

MỘT SỐ CHIA SẺ VỀ ẢNH HƯỞNG CỦA TRÒ CHƠI ĐẾN VIỆC DẠY VÀ HỌC TIẾNG ANH TẠI TRƯỜNG ĐHKT TPHCM

ThS. Nguyễn Thị Hà Giang

1. LỜI MỞ ĐẦU

Một số nghiên cứu cho rằng việc sử dụng các trò chơi trong giảng dạy ngoại ngữ là một trong những phương pháp hữu hiệu có thể làm tăng động cơ học tập cho sinh viên. Chúng giúp và khích lệ sinh viên duy trì việc học và sự hứng thú của họ với việc học. Ngoài ra, chúng còn giúp cho giáo viên tạo ra những ngữ cảnh mà ở đó ngôn ngữ thực hành rất hữu dụng và dễ hiểu với người học.

Thực tế, trong dạy và học ngoại ngữ, sinh viên sẽ học hiệu quả hơn nếu họ được học trong bầu không khí học tập vui vẻ, thư giãn và có nhiều cơ hội được giao tiếp. Việc sử dụng các trò chơi trong giảng dạy ngoại ngữ có thể làm tăng động cơ học tập cho sinh viên, một trong những yếu tố quyết định thành công trong việc học ngoại ngữ của họ. Đồng thời, chúng giúp và khích lệ sinh viên duy trì việc học và sự hứng thú của họ với việc học.

Ngoài ra, chúng còn giúp cho giáo viên tạo ra những ngữ cảnh mà ở đó ngôn ngữ thực hành dễ hiểu với người học. Người học muốn tham gia vào trò chơi thì họ phải hiểu người khác đang nói gì hay đã viết gì, và họ phải nói ra hoặc viết ra được những quan điểm riêng của họ hay để trình bày thông tin cho người khác hiểu. Các trò chơi có thể được sử dụng để phát triển cả bốn kỹ năng cho sinh viên: Nghe, Nói, Đọc và Viết. Bên cạnh đó còn có những trò chơi phát triển vốn từ vựng, và cải thiện cách phát âm. Các trò chơi còn được áp dụng cho các sinh viên khác nhau ở mỗi trình độ khác nhau.

Trong bài viết này, tôi sẽ đề cập đến các ảnh hưởng của việc áp dụng trò chơi trong giờ học Tiếng Anh tại trường Đại Học Kinh Tế TP.HCM (ĐHKT – TP HCM)

2. THỰC TRẠNG

Hiện nay, như chúng ta đều biết tiếng Anh được sử dụng ở hầu hết mọi lĩnh vực trong cuộc sống và nó được coi là ngôn ngữ quốc tế. Vì thế, việc học và sử dụng tiếng Anh ngày càng tăng. Tiếng Anh ngày càng chiếm vị trí quan trọng trong Trường ĐHKT TP HCM - một trong những trường đại học lớn, có số lượng sinh viên lớn trên cả nước.

Trong bối cảnh chung, việc giảng dạy tiếng Anh tại trường cũng còn nhiều vấn đề từ cơ sở vật chất, phương pháp giảng dạy của giáo viên, đặc điểm của sinh viên như rụt rè, nhút nhát không tích cực tham gia vào việc học, chất lượng tiếng Anh đầu vào chưa đồng đều. Một số sinh viên ý thức được tiếng Anh quan trọng như thế nào cho công việc tương lai nhưng một số lại học cho có, học cho qua. Một số sinh viên khác chán học tiếng Anh trên lớp do giảng viên chưa khơi gợi được sự hứng thú học tập.

Hiện nay với 45 tiết giảng dạy trên lớp thực hiện trong 11 tuần và số bài phải giảng là 4 bài, giáo viên và sinh viên phải làm việc rất tích cực để theo kịp tiến độ giảng dạy. Điều này khiến sinh viên luôn cảm thấy bị áp lực với môn tiếng anh. Do vậy giáo viên đã áp dụng trò chơi như một phương pháp thiết thực để giờ học trở nên hiệu quả hơn, giúp học sinh dễ nhớ từ mới, ngữ pháp và có thêm kiến thức về chủ đề đã học.

Thông thường giáo viên soạn trò chơi theo chủ đề dưới dạng ô chữ, đoán nghĩa qua hình ảnh, nghe nhạc, đoán tên bài hát, nhớ chi tiết trong đoạn video...và cho sinh viên chơi sau giờ

học như một trò giải trí, đôi khi sử dụng khi dạy từ mới hoặc kiến thức mới, cũng có khi sử dụng như một bài ôn tập cuối mỗi chủ đề.

Một số giáo viên giao cho sinh viên làm khi thuyết trình nhóm, hình thức do các em lựa chọn vì, khi các em làm thì trò chơi đa dạng hơn và thú vị hơn.

3. ẢNH HƯỞNG

3.1 Ảnh hưởng tích cực

3.1.1 Đối với giáo viên

Trò chơi giúp cho bài giảng dễ hiểu và sinh động hơn. Lee (1979) cho rằng trò chơi có thể xoa tan sự buồn tẻ của giờ học.

Giáo viên chỉ đóng vai trò là người hướng dẫn, tổ chức, điều khiển trò chơi và là người cung cấp thông tin về từ vựng, về cấu trúc mới, hay là người gợi ý, giúp cho người chơi hiểu rõ vấn đề hơn

Một điểm tích cực khác là trò chơi tạo ra môi trường lớp học trong đó người học là trung tâm.

Thông qua các trò chơi trong lớp, giáo viên có thể đa dạng hóa phương pháp giảng dạy và đem lại hiệu quả cao hơn, học hỏi thêm những điều mà sinh viên quan tâm, đồng thời tạo không khí thân mật với các em.

Ngoài ra, nó còn được xem là phương tiện kiểm soát lớp học. Có thời gian để quan sát, đánh giá thái độ học tập của sinh viên. Giáo viên có thể đánh giá theo hình thức nhanh hơn.

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

Trò chơi giúp cho giáo viên tạo ra những ngữ cảnh mà ở đó ngôn ngữ thực hành rất hữu dụng và dễ hiểu với người học.

3.1.2 Đối với sinh viên

Các trò chơi đòi hỏi sinh viên phải hợp tác với nhau trong khi đóng vai (role-play), 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.

Trò chơi giúp sửa lỗi và phát triển các yếu tố ngôn ngữ như phát âm, đánh vần... cho sinh viên.

Trò chơi 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 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.

Khi tham gia các trò chơi trong lớp, sinh viên có động cơ tự nhiên để ôn lại những kiến thức đã học, để tiếp nhận kiến thức mới một cách hứng khởi. Khi chơi trò chơi họ cảm thấy thư giãn, thoải mái và 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.

Trò chơi 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.

Ngoài ra, trò chơi cũng tạo cơ hội cho sinh viên giao tiếp với nhau, thậm chí những học sinh rụt rè, thiếu tự tin cũng bị cuốn hút vào loại hoạt động này.

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.

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.

3.2 Ảnh hưởng tiêu cực

Việc tổ chức các trò chơi trong lớp thường làm mất nhiều thời gian ảnh hưởng đến tiến độ giảng dạy.

Nếu để sinh viên làm sẽ khó kiểm soát về thời lượng, nội dung và hình thức.

Sự hưng phấn quá sẽ ảnh hưởng đến các lớp khác.

Trò chơi sẽ trở nên khó thực hiện nếu những yêu cầu, hay chủ đề của nó không phù hợp hoặc nằm ngoài khả năng của sinh viên, những trò chơi như thế này không mang lại lợi ích cho cả người dạy lẫn người học.

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.

Một số sinh viên sẽ không tham gia trò chơi vì nhiều lý do khác nhau, họ sẽ cảm thấy buồn chán, mất thời gian.

4. ĐỀ XUẤT

- Thực hiện các trò chơi có tính giao tiếp tạo cho sinh viên cơ hội được giao tiếp trong ngữ cảnh giao tiếp thực sự. Đồng thời, chúng giúp các em phát triển các kỹ năng giao tiếp, đặc biệt là kỹ năng nói.
- 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.
- Giáo viên nên soạn trò chơi theo chủ đề.
- Cần kiểm soát nội dung và thời gian trước khi cho chơi.
- Tránh làm ồn ảnh hưởng các lớp khác.
- Với đặc điểm lớp học ở ĐHKT đông sinh viên, sử dụng trò chơi theo nhóm hay theo cặp là rất phù hợp và hiệu quả vì tất cả sinh viên trong lớp đều có cơ hội thực hành ngôn ngữ.
- Với sinh viên giai đoạn đại cương học từ mới là rất khó, trò chơi từ vựng là biện pháp hữu hiệu giúp giải quyết vấn đề này. Với sinh viên chuyên ngành nên áp dụng trò chơi có liên quan tới chuyên môn qua hình thức, xem video role play . . .
- Nên có phần thưởng hoặc cộng điểm cho sinh viên.
- Khuyến khích, động viên để sinh viên tham gia trò chơi một cách tự giác và hào hứng.

5. KẾT LUẬN

Trên đây là một số ý kiến chia sẻ của tôi về việc sử dụng trò chơi trong giờ học tiếng anh. Tuy vẫn có những hạn chế nhưng tôi vẫn cho rằng trò chơi là một trong những hoạt động hỗ trợ cần thiết đối với việc giảng dạy ngoại ngữ. Việc áp dụng trò chơi như thế nào cho hiệu quả và thành công tùy thuộc vào mỗi giáo viên chúng ta.

Tài liệu tham khảo

1. Brown, H.D. (1994). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Englewood Cliff, NJ: Prentice Hall.
2. Lee, W.R. (1979). *Language Teaching Games and Contexts*. Oxford University Press.
3. Rixon, S. (1981). *How to use games in language teaching*. Macmillan Education.