

SỬ DỤNG TRÒ CHƠI NGÔN NGỮ TRONG DẠY VÀ HỌC NGOẠI NGỮ

Dương Thị Thu
Trường Đại học Kiểm sát Hà Nội

Tóm tắt: Trong việc dạy và học ngoại ngữ, bên cạnh việc truyền đạt kiến thức ngôn ngữ, phương pháp cũng góp phần đáng kể đến hiệu quả tiếp thu của người học. Một trong những phương pháp giúp người học tiếp cận ngôn ngữ nhanh chóng là sử dụng trò chơi ngôn ngữ. Bài viết này tập trung chủ yếu vào một số lợi ích của việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong việc dạy và học ngoại ngữ.

Từ khóa: Dạy, học, ngoại ngữ, trò chơi ngôn ngữ, lợi ích

USING LANGUAGE GAMES IN TEACHING AND LEARNING FOREIGN LANGUAGES

Duong Thi Thu
Hanoi Procuratorate University

Abstract: In teaching and learning foreign languages, in addition to conveying language knowledge, the method also significantly contributes to the effectiveness of learners' comprehension. One of the methods that helps learners access the language quickly is the use of language games. This article primarily focuses on some benefits of using language games in teaching and learning foreign languages.

Keywords: Teaching, learning, foreign languages, language games, benefits

Nhận bài: 13/10/2024

Phản biện: 03/11/2024

Duyệt đăng: 07/11/2024

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Đối việc áp dụng các hoạt động hỗ trợ trong hoạt động giảng dạy ngoại ngữ nói chung và trong giảng dạy tiếng Anh nói riêng không còn xa lạ và mới mẻ, đặc biệt trong thời kỳ hội nhập như hiện nay khi tiếng Anh trở thành ngôn ngữ chính để giao tiếp quốc tế. Với sự đổi mới trong lĩnh vực GD-ĐT thì phương pháp dạy và học đặc biệt là làm thế nào để sinh viên tiếp cận một cách chủ động sáng tạo, tạo không khí trong lớp học nhằm giúp sinh viên tiếp thu bài một cách tốt nhất và được thực hành hiệu quả nhất. Những phương pháp dạy học truyền thống như cô đọc, trò ghi chép cũng dần được thay thế bằng những phương pháp dạy học theo cách tiếp cận kiến tạo, kết hợp giữa học và hành, đan xen những hoạt động, trò chơi nhằm khuyến khích và thúc đẩy sinh viên tham gia vào giờ học. Một trong những hoạt động rất hiệu quả đó là việc áp dụng những trò chơi để tăng khả năng kích thích và tạo hứng thú đối với người học. Trong bài báo này tác giả trình bày về một số lợi ích của việc sử dụng các trò chơi ngôn ngữ (Language games) trong việc dạy và học ngoại ngữ nói chung và Tiếng Anh nói riêng.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

Việc sử dụng các trò chơi ngôn ngữ có rất nhiều lợi ích. Tuy nhiên, trong phạm vi của bài báo này

tác giả tập trung chủ yếu vào 5 lợi ích quan trọng góp phần vào việc dạy và học ngoại ngữ.

2.1. Trò chơi ngôn ngữ tạo ra môi trường học tập vui vẻ

Lee (1979) nói rằng trò chơi ngôn ngữ có thể xua tan sự buồn tẻ của giờ học, thay vào đó là tạo ra 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.

Nhiều trò chơi ngôn ngữ đòi hỏi sinh viên phải hoạt động theo cặp, theo nhóm hay đòi hỏi sự tham gia của cả tập thể lớp học cùng kết hợp với nhau để thực hiện yêu cầu của trò chơi, và để ghi được càng nhiều điểm càng tốt. Thực tế, hầu hết sinh viên đều thích ghi điểm. Đồng thời, thông qua những trò chơi này, sinh viên có động cơ tự nhiên để ôn lại những kiến thức đã học, cũng như để tiếp nhận kiến thức mới một cách hứng khởi. Ngoài ra, để có thể giành chiến thắng trong trò chơi, hay để giải quyết vấn đề gặp phải, từng người chơi phải đóng góp sự hiểu biết hoặc ý kiến của mình. Nhiệm vụ của giảng viên là phải khích lệ để tất cả sinh viên của mình hứng thú thực sự với trò chơi. Trong bầu không khí thư giãn, thoải mái do trò chơi tạo ra, việc tiếp thu thực sự mới diễn ra, và người học sử dụng được những ngôn

ngữ mà họ đã được học và đã thực hành trước đó.

2.2. Trò chơi ngôn ngữ là phương pháp giảng dạy tích cực lấy người học làm trung tâm

Trò chơi ngôn ngữ là phương pháp giảng dạy tích cực theo đường hướng lấy người học làm trung tâm. Để đạt được mục tiêu đề ra của trò chơi, từng cá nhân phải giao tiếp với nhau, nghĩa là họ phải thảo luận trong nhóm với nhau để tìm ra kết quả cuối cùng. Như vậy, người chơi phải sử dụng ngôn ngữ để xóa đi khoảng cách, để trình bày thông tin cần thiết cho việc hoàn thành trò chơi.

Người học sẽ phải thảo luận và tìm cách giải quyết để đạt được mục đích của trò chơi. Bằng cách này, họ phải nói ra hoặc viết ra những điều thể hiện được quan điểm của mình hay để truyền đạt thông tin với đội chơi khác. Điều này có nghĩa là trò chơi tạo cơ hội cho sinh viên giao tiếp với nhau, thậm chí những sinh viên rụt rè, thiếu tự tin cũng bị cuốn hút vào loại hoạt động này. Ngoài ra, giảng viên không còn đóng vai trò là người kiểm soát và chi phối mọi hoạt động trên lớp, cụ thể là những điều sinh viên phải trình bày. Trong trò chơi ngôn ngữ, giảng viên chỉ đóng vai trò là người hướng dẫn, tổ chức, điều khiển trò chơi và là người cung cấp thông tin. Theo Rixon (1981) giảng viên nên ở đó với vai trò là người cung cấp thông tin về từ vựng, về cấu trúc mới gặp phải, hay là người gợi mở, giúp cho người chơi hiểu rõ hơn về vấn đề nào đó bằng việc giải thích khác đi dễ hiểu hơn. Tóm lại, sử dụng trò chơi là cách tạo ra môi trường lớp học lấy người học làm trung tâm, tạo cho sinh viên nhiều cơ hội chủ động và tự chủ hơn để họ có thể làm chủ được mình trong các hoạt động giao tiếp.

2.3. Trò chơi ngôn ngữ làm tăng động cơ học tập cho người học

Trò chơi là nguồn kích lệ, tăng cường hứng thú học tập cho sinh viên và thường được coi là bước khởi động thu hút sự chú ý của sinh viên vào môi trường giảng dạy ngoài. Ngoài ra, nó là phương tiện kiểm soát lớp học. Theo Halloween (1989) các trò chơi ngôn ngữ tăng cường động cơ học tập cho sinh viên ở mức độ lớn hơn so với sách giáo khoa thông thường, hay các tài liệu học tập, do chúng đòi hỏi và thúc đẩy sinh viên phải tham gia tích cực vào trò chơi.

Đối với hầu hết các trò chơi, sự cạnh tranh giữa những người chơi và đội chơi là một nhân tố làm tăng mạnh mẽ động cơ học tập cho họ, kích lệ họ tham gia trò chơi. Đây cũng là lý do quan trọng

nhất khiến hầu hết sinh viên trở nên hứng thú và bị lôi cuốn vào các trò chơi.

Ngoài ra, với giờ thực hành ngôn ngữ dồn dập trong thời gian dài thì rất ít sinh viên có thể tập trung vào việc học được. Thậm chí, rất ít sinh viên thu được hiệu quả thực sự từ cách học này. Việc sử dụng trò chơi trong giảng dạy là một trong những cách hữu hiệu nhất để tạo cho sinh viên những giờ học trên lớp thoải mái và thú vị để có thể duy trì động cơ học tập cho họ. Bên cạnh đó, khi sinh viên có cơ hội để tham gia trò chơi trên lớp, họ sẽ được khuyến khích lựa chọn bạn chơi cùng với mình. Điều này không chỉ tạo ra không khí học tập thân thiện mà còn kích lệ họ giúp đỡ lẫn nhau. Những sinh viên nào kém hơn thì được những sinh viên giỏi hơn trong nhóm giúp đỡ để trở nên tự tin hơn và có thể mạnh dạn bày tỏ ý kiến của mình. Kết quả là tất cả sinh viên trong lớp đều cảm thấy thích thú hơn, và có nhiều động cơ để tham gia vào trò chơi hơn, mà động cơ học tập là một yếu tố không thể thiếu được trong quá trình thu nhận kiến thức của sinh viên. Nó là nhân tố chính quyết định sự thành công hay thất bại của họ. Sự thành công và động cơ học tập có mối tương hỗ lẫn nhau: nếu người học thành công học tập, họ sẽ càng có nhiều động cơ hơn để thực hiện những nhiệm vụ do quá trình học đặt ra. Byrne (1980, tr.76) nói rằng động cơ học tập khiến cho việc học tập của sinh viên trở nên có ý nghĩa và hiệu quả.

2.4. Trò chơi tăng cường sự cộng tác và tính cạnh tranh

Sự cộng tác và tính cạnh tranh là yếu tố cần thiết làm tăng động cơ học tập cho người học tiếng Anh. Điều này là đúng vì trò chơi không chỉ khuyến khích sự cạnh tranh giữa họ mà còn kích lệ sự hỗ trợ lẫn nhau trong nhóm. Sinh viên yêu thích các trò chơi mang tính cạnh tranh. Và chính yếu tố cạnh tranh là động cơ để họ thành công trong trò chơi. Tuy nhiên, trong trò chơi cạnh tranh thì điều được người chơi quan tâm nhất đó là sự chiến thắng. Như vậy, những sinh viên càng có khả năng hơn thì nhận được nhiều khen ngợi, khiến cho những sinh viên kém hơn trở nên mất uy tín trong lớp. Bởi thế, bên cạnh việc tổ chức các trò chơi mang tính cạnh tranh trên lớp, thì tổ chức các trò chơi mang tính hợp tác, khuyến khích sự hỗ trợ lẫn nhau là điều cực kỳ quan trọng.

Các trò chơi ngôn ngữ đòi hỏi sinh viên phải hợp tác với nhau trong khi đóng vai (role-playing), tranh luận, thảo luận, và sử dụng ngôn ngữ trong

nhiều tình huống khác nhau phụ thuộc vào từng loại trò chơi được tổ chức trên lớp. Điều này rõ ràng thúc đẩy cơ hội giao tiếp giữa sinh viên với nhau. Đây chính là mục đích của quá trình giảng dạy ngoại ngữ, đồng thời thúc đẩy sự hợp tác và cạnh tranh giữa họ. Đây cũng là hai yếu tố cơ bản làm tăng động cơ học ngoại ngữ nói chung, và học tiếng Anh nói riêng.

Để giành chiến thắng cho bản thân hay cho nhóm của mình, người chơi cố gắng hết sức là người đầu tiên tìm ra câu trả lời cũng như giành được điểm về cho đội của mình. Vì thế khi tham gia trò chơi, người chơi sẽ ít chú ý đến cấu trúc hay dạng câu mà chỉ chú ý đến cách giao tiếp sao cho tự nhiên hơn. Người chơi sẽ hợp tác với nhau bằng cách chia sẻ những thông tin tin họ nhận đc để hoàn thành nhiệm vụ và yêu cầu trò chơi đặt ra cho họ. Đó chính là sự cộng tác và hợp tác giữa các sinh viên với nhau trong các trò chơi ngôn ngữ.

2.5. Trò chơi cung cấp sự phản hồi ngay tức thì và thông qua đó kiểm tra kiến thức của sinh viên một cách không chính thức

Bất cứ khi nào giảng viên trình bày một ý kiến, hay một vấn đề mới mẻ liên quan đến ngôn ngữ, thì họ luôn muốn biết liệu sinh viên của họ hiểu được nhiều hay ít các ý kiến hay vấn đề họ đưa ra. Và cách thông thường họ thường sử dụng để đánh giá sinh viên là thông qua bài kiểm tra viết hoặc nói. Tuy nhiên, hình thức đánh giá này đòi hỏi phải mất nhiều thời gian. Bởi vì, giảng viên không thể chấm thi và trả tận tay cho sinh viên bài

kiểm tra viết ngay trên lớp. Họ phải mất thời gian khá lâu để chấm và trả bài. Trong khi đó, sự phản hồi ngay sau khi giảng viên giảng bài thì mới có hiệu quả.

Giảng viên có thể đánh giá theo hình thức nhanh hơn, đó là thông qua trò chơi. Hầu hết các trò chơi đều cung cấp sự phản hồi ngay tức thì cho sinh viên, vì việc thắng hay thua phụ thuộc vào việc sinh viên thể hiện trong trò chơi đó tốt đến mức độ nào.

Ngoài ra, thông qua sự quan sát của mình, giảng viên có thể nhận ra những điểm mạnh, điểm yếu của sinh viên cũng như những chỗ hổng cần được bổ sung trong quá trình tiếp thu kiến thức của họ.

Bên cạnh việc cung cấp sự phản hồi ngay tức thì, các trò chơi ngôn ngữ còn giúp giảng viên kiểm tra sinh viên đã học được một cách không chính thức những gì mà không cần phải yêu cầu sinh viên làm bài kiểm tra giấy nghiêm túc, hay phải lên bảng làm bài tập, hay làm một đồng bài tập trên giấy một cách nhàm chán và mệt mỏi. Hình thức đánh giá này đặc biệt hiệu quả và có sức thu hút đối với sinh viên.

III. KẾT LUẬN

Trên đây là một số lợi ích về việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ mà tác giả đã chia sẻ. Khi áp dụng một trò chơi nào đó, cả người dạy và người học nên tìm hiểu những lợi ích của chúng mang lại với mục đích cuối cùng là thúc đẩy, tạo hứng thú trong giờ học nói riêng và trong việc học ngoại ngữ nói chung.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- A.M. Bucky & D.Betteride ,Ertmer, P. A., Ottenbreit-Leftwich, A., Sadik, O., Sendurur, E., & Sendurur, P. (2012). (Ed.), *Teachers' Pedagogical Beliefs: Definition and Operationalisation- Connections to Knowledge and Performance-Development and Change* (pp. 149-170). Munster: Waxmann.
- Lee, Ng, W., & Nicholas, H. (2013). *A framework for sustainable mobile learning in schools*. British Journal of Educational Technology, 44(5), 695–715. doi: 10.1111/j.1467-8535.2012.01359.x
- Rixson, J.-B., Robb, T., & Charismiadj, I. (2011). *Computer literacy and competency: A survey of Indonesian teachers of English as a foreign language*. CALL-EJ, 12(1), 26-42. <http://eprints.usq.edu.au/18371/>