

DÙNG *GAMES* TRONG LỚP HỌC TỪ VỰNG NHẪM TĂNG HỨNG THÚ VÀ KHẢ NĂNG NHỚ TỪ

USING GAMES IN VOCABULARY LESSONS TO FOSTER STUDENTS' MOTIVATION AND ABILITY TO RETAIN WORDS

NGUYỄN HẢI HÀ

(ThS; Đại học Ngoại ngữ, ĐHQG Hà Nội)

Abstracts: It is generally accepted that Vietnamese students are in the habit of learning English new vocabulary passively by waiting for teachers' explanations and then memorizing a long wordlist without putting it into practical contexts, which results in the fact that students' motivation in the classroom is measured as low. To tackle the puzzle, games have been specifically applied in Phu Lam primary school, aiming at revealing their general benefits towards teaching and learning process as well as their stimulating effects. Also, some challenges of games inside the classroom have been detected overtly.

Key words: games; vocabulary; young learners.

1. Đặt vấn đề

1.1. Từ vựng không chỉ là chìa khóa thành công trong việc học bốn kỹ năng cơ bản (Nghe, Nói, Đọc, Viết) mà còn là công cụ không thể thiếu trong giao tiếp thông thường. Trên thực tế, người học tiếng Anh ở Việt Nam, dù nhận thức rất rõ tầm quan trọng của việc học từ vựng nhưng chưa thực sự có phương pháp học từ mới hiệu quả. Năm 2003, từ nghiên cứu của mình, Nguyễn T.T.H và Khuất T.T.N đã đưa ra nhận định rằng học sinh của ta thường chỉ cố gắng học thuộc lòng những bảng danh sách dài từ mới tiếng Anh viết cạnh nghĩa tiếng Việt mà không thực sự hiểu nghĩa sử dụng của bảng danh sách đó. Allen (1983) và các nhà nghiên cứu cùng thời đã phê phán cách học này và cho rằng, niềm tin vào việc phải học một số lượng rất lớn các từ mới và nghĩa của chúng trong tiếng mẹ đẻ mà người học tự gán cho mình là một sai lầm nghiêm trọng, dẫn đến cách học từ vựng thụ động, máy móc, thậm chí phản tác dụng của những người học ngôn ngữ này.

Một vấn đề nữa của việc học từ vựng tiếng Anh của học sinh Việt Nam là việc "chờ đợi" giáo viên cắt nghĩa, giải thích từ và cho họ chép từ của từ gốc vào vở rồi sau đó học thuộc lòng. Do đó, học sinh thường nhận diện từ mới khá tốt kể cả ở dạng nói hay viết nhưng chỉ ở một mức độ bề mặt hơi hợt mà họ đã chép xuống vở và kiến thức về các sắc thái ý nghĩa khác của từ mới đó khi được dùng trong bối cảnh khác là rất hạn chế.

1.2. Thực trạng dạy và học từ mới còn nhiều bất cập này đã buộc người dạy phải bắt kịp xu hướng dạy học của thế giới trong việc áp dụng phương

pháp dạy ngôn ngữ với đường hướng giao tiếp. Cụ thể hơn, một loạt các hoạt động mang tính giao tiếp và gắn liền bối cảnh giao tiếp được đưa vào sử dụng, qua đó, học sinh được khuyến khích thực hành với ngoại ngữ một cách phù hợp và tập trung sâu hơn về nghĩa sử dụng và nghĩa xã hội của ngoại ngữ đó. Với trường hợp của việc học từ mới, một trong các cách hoạt động hấp dẫn nhất và thu hút sự chú ý của nhiều giáo viên là việc dùng các trò chơi từ vựng trong bất cứ khâu nào của việc dạy và học từ mới như giới thiệu, trình bày, giải thích nghĩa và cú pháp cũng như kiểm tra khả năng ghi nhớ. Từ quan sát và nghiên cứu của tác giả bài viết, các trò chơi từ vựng (hay còn gọi là game trong khuôn khổ bài viết) đã mang lại sự hiệu quả và hứng thú nơi người học, giúp họ chủ động hơn trong việc ghi nhớ từ mới cũng như sử dụng hợp lý các từ vựng, mặc dù lượng từ vựng mà game giúp người học ghi nhớ chỉ hữu hạn và phù hợp hơn cho đối tượng người học nhỏ tuổi đang làm quen với ngoại ngữ ở cấp độ từ đơn lẻ.

1.3. Trong bài viết này, tác giả sẽ phân tích sâu hơn các cách thức sử dụng game trong giờ học từ vựng. Đối tượng người học mà tác giả hướng tới là học sinh cấp một. Như đã phân tích ở trên, các em là những người mới tiếp xúc với ngoại ngữ và sự tiếp xúc chỉ đơn thuần ở bề mặt từ vựng đơn lẻ thuộc cùng chủ đề (theme-based) nên có thể nói, các em là những người học cần được cung cấp động lực học và cách học sớm nhất, nhất là cách "vừa học vừa chơi" với tiếng Anh. Cùng với các lợi ích có thể nhìn thấy, bài viết cũng hướng tới mục đích phân tích một vài bất lợi và thách thức của việc dùng

game trong môi trường học tập, với hi vọng từ đó, giáo viên tiếng Anh tiểu học nói riêng và giáo viên ngôn ngữ nói chung có thể cân nhắc khi nào nên sử dụng hoạt động này để mang lại hiệu quả cao nhất.

2. Game và các khái niệm liên quan

2.1. Từ điển Oxford (2003) định nghĩa các *game* là các hoạt động có luật rõ ràng, trong đó người chơi cạnh tranh với nhau để đạt được mục tiêu chiến thắng và cùng được giải trí, vui vẻ. Theo Collier (1996; trích dẫn trong Nguyễn T.T.H & Khuất T.T.N, 2003), một hoạt động được coi là *game* khi được tổ chức dưới dạng một cuộc thi, trong đó người chơi cố gắng dành được chiến thắng bằng cách chơi thật nhiệt tình, tạo ra tiếng cười, và có những quy định cụ thể. Hai cách định nghĩa trên cho thấy ba yếu tố quan trọng của một *game* là sự vui vẻ, luật rõ ràng và động cơ chiến thắng.

Một *game* ngôn ngữ do đó trước hết phải đảm bảo chứa ba yếu tố trên. Bên cạnh đó, theo Hadfield (1996) và Yu (2005), mục đích của việc tổ chức các *game* này là phải giúp học sinh thực hành luyện tập các dạng thức ngôn ngữ cụ thể như ngữ pháp, cấu trúc câu, từ vựng, chính tả và phát triển được các kỹ năng ngôn ngữ như Nghe, Nói, Đọc, Viết.

Trên thực tế, việc phân loại các *game* ngôn ngữ là không dễ dàng vì chính các khía cạnh ngôn ngữ đôi khi còn bị trùng lặp nên tính chất các *game* dùng các khía cạnh ngôn ngữ đó rất khó phân định rạch ròi. Tuy vậy, bài viết này vẫn dựa trên cách phân loại *game* mà Hadfield (1999) tìm ra, gồm các *game* mang tính ngôn ngữ (tập trung vào sự chính xác của ngôn ngữ) và *game* mang tính giao tiếp (tập trung vào chức năng trao đổi thông tin của ngôn ngữ hơn là sự chính xác của thành phần ngôn ngữ được dùng). Các *game* sử dụng nhiều hơn một tính chất trên được phân loại và gọi tên theo yêu cầu thực hiện gồm: các *game* sắp xếp (Sorting, ordering, or arranging), điền khuyết (Information gap), phán đoán (Guessing), tìm kiếm (Search), khớp nối (Matching), gọi tên (Labeling), trao đổi (Exchanging), dùng bảng (Board) và đóng vai (Role play).

2.2. Nghiên cứu của Çakir (2004) cho thấy, đưa *game* vào giảng dạy từ vựng có thể giúp giới thiệu được từ mới, kiểm tra được từ cũ, kiểm tra kiến thức học sinh đã có trước khi dạy từ mới, thực hành từ

mới vừa được học, tạo động lực học tập và có thể được dùng như một sự thay đổi không khí học tập.

Cùng nhận định trên, Yu (2005) nhấn mạnh thêm vào khả năng kích thích việc học chủ động và hợp tác của người học thông qua *game*. Cụ thể, người học với vai trò của người chơi sẽ là trung tâm của *game*, họ chủ động thực thi nhiệm vụ và hợp tác với bạn chơi vì mục tiêu chiến thắng. Trước hết họ phải nghe và nắm rõ luật chơi, sau đó giao tiếp với bạn cùng chơi, tìm phương thức chơi hợp lý, hỗ trợ nhau trong lúc chơi vì mục tiêu cuối cùng là dành chiến thắng. Vì những yếu tố vui vẻ của *game* và động lực chiến thắng, ngay cả những học sinh nhút nhát nhất cũng có thể cuốn vào *game* và động lực của tất cả người chơi do đó được thúc đẩy mạnh mẽ.

3. Khảo sát thực tế

3.1. Nghiên cứu này đưa ra kết quả dựa vào việc quan sát ghi chép của tác giả và phân tích câu trả lời của hai nhóm đối tượng gồm giáo viên tiếng Anh và học sinh của Trường tiểu học Phú Lâm, quận Hà Đông, Hà Nội. Tuy số lượng khách thể nghiên cứu còn hạn chế và giới hạn trong phạm vi trường Phú Lâm, nhưng nghiên cứu đã phần nào chỉ ra được những tính chất quan trọng của việc dùng *game* trong việc dạy và học từ vựng tiếng Anh dành cho học sinh lứa tuổi thấp. Kết quả thu được là rất khá quan.

Kết quả phỏng vấn giáo viên cho thấy về tần suất sử dụng, *game* được dùng trong tất cả các bài học với lượng thời gian linh hoạt dựa vào nội dung của bài học cũng như mục đích sử dụng *game*. Thông thường một *game* được đưa vào đầu giờ học nếu kiến thức của bài học mới có liên quan đến bài học cũ nhằm giúp giáo viên kiểm tra những điều học sinh ghi nhớ được về bài cũ cũng như gây hứng thú đầu giờ cho các em. Việc kết hợp dùng *game* trong các giờ học có thể hỗ trợ học sinh thực hành kiến thức mới và ghi nhớ bài ngay tại lớp, trong khi việc dùng *game* cuối giờ học lại phục vụ mục đích ôn tập cả kiến thức cũ và kiến thức mới thu nạp. Khi được hỏi về hình thức tổ chức *game*, các giáo viên đồng ý rằng họ thường áp dụng *game* vào các hoạt động nhóm lớn hoặc cả lớp, ít khi là theo cặp đôi nhằm thúc đẩy tinh thần đồng đội ở học sinh đồng thời nâng cao tính cạnh tranh giữa các đội và tinh thần hăng hái dành chiến thắng trong nhóm. Nói riêng về các *game* học từ vựng, các giáo viên cho

rằng việc đưa hoạt động này vào giờ học là vì rất nhiều mục đích. Trước hết, *game* từ vựng được dùng để ôn lại từ cũ hoặc từ quen thuộc. Kế đó, giáo viên có thể giới thiệu được đơn vị từ vựng mới theo cách hào hứng, vui vẻ nhất. Bên cạnh đó, giáo viên còn có thể kiểm tra mức độ hiểu và ghi nhớ từ mới của bài học vừa giới thiệu. Ở trường hợp của Trường Tiểu học Phú Lâm, các *game* từ vựng được sử dụng phổ biến gồm: đố từ (Word puzzle), treo cổ (Hangman), từ xáo trộn (Jumbled letters), gọi lại từ (Recalling words), đập bảng (Slapping the board), xóa và nhớ (Rubbing out and remembering), X và O (Noughts and crosses), Simon (Simon Says), con số may mắn (Lucky Numbers), Bingo (Bingo), động não (Brainstorming).

Bảng điều tra dành cho học sinh và việc quan sát lớp học của tác giả đã bộc lộ thái độ tích cực của các em đối với việc áp dụng các *game* từ vựng: Hơn 80% học sinh tham gia vào tất cả các *game* cô giáo cho; 20% còn lại thường xuyên tham gia hoặc thỉnh thoảng tham gia vào các *game* này; 90% các em rất thích các *game* trong giờ học; 10% cũng thích *game* nhưng ở mức độ khác nhau, từ trung bình đến khá; không có học sinh không thích *game* hay không sẵn sàng tham gia khi có *game*. Lí do mà các em đưa ra là vì thích không khí thoải mái, tinh thần cạnh tranh và động lực chiến thắng mà các *game* mang lại. Do đó, các em có thể sử dụng lại trí tưởng tượng và sự sáng tạo của mình khi chơi *game* vào các hoạt động học tập khác trong lớp học. Một số ít học sinh thích *game* ở mức độ trung bình lại lí giải rằng vì các em còn rụt rè, chưa cạnh tranh được với các đối thủ nên hầu như ít khi dành được chiến thắng trong các *game*. Nói cách khác, các em đó sợ trở thành người thua cuộc nên tham gia vào *game* ở mức độ được yêu cầu chứ không thực sự nhiệt tình.

3.2. Ví dụ của trường tiểu học Phú Lâm cho thấy, những lợi ích lớn khi dùng *game* từ vựng trong môi trường lớp học ngoại ngữ, đặc biệt trong việc học từ và ghi nhớ từ cũng như giảm tải căng thẳng và nâng cao động lực học tập nơi người học. Tuy vậy, để áp dụng được *game* trong môi trường lớp học ngoại ngữ là việc làm đòi hỏi giáo viên phải lường trước được nhiều vấn đề cũng như tồn tại một vài hạn chế khó khắc phục. Chẳng hạn: *Một là*, cách tổ chức lớp học truyền thống có thể không phù hợp với một vài *game* cần sự di chuyển và vận

động; *Hai là*, vì mục tiêu dành chiến thắng, nhiều học sinh thường không tuân thủ đúng luật đề ra; *Ba là*, sự thiếu tôn trọng bạn cùng chơi hoặc đổ lỗi cho bạn, không chịu hợp tác với bạn khi đội của mình không dành chiến thắng; *Bốn là*, không phải *game* nào cũng khuyến khích được tất cả học sinh tham gia một cách đồng đều và nhiệt tình như nhau, do đó những học sinh hăng hái là những người được hưởng lợi nhất từ việc chơi và học trong khi các em nhút nhát hơn lại có phần thiệt thòi hơn khi ít dành được cơ hội chiến thắng hoặc phát biểu; *Năm là*, sự chuẩn bị của giáo viên cho các *game* là khá mất thời gian. Lớp học có thể bị cuốn vào *game* mà hạn chế khung thời lượng dành cho các hoạt động học tập chính khác ngoài học từ vựng. Vì vậy, giáo viên cần có sự chuẩn bị kĩ càng, khả năng quản lí lớp học tốt và phân bổ thời gian học-chơi hợp lí.

Cuối cùng, việc học sinh nhiệt tình tham gia vào *game* và đua nhau dành chiến thắng sẽ dẫn đến việc gây ồn, mất kiểm soát lớp học, gây ảnh hưởng đến các lớp xung quanh.

4. Thay lời kết

Việc đưa *game* vào trong các lớp học ngoại ngữ, đặc biệt là lớp học từ vựng đã cho thấy các kết quả khả quan trong việc củng cố tinh thần đồng đội và khả năng gây hứng thú nơi người học, qua đó mục tiêu của bài học là học và sử dụng từ mới được đảm bảo trọn vẹn và hiệu quả ghi nhớ lâu dài. Tuy vậy, dùng *game* trong việc dạy từ vựng cũng mang lại nhiều thách thức.

TÀI LIỆU THAM KHẢO CHÍNH

1. Allen, V. F. (1983), *Techniques in teaching vocabulary*. Oxford: Oxford University Press.
2. ÇAKIR, I. (2004), *Designing activities for young learners in EFL classrooms*.
3. Collier, C. (1996), *Creating games for emerging English speakers: Language & content reinforcement activities*. Annual Meeting of the National Association for Bilingual Education (Dallas, TX, 1998)
4. Hadfield, J. (1996), *Elementary communication games*, Oxford: Oxford University Press.
5. Hadfield, J. (1999), *Intermediate vocabulary games*. Harlow, Essex: Longman.
6. Nguyen, T. T. H. & Khuat T. T. N. (2003, December), Learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*, 5(4).
7. Yu, S. (2005), *The Effects of games on the acquisition of some grammatical features of L2 German on students' motivation and on classroom atmosphere*. Australian Catholic University.