hiện với ba GV nhằm thu thập thực trạng ứng dụng ngôn ngữ vào dạy từ vựng tiếng Anh và quan điểm của họ về phương pháp này. So sánh kết quả của bảng nghiên cứu và cuộc phỏng vấn, nhà nghiên cứu làm rõ được sự thống nhất giữa quan điểm của GV và HS. Cuộc phỏng vấn được ghi âm bằng điện thoại, được thực hiện trong thời gian từ 30 đến 45 phút. Nội dung các câu hỏi bao gồm: sự khác biệt của HS khi sử dụng TCNN và khi sử dụng phương pháp truyền thống trong dạy từ vựng tiếng Anh; những lợi ích, khó khăn của việc áp dụng TCNN và ý kiến của GV về việc áp dụng TCNN trong dạy học từ vựng trong giờ học tiếng Anh,... Ngoài ra còn có các câu hỏi ngẫu nhiên để GV có thể cung cấp thêm chi tiết về quan điểm và kinh nghiệm của họ trong việc áp dụng TCNN trong dạy từ vựng.

5. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

5.1. Ưu điểm của việc áp dụng trò chơi ngôn ngữ trong giảng dạy từ vựng

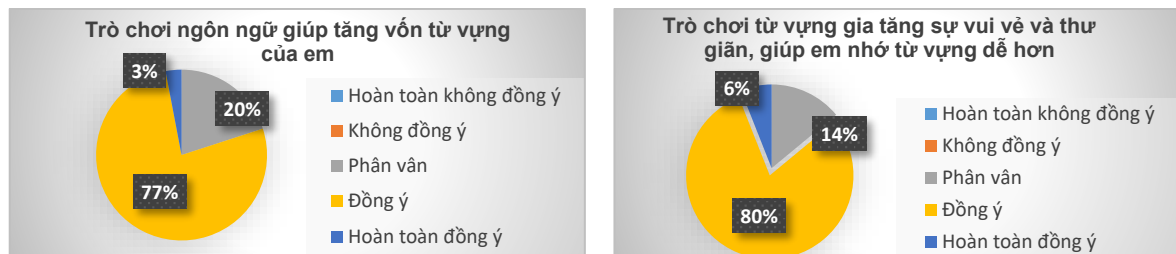
5.1.1. Ý kiến của học sinh

Chúng tôi tiến hành khảo sát bằng phiếu điều tra đối với 100 HS lớp 6 về việc sử dụng TCNN trong các bài học từ vựng tiếng Anh, kết quả thu được thể hiện trong biểu đồ dưới đây:



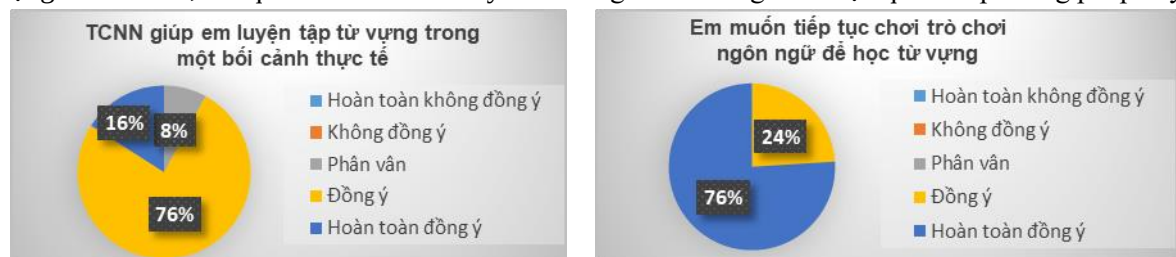
Biểu đồ 1. Động lực học tập từ các TCNN

Biểu đồ trên minh chứng cho hiệu quả của TCNN trong việc thúc đẩy HS lớp 6 học từ vựng tiếng Anh. Kết quả khảo sát cho thấy trong số 100 HS được hỏi, có 98% HS (bao gồm 9% hoàn toàn đồng ý và 89% đồng ý) khẳng định TCNN khích lệ các em hăng hái với việc học từ vựng. Ngoài ra, 86% HS nhất trí rằng TCNN thúc đẩy các em học tập và duy trì niềm yêu thích học từ mới. Tuy nhiên, vẫn còn 14% HS chưa thể đưa ra ý kiến về vấn đề này. Dù vậy, kết quả khảo sát phần lớn cho thấy TCNN là phương pháp hiệu quả để kích thích học tập và bồi dưỡng sự yêu thích học từ vựng tiếng Anh.



Biểu đồ 2. TCNN giúp gia tăng vốn từ vựng

Với câu hỏi liệu TCNN có thể giúp HS cải thiện vốn từ vựng và vui vẻ khi học từ vựng hay không?, đa số HS đánh giá cao hiệu quả của phương pháp này. Cụ thể, 80% HS cho rằng TCNN giúp tăng vốn từ vựng hiệu quả và 86% HS trả lời việc sử dụng trò chơi trong tiết học làm cho họ có thể ghi nhớ từ vựng dễ dàng hơn. Tuy nhiên, một số ít (gồm 20% và 14%) HS giữ quan điểm trung lập về tác động của TCNN, kết quả khảo sát cho thấy tiềm năng to lớn cũng như hiệu quả của phương pháp này.



Biểu đồ 3. TCNN giúp luyện tập từ vựng

Qua biểu đồ, có thể thấy chỉ có 8% HS phân vân với câu hỏi *TCNN cho phép tôi thực hành từ vựng đã học trong ngữ cảnh thực tế*, trong khi 16% HS hoàn toàn đồng ý và 76% HS đồng ý với câu hỏi này. Điều này cho thấy nhiều HS đồng ý với quan điểm TCNN giúp các em đưa các từ mới vào ngữ cảnh thực tế để thực hành. Đáng chú ý là 100% HS mong muốn tiếp tục chơi các TCNN để học từ vựng (24% hoàn toàn đồng ý và 76% đồng ý).

Sau khi phân tích câu trả lời của HS trong các phiếu hỏi về những ưu điểm của việc áp dụng TCNN trong dạy từ vựng, có thể thấy rằng HS lớp 6 có thái độ tích cực đối với việc sử dụng TCNN trong dạy từ vựng. Các em nhận thấy rằng TCNN mang lại cho mình những lợi ích nhất định như: tạo động lực, tăng vốn từ vựng, tạo sự vui vẻ và thoải mái, giúp nhớ từ mới dễ dàng và thực hành từ mới trong ngữ cảnh thực tế. Do những ưu điểm đó, HS lớp 6 mong muốn GV có thể áp dụng TCNN thường xuyên hơn trong các tiết học tiếng Anh.

5.1.2. Ý kiến của giáo viên

Chúng tôi đã phỏng vấn GV để tìm hiểu về việc sử dụng TCNN trong giảng dạy từ vựng. Để trả lời câu hỏi *Sự khác biệt trong phản ứng của HS khi GV sử dụng TCNN so với Khi sử dụng các phương pháp truyền thống để dạy từ vựng tiếng Anh là gì?* Cả ba GV đều cho rằng có những khác biệt tích cực trong phản ứng của HS giữa việc sử dụng TCNN và sử dụng các phương pháp truyền thống để dạy từ vựng tiếng Anh, đó là: HS cảm thấy hứng thú và có động lực hơn trong các bài học tiếng Anh khi được áp dụng TCNN. Hơn nữa, cả ba GV đều khẳng định việc áp dụng TCNN giúp tạo ra môi trường học tập thú vị, tạo động lực cho HS và tăng hứng thú trong việc dạy từ vựng.

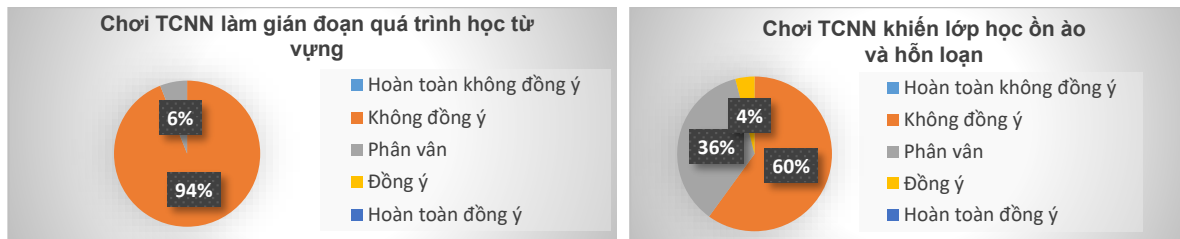
Như đã nêu trong các phần trên, có thể thấy sự tương đồng giữa quan điểm của HS và GV về những ưu điểm của việc áp dụng TCNN trong dạy từ vựng. Cả GV và HS đều có quan điểm tích cực về TCNN. Họ đồng ý rằng trò chơi có thể nâng cao động lực và kinh nghiệm học tập của HS trong quá trình giảng dạy và học tập, do đó các em hào hứng học từ vựng hơn. Bên cạnh đó, họ cũng có chung

suy nghĩ rằng TCNN giúp HS luyện tập các từ mới trong ngữ cảnh thực tế.

5.2. Nhược điểm của việc áp dụng trò chơi ngôn ngữ trong giảng dạy tiếng Anh

5.2.1. Ý kiến của học sinh

Phiếu hỏi cũng khảo sát quan điểm của HS lớp 6 về những hạn chế và thách thức của TCNN khi được sử dụng trong dạy từ vựng tiếng Anh. Kết quả được thể hiện qua các biểu đồ sau:



Biểu đồ 4. Sự gián đoạn của TCNN trong quá trình học tập

Hình trên cho thấy suy nghĩ của HS về một trong những hạn chế tiềm ẩn khi áp dụng TCNN trong dạy từ vựng là làm gián đoạn quá trình học từ vựng. Có 94% HS không đồng ý với hạn chế này, và 6% HS không đưa ra câu trả lời. Nhìn chung, HS lớp 6 không cảm thấy việc chơi trò chơi có thể làm gián đoạn quá trình học từ mới của mình.

Đối với nhận định TCNN khiến lớp học ồn ào và náo loạn, 60% HS không nghĩ rằng TCNN khiến lớp học của họ ồn ào, 36% HS không đưa ra ý kiến và chỉ có một số ít HS cho rằng lớp học của họ trở nên náo loạn khi áp dụng TCNN. Tuy nhiên, vẫn có 4% HS đồng ý rằng TCNN có thể khiến lớp học ồn ào và mất trật tự. Do đó, đây là một trong những hạn chế tiềm ẩn khi áp dụng TCNN trong dạy từ vựng.

Nhìn chung, HS không nhận thấy bất kì hạn chế nào của TCNN được áp dụng trong các bài học. Tất cả các em đều đồng ý rằng TCNN có thể giúp các em học từ vựng cũng như nâng cao động lực học tiếng Anh nói chung.

5.2.2. Ý kiến của giáo viên

Mặc dù cả ba GV đều nhận thấy những ưu điểm của việc áp dụng TCNN trong dạy từ vựng, nhưng cũng có những hạn chế nhất định có thể nhận thấy trong quá trình áp dụng trò chơi. Cả ba GV đều gặp một số khó khăn khi áp dụng TCNN trong bài giảng, đó là việc quản lí và kiểm soát lớp học để tránh gây tiếng ồn ảnh hưởng đến các lớp khác. GV Cúc cho biết lí do của hạn chế này là do HS thường cười nói to hơn bình thường, thậm chí còn đôi chỗ ngồi để chơi trò chơi. Bên cạnh đó, GV Quyên cho rằng việc chuẩn bị cho các trò chơi tốn nhiều thời gian, đặc biệt là các trò chơi cần thiết kế trên PowerPoint hoặc chuẩn bị tài liệu giảng dạy.

Tuy nhiên, cả ba GV đều đồng ý rằng họ thích áp dụng TCNN hơn phương pháp truyền thống vì những trò chơi này có thể truyền cảm hứng và tăng hứng thú cho HS. Tuy nhiên, họ không muốn tổ chức trò chơi trong tất cả các bài học vì nó đòi hỏi nhiều sự chuẩn bị và nỗ lực để quản lí lớp học tốt.

Từ những phân tích trên, có thể thấy có một số điểm khác biệt giữa quan điểm của HS và GV về những hạn chế của việc áp dụng TCNN trong giảng dạy từ vựng. Thứ nhất, HS không nhận thấy bất kì hạn chế nào của TCNN trong các tiết học của mình. Các em chỉ hào hứng với các trò chơi và không đồng ý rằng những trò chơi đó có thể khiến lớp học mất trật tự và GV khó kiểm soát. Ngược lại, GV hoàn toàn cảm thấy khó khăn trong việc chuẩn bị tài liệu cho trò chơi, kiểm soát HS không gây ồn ào.

5.3. Tần suất áp dụng trò chơi ngôn ngữ

Phản hồi của HS qua khảo sát cho thấy mức độ thường xuyên họ gặp gỡ TCNN trong các bài học từ vựng tiếng Anh. Có 74% HS cho biết GV “đôi khi” sử dụng TCNN, 23% cho biết “hiếm khi” và chỉ 2% nói rằng họ “thường xuyên” chơi trò chơi trong lớp. Điều này gợi ý rằng HS nhận thức TCNN như một hoạt động bổ sung, không phải phương pháp giảng dạy thường xuyên. Điều này có thể do những

thách thức mà GV đề cập trong phỏng vấn, chẳng hạn như thời gian cần thiết để chuẩn bị và khó khăn trong việc quản lý lớp học trong khi chơi trò chơi.

Qua phỏng vấn cả ba GV đều thừa nhận sử dụng TCNN nhưng nhấn mạnh việc áp dụng không thường xuyên. Có hai lý do chính cho việc sử dụng không thường xuyên: Tích hợp có mục đích: GV chủ yếu sử dụng TCNN cho các mục đích cụ thể, chẳng hạn như thay đổi môi trường học tập hoặc tăng cường động lực; Khó khăn trong việc chuẩn bị: GV gặp khó khăn trong việc chuẩn bị trò chơi, quản lý lớp học ồn ào trong khi chơi trò chơi và tìm thời gian để chuẩn bị trò chơi.

Từ các phân tích trước, có thể thấy một số điểm tương đồng giữa quan điểm của HS và GV về việc áp dụng thực tế TCNN trong giảng dạy từ vựng. Thứ nhất, cả GV và HS đều đồng ý rằng, mặc dù TCNN có nhiều ưu điểm, GV không sử dụng phương pháp này thường xuyên. Thứ hai, cả HS và GV đều cho rằng GV thường xuyên tích hợp TCNN vào hoạt động khởi động và sau khi giải thích từ vựng. Cuối cùng, họ có cùng quan điểm rằng các TCNN được GV sử dụng trong bài học là phù hợp và phù hợp với chương trình giảng dạy tiếng Anh cho HS lớp 6.

5.4. Thảo luận

Kết quả nghiên cứu cho thấy rằng GV và HS có sự tương đồng khi đánh giá tích cực về những lợi ích của TCNN. Đối với HS, khi chơi TCNN để học từ vựng sẽ tăng hứng thú và động lực học. Tương tự đối với GV, có thể khẳng định rằng TCNN đóng góp vào việc tăng cường sự quan tâm của HS đối với bài học và thúc đẩy họ học từ vựng do những trò chơi này có thể tạo ra một không khí lớp học vui nhộn và thoải mái. Kết quả này tương tự với những phát hiện trong nghiên cứu của Polat (2015), nghiên cứu rằng TCNN cung cấp một môi trường học không căng thẳng và giải trí cho người học, giúp họ nhanh chóng học và ghi nhớ ngôn ngữ mới.

Hơn nữa, dữ liệu thu thập thông qua phản hồi của HS cũng chỉ ra rằng họ thấy những lợi ích khác của TCNN, như mở rộng từ vựng, nhớ từ mới tốt hơn và thực hành từ vựng trong ngữ cảnh thực tế. Kết quả này tương ứng với các nghiên cứu hiện tại ([7]; [17]). Trong nghiên cứu của Hanswaty Noho, kết quả cho thấy phương pháp sử dụng trò chơi có thể giúp mở rộng từ vựng của HS. Tương tự với nghiên cứu của Siti và Mawar, nhấn mạnh rằng việc sử dụng trò chơi là một chiến lược giảng dạy và học tập thành công vì nó hiệu quả trong việc thúc đẩy HS tham gia vào quá trình học tập của họ. Do đó, người nghiên cứu có thể kết luận rằng việc tích hợp trò chơi là một phương pháp quan trọng giúp GV cải thiện sự thành thạo từ vựng của HS.

Kết quả khảo sát cho thấy rằng HS không gặp khó khăn khi tích hợp trò chơi vào bài học tiếng Anh. Ngược lại, dữ liệu phỏng vấn chỉ ra rằng GV phải đối mặt với những thách thức cụ thể khi triển khai TCNN trong tiết học tiếng Anh của họ, bao gồm việc phải quản lý lớp học một cách hiệu quả để tránh HS gây mất trật tự và dành thời gian để thiết kế trò chơi cũng như chuẩn bị dụng cụ cho trò chơi. Kết quả này đã làm rõ phần nào kết quả nghiên cứu của N.T.H Huong [9]. Nghiên cứu này cho thấy rằng mặc dù trò chơi giảng dạy mang lại nhiều lợi ích cho lớp học ngôn ngữ, nhưng trước khi sử dụng trò chơi trong lớp học ngôn ngữ, GV nên chọn lựa tài liệu, mức độ trò chơi, chủ đề và thời gian chơi.

Kết quả nghiên cứu cũng cho thấy thực trạng sử dụng TCNN trong giảng dạy từ vựng. Phản hồi của HS trong bảng câu hỏi và phản hồi của GV trong cuộc phỏng vấn về tần suất sử dụng TCNN trong việc giảng dạy từ vựng tiếng Anh là giống nhau. Mặc dù cả GV và HS đều nhận thức rằng TCNN mang lại nhiều lợi ích, nhưng GV không sử dụng phương pháp này một cách đều đặn và thường xuyên. GV đã giải thích lý do về tần suất này trong cuộc phỏng vấn rằng, họ phải cố gắng quản lý lớp học một cách hiệu quả và dành thời gian để chuẩn bị trò chơi. Kết quả này khớp với kết quả nghiên cứu của Nguyễn Thanh Thái [18] chỉ ra rằng, mặc dù việc sử dụng trò chơi trong giảng dạy từ vựng mang lại những lợi ích, GV không nên sử dụng trò chơi quá mức trong lớp học.

Ngoài ra, phỏng vấn cho thấy rằng GV chủ yếu sử dụng TCNN vào giai đoạn warm-up hoặc sau khi giải thích về từ vựng (post-teaching). Mô hình này bắt nguồn từ mục tiêu cụ thể của GV khi sử

dụng TCNN. Chẳng hạn như GV muốn đánh giá khả năng ghi nhớ từ vựng của HS từ bài học trước, hoặc kiểm tra xem HS có hiểu sâu về từ vựng vừa học hay không và cung cấp cho họ cơ hội để thực hành từ vựng trong ngữ cảnh thực tế ngay lập tức.

Kết quả từ cả bảng câu hỏi và phỏng vấn chỉ ra rằng cả GV và HS đều xác nhận tính thích hợp của các TCNN. Họ khẳng định rằng những trò chơi mà GV đã sử dụng để giảng dạy từ vựng đều phù hợp với nội dung của bài học và chương trình học của HS lớp 6.

6. Kết luận và kiến nghị

6.1. Tạm kết

Nghiên cứu này tập trung tìm hiểu quan điểm của GV và HS về việc áp dụng TCNN vào dạy từ vựng cho HS lớp 6. Cả GV và HS đều có quan điểm tích cực về điểm mạnh của TCNN như: tạo hứng thú cho HS và duy trì sự hứng thú của HS trong giờ học, tăng vốn từ vựng, giúp các em ghi nhớ từ mới và giúp các em thực hành từ mới trong ngữ cảnh thực tế. Nghiên cứu này cũng tìm hiểu thực trạng việc áp dụng TCNN trong dạy học từ vựng cho HS lớp 6 hiện nay. Mặc dù TCNN có thể mang lại nhiều lợi ích như đã nêu ở trên nhưng GV lại không thường xuyên tổ chức trò chơi trong giờ học vì họ gặp khó khăn trong việc quản lý lớp học thật tốt để đảm bảo không gây ồn ào, mất trật tự. Các trò chơi này được GV tổ chức vào giai đoạn khởi động (warm-up) hoặc sau khi giảng dạy từ mới để kiểm tra xem các em có nhớ từ vựng đã dạy ở bài trước và cho các em luyện tập sử dụng từ vừa mới học. Nội dung TCNN mà các GV đã sử dụng hoàn toàn phù hợp với bài học và chương trình giảng dạy. Cả HS và GV đều mong muốn tiếp tục sử dụng TCNN để dạy và học từ vựng tiếng Anh. Tuy nhiên, GV không mong muốn áp dụng trò chơi thường xuyên do phải đối mặt với một số khó khăn.

6.2. Kiến nghị

Căn cứ vào kết quả nghiên cứu, chúng tôi đưa ra một số kiến nghị đối với GV:

Lựa chọn trò chơi: GV nên lựa chọn các TCNN phù hợp với mục tiêu học tập và mục tiêu từ vựng của tiết học, đảm bảo các trò chơi được lựa chọn phù hợp với lứa tuổi, có tính thử thách, hấp dẫn đối với HS lớp 6.

Sự đa dạng cách sử dụng trò chơi: GV nên kết hợp nhiều TCNN để phục vụ các phong cách học tập và sở thích khác nhau của HS. Các trò chơi có thể tập trung vào các khía cạnh khác nhau của từ vựng, chẳng hạn như nghĩa, cách phát âm và cách sử dụng trong ngữ cảnh.

Tích hợp với chương trình giảng dạy: GV có thể tích hợp các TCNN một cách liền mạch vào chương trình giảng dạy hiện có để củng cố và bổ sung cho các bài học từ vựng thông thường, đồng thời điều chỉnh các hoạt động trò chơi phù hợp với các chủ đề từ vựng cụ thể được đề cập trong lớp.

Bối cảnh thực tế: GV có thể lồng ghép các trò chơi từ vựng gắn liền với bối cảnh thực tế cuộc sống, giúp trải nghiệm học tập trở nên thiết thực hơn. GV nên kết nối từ vựng với các tình huống hàng ngày để nâng cao khả năng hiểu và ghi nhớ của HS.

6.3. Hạn chế

Trước hết, nghiên cứu này có hạn chế về khả năng khái quát hoá sang các lớp khác: vì nghiên cứu này tập trung vào HS lớp 6 nên có thể không rõ liệu kết quả có thể được mở rộng sang các cấp lớp hoặc nhóm tuổi khác hay không. Thứ hai, nghiên cứu không kiểm tra việc áp dụng TCNN lên các kĩ năng tiếng Anh khác: vì nghiên cứu này tập trung vào từ vựng nên kết quả có thể không giống với tác động của TCNN đối với các kĩ năng khác như ngữ pháp, nghe, nói, đọc hoặc viết. Cuối cùng, nghiên cứu này tập trung vào những GV có nhiều kinh nghiệm giảng dạy tiếng Anh. Hiệu quả của TCNN có thể phụ thuộc vào kĩ năng, sự nhiệt tình và kinh nghiệm của GV trong việc thực hiện các hoạt động này. Sự thay đổi của GV có thể đưa ra một yếu tố bổ sung có thể ảnh hưởng đến kết quả của nghiên cứu.

6.4. Đề xuất nghiên cứu trong tương lai

Xuất phát từ những hạn chế nêu trên, với mục đích mở rộng kiến thức về phương pháp áp dụng TCNN vào dạy từ vựng cho HS lớp 6 và giúp cho các nghiên cứu tương lai có thể phát triển hơn nữa,

nghiên cứu này đưa ra các đề xuất sau:

Sự khác biệt giữa các nhóm tuổi: Nghiên cứu chỉ tập trung vào HS lớp 6, vì vậy các nghiên cứu trong tương lai có thể điều tra xem liệu hiệu quả của TCNN có điểm khác biệt giữa các nhóm tuổi khác nhau trong phạm vi trường THCS hay không. Hơn nữa, các nghiên cứu trong tương lai nên so sánh hiệu quả của các loại TCNN khác nhau để xác định trò chơi cụ thể nào có lợi nhất cho việc tiếp thu từ vựng của từng nhóm tuổi khác nhau.

Sự đa dạng trong các kỹ năng tiếng Anh: Nghiên cứu chú ý đến việc tiếp thu từ vựng của HS lớp 6, vì vậy các nghiên cứu trong tương lai nên điều tra tác động của TCNN đối với các kỹ năng khác như kỹ năng tiếp thu ngữ pháp, nghe, nói, đọc và viết. Ngoài ra, các nghiên cứu trong tương lai có thể so sánh và tìm ra trò chơi nào phù hợp nhất với từng kỹ năng.

Trình độ của GV: Các nghiên cứu trong tương lai có thể tìm hiểu mối quan hệ giữa trình độ của GV và hiệu quả triển khai các TCNN. Đánh giá mức độ tác động của sự chuẩn bị, kinh nghiệm giảng dạy và sự nhiệt tình của GV đối với động lực và kết quả học tập của HS.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Ayesha, P., Asif, M., & Mehmood, S., *The impact of language games on vocabulary acquisition in EFL classrooms in Pakistan*, Journal of Language Teaching and Research, 12(3), 211-220, 2021.
2. Deesri, A., *Games in the ESL and EFL class*, The Internet TESL Journal, 8(9), 2002. Retrieved from <http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html>
3. Deng, X., *A comparative study on the effect of games and traditional methods on vocabulary retention*, English Language Teaching, 12(8), 45-53, 2019.
4. Gozcu, E. & Caganaga, C., K., *The importance of using games in EFL classrooms*, Cypriot Journal of Educational Science. 11(3), 126-135, 2016.
5. Hadfield J., *Intermediate communication games*, An Collection of Games and Activities for Low to Mid-Intermediate students of English, Pearson Education Limited, Harlow, 1990.
6. Halliwell, S., *Teaching English in the Primary Classroom*, Longman, New York, 1991.
7. Hanswaty, N., *The effectiveness of game-based learning strategies in enhancing vocabulary acquisition*, TESOL Journal, 7(2), 25-35, 2016.
8. Horwitz E.K., Horwitz, M.B., Cope, J.A., *Foreign language classroom anxiety*, The Modern Language Journal, 70(2), 125-132, 1986.
9. Nong, T. H. H., *The implementation of games in enhancing vocabulary for students at a public university*, Scientific journal of Tan Trao university, 7(23), 2021.
10. Huyen N.T.T. & Nga K.T.T., *Learning vocabulary through games*, Asian EFL Journal, pg.1-8, 2003. https://asian-efl-journal.com/dec_03_vn.pdf
11. Lewis G. & Bodson, G., *Games for children*, Oxford University Press, 1999.
12. Niñ, B., & Leskovac, J., *Challenges of using games in primary school EFL classrooms*, Journal of English Teaching, 15(1), 33-48, 2011.
13. Mega A. S. & Rahmah, F., *Learning English vocabulary with Taboo game*, Ethical Lingua, 10(1), 2023.
14. Newton A. C., *English teaching forum*, Anne Covell Newton, Editor, 1975.
15. Polat E., *Vocabulary teaching through language games*, Education in the 21st Century: Theory and Practice 86-99. St. Kliment Ohridski University Press, 2015.
16. Richard-Amato P. A., *Making it happen: Interaction in the second language classroom: From theory to practice*, New York: Longman, 1988.
17. Siti, A., & Mawar, M., *Game-based learning and vocabulary enhancement in ESL classes: A review*, Language Teaching Research Quarterly, 5, 47-56, 2018.
18. Nguyen, T.T., *Investigating the impact of using language games on vocabulary teaching at a foreign language center in Binh Duong province*, 2021. Received 21 April 2021, Accepted 2 Sep 2021.