

VẬN DỤNG MỘT SỐ TRÒ CHƠI NGÔN NGỮ TRONG GIẢNG DẠY MÔN VIẾT IELTS

Phạm Thị Diệu Linh

Khoa Cơ bản, Học viện Chính sách và Phát triển

Tóm tắt. Bài báo khái quát cơ sở lí luận về trò chơi ngôn ngữ (TCNN) trong giảng dạy môn Viết IELTS. Trên cơ sở đó, tác giả thực hiện nghiên cứu khảo sát 60 sinh viên (SV) đang học môn viết IELTS 2 và 04 giảng viên (GV) giảng dạy môn học này của chương trình chất lượng cao tại Học viện Chính sách và Phát triển về việc vận dụng TCNN trong giảng dạy môn viết học thuật (viết IELTS). Kết quả nghiên cứu đã khẳng định vai trò của TCNN trong giảng dạy môn viết IELTS: tạo bầu không khí học tập vui vẻ, thúc đẩy động cơ học tập của SV; tạo môi trường rèn luyện kĩ năng viết đồng thời củng cố và phát triển vốn từ vựng cũng như ngữ pháp cho SV.

Từ khoá: trò chơi ngôn ngữ, kĩ năng viết IELTS, động cơ hứng thú.

1. Mở đầu

Mục tiêu của việc dạy và học ngoại ngữ nói chung và tiếng Anh nói riêng không chỉ giúp người học có năng lực ngôn ngữ mà còn giúp họ đạt được chuẩn đầu ra môn học. Bộ Giáo dục và Đào tạo đã ban hành Khung năng lực ngoại ngữ 6 bậc, làm cơ sở cho các trường xây dựng chương trình môn học và là khung tham chiếu để các trường đại học/ cao đẳng áp dụng chuẩn đầu ra cho sinh viên khi tốt nghiệp. Mặc dù tiếng Anh chỉ là môn học đại cương của sinh viên trong trường, nhưng Học viện Chính sách và Phát triển là một trong những trường đại học đầu tiên trong cả nước chỉ sử dụng bài thi tiếng Anh quốc tế (TOEIC, IELTS) trong việc áp dụng chuẩn đầu ra: điểm TOEIC 450 với hệ đại học chuẩn (hệ đại trà), điểm IELTS 5.5 với chương trình chất lượng cao (CLC). Để nâng cao tỉ lệ sinh viên chương trình CLC tốt nghiệp đạt chuẩn đầu ra môn tiếng Anh IELTS, chất lượng các giờ học tiếng Anh IELTS trên lớp phải được cải thiện nhiều hơn nữa. Qua các năm triển khai giảng dạy các học phần IELTS tại trường, kết quả thi môn Viết IELTS chỉ ở mức 4.0 - 6.5, nhiều sinh viên chương trình CLC cảm thấy “chật vật” với kĩ năng viết. Nguyên nhân vì đâu mà sinh viên (SV) chương trình CLC lại “sợ” học viết đến vậy? Làm thế nào để giúp SV chương trình CLC xoá bỏ rào cản tâm lí “sợ” viết đó và trở nên hào hứng, tự tin trong các giờ học viết? Sử dụng TCNN trong dạy viết môn tiếng Anh IELTS có thể coi là một trong những phương pháp hữu hiệu để kích lệ, tăng cường hứng thú học tập cho SV và nhằm thu hút sự chú ý của SV trong giờ học. Việc áp dụng TCNN trong việc giảng dạy ngoại ngữ mới chỉ được đề cập nhiều trong giảng dạy kĩ năng nói, kĩ năng đọc hiểu, dạy từ vựng, ngữ pháp.

Việc áp dụng TCNN trong việc giảng dạy ngoại ngữ được đề cập nhiều trong giảng dạy kĩ năng nói, kĩ năng đọc hiểu, dạy từ vựng, ngữ pháp. Cho đến nay, sử dụng TCNN trong giảng

Ngày nhận bài: 11/3/2020. Ngày sửa bài: 27/3/2020. Ngày nhận đăng: 10/4/2020.

Tác giả liên hệ: Phạm Thị Diệu Linh. Địa chỉ e-mail: dieulinh85@gmail.com

dạy kỹ năng viết còn nhiều mới lạ với cả người dạy và người học. Hầu hết các học liệu/ tài liệu giảng dạy kỹ năng Viết mới chỉ dừng lại ở việc hướng dẫn tự học.

Trên thế giới đã có nhiều công trình nghiên cứu về vấn đề này. Một trong những cuốn sách dạy viết hay và hiệu quả, nhận được nhiều phản hồi tích cực và yêu thích của các giáo viên và học sinh trên thế giới hiện nay đó là cuốn *Practical Creative Writing Exercises*, tái bản lần 1 của tác giả Grace Jolliffe (2014). Cuốn sách thực hành viết sáng tạo để thúc đẩy người học viết ra câu chuyện mà họ muốn viết. Đây mới chỉ là cuốn sách hướng dẫn tự học với các hoạt động được thiết kế để giúp người viết tạo ra những ý tưởng hay cho những câu chuyện của chính bản thân họ. Một cuốn sách hay khác nhưng cũng chỉ dừng lại ở việc hướng dẫn tự học của tác giả Linda Leopold Strauss có tên Bỏ mọi thứ và viết - Drop Everything and Write, xuất bản năm 2010. Cuốn sách giúp người học viết phát triển tư duy sáng tạo theo các bước được hướng dẫn. Tác giả Limantoro, S. W., & Balasico, C. L. (2018) đã từng đề cập đến “áp dụng trò chơi thẻ chữ để cải thiện kỹ năng viết tiếng Anh”. Trong bài viết này, tác giả mới chỉ đề cập đến việc học, ghi nhớ từ vựng và cấu trúc ngữ pháp phục vụ cho viết tiếng Anh nói chung mà chưa có ứng dụng sử dụng từ vựng và ngữ pháp trong viết phát triển ý, trình bày được quan điểm của người viết trong kỹ năng viết IELTS.

Tại Việt Nam hiện nay, việc áp dụng trò chơi trong việc dạy và học IELTS, đặc biệt là trong dạy Viết IELTS chưa được hệ thống thành học liệu, hay xuất bản thành sách. Các thầy cô dạy IELTS chủ yếu sử dụng sách được viết bởi các tác giả nước ngoài và nguồn học liệu mở trên các trang web dạy IELTS quốc tế.

Trong bài viết này, tác giả trình bày một số trò chơi ngôn ngữ được áp dụng trong các giờ học môn viết IELTS 2 tại Học viện Chính sách và Phát triển (HVCS&PT); đồng thời đánh giá hiệu quả của việc áp dụng này thông qua khảo sát ý kiến của GV và SV chương trình CLC của trường.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Khái niệm trò chơi ngôn ngữ

Có rất nhiều quan niệm khác nhau về trò chơi ngôn ngữ (TCNN) của các học giả trên toàn thế giới nhưng tất cả đều có một đặc điểm chung đó là “TCNN là một hoạt động vui nhộn, đòi hỏi người chơi phải sử dụng ngoại ngữ để tương tác với nhau nhằm tìm ra đáp án đúng”. TCNN là một hoạt động có quy tắc, có mục tiêu và lời cuốn người chơi, Hadfield (1990). TCNN được phân thành nhiều loại khác nhau.

Theo cách phân chia của Hadfield (1990), TCNN được chia thành hai loại: trò chơi dạy thực hành ngôn ngữ (tập trung vào sự chính xác) và trò chơi dạy ngôn ngữ giao tiếp (dựa vào khả năng tương tác của người chơi). Các trò chơi theo cách phân chia của Hadfield thường bao gồm cả khía cạnh ngôn ngữ và giao tiếp. Đó là:

Trò chơi phân loại và sắp xếp (sorting, ordering, or arranging games). Ở trò chơi này, người chơi nhận diện, phân loại và sắp xếp các đồ vật, hoặc người theo nhóm dựa trên màu sắc, đặc điểm, sự giống và khác nhau.

Trò chơi điền thông tin (Information gap games). Ở trò chơi này, người chơi làm việc theo cặp hoặc nhóm để tìm ra thông tin mà người/ nhóm kia có để hoàn thành một yêu cầu cụ thể. Ví dụ: Hai người chơi cũng có thể trao đổi thông tin để cùng hoàn thiện 1 bức tranh hoặc 1 đoạn thông tin giới thiệu về một người nào đó.

Trò chơi tìm kiếm thông tin (Search games): trò chơi này là một biến thể khác của trò chơi điền thông tin ở trên. Tất cả người chơi đều đóng vai là người cho và nhận thông tin còn thiếu. Ví dụ, tìm ai đó nổi tiếng hoặc thầy/ cô/ bạn bè quen trong trường. Người chơi được cung cấp các ô (miếng ghép). Nhiệm vụ của người chơi là nghe chỉ dẫn từ bạn chơi và điền vào tất cả các ô với tên của một người phù hợp với ô đó.

Trò chơi ghép hình (Matching games): Như đúng tên gọi của nó, người chơi tham gia trò chơi này phải hoàn thành nhiệm vụ ghép thông tin đúng theo hình. Ví dụ, có 10 cặp thẻ từ giống nhau được xếp thành hai hàng theo trật tự bị xáo trộn. Mỗi người chơi sẽ lật hai thẻ cùng một lúc, với mục tiêu tìm được một cặp thẻ từ giống nhau, bằng cách sử dụng khả năng ghi nhớ của họ.

Trò chơi dán hình (Labelling games): người chơi được yêu cầu dán từ/ cụm từ có nghĩa giống với hình ảnh minh họa. Ví dụ, người chơi dán các từ/ cụm từ vào hình ảnh thể hiện các bộ phận trên cơ thể người.

Trò chơi đóng vai, đóng kịch (Role play games/ dramas): trò chơi đóng vai có thể liên quan đến việc người học đóng những vai mà họ sẽ gặp trong đời thực. Ví dụ, người chơi đóng vai là lễ tân khách sạn và người đến thuê phòng, đóng vai nhân viên bán hàng tại siêu thị và người đi mua hàng.

2.2. Tầm quan trọng của việc vận dụng trò chơi trong quá trình dạy kỹ năng Viết

Kỹ năng viết là một trong bốn kỹ năng quan trọng đối với bất kỳ người học ngoại ngữ nào. Kỹ năng viết là kỹ năng sản sinh, đòi hỏi người viết phải có một vốn từ vựng và kiến thức ngữ pháp nhất định để có thể truyền tải ý kiến, quan điểm của người viết về một vấn đề nào đó trong cuộc sống.

Với cách giảng dạy truyền thống, GV đóng vai trò “trung tâm” trong việc dạy - là người cung cấp thông tin, truyền tải kiến thức trong khi SV ghi chép và tiếp thu bài một cách “thụ động”. Sự tương tác trên lớp giữa người dạy và người học là sự tương tác một chiều. Sinh viên ít có cơ hội để “thể hiện” bản thân trên lớp. Dần dần, SV cảm thấy “nản” với việc học và nhiều SV khi được hỏi đã rất thẳng thắn trả lời là họ “sợ” học ngoại ngữ đặc biệt là rất sợ môn Viết. Dưới đây là những lợi ích khi áp dụng TCNN trong giảng dạy kỹ năng viết.

2.2.1. Đối với người học

TCNN tạo tâm lý học tập thoải mái: Không giống với các lớp học “truyền thống”, khi GV giảng bài, người học ngồi nghe và ghi chép. Trong các lớp học có sử dụng TCNN, SV thường làm việc theo cặp/ đội/ nhóm. Điều này đòi hỏi các thành viên trong nhóm phải phối hợp với nhau, cùng nhau “bàn chiến thuật” và chia sẻ thông tin để hoàn thành yêu cầu của trò chơi. Các đội chơi đều trong tâm lý hào hứng, ganh đua nhau để hoàn thành nhiệm vụ trong thời gian sớm nhất. Nhờ đó mà tâm lý “e ngại” của các SV hay nhút nhát, và tâm lý “sợ mắc lỗi” của các SV có học lực kém dần được gỡ bỏ và thay vào đó là một không khí lớp học sôi nổi, người học trở nên cởi mở với nhau và qua đó chất lượng giờ học được cải thiện rất nhiều.

TCNN thúc đẩy động cơ học tập: Tham gia TCNN, SV được làm việc theo cặp/ nhóm để hoàn thành một yêu cầu cụ thể của trò chơi, thúc đẩy người chơi “ganh đua” nhau để hoàn thành nhiệm vụ trong thời gian sớm nhất. Sự cạnh tranh góp phần khích lệ SV tham gia trò chơi và khi sinh viên hứng thú thì sẽ thúc đẩy việc học đạt hiệu quả.

TCNN tạo môi trường thực hành tiếng giàu tính tương tác: Hiếm có một hoạt động trong lớp học nào mà lại giàu tính “phối hợp” - tương tác nhiều như hoạt động TCNN. Ở hầu hết các trò chơi, các câu hỏi đều được giới hạn trong một khoảng thời gian nhất định, đủ để thách thức các đội chơi. Chính vì vậy, các đội chơi phải “phối hợp” thật ăn ý với nhau để hoàn thành nhiệm vụ. Nhờ đó, các kỹ năng về ngôn ngữ của người chơi không những được cải thiện mà bản thân các người chơi cũng sẽ trở nên hiểu nhau hơn khi có cơ hội được tương tác cùng nhau.

TCNN là phương pháp dạy học tích cực lấy người học làm trung tâm: Nhắc đến TCNN, vai trò của người chơi thường được nhấn mạnh. Người chơi đóng vai trò quyết định sự thành công của trò chơi. Nếu trò chơi phù hợp với trình độ người chơi, các chỉ dẫn về luật chơi rõ ràng thì trò chơi rất dễ triển khai. Trong quá trình diễn ra trò chơi, người chơi tương tác với nhau, sử dụng các chiến thuật phù hợp để hoàn thành yêu cầu. Khi đó SV trở thành trung tâm của quá trình dạy học, còn GV đóng vai trò là người kiểm soát, hướng dẫn luật chơi và trợ giúp khi cần.

Nói cách khác, TCNN là phương pháp dạy học giao tiếp (communicative method) - lấy người học làm trung tâm. GV là người cung cấp thông tin, gợi mở về kiến thức, còn SV là người tìm tòi, khám phá kiến thức. Phương pháp này tạo cho SV làm chủ việc học của mình cũng như làm chủ các tình huống giao tiếp.

2.2.2. Đối với người dạy

Với các GV, cách thông thường để kiểm tra khả năng hiểu biết, vận dụng ngôn ngữ của người học là thông qua bài kiểm tra nghe, nói, đọc, viết. Cách làm này đòi hỏi nhiều thời gian và là cả một quá trình đánh giá trong suốt kì học, năm học. Thông qua áp dụng TCNN, GV có thể kiểm tra nhanh được kiến thức của SV từ những phản hồi trực tiếp của họ dựa vào kết quả trò chơi. Hơn nữa, với TCNN, GV không chỉ phát hiện ra những điểm mạnh của SV mà còn giúp SV khắc phục, bổ sung những lỗ hổng kiến thức trong quá trình học. Qua đó, giúp GV “hiểu” SV của mình hơn và có những điều chỉnh kịp thời trong phương pháp giảng dạy.

2.3. Đặc điểm trò chơi sử dụng trong quá trình giảng dạy kỹ năng Viết

Kỹ năng viết là kỹ năng sản sinh. Để viết tốt, người viết có vốn từ vựng và cấu trúc ngữ pháp ở một mức độ nhất định mới có thể viết để diễn đạt ý kiến, quan điểm của mình trước một vấn đề/ chủ đề nào đó. Ngoài kiến thức về từ vựng, ngữ pháp, người viết cũng cần có ý tưởng (ideas) để trình bày quan điểm của mình.

Chính vì vậy, TCNN áp dụng cho kỹ năng viết cần phải được “sáng tạo” cho phù hợp với đặc thù của kỹ năng viết cũng như phù hợp với các nội dung của bài học, trình độ của SV và các yêu cầu khác nhau của từng dạng bài viết.

2.4. Một số trò chơi áp dụng trong quá trình thực nghiệm giảng dạy môn Viết IELTS 2

Trong quá trình nghiên cứu, do tình hình diễn biến phức tạp của dịch bệnh Corona, việc tổ chức giảng dạy trên lớp trong học kì 2, năm học 2019-2020 tạm thời được thay thế bằng hình thức giảng dạy trực tuyến. Nhà trường sử dụng phần mềm LMS (Learning Management System) là phần mềm giúp phân phối các tài liệu eLearning tới tất cả SV của trường, đồng thời hỗ trợ Ban giám hiệu nhà trường và các thầy cô trong việc theo dõi, điều chỉnh và đánh giá quá trình đào tạo một cách hiệu quả. Vì vậy, tác giả đã tìm hiểu và ứng dụng một số trò chơi, trang web trực tuyến để có thể vận dụng linh hoạt trong quá trình giảng dạy trực tuyến của mình. Các bài giảng được giảng dạy trực tuyến trên phần mềm zoom nên GV sử dụng chức năng phân chia nhóm nhỏ bằng tính năng Breakout Rooms trên Zoom và sau đó cho SV ghi đáp án lên trang Linoit được GV gửi link truy cập. Các trò chơi này được thiết kế dựa trên các nguyên tắc về trò chơi ngôn ngữ dùng trong dạy học, cụ thể như sau:

Căn cứ nội dung học: Trò chơi ngôn ngữ được sử dụng phải có quan hệ chặt chẽ với nội dung học tập, bám sát mục tiêu bài học, nội dung bài học.

Căn cứ các khâu của quá trình dạy học, hình thức và phương pháp học tập, giảng dạy: Tùy thuộc vào các bước của quá trình dạy học, phương pháp giảng dạy để thiết kế trò chơi phù hợp nhằm khuyến khích và tạo hứng thú cho người học.

Căn cứ không khí của lớp học: Trong quá trình giảng dạy, cần dựa trên thực tế lớp học để giới thiệu trò chơi vào thời điểm phù hợp.

Dựa trên các căn cứ này, tác giả đã phân loại và áp dụng ba loại hình trò chơi dưới đây trong quá trình giảng dạy kỹ năng Viết IELTS 2:

2.4.1. Trò chơi ôn tập, củng cố từ vựng

Trong chương trình học môn Viết IELTS 2, sinh viên được cung cấp một số từ mới miêu tả các xu hướng biểu đồ trong phần viết báo cáo (Task 1) và một lượng từ vựng lớn liên quan đến các chủ đề trong phần viết luận (Task 2). Do vậy, ngoài hình thức kiểm tra miệng, tác giả sử dụng thêm 2 trò chơi ngôn ngữ trực tuyến để giúp sinh viên ôn tập, củng cố từ vựng đã học.

+ *Trò chơi Hangman trực tuyến*

Mô tả trò chơi: Đây là một trò chơi ngôn ngữ phổ biến trong việc giảng dạy tiếng Anh trên thế giới. Giảng viên sẽ lựa chọn 1 từ vựng hoặc một cụm từ (độ khó dễ tùy thuộc vào trình độ mỗi lớp) liên quan đến các chủ đề đã học của sinh viên. Sau đó, giảng viên sử dụng trang web <https://www.hangmanwords.com/create> để tạo thành các gạch ngang đại diện cho các chữ cái trong từ hoặc cụm từ đó. Sinh viên đoán từ bằng cách đoán các chữ cái. Khi sinh viên đoán chữ cái, giảng viên sẽ ấn vào chữ cái đó trong bảng chữ cái trên màn hình. Nếu sinh viên đoán đúng, chữ cái đó sẽ hiện ra thay thế gạch ngang tương ứng. Nếu sinh viên đoán sai, trên màn hình sẽ vẽ từng nét trong hình người treo cổ (gồm 6 nét tương ứng với 6 lần đoán sai). Trò chơi kết thúc khi sinh viên đoán đúng từ hoặc hình người treo cổ được hoàn tất.

Cách thức thực hiện trò chơi: Trước khi bắt đầu bài mới, giảng viên ôn tập lại từ vựng sinh viên đã học trong bài cũ bằng trò chơi Hangman trực tuyến này. Cụ thể, giảng viên sử dụng chức năng Share Screen trong phần mềm Zoom Cloud Meetings, chia sẻ màn hình trang web <https://www.hangmanwords.com/create> có chứa từ vựng cần đoán mà giảng viên đã tạo sẵn.

Ưu điểm của trò chơi Hangman trực tuyến: Trò chơi Hangman trực tuyến trên website <https://www.hangmanwords.com> được sử dụng miễn phí, giao diện đơn giản, dễ nhìn, số lượng từ thiết kế không giới hạn.

Nhược điểm của trò chơi Hangman trực tuyến: Có chèn quảng cáo.

+ *Trò chơi trắc nghiệm từ vựng bằng ứng dụng Kahoot*

Mô tả trò chơi: Sinh viên tham gia trả lời các câu hỏi về từ vựng đã học trên ứng dụng Kahoot (có thể chơi trên web hoặc tải phần mềm Kahoot trên điện thoại). Đây là một công cụ hỗ trợ dạy học miễn phí, dùng để thiết kế các bài tập trắc nghiệm cho phép nhiều người ở các địa điểm khác nhau có thể cùng tham gia trả lời câu hỏi trong cùng một thời điểm. Trong quá trình chơi, Kahoot sẽ thông báo kết quả trực tuyến để tăng độ hấp dẫn với người chơi.

Cách thức thực hiện trò chơi: Trước khi học sang bài mới hoặc sau khi dạy xong từ mới, giảng viên có thể ôn tập lại từ vựng sinh viên đã học bằng cách sử dụng ứng dụng Kahoot này. Dựa trên các từ vựng cần kiểm tra, giảng viên truy cập trang web <https://create.kahoot.it/creator> để tạo bộ câu hỏi trắc nghiệm. Sau đó, để tổ chức trò chơi, giảng viên sử dụng chức năng Share Screen trong phần mềm Zoom Cloud Meetings và chia sẻ màn hình đã mở sẵn trò chơi. Giảng viên hướng dẫn sinh viên cách thức truy cập vào trang web hoặc phần mềm trên điện thoại để đánh Game Pin tham gia chơi.

Ưu điểm của ứng dụng Kahoot: Sử dụng ứng dụng Kahoot trong việc thiết kế trò chơi trắc nghiệm từ vựng có thể giúp giảng viên nắm bắt được tình hình học tập và ghi nhớ từ vựng của sinh viên một cách nhanh chóng. Trò chơi được thiết kế hấp dẫn, có tích hợp hình ảnh minh họa, âm thanh sôi động tạo sự chú ý và hứng khởi cho người học. Thông qua trò chơi từ vựng thiết kế bằng ứng dụng Kahoot, người chơi chủ động và tương tác hơn, giúp nâng cao tính tự lập của người học.

Nhược điểm của ứng dụng Kahoot: Ứng dụng Kahoot nếu sử dụng trong quá trình giảng dạy trực tuyến thì đòi hỏi sinh viên phải có 2 thiết bị kết nối mạng, một thiết bị để truy cập ứng dụng Zoom Cloud Meetings để nhìn câu hỏi trên màn hình và một thiết bị sử dụng để truy cập Kahoot để lựa chọn đáp án trả lời. Ngoài ra, ứng dụng cũng yêu cầu người chơi phải có đường truyền Internet mạnh, nếu không sẽ không tham gia được.

2.4.2. Trò chơi ôn tập, củng cố ngữ pháp

Đối với tiêu chí Ngữ pháp (Grammatical Range and Accuracy) trong kỹ năng Viết IELTS 2, tác giả đã sử dụng trò chơi sắp xếp từ thành câu hoàn chỉnh (Word Order in Sentences) để kiểm tra độ chính xác khi sử dụng các cấu trúc ngữ pháp của sinh viên.

Mô tả trò chơi: Sinh viên được phân nhóm ngẫu nhiên thành các nhóm 3-4 thành viên. Các thành viên trong nhóm sẽ cùng tham gia thảo luận, sắp xếp các từ vựng cho sẵn thành câu hoàn chỉnh và đúng về mặt ngữ pháp. Nhóm nào có đáp án đúng và trả lời trong thời gian nhanh nhất sẽ là nhóm chiến thắng.

Cách thức thực hiện trò chơi: Giảng viên sử dụng chức năng Share Screen trên ứng dụng Zoom Cloud Meetings để trình chiếu đề bài và hướng dẫn sinh viên cách thức tham gia trò chơi Word order in Sentences. Yêu cầu sinh viên sau khi thảo luận nhóm thì truy cập vào đường link: <http://linoit.com> để đánh đáp án của nhóm mình lên. Trang web <http://linoit.com> là một trang web trực tuyến cho phép người chơi tương tác, đánh đáp án từ các địa điểm khác nhau và đáp án của tất cả các nhóm, các người chơi sẽ cùng hiển thị trên màn hình của giảng viên. Sau khi hướng dẫn sinh viên cách sử dụng công cụ Linoit, giảng viên thực hiện phân nhóm sinh viên thành các nhóm từ 3-4 người (tùy theo số lượng sinh viên mỗi buổi học) bằng tính năng Breakout Rooms trong ứng dụng Zoom Cloud Meetings. Sau đó, giảng viên yêu cầu sinh viên thảo luận và đăng đáp án của mình lên Linoit trong một khoảng thời gian nhất định.

Ưu điểm của trò chơi ôn tập, củng cố ngữ pháp: Nếu sử dụng kết hợp linh hoạt tính năng Breakout Rooms trong ứng dụng Zoom Cloud Meetings và tính năng Interactive Screen trong ứng dụng Linoit thì có thể tạo ra các trò chơi củng cố ngữ pháp, kiểm tra các cấu trúc, mẫu câu sinh viên được học một cách hiệu quả. Việc chia nhóm trong Zoom Cloud Meetings giúp duy trì được việc tổ chức hoạt động học tập theo nhóm, một hình thức không thể thiếu trong quá trình dạy học tiếng Anh. Bên cạnh đó, tính năng tương tác trực tuyến trên chung một màn hình giúp khắc phục hạn chế của việc dạy học trực tuyến, khi người học không tập trung cùng một địa điểm.

Nhược điểm của trò chơi ôn tập, củng cố ngữ pháp: Việc phân chia nhóm có thể không hiệu quả nếu một vài sinh viên ỷ lại, phụ thuộc vào thành viên có trình độ tốt hơn mình.

2.4.3. Trò chơi phát triển ý (Brainstorming)

Đối với kỹ năng Viết IELTS, để có một bài luận tốt sinh viên cần có ý tưởng và phát triển ý tưởng một cách logic. Do vậy, nhằm phát triển khả năng tìm ý, phát triển ý tưởng (brainstorming), tác giả đã sử dụng công cụ vẽ mindmap trực tuyến trên trang web <https://bubbl.us> để sinh viên có thể sử dụng để thảo luận, trình bày các ý tưởng của mình một cách nhanh chóng về một chủ đề cho sẵn qua hình thức sơ đồ tư duy.

Mô tả trò chơi: Đối với một chủ đề cho sẵn, sinh viên sẽ thảo luận theo nhóm và sử dụng công cụ <https://bubbl.us/> để đưa ra ý tưởng liên quan đến chủ đề đó.

Cách thức thực hiện trò chơi: Giảng viên hướng dẫn sinh viên sử dụng công cụ <https://bubbl.us/> để sắp xếp ý tưởng, trình bày logic và trực quan theo hình thức sơ đồ. Sau khi sinh viên nắm được thao tác sử dụng công cụ Bubbl thì yêu cầu sinh viên làm việc theo nhóm được phân công ngẫu nhiên bởi ứng dụng Zoom Cloud Meetings. Sinh viên truy cập <https://bubbl.us/>, sử dụng tính năng Share Screen để tất cả thành viên trong nhóm đều nhìn thấy sơ đồ và nêu ý tưởng. Sau một khoảng thời gian cho phép, sinh viên phải hoàn thành sơ đồ của mình, tải về dưới dạng file ảnh định dạng JPG hoặc PNG và đăng lên trang web Linoit để các nhóm còn lại có thể thấy bài của nhóm mình.

Ưu điểm của trò chơi phát triển ý (brainstorming): Trò chơi phát triển ý giúp sinh viên có cơ hội hợp tác, làm việc nhóm với nhau, cùng chia sẻ ý tưởng và sắp xếp ý tưởng một cách phù hợp nhất.

Nhược điểm của trò chơi phát triển ý: Trang web <https://bubbl.us/> chỉ cho phép vẽ tối đa 3 sơ đồ tư duy đối với tài khoản miễn phí.

2.5. Đánh giá kết quả thử nghiệm áp dụng một số trò chơi trong quá trình giảng dạy môn viết IELTS 2

2.5.1. Phương pháp nghiên cứu

Để tìm hiểu về hiệu quả của việc áp dụng trò chơi trong việc giảng dạy kỹ năng Viết IELTS 2, tác giả đã sử dụng hai phương pháp nghiên cứu sau:

- Phương pháp điều tra bằng bảng hỏi: Dựa trên mục đích nghiên cứu, tác giả đã thiết kế mẫu bảng hỏi dưới đây:

- + Mẫu 1: Phiếu khảo sát dành cho sinh viên về hiệu quả của việc áp dụng một số trò chơi trong việc học kỹ năng Viết IELTS 2.

- + Mẫu 2: Phiếu khảo sát dành cho giảng viên về hiệu quả của việc áp dụng một số trò chơi trong việc giảng dạy kỹ năng Viết IELTS 2.

- Phương pháp phỏng vấn: Sau khi thu thập và phân tích dữ liệu từ bảng hỏi đối với giảng viên, tác giả tiến hành phỏng vấn sâu các giảng viên các lớp tham gia thực nghiệm nhằm hiểu rõ hơn về suy nghĩ, nhận xét của giảng viên về việc áp dụng một số trò chơi trong việc giảng dạy kỹ năng Viết IELTS 2. Sau khi tiến hành khảo sát để thu thập dữ liệu, phân tích dữ liệu bằng phần mềm SPSS tác giả thu được những kết quả như sau:

2.5.2. Nhận xét của sinh viên về việc áp dụng trò chơi ngôn ngữ trong quá trình giảng dạy kỹ năng Viết IELTS

Bảng 1. Thống kê kết quả nghiên cứu từ sinh viên

STT	Câu hỏi khảo sát	Mẫu	Giá trị nhỏ nhất	Giá trị lớn nhất	Giá trị trung bình	Độ lệch chuẩn
1	Tôi thấy TCNN trong lớp học thú vị.	60	2	5	3.87	0.68
2	Tôi ôn lại được các từ vựng/ kiến thức ngữ pháp đã học sau khi chơi các trò chơi này.	60	2	5	3.55	0.70
3	Tôi phát triển tư duy logic, phát triển ý nhanh chóng sau khi chơi trò chơi này.	60	2	5	3.60	0.72
4	Tôi đánh giá trò chơi có ích cho quá trình học tiếng Anh của mình.	60	3	5	4.01	0.58
5	Tôi muốn được chơi các trò chơi này trong những môn học tiếng Anh khác.	60	2	5	4.23	0.72
6	Tôi thấy việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong việc học kỹ năng Viết IELTS là cần thiết.	60	3	5	4.05	0.59
7	Tôi thấy việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ giúp tôi có hứng thú hơn với kỹ năng Viết IELTS.	60	2	5	4.17	0.69
8	Tôi thấy việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ giúp tôi học kỹ năng Viết IELTS hiệu quả hơn.	60	3	5	3.83	0.62

(Nguồn: tác giả)

Kết quả thống kê từ bảng hỏi đều có giá trị nhỏ nhất là 2 và giá trị lớn nhất là 5. Các giá trị trung bình của các câu hỏi là 3.91, trong đó giá trị trung bình nhỏ nhất là 3.55, giá trị trung bình lớn nhất là 4.23. Kết quả này cho thấy đa số SV được hỏi đều ủng hộ việc vận dụng TCNN trong giảng dạy môn Viết IELTS 2.

Trò chơi ngôn ngữ trong lớp học thú vị có giá trị trung bình là 3.87. Điều này chứng tỏ đa số SV được hỏi đều cảm thấy các giờ học trở nên thú vị hơn khi áp dụng TCNN.

Cơ hội được ôn lại các từ vựng/ kiến thức ngữ pháp đã học sau khi chơi các trò chơi này có giá trị trung bình là 3.55. Kết quả này cho thấy phần lớn SV được hỏi đều thấy hiệu quả của việc ôn tập kiến thức cũ liên quan từ vựng/ ngữ pháp qua TCNN.

Cơ hội phát triển tư duy logic, phát triển ý nhanh chóng sau khi chơi trò chơi này có giá trị trung bình là 3.60. Như vậy hầu hết SV đều có sự tiến bộ trong việc phát triển tư duy logic và khơi tạo ý tưởng khi tham gia TCNN.

Đánh giá trò chơi có ích cho quá trình học tiếng Anh của mình có giá trị trung bình đạt 4.01. Điều này cho thấy hầu hết các SV đều cảm nhận được lợi ích mà TCNN mang lại.

Muốn được chơi các trò chơi này trong những môn học tiếng Anh khác có giá trị trung bình đạt 4.23; chứng tỏ rằng SV rất hào hứng khi TCNN được lồng ghép trong các giờ học ngoại ngữ.

Việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong việc học kỹ năng Viết IELTS là cần thiết có giá trị trung bình đạt mức 4.05; chứng tỏ đa số SV cho rằng vận dụng TCNN trong giảng dạy kỹ năng viết IELTS là rất cần thiết.

Việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ giúp SV có hứng thú hơn với kỹ năng Viết IELTS đạt trung bình 4.17 điểm. Điều này chứng tỏ rằng vận dụng TCNN trong giờ dạy viết IELTS làm tăng hứng thú của SV trong giờ học.

Việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ giúp SV học kỹ năng Viết IELTS hiệu quả hơn đạt trung bình 3.83. Điều này cho thấy việc áp dụng TCNN góp phần giúp SV học môn viết IELTS hiệu quả hơn.

Kết quả nghiên cứu từ phía SV cho thấy việc vận dụng TCNN trong giờ học viết IELTS là việc làm rất cần thiết, làm tăng hứng thú của SV, giúp SV phát triển tư duy logic, góp phần củng cố kiến thức về từ vựng và ngữ pháp, nhờ đó mà việc học môn viết IELTS trở nên thuận lợi và hiệu quả hơn.

2.5.3. Nhận xét của giảng viên về việc áp dụng trò chơi ngôn ngữ trong quá trình giảng dạy kỹ năng Viết IELTS

Bảng 2. Thống kê kết quả nghiên cứu từ giảng viên

STT	Câu hỏi khảo sát	Mẫu	Giá trị nhỏ nhất	Giá trị lớn nhất	Giá trị trung bình	Độ lệch chuẩn
1	Trò chơi tạo không khí vui vẻ, tích cực trong lớp học.	4	4	5	4.25	0.50
2	Tôi thấy sinh viên được ôn tập, củng cố các từ vựng/ ngữ pháp đã học sau khi chơi các trò chơi này.	4	3	4	3.5	0.58
3	Tôi thấy sinh viên phát triển kỹ năng tìm ý tốt hơn sau khi chơi các trò chơi này.	4	3	4	3.75	0.50
4	Áp dụng trò chơi ngôn ngữ giúp tạo hứng thú cho sinh viên trong giờ học môn Viết IELTS 2.	4	4	5	4.5	0.58
5	Áp dụng trò chơi ngôn ngữ giúp tạo ra bầu không khí vui vẻ, tích cực trong giờ học môn Viết IELTS 2.	4	3	5	4.0	0.81

6	Áp dụng trò chơi ngôn ngữ làm tăng tính tương tác giữa các sinh viên trong giờ học môn Viết IELTS 2.	4	3	4	3.5	0.58
7	Áp dụng trò chơi ngôn ngữ tạo động cơ học tập tốt cho sinh viên trong giờ học môn viết IELTS 2.	4	3	4	3.5	0.58
8	Tôi đánh giá trò chơi cần thiết trong quá trình giảng dạy kỹ năng Viết IELTS 2.	4	4	5	4.25	0.50
9	Áp dụng trò chơi ngôn ngữ trong việc giảng dạy kỹ năng Viết IELTS là cần thiết.	4	4	5	4.5	0.58

(Nguồn: tác giả)

Kết quả thống kê từ bảng hỏi đều có giá trị nhỏ nhất là 3 và giá trị lớn nhất là 5. Các giá trị trung bình của các câu hỏi 3.97, trong đó giá trị trung bình nhỏ nhất là 3.5, giá trị trung bình lớn nhất là 4.5. Kết quả này cho thấy đa số GV được hỏi đều rất ủng hộ việc vận dụng TCNN trong giảng dạy môn Viết IELTS 2.

Các GV đều cho rằng việc ứng dụng TCNN trong giờ học viết IELTS là cần thiết, giúp SV tăng hứng thú trong giờ lớp học, các tiêu chí này có điểm số trung bình đạt 4.5.

Trò chơi tạo không khí vui vẻ, tích cực trong lớp học (4.25), SV phát triển kỹ năng tìm ý tốt hơn sau khi chơi các trò chơi này (3.75). Điều này cho thấy đa số GV được hỏi đều công nhận lợi ích của TCNN mang lại trong giờ học viết IELTS, các trò chơi không những mang lại không khí học tập sôi nổi trong lớp học mà còn giúp SV phát triển ý tưởng một cách logic.

Hầu hết các GV đều cho rằng TCNN giúp SV được ôn tập, củng cố kiến thức về từ vựng/ngữ pháp đã học đồng thời tăng tính tương tác giữa các SV trong lớp, thúc đẩy động cơ học tập của SV (3.5).

Các GV nhất trí cao khi cho rằng TCNN tạo ra không khí học tập thoải mái, khích lệ SV tích cực tham gia vào các hoạt động của bài học (4.0).

Kết quả nghiên cứu từ phía các GV cho thấy việc vận dụng TCNN trong giảng dạy môn viết IELTS là phương pháp giảng dạy hiệu quả nhằm tạo ra bầu không khí lớp học vui vẻ, thoải mái, thúc đẩy động cơ học tập và giúp SV cải thiện kỹ năng viết IELTS một cách tốt hơn.

3. Kết luận

Việc áp dụng TCNN trong giảng dạy kỹ năng viết IELTS thực sự đã mang lại những hiệu quả rất tích cực từ phía SV. Các giờ học viết buồn tẻ nhàm chán trước kia được thay bằng các giờ học sôi nổi và sinh động hơn, có sự tham gia tích cực từ phía SV. Quan trọng nhất là phần lớn SV đều cởi bỏ được tâm lý “ngại, sợ” viết, SV cảm thấy tự tin hơn, cởi mở khi đặt câu hỏi cho GV trong giờ học viết. Nhờ đó, hiệu quả của các giờ học viết IELTS được nâng lên. SV đang chủ động trong việc học: họ tự viết bài, tự chuẩn bị bài trước ở nhà và đến lớp trao đổi cùng GV. Tinh thần học này cần được duy trì và phát huy hơn nữa. Đây có thể được coi là thành công bước đầu trong việc đổi mới phương pháp dạy học viết IELTS tại HVCS&PT. Muốn có kết quả lâu dài, cần sự quan tâm từ phía ban lãnh đạo nhà trường, tạo điều kiện cho GV tham gia nghiên cứu khoa học, chia sẻ kinh nghiệm giảng dạy, tham gia các khóa tập huấn về phương pháp giảng dạy để nâng cao chất lượng giảng viên. Về phía các giảng viên của Bộ môn Ngoại ngữ, cần thường xuyên tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên môn, chuyên đề trong tổ, bộ môn để cùng nhau chia sẻ, trao đổi, cập nhật về các phương pháp giảng dạy hiệu quả.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Grace Jolliffe, 2014. *Practical Creative Writing Exercises*. Publisher: CreateSpace Independent Publishing Platform; 1 edition.
- [2] Linda Leopold Strauss, 2010. *Drop Everything and Write*. Publisher: E & E Publishing.
- [3] Limantoro, S. W., & Balasico, C. L., 2018. Developing Word-Card Games to Improve English Writing. *PUPIL: International Journal of Teaching, Education and Learning*, 2(3), pp.38- 54.
- [4] Hadfield, J., 1990. *A collection of games and activities for Low-to Mid-intermediate students of English: Intermediate Communication Games*. Hong Kong: Thomus and Nelson and Nelson and Sons Ltd.
- [5] <http://lms.apd.edu.vn>, ngày truy cập 18/3/2020
- [6] <https://zoom.us>, ngày truy cập 18/3/2020
- [7] <http://linoit.com>, ngày truy cập 18/3/2020
- [8] <https://www.hangmanwords.com/create>, ngày truy cập 18/3/2020
- [9] <https://create.kahoot.it/creator>, ngày truy cập 18/3/2020
- [10] <https://bubbl.us/>, ngày truy cập 18/3/2020

ABSTRACT

Applying some language games in teaching IELTS writing

Pham Thi Dieu Linh

Faculty of Foundation Studies, Academy of Policy and Development

The paper summarizes the theoretical basis of language games in teaching IELTS Writing. The author processed a survey with 60 students who are studying IELTS 2 writing subject and 04 lecturers teaching this subject of the advanced program at the Academy of Policy and Development on the application of language games in teaching academic writing (IELTS writing). The research results have confirmed the role of the language games in teaching IELTS writing: creating a happy learning atmosphere and promoting students' motivation; creating an environment to practice writing skills while consolidating and developing vocabulary and grammar for students.

Keywords: language games, IELTS writing skills, motivation.