



Tạp chí

NGHIÊN CỨU KHOA HỌC

ĐẠI HỌC SAO ĐỎ

SCIENTIFIC JOURNAL - SAO DO UNIVERSITY

P. ISSN 1859-4190
E. ISSN 2815-553X



Số 1 (80)

2023

P. ISSN 1859-4190

E. ISSN 2815-553X

■ **Tổng Biên tập**

TS. Đỗ Văn Đĩnh

■ **Phó Tổng biên tập**

TS. Nguyễn Thị Kim Nguyên

■ **Thư ký Tòa soạn**

TS. Ngô Hữu Mạnh

■ **Hội đồng Biên tập**

NGND.TS. Đinh Văn Nhung - Chủ tịch Hội đồng

GS.TS. Phạm Thị Ngọc Yến

PGS.TSKH. Trần Hoài Linh

PGS.TS. Nguyễn Quốc Cường

PGS.TS. Nguyễn Văn Liễu

GS.TSKH. Thân Ngọc Hoàn

GS.TSKH. Bành Tiến Long

GS.TS. Trần Văn Địch

GS.TS. Phạm Minh Tuấn

PGS.TS. Lê Văn Học

PGS.TS. Nguyễn Doãn Ý

GS.TS. Đinh Văn Sơn

PGS.TS. Trần Thị Hà

PGS.TS. Trương Thị Thủy

TS. Vũ Quang Thập

PGS.TS. Nguyễn Thị Bất

GS.TS. Đỗ Quang Kháng

TS. Bùi Văn Ngọc

PGS.TS. Ngô Sỹ Lương

PGS.TS. Khuất Văn Ninh

GS.TSKH. Phạm Hoàng Hải

PGS.TS. Nguyễn Văn Độ

PGS.TS. Đoàn Ngọc Hải

PGS.TS. Nguyễn Ngọc Hà

■ **Ban Biên tập**

ThS. Đoàn Thị Thu Hằng - Trưởng ban

ThS. Đào Thị Vân

■ **Editor-in-Chief**

Dr. Do Van Dinh

■ **Vice Editor-in-Chief**

Dr. Nguyen Thi Kim Nguyen

■ **Office Secretary**

Dr. Ngo Huu Manh

■ **Editorial Board**

Poeple's Teacher, Dr. Dinh Van Nhung - Chairman

Prof.Dr. Pham Thi Ngoc Yen

Assoc.Prof.Dr.Sc. Tran Hoai Linh

Assoc.Prof.Dr. Nguyen Quoc Cuong

Assoc.Prof.Dr. Nguyen Van Lien

Prof.Dr.Sc. Than Ngoc Hoan

Prof.Dr.Sc. Banh Tien Long

Prof.Dr. Tran Van Dich

Prof.Dr. Pham Minh Tuan

Assoc.Prof.Dr. Le Van Hoc

Assoc.Prof.Dr. Nguyen Doan Y

Prof.Dr. Dinh Van Son

Assoc.Prof.Dr. Tran Thi Ha

Assoc.Prof.Dr. Truong Thi Thuy

Dr. Vu Quang Thap

Assoc.Prof.Dr. Nguyen Thi Bat

Prof.Dr. Do Quang Khang

Dr. Bui Van Ngoc

Assoc.Prof.Dr. Ngo Sy Luong

Assoc.Prof.Dr. Khuat Van Ninh

Prof.Dr.Sc. Pham Hoang Hai

Assoc.Prof.Dr. Nguyen Van Do

Assoc.Prof.Dr. Doan Ngoc Hai

Assoc.Prof.Dr. Nguyen Ngoc Ha

■ **Editorial**

MSc. Doan Thi Thu Hang - Head

MSc. Dao Thi Van

Địa chỉ Tòa soạn:

Trường Đại học Sao Đỏ.

Số 76, Nguyễn Thị Duệ, Thái Học 2, phường Sao Đỏ, thành phố Chí Linh, tỉnh Hải Dương.

Điện thoại: (0220) 3587213, Fax: (0220) 3882 921, Hotline: 0912 107858/0936 847980.

Website: <http://tapchikhcn.saodo.edu.vn/>Email: tapchikhcn@saodo.edu.vn.

Giấy phép xuất bản số: 620/GP-BTTTT ngày 17/9/2021 của Bộ Thông tin và Truyền thông.
In 2.000 bản, khổ 21 × 29,7cm, tại Công ty TNHH in Tre Xanh, cấp ngày 17/02/2011.

TẠP CHÍ

NGHIÊN CỨU KHOA HỌC

ĐẠI HỌC SAO ĐỎ

TRONG S NÀY

SỐ 1(80) 2023

LIÊN NGÀNH ĐIỆN - ĐIỆN TỬ - TỰ ĐỘNG HÓA

- Cảnh báo cháy sớm trong các tòa nhà sử dụng mạng CNN 5 Nguyễn Tiến Dũng
Đặng Khánh Hòa
Nguyễn Việt Hưng
Nguyễn Trọng Các
- Nghiên cứu, ứng dụng Plasma lạnh trong xử lý và bảo quản lạnh quả ôi tươi xuất khẩu 12 Phạm Công Tảo
Đỗ Văn Đĩnh
Lobov Boris Nikolaevich
Vũ Hồng Phong
Lê Ngọc Hòa
Tăng Thị Phụng
- Nghiên cứu thiết kế hệ thống giám sát tự động chăm sóc cây Lan hồ điệp 18 Bùi Đăng Thành
Nguyễn Đăng Khải
Đỗ Văn Đĩnh

NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

- Sử dụng phương pháp toán thống kê đánh giá và dự đoán chất lượng để nâng cao hiệu quả quản lý các chương trình giáo dục chuyên nghiệp 23 Nguyễn Phúc Hậu
Nguyễn Thị Thu

LIÊN NGÀNH CƠ KHÍ - ĐỘNG LỰC

- Nghiên cứu sự mất ổn định động lực học của xe du lịch trong điều kiện có gió ngang 31 Đỗ Tiến Quyết
- Thiết kế và chế tạo thiết bị cắt kim loại tấm mỏng ứng dụng trong các ngành công nghiệp 36 Ngô Hữu Mạnh
Mạc Thị Nguyễn
Lê Hoàng Anh
Trịnh Văn Cường
Nguyễn Hoàng Minh Trí
- Nghiên cứu sự ảnh hưởng các tham số của phương pháp Polynomial Chaos đến sai số Leave-One-Out 43 Cao Huy Giáp
- Nâng cao chất lượng bề mặt bằng phương pháp miết ép dao động 47 Nguyễn Văn Hình
Zaides Siemens Azikovich
Mạc Văn Giang
Nguyễn Thị Hồng Nhung
Cao Văn Biên

NGÀNH TOÁN HỌC

Luật mạnh số lớn cho dãy các vectơ ngẫu nhiên phụ thuộc đôi một theo khối và phụ thuộc âm theo tọa độ trong không gian Hilbert 52 Nguyễn Thị Hồng
Nguyễn Thị Diệp Huyền

NGÀNH KINH TẾ

Nghiên cứu tác động của Fintech đến thị trường các dịch vụ tài chính Việt Nam 56 Vũ Thị Thanh Thủy

Hệ thống thông tin kế toán trong các doanh nghiệp vừa và nhỏ trên địa bàn tỉnh Hải Dương: Thực trạng và giải pháp 63 Vũ Thị Lý
Đinh Thị Kim Thiết
Nguyễn Thị Quỳnh
Đoàn Thị Thu Hằng

Các nhân tố ảnh hưởng đến mức độ đáp ứng của đội ngũ cán bộ, công chức tại các phường, xã trên địa bàn thành phố Chí Linh, tỉnh Hải Dương 71 Nguyễn Minh Tuấn
Nguyễn Thị Hiền

Nâng cao thu nhập cho người lao động Việt Nam sau đại dịch Covid-19 80 Nguyễn Thị Thủy

LIÊN NGÀNH HÓA HỌC - CÔNG NGHỆ THỰC PHẨM

Sử dụng *saccharomyces cerevisiae* RV002 để lên men rượu vang từ quả Sim (*Rhodomyrtus tomentosa*) 88 Bùi Văn Tú

LIÊN NGÀNH KHOA HỌC MỎ - TRÁI ĐẤT

Đánh giá tài nguyên du lịch và điều kiện sinh khí hậu cho phát triển loại hình du lịch tham quan tự nhiên khu vực Quảng Ninh - Hải Phòng 95 Nguyễn Đăng Tiến

NGÀNH GIÁO DỤC

Sử dụng trò chơi ngôn ngữ nhằm nâng cao chất lượng đào tạo tiếng Anh tại Trường Đại học Sao Đỏ 103 Vũ Thị Lương
Trịnh Thị Chuyên

LIÊN NGÀNH TRIẾT HỌC - XÃ HỘI HỌC - CHÍNH TRỊ HỌC

Mối quan hệ giữa phát triển kinh tế và giải quyết vấn đề xã hội ở Hải Dương hiện nay 110 Vũ Văn Đông
Phạm Anh Dũng

Tư tưởng của Lênin về nhà nước kiểu mới trong tác phẩm “Nhà nước và cách mạng”, sự vận dụng của Đảng Cộng sản Việt Nam trong xây dựng Nhà nước pháp quyền xã hội chủ nghĩa Việt Nam hiện nay 117 Nguyễn Thị Kim Nguyên
Phạm Văn Dự

Quan điểm của Đảng Cộng sản Việt Nam trong văn kiện Đại hội XIII về phát huy giá trị văn hóa, sức mạnh con người Việt Nam và sự vận dụng quan điểm đó ở tỉnh Hải Dương 121 Phạm Xuân Đức

TITLE FOR ELECTRICITY - ELECTRONICS - AUTOMATION

- Early fire alarm and detection in buildings using CNN 5 Tien Dzung Nguyen
Dang Khanh Hoa
Nguyen Viet Hung
Nguyen Trong Cac
- Research and application of cold plasma in processing and cold preservation of fresh export guava 12 Pham Cong Tao
Do Van Dinh
Lobov Boris Nikolaevich
Vu Hong Phong
Le Ngoc Hoa
Tang Thi Phung
- Research and design an automatic monitoring care system for Phalaenopsis Orchid 18 Bui Dang Thanh
Nguyen Dang Khai
Do Van Dinh

TITLE FOR INFORMATION TECHNOLOGY

- Using statistical methods to evaluate and predict quality to improve the management efficiency of professional education programs 23 Nguyen Phuc Hau
Nguyen Thi Thu

TITLE FOR MECHANICAL AND DRIVING POWER ENGINEERING

- Study on dynamic instability of sedan in crosswind conditions 31 Do Tien Quyet
- Design and manufacturing of a thin sheet metal cutting equipment for applications industrials 36 Ngo Huu Manh
Mac Thi Nguyen
Le Hoang Anh
Trinh Van Cuong
Nguyen Hoang Minh Tri
- Study on the effects of the parameters of the Polynomial Chaos method on the error of Leave-One-Out 43 Cao Huy Giap
- Improve surface quality by oscillating smoothing method 47 Nguyen Van Hinh
Zaides Siemens Azikovich
Mac Van Giang
Nguyen Thi Hong Nhung
Cao Van Bien

TITLE FOR MATHEMATICS

- Strong law of large numbers for sequences of random vectors that are double-dependent in blocks and negatively dependent on coordinates in Hilbert space 52 Nguyen Thi Hong
Nguyen Thi Diep Huyen

TITLE FOR ECONOMICS

- Studying the impact of Fintech on the Vietnamese financial services market 56 Vu Thi Thanh Thuy
- Accounting information system in small and medium enterprises in Hai Duong province: Current situation and solutions 63 Vu Thi Ly
Dinh Thi Kim Thiet
Nguyen Thi Quynh
Doan Thi Thu Hang
- Factors affecting the responsiveness of cadres and civil servants in wards and communes in Chi Linh city, Hai Duong province 71 Nguyen Minh Tuan
Nguyen Thi Hien
- Increase income for Vietnam workers after the Covid-19 pandemic 80 Nguyen Thi Thuy

TITLE FOR CHEMISTRY AND FOOD TECHNOLOGY

- Application of *saccharomyces cerevisiae* RV002 to ferment wine from Sim fruit (*Rhodomyrtus tomentosa*) 88 Bui Van Tu

TITLE FOR EARTH SCIENCE - MINING

- The assessment of tourism resources and bioclimatic conditions for the development of nature tourism in Quang Ninh - Hai Phong 95 Nguyen Dang Tien

TITLE FOR EDUCATION

- Using language games to improve the quality of training English at Sao Do University 103 Vu Thi Luong
Trinh Thi Chuyen

TITLE FOR PHILOSOPHY - SOCIOLOGY - POLITICAL SCIENCE

- The relationship between economic development and solving social problems in Hai Duong today 110 Vu Van Dong
Pham Anh Dung
- Lenin's thought on the new type of state in the work "State and revolution", the application of the Communist Party of Vietnam in building the socialist rule of law state in Vietnam today 117 Nguyen Thi Kim Nguyen
Pham Van Du
- The point of view of the Communist Party of Vietnam in the document of the 13th National Congress on promoting Vietnamese cultural values and human strength and the application of that view in Hai Duong province 121 Pham Xuan Duc

Sử dụng trò chơi ngôn ngữ nhằm nâng cao chất lượng đào tạo tiếng Anh tại Trường Đại học Sao Đỏ

Using language games to improve the quality of training English at Sao Do University

Vũ Thị Lương*, Trịnh Thị Chuyên

*Tác giả liên hệ: luongnn78@gmail.com

Trường Đại học Sao Đỏ

Ngày nhận bài: 16/7/2022

Ngày nhận bài sửa sau phân biện: 12/02/2023

Ngày chấp nhận đăng: 31/3/2023

Tóm tắt

Trong xã hội hiện đại ngày nay, tiếng Anh đóng một vai trò đặc biệt quan trọng, là cầu nối liên kết cộng đồng, liên kết các mối quan hệ xã hội, hợp tác trong công việc,... Nhận thức được tầm quan trọng đó, các trường đại học nói chung, Trường Đại học Sao Đỏ nói riêng luôn chú trọng đổi mới phương pháp, hình thức dạy học tiếng Anh như sử dụng trò chơi ngôn ngữ để tạo hứng thú và tăng tính tích cực, chủ động lĩnh hội kiến thức cho sinh viên. Bài báo giới thiệu kết quả nghiên cứu của tác giả về thực trạng việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong dạy học tiếng Anh và thấy rằng bên cạnh những tích cực thì vẫn còn tồn tại một số hạn chế, từ đó, bài báo đề xuất một số giải pháp để tăng hiệu quả sử dụng trò chơi ngôn ngữ nhằm nâng cao chất lượng đào tạo học phần tiếng Anh tại Trường Đại học Sao Đỏ.

Từ khoá: Trò chơi ngôn ngữ; sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong dạy học tiếng Anh; chất lượng đào tạo; Trường Đại học Sao Đỏ

Abstract

In today's modern society, English plays a particularly important role, as a bridge connecting the community, linking social relationships, collaborating in work, etc. Recognizing that importance, in Universities in general, and Sao Do University in particular, English teachers have been applying and innovating methods and forms of teaching English such as using language games to create excitement, increase students' initiatives therefore they can acquire knowledge actively. The article has stated the authors' research results on the current situation of using language games in teaching English and found that besides the positives, there are still some limitations. From that, the article has proposed some requirements and solutions to increase the effectiveness of using language games to improve the quality of training English at Sao Do University.

Keywords: Language game; using language game in learning English; training quality; Sao Do University.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong dạy học tiếng Anh nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo và tạo được hứng thú cho sinh viên, tăng cường hoạt động cá nhân phối hợp với học tập, giao lưu. Bàn về vai trò của trò chơi ngôn ngữ trong dạy và học, Wright, Betteridge và Buckby (1984) đã viết: "Học ngôn ngữ là công việc khó khăn. Người học cần nỗ lực ở mọi thời điểm trong một thời gian dài. Trò chơi giúp đỡ và khuyến khích nhiều người học duy trì sự yêu thích với môn học và nâng cao động lực học tập", đồng thời "trò chơi giúp giáo viên tạo ra ngữ cảnh trong đó ngôn ngữ trở nên hữu ích và có ý nghĩa" [1].

Trong xu thế toàn cầu hóa, ngoại ngữ nói chung, tiếng Anh nói riêng là một trong những yêu cầu cần thiết đối với mỗi sinh viên, vì vậy, Trường Đại học Sao Đỏ rất quan tâm đến việc dạy học tiếng Anh. Tuy nhiên, học phần này thuộc khối kiến thức chung và khó học nên một bộ phận không nhỏ sinh viên ít quan tâm. Về phương pháp giảng dạy, các giảng viên chủ yếu tập trung dạy về ngữ pháp và sử dụng một số phương pháp phổ biến như thuyết trình, thảo luận nhóm, vấn đáp... chưa thực sự tạo được hứng thú cho sinh viên. Do đó, cần lồng ghép, kết hợp các phương pháp dạy học với tổ chức trò chơi ngôn ngữ để thay đổi không khí lớp học, tạo hứng thú cho sinh viên trong các tiết học tiếng Anh góp phần nâng cao chất lượng đào tạo của Nhà trường.

Người phân biện: 1. PGS. TS. Nguyễn Văn Độ

2. TS. Lê Ngọc Hòa

2. CƠ SỞ LÝ LUẬN CỦA VIỆC SỬ DỤNG TRÒ CHƠI NGÔN NGỮ NHẪM NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG ĐÀO TẠO TIẾNG ANH TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC SAO ĐỎ

2.1. Một số khái niệm cơ bản

Khái niệm “chơi”: theo từ điển tiếng Việt, nhà xuất bản Khoa học xã hội năm 1994: “Chơi là hoạt động giải trí hoặc nghỉ ngơi” [2].

Khái niệm “trò chơi”: theo Rixon (1992), trò chơi bao gồm hai tính năng chính: Cạnh tranh và hợp tác giữa các người chơi. Cạnh tranh có thể là “một người chống lại phần còn lại” hoặc các cá nhân cạnh tranh nhau, và hợp tác có thể là “mọi người cùng nhau”, “hợp tác trong một nhóm”, “cùng với một nhóm chống lại phần còn lại” hoặc “cùng với một cá nhân khác chống lại phần còn lại”; trong một trò chơi, có thể là cạnh tranh hoặc hợp tác, hoặc cả hai [3].

Khái niệm “trò chơi dạy học”: “Trò chơi dạy học được hiểu là trò chơi có nhiệm vụ giáo dục, có nội dung và luật chơi cho trước...” [4]. Có thể hiểu trò chơi dạy học là một cách thức tổ chức các hoạt động giáo dục, có nội dung và luật chơi nhằm hình thành kiến thức và kỹ năng cho người học.

Khái niệm “trò chơi ngôn ngữ”: Trò chơi ngôn ngữ là các trò chơi liên quan tới ngôn ngữ. Chúng cũng có những đặc điểm chung giống như một trò chơi bình thường với các quy định, mục tiêu và khả năng cuốn hút người chơi. Tuy nhiên, nhiệm vụ chính của các trò chơi ngôn ngữ là để phát triển kỹ năng ngôn ngữ [5]. Trọng tâm trong trò chơi ngôn ngữ chính là ngôn ngữ, sử dụng ngôn ngữ để đạt được mục đích. Mục tiêu chung của tất cả các trò chơi ngôn ngữ là phát triển và cải thiện kỹ năng ngôn ngữ, chẳng hạn như chính tả, phát âm, nghe hiểu, đọc hiểu,...

Tóm lại, theo tác giả, trò chơi ngôn ngữ là một phương pháp được sử dụng trong giảng dạy ngoại ngữ nói chung, tiếng Anh nói riêng. Thông qua việc tổ chức các trò chơi liên quan đến nội dung bài học và các hoạt động chơi diễn ra có quy tắc, có tính cạnh tranh, hợp tác với trọng tâm là ngôn ngữ nhằm phát huy tính tích cực nhận thức, gây hứng thú học tập cho sinh viên. Trò chơi ngôn ngữ chủ yếu được sử dụng trong các giờ giảng trực tiếp trên lớp. Qua các trò chơi, người học trải nghiệm sự vui vẻ và phát triển được khả năng ngôn ngữ của mình.

2.2. Phân loại trò chơi ngôn ngữ

Trò chơi ngôn ngữ trong dạy học tiếng Anh được phân chia làm 2 loại [6]:

Trò chơi thực hành ngôn ngữ (Language Practice Games).

Trò chơi thực hành ngôn ngữ rất có ích đối với sinh viên, đặc biệt đối với sinh viên năm thứ nhất. Chúng giúp chữa lỗi và phát triển các yếu tố ngôn ngữ. Điều đó rất quan trọng đối với sinh viên trước khi họ thực

hành các kỹ năng giao tiếp. Trò chơi này bao gồm: trò chơi cấu trúc (structure games) như Animate quiz, Feel and think, If I happened...; trò chơi từ vựng (vocabulary games) như Body fishing, Bingo, Simon says...; trò chơi đánh vần (spelling games) như Complete The Word, Cross Words, Filling The Gaps, Fill in the O's...; trò chơi phát âm (pronunciation games) như Four-Sided Dominoes, Rhythm Dominoes...; trò chơi con số (number games), trò chơi vẽ hay điền tranh ảnh (picture filling/drawing games)...

Trò chơi ngôn ngữ trong giảng dạy ngôn ngữ giao tiếp (Communicative Language Teaching Games).

Trò chơi này được thiết kế để tạo cơ hội cho sinh viên được giao tiếp trong ngữ cảnh giao tiếp thực sự. Họ phải làm việc cùng nhau để đạt được mục đích cụ thể của trò chơi thông qua việc sử dụng ngôn ngữ. Vì thế, thông qua trò chơi có tính giao tiếp, sinh viên được thích nghi với bối cảnh giao tiếp của thế giới thực. Sau đây là một số trò chơi thực hành giao tiếp như: *Trò chơi điền thông tin (Information gap games)* như Big clock games, Bandits and Sheriffs...; *Trò chơi đoán nghĩa (Guessing Games)* như Actions by one person, Guess the jobs, Hiding and finding...; *Trò chơi so khớp (Matching Games)* như Computer Dating, Home Sweet Home, My Home Town...; *Trò chơi đóng vai (Role-Play Games)* như Animal Noise, Fashion Shows, The Lost Property Office...

Một số trò chơi khá phổ biến khác như là: Telephone Game, Crossword, Kim's Game, Hot Seat, Meeting People, Jobs and Questions, Hang Man, Bingo, Who's Millionaire?... Giảng viên nên lựa chọn trò chơi ngôn ngữ phù hợp để có thể sử dụng cho việc học có hiệu quả nhất.

2.3. Vai trò của trò chơi ngôn ngữ trong dạy học tiếng Anh

Bàn về vai trò của trò chơi ngôn ngữ trong dạy học ngoại ngữ, Richard-Amato đã khẳng định rằng: mặc dù trò chơi thường gắn liền với niềm vui, chúng ta không nên đánh mất các giá trị sư phạm của chúng, đặc biệt là trong việc dạy và học ngoại ngữ. Trò chơi có hiệu quả khi chúng tạo động lực, giảm căng thẳng cho người học và tạo cơ hội cho người học ngôn ngữ giao tiếp thực sự [7].

Có thể thấy, tác giả đã nhấn mạnh đến vai trò quan trọng của việc sử dụng trò chơi trong dạy học. Đối với học phần tiếng Anh, trò chơi ngôn ngữ có các vai trò cụ thể như sau:

Đối với giảng viên: Sử dụng trò chơi ngôn ngữ là phương pháp dạy học tích cực lấy người học làm trung tâm. Trong quá trình diễn ra trò chơi, giảng viên chỉ đóng vai trò là người hướng dẫn, tổ chức, điều khiển trò chơi và cung cấp thông tin; trò chơi cung cấp sự phản hồi ngay tức thì và thông qua đó, giảng viên kiểm tra được kiến thức của sinh viên. Ngoài ra, thông qua sự quan sát khi tổ chức trò chơi, giảng viên có thể nhận ra những điểm mạnh, điểm yếu về các kỹ năng như làm việc nhóm, tư duy sáng tạo... của mỗi sinh viên, từ đó, giảng viên

sẽ điều chỉnh phương pháp và nội dung giảng dạy phù hợp theo chương trình học phần và phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của các em.

Đối với sinh viên: Trò chơi ngôn ngữ tạo môi trường học tập vui vẻ làm tăng sự hứng thú của sinh viên đối với việc học, khiến họ luôn sẵn sàng tham gia giờ học; tạo cơ hội giao tiếp bằng tiếng Anh giữa các sinh viên để hoàn thành nhiệm vụ và yêu cầu trò chơi đặt ra; sử dụng trò chơi ngôn ngữ là một trong những cách tốt nhất để tạo ra một bài học thú vị, tăng cường sự cộng tác và cạnh tranh giúp duy trì động lực học tập của sinh viên. David và Hollowell (1989) đã viết, “bởi vì các trò chơi đòi hỏi và thúc đẩy sự tham gia của người học ở mức độ cao, chúng mang lại nhiều động lực hơn so với sách giáo khoa và các phiếu tài liệu” [8]; từ đó, giúp người học tăng khả năng tiếp thu ngôn ngữ, cùng lúc với việc vui chơi, người học có thể học tập và tiếp thu ngôn ngữ mới.

Như vậy, sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong dạy học tiếng Anh có nhiều vai trò quan trọng, để tạo hứng thú và tạo thêm động cơ học tập cho sinh viên, giảng viên nên xây dựng và sử dụng trò chơi trong dạy học nói chung và trong quá trình dạy học phần tiếng Anh nói riêng nhằm nâng cao chất lượng đào tạo như hai tác giả Nguyễn Thị Thanh Huyền và Khuất Thị Thu Nga (2003) đã khẳng định: Người học có xu hướng học tốt hơn khi việc học tập được áp dụng trong một môi trường thoải mái như chơi trò chơi [9].

3. THỰC TRẠNG VIỆC SỬ DỤNG TRÒ CHƠI NGÔN NGỮ NHẪM NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG ĐÀO TẠO TIẾNG ANH TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC SAO ĐỎ

Trường Đại học Sao Đỏ luôn chú trọng công tác dạy và học tiếng Anh vì học phần này tạo nhiều cơ hội cho các em. Sinh viên của Trường Đại học Sao Đỏ phần lớn là sinh viên không chuyên được học 5 học phần Tiếng Anh: Tiếng Anh 1, Tiếng Anh 2, Tiếng Anh 3, Tiếng Anh 4, mỗi học phần 2 tín chỉ và Tiếng Anh 5 (Tiếng Anh chuyên ngành) với thời lượng 3 tín chỉ. Với chương trình học như vậy sinh viên phải dành nhiều thời gian tự rèn luyện các kỹ năng nghe, nói, đọc, viết. Vì vậy, khi dạy tiếng Anh sử dụng các trò chơi ngôn ngữ kết hợp với các phương pháp khác giúp cho quá trình dạy học thêm phong phú, đa dạng tạo hứng thú cho sinh viên.

Bài báo giới thiệu kết quả nghiên cứu của tác giả về những mặt tích cực và hạn chế của việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong dạy học tiếng Anh, từ đó, bài báo đã đề xuất một số giải pháp sử dụng trò chơi ngôn ngữ cho phù hợp. Phương pháp khảo sát là điều tra bằng bảng hỏi (phụ lục) do tác giả xây dựng cùng với phương pháp tổng hợp, phân tích các dữ liệu và đưa ra số liệu cụ thể làm cơ sở chứng minh cho những nội dung nghiên cứu. Các phương pháp lịch sử, lôgic, so sánh cũng được sử dụng để làm rõ những vấn đề bài báo đề cập đến. Đối tượng khảo sát là 8 giảng viên dạy tiếng Anh và 250 sinh viên khóa 11 đang học tập tại Trường Đại học Sao Đỏ.

Trong thời gian qua, các giảng viên bộ môn tiếng Anh đã chú ý nhiều đến việc đổi mới phương pháp giảng dạy các học phần như tổ chức các trò chơi ngôn ngữ để phát huy tính tích cực, chủ động của sinh viên. Quá trình này đã đạt được một số tích cực như sau:

3.1. Tích cực

Một là, các giảng viên đều đánh giá cao vai trò của phương pháp sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong dạy học. Qua khảo sát các giảng viên dạy học phần trong Bộ môn tiếng Anh với câu hỏi “Theo các thầy (cô), sử dụng trò chơi ngôn ngữ có vai trò như thế nào trong dạy học tiếng Anh?”. Kết quả thu được là 100% giảng viên đều trả lời quan trọng và rất quan trọng. Như vậy, các giảng viên đều nhận thức được tầm quan trọng việc sử dụng trò chơi đối với học phần tiếng Anh. Khi áp dụng, các giảng viên sẽ tích cực nghiên cứu và nhiệt tình trong quá trình dạy học để đạt được hiệu quả cao nhất.

Hai là, trong quá trình học tập, một số sinh viên có ý thức học tập tốt học phần tiếng Anh và tích cực tham gia trò chơi ngôn ngữ. Việc chủ động thực hiện các nhiệm vụ của trò chơi ngôn ngữ giúp các em rèn luyện được các kỹ năng nghe, nói, đọc, viết.

Ba là, sử dụng trò chơi ngôn ngữ góp phần tạo hứng thú cho sinh viên. Khi khảo sát sinh viên về việc sử dụng các phương pháp, hình thức dạy học của giảng viên với câu hỏi: “Theo em, trong các phương pháp, hình thức dạy học của giảng viên em thấy hứng thú với phương pháp, hình thức nào nhất?”. Kết quả thu được như sau:

Bảng 1. Mức độ hứng thú của sinh viên đối với các phương pháp, hình thức dạy học của giảng viên

Phương pháp, hình thức	Mức độ		
	Bình thường	Hứng thú	Không hứng thú
Thuyết trình (presentation)	110/250 = 44%	95/250 = 38%	45/250 = 18%
Làm việc theo cặp (fair work)	87/250 = 34,8%	145/250 = 58%	18/250 = 7,2%
Làm việc nhóm (group work)	92/250 = 36,8%	132/250 = 52,8%	26/250 = 10,4%
Trực quan (visual method)	94/250 = 37,6%	147/250 = 58,8%	9/250 = 3,6%
Trò chơi ngôn ngữ (language games)	64/250 = 25,6%	181/250 = 72,4%	5/250 = 2%

Như vậy, mức độ hứng thú của sinh viên đối với các phương pháp, hình thức giảng dạy là khác nhau, đối với phương pháp thuyết trình mức độ hứng thú của sinh viên chỉ chiếm 38%, bình thường là 44%, không hứng thú là 18%; Phương pháp làm việc theo cặp, mức độ hứng thú của sinh viên đạt 58%, bình thường 34,8%, không hứng thú là 7,2%; Phương pháp làm việc nhóm, mức độ hứng thú của sinh viên là 52,8%, bình thường là 36,8%, không hứng thú chiếm 10,4%;

Tỷ lệ này ở phương pháp trực quan lần lượt là 58,8%, 37,6% và 3,6%; Đối với phương pháp sử dụng trò chơi ngôn ngữ mức độ hứng thú chiếm 72,4%, bình thường chiếm 25,6%, không hứng thú là 2%. Như vậy, thông qua kết quả khảo sát cho thấy mức độ hứng thú của sinh viên đối với phương pháp sử dụng trò chơi ngôn ngữ chiếm tỷ lệ cao nhất, các giảng viên cần tích cực áp dụng phương pháp này trong giảng dạy.

Bên cạnh những mặt tích cực thì quá trình áp dụng trò chơi ngôn ngữ trong dạy học tiếng Anh vẫn tồn tại một số hạn chế cần phải khắc phục.

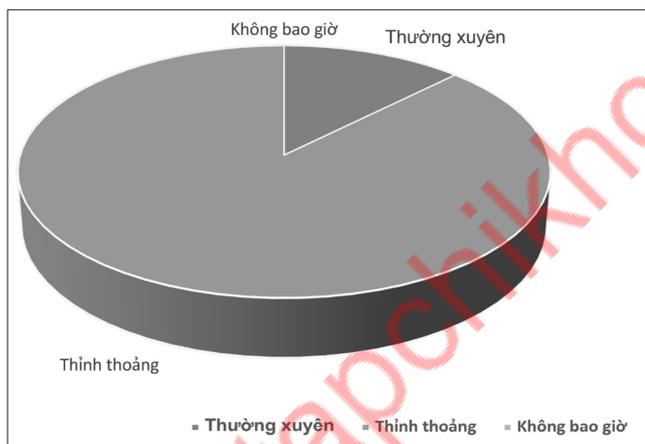
3.2. Hạn chế

Thứ nhất, một số giảng viên chưa sử dụng nhiều trò chơi ngôn ngữ trong quá trình dạy học. Với câu hỏi “mức độ sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong dạy học phần tiếng Anh của các thầy (cô) trên lớp như thế nào?”. Kết quả như sau:

Bảng 1. Mức độ sử dụng trò chơi ngôn ngữ của giảng viên

Mức độ	Kết quả
Thường xuyên	1/8 = 12,5%
Thỉnh thoảng	7/8 = 87,5%
Không bao giờ	0/8 = 0%

Số liệu trên được thể hiện thành biểu đồ sau:



Biểu đồ 1. Mức độ sử dụng trò chơi ngôn ngữ của giảng viên

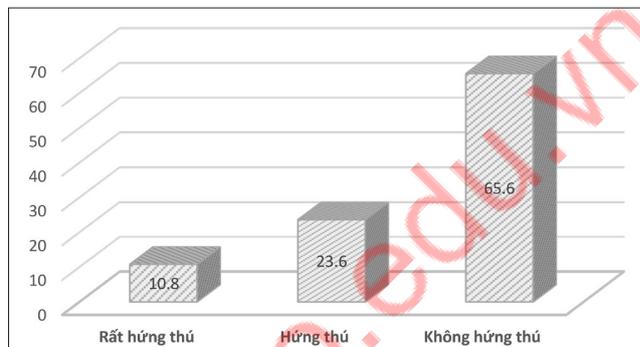
Qua kết quả khảo sát cho thấy chỉ có 1 giảng viên thường xuyên sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong quá trình dạy tiếng Anh chiếm 12,5%, thỉnh thoảng sử dụng trò chơi ngôn ngữ chiếm 87,5% và không có ý kiến nào chọn không bao giờ sử dụng. Vì vậy, chưa phát huy hết được vai trò quan trọng của trò chơi ngôn ngữ đối với các học phần ngoại ngữ nói chung, học phần tiếng Anh nói riêng. Tác giả đặt thêm câu hỏi: “các thầy (cô) tự đánh giá về kỹ năng thiết kế và tổ chức trò chơi ngôn ngữ trong dạy học như thế nào?” có 4/8=50% giảng viên tự đánh giá là chưa tốt.

Thứ hai, một số sinh viên chưa có hứng thú với học phần tiếng Anh. Tác giả đưa ra câu hỏi: “Anh, chị có hứng thú với học phần tiếng Anh không?”. Kết quả thu được như sau:

Bảng 2. Sự hứng thú của sinh viên đối với học phần tiếng Anh

Ý kiến	Kết quả
Rất hứng thú	27/250 = 10,8%
Hứng thú	59/250 = 23,6%
Không hứng thú	164/250 = 65,6%

Số liệu trên được thể hiện qua biểu đồ:



Biểu đồ 2. Sự hứng thú của sinh viên đối với học phần tiếng Anh

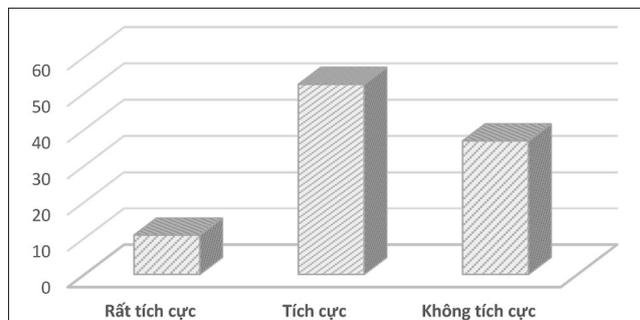
Qua phân tích số liệu như trên, có thể thấy rằng phần lớn sinh viên chưa hứng thú với học phần (chiếm 65,6%). Vì vậy, các giảng viên cần phải tích cực đổi mới phương pháp giảng dạy để tăng sự hứng thú của sinh viên đối với học phần như tổ chức các trò chơi ngôn ngữ trong quá trình dạy học một cách phù hợp.

Thứ ba, một bộ phận sinh viên chưa tích cực tham gia trò chơi ngôn ngữ trong quá trình học tập. Khi đưa ra câu hỏi: “Anh (chị) có tích cực tham gia trò chơi ngôn ngữ khi học tập tiếng Anh không?”, đã thu được kết quả như sau:

Bảng 3. Ý thức tham gia trò chơi ngôn ngữ khi học tập tiếng Anh của sinh viên

Mức độ	Kết quả
Rất tích cực	27/250 = 10,8%
Tích cực	131/250 = 52,4%
Không tích cực	92/250 = 36,8%

Số liệu trên được thể hiện qua biểu đồ sau:



Biểu đồ 3. Ý thức tham gia trò chơi ngôn ngữ khi học tập tiếng Anh của sinh viên

Như vậy, sinh viên rất tích cực tham gia trò chơi ngôn ngữ trong học phần tiếng Anh chiếm tỷ lệ rất ít (10,8%),

tích cực tham gia chiếm 52,5%, số lượng không tích cực tham gia trò chơi chiếm 36,8%. Vẫn có một số sinh viên chưa tích cực tham gia nên giảng viên cần phải có biện pháp nâng cao ý thức tham gia trò chơi ngôn ngữ cho tất cả các sinh viên trong lớp học.

Để phát huy được các mặt tích cực và khắc phục được những hạn chế trên cần phải có những giải pháp phù hợp để nâng cao hiệu quả áp dụng trò chơi ngôn ngữ vào quá trình dạy học tiếng Anh nhằm nâng cao chất lượng đào tạo tại Trường Đại học Sao Đỏ.

4. MỘT SỐ GIẢI PHÁP NÂNG CAO HIỆU QUẢ SỬ DỤNG TRÒ CHƠI NGÔN NGỮ NHẪM NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG ĐÀO TẠO TIẾNG ANH TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC SAO ĐỎ

4.1. Nâng cao kỹ năng tổ chức trò chơi ngôn ngữ cho các giảng viên dạy tiếng Anh

Đội ngũ giảng viên cần phát huy tính chủ động, tự giác trong quá trình tự học kiến thức chuyên môn và tích cực tự nghiên cứu tài liệu để nâng cao kỹ năng tổ chức được các trò chơi ngôn ngữ nhằm mục đích nâng cao chất lượng đào tạo tiếng Anh cho sinh viên.

4.1.1. Một số yêu cầu khi thiết kế trò chơi ngôn ngữ trong dạy học tiếng Anh

Trước hết, giảng viên cần phải căn cứ vào mục tiêu, nội dung, chương trình môn học, đặc điểm của sinh viên và cơ sở vật chất phục vụ quá trình dạy học của Nhà trường để lựa chọn và thiết kế các trò chơi phù hợp. Đặc biệt, khi thiết kế trò chơi ngôn ngữ phải dựa vào trình độ ngoại ngữ của sinh viên và kiến thức đã học. Trò chơi thực hành cấu trúc hoặc củng cố một phần ngữ pháp nhất định của ngôn ngữ như trò chơi phân loại và sắp xếp, trò chơi điền thông tin về ngữ pháp phải liên quan đến khả năng của người học và kiến thức trước đó, nếu không trò chơi sẽ trở nên khó khăn cho người học. Tuy nhiên, sinh viên cũng không có hứng thú khi chơi các trò chơi quá dễ. Ví dụ: giảng dạy Unit 5: Eat well trong học phần tiếng Anh 1. Mục tiêu của bài: sinh viên có khả năng nói được tên một số thức ăn, thức uống thông thường; nói về sở thích thông thường. Nội dung ngôn ngữ: Cấu trúc: I like fish. I don't like carrot. Giảng viên có thể áp dụng một trong những game sau:

Game: Living words. Chia lớp thành hai nhóm. Mỗi nhóm đều có các kí tự: A, B, C, O. Học sinh mỗi đôi ghi ra và đọc: Ví dụ: Apple, apple juice, bean, bread, carrot, coffee, cucumber, orange,... Hoặc game: Find someone who Do you like vegetables? Would you like...? Name Fish Chicken Rice Vegetables Extra. Hoặc game: Noughts and crosses. Tùy theo mục tiêu bài học và ý đồ giảng dạy của mình, giáo viên có thể sử dụng Language games linh hoạt.

Giảng viên cũng nên có sự lựa chọn các trò chơi được chuẩn bị bằng hình ảnh, thẻ hình hoặc những dụng cụ

trực quan phù hợp với sở thích, mối quan tâm của sinh viên và liên quan đến nội dung của bài học để thu hút người học nhiều hơn. Đồng thời, khi thiết kế trò chơi ngôn ngữ phải đảm bảo tính mục đích của trò chơi là phát huy tính tích cực học tập và tạo hứng thú cho các sinh viên, từ đó sinh viên tự nguyện tham gia vào trò chơi, chủ động vận dụng vốn hiểu biết và năng lực trí tuệ của mình để thực hiện trò chơi; đảm bảo tính đa dạng, phong phú (nhiều loại trò chơi) tạo cơ hội cho sinh viên vận dụng vốn hiểu biết và khả năng tư duy để giải quyết rất nhiều nhiệm vụ của mỗi trò chơi.

4.1.2. Kỹ năng tổ chức trò chơi ngôn ngữ trong dạy học tiếng Anh

Một là, các bước thực hiện trò chơi.

Trò chơi có thể được sử dụng để thực hành tất cả các kỹ năng: Đọc, viết, nghe và nói; trong tất cả các giai đoạn của quá trình dạy, học và cho nhiều hình thức giao tiếp như khuyến khích, phê bình, đồng ý, giải thích tùy vào nội dung bài giảng, mục đích áp dụng của giảng viên và việc tổ chức trò chơi được thực hiện theo 3 bước như sau:

Bước 1: Trước khi chơi

Giảng viên giới thiệu trò chơi cho sinh viên, đây là giai đoạn quan trọng nhất để chơi trò chơi. Các hướng dẫn trong giai đoạn này phải rõ ràng, ngắn gọn, chính xác, đơn giản. Hướng dẫn trò chơi bao gồm các bước sau: Giới thiệu mục đích của trò chơi; chia nhóm (nếu có), mỗi nhóm đều phải có sinh viên giỏi, khá, trung bình và yếu; giải thích các quy tắc của trò chơi, số điểm, hoặc lượng thời gian tối đa; cung cấp một ví dụ mẫu về trò chơi cho các sinh viên bắt chước và giúp họ hiểu tất cả các hướng dẫn. Trong giai đoạn chuẩn bị này, giảng viên đóng vai trò quan trọng vì trò chơi ngôn ngữ được chuẩn bị kỹ lưỡng và chi tiết sẽ đảm bảo tỷ lệ phản hồi cao từ người học.

Bước 2: Quá trình chơi

Trong khi chơi, giảng viên tạo điều kiện cho các sinh viên được độc lập, chủ động và tích cực thực hiện trò chơi theo cá nhân hoặc theo nhóm. Giảng viên có thể đi quanh lớp học quan sát hoặc thực hiện các thao tác kỹ thuật của trò chơi như điều khiển máy tính, giơ các hình ảnh... và khuyến khích sinh viên tham gia vào trò chơi.

Lưu ý trong quá trình chơi: Trong quá trình tổ chức trò chơi, giảng viên cần phải biết dẫn dắt và điều khiển tạo hứng thú, phấn khởi cho sinh viên để tham gia chơi nhiệt tình; Trong khi sinh viên đang chơi trò chơi, rất nhiều tiếng ồn có thể được tạo ra, đặc biệt là trong các lớp học lớn. Vì vậy, giảng viên cần phải làm một số công tác quản lí lớp học cũng như đưa ra các quy tắc nhất định để kiểm soát tiếng ồn.

Bước 3: Kết thúc trò chơi

Giảng viên tuyên bố cá nhân hoặc đội thắng cuộc, sau

đó đưa ra phản hồi và nhận xét. Điểm chính ở đây là mang lại những điều tốt nhất cho người học và cho họ thấy rằng tất cả những gì họ đã làm và trải nghiệm với ngôn ngữ đều thú vị.

Ví dụ: Khi giảng dạy Unit 10: Getting away của học phần tiếng Anh 2, giảng viên có thể thực hiện trò chơi “Simon says” như sau:

Bước 1: Giới thiệu trò chơi

Mục đích: Phát triển kỹ năng nghe và tạo sự hứng thú cho sinh viên trong quá trình học.

Thời gian: 4 phút

Cách chơi: Giảng viên đóng vai Simon, yêu cầu cả lớp chơi bằng cách đọc to các câu mệnh lệnh, sinh viên chỉ làm theo mệnh lệnh khi trong câu có cụm từ “Simon says”.

Bước 2: Quá trình chơi

Giảng viên sử dụng các mệnh lệnh mà sinh viên đã biết và nói nhanh để sinh viên phải tập trung vào trò chơi và phản xạ nhanh hơn.

Teacher: Simon says, “Stand up!”.

Students: Cả lớp đứng lên.

Teacher: Simon says, “Touch your head!”.

Students: Cả lớp sờ lên đầu của mình.

Teacher: “Sit down!”.

Students: Cả lớp vẫn đứng yên.

Bước 3: Giảng viên nhận xét, tuyên dương những bạn chú ý thực hiện đúng và tích điểm chuyên cần.

Hai là, sử dụng trò chơi ngôn ngữ kết hợp với phương tiện dạy học hiện đại.

Ngày nay công nghệ phát triển thì phương tiện dạy học ngày càng được áp dụng rộng rãi và đã phát huy tính tích cực học tập của người học. Trong đổi mới phương pháp dạy học hiện nay, các nhà lý luận về phương pháp giáo dục thường chia phương tiện dạy học gồm 2 loại là: Phương tiện dạy học truyền thống như ngôn ngữ, bảng phấn, sách giáo trình, tài liệu tham khảo,...; phương tiện kỹ thuật hỗ trợ như phương tiện nghe, nhìn, các dụng cụ, thiết bị, máy móc kỹ thuật thực hành, thực nghiệm, thí nghiệm, các phương tiện (máy tính điện tử, các phần mềm dạy học trên máy vi tính, các phần mềm sử dụng trên mạng và bản thân các kiểu mạng truyền thông giáo dục).

Khi giảng viên sử dụng trò chơi trong dạy học phần tiếng Anh kết hợp với các phương tiện dạy học cần chú ý các vấn đề: Sử dụng trò chơi kết hợp với sử dụng máy chiếu đòi hỏi người giảng viên cần phải biết được các yêu cầu kỹ thuật cần thiết để sử dụng loại phương tiện này; Sử dụng trò chơi với trình chiếu giảng viên phải sắp xếp trình tự trò chơi một cách logic trong từng bài học. Trong quá trình tổ chức trò chơi giảng viên cần phải thông báo nhiệm vụ, yêu cầu cho sinh viên chuẩn

bị, giảng viên xây dựng các trò chơi phải có đáp án sẵn (nếu có thể minh họa bằng hình ảnh, lời giải thích,...) điều này giúp giảng viên tiết kiệm thời gian, sinh viên dễ quan sát, nắm vấn đề một cách sâu sắc hơn.

Khi công bố các đáp án đúng, giảng viên phải trình chiếu lên màn hình để tất cả sinh viên có thể quan sát được. Ngoài ra, các trò chơi cũng có thể được thiết kế rất phong phú trên nhiều phần mềm hỗ trợ như: PowerPoint, Kahoot, Google Forms, Edmodo, Quizziz... và được tiến hành chơi thông qua các công cụ như máy tính, điện thoại thông minh, máy tính bảng.

4.2. Phát huy tính tích cực tham gia trò chơi ngôn ngữ của sinh viên

4.2.1. Nâng cao năng lực tự học của sinh viên

Sinh viên phải chủ động tự học bất cứ lúc nào có thể bằng chính nội lực của bản thân. Trước hết, sinh viên phải xác định đúng mục tiêu, động cơ học tập là học để có tri thức, kỹ năng phục vụ cho hoạt động nghề nghiệp của mình sau này. Sinh viên phải xây dựng được thời gian biểu học tập cụ thể, hợp lý, không bị gián đoạn thì năng lực tự học tiếng Anh sẽ được tích lũy dần. Từ đó, sinh viên sẽ hình thành và duy trì được thói quen tự học, tự nghiên cứu.

Bản chất học tập của sinh viên là hoạt động nhận thức mang tính chất chủ động sáng tạo, tự học, tự nghiên cứu nhằm chiếm lĩnh tri thức, kỹ năng, kỹ xảo để hình thành phẩm chất năng lực của người học. Vì vậy, giảng viên cần cho sinh viên hiểu được mục đích, yêu cầu nội dung kỹ năng cần phải đạt được để sinh viên có thời gian chuẩn bị trước nhiệm vụ của mình. Trước khi tổ chức các trò chơi giảng viên cần yêu cầu sinh viên tìm kiếm thông tin trên tài liệu, sách tham khảo, internet,... để chuẩn bị nhiệm vụ của mình tốt hơn.

4.2.2. Nâng cao ý thức tham gia trò chơi ngôn ngữ của sinh viên

Trong lớp học, có nhiều sinh viên với những cá tính khác nhau: Có em nhiệt tình tham gia các hoạt động trên lớp, có em chưa tích cực. Vì vậy, giảng viên nên lựa chọn các trò chơi hoặc hoạt động trong đó đặt trách nhiệm trên mỗi cá nhân một cách bình đẳng, các thành viên trong nhóm không thể trốn tránh việc hoàn thành nhiệm vụ nhất định. Ngoài ra, cần chú ý nhiều hơn đến những sinh viên nhút nhát và chậm chạp để họ tự tin hơn. Một trong những cách để làm điều này là cung cấp cho sinh viên nhiều cơ hội chiến thắng hơn bằng cách tiến hành nhiều trò chơi có chứa một số yếu tố may mắn, ví dụ như trò chơi Bingo. Đối với những sinh viên không thích chơi trò chơi, giảng viên cần giải thích những lợi thế của trò chơi, cho họ thấy rằng trò chơi không chỉ là hoạt động giải trí mà còn có giá trị giáo dục cao và khuyến khích họ tham gia. Giảng viên có thể chỉ định một số sinh viên làm trọng tài để đảm bảo công bằng.

Một giải pháp nữa để nâng cao ý thức tham gia trò chơi của sinh viên là giảng viên cần theo dõi, đánh giá kết quả, khen thưởng, động viên kịp thời đối với những sinh viên tích cực, có trách nhiệm trong quá trình chơi như tích điểm để cộng thêm vào điểm tổng kết học phần. Đồng thời phải vận động, thuyết phục, kích thích lòng nhiệt tình và sự say mê hoạt động trong sinh viên, đồng thời nghiêm khắc xử lý những sinh viên không tích cực làm ảnh hưởng đến hoạt động chung.

5. KẾT LUẬN

Học phần tiếng Anh góp phần không nhỏ trong việc đầu tư kiến thức, mở rộng tầm hiểu biết của sinh viên để giao lưu, hiểu biết những thông tin có giá trị, những công nghệ khoa học tiên tiến trên toàn thế giới. Do đó, dạy học tiếng Anh là một quá trình đòi hỏi cả giảng viên và sinh viên phải nỗ lực liên tục. Để giảng dạy và học tập tốt học phần tiếng Anh, rất nhiều hình thức dạy học đã được nghiên cứu và áp dụng, trong đó sử dụng trò chơi ngôn ngữ được coi như một giải pháp hữu dụng nhằm giải tỏa áp lực căng thẳng, duy trì hứng thú học tập và nâng cao động lực học cho sinh viên, giúp sinh viên dễ nhớ, tiếp thu kiến thức một cách sâu sắc. Với những vai trò quan trọng như vậy, các giảng viên nên xem việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong dạy học là một phương pháp quan trọng, tổ chức các trò chơi nhiều hơn để sinh viên tham gia trên lớp, tạo bầu không khí học tiếng Anh vui vẻ, thư giãn, nhiệt huyết, và mang tính hợp tác. Trong quá trình tổ chức trò chơi, giảng viên và sinh viên phải nghiêm túc thực hiện các phương pháp và yêu cầu của việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong dạy học tiếng Anh nhằm nâng cao chất lượng đào tạo môn học nói riêng và chất lượng đào tạo của Nhà trường nói chung.

AUTHORS INFORMATION

Vu Thi Luong*, Trinh Thi Chuyen

*Corresponding Author: luongnn78@gmail.com

Sao Do University.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Wright, A. - Betteridge, D. - Buckby, M. (1984), *Games for language learning*, Cambridge: Cambridge University Press.
- [2]. Hoàng Phê (Chủ biên) (1994), *Từ điển tiếng Việt*, NXB Khoa học Xã hội, tr.83.
- [3]. Rixon, S. (1992), *How to use games in language teaching*, London: Illustration Macmillan.
- [4]. Trương Thị Xuân Huệ (2004), *Xây dựng và sử dụng trò chơi phát triển nhằm hình thành biểu tượng toán ban đầu cho trẻ 5-6 tuổi*, Luận án Tiến sĩ giáo dục, Hà Nội, tr.83.
- [5]. Nguyễn Thị Ngọc Trang, Lê Thị Minh Hiền (2018), *Sử dụng các trò chơi ngôn ngữ để phát triển kỹ năng nói tiếng Anh cho học viên Học viện Kỹ thuật Quân sự*, Tạp chí Giáo dục, Số đặc biệt kỳ 1 tháng 5/2018, tr230-234.
- [6]. Đậu Thị Bích Loan, Hoàng Quỳnh Ngân (2018), *Vận dụng trò chơi ngôn ngữ trong giảng dạy tiếng Anh*, Tạp chí Khoa học, tập 47, số 2B, tr20-27.
- [7]. Richard-Amato, P.A. (1996), *Making it happen: Interaction in the second language classroom (2nd ed.)*, New York: Longman.
- [8]. David, K. - Hollowell, J. (1989), *Inventing and playing games in the English classroom*, Oxford: Oxford University Press, tr.12.
- [9]. Nguyen Thi Thanh Huyen - Khuat Thi Thu Nga (2003), *The effectiveness learning vocabulary through games*, Asian EFL Journal Quarterly, Vol. 5(4), retrieved from http://www.asian-efl-journal.com/dec_03_vn.pdf.

THẺ LỆ GỬI BÀI

TẠP CHÍ NGHIÊN CỨU KHOA HỌC, TRƯỜNG ĐẠI HỌC SAO ĐỎ

Tạp chí Nghiên cứu khoa học, Trường Đại học Sao Đỏ (P. ISSN 1859-4190, E. ISSN 2815-553X), thường xuyên công bố kết quả, công trình nghiên cứu khoa học và công nghệ của các nhà khoa học, cán bộ, giảng viên, nghiên cứu sinh, học viên cao học, sinh viên ở trong và ngoài nước.

1. Tạp chí xuất bản 01 số/quý bằng hai ngôn ngữ tiếng Việt và tiếng Anh. Tạp chí nhận đăng các bài báo khoa học thuộc các lĩnh vực: Điện - Điện tử - Tự động hóa; Cơ khí - Động lực; Kinh tế; Triết học - Xã hội học - Chính trị học; Các lĩnh vực khác gồm: Công nghệ thông tin; Hóa học - Công nghệ thực phẩm; Ngôn ngữ học; Toán học; Vật lý; Văn hóa - Nghệ thuật - Thể dục thể thao...
2. Bài nhận đăng là những công trình nghiên cứu khoa học chưa công bố trong bất kỳ ấn phẩm khoa học nào.
3. Tòa soạn chỉ nhận bài báo gửi online trên website <http://tapchikhcn.saodo.edu.vn>. Bài báo gửi về tòa soạn dưới dạng file điện tử (*.doc *.docx và *.pdf); cuối bài báo, tác giả ghi rõ thông tin địa chỉ liên hệ, số điện thoại, email và cập nhật thông tin trên website. Bài báo phải được trình bày đúng định dạng, rõ ràng; Trường hợp bài báo phải chỉnh sửa theo thể lệ hoặc theo yêu cầu của Phản biện thì tác giả sẽ cập nhật trên website. Người phản biện sẽ do tòa soạn mời. Tòa soạn không gửi lại bài nếu không được đăng.
4. Các công trình thuộc đề tài nghiên cứu có Cơ quan quản lý cần kèm theo giấy phép cho công bố của cơ quan (Tên đề tài, mã số, tên chủ nhiệm đề tài, cấp quản lý,...).
5. Tên bài báo trình bày bằng hai ngôn ngữ (tiếng Việt và tiếng Anh), font Arial, cỡ chữ 14, in đậm, căn giữa.
6. Tên tác giả (không ghi học hàm, học vị), font Arial, cỡ chữ 10, in đậm, căn lề phải; cơ quan công tác của các tác giả, font Arial, cỡ chữ 9, in nghiêng, căn lề phải.
7. Chữ "Tóm tắt" in đậm, font Arial, cỡ chữ 10; Nội dung tóm tắt của bài báo không quá 10 dòng, trình bày bằng hai ngôn ngữ (tiếng Việt và tiếng Anh), font Arial, cỡ chữ 10, in thường.
8. Chữ "Từ khóa" in đậm, nghiêng, font Arial, cỡ chữ 10; Có từ 03÷05 từ khóa, font Arial, cỡ chữ 10, in nghiêng, ngăn cách nhau bởi dấu chấm phẩy, cuối cùng là dấu chấm.
9. Nội dung bài báo viết bằng tiếng Việt hoặc tiếng Anh; Nếu là bài báo viết bằng tiếng Việt: Tiêu đề tiếng Việt trước, tiếng Anh sau; Tóm tắt tiếng Việt trước, tiếng Anh sau; Từ khóa tiếng Việt trước, tiếng Anh sau; Nếu là bài báo viết bằng tiếng Anh: Tiêu đề tiếng Anh trước, tiếng Việt sau; Tóm tắt tiếng Anh trước, tiếng Việt sau; Từ khóa tiếng Anh trước, tiếng Việt sau.
10. Bài báo được đánh máy trên khổ giấy A4 (21 × 29,7cm) có độ dài không quá 8 trang, font Arial, cỡ chữ 10, giãn dòng At least 12pt, Before 3pt, After 3pt; căn lề trên 2.5cm, dưới 2.5cm, trái 3cm, phải 2cm; hình vẽ phải rõ ràng, đủ nét và được định dạng dưới dạng file ảnh (*.jpg); Phương trình, công thức phải soạn thảo bằng Mathtype hoặc Equation; Phần nội dung bài báo được chia thành 02 cột, khoảng cách cột là 1cm; Trong trường hợp hình vẽ, hình ảnh có kích thước lớn, bảng biểu có độ rộng lớn hoặc công thức, phương trình dài thì cho phép trình bày dưới dạng 01 cột.
11. Tài liệu tham khảo được sắp xếp theo thứ tự tài liệu được trích dẫn trong bài báo.
 - Nếu là sách/luận án: Tên tác giả (năm), Tên sách/luận án/luận văn, Nhà xuất bản/Trường/Viện, lần xuất bản/tái bản.
 - Nếu là bài báo/báo cáo khoa học: Tên tác giả (năm), Tên bài báo/báo cáo, Tạp chí/Hội nghị/Hội thảo, Tập/Kỷ yếu, số, trang.
 - Nếu là trang web: Phải trích dẫn đầy đủ tên website và đường link, ngày cập nhật.
12. Định dạng mẫu bài báo tham khảo tại địa chỉ http://tapchikhcn.saodo.edu.vn/news/detail/198/format_paper
Bài báo sau khi xuất bản sẽ được công bố trên <http://tapchikhcn.saodo.edu.vn>.

THÔNG TIN LIÊN HỆ:

Ban Biên tập Tạp chí Nghiên cứu khoa học, Trường Đại học Sao Đỏ

Phòng 203, Tầng 2, Nhà B1, Trường Đại học Sao Đỏ.

Địa chỉ: Số 76, Nguyễn Thị Duệ, Thái Học 2, phường Sao Đỏ, thành phố Chí Linh, tỉnh Hải Dương.

Điện thoại: (0220) 3587213, Fax: (0220) 3882921, Hotline: 0912 107858/0936 847980.

Website: <http://tapchikhcn.saodo.edu.vn>

Email: tapchikhcn@saodo.edu.vn

Tạp chí Nghiên cứu khoa học, Trường Đại học Sao Đỏ, Số 1 (80) 2023



BỘ CÔNG THƯƠNG

TRƯỜNG ĐẠI HỌC SAO ĐỎ

Địa chỉ:

- **Số 1:** Số 76, Nguyễn Thị Duệ, Thái Học 2, phường Sao Đỏ, thành phố Chí Linh, tỉnh Hải Dương.
- **Số 2:** Số 72, đường Nguyễn Thái Học, phường Thái Học, thành phố Chí Linh, tỉnh Hải Dương.
- **Điện thoại:** (0220) 3882 269 **Fax:** (0220) 3882 921 **Website:** <http://saodo.edu.vn> **Email:** info@saodo.edu.vn

P. ISSN 1859-4190
E. ISSN 2815-553X

Số 1 (80)
2023

Địa chỉ Tòa soạn:

Trường Đại học Sao Đỏ.

Số 76, Nguyễn Thị Duệ, Thái Học 2, phường Sao Đỏ, thành phố Chí Linh, tỉnh Hải Dương.

Điện thoại: (0220) 3587213, Fax: (0220) 3882 921, Hotline: 0912 107858/0936 847980.

Website: <http://tapchikhcn.saodo.edu.vn>/Email: tapchikhcn@saodo.edu.vn.

Giấy phép xuất bản số: 620/GP-BTTTT ngày 17/9/2021 của Bộ Thông tin và Truyền thông.
In 2.000 bản, khổ 21 × 29,7cm, tại Công ty TNHH in Tre Xanh, cấp ngày 17/02/2011.