

ÁP DỤNG TRÒ CHƠI VÀ HOẠT ĐỘNG TƯƠNG TÁC NHẪM NÂNG CAO KHẢ NĂNG GHI NHỚ NGỮ PHÁP CHO HỌC VIÊN NHỎ TUỔI

Phan Thị Lam, Trần Thị Minh Thư
Trường Đại học Công nghệ Đồng Nai, Đồng Nai, Việt Nam

Tóm tắt: Việc nắm vững các cấu trúc ngữ pháp vẫn là một trong những thách thức quan trọng đối với các học viên nhỏ tuổi. Xu hướng sư phạm hiện đại gợi ý rằng việc lồng ghép các trò chơi và hoạt động tương tác có thể thúc đẩy sự hứng thú và củng cố khả năng ghi nhớ ngôn ngữ. Nghiên cứu khảo sát tác động của việc tích hợp hình thức học dựa trên trò chơi và các bài tập tương tác vào tiết học ngữ pháp cho người học từ 10 đến 11 tuổi. Bằng cách áp dụng thiết kế bán thực nghiệm, hai nhóm học viên, một nhóm được học ngữ pháp theo phương pháp truyền thống, nhóm còn lại được tham gia các tiết học có trò chơi và các hoạt động tương tác được so sánh trong 12 tuần. Dữ liệu được thu thập thông qua bài kiểm tra trước và sau, quan sát lớp học và khảo sát phản hồi của học viên. Kết quả cho thấy học viên tiếp xúc với phương pháp tương tác và trò chơi có khả năng ghi nhớ cấu trúc ngữ pháp cao hơn đáng kể và thể hiện thái độ tích cực hơn đối với việc học ngữ pháp. Nghiên cứu mang lại giá trị tham khảo cho giáo viên đang tìm kiếm phương pháp giảng dạy ngữ pháp hiệu quả, sinh động hơn cho học viên nhỏ tuổi.

Từ khóa: Học viên nhỏ tuổi, ghi nhớ ngữ pháp, học dựa trên trò chơi, hoạt động tương tác.

APPLYING GAMES AND INTERACTIVE ACTIVITIES TO ENHANCE GRAMMAR RETENTION AMONG YOUNG EFL LEARNERS

Phan Thi Lam, Trần Thị Minh Thư
Dong Nai Technology University, Dong Nai, Vietnam

Abstract: Mastering grammatical structures remains one of the key challenges for young English as a Foreign Language (EFL) learners. Recent pedagogical trends suggest that incorporating games and interactive activities can foster greater engagement and reinforce language retention. This study investigates the impact of integrating game-based learning and interactive exercises into grammar lessons for young EFL students aged between 10 and 11. Using a quasi-experimental design, two groups of learners, one receiving traditional grammar instruction and the other exposed to game-enhanced lessons, were compared over 12 weeks. Data were collected through pre-tests, post-tests, classroom observations, and learner feedback surveys. The results indicate that students exposed to interactive and game-based methods demonstrated significantly higher retention of grammatical structures and exhibited more positive attitudes towards grammar learning. The study is beneficial for EFL teachers seeking to create more engaging and effective grammar instruction for young learners.

Keywords: Young learners, grammar retention, game-based learning, interactive activities

Nhận bài: 18/05/2025

Phản biện: 16/06/2025

Duyệt đăng: 21/06/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Ngữ pháp giữ vai trò trung tâm trong việc học tiếng Anh, tuy nhiên việc giúp học viên nhỏ tuổi nắm vững các cấu trúc ngữ pháp là một thách thức lớn do các em thường có khả năng tập trung hạn chế và nhu cầu học tập mang tính vận động cao (Nunan, 2015). Phương pháp truyền thống dựa vào bài tập lặp lại dễ khiến học sinh chán nản và ghi nhớ kém. Để giải quyết vấn đề này, nhiều giáo viên đã chuyển hướng sang các phương pháp dạy học hấp dẫn hơn, kết hợp trò chơi và hoạt động tương tác nhằm phù hợp với tính cách ham tìm tòi của trẻ. Những hình thức này tạo ra môi trường học tập thực tiễn, khuyến khích học sinh tham gia chủ động, từ đó nâng cao động lực và hiệu quả tiếp thu ngữ pháp. Mặc dù nhiều nghiên cứu đã chứng minh hiệu quả tích cực của trò chơi trong dạy ngữ pháp, vẫn còn thiếu các bằng chứng thực nghiệm cụ thể đối với nhóm học viên nhỏ tuổi. Nghiên cứu này nhằm lấp đầy khoảng trống đó

bằng cách khảo sát ảnh hưởng của trò chơi và hoạt động tương tác trong tiết học ngữ pháp đến khả năng ghi nhớ cấu trúc ngữ pháp của học viên nhỏ tuổi, đồng thời đánh giá thái độ của các em đối với phương pháp này. Hai câu hỏi nghiên cứu đặt ra là: (1) Việc tích hợp trò chơi và hoạt động tương tác cải thiện khả năng ghi nhớ ngữ pháp của học sinh nhỏ tuổi đến mức nào? (2) Thái độ của học sinh đối với phương pháp này ra sao?

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Thách thức trong giảng dạy ngữ pháp cho người học nhỏ tuổi

Ngữ pháp được coi là nền tảng để phát triển các kỹ năng ngôn ngữ khác, nhưng việc dạy ngữ pháp cho người học nhỏ tuổi thường gặp khó khăn do đặc điểm tâm lý và khả năng chú ý của các em còn hạn chế (Nunan, 2015; Ellis, 2017). Các phương pháp truyền thống chủ yếu dựa vào việc giải thích quy tắc và làm bài tập lặp lại thường khiến người

học chán nản và khó duy trì hứng thú (Graham & Santos, 2021). Theo Cameron (2001), trẻ em học tốt hơn khi ngữ pháp được lồng ghép trong các hoạt động giao tiếp tự nhiên, giúp các em hình thành thói quen sử dụng cấu trúc ngữ pháp một cách tự nhiên thay vì học thuộc máy móc.

Tại Việt Nam, nhiều giáo viên vẫn ưu tiên dạy ngữ pháp để chuẩn bị cho các bài thi hơn là phát triển năng lực giao tiếp thực tế, điều này hạn chế cơ hội thực hành và làm giảm động lực học tập của người học nhỏ tuổi (Nguyễn & Phạm, 2021). Do đó, cần có những phương pháp giảng dạy khuyến khích sự tham gia tích cực, tăng cường khả năng ghi nhớ và áp dụng linh hoạt kiến thức ngữ pháp.

2.2. Hiệu quả của trò chơi và hoạt động tương tác trong giảng dạy ngữ pháp

Nhiều nghiên cứu gần đây đã chỉ ra rằng trò chơi và hoạt động tương tác có thể mang lại hiệu quả tích cực trong việc dạy và học ngữ pháp cho người học nhỏ tuổi. Lin, Hwang & Fu (2020) chứng minh rằng phương pháp “học ngữ pháp qua trò chơi có ngữ cảnh” giúp người học ghi nhớ chính xác hơn và hứng thú hơn với bài học. Gao & Ma (2021) cũng khẳng định rằng trò chơi đóng vai trò quan trọng trong việc duy trì sự chú ý và tạo môi trường học tập tích cực, đặc biệt là với người học nhỏ tuổi.

Kim (2020) và Li & Yang (2022) đã thực nghiệm các công cụ trò chơi trực tuyến như Kahoot! và Quizizz, cho thấy các hoạt động này không chỉ củng cố kiến thức ngữ pháp mà còn khuyến khích người học tham gia lớp học nhiệt tình hơn. Bên cạnh đó, Hadfield (1999) nhấn mạnh rằng trò chơi cần được thiết kế có mục đích rõ ràng, tránh việc người học bị cuốn theo yếu tố giải trí mà quên mục tiêu học tập. Tổng quan các công trình nghiên cứu cho thấy việc kết hợp trò chơi và hoạt động tương tác không chỉ cải thiện khả năng ghi nhớ ngữ pháp mà còn hình thành thái độ học tập tích cực hơn, tạo tiền đề để người học sử dụng ngữ pháp một cách linh hoạt và tự nhiên.

2.3. Phương pháp nghiên cứu

2.3.1 Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng của nghiên cứu này gồm 50 người học tiếng Anh ở độ tuổi từ 10 đến 11, đang theo học tại Trung tâm Anh ngữ KIWI ở Biên Hòa. Tất cả người học đều đã có ít nhất 3 năm kinh nghiệm học tiếng Anh và được xác định có trình độ ngữ pháp tương đương thông qua bài kiểm tra xếp lớp do trung tâm tổ chức trước khi phân nhóm.

Người học được chia ngẫu nhiên thành hai nhóm đồng đều về số lượng: nhóm thực nghiệm ($n = 25$) và nhóm đối chứng ($n = 25$). Nhóm thực nghiệm được tham gia các tiết học ngữ pháp được

thiết kế kết hợp đa dạng các trò chơi và hoạt động tương tác nhằm tăng sự tham gia và hứng thú. Trong khi đó, nhóm đối chứng tiếp tục theo học các bài giảng ngữ pháp theo phương pháp truyền thống, chủ yếu dựa vào giảng giải quy tắc và làm bài tập lặp lại.

Cả hai nhóm đều được giảng dạy bởi cùng một giáo viên tiếng Anh để đảm bảo tính nhất quán về nội dung bài học và phong cách sư phạm, hạn chế tối đa các yếu tố gây nhiễu từ sự khác biệt giữa các giáo viên. Ngoài ra, toàn bộ người học tham gia nghiên cứu đều có sự đồng thuận tự nguyện của phụ huynh, tuân thủ các quy định về đạo đức nghiên cứu giáo dục.

2.3.2 Công cụ nghiên cứu

Nghiên cứu sử dụng ba công cụ chính nhằm thu thập dữ liệu khách quan và toàn diện. Thứ nhất, hai bài kiểm tra ngữ pháp (trước và sau) được thiết kế để đo lường mức độ ghi nhớ cấu trúc ngữ pháp của người học, với nội dung gồm trắc nghiệm và hoàn thành câu, đã được thẩm định bởi hai giáo viên có kinh nghiệm. Thứ hai, bảng kiểm quan sát lớp học được sử dụng hàng tuần để ghi nhận sự tập trung và mức độ tham gia của học sinh, dựa trên các tiêu chí từ nghiên cứu của Lin et al. (2020) và Gao & Ma (2021). Cuối cùng, bảng hỏi khảo sát thái độ được phát vào tuần cuối cùng cho nhóm thực nghiệm để tìm hiểu cảm nhận của học sinh về việc học ngữ pháp qua trò chơi và hoạt động tương tác. Bảng hỏi gồm câu hỏi đóng (thang Likert 4 mức độ) và câu hỏi mở, được điều chỉnh từ các nghiên cứu trước (Kim, 2020; Li & Yang, 2022) và thử nghiệm sơ bộ để đảm bảo độ rõ ràng. Việc kết hợp ba công cụ này giúp kiểm tra chéo dữ liệu, nâng cao độ tin cậy và cung cấp cái nhìn sâu rộng về hiệu quả của phương pháp giảng dạy mới đối với học viên nhỏ tuổi.

2.3.3 Phân tích dữ liệu

Dữ liệu định lượng thu thập từ các bài kiểm tra được phân tích bằng các phương pháp thống kê mô tả và kiểm định t mẫu ghép đôi nhằm so sánh kết quả học tập trong từng nhóm cũng như giữa hai nhóm. Kết quả từ bảng kiểm quan sát được tổng hợp để làm nổi bật các xu hướng về mức độ tham gia của người học trong các tiết học. Các phản hồi từ bảng hỏi khảo sát thái độ được xử lý thông qua việc thống kê tần suất lựa chọn đối với các câu hỏi đóng, đồng thời mã hóa đơn giản các câu trả lời mở nhằm khai thác sâu hơn nhận thức và quan điểm của người học về phương pháp học ngữ pháp dựa trên trò chơi và các hoạt động tương tác.

2.4. Kết quả và Thảo luận

2.4.1 Bài kiểm tra trước và sau

Nhóm	N	Trung bình (Mean)	Độ lệch chuẩn (SD)
Thực nghiệm	25	6.57	0.62
Đối chứng	25	6.34	0.59

Bảng 1: Thống kê mô tả kết quả bài kiểm tra đầu vào

Bảng 1 trình bày các số liệu thống kê mô tả cho điểm số bài kiểm tra trước, cho thấy nhóm thực nghiệm ($M = 6.57$, $SD = 0.62$) và nhóm đối chứng ($M = 6.34$, $SD = 0.59$) có mức độ thành thạo ngữ pháp tương đương trước khi can thiệp. Sự khác biệt nhỏ giữa giá trị trung bình cùng với độ lệch chuẩn sát nhau cho thấy hai nhóm khá đồng đều về hiểu biết ban đầu đối với các cấu trúc ngữ pháp được khảo sát.

Sự tương đồng này ở giai đoạn đầu xác nhận rằng bất kỳ sự khác biệt nào xuất hiện trong bài kiểm tra sau nhiều khả năng bắt nguồn từ phương pháp giảng dạy, chứ không phải từ chênh lệch năng lực ban đầu. Tính đồng nhất này củng cố giá trị của việc so sánh mức độ tiến bộ trong học tập và phù hợp với các nguyên tắc nghiên cứu bán thực nghiệm trong lĩnh vực dạy học tiếng Anh như ngoại ngữ (Ellis, 2017; Lightbown & Spada, 2022).

Nhóm	N	Trung bình (Mean)	Độ lệch chuẩn (SD)
Thực nghiệm	25	7.72	0.76
Đối chứng	25	6.73	0.64

Bảng 2: Thống kê mô tả kết quả bài kiểm tra đầu ra

Bảng 2 trình bày kết quả bài kiểm tra của từng nhóm sau giai đoạn giảng dạy kéo dài 12 tuần. Nhóm thực nghiệm, được học ngữ pháp thông qua các trò chơi và hoạt động tương tác, đạt điểm trung bình cao hơn ($M = 7.72$, $SD = 0.76$) so với nhóm đối chứng, vốn được dạy theo phương pháp truyền thống ($M = 6.73$, $SD = 0.64$). Sự chênh lệch đáng kể này cho thấy việc tích hợp trò chơi và các phương pháp tương tác đã tác động tích cực đến khả năng ghi nhớ ngữ pháp của người học.

Bên cạnh đó, độ lệch chuẩn tương đối thấp cho thấy điểm số của người học trong nhóm thực nghiệm tập trung khá đồng đều quanh giá trị trung bình, chứng tỏ phần lớn người học đều hưởng lợi từ phương pháp giảng dạy đổi mới, thay vì chỉ có một vài cá nhân tiên bộ vượt trội. Xu hướng này phù hợp với các nghiên cứu của Lin, Hwang và Fu (2020) cùng Gao và Ma (2021), những người đã nhấn mạnh rằng trò chơi có ngữ cảnh và các nhiệm vụ tương tác tạo ra môi trường học tập đầy hứng thú, giúp người học nhỏ tuổi luyện tập cấu trúc ngữ pháp một cách lặp đi lặp lại nhưng có ý nghĩa.

Hơn nữa, mặc dù nhóm đối chứng cũng cho thấy sự cải thiện nhẹ so với điểm trung bình bài kiểm tra trước (từ 6.23 lên 6.73), mức tăng thấp hơn và độ phân tán tương tự cho thấy phương pháp truyền thống đơn thuần không thực sự hiệu quả trong việc thúc đẩy việc học ngữ pháp bền vững đối với nhóm người học nhỏ tuổi. Những kết quả này phù hợp với quan điểm của Richards và Rodgers (2014), cho rằng các phương pháp lấy người học làm trung tâm và định hướng giao tiếp phù hợp hơn với bối cảnh học viên nhỏ tuổi so với các bài tập lặp lại khô khan. Tổng thể, dữ liệu từ bài kiểm tra trước càng củng cố hàm ý sơ phạm rằng việc lồng ghép trò

chơi và hoạt động tương tác không chỉ nâng cao kết quả học tập mà còn tăng tính ổn định trong hiệu quả học ngữ pháp cho người học nhỏ tuổi.

2.4.3 Khảo sát thái độ của người học

Sau khóa học kéo dài 12 tuần, kết quả từ bảng hỏi khảo sát thái độ cho thấy phần lớn người học có quan điểm rất tích cực đối với việc học ngữ pháp thông qua các trò chơi và hoạt động tương tác. Cụ thể, 92% người học đồng ý rằng trò chơi giúp tiết học ngữ pháp trở nên thú vị hơn, 88% cho biết các em tự tin hơn khi sử dụng các cấu trúc ngữ pháp mới, và 90% cảm thấy có thêm động lực tham gia vào các hoạt động trên lớp.

Các phản hồi từ câu hỏi mở cho thấy yếu tố làm việc nhóm và tính vui nhộn của trò chơi chính là những nhân tố tạo động lực học tập. Tuy nhiên, một số người học cũng lưu ý rằng các trò chơi có tính thi đua cao đôi khi gây ra sự mất tập trung nhẹ, phù hợp với nhận định của Hadfield (1999) về việc trò chơi cần được tổ chức một cách cân bằng để tránh làm phân tán mục tiêu bài học.

Những kết quả này đồng nhất với các nghiên cứu trước của Kim (2020) và Li & Yang (2022), vốn khẳng định rằng các hoạt động học tập dựa trên trò chơi không chỉ tăng cường mức độ tham gia mà còn giúp giảm bớt lo âu trong lớp học tiếng Anh dành cho người học nhỏ tuổi. Tóm lại, kết quả khảo sát thái độ xác nhận rằng việc tích hợp trò chơi không chỉ hỗ trợ khả năng ghi nhớ ngữ pháp mà còn tạo ra bầu không khí học tập tích cực, khuyến khích người học nhỏ tuổi tự tin và chủ động hơn trong việc thực hành ngữ pháp.

2.4.2 Quan sát lớp học

Quan sát lớp học hàng tuần trong suốt 12 tuần cho thấy sự khác biệt rõ rệt về mức độ tham gia

giữa hai nhóm. Nhóm thực nghiệm, học ngữ pháp qua trò chơi và hoạt động tương tác, có trên 80% học viên chủ động trả lời, hợp tác nhóm và duy trì sự tập trung, trong khi nhóm đối chứng chỉ đạt dưới 60% và thường thiếu hứng thú. Những quan sát này phù hợp với các nghiên cứu trước (Lin et al., 2020; Gao & Ma, 2021) cho thấy phương pháp tương tác giúp tăng động lực và giảm thụ động. Dù có thời điểm nhóm thực nghiệm tỏ ra quá hào hứng với trò chơi, điều này vẫn trong tầm kiểm soát và không ảnh hưởng đến bài học. Nhìn chung, kết quả quan sát cũng cố kết quả kiểm tra, khẳng định rằng trò chơi và hoạt động tương tác không chỉ nâng cao khả năng ghi nhớ ngữ pháp mà còn tạo môi trường học tập tích cực, sôi nổi, phù hợp với đặc điểm của người học nhỏ tuổi.

2.5. Hạn chế

Mặc dù nghiên cứu mang lại những hiểu biết giá trị về lợi ích của việc sử dụng trò chơi và các hoạt động tương tác trong giảng dạy ngữ pháp cho người học tiếng Anh nhỏ tuổi, vẫn tồn tại một số hạn chế nhất định. Thứ nhất, cỡ mẫu của nghiên cứu tương đối nhỏ (N=50) và chỉ giới hạn ở người học tại một trung tâm tiếng Anh, điều này có thể ảnh hưởng đến khả năng khái quát hóa kết quả nghiên cứu sang các bối cảnh hoặc nhóm tuổi khác. Thứ hai, thời gian nghiên cứu chỉ kéo dài trong mười hai tuần; thời gian thực nghiệm dài hơn có thể mang lại những bằng chứng chắc chắn hơn về khả năng ghi nhớ lâu dài cũng như duy trì động lực học tập của người học. Thứ ba, việc sử dụng phương pháp quan sát và bảng hỏi khảo sát có thể tiềm ẩn yếu tố chủ quan và sai lệch trong câu trả lời, mặc dù nghiên cứu đã cố gắng kiểm

chứng chéo dữ liệu từ nhiều nguồn. Cuối cùng, nghiên cứu chủ yếu tập trung vào việc ghi nhớ ngữ pháp tức thời mà chưa xem xét tác động đến các kỹ năng ngôn ngữ rộng hơn, chẳng hạn như độ lưu loát trong nói hoặc độ chính xác trong viết theo thời gian. Các nghiên cứu trong tương lai có thể khắc phục những hạn chế này bằng cách chọn những mẫu nghiên cứu lớn hơn, đa dạng hơn, kéo dài thời gian thực hiện, và khám phá sâu hơn cách thức thực hành ngữ pháp dựa trên trò chơi ảnh hưởng đến năng lực giao tiếp tổng thể của người học.

III. KẾT LUẬN

Nghiên cứu đã chứng minh rằng việc tích hợp trò chơi và các hoạt động tương tác vào quá trình giảng dạy ngữ pháp có thể nâng cao hiệu quả ghi nhớ kiến thức cũng như mức độ tham gia học tập của học viên nhỏ tuổi. Nhóm thực nghiệm cho thấy mức độ cải thiện đáng kể hơn về điểm số ngữ pháp và mức độ tham gia trong lớp học so với nhóm đối chứng, qua đó làm nổi bật lợi ích của phương pháp giảng dạy lấy người học làm trung tâm. Kết quả từ bảng hỏi khảo sát cũng xác nhận rằng người học đánh giá cao việc học ngữ pháp thông qua trò chơi, coi đây là phương pháp thú vị và tạo động lực, yếu tố có khả năng duy trì sự tập trung và thực hành đều đặn. Dù vẫn tồn tại một số hạn chế nhất định, các phát hiện của nghiên cứu cho thấy giáo viên dạy tiếng Anh nên cân nhắc lồng ghép các trò chơi và hoạt động tương tác được thiết kế bài bản bên cạnh các phương pháp truyền thống, nhằm xây dựng môi trường học tập năng động và hỗ trợ hiệu quả cho cả việc phát triển độ chính xác ngữ pháp lẫn động lực học tập của người học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Alemi, M., & Tahmasebi, S. (2021). The impact of game-based grammar instruction on EFL learners' motivation and accuracy. *Language Teaching Research Quarterly*, 25, 23–32.
- Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge University Press.
- Ellis, R. (2017). *The Routledge handbook of second language acquisition*. Routledge.
- Gao, X., & Ma, Q. (2021). Game-based language learning: A review of the literature. *Language Learning & Technology*, 25(3), 1–25. <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/10125/73446/02503gao.pdf>
- Graham, S., & Santos, D. (2021). Strategies for second language grammar learning: A systematic review. *System*, 98, 102472.
- Hadfield, J. (1999). *Intermediate vocabulary games*. Longman.
- Kim, H. (2020). Using Kahoot! to motivate young EFL learners: Fun or frustration? *Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal*, 21(2), 67–81.
- Lee, J., & Lee, K. (2021). The effectiveness of group tasks on grammar learning among young EFL learners. *TESOL Journal*, 12(1), e00467.
- Li, L., & Yang, X. (2022). Online game-based grammar practice during COVID-19: EFL learners' perceptions. *Asia-Pacific Education Researcher*, 31, 1–10. <https://doi.org/10.1007/s40299-021-00605-2>
- Lin, C.-J., Hwang, G.-J., & Fu, Q.-K. (2020). Facilitating EFL students' English grammar learning performance and behaviors: A contextual gaming approach. *Computers & Education*, 152, 103876. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103876>
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2022). *How languages are learned (5th ed.)*. Oxford University Press.
- Nguyen, H. T., & Pham, T. M. (2021). Exam-oriented grammar teaching in Vietnamese primary schools: A critical review. *Vietnam Journal of Language Teaching*, 3(1), 45–58.
- Rahmawati, A., & Lestari, L. (2021). Using online grammar quizzes to promote EFL learners' motivation and accuracy. *International Journal of Language Education*, 5(2), 120–131.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching (3rd ed.)*. Cambridge University Press.