

DAY HỌC TIẾNG ANH HỆ TRUNG CẤP TẠI TRƯỜNG CAO ĐẲNG LAI CHÂU BẰNG PHƯƠNG PHÁP GAME-BASED LEARNING NHẪM NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG DẠY VÀ HỌC

Phùng Thị Thanh Nga

Khoa khoa học cơ bản dân tộc nội trú, trường Cao đẳng Lai Châu

Tóm tắt: Bài viết tập trung làm rõ tiềm năng và hiệu quả của phương pháp dạy học Game – Based Learning (GBL) trong giảng dạy tiếng Anh trình độ trung cấp tại trường Cao đẳng Lai Châu. Qua việc tích hợp trò chơi vào quá trình dạy học, GBL không chỉ giúp tăng cường sự tham gia của người học, mà còn cải thiện rõ rệt kỹ năng ngôn ngữ và phát triển năng lực mềm, góp phần đổi mới phương pháp và nâng cao chất lượng dạy học.

Từ khóa: Game-Based Learning, dạy học tích cực, tiếng Anh trung cấp, đổi mới phương pháp, trường Cao đẳng Lai Châu.

TEACHING ENGLISH AT THE INTERMEDIATE LEVEL AT LAI CHAU COLLEGE THROUGH GAME-BASED LEARNING TO ENHANCE TEACHING AND LEARNING QUALITY

Summary: This article highlights the potential and effectiveness of Game-Based Learning (GBL) in teaching English at intermediate vocational level. At Lai Chau College, English teaching still faces challenges in terms of motivation, learner engagement, and practical usage. By integrating games into classroom activities, GBL not only fosters active participation but also improves language proficiency and soft skills. The paper proposes practical strategies and models of game integration to innovate teaching methods and enhance educational outcomes.

Keywords: Game-Based Learning, active learning, intermediate English, teaching innovation, Lai Chau College.

Nhận bài: 19/09/2025

Phản biện: 15/10/2025

Duyệt đăng: 19/10/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh toàn cầu hóa và cách mạng công nghiệp 4.0, việc đổi mới phương pháp dạy học ngoại ngữ là yêu cầu tất yếu nhằm nâng cao chất lượng đào tạo và đáp ứng nhu cầu hội nhập quốc tế. Nghị quyết số 29-NQ/TW của Ban Chấp hành Trung ương (2013) đã nhấn mạnh nhiệm vụ “đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, chú trọng phát triển năng lực, phẩm chất người học”. Đồng thời, Quyết định số 2080/QĐ-TTg của Thủ tướng Chính phủ (2017) phê duyệt Đề án dạy và học ngoại ngữ giai đoạn 2017–2025 cũng khẳng định vai trò của ngoại ngữ, đặc biệt là tiếng Anh, trong việc nâng cao chất lượng nguồn nhân lực, đáp ứng yêu cầu phát triển đất nước trong thời kỳ hội nhập.

Tiếng Anh có vị trí quan trọng đối với sinh viên hệ trung cấp, không chỉ là công cụ giao tiếp quốc tế mà còn là điều kiện để học tập nâng cao và tìm kiếm cơ hội việc làm. Tuy nhiên, tại Trường Cao đẳng Lai Châu, nhiều học sinh trung cấp còn tâm lý e ngại, học đối phó, thiếu môi trường học tập tương tác và ít ứng dụng công nghệ.

Để khắc phục thực trạng trên tác giả nghiên cứu triển khai phương pháp Game-Based Learning (GBL) trong dạy học tiếng Anh hệ trung cấp. Đây

là phương pháp sử dụng trò chơi trong quá trình học tập, tạo ra môi trường mô phỏng thực tế, tăng cường sự tham gia, mang lại phản hồi tức thì, khơi dậy hứng thú và nâng cao chất lượng dạy – học tiếng Anh cho học sinh trung cấp tại Trường Cao đẳng Lai Châu.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Khái quát về phương pháp dạy học Game – Based Learning

Game-Based Learning (GBL) là một phương pháp dạy học tích cực, trong đó các trò chơi được thiết kế có mục tiêu rõ ràng nhằm phục vụ quá trình giảng dạy và học tập. Khác với trò chơi giải trí thông thường, GBL mang tính sư phạm, kết hợp chặt chẽ giữa yếu tố học tập và yếu tố vui chơi. Nhờ đó, người học không chỉ tiếp thu kiến thức mà còn được trải nghiệm, nhập vai, thực hành và nhận phản hồi tức thì trong một môi trường học tập sinh động. Điểm nổi bật của GBL là tạo ra cơ hội cho người học “học qua sai lầm”, tức là được thử nghiệm, mắc lỗi, điều chỉnh mà không chịu áp lực nặng nề từ việc đánh giá như trong phương pháp kiểm tra truyền thống. Chính điều này giúp hình thành tâm thế tích cực, tự tin và nâng cao động lực học tập.

GBL có thể được triển khai dưới nhiều hình thức khác nhau, từ những trò chơi truyền thống trên lớp như đồ vui, thi đua nhóm, ghép từ vựng, đến những trò chơi ứng dụng công nghệ như Kahoot, Quizizz, Wordwall, Blooket...

GBL còn có thể mở rộng sang các hình thức mô phỏng phức tạp như nhập vai (role-play), escape room hoặc trò chơi trực tuyến đa người chơi. Dù ở dạng nào, một hoạt động GBL hiệu quả luôn bao đảm ba yếu tố cơ bản: thứ nhất, mục tiêu học tập phải rõ ràng và gắn với nội dung bài giảng; thứ hai, cơ chế trò chơi phải có sức hút thông qua luật chơi, điểm số, phần thưởng hay bảng xếp hạng; và thứ ba, sự tương tác tích cực giữa người học với nội dung, với giáo viên và với bạn học phải được duy trì xuyên suốt.

Nhiều công trình nghiên cứu quốc tế đã chỉ ra tác động tích cực của GBL đối với quá trình học tập. Prensky (2001) cho rằng trò chơi là phương tiện hữu hiệu giúp người học phát triển tư duy cấp cao, đồng thời duy trì động lực và sự hứng thú trong học tập. Gee (2003) cũng khẳng định trò chơi điện tử có thể trở thành môi trường học tập hiệu quả, tạo điều kiện để người học rèn luyện tư duy phản biện, khả năng giải quyết vấn đề và kỹ năng hợp tác. Một số nghiên cứu thực nghiệm ở Việt Nam gần đây (Nguyễn Thị Thu Hà, 2019; Trần Quang Minh, 2021) khi áp dụng GBL vào dạy tiếng Anh đã cho thấy sự cải thiện rõ rệt ở vốn từ vựng, khả năng giao tiếp, tinh thần hợp tác nhóm cũng như thái độ học tập tích cực của sinh viên.

Đối với môn tiếng Anh – một môn học mang tính thực hành và giao tiếp cao – GBL càng tỏ ra phù hợp và hiệu quả. Các trò chơi ngôn ngữ giúp sinh viên được sử dụng tiếng Anh trong những tình huống giả lập gần gũi với thực tế, thay vì chỉ dừng lại ở việc ghi nhớ lý thuyết. Nhờ đó, người học vừa hiểu được ngôn ngữ vừa biết cách vận dụng trong bối cảnh giao tiếp hàng ngày, đồng thời phát triển đồng đều cả bốn kỹ năng nghe, nói, đọc, viết.

So với các phương pháp truyền thống, GBL thể hiện nhiều ưu thế nổi bật. Nếu như phương pháp giảng giải – luyện tập thường đặt giáo viên làm trung tâm và dễ tạo ra sự thụ động, nhàm chán, thì GBL lại lấy người học làm trung tâm, khuyến khích sự tham gia tích cực và sáng tạo. Trong khi các bài kiểm tra truyền thống chủ yếu đánh giá khả năng ghi nhớ kiến thức, thì GBL hướng đến việc hình thành và vận dụng kỹ năng thực tế. Hơn nữa, thay vì tương tác một chiều giữa thầy và trò, GBL tạo ra môi trường học tập đa chiều, trong đó

sinh viên được giao tiếp, hợp tác, thi đua, từ đó phát triển cả kiến thức lẫn năng lực mềm cần thiết trong thế kỷ 21.

Từ những phân tích trên có thể thấy, GBL không phủ nhận hoàn toàn vai trò của các phương pháp dạy học truyền thống mà bổ sung, làm mới cách tiếp cận giảng dạy ngoại ngữ theo hướng hiện đại, lấy người học làm trung tâm. Đây là phương pháp giàu tiềm năng để nâng cao chất lượng dạy và học tiếng Anh trong bối cảnh giáo dục số và hội nhập quốc tế hiện nay.

2.2. Hạn chế trong giảng dạy Tiếng Anh hệ trung cấp tại trường Cao đẳng Lai Châu

Thứ nhất, học sinh có tâm lý sợ học, học mang tính đối phó.

Học sinh xuất phát từ vùng sâu, vùng xa, có trình độ đầu vào hạn chế, đặc biệt là về ngoại ngữ, các em thường cảm thấy lo lắng, mất tự tin khi tham gia học. Từ đó, hình thành tâm lý học đối phó, chỉ học để đủ điểm qua môn, thiếu động lực và mục tiêu học tập rõ ràng.

Thứ hai, thiếu môi trường thực hành và cơ hội giao tiếp khiến học sinh ít được rèn luyện kỹ năng nghe – nói, phản xạ tiếng Anh. Lớp học chủ yếu tập trung vào ngữ pháp, đọc hiểu, trong khi các hoạt động tương tác như đóng vai, thảo luận, giao tiếp thực tế lại hạn chế, khiến kiến thức khó áp dụng và nhanh chóng bị lãng quên.

Thứ ba, phương pháp giảng dạy còn thiên về truyền thống, ít phát huy được tính chủ động của người học. Các hoạt động tương tác như đặt câu hỏi, làm việc nhóm, trò chơi học tập chưa được lồng ghép hợp lý, mang tính hình thức. Điều này dẫn đến việc học sinh ít tham gia, thụ động tiếp thu kiến thức, thiếu cơ hội phát triển năng lực giao tiếp và tư duy phản biện.

Thứ tư, giáo viên chưa được tập huấn chuyên sâu về các phương pháp dạy học tích cực, giảng dạy hiện đại như Game-Based Learning, Project-Based Learning hay phương pháp học tập trải nghiệm. Do đó, việc thiết kế hoạt động học tập còn gặp khó khăn về ý tưởng, kỹ thuật triển khai, đặc biệt trong việc lồng ghép trò chơi học tập vào bài giảng một cách hiệu quả.

Thứ năm, điều kiện giảng dạy còn hạn chế về tài liệu và công cụ hỗ trợ học qua trò chơi. Các phần mềm, ứng dụng học tập trực tuyến, trò chơi tương tác như Kahoot, Quizizz, Wordwall,... chưa được khai thác thường xuyên do hạn chế về thiết bị, đường truyền Internet và kỹ năng sử dụng công nghệ của cả giáo viên và học sinh gây khó khăn cho việc áp dụng các phương pháp đổi mới mang tính công nghệ – giải trí – giáo dục kết hợp.

2.3. Đề xuất giải pháp

2.3.1. Tổ chức các hoạt động học tiếng Anh theo hình thức trò chơi

Giáo viên cần tích cực lồng ghép các trò chơi học tập vào từng chủ đề bài học, đảm bảo trò chơi gắn với mục tiêu kiến thức và kỹ năng cụ thể. Chẳng hạn, các trò chơi đồ vui kiến thức như Quizizz, Kahoot có thể được sử dụng để kiểm tra từ vựng, cấu trúc ngữ pháp dưới dạng câu hỏi trắc nghiệm trực tuyến, tạo không khí sôi nổi và thi đua giữa các cá nhân hoặc nhóm. Trò chơi đóng vai (role-play) giúp học sinh nhập vai trong những tình huống giao tiếp thực tế như đặt phòng khách sạn, hỏi đường hay mua sắm, từ đó rèn luyện kỹ năng nói và phản xạ ngôn ngữ một cách tự nhiên. Ngoài ra, trò chơi ghép cặp từ vựng – định nghĩa – hình ảnh góp phần tăng cường khả năng ghi nhớ từ vựng theo hướng trực quan, dễ nhớ; trong khi đó, trò chơi giải mã từ khóa (escape room) buộc học sinh phải vận dụng kiến thức tiếng Anh để giải đố và mở khóa, qua đó phát triển tư duy phản biện, khả năng suy luận và kỹ năng làm việc nhóm.

Để thực hiện hiệu quả biện pháp, giáo viên cần được trang bị kỹ năng thiết kế trò chơi gắn với nội dung bài học, đồng thời thành thạo trong việc sử dụng các công cụ công nghệ hỗ trợ như Kahoot, Quizizz, Wordwall. Nhà trường cũng cần bảo đảm điều kiện cơ sở vật chất như phòng học có kết nối internet ổn định, thiết bị trình chiếu, máy tính hoặc điện thoại thông minh cho học sinh. Quan trọng hơn, việc triển khai phải được thực hiện linh hoạt, vừa tạo hứng thú cho người học vừa bảo đảm mục tiêu giảng dạy, giúp trò chơi không tách rời mà trở thành một phần hữu cơ của quá trình học tập tiếng Anh.

2.3.2. Xây dựng thư viện trò chơi phù hợp với từng chủ đề bài học

Nhà trường và tổ chuyên môn cần phối hợp biên soạn ngân hàng trò chơi học tập, trong đó các trò chơi được phân loại rõ ràng theo chủ đề và cấp độ, chẳng hạn: giao tiếp cơ bản, nghề nghiệp, du lịch, mô tả người/vật hoặc các chủ đề học thuật khác. Việc số hóa và lưu trữ ngân hàng trò chơi trên các nền tảng trực tuyến sẽ giúp tăng tính linh hoạt, để giáo viên có thể triển khai không chỉ trong lớp học trực tiếp mà còn trong môi trường trực tuyến. Song song với đó, cần thiết kế các tài liệu hướng dẫn chi tiết kèm ví dụ minh họa để giáo viên dễ dàng tiếp cận, lựa chọn và áp dụng trò chơi phù hợp với mục tiêu bài học.

Để biện pháp này được thực hiện hiệu quả, cần có sự chỉ đạo thống nhất từ ban giám hiệu, sự phối

hợp chặt chẽ của tổ bộ môn và sự tham gia tích cực của giáo viên trong quá trình xây dựng và thử nghiệm trò chơi. Đồng thời, nhà trường cần đầu tư cơ sở hạ tầng công nghệ thông tin, bảo đảm các thiết bị và hệ thống lưu trữ, truy cập dữ liệu được thuận lợi. Khi có một thư viện trò chơi được chuẩn hóa, giáo viên sẽ tiết kiệm được thời gian soạn giảng, đồng thời đảm bảo chất lượng và sự đồng bộ trong việc tổ chức hoạt động học tập cho học sinh.

2.3.3. Tổ chức các lớp tập huấn cho giáo viên về phương pháp Game-Based Learning.

Thông qua các khóa tập huấn, giáo viên sẽ được trang bị hệ thống kiến thức lý thuyết cơ bản về GBL, đồng thời rèn luyện kỹ năng thiết kế trò chơi, cách lồng ghép chúng vào bài giảng cũng như kỹ năng quản lý lớp học theo hướng tương tác, lấy người học làm trung tâm. Nội dung tập huấn cần được thiết kế theo hướng kết hợp giữa lý thuyết và thực hành, có nhiều ví dụ cụ thể và tình huống minh họa để giáo viên dễ hình dung và áp dụng. Bên cạnh đó, việc tổ chức các buổi trao đổi, tọa đàm chuyên môn cũng rất quan trọng nhằm khuyến khích giáo viên chia sẻ kinh nghiệm, thảo luận những khó khăn gặp phải và cùng nhau tìm giải pháp, từ đó hình thành một cộng đồng học hỏi và hỗ trợ lẫn nhau trong việc áp dụng GBL.

Biện pháp này phát huy hiệu quả nhà trường cần xây dựng kế hoạch tập huấn định kỳ, mời giảng viên, chuyên gia có kinh nghiệm về GBL tham gia giảng dạy, đồng thời bảo đảm điều kiện về cơ sở vật chất, trang thiết bị hỗ trợ. Ngoài ra, cần có cơ chế động viên, khích lệ sự tham gia tích cực của giáo viên, chẳng hạn thông qua công nhận kết quả tập huấn, đánh giá chuyên môn hoặc khen thưởng. Khi giáo viên được trang bị đầy đủ kiến thức và kỹ năng, họ sẽ trở thành lực lượng nòng cốt trong việc lan tỏa và áp dụng hiệu quả phương pháp GBL trong giảng dạy tiếng Anh ở hệ trung cấp.

2.3.4. Tăng cường đầu tư cơ sở vật chất phục vụ cho dạy học tương tác.

Các hoạt động trò chơi thường đòi hỏi sự hỗ trợ của thiết bị công nghệ như máy chiếu, bảng thông minh, máy tính, loa và hệ thống kết nối Internet ổn định nhằm đảm bảo tính trực quan, sinh động và khả năng tham gia đồng thời của nhiều học sinh. Do đó, nhà trường cần có kế hoạch ưu tiên nâng cấp các phòng học theo hướng hiện đại, trang bị đầy đủ các thiết bị cần thiết và thường xuyên bảo dưỡng để bảo đảm quá trình vận hành ổn định. Bên cạnh đó, việc xây dựng không gian học tập sáng tạo, linh hoạt, thân thiện với hoạt động nhóm

và trò chơi cũng là điều kiện quan trọng, giúp học sinh có môi trường thuận lợi để hợp tác, tương tác và tham gia tích cực vào các hoạt động học tập.

Thực hiện hiệu quả biện pháp nhà trường cần có sự đầu tư đồng bộ từ nguồn ngân sách hoặc các chương trình hỗ trợ của địa phương, đồng thời bố trí thời lượng hợp lý trong thời khóa biểu để các hoạt động GBL không bị gián đoạn bởi áp lực chương trình chính khóa. Ngoài ra, việc quản lý, khai thác và sử dụng hiệu quả cơ sở vật chất cũng cần được chú trọng thông qua sự phối hợp giữa ban giám hiệu, tổ bộ môn và bộ phận kỹ thuật. Khi có đầy đủ các điều kiện này, hoạt động dạy học tiếng Anh theo phương pháp GBL sẽ được triển khai thuận lợi, hấp dẫn và đạt hiệu quả cao.

2.3.5. *Đổi mới đánh giá theo hướng đánh giá quá trình*

Một trong những giải pháp quan trọng để nâng cao hiệu quả dạy học tiếng Anh theo phương pháp Game-Based Learning là đổi mới hình thức kiểm tra, đánh giá theo hướng đánh giá quá trình. Thay vì chỉ tập trung vào các bài kiểm tra cuối kỳ, giáo viên cần kết hợp đa dạng các hình thức đánh giá như chấm điểm sản phẩm được tạo ra từ trò chơi, theo dõi và đánh giá sự tham gia của cá nhân cũng như nhóm trong suốt quá trình học tập. Cách tiếp cận này giúp phản ánh toàn diện sự tiến bộ của học sinh, không chỉ về kiến thức ngoại ngữ mà còn ở các kỹ năng mềm như giao tiếp, hợp tác, giải quyết vấn đề. Bên cạnh đó, việc thu thập phản hồi của học sinh sau mỗi tiết học có ứng dụng trò chơi – thông qua khảo sát nhanh, nhận xét trực tiếp hoặc công cụ trực tuyến – sẽ cung cấp dữ liệu

hữu ích để giáo viên kịp thời điều chỉnh nội dung và cách thức tổ chức hoạt động cho phù hợp hơn với đối tượng người học.

Thực hiện biện pháp này hiệu quả giáo viên cần có kỹ năng thiết kế công cụ đánh giá linh hoạt, vừa gắn với mục tiêu bài học, vừa đảm bảo tính khách quan và khích lệ tinh thần học tập của học sinh. Nhà trường cũng cần khuyến khích và tạo điều kiện để giáo viên áp dụng hình thức đánh giá quá trình trong giảng dạy, đồng thời đưa tiêu chí này vào kế hoạch kiểm tra, đánh giá chung của môn học. Khi hình thức đánh giá được đổi mới theo hướng toàn diện và liên tục, học sinh sẽ có thêm động lực tham gia, từ đó nâng cao chất lượng học tập và phát triển bền vững các năng lực cần thiết.

III. KẾT LUẬN

Việc ứng dụng phương pháp Game-Based Learning trong dạy học tiếng Anh hệ trung cấp là hướng đi cần thiết và hiệu quả, góp phần nâng cao hứng thú, sự chủ động và năng lực thực hành ngôn ngữ của học sinh. Các biện pháp triển khai như tổ chức trò chơi gắn với bài học, xây dựng thư viện trò chơi, tập huấn giáo viên, đầu tư cơ sở vật chất và đổi mới đánh giá quá trình không chỉ giúp nâng cao chất lượng dạy – học mà còn tạo môi trường học tập tích cực, hiện đại. Đối với Trường Cao đẳng Lai Châu, đây là bước đổi mới quan trọng trong phương pháp giảng dạy, góp phần hiện thực hóa mục tiêu đào tạo gắn với yêu cầu hội nhập, đồng thời khẳng định vai trò tiên phong của nhà trường trong việc ứng dụng các phương pháp dạy học tích cực, lấy người học làm trung tâm.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Ban Chấp hành Trung ương Đảng. (2013). *Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo, đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế*. Hà Nội.
- Ban Chấp hành Trung ương Đảng. (2019). *Nghị quyết số 52-NQ/TW ngày 27/9/2019 về một số chủ trương, chính sách chủ động tham gia cuộc Cách mạng công nghiệp lần thứ tư*. Hà Nội.
- Chính phủ. (2020). *Chỉ thị số 16/CT-TTg ngày 4/5/2020 của Thủ tướng Chính phủ về tăng cường năng lực tiếp cận Cách mạng công nghiệp lần thứ tư*. Hà Nội.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể*. Hà Nội: NXB Giáo dục Việt Nam.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Phạm Văn Hải (2021), *Dạy học tích cực trong giáo dục nghề nghiệp*, Tạp chí Giáo dục Nghề nghiệp.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Nguyen, T. H., & Le, Q. N. (2018). *Applying Game-Based Learning in EFL Classrooms*. VNU Journal of Foreign Studies.