

CHIẾN LƯỢC LÀM GIÀU VỐN TỪ VỰNG THÔNG QUA PHƯƠNG PHÁP TÍCH HỢP TRÒ CHƠI (GAMIFICATION) NHẪM NÂNG CAO KỸ NĂNG ĐỌC CHO SINH VIÊN NĂM THỨ NHẤT TẠI KHOA TIẾNG ANH, TRƯỜNG ĐẠI HỌC MỞ HÀ NỘI¹

NGUYỄN MINH THU² - NGUYỄN THANH BÌNH³
NGÔ THI THANH THẢO⁴ - PHẠM TÔ HOA⁵

Abstract: Gamification in language teaching is increasingly being applied in the context of digital transformation today. This study investigates the use of digital games in teaching English reading skills as a strategy to improve vocabulary for first-year students at the Faculty of English, Hanoi Open University. Employing quantitative research methods, the results show that integrating vocabulary games into the reading instruction helps students increase their interest in learning and improves the effectiveness of vocabulary learning. Based on these findings, the study proposes several technology based applications that integrate game elements to support language teaching, contributing to improving students' ability to acquire and expand their vocabulary.

Keywords: *vocabulary, strategy, gamification, reading skills.*

1. Đặt vấn đề

Kỹ năng đọc hiểu được coi là nền tảng cốt lõi của mọi kỹ năng ngôn ngữ và là đích đến cuối cùng của quá trình đọc, nơi người học thiết lập mối liên kết giữa hoạt động học tập, trải nghiệm cá nhân, và kiến thức nền để kiến tạo ý nghĩa của văn bản. Đây cũng là kỹ năng có mối quan hệ mật thiết với quá trình học tập và có tác động trực tiếp đến thành công trong các môn học khác nhau. Theo Cameron [8], để xây dựng kỹ năng đọc hiệu quả, vốn từ vựng đóng vai trò vô cùng quan trọng. Do đó, sự phát triển từ vựng của người học được xem là một yếu tố quan trọng trong quá trình nâng cao kỹ năng đọc hiểu cho người học.

Để phát triển vốn từ vựng hiệu quả, không chỉ nỗ lực từ phía người học mà vai trò của người dạy cũng rất quan trọng trong việc định hướng phương pháp học từ vựng phù hợp. Các phương pháp giảng dạy truyền thống dần trở nên đơn điệu; song song với sự phát triển của công nghệ thông tin hiện nay, điều này đã thúc đẩy sự phổ biến và áp dụng rộng rãi của các phương pháp tích hợp trò chơi và hoạt động tương tác trong giảng dạy. Theo Đậu Thị Bích Loan và Hoàng Thị Quỳnh Ngân, “thực tế cho thấy, các trò chơi ngôn ngữ trong giảng dạy tiếng Anh thường thúc đẩy động lực học tập của sinh viên thông qua yêu cầu về tính tích cực và chủ động của người chơi” [4, tr.20].

Nhận thức rõ tầm quan trọng của việc học từ vựng đối với sự phát triển kỹ năng đọc hiểu, bài viết này tập trung vào việc nghiên cứu phương pháp tích hợp trò chơi công nghệ thông tin nhằm mở rộng vốn từ vựng cho sinh viên năm thứ nhất thuộc khoa Tiếng Anh tại trường Đại học Mở Hà Nội. Nhóm nghiên cứu đã triển khai một số ứng dụng trò chơi công nghệ trong các tiết học kỹ năng Đọc nhằm khơi gợi hứng thú học tập và cải thiện vốn từ vựng theo các chủ đề sát với nội dung giáo trình môn *Đọc 2* mà sinh viên đang theo học. Bài viết khảo sát tính hiệu quả của phương pháp tích hợp trò chơi từ vựng trong việc hỗ trợ sinh viên phát triển kỹ năng đọc. Thông qua nghiên cứu, bài viết nhằm làm rõ tính khả thi của phương pháp này trong các giờ dạy kỹ năng đọc, đồng thời đánh giá mức độ tác động của hoạt động này đối với việc mở rộng và kiểm tra vốn từ vựng của sinh viên.

¹ Đây là sản phẩm của Đề tài nghiên cứu khoa học, mã số MHN2025-02.18. Nghiên cứu này được tài trợ bởi đề tài cấp Trường Đại học Mở Hà Nội

^{2, 3, 4, 5} Trường Đại học Mở Hà Nội

2. Tổng quan tình hình nghiên cứu và cơ sở lý thuyết

2.1. Tổng quan tình hình nghiên cứu

Trên thế giới, tích hợp trò chơi trong giảng dạy ngôn ngữ đã trở thành xu hướng được cả người dạy và người học hưởng ứng tích cực. Năm 2019, Hadirotun Nikmah [13] đã thực hiện nghiên cứu về ứng dụng Kahoot để cải thiện sự tham gia của học sinh vào việc học tiếng Anh. Nghiên cứu này đã thảo luận về lý thuyết trò chơi hoá trong giáo dục, lợi thế của trò chơi hoá, mô tả về Kahoot, lợi thế của việc sử dụng Kahoot và cách áp dụng Kahoot trong lớp học tiếng Anh. Sau khi ứng dụng Kahoot trong giảng dạy tiếng Anh, sự tham gia của người học trong tiết học được nhận thấy là tích cực hơn. Từ đó, có thể thấy tầm quan trọng của việc tích hợp trò chơi trong việc tạo sự gắn kết giữa người học và bài học. Thêm vào đó, phương pháp vừa học vừa chơi còn được chứng minh là tạo ra động lực học cho học sinh. Nghiên cứu của Khairani Dian Anisa và các đồng sự đã phát hiện ra rằng “học sinh đã trải nghiệm được năng lực, tính tự chủ và sự liên quan khi tham gia trò chơi trong giờ học dẫn đến động lực học tập nội tại mạnh mẽ hơn. Bên cạnh đó, các tính năng của trò chơi đã kích thích hứng thú chơi trò chơi của học sinh” [7, tr.22]. Theo Irina V. Kovalenko và Tatyana P. Skvortsova, trò chơi công nghệ được áp dụng để giảng dạy tiếng Anh từ lâu đã chiếm một vị trí quan trọng và lâu dài trong cấu trúc bài học. “Hầu hết các giáo viên sử dụng kỹ thuật trò chơi hoá đều ghi nhận sự gia tăng ổn định về động lực của học sinh trong lớp học” [11, tr.382]. Nhìn chung, các nghiên cứu trên thế giới đều nhấn mạnh sự cần thiết của phương pháp tích hợp trò chơi trong giảng dạy ngôn ngữ. Kết quả của các nghiên cứu đều cho thấy trò chơi ảnh hưởng tích cực đến thái độ học tập, động lực học cũng như việc trở thành một phương pháp luận về sư phạm cho giáo viên tiếng Anh.

Ở Việt Nam, Đậu Thị Bích Loan và Hoàng Thị Quỳnh Ngân [4] đã thực hiện nghiên cứu về việc vận dụng trò chơi ngôn ngữ vào giảng dạy tiếng Anh. Nhóm tác giả thực hiện nghiên cứu cảm nhận của 389 sinh viên ngành kinh tế của một số trường đại học công lập ở Hà Nội về việc vận dụng trò chơi ngôn ngữ trong giảng dạy tiếng Anh. Kết quả nghiên cứu đã khẳng định vai trò của trò chơi ngôn ngữ trong giảng dạy tiếng Anh như tạo bầu không khí học tập vui vẻ, thúc đẩy động cơ học tập của sinh viên; tạo môi trường rèn luyện kỹ năng giao tiếp, phát âm, phát triển từ vựng cũng như củng cố ngữ pháp cho sinh viên. Năm 2023, Phương Thị Duyên [2] cùng các đồng sự đã cung cấp cái nhìn cận cảnh về việc sử dụng trò chơi để khuyến khích sinh viên tham gia vào hoạt động nói tiếng Anh trên lớp. Sau khi ứng dụng các trò chơi vào tiết học, các nhà nghiên cứu đã thấy rằng người học thường cảm thấy hứng thú với sự cạnh tranh, vốn là một phần không thể thiếu của trò chơi, bởi câu hỏi ai sẽ thắng hay thua chỉ được giải đáp khi trò chơi kết thúc. Bên cạnh đó, trò chơi mang lại nhiều lợi ích cho giáo viên, trong đó có việc giúp người học có động lực học ngoại ngữ khi tham gia. Lương Thị Ngọc Diễm [1] đã sử dụng trò chơi để dạy ngữ pháp tiếng Anh cho sinh viên trường đại học xây dựng Miền Tây. Nghiên cứu này cung cấp thêm bằng chứng cho thấy sự thành công của phương pháp mới phụ thuộc vào cả kế hoạch giảng dạy kỹ lưỡng của giáo viên và sự tham gia tích cực từ phía sinh viên. Về khía cạnh giảng dạy, trò chơi khó có thể thành công nếu giáo viên không chuẩn bị giáo án một cách cẩn thận. Một bài giảng được chuẩn bị chu đáo giúp giáo viên nắm rõ các bước cần thực hiện trong từng giai đoạn của bài học, đặc biệt là khi tổ chức trò chơi, đồng thời dự đoán trước những tình huống có thể phát sinh trong quá trình giảng dạy.

Có thể nhận thấy rằng các nghiên cứu ở thế giới và Việt Nam đều nhận ra tầm quan trọng của việc tích hợp trò chơi trong tiết học ngôn ngữ. Tuy nhiên, các nghiên cứu trên tập trung vào việc tăng cường động lực hoặc thái độ trong giờ học của người học. Việc đi sâu vào nghiên cứu ảnh hưởng của phương pháp tích hợp trò chơi nhằm đẩy mạnh kỹ năng thực hành tiếng cho sinh viên vẫn còn bỏ ngỏ. Cùng với đó, sự phát triển công nghệ thông tin hiện nay đã hỗ trợ tích cực trong việc giảng dạy tiếng Anh. Vì vậy, để lấp đầy khoảng trống đó, nghiên cứu này thử nghiệm phương pháp tích hợp các ứng dụng trò chơi từ vựng trong tiết học kỹ năng Đọc nhằm nâng cao vốn từ vựng dành cho sinh viên khoa tiếng Anh.

2.2. Cơ sở lý thuyết

Theo Hadfield [9], trò chơi là hoạt động có quy tắc, mục tiêu và yếu tố vui nhộn, cần được xem như một phần thiết yếu trong chương trình giảng dạy ngôn ngữ chứ không chỉ là hoạt động giải trí.

Trò chơi không chỉ giúp tạo không khí vui vẻ mà còn là kỹ thuật hỗ trợ giáo viên thực hiện nhiệm vụ giảng dạy, từ luyện tập có kiểm soát đến sử dụng ngôn ngữ tự do. Chúng còn là công cụ chẩn đoán hữu ích. Hadfield nhấn mạnh rằng việc sử dụng trò chơi phù hợp có thể kích thích sự hứng thú và tự nguyện tham gia của sinh viên, giúp họ thực hành và ứng dụng kiến thức mới một cách hiệu quả hơn so với việc học gượng ép.

Tích hợp trò chơi (gamification) là quá trình tích hợp các yếu tố và cơ chế của trò chơi vào các bối cảnh phi trò chơi, chẳng hạn như giáo dục, nhằm tăng cường sự tham gia, động lực và kết quả học tập. Quá trình này áp dụng các nguyên tắc, kỹ thuật và đặc điểm thiết kế trò chơi để làm cho các hoạt động trở nên tương tác, thú vị và lôi cuốn hơn. Theo Anisa [7], bằng cách tận dụng các yếu tố vốn có của trò chơi, như điểm số, huy hiệu, bảng xếp hạng, cấp độ, phần thưởng và thử thách, gamification hướng đến việc tạo ra một trải nghiệm hấp dẫn và thúc đẩy động lực cho người tham gia. Trong bối cảnh giáo dục, gamification có thể được áp dụng vào nhiều hoạt động học tập khác nhau, bao gồm cả việc học ngôn ngữ. Phương pháp này chuyển đổi các thực hành giảng dạy truyền thống bằng cách tích hợp các yếu tố trò chơi, giúp quá trình học trở nên tương tác hơn, mang tính cạnh tranh và định hướng mục tiêu. Thông qua việc đưa vào các yếu tố như cạnh tranh, thành tựu và theo dõi tiến độ, gamification nhằm khai thác động lực nội tại của người học, làm cho trải nghiệm học tập trở nên thú vị hơn và khuyến khích sự tham gia tích cực.

Trong nghiên cứu của Đậu Thị Bích Loan và Hoàng Thị Quỳnh Ngân [4], một số trò chơi áp dụng trong các tiết dạy ngôn ngữ được liệt kê như sau:

- *Trò chơi cấu trúc*: Trò chơi này được sử dụng để dạy cấu trúc ngữ pháp mới hoặc để ôn lại những cấu trúc ngữ pháp đã học. Trò chơi này rất có ích trong việc giúp sinh viên thực hành và phát triển các kỹ năng giao tiếp. Một số trò tiêu biểu như *Animail quiz*, *Feel and think*, *If I happened...*

- *Trò chơi từ vựng*: Từ vựng là một trong những bài học khó của tiếng Anh. Việc lồng ghép các từ vựng trong trò chơi sẽ giúp sinh viên dễ dàng ghi nhớ chúng một cách thoải mái và nhanh chóng hơn. Điển hình là có trò *Body fishing* dùng để thực hành từ mới và *Bingo* giúp sinh viên làm giàu vốn từ vựng của mình.

- *Trò chơi đánh vần*: Cách viết các chữ cái tiếng Anh cũng tương tự các chữ cái tiếng Việt tuy nhiên cách phát âm của chúng hoàn toàn khác với tiếng Việt. Do đó, sinh viên thường gặp khó khăn trong khi quyết định viết từ thế nào cho đúng. Các trò chơi đánh vần có thể giúp sinh viên tránh được các lỗi trong phát âm từ vựng. Một số trò chơi điển hình giúp sinh viên chú ý những từ dễ sai như *Complete The Word*, *Cross Words*, *Filling The Gaps*, *Fill in the O's...* Mục đích của tất cả các trò chơi này là luyện cách đánh vần đúng các từ vựng tiếng Anh.

Nghiên cứu tập trung vào việc nâng cao vốn từ vựng cho sinh viên nhằm cải thiện kỹ năng đọc hiểu, với trọng tâm là khai thác tối đa các ứng dụng trò chơi liên quan đến từ vựng để đạt được mục tiêu đề ra. Vì vậy, chúng tôi sẽ triển khai thử nghiệm ứng dụng một số trò chơi công nghệ số trong các tiết học kỹ năng đọc, dựa trên giáo trình môn *Đọc 2* dành cho sinh viên năm thứ nhất tại Trường Đại học Mở Hà Nội, đồng thời đánh giá hiệu quả của phương pháp tích hợp này.

3. Phương pháp nghiên cứu

3.1. Thiết kế nghiên cứu

Nghiên cứu này sử dụng nghiên cứu định lượng. Người học được giới thiệu một số trò chơi khi học phần từ vựng trong tiết học môn *Đọc 2*. Sau đó, nhà nghiên cứu tiến hành khảo sát thái độ của người học về tính hiệu quả của việc tích hợp trò chơi trong việc học từ vựng. Dựa vào kết quả khảo sát, nhà nghiên cứu có thể khẳng định về tính hiệu quả của phương pháp tích hợp trò chơi trong tiết học *Đọc 2* và một số trò chơi đem lại hứng thú cho người học khi học từ vựng.

3.2. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

Đối tượng và phạm vi của nghiên cứu này là 60 sinh viên năm thứ nhất, khoa tiếng Anh trường Đại học Mở Hà Nội.

3.3. Phương pháp thu thập dữ liệu

Sau khi được học từ vựng thông qua việc chơi một số trò chơi, sinh viên sẽ trả lời bảng câu hỏi

khảo sát trước khi học phần *Đọc 2* kết thúc. Bảng câu hỏi khảo sát bao gồm các câu hỏi đánh giá mức độ hứng thú và động lực học từ vựng, hiệu quả ghi nhớ từ vựng, mức độ ứng dụng từ vựng vào thực tế, sự cải thiện vốn từ vựng và phương pháp học tập của người học thông qua thang đo Likert.

4. Kết quả và thảo luận

4.1. Kết quả khảo sát sinh viên khi được học từ vựng thông qua phương pháp tích hợp trò chơi

Để đánh giá hiệu quả của việc vận dụng trò chơi từ vựng trong giảng dạy tiếng Anh, nhóm sinh viên phải hoàn thành các câu hỏi khảo sát. Các câu hỏi được đo bằng thang điểm Likert 5 bậc, với các lựa chọn số: 1 = hoàn toàn không đồng ý; 2 = không đồng ý; 3 = đồng ý; 4 = rất đồng ý; 5 = hoàn toàn đồng ý.

Bảng 1. Đánh giá thái độ của sinh viên học tiếng Anh qua phương pháp tích hợp trò chơi

Phần	1 (%)	2 (%)	3 (%)	4 (%)	5 (%)
Phần 1: Mức độ hứng thú và động lực học từ vựng					
Tôi cảm thấy hào hứng hơn khi học từ vựng qua các trò chơi.	0	6,5	16,4	32,8	44,3
Việc chơi trò chơi giúp tôi giảm bớt áp lực khi học từ vựng.	0	4,9	19,7	29,5	45,9
Tôi có động lực học tập nhiều hơn nhờ việc tích hợp trò chơi.	0	3,3	18,0	36,1	42,6
Phần 2: Hiệu quả ghi nhớ từ vựng					
Tôi nhớ từ vựng lâu hơn sau khi học thông qua trò chơi.	0	4,9	14,8	39,3	41
Các trò chơi giúp tôi hiểu rõ hơn ý nghĩa của từ vựng.	0	3,3	13,1	41,0	42,6
Tôi có thể ghi nhớ chính tả và cách phát âm của từ vựng tốt hơn.	0	6,6	16,4	34,4	42,6
Phần 3: Ứng dụng từ vựng vào thực tế					
Tôi có thể sử dụng từ vựng học được từ trò chơi trong bài đọc.	0	3,3	16,4	37,7	42,6
Việc học từ vựng qua trò chơi giúp tôi áp dụng từ mới linh hoạt.	0	4,8	14,8	36,1	44,3
Phần 4: Sự cải thiện vốn từ vựng					
Tôi đã học thêm được nhiều từ vựng mới thông qua các trò chơi.	0	4,9	13,1	32,8	49,2
Vốn từ vựng của tôi đã tăng lên đáng kể nhờ học trò chơi.	0	3,3	11,5	37,7	47,5
Phần 5: Tương tác và phương pháp học tập					
Tham gia các trò chơi giúp tôi tương tác tốt hơn với bạn bè.	0	4,8	14,8	36,1	44,3
Tôi thích cách học tích hợp trò chơi hơn phương pháp truyền thống.	0	3,3	16,4	32,8	47,5
Trò chơi từ vựng giúp tôi tập trung hơn trong giờ học.	0	5,0	13,1	34,4	47,5

Phương pháp tích hợp trò chơi từ vựng vào giảng dạy kỹ năng đọc đã chứng minh tác động tích cực đến việc gia tăng hứng thú và động lực học tập từ vựng của sinh viên. Theo kết quả khảo sát, hai phần ba số lượng sinh viên tham gia cho biết họ cảm thấy hứng thú khi sử dụng trò chơi để cải thiện vốn từ vựng. Chỉ 6,5% sinh viên đánh giá rằng họ chưa nhận thấy hiệu quả rõ rệt từ phương pháp này.

Về khía cạnh ghi nhớ từ vựng, tỉ lệ sinh viên đồng ý và rất đồng ý rằng việc tích hợp trò chơi trong giảng dạy giúp họ ghi nhớ từ vựng lâu hơn là tương đương nhau (xấp xỉ 40%). Bên cạnh đó, 41% sinh viên nhận định rằng các trò chơi từ vựng hỗ trợ họ hiểu rõ hơn ý nghĩa của từ. Đáng chú ý, phần lớn sinh viên khẳng định rằng khả năng ghi nhớ chính tả và phát âm từ vựng của họ được cải thiện nhờ tham gia các trò chơi này.

Trong quá trình áp dụng trò chơi từ vựng vào giảng dạy kỹ năng đọc, 96,7% sinh viên cho biết họ có khả năng ứng dụng các từ vựng đã học để hiểu bài trong chương trình học. Không chỉ dừng lại ở việc cải thiện khả năng đọc hiểu trong phạm vi nội dung học tập, sinh viên còn có thể vận dụng từ vựng vào nhiều bối cảnh khác nhau trong các bài đọc.

Phương pháp tích hợp trò chơi từ vựng trong hoạt động giảng dạy kỹ năng đọc đã hỗ trợ 95,2% sinh viên cải thiện vốn từ vựng liên quan đến các chủ đề trong giáo trình môn *Đọc 2*. Kết quả này góp phần mở rộng vốn từ vựng của người học, qua đó nâng cao đáng kể hiệu quả đọc hiểu của họ đối với các bài đọc học thuật.

Hơn nữa, việc sử dụng trò chơi từ vựng trong giờ học không chỉ thúc đẩy tương tác mà còn mang đến một phương pháp học tập mới mẻ và hấp dẫn cho sinh viên. Các trò chơi đồng đội đã tạo điều kiện

đề người học gắn kết và hỗ trợ lẫn nhau trong quá trình học tập. Đặc biệt, nhờ tính cạnh tranh cao của các trò chơi, phần lớn sinh viên cho biết họ tập trung hơn và hứng thú hơn trong việc học từ vựng.

4.2. Đề xuất áp dụng các ứng dụng trò chơi từ vựng trong giảng dạy kỹ năng Đọc

Trong bối cảnh phát triển mạnh mẽ của công nghệ số hiện nay, việc tích hợp các ứng dụng trò chơi vào quá trình giảng dạy đang dần trở thành một xu hướng phổ biến và được nhiều nhà giáo dục quan tâm. Các ứng dụng này được thiết kế nhằm tăng cường hứng thú học tập của người học cũng như nâng cao hiệu quả tiếp thu kiến thức. Sau khi thử nghiệm một số ứng dụng trò chơi công nghệ trong các tiết học môn Đọc dành cho sinh viên năm nhất tại Trường Đại học Mở Hà Nội, nghiên cứu này có thể đề xuất một số ứng dụng trò chơi sau:

4.2.1. Kahoot!

Kahoot! có thể được sử dụng như một hoạt động kiểm tra bài cũ. Trước khi bắt đầu quá trình giảng dạy bài mới, giảng viên có thể sử dụng một Bài kiểm tra Kahoot! ngắn để hiểu người học biết hoặc nhớ những gì và bao nhiêu từ những bài học trước. Sau đó, người học có thể làm việc theo cặp hoặc nhóm nhỏ để làm Bài kiểm tra Kahoot!. Đây chính là cách Kahoot! có thể thay thế các bài kiểm tra trên giấy hoặc kiểm tra miệng truyền thống.

Kahoot! cũng có thể được sử dụng như một công cụ hỗ trợ hoạt động khởi động trước khi bắt đầu một chủ đề mới trong lớp học. Điều kiện để triển khai một bài giảng sử dụng Kahoot! khá đơn giản với các thiết bị điện tử thông dụng như màn hình, máy chiếu và máy tính có kết nối mạng. Giảng viên có thể chuẩn bị một hoạt động từ vựng ngắn trên nền tảng này, liên quan trực tiếp đến nội dung của đơn vị học hoặc tài liệu giảng dạy, nhằm giới thiệu và tạo câu hỏi để người học tiếp cận với chủ đề sắp thảo luận. Việc tích hợp Kahoot! như một hoạt động khởi động không chỉ giúp làm mới không khí lớp học mà còn thay đổi động lực học tập, vốn thường bị giới hạn bởi các phương pháp tiếp cận truyền thống trong sách giáo khoa, như yêu cầu người học thảo luận để kích hoạt kiến thức nền. Chẳng hạn, trước khi bắt đầu bài số 7 “A World of Music” với chủ đề về âm nhạc, giảng viên có thể sử dụng các hình ảnh minh họa về nhạc cụ, kết hợp với các câu hỏi trắc nghiệm liên quan đến bối cảnh âm nhạc trong nước và quốc tế. Cách tiếp cận này không chỉ kích thích sự tò mò mà còn giúp người học hệ thống hoá và kích hoạt kiến thức nền tảng liên quan đến chủ đề.

4.2.2. Quizizz

Quizizz là một ứng dụng được dùng để kiểm tra kiến thức ở các môn học cũng như kiến thức xã hội thông qua hình thức trả lời trắc nghiệm. Người dạy có thể khai thác ba chế độ trong phần mềm ứng dụng Quizizz, đó là trò chơi trực tuyến (live game), bài tập về nhà (homework) và luyện tập (practice). Người học có thể dùng máy tính hoặc cài đặt ứng dụng trên điện thoại để tham gia trò chơi trực tuyến; câu hỏi và đáp án hiển thị trên màn hình thiết bị cá nhân mà không phụ thuộc vào máy chủ. Ở chế độ chơi trực tuyến (live game), khi đang chơi, sinh viên có thể nhìn thấy thứ tự của mình ở từng câu. Sau khi kết thúc trò chơi sẽ hiện bảng xếp thứ hạng theo điểm số, và các thống kê như tỉ lệ số người có đáp án đúng-sai, trung bình khoảng thời gian trả lời cho một câu hỏi, hiển thị câu trả lời đúng - sai của từng người chơi, giúp giảng viên có thể nắm bắt được mức độ nhớ và hiểu từ vựng của người học. Ứng dụng có thể cung cấp các thống kê chi tiết khi xuất ra file Excel sau khi trò chơi kết thúc. Chế độ chơi này phù hợp với mọi hoạt động giảng dạy kỹ năng Đọc. Chế độ bài tập về nhà (homework) cho phép học sinh có thể làm bài ở bất kỳ thời gian và địa điểm nào. Giảng viên có thể tận dụng chế độ luyện tập (practice) khi giao bài tập Quizizz cho người học trước và trong khi tổ chức thực hiện các hoạt động giảng dạy trên lớp. Cũng giống như Kahoot!, thiết bị và thời gian chuẩn bị một bài giảng có ứng dụng Quizizz khá đơn giản và tiết kiệm thời gian. Ứng dụng này có thể cung cấp cho người dạy cái nhìn bao quát về năng lực hiểu biết của người học về chủ đề của bài học đó.

4.2.3. Blooket

Blooket là một nền tảng trò chơi đồ vui trực tuyến, phù hợp để thiết kế các hoạt động học tập tương tác trong lớp học. Người dạy không mất nhiều thời gian để chuẩn bị câu hỏi do ứng dụng này có kho dữ liệu có sẵn về đa dạng các chủ đề. Người học chỉ cần sử dụng điện thoại thông minh có kết nối mạng là có thể tham gia các hoạt động học với Blooket. Điểm nổi bật của Blooket nằm ở khả

năng chuyển đổi các câu đố thành nhiều chế độ chơi độc đáo, mang đến trải nghiệm vừa học vừa giải trí cho người học. Theo Nguyễn Thu Quyên [5], sự khác biệt rõ rệt nhất giữa Blooket và hai nền tảng tương tự như Quizizz và Kahoot chính là sự đa dạng trong các chế độ chơi (game mode). Trong khi Kahoot và Quizizz chỉ cung cấp từ 1 đến 2 chế độ chơi cơ bản, Blooket lại nổi bật với 14 chế độ chơi trực tuyến và 7 chế độ chơi dưới dạng bài tập về nhà, mang đến sự lựa chọn phong phú hơn cho người học. Giảng viên chỉ cần thiết kế một bộ câu hỏi duy nhất, nhưng có thể áp dụng cho 14 chế độ chơi khác nhau, mỗi chế độ sở hữu cách thức vận hành và tính điểm riêng biệt, từ đó đảm bảo trải nghiệm học tập luôn mới mẻ và hấp dẫn. Các chế độ chơi tiêu biểu của Blooket bao gồm: Classic, Tower Defense, Gold Quest,... Mỗi chế độ mang đến những đặc điểm độc đáo, góp phần thu hút sự tham gia của người học, đồng thời giảm thiểu cảm giác nhàm chán trong quá trình học tập. Nhờ vào tính linh hoạt và sáng tạo này, Blooket trở thành công cụ hiệu quả trong việc gia tăng động lực và hứng thú học tập cho sinh viên.

4.2.4. Wordwall

Word Wall là một ứng dụng học tập sáng tạo, cho phép giảng viên dễ dàng tạo ra các hoạt động cho lớp học của mình, ví dụ như: giải đố, nối từ, đoán chữ, vòng quay ngẫu nhiên, tìm từ còn thiếu, game ô chữ, câu hỏi đúng sai,... Các hoạt động được tạo từ Wordwall có thể được phát trên bất kỳ thiết bị hỗ trợ nào và người dạy có thể tùy chọn tạo tài liệu để in dựa trên các hoạt động đó. Có nhiều loại nhiệm vụ từ vựng được giới thiệu trên ứng dụng Wordwall, trong đó đa số các loại nhiệm vụ đều phù hợp với hoạt động học từ vựng của sinh viên. Người dạy cần có sự hiểu biết rõ ràng về mục đích và mục tiêu của các hoạt động trên Wordwall, từ đó tối ưu hoá trải nghiệm học tập của người học. Vì vậy, để chuẩn bị một bài giảng từ vựng có ứng dụng Wordwall sẽ cần nhiều thời gian hơn so với các ứng dụng khác.

Giảng viên được khuyến nghị lựa chọn cẩn thận các từ và cụm từ phù hợp với chương trình học và phù hợp với trọng tâm chủ đề hoặc cấp độ lớp. Điều này đảm bảo rằng từ vựng mang ý nghĩa và có tính ứng dụng trong việc học của sinh viên. Ngoài ra, việc hỗ trợ trực quan thông qua hình ảnh hoặc minh hoạ kèm theo từ vựng trên Wordwall có thể giúp sinh viên hiểu bài tốt hơn, đặc biệt đối với các từ đa nghĩa, phải phụ thuộc vào bối cảnh để đoán ra nghĩa chính xác của từ vựng. Ứng dụng Wordwall phù hợp với các hoạt động củng cố từ vựng, bài tập luyện về từ vựng, lựa chọn ý nghĩa từ vựng phù hợp với bối cảnh của bài đọc...

4.2.5. Mentimeter

Mentimeter là một ứng dụng trực tuyến giúp giảng viên tạo các bài kiểm tra, khảo sát, và hoạt động tương tác trong thời gian dạy. Ứng dụng này cho phép sinh viên tham gia trực tiếp bằng điện thoại hoặc máy tính mà không cần tài khoản, tạo ra một môi trường học tập sôi động và hấp dẫn. Với các tính năng như trắc nghiệm, câu hỏi mở, xếp hạng và đám mây từ (word cloud), Mentimeter giúp người dạy thu thập phản hồi nhanh chóng, đánh giá mức độ hiểu bài của sinh viên và tạo động lực học tập thông qua các yếu tố trò chơi hoá.

Trong tiết học kỹ năng Đọc, giảng viên có thể sử dụng Mentimeter để kiểm tra và mở rộng vốn từ vựng của sinh viên. Trước khi đọc bài, giảng viên có thể yêu cầu sinh viên nhập các từ liên quan đến chủ đề vào Word Cloud để kích hoạt kiến thức nền. Trong khi đọc, các câu hỏi trắc nghiệm có thể được sử dụng để kiểm tra nghĩa của từ vựng trong ngữ cảnh. Sau khi đọc, giảng viên có thể tổ chức các hoạt động tương tác như điền vào chỗ trống hoặc đặt câu với từ mới học. Nhờ vậy, Mentimeter không chỉ giúp sinh viên ghi nhớ từ vựng hiệu quả mà còn làm cho tiết học trở nên thú vị và sinh động hơn.

5. Kết luận

Việc tích hợp yếu tố trò chơi vào quá trình giảng dạy tiếng Anh đã và đang trở thành một phương pháp sư phạm hiệu quả, được khuyến khích áp dụng rộng rãi trong các cơ sở giáo dục. Trong bối cảnh cách mạng công nghiệp 4.0, các ứng dụng trò chơi kết hợp học ngoại ngữ không chỉ đóng vai trò là một công cụ hỗ trợ mà còn trở thành một phương tiện giảng dạy tiên tiến, đặc biệt hữu ích trong việc giảng dạy các kỹ năng ngôn ngữ như nghe, nói, viết và đọc. Bài viết tập trung phân tích việc ứng dụng các công cụ gamification trong giảng dạy kỹ năng Đọc nhằm nâng cao hứng thú học tập, đồng thời hỗ trợ mở rộng và kiểm tra vốn từ vựng của sinh viên một cách hiệu quả.

Dữ liệu thu thập từ quá trình thực nghiệm và khảo sát cho thấy việc ứng dụng gamification trong lớp học đã góp phần tích cực vào việc nâng cao động lực học tập, cải thiện khả năng ghi nhớ và mở rộng vốn từ vựng, đồng thời tăng cường mức độ tương tác của sinh viên. Bằng cách tham gia vào các hoạt động tương tác trong môi trường học tập có yếu tố trò chơi, người học có cơ hội thực hành và ứng dụng từ vựng vào các ngữ cảnh cụ thể, qua đó nâng cao khả năng tiếp thu và sử dụng ngôn ngữ. Hơn nữa, gamification tạo ra một không gian học tập an toàn, khuyến khích sinh viên thử nghiệm và áp dụng kiến thức cùng với đó là các cơ chế phản hồi tức thời và theo dõi tiến độ hỗ trợ người học tự đánh giá và điều chỉnh chiến lược học tập của mình. Tuy nhiên, bên cạnh những lợi ích đáng kể, việc triển khai gamification trong giảng dạy kỹ năng đọc cũng đặt ra một số thách thức, bao gồm hạn chế về công nghệ, yêu cầu thiết kế bài giảng phù hợp và phương pháp đánh giá hiệu quả. Giảng viên cần có sự cân nhắc kỹ lưỡng trong việc cân bằng giữa yếu tố giải trí và mục tiêu học thuật, đồng thời tham gia các chương trình đào tạo chuyên môn nhằm nâng cao năng lực ứng dụng gamification trong giảng dạy một cách hiệu quả. Bài viết này mới dừng lại ở việc điều tra ý kiến của sinh viên được học gamification để đề xuất các ứng dụng lồng ghép trong bài giảng kỹ năng đọc. Để thấy rõ được tính ưu việt của phương pháp tích hợp trò chơi trong giảng dạy kỹ năng đọc nhằm nâng cao vốn từ vựng cho sinh viên, các nghiên cứu tương lai có thể tiến hành các phương pháp thực nghiệm để đo lường kết quả học tập thực tế của sinh viên khi được trải nghiệm gamification hoặc so sánh với nhóm sinh viên học theo phương pháp truyền thống.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

1. Diễm Thị Ngọc Lương. *Nghiên cứu sử dụng trò chơi trong dạy học ngữ pháp môn Tiếng Anh cho sinh viên Trường Đại học Xây dựng miền Tây*. Tạp chí Thiết bị giáo dục, số 2 (309), ISSN 1859-0810, tr. 49-51, 2024.
 2. Duyên Thị Phương, NghiêM Thị Thu Hà, Phạm Thị Bích Hào, Hoàng Thị Quỳnh Ngân. *Vận dụng trò chơi ngôn ngữ để khuyến khích sinh viên tham gia các hoạt động nói tiếng Anh trên lớp*. Tạp chí Ngôn ngữ & Đời Sống, Số 3(337)-2023, tr. 65-70, 2023.
 3. Huy Ngọc Ánh Đoàn. *Sử dụng ứng dụng Wordwall để tạo các trò chơi tương tác trong việc dạy từ vựng tiếng Anh*. Tạp chí Khoa học & Công nghệ - Trường Đại học Xây dựng miền Tây, số 3, 2022, tr. 186-195, 2022.
 4. Loan Thị Bích Đậu, Hoàng Thị Quỳnh Ngân. *Vận dụng trò chơi ngôn ngữ trong giảng dạy tiếng Anh*. Tạp chí khoa học - trường Đại học Vinh, tập 47, số 2B (2018), tr. 20-27, 2018.
 5. Quyên T. Nguyễn. *Sử dụng phần mềm Blooket thiết kế trò chơi học tập cho học sinh*, Tạp chí Thiết bị giáo dục, số 1 (322), ISSN 1859-0810, tr. 1-6, 2024.
 6. Thảo Thị Dạ Ngô. *Lồng ghép trò chơi ngôn ngữ trong tiết học tiếng Anh nhằm nâng cao chất lượng dạy và học*, Đại học Quốc Gia Hà Nội, 2015.
- ##### Tiếng Anh
7. Anisa, K. D., Marmanto, S., & Supriyadi, S. *The effect of gamification on students' motivation in learning English*. Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya, 14(1), 22-28, 2020.
 8. Cameron, L. *Teaching languages to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
 9. Hadfield, J. *Beginner's communication games*. Longman, 1999.
 10. Kıyanççek, Ezgi & Levent Uzun. *Gamification in English Language Classrooms: The Case of Kahoot!*. Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal), Volume 6, Number 1, 2022, p. 1-13.
 11. Kovalenko, Irina V. & Tatyana P. Skvortsova. *Game Technologies and Gamification Techniques in Teaching English: An Analysis of Pedagogical Experience*. RUDN Journal of Psychology and Pedagogics, Vol. 19 No. 2, ISSN 2313-1683 (Print); ISSN 2313-1705 (Online), p. 382-392, 2022.
 12. Lewis, M. *The lexical approach: The state of ELT and a way forward*. Hove, UK: Language Teaching Publications, 1993.
 13. Nikmah, Hadirotnun. *Gamification to Improve Students' Engagement in Learning English*". Proceeding of 1st Conference of English Language and Literature (CELL) 2019.