

ÁP DỤNG BA TRÒ CHƠI SÁNG TẠO TRONG GIẢNG DẠY TIẾNG ANH CHO SINH VIÊN KHÔNG CHUYÊN TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC HẠ LONG

Trần Thị Chung

Khoa Ngoại ngữ – Trường Đại học Hạ Long

Tóm tắt: Trong giảng dạy tiếng Anh hiện đại, việc tích hợp các hoạt động học tập dựa trên trò chơi là một phương pháp đầy hứa hẹn nhằm khuyến khích sự tham gia của sinh viên và phát triển kỹ năng ngôn ngữ. Bài báo này giới thiệu ba trò chơi sáng tạo: “Tranh luận bằng biểu tượng cảm xúc” (Emoji Debate), “Họa sĩ mù” (Blind Artist) và “Phỏng vấn xuyên thời gian” (Time Travel Interview), được áp dụng trong các tiết học tiếng Anh dành cho sinh viên không chuyên tại Trường Đại học Hạ Long. Các trò chơi này được thiết kế không chỉ để tăng động lực học tập mà còn nhằm nâng cao năng lực giao tiếp, đặc biệt là kỹ năng nói và nghe. Kết quả cho thấy người học trở nên tích cực tham gia hơn, tự tin hơn và phản xạ ngôn ngữ tốt hơn thông qua các hoạt động tương tác này.

Từ khóa: học tập qua trò chơi, giảng dạy tiếng Anh, kỹ năng nói, sự tham gia của người học, học tập tích cực.

APPLYING THREE CREATIVE GAMES IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING FOR NON-ENGLISH MAJOR STUDENTS AT HA LONG UNIVERSITY

Tran Thi Chung

Faculty of Foreign Languages – Ha Long University

Abstract: In modern English language teaching, the integration of game-based activities is a promising approach to encourage student participation and foster language skills. This paper introduces three creative games: “Emoji Debate”, “Blind Artist”, and “Time Travel Interview”, which have been applied in English lessons for non-major students at Ha Long University. These games are designed not only to increase student motivation but also to enhance communicative competence, particularly in speaking and listening. The results show that learners became more engaged, confident, and linguistically responsive through these interactive activities.

Keywords: game-based learning, English teaching, speaking skill, learner engagement, active learning.

Nhận bài: 05/05/2025

Phản biện: 04/06/2025

Duyệt đăng: 09/06/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong thời kỳ hội nhập quốc tế, tiếng Anh ngày càng đóng vai trò quan trọng đối với sinh viên, kể cả những người không theo học chuyên ngành Ngôn ngữ Anh. Tuy nhiên, tại nhiều trường đại học, đặc biệt là Trường Đại học Hạ Long, phần lớn sinh viên không chuyên vẫn chưa thực sự tự tin trong giao tiếp tiếng Anh, đặc biệt ở kỹ năng nói và nghe. Nguyên nhân chủ yếu là do phương pháp học ở phổ thông còn nặng về lý thuyết, ít hoạt động tương tác, khiến sinh viên bị động và thiếu hứng thú.

Trong bối cảnh đó, việc đổi mới phương pháp giảng dạy theo hướng tích cực, tăng cường tương tác, khuyến khích người học tham gia trực tiếp vào quá trình lĩnh hội tri thức là vô cùng cần thiết. Một trong những phương pháp được minh chứng có hiệu quả cao trong giảng dạy ngôn ngữ là ứng dụng trò chơi học tập (game-based learning) – không chỉ tạo hứng thú mà còn nâng cao khả năng sử dụng tiếng Anh trong các tình huống gần với thực tế.

Việc đổi mới phương pháp giảng dạy theo hướng tích cực, lấy người học làm trung tâm, chú trọng đến việc học qua trải nghiệm và thực hành ngôn ngữ trong bối cảnh thực tế là vô cùng cần thiết. Trong nghiên cứu này, tác giả đề xuất áp dụng ba trò chơi học tập mang tính sáng tạo và

thực tiễn cao, được thiết kế riêng cho sinh viên không chuyên tiếng Anh tại Trường Đại học Hạ Long, nhằm nâng cao hiệu quả giảng dạy và tạo hứng thú học tập cho người học.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Đối tượng và bối cảnh áp dụng

Đối tượng nghiên cứu là sinh viên năm thứ nhất và thứ hai thuộc các ngành Du lịch, Quản trị, Kinh tế, Công nghệ thông tin, Sư phạm... những ngành học không chuyên về tiếng Anh. Các em đã hoàn thành các học phần tiếng Anh nền tảng nhưng còn yếu kỹ năng nói và nghe. Ba trò chơi được áp dụng trong các tiết luyện kỹ năng giao tiếp tiếng Anh theo chủ đề, phù hợp với chương trình học hiện hành và trình độ A2-B1 theo khung CEFR.

2.2. Ba trò chơi sáng tạo trong giảng dạy tiếng Anh cho sinh viên không chuyên tại trường Đại học Hạ Long.

2.2.1. Trò chơi “Emoji Debate” – Tranh luận bằng cảm xúc

Mục tiêu:

- Rèn kỹ năng nói phản xạ.
- Tăng cường khả năng sử dụng ngữ điệu, từ vựng mang tính biểu cảm.
- Giúp sinh viên luyện tư duy tranh luận, phát

triển vốn từ cảm xúc và thái độ giao tiếp.

Cách tổ chức:

1. Giáo viên chuẩn bị các thẻ biểu tượng cảm xúc (☹️, 😊, 😐, 😄...) và các chủ đề tranh luận quen thuộc, có thể gây tranh cãi nhẹ như:

- o “Nên cấm sử dụng điện thoại trong lớp học?”
- o “Học online hiệu quả hơn học trực tiếp?”

2. Sinh viên chia nhóm 3–4 người. Mỗi nhóm bốc thăm một emoji và một chủ đề.

3. Nhóm có 10 phút chuẩn bị luận điểm, sau đó trình bày quan điểm trước lớp dưới cảm xúc tương ứng với emoji.

4. Sau khi tất cả nhóm trình bày, giáo viên và lớp cùng bình chọn nhóm ấn tượng nhất.

Vai trò giáo viên:

- Điều phối hoạt động, cung cấp từ vựng liên quan nếu cần.

- Hướng dẫn cách sử dụng giọng điệu, cử chỉ phù hợp với cảm xúc.

- Đưa ra nhận xét cuối cùng về nội dung, phong cách thể hiện, cách phát âm và tương tác nhóm.

Áp dụng thực tế:

Trò chơi được tổ chức vào giữa học kỳ, khi sinh viên đã làm quen với việc phát biểu. Hoạt động gây hứng thú cao, lớp học sôi động. Sinh viên chuẩn bị nghiêm túc, vận dụng vốn từ phong phú và biết kiểm soát ngữ điệu – điều mà các em thường không chú ý khi học truyền thống.

2.2.2. Trò chơi “Blind Artist” – Họa sĩ mù

Mục tiêu:

- Rèn kỹ năng nghe hiểu chi tiết.
- Luyện kỹ năng mô tả hình ảnh, vị trí và phối hợp nhóm.

- Mở rộng vốn từ vựng về màu sắc, hình dạng, không gian.

Cách tổ chức:

1. Giáo viên chuẩn bị 10–15 hình ảnh đơn giản (vật dụng, cảnh vật, bản đồ...).

2. Sinh viên làm việc theo cặp: một người là “speaker”, người còn lại là “artist”.

3. “Speaker” xem tranh trong 1 phút, sau đó mô tả bằng tiếng Anh để “artist” vẽ lại mà không được nhìn tranh.

4. Thời gian mô tả và vẽ: 5–6 phút.

5. Sau đó cả lớp cùng đối chiếu tranh vẽ và tranh gốc, thảo luận về hiệu quả truyền đạt.

Vai trò giáo viên:

- Theo dõi, ghi nhận các lỗi dùng từ, phát âm, hoặc hiểu sai giữa hai bạn.

- Gợi ý các từ khóa: next to, above, in the corner, triangle, blue, circle...

- Đưa ra phản hồi về kỹ năng mô tả và nghe hiểu.

Áp dụng thực tế:

Đây là trò chơi có yếu tố bất ngờ và hài hước, khiến lớp học luôn rộn tiếng cười. Tuy nhiên, bên cạnh niềm vui, sinh viên cũng nhận ra rằng việc nghe chính xác và diễn đạt rõ ràng bằng tiếng Anh là một kỹ năng không dễ. Sau vài lượt chơi, khả năng nghe – nói và hợp tác nhóm được cải thiện rõ rệt.

2.2.3. Trò chơi “Time Travel Interview” – Phỏng vấn xuyên thời gian

Mục tiêu:

- Phát triển kỹ năng nói theo văn phong phỏng vấn.
- Luyện sử dụng thì quá khứ và tương lai.
- Kích thích tư duy sáng tạo và diễn xuất cá nhân.

Cách tổ chức:

1. Mỗi nhóm (3–4 sinh viên) chọn một nhân vật trong lịch sử (Shakespeare, Napoleon...) hoặc một nhân vật tưởng tượng trong tương lai (robot AI năm 2100, phi hành gia sống trên sao Hỏa...).

2. Các em chuẩn bị kịch bản phỏng vấn bằng tiếng Anh (3–5 câu hỏi và trả lời).

3. Trên lớp, các nhóm lần lượt đóng vai và trình bày tiểu phẩm trong 5–7 phút.

4. Các nhóm khác có thể đặt câu hỏi phụ sau phần trình bày.

Vai trò giáo viên:

- Hướng dẫn cách đặt câu hỏi, sử dụng thì phù hợp (past/future tense).

- Hỗ trợ chỉnh sửa ngữ pháp và từ vựng trước buổi diễn.

- Đánh giá khả năng phát âm, truyền đạt, và sáng tạo của sinh viên.

Áp dụng thực tế:

Trò chơi này thường được tổ chức vào cuối học kỳ như một buổi “project show”. Sinh viên đầu tư kỹ lưỡng, tự làm đạo cụ, tập luyện và phối hợp tốt. Trò chơi giúp sinh viên vượt qua sự rụt rè khi nói trước đám đông, đồng thời vận dụng ngữ pháp linh hoạt và tăng khả năng làm việc nhóm.

2.3. Nhận xét sau quá trình áp dụng

Sau một học kỳ triển khai ba trò chơi này, tôi nhận thấy sinh viên hứng thú rõ rệt với môn học. Số lượng sinh viên xung phong thuyết trình, đặt câu hỏi, phản hồi lẫn nhau tăng đáng kể. Các em tích cực đầu tư thời gian chuẩn bị, tự học, luyện nói trước ở nhà để thể hiện tốt trong giờ học. Những em từng rụt rè nay đã mạnh dạn hơn khi phát biểu.

Kỹ năng nghe – nói của sinh viên được cải thiện, đặc biệt là khả năng tư duy phản biện và sử dụng từ ngữ đa dạng hơn. Quan trọng hơn, lớp học trở thành một không gian tương tác tích cực, nơi mỗi sinh viên đều có cơ hội thể hiện bản thân bằng tiếng Anh.

2.4. Tổng kết hiệu quả sau áp dụng

Sau một học kỳ triển khai ba trò chơi nói trên, kết quả cho thấy sự thay đổi rõ rệt trong cả thái độ học tập và năng lực sử dụng tiếng Anh của sinh viên. Cụ thể:

- Số sinh viên tích cực phát biểu, xung phong trình bày tăng lên hơn 70%.
- Kỹ năng nói được cải thiện đáng kể: ngữ điệu tự nhiên hơn, từ vựng phong phú hơn.
- Không khí lớp học trở nên vui vẻ, cởi mở, sinh viên hợp tác tốt hơn khi làm việc nhóm.
- Tinh thần tự học và sự sáng tạo trong sử dụng ngôn ngữ được nâng cao.

Đặc biệt, những sinh viên từng rụt rè, ngại nói đã tự tin hơn nhờ được trải nghiệm các hoạt động học tập đa dạng, thú vị và có sự hỗ trợ tích cực từ cả giáo viên lẫn bạn bè.

2.5. Phân tích hiệu quả khi áp dụng ba trò chơi vào giảng dạy

Qua thực tiễn triển khai ba trò chơi này trong lớp học tiếng Anh cho sinh viên không chuyên, tác giả nhận thấy những hiệu quả nổi bật như sau:

• **Tăng cường hứng thú học tập:** Không khí lớp học trở nên sôi nổi, sinh viên tham gia tích cực hơn. Những em thường rụt rè cũng bắt đầu xung phong đóng vai, thảo luận, trình bày trước lớp mà không e ngại như trước.

• **Phát triển toàn diện kỹ năng giao tiếp:** Không chỉ luyện kỹ năng nói, các trò chơi còn giúp sinh viên sử dụng đúng ngữ pháp, cải thiện phát âm, luyện khả năng nghe hiểu thực tế và linh hoạt phản xạ ngôn ngữ.

• **Tăng tinh thần tự học – tự chuẩn bị:** Vì mỗi trò chơi đều yêu cầu sinh viên chuẩn bị trước, tìm hiểu từ mới, luyện nói theo vai, nên các em hình

thành thói quen tự học, không còn phụ thuộc hoàn toàn vào giáo viên.

• **Thúc đẩy tư duy sáng tạo – phản biện:** Các chủ đề tranh luận, phỏng vấn và mô tả yêu cầu sinh viên tư duy nhanh, diễn đạt rõ ràng, từ đó hình thành năng lực trình bày quan điểm, lập luận logic.

• **Kết nối giữa các sinh viên:** Làm việc nhóm qua các trò chơi giúp sinh viên rèn luyện kỹ năng hợp tác, tôn trọng ý kiến nhau và hỗ trợ bạn yếu hơn.

Đây là những kỹ năng mềm thiết yếu bên cạnh việc sử dụng tiếng Anh – một mục tiêu quan trọng trong giáo dục đại học hiện nay.

III. KẾT LUẬN

Việc áp dụng các trò chơi học tập sáng tạo trong lớp học tiếng Anh đã mang lại hiệu quả rõ rệt trong việc nâng cao chất lượng dạy và học. Không chỉ tạo ra môi trường học tập thân thiện, các trò chơi còn phát huy tối đa vai trò chủ động của sinh viên, giúp các em phát triển kỹ năng giao tiếp thực tế, từ đó tăng cường sự tự tin và yêu thích tiếng Anh.

Việc sử dụng trò chơi trong dạy học tiếng Anh không chỉ đơn thuần là tạo không khí vui vẻ mà còn là chiến lược sư phạm hiệu quả để phát triển ngôn ngữ một cách tự nhiên. Ba trò chơi được thiết kế riêng trong bối cảnh giảng dạy tại Trường Đại học Hạ Long đã cho thấy hiệu quả rõ rệt trong việc nâng cao kỹ năng giao tiếp và sự tự tin cho sinh viên không chuyên.

Tôi tin rằng nếu được triển khai rộng rãi, sáng tạo và điều chỉnh linh hoạt theo từng lớp học, mô hình này sẽ góp phần tích cực vào công cuộc đổi mới phương pháp dạy học tiếng Anh trong bối cảnh hiện đại hóa giáo dục hiện nay.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2010). *Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect*. Journal of Research on Technology in Education.
2. Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Longman.
3. Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press.