

# Nghiên cứu sử dụng trò chơi trong dạy học ngữ pháp môn Tiếng Anh cho sinh viên Trường Đại học Xây dựng Miền Tây

Lương Thị Ngọc Diễm\*

\*ThS. Trường Đại học Xây dựng Miền Tây

Received: 10/3/2024; Accepted: 18/3/2024; Published: 25/3/2024

**Abstract:** The purpose of this study is to evaluate the use of appropriate games to improve the effectiveness of grammar learning in the present tense situation for students at Mien Tay Construction University. Hopefully, this study will lead to subsequent changes in the grammatical teaching methods of the teachers at school to make the English lessons more interesting and effective as well as increasing students' motivation, and hence students can use English in real life communications, not only on papers and for exams.

**Keywords:** Games, grammar, Present Perfect tense, Mien Tay Construction University.

## 1. Đặt vấn đề

Trong hệ thống ngữ pháp tiếng Anh, người học vẫn gặp khó khăn trong việc nắm vững mối liên hệ giữa Thời gian - Thì - phương diện. Thì và phương diện là các phạm trù ngữ pháp của động từ liên quan đến hình thức. Trong khi thì thì liên kết cách diễn đạt được thể hiện trong câu với thời điểm nó được thốt ra, thì khía cạnh thể hiện các đặc điểm của cấu trúc thời gian của tình huống. Thì và khía cạnh là bắt buộc bởi vì bất cứ khi nào chúng ta mã hóa một sự kiện thông qua một mệnh đề hữu hạn, chúng ta chọn thì này hay thì khác, sự phân biệt khía cạnh này hay khía cạnh khác. Trên thực tế, thì và thể có thể kết hợp theo nhiều cách khác nhau, cho ra nhiều loại khác nhau như: Thì Hiện tại tiếp diễn, thì Hiện tại hoàn thành (THTHT), thì Quá khứ hoàn thành tiếp diễn,... thông qua kinh nghiệm giảng dạy thực tế, tác giả nhận thấy rằng trò chơi liên quan đến THTHT được sinh viên (SV) tiếp nhận và phản hồi tích cực nhất. Trong tất cả các thì tiếng Anh, THTHT chắc chắn là thì khó học nhất và khó dạy nhất đối với SV.

Trò chơi ngữ pháp rất hữu ích trong việc dạy và học; Trò chơi ngữ pháp không chỉ khuyến khích mà còn nâng cao khả năng sử dụng tiếng Anh trôi chảy của SV. Tuy nhiên, ở Trường Đại học Xây dựng Miền Tây (T.ĐHXDMT), việc dạy ngữ pháp, trong đó có THTHT - một phần khó của ngữ pháp tiếng Anh, rất nhàm chán và thụ động. Trước những vấn đề này, với tư cách là những giảng viên (GV) dạy tiếng Anh, nghiên cứu muốn làm rõ thực trạng dạy và học THTHT của các SV ở T.ĐHXDMT và góp phần nâng cao hiệu quả dạy thì này thông qua phương pháp trò chơi.

## 2. Nội dung nghiên cứu

### 2.1. Phương pháp nghiên cứu

Quá trình nghiên cứu đã sử dụng các phương pháp phân tích và tổng hợp tài liệu, suy luận, quan sát thực tế và tài liệu hóa. Nghiên cứu này sử dụng cả phương pháp định lượng và định tính. Phương pháp định lượng giúp cung cấp dữ liệu nền đã được định lượng. Các dữ liệu và thông tin thu thập được làm nền tảng cho nghiên cứu. Các nhận xét, nhận xét, giả định và kết luận của nghiên cứu đều dựa trên phân tích dữ liệu. Việc thu thập dữ liệu phục vụ phân tích trong nghiên cứu được lấy từ các GV và SV thuộc T.ĐHXDMT thông qua quan sát lớp học, khảo sát và phỏng vấn, thảo luận trực tiếp.

### 2.2. Cơ sở lý luận

Theo Haldfield (1999): “Trò chơi là một hoạt động có quy tắc, mục tiêu và yếu tố vui nhộn,... Trò chơi nên được coi là một phần không thể thiếu trong chương trình giảng dạy ngôn ngữ, chứ không phải là một hoạt động giải trí trong giờ học”. Định nghĩa này đánh giá cao tầm quan trọng của trò chơi trong dạy học. Nó bổ sung thêm các kỹ thuật của GV, theo ý này, trò chơi không chỉ đóng vai trò là một “hoạt động gây cười” mà còn là một kỹ thuật để thực hiện các nhiệm vụ cho người học một cách thú vị.

Haldfield (1999) cũng cho biết thêm: “Trò chơi có thể được sử dụng ở tất cả các giai đoạn của quá trình từ luyện tập có kiểm soát đến luyện tập tự do, một đầu của phạm vi này phục vụ như một công cụ hỗ trợ trí nhớ và luyện tập lặp lại, ở đầu kia là cơ hội để sử dụng ngôn ngữ một cách tự do và như một phương tiện để đạt được mục đích chứ không phải

là mục đích tự thân. Chúng cũng có thể phục vụ như một công cụ chẩn đoán cho GV”. Haldfield nhấn mạnh hơn nữa việc sử dụng trò chơi một cách hiệu quả. SV luôn lười làm bài, vì vậy, trò chơi được sử dụng phù hợp theo cách hướng tâm lý người học đến sự hào hứng, tự nguyện tham gia để có cơ hội thực hành hoặc sử dụng các nội dung ngôn ngữ mới vừa học thay vì bắt buộc họ phải làm bài một cách miễn cưỡng. Đó là cách hiệu quả hơn để SV vừa chơi vừa học cùng một lúc.

Arif Saricoban và Esen Metin (2000), tác giả cuốn “Bài hát, câu thơ và trò chơi dạy ngữ pháp” giải thích cách thức và lý do trò chơi dạy ngữ pháp trên lớp. Họ nói: “Trò chơi và hoạt động giải quyết vấn đề... có mục đích vượt ra ngoài việc tạo ra lời nói đúng và là ví dụ về các hoạt động giao tiếp được ưa chuộng nhất”. Họ tiếp tục giải thích rằng các trò chơi ngữ pháp giúp SV thu thập kiến thức cũng như áp dụng và sử dụng kiến thức đó. Ngoài ra, trò chơi còn có ưu điểm là cho phép SV “thực hành và tiếp thu từ vựng, ngữ pháp và cấu trúc một cách sâu rộng”. Trò chơi có thể dạy học và có thể không có lý do gì chúng không thể được đưa vào như một phần của bài học.

Carrier (1980) cho rằng trò chơi có thể được sử dụng để mở đầu hoặc kết thúc bài học một cách kích thích, lôi kéo sự chú ý cao, nhấn mạnh bài học, giảm bớt căng thẳng sau bài kiểm tra hoặc bất cứ lúc nào mà GV cảm thấy thích hợp. Byrne (1980) khuyên không nên chơi trò chơi vào đầu thời gian trò chuyện và hãy lưu trò chơi đó để sử dụng vào giữa hoặc cuối buổi học, khi SV sẽ đón nhận sự thay đổi nhịp độ. Ông cũng nhắc nhở các GV nên ngừng chơi trò chơi trước khi SV sẵn sàng bỏ cuộc.

### 2.3. Thái độ của SV đối với trò chơi THPT

Kết quả nghiên cứu này cho thấy hầu hết SV đều có thái độ khá tích cực đối với việc sử dụng trò chơi trong học tập THPT. Tất cả họ đều tin rằng phương pháp mới thú vị hơn và có động lực học tập hơn so với giai đoạn trước khi thử nghiệm. Thực tế này được khẳng định qua kết quả của bảng câu hỏi và quan sát lớp học. Có thể thấy qua quan sát ở lớp thực nghiệm năm thứ nhất (HK1) do không có sự thay đổi mới trong cách dạy nên SV đã học THPT thông qua việc phát triển các kỹ năng ngôn ngữ như nghe, nói, đọc, viết theo cách thông thường. Nói cách khác, có vẻ như việc giảng dạy rất cứng nhắc và bám sát theo hướng dẫn trong sách giáo khoa. Kết quả là các SV nhanh chóng cảm thấy buồn chán và dường như giảm bớt động lực học tập. Việc không nhớ các mục ngữ pháp có thể dẫn đến hậu quả. Tuy nhiên, khi trò

chơi được giới thiệu ở cả ba lớp, các SV đều đồng tình rằng có một không khí học tập mới và các SV rất thích không khí thư giãn, sôi động, tinh cạnh tranh và động lực mà trò chơi mang đến cho lớp học. Điều này là do trò chơi dường như là sự nghỉ ngơi đáng hoan nghênh khỏi thói quen thông thường của lớp học ngôn ngữ, động lực và thử thách, nỗ lực học tập và thực hành ngôn ngữ với nhiều kỹ năng khác nhau.

### 2.4. Lợi ích của việc sử dụng trò chơi đối với SV

Qua phân tích số liệu cho thấy trò chơi mang lại rất nhiều lợi ích cho người học: 1) Trò chơi khuyến khích tinh thần tích cực, sáng tạo của SV, phát triển kỹ năng giao tiếp và động lực học tập; 2) Trò chơi giúp SV củng cố, ôn tập và mở rộng kiến thức, tập trung vào chức năng giao tiếp của THPT; 3) Trò chơi tạo không khí sôi nổi trong lớp học theo phương pháp lấy người học làm trung tâm, GV chỉ đóng vai trò hướng dẫn, giúp đỡ và xây dựng lớp học đoàn kết, kích thích sự cạnh tranh lành mạnh của SV; 4) Trò chơi giúp GV kết hợp 4 kỹ năng: Nghe, nói, đọc, viết trong khi tổ chức trò chơi và hình thành thói quen chơi trò chơi. Vì vậy, GV có thể tạo không khí lớp học sôi nổi và hiệu quả học tập cao vì cả GV và SV đều đã quen với cách chơi trò chơi.

### 2.5. Lựa chọn trò chơi

Mặc dù lợi ích và hiệu quả của trò chơi THPT đã được chứng minh nhưng trò chơi đôi khi gây ra khó khăn cho cả GV và SV. Hầu hết GV (77,8%) cho rằng việc thiết kế trò chơi mới rất khó khăn trong khi nguồn tài nguyên trò chơi còn hạn chế và gặp khó khăn trong việc kiểm soát SV không sử dụng tiếng mẹ đẻ trong quá trình chơi. Ngoài ra, trò chơi không thể thành công nếu GV không giải thích rõ ràng luật chơi hoặc hướng dẫn không đúng thời điểm. Việc sử dụng trò chơi đôi khi không thành công nếu thiếu sự hợp tác giữa các thành viên trong nhóm. Tuy nhiên, trong mỗi lớp luôn tồn tại một số SV thực sự nghiêm túc và sống nội tâm nên không hứng thú với các hoạt động tích cực. Những SV này không thích trò chơi vì trò chơi không phải là sở thích của các em hoặc không phù hợp với phong cách học tập của các em. Ngoài ra, do yếu tố văn hóa, một số SV cảm thấy ngại ngùng, xấu hổ khi phải phát biểu, trình bày trước lớp, hoặc đơn giản là lười di chuyển chỗ ngồi khi đến lượt mình. Họ thường để các bạn cùng nhóm làm mọi công việc. Như vậy, những người khác sẽ làm việc nhiều hơn họ và rõ ràng những SV này không có cơ hội thực hành. Hơn nữa, số lượng SV trong mỗi lớp là điều đáng quan tâm. Số SV thông thường của một lớp tin chỉ dao động từ 40-50SV. Đây cũng là

một thách thức đối với GV nếu muốn tổ chức một trò chơi trong lớp. Cuối cùng, hầu hết SV (71,2%) thấy rằng bản thân thiếu vốn từ vựng cần thiết để có thể tự tin tham gia các trò chơi.

Với những khó khăn nêu trên, GV nên lựa chọn trò chơi dựa trên các tiêu chí sau: 1) Một trò chơi không chỉ đơn thuần là niềm vui; 2) Trò chơi nên có sự cạnh tranh “thân thiện”; 3) Một trò chơi phải thu hút tất cả SV tham gia và hứng thú; 4) Trò chơi nên khuyến khích SV tập trung vào việc sử dụng THTHT hơn là vào chính THTHT; 5) Trò chơi phải tạo cơ hội cho SV học tập, thực hành và giao tiếp; 6) Trò chơi phải phù hợp với SV và bối cảnh cụ thể.

Sử dụng trò chơi để dạy THTHT có thể vừa thú vị vừa bổ ích cho GV và SV. Chỉ cần nhớ thu hút họ tham gia và đảm bảo rằng trò chơi được xây dựng, lựa chọn có thể đang thực sự dạy kỹ năng và SV hào hứng với việc học THTHT.

Nghiên cứu này cung cấp thêm bằng chứng cho thấy cả kế hoạch giảng dạy cẩn thận của GV và sự tham gia tích cực của SV đều đóng vai trò quan trọng trong sự thành công của phương pháp mới. Về phương diện giảng dạy của GV, trò chơi không thể thành công nếu GV không chuẩn bị giáo án kỹ càng. Một bài học được chuẩn bị kỹ giúp GV biết rõ những việc cần làm trong từng giai đoạn của bài học, đặc biệt với các giai đoạn tiền hành trò chơi, dự đoán được những gì có thể xảy ra trong quá trình dạy học.

Các hoạt động và tài liệu trò chơi thu hút SV bao gồm: Trò chơi phù hợp với lứa tuổi và trình độ của SV, nhiệm vụ và chủ đề phù hợp và thời gian thích hợp để hoàn thành trò chơi. Tài liệu trò chơi kích thích sự tham gia của SV có thể là tranh ảnh, bản đồ, thẻ ghi chú hoặc đồ vật thật. Sử dụng tài liệu phù hợp không chỉ tiết kiệm thời gian giải thích mà còn giúp SV dễ dàng ghi nhớ kiến thức mới cũng như tạo động lực học tập cho SV vì điều này giúp SV sử dụng ngôn ngữ một cách thú vị hơn.

### **2.6. Một số gợi ý trong việc điều chỉnh và áp dụng trò chơi**

Về việc hướng dẫn, GV nên hướng dẫn rõ ràng, đơn giản để đảm bảo rằng mọi người đều hiểu chính xác cách chơi. Người hướng dẫn cũng cần tạo ra thứ gì đó có thể giúp SV hiểu được những gì họ phải làm. Trên thực tế, người ta đã chứng minh rằng việc sử dụng giấy khổ poster có dán hướng dẫn trên bảng hoặc phiếu hướng dẫn cung cấp cho mỗi nhóm là rất hữu ích. Trong tình huống xấu nhất khi bạn đột nhiên phát hiện ra rằng tất cả SV đang làm những việc hoàn toàn khác nhau, đừng cố gắng giải thích cho từng SV

mà hãy dừng cả lớp lại và đưa ra hướng dẫn của bạn một lần nữa.

Một vấn đề đáng quan tâm nữa là làm thế nào để phân nhóm SV trong một trò chơi, chẳng hạn gần 50 SV theo tình huống nghiên cứu. Một điểm cần lưu ý là việc phân nhóm tùy theo sở thích của SV có thể rất có động lực nhưng cũng có vấn đề vì số lượng các nhóm không phải lúc nào cũng bằng nhau. Lúc này GV cần chia nhỏ các nhóm lớn hoặc kết hợp hai nhóm nhỏ.

Về sự tham gia của SV, khuyến nghị tập trung vào những SV thường từ chối tham gia các trò chơi. Đối với vấn đề này, GV nên chú ý hơn để tìm ra nguyên nhân là do cách học, sở thích hay lý do khác. Vì không thể buộc họ thay đổi sở thích hoặc phong cách học tập nên cần phải thuyết phục. Tốt hơn nên làm rõ rằng trò chơi không chỉ là hoạt động giải trí mà còn có giá trị giáo dục cao. Những phong cách này của SV nên hiểu rằng các em đang chơi game nhưng đang học. Trong trường hợp khó thay đổi được suy nghĩ của những SV này, ít nhất GV nên đạt được một số thỏa hiệp nào đó với SV.

Bên cạnh đó, SV luôn phải làm bài tập về nhà và chuẩn bị bài mới trước khi đến lớp. Họ nên học từ vựng và rèn luyện kỹ năng giao tiếp thường xuyên. Khi GV giải thích cách chơi trò chơi, SV chăm chú lắng nghe và tham gia đóng góp ý kiến, không nên ngại ngùng. Hơn nữa, SV nên có những hoạt động ngoài lớp vừa học vừa thư giãn để các em năng động, tự tin và sáng tạo hơn.

### **3. Kết luận**

Nghiên cứu đã giúp các nhà giáo dục xác nhận sự thật rằng SV ghi nhớ THTHT kém, dẫn đến kết quả bài kiểm tra kém. Nguyên nhân của vấn đề này nằm ở cách GV trình bày và thực hành THTHT cũng như cách SV tham gia học tập. Sau đó, giải pháp sử dụng trò chơi trong dạy học THTHT được triển khai. Giải pháp này đã giúp SV cải thiện việc học của mình về nhiều mặt.

### **Tài liệu tham khảo**

1. Carrier, M. *Take 5: Games and Activities for the Language Learner*, Cambridge: CUP, 1980.
2. Doff, A. *Teach English: A Training Course for Teachers*, Cambridge University Press, 1988.
3. Hadfield, J. *Beginners' communication games*, Longman, 1999.
4. Harmer, J. *Teaching and Learning Grammar*, Longman Group UK Ltd, 1987.
5. Saricoban Arif and Esen Metin. “*Song, Verse and Games for Teaching Grammar*”, [iteslj.org/Techniques/Saricoban-songs.html](http://iteslj.org/Techniques/Saricoban-songs.html), 2000.