

NÂNG CAO ĐỘNG CƠ HỌC TỪ VỰNG TIẾNG ANH SỬ DỤNG TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN NHIỀU NGƯỜI THAM GIA CHO SINH VIÊN TRƯỜNG ĐẠI HỌC KINH TẾ KỸ THUẬT CÔNG NGHIỆP

Nguyễn Thúy Ngọc, Trần Thanh Nga**
Email: ntnhoc.khoann@uneti.edu.vn

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 02/09/2023

Ngày phản biện đánh giá: 10/04/2024

Ngày bài báo được duyệt đăng: 26/04/2024

DOI: 10.59266/houjs.2024.385

Tóm tắt: Bài viết nhằm tìm ra tác động của trò chơi trực tuyến đến động cơ của sinh viên trong việc học từ vựng tiếng Anh. Nghiên cứu có sự tham gia của 40 nam sinh viên từ các khoa khác nhau của Trường Đại học Kinh tế Kỹ thuật Công nghiệp (UNETI). Phương pháp nghiên cứu thống kê được sử dụng để thu thập và phân tích dữ liệu nhằm làm rõ hơn về hiện tượng đang được tìm hiểu. Kết quả của nghiên cứu này chỉ ra rằng việc sử dụng trò chơi trực tuyến như một phương tiện để nâng cao động lực học từ vựng tiếng Anh của học sinh đã mang lại những kết quả đáng chú ý. Cách tiếp cận này hỗ trợ sinh viên UNETI trong nỗ lực học ngôn ngữ và mang lại cảm giác gắn kết, giải trí và yên tĩnh cao hơn trong quá trình học tập. Sự ra đời của trò chơi trực tuyến trong thời đại kỹ thuật số tạo cơ hội cho sinh viên tương tác và giao lưu với người bản xứ, qua đó chứng minh tính hiệu quả của trò chơi này như một công cụ giáo dục khả thi. Do đó, có thể khẳng định rằng trò chơi trực tuyến sẽ không còn bị coi là một trở ngại cho tiến bộ học tập mà là một nền tảng thay thế giúp sinh viên tăng cường tiếp thu kiến thức.

Từ khóa: học từ vựng tiếng Anh, học tập dựa trên trò chơi, trò chơi trực tuyến nhiều người chơi, động lực, ghi nhớ từ vựng.

I. Đặt vấn đề

Không thể phủ nhận rằng công nghệ đã tác động đến mọi khía cạnh trong cuộc sống của chúng ta, từ những hoạt động bình thường nhất hàng ngày đến những hoạt động giải trí của chúng ta (chẳng hạn như xem tivi hoặc chơi trò chơi điện tử), ISFE(2021). Việc dạy tiếng Anh cho trẻ em đã trở nên phổ biến hơn do độ tuổi học ngôn

ngữ thứ hai ở trường mầm non hoặc trường học trong những năm gần đây đã được hạ thấp (UtkuandDolgunsöz, 2018). Việc dạy và học từ vựng luôn là thách thức đối với giáo viên và học sinh vì từ vựng chưa được quan tâm nhiều trong lớp học ngoại ngữ. Đa số học sinh tiểu học và trung học có thể kết nối với internet một cách dễ dàng để tham gia chơi trò chơi trực tuyến.

* Trường Đại học Kinh tế Kỹ thuật Công nghiệp

Theo Taghizadehet al., (2017), học sinh tiếp thu từ vựng hiệu quả hơn thông qua việc sử dụng trò chơi so với các phương pháp truyền thống. Đại đa số học sinh tiểu học và trung học cơ sở có thể truy cập internet nhanh chóng và tham gia đầy đủ các trò chơi trực tuyến. Sau đại dịch (Covid-19), con người sử dụng công nghệ như máy tính, điện thoại thông minh và các thiết bị đa phương tiện khác một cách thành thạo hơn. Ngoài ra, việc sử dụng internet ngày càng trở nên cần thiết. Vì lý do này, các cơ sở giáo dục cần nghĩ đến khả năng sử dụng trò chơi trực tuyến như một kỹ thuật để thúc đẩy động lực của học sinh trong quá trình tiếp thu từ vựng tiếng Anh.

1.1. Vấn đề nghiên cứu

Trò chơi trực tuyến đem lại khả năng tăng cường việc tiếp thu từ vựng và động cơ cho người học tiếng Anh, nhưng hiện nay, vẫn còn chưa nhiều nghiên cứu khám phá tác động của trò chơi kỹ thuật số đến mức độ tham gia của sinh viên trong lớp học ngoại ngữ trong việc học từ vựng cụ thể. Nghiên cứu này nhằm mục đích khám phá tác động của trò chơi nhiều người chơi trực tuyến đến động cơ tiếp thu từ mới tiếng Anh của sinh viên trong lớp học ngoại ngữ tại UNETI. Nghiên cứu này nhằm cung cấp những hiểu biết có giá trị về các phương pháp tận dụng công nghệ nhằm tăng cường sự tham gia của sinh viên và thành công trong việc nắm vững từ vựng trong bối cảnh lớp học tiếng Anh.

1.2. Mục tiêu nghiên cứu

Nghiên cứu nhằm trả lời các câu hỏi:

1. Trò chơi trực tuyến nhiều người chơi có tác động như thế nào đến động lực tiếp thu từ vựng tiếng Anh của sinh viên UNETI trong lớp học ngoại ngữ?

2. Làm thế nào để xác định các yếu tố mà trò chơi nhiều người chơi có ảnh

hưởng quan trọng đến động lực học từ vựng của sinh viên UNETI trong lớp học tiếng Anh?

II. Cơ sở lý thuyết

Trong những năm gần đây, các nhà nghiên cứu đã thể hiện sự quan tâm đáng kể đến lĩnh vực học ngôn ngữ thông qua việc sử dụng các trò chơi trực tuyến. Các nghiên cứu đã điều tra tác động của trò chơi trực tuyến đến động lực, sự tham gia và khả năng tiếp thu từ vựng của những học sinh học tiếng Anh như một ngoại ngữ. Bài đánh giá tài liệu này sẽ xem xét một số nghiên cứu đã khám phá tính hiệu quả của việc sử dụng trò chơi trực tuyến để học từ vựng. Các nghiên cứu được xem xét ở đây chứng minh rằng trò chơi trực tuyến có thể tăng cường động lực học tập của sinh viên và cải thiện khả năng tiếp thu từ vựng một cách hiệu quả. Tuy nhiên, những phát hiện này có thể không phải lúc nào cũng ổn định và cần phải điều tra thêm để đánh giá đúng tiềm năng của trò chơi trực tuyến trong lĩnh vực học ngôn ngữ.

Hadiet al., (2022) đã điều tra tác động của trò chơi trực tuyến đến động lực học từ vựng tiếng Anh ở 15 học sinh ở Indonesia. Học sinh được chia thành nhóm trò chơi sử dụng các trò chơi trực tuyến để học từ vựng và nhóm đối chứng sử dụng các phương pháp truyền thống. Kết quả cho thấy nhóm chơi game có điểm kiểm tra từ vựng cao hơn đáng kể, cho thấy trò chơi trực tuyến tăng động lực và hiệu quả hơn trong việc tiếp thu từ vựng. Các nhà nghiên cứu kết luận rằng trò chơi trực tuyến cung cấp một phương pháp hấp dẫn để nâng cao động lực học từ vựng của học sinh.

Al-Eqabi và Alnoori (2021) đã xem xét ảnh hưởng của việc sử dụng trò chơi kỹ thuật số trong việc giảng dạy tiếng Anh

ở 40 học sinh trung học cơ sở ở Iraq. Học sinh được chỉ định sử dụng trò chơi để học tiếng Anh hoặc chỉ dựa vào các phương pháp lớp học truyền thống. Phân tích dữ liệu không tìm thấy sự khác biệt đáng kể nào về kết quả học ngôn ngữ giữa hai nhóm, cho thấy cả hai nhóm đều có thể hưởng lợi như nhau từ các trò chơi kỹ thuật số để học từ vựng bất kể giới tính. Nghiên cứu nhấn mạnh tiềm năng của việc tích hợp các trò chơi vào việc giảng dạy một cách chu đáo để thúc đẩy học sinh và thúc đẩy sự hợp tác. (Ashraf, Motlagh và Salami, 2014) Họ đã điều tra tác động của trò chơi trực tuyến nhiều người chơi đến động lực học từ vựng tiếng Anh. Một mẫu gồm 40 học sinh trung học ở Yemen đã tham gia. Sử dụng số liệu thống kê mô tả, các phát hiện cho thấy trò chơi trực tuyến nhiều người chơi làm tăng động lực, sự tham gia, sự thích thú và sự tự tin của học sinh trong việc tiếp thu từ vựng mới. Các trò chơi mang lại một môi trường thoải mái cho việc học ngôn ngữ. Các nhà nghiên cứu kết luận rằng trò chơi trực tuyến nhiều người chơi là một công cụ giáo dục hiệu quả để thúc đẩy việc tiếp thu từ vựng. Lyana (2019) đã kiểm tra tính hiệu quả của việc sử dụng trò chơi trực tuyến “Magic Rush” để dạy từ vựng cho 38 học sinh lớp 7 tại một trường học ở Indonesia. Sử dụng thiết kế gần như thử nghiệm, những học sinh học từ vựng thông qua trò chơi đã vượt trội đáng kể so với nhóm đối chứng trong bài kiểm tra từ vựng trắc nghiệm. Nghiên cứu cung cấp bằng chứng cho thấy trò chơi trực tuyến có thể làm tăng động lực của học sinh và là một phương pháp thú vị để học từ vựng tiếng Anh. Miftahuddin và Malihah (2022) đã nghiên cứu để đánh giá việc chơi Trò chơi điện tử nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG) có thể nâng cao khả năng học từ vựng cho học sinh đang học tiếng Anh như ngoại ngữ (EFL) như thế nào. Thông qua các cuộc phỏng vấn

với những người chơi MMORPG có kinh nghiệm, quan sát và tài liệu, các nhà nghiên cứu đã xác định được năm cách chính mà trò chơi tạo điều kiện thuận lợi cho việc tiếp thu từ vựng: giao tiếp xã hội/bang hội, tìm kiếm, giao dịch, cốt truyện và mô tả vật phẩm. Các phát hiện cho thấy các game MMORPG được thiết kế chu đáo sẽ cung cấp một môi trường phong phú cho việc học từ vựng ngẫu nhiên. Pintado-Peñaloza và Fajardo-Dack (2022) đã nghiên cứu tác động của việc sử dụng trò chơi giáo dục trực tuyến so với các phương pháp lớp học truyền thống trong việc dạy từ vựng tiếng Anh cho 13 học sinh lớp 8 ở Ecuador. Một bài kiểm tra khả năng ghi nhớ từ vựng cho thấy học sinh nhớ được nhiều từ hơn thông qua các phương pháp truyền thống nhưng lại chính xác hơn khi sử dụng các trò chơi trực tuyến (độ chính xác 82,9% so với 77,8% của phương pháp truyền thống). Một cuộc khảo sát cho thấy sinh viên cảm thấy thoải mái với các trò chơi trực tuyến và thích chúng để học từ vựng hơn các phương pháp truyền thống như flashcards. Các tác giả kết luận rằng trò chơi trực tuyến cho phép học từ vựng chính xác hơn. Giyatmi (2022) đã thảo luận về việc sử dụng trò chơi như một phương pháp thay thế để dạy từ vựng tiếng Anh trực tuyến trong đại dịch COVID-19 ở Indonesia. Việc chuyển sang học từ xa bộc lộ những thách thức như kết nối Internet kém và giáo viên thiếu kỹ năng công nghệ. Tác giả đã đề xuất các nền tảng dựa trên trò chơi như Kahoot, Word wall và Quiz whizzer để làm cho các lớp học trực tuyến trở nên tương tác và hấp dẫn hơn đối với học sinh. Các cuộc khảo sát cho thấy học sinh cảm thấy có động lực hơn khi học từ vựng tiếng Anh thông qua các trò chơi. Tác giả kết luận rằng việc đào tạo giáo viên về triển khai trò chơi trong lớp học ảo có thể cải thiện trải nghiệm học tập từ xa. Ashraf, Motlagh và Salami (2014) đã kiểm tra tác

động của trò chơi trực tuyến trong việc học từ vựng tiếng Anh ở 24 sinh viên EFL Iran trình độ trung cấp thấp. Một nhóm học từ vựng bằng cách chơi trò chơi trực tuyến, trong khi nhóm đối chứng sử dụng phương pháp học trên giấy truyền thống trong 15 tuần. Nhóm trò chơi thực hiện bài kiểm tra từ vựng tốt hơn đáng kể, cho thấy trò chơi trực tuyến có hiệu quả hơn trong việc tiếp thu từ vựng. Tính chất thúc đẩy và tương tác của trò chơi dường như có lợi cho việc tăng vốn từ vựng.

Ng, Azizie và Chew (2022) đã điều tra tác động của MMORPG Guild Wars 2 đối với việc sử dụng chiến lược học từ vựng của bốn người chơi ESL Malaysia. Phân tích các video chơi trò chơi và các cuộc phỏng vấn cho thấy người chơi đã sử dụng các chiến lược siêu nhận thức, nhận thức, trí nhớ và kích hoạt để học từ vựng trong trò chơi. Cốt truyện hấp dẫn, sự tự do khỏi các quy tắc trong lớp học, tương tác xã hội và hợp tác là những yếu tố ảnh hưởng đến việc sử dụng chiến lược và tăng vốn từ vựng khi chơi trò chơi.

Nghiên cứu này trình bày một bản tóm tắt toàn diện các tài liệu nghiên cứu quan trọng điều tra ảnh hưởng của việc chơi trò chơi trực tuyến đối với nỗ lực học từ vựng tiếng Anh của người học. Các nghiên cứu được tóm tắt được thực hiện từ nhiều địa điểm và bối cảnh khác nhau, và chúng có sự tham gia của sinh viên ở nhiều cấp lớp khác nhau. Các phát hiện này chỉ ra thực tế là động lực tổng thể và khả năng tiếp thu từ vựng của học sinh có thể được cải thiện thông qua việc sử dụng các trò chơi trực tuyến. Nhiều nghiên cứu đã chỉ ra rằng những đứa trẻ được dạy từ vựng thông qua việc sử dụng các trò chơi có điểm kiểm tra cao hơn nhiều so với những đứa trẻ học từ vựng thông qua các phương tiện thông thường hơn. Nghiên cứu cho thấy rằng trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi

(Massively Multiplayer Online Role-Playing Videogames-MMORPG) và trò chơi trực tuyến nhiều người chơi (MOG) được thiết kế tốt có tác động tích cực đến động lực, mức độ tương tác và sự tự tin của người chơi khi tiếp thu từ vựng. Tuy nhiên, nghiên cứu cũng tìm thấy những điểm yếu, như giải pháp giải quyết các tác động lâu dài của việc học tập dựa trên trò chơi, những nhược điểm có thể xảy ra khi tiếp xúc quá nhiều với trò chơi trực tuyến và vai trò của môi trường văn hóa khác nhau và cách tiếp cận giáo dục. Những hiểu biết sâu sắc hữu ích giúp các nhà giáo dục và nhà hoạch định chính sách kết hợp thành công các chiến thuật dựa trên trò chơi vào chương trình giảng dạy ngôn ngữ và cải thiện kết quả học ngôn ngữ, giúp họ gạt hái được những lợi ích to lớn từ việc giải quyết những lỗ hổng kiến thức này.

III. Phương pháp nghiên cứu

3.1. Đối tượng nghiên cứu:

Đối tượng của nghiên cứu này bao gồm 40 sinh viên nam từ nhiều khoa khác nhau của UNETI. Nghiên cứu chú trọng đến ảnh hưởng của việc chơi game trực tuyến đến động cơ học từ vựng tiếng Anh thông qua các trò chơi trực tuyến nhiều người chơi. Vì nghiên cứu tập trung vào những sinh viên dành thời gian rảnh để chơi trò chơi kỹ thuật số nên việc liên hệ với họ rất đơn giản vì họ là thành viên của thế hệ kỹ thuật số.

3.2. Công cụ thu thập dữ liệu:

- *Phân tích dữ liệu:*

Nghiên cứu định lượng này xem xét tác động của trò chơi trực tuyến nhiều người chơi đối với việc học từ vựng tiếng Anh qua ba yếu tố: sự tương tác/thích thú, động lực/sự tự tin và khả năng ghi nhớ từ vựng. Một cuộc khảo sát đã được thực hiện với một mẫu gồm 40 học sinh sử dụng các mục theo thang đo Likert liên quan đến từng cấu trúc.

• *Miêu tả*

Tác giả đã sử dụng bảng câu hỏi để thu thập dữ liệu cho nghiên cứu này. Mục tiêu chính của nghiên cứu kiểm tra xem trò chơi trực tuyến ảnh hưởng như thế nào đến động lực học từ vựng tiếng Anh của sinh viên.

Bảng câu hỏi nhằm mục đích thu thập dữ liệu về nhận thức của sinh viên về tác

động tạo động lực của trò chơi trực tuyến trong việc học từ vựng tiếng Anh thông qua trò chơi nhiều người chơi trực tuyến. Năm câu trả lời có thể có trên thang đo là Rất đồng ý, Đồng ý, Trung lập, Không đồng ý và Hoàn toàn không đồng ý. Trong đó Trung lập, Không đồng ý và Hoàn toàn không đồng ý: đã được phân tích số liệu thống kê, bao gồm cả phương tiện và độ lệch chuẩn.

Bảng 1: Mô tả thống kê về sự tham gia và thích thú của sinh viên

Bảng hỏi	Số lượng	Ít nhất	Nhiều nhất	Kết quả	Độ lệch tiêu chuẩn
Tôi thấy việc học từ vựng tiếng Anh thông qua các trò chơi trực tuyến nhiều người chơi rất thú vị.	40	1.00	3.00	1.6000	.74421
Sử dụng trò chơi trực tuyến nhiều người chơi khiến tôi hứng thú và tập trung hơn khi học từ mới tiếng Anh.	40	1.00	3.00	1.8000	.60754
Trò chơi trực tuyến nhiều người chơi mang đến một môi trường thoải mái và không căng thẳng để học từ vựng tiếng Anh.	40	1.00	3.00	1.5000	.75107
Tôi dễ cảm thấy nhàm chán và mất tập trung khi học từ vựng tiếng Anh thông qua các phương pháp lớp học truyền thống.	40	1.00	3.00	1.9500	.74936
Tôi khuyên các học viên khác nên sử dụng các trò chơi trực tuyến nhiều người chơi để học từ vựng tiếng Anh. (danh sách hợp lệ)	40	1.00	3.00	1.7500	.77625

Bảng 1 trình bày số liệu thống kê mô tả cho các mục liên quan đến sự tham gia và hứng thú của sinh viên khi học từ vựng tiếng Anh thông qua các trò chơi trực tuyến nhiều người chơi. Kết quả cho thấy mức độ thích thú và mức độ tương tác ($M=1,80$) ở mức độ vừa phải cao ($M=1,60$). Sinh viên cũng cho

biết đã trải qua một môi trường tương đối thoải mái, không căng thẳng ($M=1,50$) và mức độ buồn chán thấp hơn ($M=1,95$) so với các phương pháp lớp học truyền thống. Nhìn chung, học sinh sẽ đề xuất các trò chơi nhiều người chơi ở một mức độ nào đó ($M=1,75$) như một phương pháp học từ vựng.

Bảng 2: Thống kê mô tả động lực và sự tự tin

Bảng hỏi	Số lượng	Ít nhất	Nhiều nhất	Mean	Độ lệch tiêu chuẩn
Tôi có động lực học từ vựng tiếng Anh thông qua các trò chơi trực tuyến nhiều người chơi hơn so với các phương pháp lớp học truyền thống.	40	1.00	3.00	1.6000	.67178
Tôi cảm thấy tự tin vào khả năng tiếp thu và ghi nhớ từ vựng tiếng Anh mới của mình khi sử dụng các trò chơi trực tuyến nhiều người chơi.	40	1.00	3.00	3.5000	1.41421
Trò chơi trực tuyến nhiều người chơi khiến tôi bớt lo lắng hơn về các bài kiểm tra và đánh giá từ vựng.	40	1.00	3.00	1.6000	.67178

Bảng hỏi	Số lượng	Ít nhất	Nhiều nhất	Mean	Độ lệch tiêu chuẩn
Tôi dành nhiều thời gian hơn để học từ vựng tiếng Anh khi sử dụng các trò chơi trực tuyến nhiều người chơi thay vì các phương pháp học truyền thống.	40	1.00	3.00	1.7000	.72324
Trò chơi trực tuyến nhiều người chơi làm tăng sở thích và phương pháp học thêm từ vựng tiếng Anh của tôi. (danh sách hợp lệ)	40	1.00	3.00	1.9000	.70829

Bảng 2 trình bày số liệu thống kê mô tả cho các mục liên quan đến động lực và sự tự tin của sinh viên khi tiếp thu từ vựng bằng các trò chơi nhiều người chơi. Sinh viên cho biết có động lực học từ vựng thông qua trò chơi ở mức độ vừa phải ($M=1,60$) so với phương pháp học trên lớp. Họ cũng bày tỏ sự tự tin

hợp lý ($M=3,50$) trong việc tiếp thu và ghi nhớ các từ vựng mới khi sử dụng trò chơi. Trò chơi dường như làm giảm bớt sự lo lắng một chút ($M=1,60$) về việc đánh giá từ vựng. Thời gian dành cho việc học khá cao ($M=1,70$), cũng như sự hứng thú và động lực học thêm từ vựng ($M=1,90$).

Bảng 3: Thống kê mô tả khả năng ghi nhớ từ vựng

Bảng hỏi	Số lượng	Ít nhất	Nhiều nhất	Mean	Độ lệch tiêu chuẩn
Tôi thấy thật dễ dàng để ghi nhớ và sử dụng từ vựng tiếng Anh mới học được qua các trò chơi trực tuyến nhiều người chơi	40	1.00	3.00	1.4500	.67748
Tôi nhớ từ vựng học được qua các trò chơi trực tuyến nhiều người chơi tốt hơn từ vựng học được qua các phương pháp lớp học truyền thống.	40	1.00	3.00	1.6500	.66216
Trò chơi trực tuyến nhiều người chơi giúp tôi đạt được năng lực và sự trôi chảy nhanh hơn với từ vựng tiếng Anh mới.	40	1.00	3.00	1.8500	.80224
Từ vựng tôi học được qua các trò chơi trực tuyến nhiều người chơi sẽ gắn bó với tôi lâu dài.	40	1.00	3.00	1.7000	.64847
Tôi có thể áp dụng và sử dụng hiệu quả các từ vựng tiếng Anh đã học qua các trò chơi trực tuyến nhiều người chơi trong các bối cảnh khác. Danh sách hợp lệ	40	1.00	3.00	1.7500	.70711

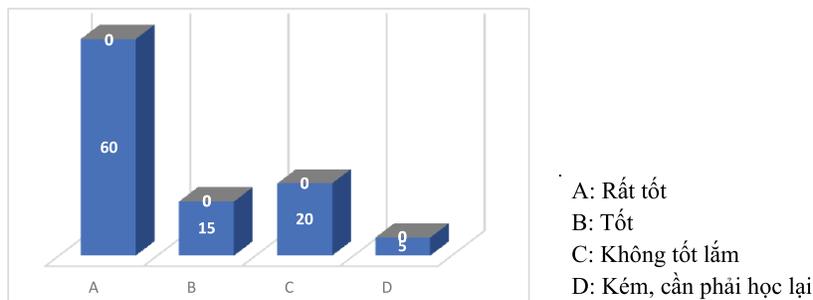
Cuối cùng, Bảng 3 trình bày số liệu thống kê liên quan đến khả năng ghi nhớ từ vựng khi học qua trò chơi nhiều người chơi. Sinh viên cho biết việc ghi nhớ và sử dụng từ vựng mới thông qua các trò chơi là khá dễ dàng ($M=1,45$). Họ cho biết họ nhớ từ tốt hơn ($M=1,65$) so với những từ được học trên lớp. Trò chơi giúp học từ mới nhanh chóng ($M=1,85$). Khả năng ghi nhớ trong thời gian dài ở mức vừa phải ($M=1,70$), cũng như khả năng áp dụng từ vựng trong các ngữ cảnh khác ($M=1,75$).

IV. Thảo Luận

Nghiên cứu này nhằm mục đích điều tra tác động của trò chơi trực tuyến nhiều người chơi đến động lực tiếp thu từ mới tiếng Anh của sinh viên UNETI. Kết quả cho thấy trò chơi trực tuyến nhiều người chơi có thể thúc đẩy động lực và sự tham gia của học sinh vào việc học từ vựng một cách hiệu quả. Các phát hiện cho thấy học sinh có cảm giác thích thú, tập trung và thư giãn cao hơn

khi học từ vựng thông qua các trò chơi nhiều người chơi so với các phương pháp lớp học truyền thống. Điều này phù hợp với nghiên cứu trước đây của Hadiyah al., (2022) và Ashraf, Motlagh, và Salami (2014), cho thấy trò chơi mang lại một

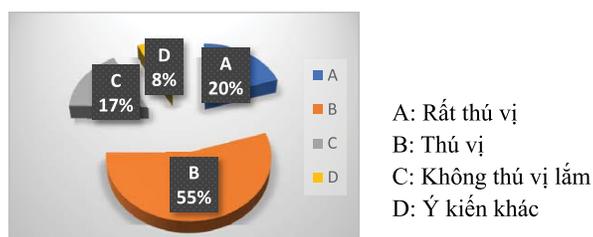
môi trường hấp dẫn giúp việc tiếp thu từ vựng trở nên có động lực và thú vị hơn. Giáo viên có thể tận dụng hiệu ứng này bằng cách kết hợp một cách thận trọng các trò chơi nhiều người chơi thích hợp để bổ sung cho việc học từ vựng.



Biểu đồ 1: Trình độ sử dụng CNTT của sinh viên UNETI

Về động lực và sự tự tin, sinh viên cho biết động lực học từ vựng thông qua trò chơi cao hơn ở mức độ vừa phải so với các kỹ thuật và phương pháp truyền thống. Họ cũng bày tỏ sự tự tin hợp lý trong việc tiếp thu và ghi nhớ các từ bằng cách sử dụng phương pháp này. Những kết quả này hỗ trợ Al-Eqabi và Alnoori (2021), Pintado-Peñalosa và Fajardo-Dack (2022) đề xuất trò chơi có thể thúc đẩy sinh viên trong việc học ngôn ngữ. Tuy nhiên, cần nhiều nghiên cứu hơn về việc tích hợp trò chơi tối ưu. Để ghi nhớ từ vựng, học sinh

cho thấy khả năng ghi nhớ các từ đã học qua trò chơi tốt hơn so với các phương pháp trên lớp. Trò chơi dường như cũng hỗ trợ việc đạt được năng lực nhanh chóng với từ vựng mới và khả năng ghi nhớ lâu dài. Điều này phù hợp với phát hiện của Lyana (2019) và Giyatmi (2022), cho thấy tiềm năng của trò chơi trong việc nâng cao điểm kiểm tra từ vựng. Tính chất tương tác, lặp đi lặp lại của trò chơi có thể củng cố các kỹ năng từ vựng. Tuy nhiên, cần có nhiều nghiên cứu hơn về khả năng học tập lâu dài dựa trên nền tảng trò chơi.



Biểu đồ 2: Thái độ của sinh viên UNETI đối với trò chơi trực tuyến nhiều người chơi

Nhìn chung, những phát hiện này góp phần làm tăng thêm bằng chứng về các trò chơi trực tuyến nhiều người chơi như một công cụ để thúc đẩy và hỗ trợ việc tiếp thu từ vựng của sinh viên trong lớp học tiếng Anh tại trường Đại học Kinh tế Kỹ thuật Công nghiệp. Nghiên cứu bị

giới hạn bởi mẫu khảo sát chưa nhiều và tính chất tự báo cáo của dữ liệu khảo sát. Nghiên cứu trong tương lai có thể đánh giá kết quả học tập trong một thời gian dài, bằng cách sử dụng thiết kế thử nghiệm trên số lượng sinh viên đông hơn. Việc điều tra cơ chế trò chơi cụ thể nào có

tác động động lực đáng kể nhất cũng sẽ có tính thuyết phục cao hơn.

V. Kết Luận

Nghiên cứu này nghiên cứu về tác động của trò chơi trực tuyến nhiều người chơi đến động lực tiếp thu từ vựng của sinh viên UNETI EFL. Khảo sát với 40 học sinh cho thấy trò chơi nhiều người chơi làm tăng mức độ tương tác, sự thích thú, động lực, sự tự tin và khả năng ghi nhớ từ vựng so với các phương pháp lớp học truyền thống. Các phát hiện đã chứng minh rằng các trò chơi được thiết kế chu đáo có thể là một công cụ học tập bổ sung hiệu quả giúp việc học từ vựng trở nên bổ ích và thành công hơn đối với học sinh. Điều này góp phần làm nổi bật nghiên cứu hiện tại về hứa hẹn tận dụng các trò chơi nhiều người chơi để thúc đẩy và hỗ trợ sinh viên trong lớp học tiếng Anh thông thạo từ vựng tiếng Anh. Mặc dù bị giới hạn bởi quy mô mẫu chưa nhiều, sự tự báo cáo và dữ liệu chưa cao, nghiên cứu này đã chỉ ra những lợi ích tiềm tàng của việc tích hợp các trò chơi nhằm nâng cao thành công của học sinh trong việc học từ vựng. Cần có nghiên cứu thực nghiệm sâu hơn để xác nhận những động lực này tác động theo thời gian và xác định các tính năng trò chơi tối ưu. Nhìn chung, các trò chơi nhiều người chơi mang đến cơ hội thu hút sinh viên và thúc đẩy việc học từ vựng thông qua môi trường kỹ thuật số tương tác, sinh viên ít căng thẳng hơn là với phương pháp truyền thống.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Al-Eqabi, B.N.R., & Alnoori, B.S.M. (2021). *The Influence of Using Digital Games in Language Teaching*. Multidisciplinary International Journal, 7, 95-103.
- [2]. Ashraf, H., Motlagh, F. G., & Salami, M. (2014). *The impact of online games on learning English vocabulary by Iranian (low- intermediate) EFL learners*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 98, 286-291. 1, pp. 22–31, 2022.
- [3]. Ashraf, H., Motlagh, F. G., & Salami, M. (2014). *The impact of online games on learning English vocabulary by Iranian (low- intermediate) EFL learners*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 98, 286-291.
- [4]. Dolgunsöz, E. (2018). *Teaching EFL Vocabulary to Young Digital Natives through Online Games: A Study with Turkish 5th Grade EFL Learners*. International Online Journal of Education and Teaching, 5(1), 115-130.
- [5]. Giyatmi. (2022). *Using Games as an Alternative Way of Teaching English Online*. Scientia: Social Sciences & Humanities, 1(1), 50-56. <https://doi.org/10.51773/asels2021.v1i1.11>
- [6]. Hadi, M. S., Izzah, L., & Adipradana, S. C. (2022). *Improving Students Motivation in Learning English Vocabulary Using Online Games*. Journal of English Language Learning, 6(2), 115-118.
- [7]. Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Abd Rahman, M. J., & Mohammad, W. M. R. W. (2021). *The effects of wordwall online games (Wow) on english language vocabulary learning among year 5 pupils*. Theory and Practice in Language Studies, 11(9), 1059-1066.
- [8]. Ilomäki, L. & Kankaanranta, M. (2009). *The ICT competence of the young*. In L. Tan Wee Hin, & R. Subramaniam (Eds.), Handbook of research on new media literacy at the K-12 Level: Issues and challenges (pp. 101-118). Hershey, USA: IGI Global.
- [9]. ISFE.KeyFacts2020.TheYearWePlayed Together; European Games Developer Federation: Stockholm,Sweden, 2021.

- Lyana, U. (2019). *The Effectiveness of Online Game in Teaching Vocabulary of the First Grade of Mts Negeri 1 Kediri*. Journal.
- [10]. Ng, L. L., Azizie, R. S., & Chew, S. Y. (2022). *Factors influencing ESL players' use of vocabulary learning strategies in massively multiplayer online role-playing games (MMORPG)*. The Asia-Pacific Education Researcher, 31(4), 369-381.
- [11]. Miftahuddin, D., & Malihah, N. (2022). *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games to Enrich Vocabulary to Foreign Language Learners: The Implementation*. Journal of English Teaching and Learning Issues, 5(2), 81-94.
- [12]. Pendidikan Bahasa Inggris Proficiency, 1(2), 47-56. Mašić, A., & Tarabar, A. (2021). *The influence of online games on learning English vocabulary in high schools in Bosnia and Herzegovina*. MAP Education and Humanities, (1), 28-37.
- [13]. Shahriarpour, N. (2014). *On the effect of playing digital games on Iranian intermediate EFL learners' motivation toward learning English vocabularies*. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 98, 1738- 1743.
- [14]. Taghizadeh, M., Vaezi, S., & Ravan, M. *Digital Games, Songs and Flashcards and their Effects on Vocabulary Knowledge of Iranian Preschoolers*. Studies, 5(4), 156-171.

USING ONLINE MULTIPLAYER GAMES TO IMPROVE MOTIVATION OF INDUSTRIES STUDENTS AT THE UNIVERSITY OF ECONOMICS TO LEARN ENGLISH VOCABULARY

Nguyen Thuy Ngoc[†], Tran Thanh Nga[†]

Abstract: *This article explores how online games can impact student motivation in the context of English vocabulary learning, using a group of 40 male students from various departments at UNETI. The study used descriptive statistics to gather and analyze data in order to gain insights into the phenomenon being investigated. The study found that using online games to enhance students' motivation in learning English vocabulary has yielded significant outcomes. This approach helps UNETI students in their language-learning pursuits and increases their engagement, enjoyment, and peace of mind during the learning process. The emergence of online games in this digital age has also created opportunities for students to interact and engage with native speakers, which further confirms the effectiveness of online games as a viable educational tool. Therefore, it is reasonable to assert that online games are no longer seen as a hindrance to academic progress but rather as an alternative platform for students to enhance their knowledge acquisition.*

Keywords: *EFL vocabulary acquisition, game-based learning, multiplayer online games, student motivation, and vocabulary retention.*

[†] University of Economics - Technology for Industries