

ÁP DỤNG TRÒ CHƠI NGÔN NGỮ ĐỂ PHÁT TRIỂN KỸ NĂNG GIAO TIẾP CHO SINH VIÊN TRONG CÁC GIỜ HỌC NÓI

Hoàng Thị Thu Hoài¹, Nguyễn Thị Nguyệt Minh
Trường Cao đẳng Y tế Thái Nguyên

TÓM TẮT

Việc sử dụng các trò chơi ngôn ngữ trong giảng dạy ngoại ngữ là một trong những phương pháp hữu hiệu có thể làm tăng động cơ học tập cho sinh viên. Chúng giúp và khích lệ sinh viên duy trì việc học và sự hứng thú của họ với việc học. Ngoài ra, chúng còn giúp cho giáo viên tạo ra những ngữ cảnh mà ở đó ngôn ngữ thực hành rất hữu dụng và dễ hiểu với người học. Trong bài viết này, chúng tôi sẽ đề cập đến việc áp dụng trò chơi ngôn ngữ cụ thể vào giảng dạy tiếng Anh nói chung và giảng dạy kỹ năng nói tiếng Anh nói riêng nhằm phát triển kỹ năng giao tiếp cho sinh viên. Bên cạnh đó, chúng tôi còn đưa ra một số gợi ý hữu ích cho giáo viên trong việc áp dụng những trò chơi này một cách hiệu quả nhất.

Từ khóa: Trò chơi ngôn ngữ, kỹ năng giao tiếp, giờ học nói, động cơ, hứng thú học tập

ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong xu thế hội nhập hiện nay, hơn lúc nào hết, Tiếng Anh được xem như một ngôn ngữ phổ thông nhất, là phương tiện đặc biệt hữu ích phục vụ cho việc giao tiếp, trao đổi kinh tế, văn hoá...vv trên toàn thế giới. Theo phương pháp dạy học hiện đại, việc học ngoại ngữ bao gồm sự phối hợp của nhiều kỹ năng khác nhau: nghe, nói, đọc, viết. Trong đó, kỹ năng nói được coi là kỹ năng quan trọng nhất bởi mục tiêu cuối cùng việc học một ngoại ngữ chính là khả năng giao tiếp. Từ thực tế đó, sáng kiến – cải tiến này được thực hiện nhằm mục tiêu:

1. Tạo ngữ cảnh giao tiếp và hứng thú học tập từ đó nâng cao hiệu quả giảng dạy và phát triển kỹ năng giao tiếp cho sinh viên trong các giờ học nói.
2. Đề xuất một số trò chơi ngôn ngữ cụ thể phù hợp với mỗi đơn vị bài học và quy trình thực hiện trò chơi một cách hiệu quả.

ĐỐI TƯỢNG VÀ PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Đối tượng, địa điểm và thời gian nghiên cứu:
Sinh viên Cao đẳng Điều dưỡng khóa 9, Trường Cao đẳng Y tế Thái Nguyên thuộc khóa học 2015 – 2018, thời gian từ tháng 9 năm 2015 đến

tháng 6 năm 2016, với tổng số sinh viên tham gia nghiên cứu là 109 sinh viên

Phương pháp nghiên cứu:

Thiết kế nghiên cứu: Sử dụng phương pháp nghiên cứu thực nghiệm (So sánh trước và sau tiến hành cải tiến; So sánh hiệu quả giao tiếp của nhóm can thiệp và nhóm chứng trong các giờ học chính khóa)

Cơ mẫu và phương pháp chọn mẫu: Chọn mẫu ngẫu nhiên đơn giản 02 lớp cao đẳng Điều dưỡng khóa 9 (Nhóm chứng: 01 lớp; nhóm thực nghiệm: 01 lớp)

Cơ sở khoa học:

Trò chơi ngôn ngữ trong giảng dạy ngoại ngữ giúp xóa tan mệt mỏi, sự tẻ nhạt, mang đến một bầu không khí học tập sôi nổi, kích thích sự hứng thú của sinh viên một cách tự động (Lee, 1979). Bên cạnh đó, các trò chơi còn giúp mang ngoại ngữ vào cuộc sống thật thông qua các tình huống và ngữ cảnh giao tiếp cụ thể. Theo George P.MC Callum (101 word Game: 2010), trò chơi ngôn ngữ được thiết kế, lựa chọn và sử dụng hợp lý giúp:

- Tập trung sự chú ý của sinh viên vào các cấu trúc ngữ pháp và các đơn vị từ vựng nhất định;
- Củng cố, ôn tập và làm giàu thêm vốn kiến thức ngôn ngữ;
- Làm tăng động cơ học tập cho sinh viên;

¹ Tel: 0911 232886, Email: Thuhoaitdytn@gmail.com

- Đẩy mạnh phương pháp giảng dạy tích cực lấy người học làm trung tâm;
- Tăng sự tham gia bình đẳng giữa các sinh viên giỏi và sinh viên yếu kém;
- Tạo môi trường học tập vui vẻ và đua tranh lành mạnh, sáng tạo, ít căng thẳng trong đó ngôn ngữ được sử dụng một cách tự nhiên nhất;
- Cung cấp sự phản hồi nhanh chóng, hiệu quả đến giáo viên;
- Đảm bảo sự tham gia tối đa của sinh viên vào quá trình học tập.

Phương pháp thu thập số liệu

- Sử dụng phiếu điều tra trước và sau khi tiến hành thực nghiệm
- Sử dụng phiếu chấm kết quả kiểm tra vấn đáp của sinh viên

Phương pháp xử lý số liệu:

- Số liệu được xử lý và phân tích trên phần mềm SPSS 18.0 với các thuật toán thống kê

NỘI DUNG SÁNG KIẾN

Áp dụng các trò chơi ngôn ngữ trong giảng dạy kỹ năng nói cho sinh viên

Trò chơi ngôn ngữ có thể được áp dụng giảng dạy ở cả 4 kỹ năng: nghe, nói đọc, viết. Ở mỗi kỹ năng khác nhau, các trò chơi được lựa chọn và áp dụng một cách khác nhau để đảm bảo mục tiêu phát triển ngôn ngữ tốt nhất. Trong sáng kiến này, tác giả chỉ chọn lọc, thiết kế và áp dụng các trò chơi nhằm hỗ trợ phát triển kỹ năng nói ở các giao đoạn: Warm-ups (Giai đoạn khởi động), Pre-speaking stage (Trước khi nói), While-speaking stage (Trong khi nói), và Post-speaking stage (Giai đoạn củng cố) theo đúng chủ đề và nội dung cụ thể của mỗi đơn vị bài học trong giáo trình Lifelines Elementary – Học phần tiếng Anh giao tiếp

Giai đoạn khởi động (Warm-ups)

Trò chơi trong giai đoạn này thường ngắn và tạo cảm giác vui vẻ nhằm mục đích chuẩn bị

và hướng suy nghĩ của sinh viên vào nội dung chủ đề. Thời gian dành cho hoạt động này chỉ nên kéo dài khoảng 5 phút.

+ Unit 5: Matching game - Ghép tranh

+ Unit 7. Places: Sorting, ordering games - Trò chơi sắp xếp, phân loại

Pre-speaking stage

Các trò chơi trong giai đoạn này nhằm chuẩn bị cho sinh viên những ngữ liệu cần thiết nhất cho bài học nói. Đây cũng là giai đoạn giúp sinh viên hình thành và sắp xếp ý tưởng giúp bài nói được thực hiện dễ dàng và hiệu quả hơn.

+ Unit 9. Survivors. Crossword - Ô chữ

+ Unit 12 Health Jumbled words - Sắp xếp từ

While-speaking stage

Đây là phần chính của mỗi bài học nói. Sinh viên sử dụng những ngữ liệu đã được chuẩn bị để nói, thảo luận hay trình bày về một nội dung cụ thể. Giai đoạn này thường kéo dài từ 15 đến 20 phút.

+ Unit 4: Work and play: Guessing games Trò chơi phỏng đoán

+ Unit 5; Unit 7; Unit 13: Chain games. Trò chơi tiếp sức

+ Unit 10 Travel. Role – play Trò chơi đóng vai

+ Unit 14 Have you ever?: Find someone who - Tìm người . . .

Post-speaking stage

Đây là giai đoạn cuối cùng của bài học nói nên có thể gọi đây là “sản phẩm” hay kết quả học tập của sinh viên. Các hoạt động trong giai đoạn này giúp sinh viên tái tạo và củng cố lại nội dung bài học và thường kéo dài từ 8-10 phút

+ Unit 11 Describing people: Guessing games - Phỏng đoán

+ Unit 13: Winners: Whispering Game - Trò chơi thi thầm

KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC

STT	Tiêu chí	Nội dung cụ thể	Mức độ đạt (Tinh TB)	
			Nhóm chứng %	Nhóm can thiệp %
1	Mức độ lưu loát, mạch lạc và dùng chủ đề (Fluency and Coherence)	Không nói được	19.7	8.0
		Ngập ngừng, bối rối, nói lắp	39.3	21
		Đã diễn đạt được ý nhưng nói còn chậm	24.5	43.5
		Nói tự nhiên, dễ hiểu, không rụt rè	11.4	19.4
		Nói lưu loát, đúng trọng tâm	4.9	8.0
2	Nguồn từ vựng (Lexical Resource)	Sử dụng từ không chính xác	31.2	19.4
		Chỉ sử dụng được các từ đơn giản, ngắn	34.4	25.8
		Nói rõ ý và sử dụng các từ chính xác.	18	29
		Biết sử dụng các từ đồng nghĩa/trái nghĩa	13.2	17.7
		Sử dụng từ linh hoạt	3.2	8.0
3	Sử dụng cấu trúc câu đa dạng và chính xác (Grammatical Range and Accuracy)	Sử dụng sai cấu trúc ngữ pháp căn bản	29.5	16.1
		Điễn đạt khó hiểu, không đúng trọng tâm	9.8	6.5
		Chỉ diễn đạt được câu ngắn, có gợi ý	31.1	29
		Sử dụng đúng ngữ pháp ở mức độ đơn giản	26.2	40.3
		Sử dụng được các câu dài, câu phức và các liên kết câu	3.2	8.0
4	Cách phát âm (Pronun- ciat ion)	Phát âm sai	49.2	29
		Đã phát âm đúng từ nhưng chưa nhấn đúng trọng âm	42.6	53.2
		Phát âm rõ ràng, dễ hiểu	8.2	14.5
		Phát âm có trọng âm và có ngữ điệu	0	3.2

Nhận xét:

Kết thúc học phần, kết quả học tập sinh viên được đánh giá theo 02 hình thức Trắc nghiệm trên máy và vấn đáp. Với bài thi vấn đáp, mỗi sinh viên được chọn (theo hình thức bốc thăm) 01 đề thi về các chủ đề đã học trong chương trình. Mỗi đề thi gồm hai phần: Vấn đáp và thuyết trình theo chủ đề. Giáo viên chấm dựa trên tiêu chí đã thống nhất

Từ bảng tổng hợp kết quả kiểm tra kỹ năng nói của sinh viên cho thấy.

Tiêu chí 1: Số sinh viên không nói được hoặc lúng túng, nói lắp đi lặp lại từ hoặc câu ở nhóm chứng là 19.7% và 39.3%. còn ở nhóm can thiệp là 8.0% và 21%. Mặc dù nói chậm song sinh viên đã diễn đạt được ý ở nhóm can thiệp là 43.5%, cao hơn nhóm chứng là 19%. Số lượng sinh viên nói tự nhiên, lưu loát đúng trọng tâm ở nhóm chứng là 10 sinh viên, chiếm 16.3%, ở nhóm can thiệp là 17, chiếm 27.4%

Tiêu chí 2: Phần lớn sinh viên ở nhóm chứng sử dụng từ không chính xác hoặc chỉ sử dụng

được các từ đơn giản, ngắn và quen thuộc chiếm 31.2% và 34.4%, ở nhóm can thiệp thấp hơn, chiếm 19.4% và 25.8%. Số lượng sinh viên có thể nói rõ ý và sử dụng các từ chính xác, sử dụng nhiều từ vựng và giải thích rõ ràng và biết sử dụng các từ đồng nghĩa, từ trái nghĩa ở nhóm can thiệp cao hơn nhóm chứng 20.3%.

Tiêu chí 3: Ở nhóm can thiệp, số sinh viên sử dụng sai cấu trúc ngữ pháp căn bản hoặc chỉ diễn đạt được những câu ngắn khi có gợi ý giảm đáng kể. Số sinh viên có thể nói sử dụng đúng ngữ pháp ở mức độ đơn giản tăng (40.3%)

Tiêu chí 4: Ở nhóm chứng, số sinh viên phát âm sai hoặc không đúng trọng âm là 49.2% và 42.6%. Số lượng sinh viên ở nhóm can thiệp phát âm sai giảm, tuy nhiên, số sinh viên phát âm không đúng trọng âm chưa được cải thiện. Điều này cho thấy, khi có cơ hội thực hành, sinh viên được luyện tập cùng nhau và có khả năng tự sửa các âm sai song việc nhấn đúng trọng âm khi phát âm từ hay nói đúng ngữ

điều trong câu hỏi nhiều thời gian và phải được luyện tập thường xuyên hơn nữa.

Rõ ràng, việc áp dụng trò chơi trong các giờ học nói tạo môi trường học tập lành mạnh mà ở đó sinh viên được cùng nhau luyện tập, cùng phát hiện lỗi sai và sửa sai, các sinh viên giỏi và sinh viên yếu có thể học hỏi và hỗ trợ lẫn nhau để hoạt động học tập đạt kết quả tốt nhất. Hơn nữa, trong quá trình tham gia trò chơi, sự cạnh tranh giữa những người chơi và đối chơi là một nhân tố làm tăng mạnh mẽ động cơ học tập cho sinh viên, kích lệ sinh viên tích cực tham gia trò chơi đồng thời hạn chế sự rụt rè, xấu hổ của một số sinh viên. Đây là lý do quan trọng nhất khiến hầu hết sinh viên trở nên hứng thú và bị lôi cuốn vào các trò chơi. Từ đó mang lại hiệu quả đáng khích lệ trong việc cải thiện kỹ năng giao tiếp cho sinh viên.

KHẢ NĂNG ÁP DỤNG CỦA SÁNG KIẾN

Từ các trò chơi được thiết kế phù hợp với nội dung của từng đơn vị bài học trong giáo trình với các quy trình, các bước thực hiện được xây dựng cụ thể, rõ ràng, các trò chơi ngôn ngữ có thể được áp dụng dễ dàng vào giảng dạy kỹ năng nói cho sinh viên toàn trường cho học phần tiếng Anh giao tiếp. Các trò chơi góp phần làm cho các giờ học ngoại ngữ vốn căng thẳng, tẻ nhạt trở nên lôi cuốn hơn, tạo không khí học tập sôi nổi và môi trường giao tiếp thoải mái, vui vẻ và thư giãn giúp tăng cường và duy trì hứng thú học tập cho sinh viên. Đồng thời làm tăng động cơ học tập, khiến sinh viên tham gia tích cực vào các hoạt động học tập.

Trò chơi ngôn ngữ giúp cụ thể hóa các đơn vị từ vựng khô khan, các cấu trúc ngữ pháp phức tạp hay các chủ đề nói khó... làm cho các ngữ liệu bài học trở nên đơn giản hơn, phù hợp và gần gũi hơn với thực tế cuộc sống, giúp sinh viên dễ thực hành, dễ nhớ hơn. Hơn nữa, trong quá trình áp dụng trò chơi, giáo viên chỉ đóng vai trò là người định hướng, người giám sát hoạt động học của sinh viên. Lúc này, sinh viên là trung tâm của hoạt động dạy và học vì

vậy việc áp dụng trò chơi sẽ góp phần phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của sinh viên trong quá trình học tập theo đúng tinh thần của phương pháp dạy học mới - Phương pháp dạy học lấy người học làm trung tâm

Sáng kiến không chỉ phù hợp trong dạy và học kỹ năng nói cho sinh viên mà còn có thể áp dụng trong dạy và học các kỹ năng khác như nghe và viết hay trong việc ghi nhớ các cấu trúc ngữ pháp và từ vựng một cách hiệu quả.

ĐIỀU KIỆN ÁP DỤNG SÁNG KIẾN

Để áp dụng sáng kiến thành công cần đảm bảo các điều kiện sau:

- *Nội dung trò chơi*
- *Tổ chức trò chơi*
- *Cho điểm và cạnh tranh lành mạnh*
- *Hướng dẫn trò chơi*
- *Sự tham gia của người học*
- *Thời gian chơi*

ĐÁNH GIÁ LỢI ÍCH DỰ KIẾN THU ĐƯỢC DO ÁP DỤNG SÁNG KIẾN THEO Ý KIẾN TÁC GIẢ

- *Đối với giảng viên:* Đây là cơ hội để các giảng viên vận dụng, rèn luyện và phối hợp các phương pháp giảng dạy để nâng cao chất lượng dạy và học. Đồng thời tư rút kinh nghiệm trong quá trình thực hiện nhằm mang lại hiệu quả cao trong giảng dạy giúp người học dễ dàng tiếp thu và vận dụng ngoại ngữ vào thực tế.

- *Đối với người học:* Việc áp dụng sáng kiến này tạo môi trường giao tiếp và không khí học tập thoải mái giúp cho người học tiếp thu và nắm bắt được kiến thức một cách dễ dàng.

- *Đối với Bộ môn, Nhà trường:* Làm phong phú, đa dạng thêm các hình thức dạy học đáp ứng ngày càng cao nhu cầu học tập của người học. Góp phần xây dựng phong trào thi đua dạy tốt, học tốt, phong trào nghiên cứu khoa học, áp dụng sáng kiến cải tiến mới vào giảng dạy, gắn với nhiệm vụ lấy người học làm trung tâm trong giáo dục

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- 1 Giáo trình Lifelines Elementary Tom Hutchinson – Nxb Khoa học xã hội
2. George P MC Callum (2010). *101 word Game*. Cambridge University Press

3. Gibbs, G. (1987). *Dictionary of gaming, Modeling and Stimulation* E & FN Spon Ltd., London
4. Greenal, S. (1984) *Language games and activities* Great Britain: Hulton Educational Publication
- 5 Lee, W.R (2009) *Language Teaching Games and Contexts* Oxford 21 Press

SUMMARY

APPLYING LANGUAGE GAMES TO DEVELOP COMMUNICATION SKILLS OF THE STUDENTS IN SPEAKING CLASSES

Hoàng Thị Thu Hoà^{*}, Nguyễn Thị Nguyệt Minh
Thai Nguyen Medical College

The use of language games in teaching a foreign language is one of the most effective methods which increases students' learning motivation. Language games help and encourage students to learn and maintain their interest in learning. In addition, they also help teachers create the contexts in which language is practiced usefully and understandably for learners. In this article, we will refer to the application of specific language games in teaching English in general, and in teaching speaking skills in particular to develop students' communication skills. Besides, we also offer a number of useful suggestions for teachers in the application of these games effectively.

Keywords: *Language games, communication skills, Speaking lessons, motivation, interest in learning*

Ngày nhận bài: 16/12/2016; Ngày phản biện: 09/01/2017; Ngày duyệt đăng: 31/03/2017

^{*} Tel: 0911 232886, Email: Thuhoacdytm@gmail.com