

TÁC ĐỘNG CỦA TRÒ CHƠI ĐẾN VIỆC CẢI THIỆN KỸ NĂNG NÓI TIẾNG ANH CỦA HỌC SINH LỚP 6

NGUYỄN THỊ HUYỀN TRANG¹
BÙI THỊ THANH THƯƠNG²

Abstract: This study was conducted to evaluate the effectiveness of integrating educational games into English speaking instruction for Grade 6 students. A total of 37 students participated, divided into two groups: the experimental group (n = 18) and the control group (n = 19). Data were collected through two speaking tests administered before and after the intervention, focusing on three criteria: Grammar and Vocabulary, Pronunciation, and Interaction. Results showed that the experimental group achieved significant improvement, with mean scores increasing from 2.39 to 3.61 (Grammar & Vocabulary), 1.78 to 2.83 (Pronunciation), and 1.94 to 3.00 (Interaction), all statistically significant ($p < 0.0001$). In contrast, the control group showed only a slight improvement in Grammar & Vocabulary (from 2.26 to 2.68, $p = 0.0020$), while Pronunciation (1.89 \rightarrow 2.00, $p = 0.1628$) and Interaction (unchanged at 2.00) remained largely the same. These findings confirm the positive and notable impact of educational games on improving English speaking skills among Grade 6 students, particularly in personalized learning environments.

Keywords: *educational games, English speaking skills, secondary school students, learner-centered teaching*

1. Mở đầu

Kỹ năng nói được xem là chìa khóa mở ra cánh cửa giao tiếp, đóng vai trò trung tâm trong quá trình học một ngôn ngữ mới, đặc biệt đối với học sinh nhỏ tuổi khi làm quen với tiếng Anh như một ngoại ngữ. Trong bốn kỹ năng cơ bản - nghe, nói, đọc, viết, kỹ năng nói chính là biểu hiện sinh động và trực tiếp nhất của việc sử dụng ngôn ngữ, bởi nó đòi hỏi người học phải tiếp nhận, xử lý và phản hồi thông tin gần như đồng thời trong thời gian thực [7].

Với học sinh trung học cơ sở, đặc biệt là các em lớp 6 đang ở giai đoạn chuyển tiếp từ cấp tiểu học lên cấp trung học, kỹ năng nói không chỉ giúp các em tự tin khi sử dụng tiếng Anh mà còn đóng vai trò quan trọng trong việc khơi dậy sự hứng thú học tập, hình thành bản sắc cá nhân trong môi trường học ngoại ngữ.

Trong thực tiễn giảng dạy tiếng Anh tại Việt Nam, kỹ năng nói vẫn chưa thực sự được quan tâm đúng mức. Nhiều nghiên cứu chỉ ra rằng học sinh Việt Nam gặp nhiều khó khăn khi rèn luyện kỹ năng này, từ rào cản tâm lý, thiếu môi trường thực hành, đến phương pháp dạy học còn thiên về lý thuyết và kiểm tra viết [2]. Việc ngại phát biểu, sợ mắc lỗi, thiếu cơ hội luyện nói trên lớp cùng với tâm lý sợ bị chê cười khiến nhiều học sinh rụt rè, kém chủ động khi giao tiếp bằng tiếng Anh. Đáng nói hơn, cách dạy học nặng về dịch thuật, phân tích ngữ pháp trong khi kỹ năng nói ít được đưa vào bài học chính khóa đã góp phần khiến người học thiếu tự tin, ngại sử dụng tiếng Anh và tiếp tục phụ thuộc vào tiếng mẹ đẻ [1].

Trước thực tế ấy, các xu hướng giảng dạy hiện đại đã và đang mở ra những hướng tiếp cận mới, trong đó Học tập dựa trên trò chơi (Game-Based Learning - GBL) nổi lên như một giải pháp sư phạm tiềm năng, đặc biệt trong việc khơi gợi cảm hứng và tăng cường hiệu quả học tập ngôn ngữ. Khác với cách học truyền thống, GBL mang đến môi trường học tập mang tính tương tác cao, vui nhộn và giàu yếu tố xã hội, giúp người học tiếp cận tiếng Anh một cách tự nhiên và hứng thú hơn [11], [10]. Dựa trên

^{1,2} Trường Đại học Ngoại ngữ, Đại học Quốc gia Hà Nội; Email liên hệ: trangth@vnu.edu.vn

tinh thần của thuyết kiến tạo xã hội, các trò chơi học tập không chỉ tạo điều kiện để học sinh hợp tác, trao đổi ý tưởng mà còn thúc đẩy các em vận dụng ngôn ngữ trong những tình huống gần gũi và thực tế.

Nhiều nghiên cứu đã cho thấy trò chơi giáo dục có tác dụng tích cực trong việc nâng cao động lực học tập, kéo dài khả năng tập trung và cung cấp phản hồi tức thì - những yếu tố có liên quan chặt chẽ tới hiệu quả học ngoại ngữ [9], [12]. Với học sinh nhỏ tuổi, trò chơi còn giúp giảm áp lực tâm lí, xóa bỏ nỗi sợ sai và tạo điều kiện cho các em mạnh dạn tham gia vào hoạt động nói [16].

Dù vậy, tại Việt Nam, việc áp dụng GBL trong lớp học tiếng Anh - đặc biệt ở cấp trung học cơ sở - vẫn còn nhiều hạn chế. Trong khi một vài nghiên cứu như của Anderson và Rainie [2], [3] đã chứng minh hiệu quả của trò chơi kĩ thuật số trong việc nâng cao vốn từ vựng, thì các nghiên cứu chuyên sâu về việc sử dụng trò chơi có cấu trúc để cải thiện khả năng nói, đặc biệt là độ lưu loát, độ chính xác và sự linh hoạt trong sử dụng từ vựng, vẫn còn tương đối ít. Khoảng trống này càng đáng chú ý hơn khi xét đến đặc điểm tâm lí và nhận thức của học sinh lớp 6 - những em đang bước vào giai đoạn chuyển giao đầy nhạy cảm, dễ bị ảnh hưởng bởi cảm xúc nhưng cũng rất dễ tiếp cận với các phương pháp học sinh động và giàu tính tương tác [15], [16]. Trong giai đoạn này, các em phải làm quen với yêu cầu học tập mới, đòi hỏi sự đổi mới về phương pháp dạy học sao cho vừa phù hợp với năng lực tiếp nhận, vừa hỗ trợ cảm xúc của người học.

Xuất phát từ thực tiễn ấy, nghiên cứu này với tiêu đề “*Tác động của trò chơi đến việc cải thiện kĩ năng nói tiếng Anh của học sinh lớp 6*” được thực hiện nhằm xác định mức độ tiến bộ của học sinh về kĩ năng nói sau một quá trình học tập có lồng ghép các hoạt động trò chơi, thông qua việc so sánh kết quả kiểm tra trước và sau khi áp dụng phương pháp. Nghiên cứu hướng tới việc tích hợp trò chơi giáo dục vào hoạt động dạy nói tiếng Anh, từ đó theo dõi và đánh giá sự tiến bộ về khả năng diễn đạt trôi chảy, chính xác và sử dụng từ vựng hiệu quả của học sinh. Kết quả kì vọng không chỉ mang lại giá trị thiết thực trong dạy học tại địa phương mà còn đóng góp thêm vào lí thuyết nghiên cứu giảng dạy tiếng Anh.

2. Một số vấn đề lí thuyết liên quan

2.1. Kĩ năng nói trong giảng dạy ngoại ngữ

Kĩ năng nói là một trong bốn kĩ năng ngôn ngữ cốt lõi và giữ vai trò trung tâm trong hoạt động giao tiếp thời gian thực. Theo Brown [6], kĩ năng nói là một dạng kĩ năng sản sinh ngôn ngữ, liên quan đến việc tạo ra lời nói nhằm truyền đạt ý nghĩa. Trong môi trường giáo dục, nói không chỉ đơn thuần là việc phát ra âm thanh, mà là quá trình kiến tạo và thể hiện ngôn ngữ có nghĩa, phù hợp với hoàn cảnh và ngữ cảnh giao tiếp cụ thể [14].

Richards và Schmidt [8] cho rằng nói thành thạo không chỉ dừng lại ở việc truyền đạt ý tưởng một cách rõ ràng, mà còn đòi hỏi người học biết vận dụng các chiến lược diễn ngôn phù hợp và am hiểu các quy ước ngôn ngữ - xã hội. Nói cách khác, giao tiếp hiệu quả cần đến nhận thức về ngữ dụng và khả năng điều chỉnh cách diễn đạt theo bối cảnh xã hội cụ thể. Krueger và Casey [13] cũng mô tả kĩ năng nói là “một quá trình phức tạp trong việc kiến tạo và chia sẻ ý nghĩa”, đòi hỏi người học phải đồng thời phát triển nhiều tiêu kĩ năng như phát âm rõ ràng, ngữ điệu phù hợp, sử dụng ngữ pháp chính xác và duy trì sự lưu loát trong phát biểu. Braun & Clarke [5] bổ sung rằng bên cạnh các yếu tố ngôn ngữ như từ vựng và cú pháp, người nói còn cần biết kết hợp yếu tố phi ngôn ngữ như ánh mắt, cử chỉ, ngữ điệu và giọng nói để giao tiếp một cách hiệu quả.

2.2. Các loại kĩ năng nói

Trong giảng dạy tiếng Anh như một ngoại ngữ (EFL), kĩ năng nói được chia thành nhiều dạng khác nhau, phản ánh mức độ sử dụng ngôn ngữ của người học trong từng tình huống cụ thể. Theo

Brown [6], kỹ năng nói có thể được phân loại thành năm dạng: nói lặp (imitation), nói chuyên sâu (intensive), phản hồi (responsive), tương tác (interactive), và nói mở rộng (extensive). Trong đó, kỹ năng **nói tương tác** được xem là hình thức giao tiếp thực tế nhất, bao gồm các hoạt động trò chuyện, thảo luận và đóng vai diễn ra theo thời gian thực.

Kỹ năng nói tương tác không chỉ đòi hỏi người học biết điều phối lượt nói và phản hồi linh hoạt mà còn cần khả năng thương lượng ý nghĩa một cách chủ động. Đây cũng chính là trọng tâm của nghiên cứu này, bởi kỹ năng này phản ánh rõ nét khả năng giao tiếp hiệu quả trong môi trường học tập. Đặc biệt, các trò chơi giáo dục tỏ ra hữu hiệu trong việc phát triển kỹ năng nói tương tác, vì chúng tạo ra môi trường sử dụng ngôn ngữ có tính ngữ cảnh rõ ràng, sinh động và hấp dẫn, từ đó khuyến khích người học tham gia giao tiếp một cách tự nhiên, ít áp lực.

2.2. Trò chơi giáo dục trong dạy và học ngoại ngữ

Wright, Betteridge và Buckby [17] định nghĩa trò chơi là “một hoạt động có luật chơi, mục tiêu rõ ràng, kết quả xác định và thường mang tính giải trí, kích thích sự tham gia tự nhiên của người học.” Trong dạy và học ngoại ngữ, trò chơi được xem là một công cụ sư phạm nhằm tạo cơ hội cho người học thực hành ngôn ngữ một cách tự nhiên, tăng tính tương tác, và tạo động lực học tập thông qua niềm vui và thử thách.

i) Phân loại trò chơi giáo dục

Trong dạy và học ngoại ngữ, nhiều hệ thống phân loại trò chơi giáo dục đã được xây dựng nhằm hỗ trợ giáo viên lựa chọn hoạt động phù hợp với mục tiêu giảng dạy và phát triển kỹ năng ngôn ngữ, đặc biệt là kỹ năng nói. Nghiên cứu này sử dụng hệ thống phân loại của Wright, Betteridge và Buckby [17] vì tính phù hợp cao với việc dạy kỹ năng nói cho học sinh nhỏ tuổi ở trình độ A1, cụ thể là học sinh lớp 6. Theo hệ thống này, trò chơi được chia thành ba nhóm chính:

- *Trò chơi đoán (Guessing Games)*: Người học sử dụng các gợi ý và câu hỏi để đoán từ vựng, sự vật hoặc khái niệm - một cách tự nhiên để luyện phản xạ ngôn ngữ và tư duy diễn đạt.
- *Trò chơi thiếu thông tin (Information - gap Games)*: Yêu cầu người chơi trao đổi thông tin để hoàn thành nhiệm vụ, tạo cơ hội luyện nói trong bối cảnh tương tác thực sự.
- *Trò chơi đóng vai và mô phỏng (Role - play and Simulation)*: Người học sử dụng ngôn ngữ trong các bối cảnh đời thực như mua bán, hỏi đường, hoặc phỏng vấn, giúp tăng tính ứng dụng của ngôn ngữ.

Cách phân loại này đặc biệt phù hợp với đối tượng học sinh lớp 6 vì chú trọng đến kỹ năng nói mang tính tương tác - trọng tâm của nghiên cứu. Những trò chơi này không đơn thuần là hoạt động giải trí mà tạo cơ hội để người học sử dụng ngôn ngữ một cách có mục đích và mang ý nghĩa rõ ràng trong từng tình huống cụ thể.

Bên cạnh đó, trò chơi theo phân loại của Wright và cộng sự còn rất linh hoạt, dễ tổ chức theo cặp hoặc nhóm nhỏ, góp phần làm giảm căng thẳng và tăng sự tự tin khi nói. Tính thực tiễn, khả năng ứng dụng cao và sự phù hợp với đặc điểm tâm lý - nhận thức của học sinh tiểu học và trung học cơ sở khiến các trò chơi này đặc biệt thích hợp cho lớp học cá nhân hoá trong nghiên cứu. Các hoạt động như đoán từ, nhập vai và giải quyết nhiệm vụ thông tin vừa thúc đẩy sự tham gia tích cực, vừa củng cố kỹ năng ngôn ngữ một cách tự nhiên và hiệu quả.

ii) Vai trò của trò chơi giáo dục trong phát triển kỹ năng nói

Wright, Betteridge và Buckby [17] khẳng định rằng trò chơi ngôn ngữ không chỉ hấp dẫn mà còn có tính sư phạm cao, vì chúng cung cấp bối cảnh học tập có ý nghĩa cho việc thực hành ngôn ngữ. Tác

giả cho rằng trò chơi giúp người học phát triển đồng thời cả độ lưu loát và độ chính xác, thông qua các hoạt động như đặt câu hỏi - trả lời, bày tỏ quan điểm, diễn đạt ý kiến hoặc thực hiện các chức năng ngôn ngữ cụ thể trong các bối cảnh giả lập. Những trải nghiệm này được diễn ra trong môi trường an toàn, không mang tính đánh giá khắt khe, qua đó khuyến khích người học mạnh dạn sử dụng ngôn ngữ hơn.

Tóm lại, trò chơi giáo dục không chỉ là một phương tiện tạo hứng thú mà còn là một chiến lược sư phạm mạnh mẽ trong phát triển kỹ năng nói tiếng Anh. Chúng mang lại nhiều lợi ích tích hợp: tạo cơ hội sử dụng ngôn ngữ thực tế, nâng cao động lực, giảm lo lắng, thúc đẩy hợp tác và phát triển toàn diện năng lực giao tiếp. Những tác động tích cực này lý giải vì sao trò chơi ngày càng trở thành một phần quan trọng trong thiết kế các hoạt động giảng dạy kỹ năng nói cho học sinh.

3. Phương pháp nghiên cứu

3.1. Câu hỏi nghiên cứu

Nghiên cứu này được thực hiện nhằm đánh giá hiệu quả của việc ứng dụng trò chơi giáo dục trong giảng dạy kỹ năng nói tiếng Anh cho học sinh lớp 6. Mục tiêu chính là xác định mức độ tiến bộ của học sinh về kỹ năng nói sau một quá trình học tập có lồng ghép các hoạt động trò chơi, thông qua việc so sánh kết quả kiểm tra trước và sau khi áp dụng phương pháp.

Từ mục tiêu đó, nghiên cứu đặt ra câu hỏi như sau:

- *Việc sử dụng trò chơi giáo dục ảnh hưởng đến sự tiến bộ trong kỹ năng nói tiếng Anh của học sinh lớp 6 trong lớp học cá nhân hoá ở mức độ nào?*

Để trả lời câu hỏi này, nghiên cứu áp dụng thiết kế thực nghiệm một nhóm, với phương pháp đánh giá trước và sau can thiệp, nhằm đo lường mức độ thay đổi trong năng lực nói của học sinh sau quá trình tham gia vào các hoạt động học tập có tích hợp trò chơi.

3.2. Đối tượng nghiên cứu

Nghiên cứu được triển khai với sự tham gia của 37 học sinh lớp 6 tại một lớp học thêm ở trung tâm tiếng Anh Global Edu tỉnh Vĩnh Phúc. Các học sinh được chia thành hai nhóm: nhóm thực nghiệm gồm 18 em và nhóm đối chứng gồm 19 em. Việc phân nhóm dựa trên lịch học sẵn có và điều kiện tổ chức lớp học thực tế, phản ánh đặc điểm vận hành tự nhiên của môi trường học tập ngoài công lập, thay vì áp dụng phương pháp lấy mẫu ngẫu nhiên.

Tất cả học sinh tham gia đều có trình độ tiếng Anh tương đương mức A1 theo Khung năng lực ngoại ngữ châu Âu (CEFR). Trình độ này được xác định thông qua một bài kiểm tra xếp lớp kỹ năng nói, được thiết kế dựa trên thang đánh giá của Cambridge Flyers, tập trung vào các tiêu chí như: khả năng sử dụng từ vựng cơ bản, cấu trúc câu đơn giản và kỹ năng tương tác ở mức độ thiết yếu.

Quá trình kiểm tra đầu vào do giáo viên - nghiên cứu viên trực tiếp thực hiện. Người thực hiện kiểm tra là một giáo viên có trên bốn năm kinh nghiệm giảng dạy và đánh giá kỹ năng nói tiếng Anh cho học sinh tiểu học và trung học cơ sở. Điều này đảm bảo tính nhất quán và độ tin cậy trong đánh giá ban đầu.

3.3. Công cụ nghiên cứu

Trong nghiên cứu này, dữ liệu được thu thập thông qua hai bài kiểm tra kỹ năng nói được tiến hành trước và sau quá trình can thiệp, bao gồm bài kiểm tra đầu vào và bài kiểm tra cuối khóa. Các bài kiểm tra được thiết kế phù hợp với cấp độ Flyer (A1) theo CEFR. Nội dung bài kiểm tra bám sát các tiêu chí đánh giá kỹ năng nói của Cambridge English, tập trung vào ba thành tố cốt lõi: *Ngữ pháp và Từ vựng, Phát âm, và Tương tác*.

Cụ thể:

- *Ngữ pháp và Từ vựng*: đánh giá khả năng sử dụng từ vựng phù hợp và cấu trúc ngữ pháp cơ bản một cách chính xác, nhằm truyền đạt thông tin rõ ràng và mạch lạc.

- *Phát âm*: đánh giá mức độ rõ ràng và dễ hiểu trong lời nói, bao gồm phát âm đúng âm tiết, sử dụng trọng âm chính xác và ngữ điệu tự nhiên.

- *Tương tác*: đánh giá khả năng tham gia vào các tình huống giao tiếp đơn giản, biết điều tiết lượt nói, đặt và trả lời câu hỏi, cũng như phản hồi phù hợp trong các cuộc trao đổi ngắn.

Quá trình chấm điểm dựa trên thang đo kỹ năng nói Movers A1, phù hợp với trình độ A1–A2 theo CEFR. Mỗi tiêu chí được đánh giá trên thang điểm 5 (từ 1 đến 5), trong đó điểm số cao hơn phản ánh mức độ thành thạo vượt trội ở tiêu chí tương ứng. Phương pháp đánh giá được sử dụng là đánh giá tổng thể (holistic assessment), dựa trên hướng dẫn của Alderson và cộng sự (1996). Thay vì tách rời từng kỹ năng nhỏ lẻ, cách tiếp cận này nhấn mạnh đến hiệu quả giao tiếp chung, cho phép đánh giá toàn diện hơn năng lực sử dụng ngôn ngữ trong bối cảnh thực tiễn.

Việc áp dụng thang đo chuẩn hoá giúp đảm bảo quá trình chấm điểm diễn ra khách quan, nhất quán và phù hợp với tiêu chí đánh giá kỹ năng nói của Cambridge English Young Learners (YLE). Đồng thời, thang đo này cũng cho phép theo dõi tiến bộ của người học không chỉ ở khía cạnh chính xác ngôn ngữ mà còn ở sự lưu loát và hiệu quả tương tác trong giao tiếp bằng lời.

Tất cả các bài kiểm tra được thực hiện theo hình thức cá nhân và có ghi âm để đảm bảo tính khách quan và khả năng đối chiếu kết quả. Việc chấm điểm do giáo viên - đồng thời là nghiên cứu viên - thực hiện. Giáo viên đã có trên 4 năm kinh nghiệm giảng dạy tiếng Anh và đánh giá kỹ năng nói cho học sinh phổ thông.

3.4. Tiến trình thực nghiệm

Nghiên cứu được tiến hành trong vòng 12 tuần, bao gồm 24 buổi học. Trong đó:

- Tuần 1: Toàn bộ học sinh tham gia bài kiểm tra đầu vào nhằm xác định năng lực nói ban đầu.

- Tuần 2 đến tuần 11:

- Nhóm thực nghiệm được giảng dạy theo hướng tích hợp các trò chơi giáo dục vào tiết học kỹ năng nói. Các trò chơi được thiết kế nhằm tăng cường sự tương tác, giảm lo âu và nâng cao động lực học tập.

- Nhóm đối chứng học theo phương pháp truyền thống, không có yếu tố trò chơi can thiệp.

- Tuần 12: Tất cả học sinh thực hiện bài kiểm tra cuối khóa, tổ chức trong điều kiện giống với bài kiểm tra đầu vào để đảm bảo tính tương đương khi so sánh kết quả.

Kết quả từ bài kiểm tra đầu vào và cuối khóa là cơ sở để phân tích mức độ tiến bộ trong kỹ năng nói của hai nhóm học sinh, từ đó đánh giá tác động của trò chơi giáo dục trong dạy học ngôn ngữ.

4. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

4.1. Kết quả nghiên cứu

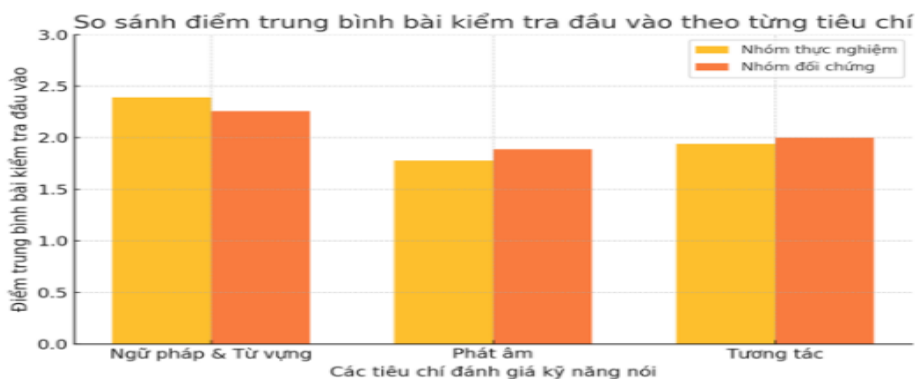
Nhằm đánh giá năng lực nói tiếng Anh ban đầu của học sinh trước khi triển khai can thiệp, một bài kiểm tra đầu vào đã được tổ chức cho cả hai nhóm: nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng. Bài kiểm tra này tập trung vào ba tiêu chí chính: Từ vựng - Ngữ pháp, Phát âm, và Tương tác giao tiếp.

Mỗi tiêu chí được chấm theo thang điểm 5, với tổng điểm tối đa là 15, được tính bằng cách cộng ba điểm thành phần. Hệ thống đánh giá này phản ánh năng lực nói một cách toàn diện, bao gồm cả độ chính xác ngôn ngữ và khả năng sử dụng ngôn ngữ trong tương tác thực tiễn.

Sau giai đoạn đánh giá đầu vào, nhóm thực nghiệm tham gia một chuỗi bài học có lồng ghép trò chơi giáo dục, trong khi nhóm đối chứng tiếp tục học theo phương pháp truyền thống. Các trò chơi được lựa chọn một cách có chủ đích, đảm bảo phù hợp với nội dung sách giáo khoa, đồng thời tập trung vào việc phát triển các tiểu kỹ năng nói cụ thể như hỏi - đáp, miêu tả, phản hồi, và diễn đạt quan điểm cá nhân. Mức độ phù hợp về độ tuổi, trình độ A1 và mục tiêu học tập của học sinh cũng được cân nhắc kỹ lưỡng trong quá trình thiết kế hoạt động can thiệp.

Bảng 1. Điểm trung bình bài kiểm tra đầu vào của Nhóm thực nghiệm và Nhóm đối chứng

Tiêu chí	Nhóm thực nghiệm	Nhóm đối chứng
Từ vựng - Ngữ pháp	2.39	2.26
Phát âm	1.78	1.89
Tương tác	1.94	2.00



Biểu đồ 1: Điểm trung bình bài kiểm tra đầu vào của Nhóm thực nghiệm và Nhóm đối chứng

Kết quả bài kiểm tra đầu vào được trình bày trong Bảng 1 cho thấy điểm trung bình của hai nhóm thực nghiệm, và đối chứng có sự tương đồng tương đối ở cả ba tiêu chí: ngữ pháp và từ vựng, phát âm, và tương tác.

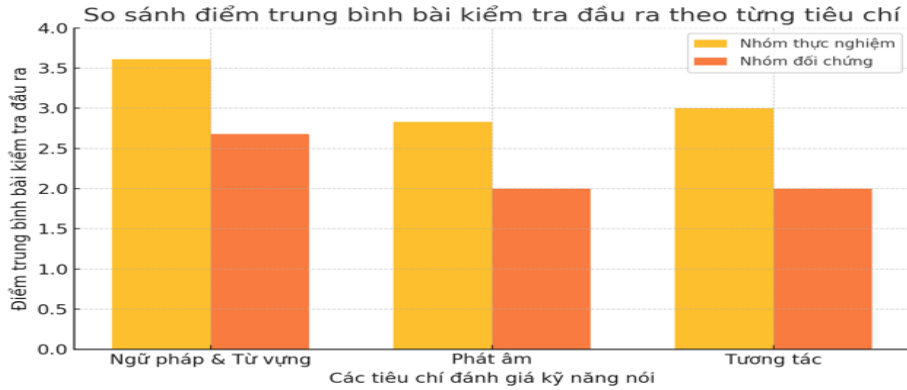
- **Từ vựng và ngữ pháp:** Nhóm thực nghiệm đạt điểm trung bình là 2.39, cao hơn so với nhóm đối chứng (2.26). Điều này cho thấy cả hai nhóm đều có khả năng sử dụng từ vựng và cấu trúc ngữ pháp cơ bản ở mức trung bình, với chênh lệch không đáng kể.

- **Phát âm:** Đây là tiêu chí có điểm trung bình thấp nhất ở cả hai nhóm, với nhóm thực nghiệm là 1.78 và nhóm đối chứng là 1.89. Kết quả này phản ánh điểm yếu chung về phát âm, cho thấy học sinh còn gặp nhiều khó khăn trong việc phát âm rõ ràng, đúng trọng âm và sử dụng ngữ điệu phù hợp.

- **Tương tác:** Điểm trung bình ở tiêu chí này cũng khá thấp, ở mức 1.94 (nhóm thực nghiệm) và 2.00 (nhóm đối chứng), cho thấy khả năng phản hồi và duy trì cuộc hội thoại bằng tiếng Anh còn hạn chế.

Bảng 2. Điểm trung bình bài kiểm tra đầu ra của Nhóm thực nghiệm và Nhóm đối chứng

Tiêu chí	Nhóm thực nghiệm	Nhóm đối chứng
Từ vựng - Ngữ pháp	3.61	2.68
Phát âm	2.83	2.00
Tương tác	3.00	2.00



Biểu đồ 2: Điểm trung bình bài kiểm tra đầu ra của Nhóm thực nghiệm và Nhóm đối chứng

Kết quả bài kiểm tra đầu ra cho thấy sự khác biệt rõ rệt giữa nhóm thực nghiệm - được giảng dạy với trò chơi giáo dục, và nhóm đối chứng - học theo phương pháp truyền thống. Cụ thể:

- **Ngữ pháp và từ vựng:** Nhóm A đạt trung bình 3.61, trong khi nhóm B chỉ đạt 2.68. Khoảng cách 0.93 điểm cho thấy trò chơi giáo dục có tác động tích cực đáng kể đến khả năng vận dụng từ vựng và cấu trúc ngữ pháp của người học trong tình huống giao tiếp.

- **Phát âm:** Nhóm A đạt 2.83, cao hơn nhóm B (2.00) gần một điểm. Sự cải thiện này đặc biệt ý nghĩa vì phát âm là một yếu tố khó cải thiện trong thời gian ngắn. Kết quả này chứng minh hiệu quả của môi trường ít gây lo âu mà trò chơi tạo ra, giúp học sinh tự tin luyện phát âm và ngữ điệu một cách tự nhiên hơn.

- **Tương tác:** Nhóm A đạt mức 3.00, vượt trội hơn hẳn so với 2.00 của nhóm B. Đây là sự chênh lệch lớn nhất trong ba tiêu chí, phản ánh vai trò nổi bật của trò chơi trong việc thúc đẩy tương tác giao tiếp giữa các học sinh - một kỹ năng mà phương pháp học truyền thống ít chú trọng.

Kết quả từ Bảng 2 cho thấy nhóm được can thiệp bằng trò chơi giáo dục có sự tiến bộ vượt trội ở cả ba tiêu chí so với nhóm đối chứng. Sự khác biệt không chỉ nằm ở điểm số cao hơn, mà còn thể hiện ở mức độ cải thiện rõ rệt so với điểm đầu vào (so sánh Bảng 1 và Bảng 2). Điều này khẳng định hiệu quả sự phạm của việc tích hợp trò chơi giáo dục vào dạy kỹ năng nói, đặc biệt là trong bối cảnh người học còn nhỏ tuổi và có trình độ tiếng Anh sơ cấp.

Bảng 3. So sánh điểm đầu vào và đầu ra của Nhóm thực nghiệm theo ba tiêu chí đánh giá kỹ năng nói

Tiêu chí	Điểm đầu vào	Điểm đầu ra	t-statistic	p-value	Ý nghĩa
Từ vựng - Ngữ pháp	2.39	3.61	9.457	< 0.0001	Có ý nghĩa
Phát âm	1.78	2.83	8.304	< 0.0001	Có ý nghĩa
Tương tác	1.94	3.00	19.000	< 0.0001	Có ý nghĩa

Bảng 4. So sánh điểm đầu vào và đầu ra của Nhóm đối chứng theo ba tiêu chí đánh giá kỹ năng nói

Tiêu chí	Điểm đầu vào	Điểm đầu ra	t-statistic	p-value	Ý nghĩa
Từ vựng - Ngữ pháp	2.26	2.68	3.618	0.0020	Có ý nghĩa
Phát âm	1.89	2.00	1.455	0.1628	Không đáng kể
Tương tác	2.00	2.00	—	—	Không thay đổi

Kết quả kiểm tra thống kê t được trình bày trong Bảng 3 và Bảng 4 cho thấy sự khác biệt đáng kể về mức độ cải thiện kỹ năng nói giữa nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng sau quá trình can thiệp.

Về tiêu chí từ vựng và ngữ pháp, cả hai nhóm đều ghi nhận sự gia tăng điểm trung bình sau can thiệp. Nhóm thực nghiệm có mức tăng từ 2.39 lên 3.61 ($t = 9.457, p < 0.0001$), trong khi nhóm đối chứng tăng từ 2.26 lên 2.68 ($t = 3.618, p = 0.0020$). Mặc dù kết quả ở cả hai nhóm đều có ý nghĩa thống kê, mức độ cải thiện của nhóm thực nghiệm vượt trội hơn rõ rệt, thể hiện ở giá trị t cao gấp gần ba lần và mức tăng điểm lớn hơn. Điều này cho thấy tác động của chương trình can thiệp đã góp phần nâng cao hiệu quả sử dụng cấu trúc ngữ pháp và vốn từ vựng của người học một cách đáng kể hơn so với phương pháp giảng dạy thông thường.

Đối với tiêu chí Phát âm, nhóm thực nghiệm cho thấy sự cải thiện rõ rệt, với điểm trung bình tăng từ 1.78 lên 2.83 ($t = 8.304, p < 0.0001$), trong khi nhóm đối chứng chỉ tăng nhẹ từ 1.89 lên 2.00 ($t = 1.455, p = 0.1628$), không đạt ngưỡng ý nghĩa thống kê. Sự chênh lệch này phản ánh vai trò thiết yếu của chương trình can thiệp trong việc hỗ trợ người học phát triển kỹ năng phát âm – một yếu tố thường bị bỏ qua trong các phương pháp giảng dạy truyền thống.

Đáng chú ý, ở tiêu chí Tương tác, nhóm thực nghiệm ghi nhận mức tăng vượt trội từ 1.94 lên 3.00 ($t = 19.000, p < 0.0001$), cho thấy tiến bộ mạnh mẽ trong năng lực tham gia vào hội thoại và duy trì tương tác giao tiếp. Trong khi đó, nhóm đối chứng không có bất kỳ thay đổi nào về điểm số (giữ nguyên ở mức 2.00), phản ánh sự trì trệ trong phát triển kỹ năng tương tác khi không có sự hỗ trợ từ chương trình can thiệp.

4.2. Thảo luận

Kết quả phân tích từ các bài kiểm tra kỹ năng nói cho thấy trò chơi giáo dục có ảnh hưởng rõ rệt và tích cực đến năng lực sử dụng tiếng Anh của học sinh lớp 6 trong môi trường lớp học cá nhân. Hiệu quả này được khẳng định thông qua cả số liệu mô tả lẫn phân tích thống kê suy luận.

Trước hết, kết quả định lượng phản ánh sự cải thiện đáng kể của nhóm thực nghiệm - những học sinh được tiếp cận với trò chơi giáo dục trong suốt 12 tuần. Cụ thể, điểm trung bình sau can thiệp của nhóm này đạt 3.61 ở tiêu chí ngữ pháp và từ vựng. Kết quả 2.83 ở phát âm và 3.00 ở tương tác, trong khi nhóm đối chứng chỉ đạt lần lượt 2.68, 2.00 và 2.00. Mức tăng điểm trung bình của nhóm thực nghiệm vượt hơn 1 điểm ở mỗi tiêu chí, trong khi mức tăng của nhóm đối chứng là không đáng kể (dưới 0.25 điểm).

Kết quả kiểm định t cho mẫu ghép càng củng cố sự khác biệt này. Ở nhóm thực nghiệm, các giá trị p đều nhỏ hơn 0.0001, khẳng định sự cải thiện là có ý nghĩa thống kê cao. Trong khi đó, giá trị p của nhóm đối chứng là 0.072 - không đạt ngưỡng ý nghĩa. Điều này cho thấy tiến bộ của nhóm thực nghiệm chủ yếu đến từ việc tích hợp trò chơi giáo dục, chứ không đơn thuần là kết quả của quá trình phát triển ngôn ngữ tự nhiên hay yếu tố bên ngoài.

Tổng thể, các dữ liệu thu được cho thấy trò chơi giáo dục là một phương pháp sư phạm hiệu quả trong việc nâng cao kỹ năng nói tiếng Anh ở học sinh nhỏ tuổi. Những cải thiện rõ rệt về độ chính xác ngữ pháp, vốn từ vựng, phát âm và khả năng tương tác giao tiếp cho thấy trò chơi đã tạo ra một môi

trường học tập sinh động, thực tiễn và giảm áp lực cho người học. Chính yếu tố tương tác và hấp dẫn của trò chơi đã góp phần thúc đẩy sự tham gia tích cực và giúp học sinh sử dụng ngôn ngữ một cách tự tin, tự nhiên hơn.

Đáng lưu ý, toàn bộ những tiến bộ này đạt được chỉ trong vòng 12 tuần, cho thấy tính khả thi và tiềm năng mở rộng của việc ứng dụng trò chơi giáo dục vào dạy học kỹ năng nói tiếng Anh. Với những giáo viên đang giảng dạy học sinh bậc tiểu học hoặc lớp bổ trợ, đặc biệt trong bối cảnh học tập cá nhân, kết quả nghiên cứu này là minh chứng thực nghiệm đáng tin cậy về hiệu quả của các trò chơi có cấu trúc và định hướng rõ ràng trong giảng dạy ngôn ngữ.

Một đóng góp quan trọng khác là khả năng hỗ trợ ghi nhớ từ vựng và phát triển độ lưu loát. Mức tăng điểm rõ rệt ở tiêu chí từ vựng cho thấy học sinh ghi nhớ và sử dụng từ mới hiệu quả hơn khi được học trong bối cảnh cụ thể, lặp lại thông qua các trò chơi. Đồng thời, độ lưu loát trong lời nói cũng được cải thiện, phản ánh khả năng nói trôi chảy và tự nhiên hơn sau quá trình can thiệp. Kết quả này khẳng định rằng các hoạt động trò chơi mang tính giao tiếp đóng vai trò như chất xúc tác giúp ngôn ngữ được tiếp thu và sản sinh theo cách tự nhiên hơn so với hình thức luyện tập truyền thống.

Cuối cùng, trò chơi giáo dục còn mở ra cơ hội cho việc đánh giá không chính thức và phản hồi tức thì. Trong quá trình học sinh tham gia tương tác, giáo viên có thể dễ dàng quan sát khả năng sử dụng ngôn ngữ và đưa ra nhận xét kịp thời mà không tạo cảm giác bị đánh giá hay áp lực cho học sinh. Cách tiếp cận này đặc biệt hữu ích trong việc nhận diện lỗ hổng kiến thức và điều chỉnh chiến lược giảng dạy phù hợp với từng đối tượng học sinh.

Tóm lại, nghiên cứu cho thấy việc tích hợp trò chơi giáo dục vào giảng dạy kỹ năng nói không chỉ nâng cao hiệu quả tiếp nhận ngôn ngữ mà còn cải thiện đáng kể trải nghiệm học tập của học sinh. Những kết quả đạt được cho thấy tiềm năng lớn trong việc nhân rộng mô hình này trong các lớp học tiếng Anh dành cho học sinh tiểu học và trung học cơ sở tại Việt Nam.

5. Kết luận

Nghiên cứu này được thực hiện nhằm tìm hiểu tác động của trò chơi giáo dục đối với kỹ năng nói tiếng Anh của học sinh lớp 6 trong lớp học thêm tại một trung tâm tiếng Anh tỉnh Vĩnh Phúc, dựa trên thiết kế nghiên cứu hỗn hợp kéo dài 12 tuần. Bài kiểm tra trước và sau can thiệp, áp dụng thang đánh giá Cambridge Flyers (điều chỉnh), cho thấy sự cải thiện rõ rệt ở các tiêu chí ngữ pháp, từ vựng, phát âm và khả năng tương tác giao tiếp.

Kết quả này khẳng định trò chơi giáo dục không chỉ là một phương tiện tạo hứng thú mà còn là công cụ sư phạm hiệu quả, giúp học sinh thực hành ngôn ngữ tự nhiên, gia tăng sự tham gia và khuyến khích giao tiếp tự phát. Môi trường học tập ít áp lực mà trò chơi mang lại cũng hỗ trợ đáng kể cho những học sinh nhút nhát, đồng thời tạo điều kiện để giáo viên quan sát, phản hồi kịp thời và điều chỉnh cách giảng dạy.

Từ những phát hiện trên, nghiên cứu nhấn mạnh tầm quan trọng của việc tích hợp trò chơi một cách bài bản vào chương trình kỹ năng nói của học sinh lớp 6. Song song với đó, việc tổ chức các khóa tập huấn chuyên đề về thiết kế và triển khai trò chơi cho giáo viên là bước đi cần thiết nhằm nâng cao hiệu quả và nhân rộng phương pháp này trong thực tiễn giảng dạy.

Dựa trên kinh nghiệm thực tiễn trong quá trình triển khai nghiên cứu, một số khuyến nghị sư phạm cụ thể được đề xuất nhằm tối ưu hóa việc tích hợp trò chơi vào dạy học kỹ năng nói như sau:

Thứ nhất, cần lựa chọn các trò chơi có mục tiêu giao tiếp rõ ràng, tập trung vào các kỹ năng cụ thể như phát âm, sử dụng từ vựng hoặc luyện độ lưu loát. Những hình thức như đóng vai, trò chơi theo ngữ cảnh hoặc kịch bản giao tiếp đặc biệt hữu ích trong việc thúc đẩy sử dụng ngôn ngữ mang tính thực tiễn.

Thứ hai, cần khai thác yếu tố hợp tác trong trò chơi để tăng cường tương tác giữa các học sinh. Các hoạt động làm việc theo cặp hoặc nhóm không chỉ khuyến khích học sinh thương lượng ngôn ngữ mà còn giúp các em mạnh dạn hơn trong việc diễn đạt ý tưởng. Việc kết hợp đa dạng các loại trò chơi - cạnh tranh, hợp tác, kỹ thuật số và truyền thống - sẽ góp phần duy trì hứng thú học tập và đáp ứng nhiều phong cách học khác nhau.

Cuối cùng, trò chơi cần được thiết kế để gắn kết với nội dung chương trình học chính khóa, đặc biệt là về ngữ pháp và từ vựng trọng tâm trong từng bài. Việc tích hợp trò chơi với các chủ đề trong sách giáo khoa sẽ giúp đảm bảo sự liên thông giữa hoạt động chơi và mục tiêu học tập, từ đó nâng cao tính hiệu quả và giá trị bổ trợ của trò chơi trong lớp học.

Tóm lại, kết quả nghiên cứu này cung cấp bằng chứng rõ ràng về tính hiệu quả và khả thi của việc tích hợp trò chơi giáo dục vào giảng dạy kỹ năng nói tiếng Anh, đặc biệt đối với học sinh nhỏ tuổi. Khi được triển khai đúng cách, trò chơi không chỉ nâng cao kết quả học tập mà còn góp phần xây dựng môi trường học tích cực, chủ động và đầy cảm hứng cho người học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

1. Nguyễn Thị Huyền Trang, Lê Thị Thanh Loan. *Khảo sát tính hiệu quả của kỹ thuật Dictogloss đối với việc nâng cao năng lực ngữ pháp của học sinh*. Tạp chí Ngôn ngữ & Đời sống, 2(350), 87-94. 2024.

Tiếng nước ngoài

2. Anderson, J., & Rainie, L. *The role of gamification in education: A literature review*. Pew Research Center. 2014.
3. Anderson, M., & Rainie, L. *The future of gamification in education*. Pew Research Center. 2012.
4. Bai, Y. *Challenges and opportunities in gamification for education*. Journal of Educational Technology, 25(3), 45-60. 2021.
5. Braun, V., & Clarke, V. *Using thematic analysis in psychology*. Qualitative Research in Psychology, 3(2), 77-101. 2006. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
6. Brown, H. D. *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy*. Prentice Hall Regents. 1994.
7. Bygate, M. *Teaching and testing speaking*. In M. H. Long & C. J. Doughty (Eds.), *The handbook of language teaching* (Chap. 23). Wiley-Blackwell. 2009. <https://doi.org/10.1002/9781444315783.ch23>
8. Creswell, J. W. *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage Publications. 2013.
9. Dörnyei, Z. *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge University Press. 2001.
10. Gee, J. P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan. 2003.
11. Jacobs, G. M., & Kline Liu, J. *Cooperative learning and language games*. TESL-EJ, 1(4), 1-9. 1996.
12. Kiili, K. *Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model*. The Internet and Higher Education, 8(1), 13-24. 2005. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.001>
13. Krueger, R. A., & Casey, M. A. *Focus groups: A practical guide for applied research*. Sage Publications. 2014.
14. Nunan, D. *Practical English language teaching*. McGraw-Hill. 2003.
15. Qian, M., & Clark, K. R. *Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research*. Computers in Human Behavior, 63, 50-58. 2016.
16. Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. *How gamification motivates: A study on the influence of intrinsic and extrinsic motivation on game mechanics*. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2855-2868). 2017. <https://doi.org/10.1145/3025453.3025662>
17. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. *Games for language learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. 2006.