

SỬ DỤNG TRÒ CHƠI NGÔN NGỮ ĐỂ NÂNG CAO KHẢ NĂNG NÓI CỦA SINH VIÊN HỌC TIẾNG ANH

Lê My Thu*, Vũ Thị Nga*, Cao Thị Phương†
Email: lmthu@uneti.edu.vn

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 04/04/2024

Ngày phản biện đánh giá: 16/10/2024

Ngày bài báo được duyệt đăng: 28/10/2024

DOI: 10.59266/houjs.2024.474

Tóm tắt: Bài viết này đề cập đến những nghiên cứu về sử dụng trò chơi giúp sinh viên tại trường Đại học Kinh tế - Kỹ thuật Công nghiệp học tiếng Anh nói trôi chảy hơn. Với nỗ lực mang đến cho sinh viên (SV) môi trường học tập thú vị và có nhiều hứng thú, say mê, các nhà giáo dục đã ngày càng bổ sung thêm nhiều trò chơi vào chương trình giảng dạy của mình trong vài năm qua. Sử dụng trò chơi để giúp SV nói trôi chảy hơn không phải là một phương pháp mới. Vì vậy, tác giả nỗ lực đưa ra một số giải pháp nhằm nâng cao hiệu quả việc vận dụng kỹ năng nói vào bài giảng thông qua sử dụng trò chơi ngôn ngữ. Nghiên cứu này có thể hình thành cho nghiên cứu thực nghiệm hơn nữa trong lĩnh vực này.

Từ khóa: Trò chơi; kỹ năng nói; tiếng Anh như một ngoại ngữ; dạy nói.

I. Đặt vấn đề

Tiếng Anh là ngôn ngữ quốc tế được sử dụng rộng rãi trên toàn thế giới. Ở Việt Nam, tiếng Anh đã được đưa vào giảng dạy trong nhà trường từ cấp tiểu học đến bậc đại học. Trong bối cảnh hội nhập toàn cầu hóa hiện nay, tiếng Anh có vai trò rất quan trọng quyết định tới sự thành công của mỗi người trong học tập, trong cuộc sống và trên bước đường lập nghiệp. Nhà nghiên cứu V. K. Bhatia (2019) khẳng định: Tiếng Anh chiếm một vị trí rất quan trọng trong hầu hết mọi lĩnh vực như: Kinh doanh, thương mại, lĩnh vực học thuật, công nghệ, quan hệ

quốc tế và ngoại giao. Tiếng Anh là một ngôn ngữ quan trọng đòi hỏi học sinh, SV nói chung và SV trường Đại học Kinh tế - Kỹ thuật Công nghiệp (UNETI) nói riêng cần phải nỗ lực học tập, nghiên cứu và rèn luyện để nắm vững.

Một vấn đề đặt ra là học tiếng Anh thế nào, bắt đầu từ đâu, bằng phương pháp nào cho thật sự hiệu quả. Khó khăn đối với giảng viên (GV) và sinh viên (SV) trong dạy - học tiếng Anh hiện nay là làm thế nào để tổ chức dạy và học tiếng Anh một cách hứng thú, sáng tạo và hiệu quả. Đối với SV UNETI, vẫn còn nhiều SV chưa nhận thức được một cách đầy

* Trường Đại học Kinh tế - Kỹ thuật Công nghiệp

† Đại học Vinh

đủ, đúng đắn về sự cần thiết của việc học tiếng Anh. Trong hoạt động dạy - học tiếng Anh của GV và SV UNETI hiện nay, nâng cao khả năng nói tiếng Anh là vấn đề khó khăn mà cả GV khoa ngoại ngữ cũng như nhà trường cần tập trung tháo gỡ. Kỹ năng Nói là cách truyền đạt ý tưởng được sắp xếp và phát triển dựa trên nhu cầu của người nói trong một tình huống nhất định. Tuy nhiên, GV gặp khó khăn trong việc tạo dựng một môi trường lý tưởng để khích lệ SV tích cực nói tiếng Anh. Trong khi đó, SV thường mang tâm lý lo lắng, thụ động, thậm chí sợ hãi khi học tiếng Anh tại UNETI. Nhiều SV chịu áp lực lớn khi đối diện với môn tiếng Anh và thường đạt kết quả thấp.

TCNN đã đóng góp tầm quan trọng trong dạy - học ngoại ngữ, qua việc tạo thêm cơ hội và hứng thú để khuyến khích SV tích cực tham gia vào các hoạt động nói tiếng Anh. Sử dụng TCNN là một trong những cách thức hiệu quả để nâng cao khả năng nói tiếng Anh của SV. TCNN là một hoạt động có luật lệ, mục tiêu và yếu tố vui nhộn; đồng thời, cũng là công cụ thực sự có thể giúp SV nâng cao khả năng nói tiếng Anh của mình. Qua TCNN, GV có thể phát huy tối đa khả năng sáng tạo của mình khi thiết kế trò chơi phù hợp, đa dạng cho SV sử dụng trong các tiết học nói.

Để nâng cao khả năng nói của SV trong lớp học, GV nên lựa chọn một chiến lược giảng dạy phù hợp. Trong nghiên cứu này, tầm quan trọng của việc sử dụng TCNN như một chiến lược trong lớp học giúp SV cải thiện những khó khăn khi nói tiếng Anh. Đặc biệt, về thực tiễn, nghiên cứu nhằm cung cấp cho người dạy và người học tiếng Anh nhiều TCNN đa dạng được sử dụng ở mọi giai đoạn trong lớp học nói dựa trên cuốn Objectives PET (Louise, Barbara & Thomas, 2010).

II. Cơ sở lý luận

2.1. Khái niệm về kỹ năng Nói

Kỹ năng nói là một kỹ năng quan trọng để giao tiếp, suy nghĩ và học tập. Thông qua việc nói, SV học được các khái niệm, phát triển tư duy và cảm nhận cấu trúc của tiếng Anh - thành phần thiết yếu của việc học. Ngoài ra, lời nói còn là phương tiện gắn kết các cá nhân với xã hội. Những trao đổi mà SV thực hiện với bạn bè và GV của mình có thể giúp các em hiểu biết về thế giới theo những cách khác nhau. Khi SV nói về ý tưởng của mình sẽ có điều kiện đào sâu tư duy hơn để khẳng định và làm rõ những quan điểm của bản thân.

Theo Nunan (1991), Nói là một trong những kỹ năng mà người học tiếng Anh phải thành thạo. Giao tiếp là một hoạt động hợp tác trong đó những người đối thoại, đàm phán nhằm đạt được mục đích giao tiếp của họ. Theo Hybel (2001), Nói là bất kỳ quá trình nào mà trong đó mọi người chia sẻ thông tin, ý tưởng và cảm xúc làm tăng thêm ý nghĩa cho thông điệp. Cameron (2001), nói là việc sử dụng ngôn ngữ một cách tích cực để diễn đạt ý nghĩa giúp người khác có thể hiểu được chúng. Để thực hiện hoạt động Nói phải có sự tham gia của người nói và người nghe.

2.2. Cơ sở vận dụng trò chơi ngôn ngữ (TCNN)

Một chiến lược hữu ích để khuyến khích việc học ngoại ngữ của SV đó là sử dụng các TCNN. Khi sử dụng TCNN trong lớp học sẽ giúp GV phát huy hiệu quả được các phương pháp giảng dạy, tối ưu hóa hiệu quả truyền thụ kiến thức. Trong quá trình dạy ngôn ngữ, TCNN có thể đóng nhiều vai trò khác nhau và sử dụng trong các thời điểm khác nhau như khởi động vào đầu giờ học, giữa giờ học hay cuối giờ học. TCNN cũng cung

cấp cho người học cơ hội sử dụng ngôn ngữ, diễn đạt ý tưởng, cảm xúc, suy nghĩ của mình bằng lời nói; khuyến khích SV tương tác và giao tiếp. TCNN có giá trị giáo dục rất lớn và giúp người học thực hành ngôn ngữ. Các NNC đã đưa ra những mô tả khác nhau về bản chất của trò chơi. Haycraft (1978) khẳng định, “trò chơi là một cách hay để kích lệ cả lớp sử dụng sáng kiến của mình bằng tiếng Anh”. Sử dụng TCNN là một cách tốt để cải thiện các kỹ năng khác nhau của SV. Theo Wright, Betteridge và Buckby (2006) “trò chơi giúp thực hành tất cả các kỹ năng, trong tất cả các giai đoạn dạy - học và cho nhiều loại hình của giao tiếp”.

Các NNC cho rằng, việc sử dụng TCNN có thể cải thiện khả năng nói của SV trong lớp học. Trong các lớp học ngoại ngữ, vấn đề rất phổ biến là sự nhút nhát và thiếu tự tin khi nói tiếng Anh trước các bạn cùng lớp. Sử dụng TCNN sẽ khuyến khích SV tương tác và giao tiếp; SV có thể tự hiểu mình, sử dụng tối đa trình độ hiện tại của mình. GV nên lựa chọn những TCNN phù hợp với SV để không chỉ mang tính giải trí mà còn thu hút SV tham gia vào quá trình dạy - học tiếng Anh.

Các NNC phát hiện ra rằng, có nhiều hình thức TCNN mà các nhà giáo dục có thể lựa chọn. Có nhiều yếu tố cần xem xét bao gồm: TCNN nào phù hợp nhất với chương trình giảng dạy hiện có (Harris, 2006), TCNN nào đáp ứng được mục tiêu của chủ đề đang được dạy (MacKenty, 2006, tr.48). Tùy thuộc vào loại TCNN được ứng dụng, việc bổ sung TCNN như một thành phần học tập tích cực trong lớp học sẽ mang lại những lợi ích rõ ràng. Một số nghiên cứu về chủ đề TCNN trong kỹ năng Nói đã đưa ra kết quả liên quan đến việc cải thiện kỹ năng Nói của SV. Rama, Ying, Le Lei (2007)

đã thực hiện một nghiên cứu dựa trên giả thuyết sử dụng TCNN để cải thiện kỹ năng Nói trong giờ học tiếng Anh ở trường “Jurong” – Singapore gồm 78 học sinh, sử dụng hai phương pháp khác nhau cho hai nhóm khác nhau: nhóm thực nghiệm thực hiện phương pháp giao tiếp sử dụng các trò chơi ngôn ngữ để cải thiện kỹ năng nói và nhóm đối chứng tập trung vào phương pháp lấy GV làm trung tâm, GV sử dụng các hoạt động thực tế gồm các từ vựng thiết yếu để thực hiện một cuộc trò chuyện. Các thử nghiệm trước và sau đã sử dụng làm công cụ thu thập dữ liệu. Phát hiện cho thấy, những người tham gia vào các TCNN có hơn một nửa số học sinh cải thiện khả năng giao tiếp bằng ngôn ngữ thứ hai; có sự tham gia của nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng. Ở nhóm đầu tiên, 21% học sinh cho rằng họ không thể nói tốt hơn, nhưng ở nhóm thứ hai chỉ có 11%, mặc dù ở nhóm thực nghiệm học sinh thích hoạt động TCNN hơn.

Leó & Cely (2010) đã thực hiện một nghiên cứu khuyến khích thanh, thiếu niên cải thiện kỹ năng nói thông qua các TCNN ở Trường Công Colombia. Những người tham gia có 20 học sinh nữ và 20 học sinh nam từ 14 đến 18 tuổi trong nhóm này. Các bản ghi video, nhật ký của giáo viên và bảng câu hỏi được sử dụng làm công cụ thu thập dữ liệu cho thấy, học sinh cảm thấy tốt hơn, tự do và tự tin hơn khi tham gia các bài tập nói, đặc biệt là trong các TCNN.

Dựa trên một nghiên cứu liên quan đến việc sử dụng các TCNN đoán để nâng cao kỹ năng nói của SV, Herliani (2013) coi kỹ năng nói là cấu trúc chính liên kết nó với các trò chơi đoán để thúc đẩy quyền tự do ngôn ngữ và biểu đạt của SV bằng tiếng Anh. Tuy nhiên, do cơ hội SV nói ngoại ngữ trong giờ học bị hạn chế và thiếu sự đa dạng trong các chiến

lược giảng dạy nên không dễ để thành thạo kỹ năng nói, việc áp dụng chiến lược dạy học có xu hướng đơn điệu, khiến SV nhàm chán, không hứng thú học tiếng Anh (Buzanni, 2008).

Đây chính là mục tiêu của nghiên cứu nhằm giúp SV cải thiện khả năng nói và đưa ra một số gợi ý nhằm cải thiện việc dạy nói tiếng Anh thông qua sử dụng các TCNN mà GV phải sáng tạo để thu hút sự chú ý và tạo ra hứng thú học tập cho SV.

III. Phương pháp nghiên cứu

Nghiên cứu này điều tra ảnh hưởng của việc sử dụng TCNN trong việc cải thiện kỹ năng nói và nâng cao vốn từ vựng bằng tiếng Anh của SV, tác giả đã sử dụng phương pháp thực nghiệm. Hai nhóm được chọn là nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng. NNC sử dụng trò chơi giáo dục để dạy nhóm thực nghiệm, trong khi phương pháp truyền thống được sử dụng để dạy nhóm đối chứng.

3.1. Đối tượng khảo sát

45 SV nữ và 22 nam được chia thành hai nhóm; nhóm thực nghiệm 25 nữ và 9 nam học thông qua sử dụng các TCNN, và nhóm đối chứng gồm 20 nữ và 13 nam được dạy bằng phương pháp truyền thống. Mẫu nghiên cứu được chọn có chủ đích từ trường UNETI.

Bảng 1: Phân bố mẫu

Nhóm	Giới tính	Số lượng
Thực nghiệm	Nữ	25
	Nam	9
	Tổng số	34
Đối chứng	Nữ	20
	Nam	13
	Tổng số	33
Tổng số	Nữ	45
	Nam	22
	Tổng số	67

Để điều tra ảnh hưởng của việc sử dụng TCNN trong việc cải thiện kỹ năng nói và nâng cao vốn từ vựng tiếng Anh của SV, NNC đã sử dụng một công cụ là bài kiểm tra; gần như giống nhau. Bài kiểm tra trước được sử dụng trước khi thí nghiệm và bài kiểm tra sau được sử dụng sau khi triển khai các TCNN.

Bài kiểm tra trước được đưa ra cho SV khi bắt đầu nghiên cứu để kiểm tra xem cả hai nhóm có tương đương về trình độ hay không. Ngoài ra, bài kiểm tra sau cũng được đưa ra vào cuối nghiên cứu để kiểm tra tác động của TCNN đối với SV. Phần thi trước và sau từ vựng bao gồm nhiều câu hỏi như: viết định nghĩa, điền từ, từ trái nghĩa vào chỗ trống, lè và sắp xếp các chữ cái trong từ. Trong khi các bài kiểm tra trước và sau để đo lường sự cải thiện kỹ năng nói bao gồm: mô tả các bức tranh, nói và hoàn thành đoạn hội thoại.

3.2. Công cụ nghiên cứu

Warner (2012) khẳng định hệ số Cronbach Alpha đã trở thành công cụ hiệu quả nhất để đo lường độ tin cậy của nghiên cứu. Để đánh giá độ tin cậy của bài kiểm tra từ vựng và kỹ năng nói, NNC đã sử dụng hệ số Cronbach's Alpha trên chương trình SPSS. Kết quả cho thấy khoảng tin cậy là (0,80) thuận lợi cho mục đích nghiên cứu.

Một thiết kế thống kê gần như thực nghiệm đã được sử dụng trong nghiên cứu này. Các bài kiểm tra trước và sau được thực hiện cho tất cả những người tham gia không được phân ngẫu nhiên vào nhóm thử nghiệm và nhóm đối chứng. Công thức nghiên cứu được thể hiện như sau:

G1 O1 X O2

G2 O1 _ O2

G1 là viết tắt của nhóm thử nghiệm với O1 là viết tắt của pretest, X là viết tắt của Treatment là trò chơi giáo dục và O2

là viết tắt của post-test. Trong khi G2 là viết tắt của nhóm đối chứng với O1 là viết tắt của thử nghiệm trước, và O2 là viết tắt của thử nghiệm sau.

3.3. Phân tích dữ liệu

Số liệu thu thập được phân tích bằng phần mềm SPSS. Thống kê mô tả được sử dụng để phân tích dữ liệu nghiên cứu bằng cách:

1. Phân tích điểm trung bình trước và sau kiểm tra của nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng.

2. Phân tích đạo hàm chuẩn (S.D.) của điểm kiểm tra trước và sau kiểm tra.

3. Phân tích biến Ancova hai chiều được sử dụng để so sánh kết quả từ vựng và kỹ năng nói của nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng sau kiểm tra.

Bảng 2: Giá trị trung bình và độ lệch chuẩn theo nhóm (nhóm thực nghiệm so với nhóm đối chứng) trong bài kiểm tra kỹ năng nói sau kiểm tra do biến số giới tính

Giới tính	Số lượng	Trung bình	Độ lệch chuẩn	Thống kê	Xác suất
Nữ	45	17.053	2.16521	2.731	.103
Nam	22	15.990	3.38518		

4.1.2. Có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê nào ở ($\alpha=0,05$) trong bài kiểm tra sau trong việc cải thiện kỹ năng nói của SV do sự tương tác giữa các biến nhóm và giới tính không?

Bảng 3: Kết quả ANCOVA

Nguồn	Tổng bình phương	Biến đổi rời	Số toàn phương trung bình	Thống kê	Xác suất
Nhóm	31.942	1	31.942	5.649	.021
Giới	15.441	1	15.441	2.731	.103
Nhóm * Giới	20.057	1	20.057	3.547	.064
Lỗi	350.569	62	5.654		
Tổng	494.291	66			

Bảng trên cho thấy không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê ($\alpha=0,05$) trong việc sử dụng trò chơi giáo dục để

IV. Kết quả và thảo luận

4.1. Kết quả

Kết quả nghiên cứu nhằm mục đích tìm hiểu ảnh hưởng của việc sử dụng trò chơi giáo dục đến việc nâng cao kỹ năng nói và nâng cao vốn từ vựng tiếng Anh của SV. NNC đã sử dụng phương tiện điểm số và độ lệch chuẩn của nhóm đối chứng và nhóm thực nghiệm trong bài kiểm tra sau. Phân tích phương sai (Two Way ANCOVA) được sử dụng để phân tích dữ liệu bằng chương trình máy tính (SPSS) để trả lời hai câu hỏi:

4.1.1. Có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê ở mức $\alpha=0,05$ về ảnh hưởng của việc sử dụng trò chơi giáo dục đến việc nâng cao kỹ năng nói của SV trong bài kiểm tra sau do giới tính không?

Bài kiểm tra Ancova để tìm ra điểm trung bình và độ lệch chuẩn của nữ và nam trong nhóm đối chứng và nhóm thực nghiệm trong bài kiểm tra kỹ năng nói sau.

NNC đã sử dụng bài kiểm tra Univariate để đo lường sự khác biệt trung bình trong bài kiểm tra nói sau bài kiểm tra theo nhóm và giới tính cũng như sự tương tác giữa cả hai biến.

*Sự khác biệt trung bình có ý nghĩa ở mức 0,05. nâng cao kỹ năng nói của SV sau bài kiểm tra do sự tương tác giữa các biến nhóm và giới tính. NNC chấp nhận giả

thuyết không vì mức ý nghĩa là (0,064) cao hơn mức cố định.

4.2. Thảo luận về kết quả nghiên cứu

4.2.1. Câu hỏi đầu tiên:

Không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê ở mức ($\alpha=0,05$) trong việc cải thiện kỹ năng nói thông qua các trò chơi giáo dục theo giới tính. Mức đáng kể là (0,103) cao hơn mức cố định (0,05), cả nam và nữ đều được hưởng lợi từ việc sử dụng trò chơi trong việc cải thiện kỹ năng nói của mình. Điểm trung bình của nữ là 17,05; nam là 15,99.

4.2.2. Câu hỏi thứ hai:

Không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê ở mức ($\alpha=0,05$) do sự tương tác giữa các biến giới tính và nhóm. Cả nam và nữ đều có thể cải thiện kỹ năng nói của mình ở cả hai nhóm và không có tác động đáng kể nào đến sự tương tác trong việc phát triển kỹ năng nói.

4.2.3. Câu hỏi thứ ba:

Nhà nghiên cứu đã thực hiện phân tích thử nghiệm Ancova cho thấy có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê ($\alpha=0,05$) giữa nhóm đối chứng được dạy theo phương pháp truyền thống và nhóm thực nghiệm được dạy bằng trò chơi giáo dục thiên về nhóm thực nghiệm.

Tổng giá trị trung bình của nhóm đối chứng là (15,676) trong khi giá trị trung bình chung của nhóm thử nghiệm là (18,953). Nhóm thực nghiệm vượt trội hơn nhóm đối chứng sau khi triển khai các trò chơi ở lớp từ vựng.

Việc sử dụng trò chơi trong giờ học ngoại ngữ sẽ nâng cao thành tích tiếp thu từ vựng mới của SV, giúp SV hào hứng và có động lực học từ vựng vì chúng loại bỏ cảm giác nhàm chán trong quá trình học và phá được sự thờ ơ trong khi học ngôn ngữ, giúp SV học, hiểu và nhớ từ một cách dễ dàng và chính xác. Ngoài ra, trò chơi còn nâng

cao sự tự tin của SV khi thực hành ngôn ngữ và đưa bối cảnh thực tế vào lớp học vì SV được học ngôn ngữ trong môi trường sống động và vui tươi. (Perveen, Asif, Mehmood, 2017), Derakhshan & Khatir (2015), Al- Shawi (2014) và Azar (2012).

4.2.4. Câu hỏi thứ tư:

Không có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê giữa nam và nữ ở mức ($\alpha=0,05$) giá trị 0,889, nghĩa là cả nam và nữ đều tương đương nhau và họ đều có tiến bộ trong việc học từ vựng qua trò chơi và không có sự khác biệt giữa cả hai giới dưới tác động của việc sử dụng trò chơi.

Kết quả phù hợp với kết quả của Benoit (2017), Al-Masri & Al – Najar (2014), Muhanna (2012), Atawi (2011), Kalaycioglu (2011), người đã thực hiện nghiên cứu về ảnh hưởng của trò chơi đến việc nâng cao vốn từ vựng do giới tính và nhấn mạnh rằng không có sự khác biệt đáng kể giữa SV học theo phương pháp truyền thống và SV học bằng trò chơi do giới tính.

Tuy nhiên, kết quả của Vahdat và Rasti-Behbahani (2013), Scarcella & Zimmerman (1998) lại trái ngược với kết quả của nghiên cứu này khi làm rõ rằng có sự khác biệt đáng kể giữa nam và nữ trong việc nâng cao vốn từ vựng. Ngoài ra, kết quả của những nghiên cứu này chỉ ra rằng nam giới vượt qua nữ giới về khả năng cải thiện vốn từ vựng sau khi tham gia các trò chơi trong quá trình học tập.

4.2.5. Câu hỏi thứ năm:

Kết quả của câu hỏi này cho thấy có sự khác biệt có ý nghĩa thống kê ở mức ($\alpha=0,05$) trong việc sử dụng trò chơi giáo dục nhằm nâng cao vốn từ vựng của người học do sự tương tác giữa các biến giới tính và nhóm. Điều này có nghĩa là có sự ảnh hưởng của sự tương tác giữa cả hai nhóm và giới tính trong việc nâng cao vốn từ vựng.

Ngoài ra, kết quả nghiên cứu cũng ủng hộ kết quả nghiên cứu của Vahdat và Rasti-Behbahani (2013) cho rằng có sự tương tác đáng kể giữa giới tính và việc học từ vựng thông qua trò chơi.

Tuy nhiên, kết quả này trái ngược với kết luận trong nghiên cứu của Al-Masri & Al Najjar (2014) và Muhanna (2012) nhấn mạnh rằng không có sự khác biệt đáng kể do sự tương tác giữa nhóm và giới tính sau khi triển khai trò chơi trong khi học từ vựng.

V. Kết luận và khuyến nghị

5.1. Kết luận

Nghiên cứu này được thực hiện nhằm kiểm tra ảnh hưởng của việc sử dụng TCNN trong việc cải thiện kỹ năng nói và nâng cao vốn từ vựng của SV tại UNETI. Việc phân tích kết quả kiểm tra trước và sau của nhóm đối chứng và nhóm thực nghiệm đã kết luận những lợi ích hiệu quả của việc sử dụng TCNN so với các phương pháp truyền thống trong dạy Nói. Kết quả đã chứng minh rằng nhóm được điều trị đạt kết quả tốt hơn nhóm đối chứng. Nhóm thực nghiệm được tham gia học từ vựng và kỹ năng nói thông qua TCNN. Họ có động lực, hứng thú, gắn kết, hợp tác, nhiệt tình, năng động và tự tin để học ngôn ngữ và sử dụng nó một cách hiệu quả và chính xác trong nhiều lĩnh vực của cuộc sống.

Tuy nhiên, tác giả tin rằng các lớp học truyền thống sẽ hạn chế sự hứng thú và khả năng học ngôn ngữ của SV vì họ lấy GV làm trung tâm.

TCNN rõ ràng đóng một vai trò quan trọng trong việc dạy kỹ năng Nói cho SV bởi những lợi ích quý giá mà SV và GV có thể tận dụng trong quá trình dạy/học. Thứ nhất, TCNN có thể giúp SV thư giãn trong khi học và thực hành ngôn ngữ đích. Thứ hai, TCNN tạo hứng thú học tập cho SV,

giúp SV có động lực và luôn tham gia một cách tích cực. Thứ ba, TCNN nâng cao khả năng sử dụng ngôn ngữ trong và ngoài lớp học của SV một cách hiệu quả. Cuối cùng, SV có thể chơi và học trong môi trường cạnh tranh và tương tác hiệu quả với các bạn cùng lứa. Theo đó, TCNN phải là trung tâm của quá trình dạy và học

Vì vậy, GV dạy tiếng Anh nên áp dụng các TCNN trong giờ học EFL để thu hút SV và nâng cao nhận thức của các em về việc học ngôn ngữ trong môi trường vui vẻ, hấp dẫn.

5.2. Khuyến nghị

Trên cơ sở kết quả nghiên cứu, tác giả đề xuất một số đề xuất tới các giáo viên dạy tiếng Anh, Bộ Giáo dục và đề các nhà nghiên cứu tiếp tục nghiên cứu thêm.

5.2.1 Khuyến nghị dành cho GV

a. GV nên sử dụng nhiều TCNN hơn trong lớp để tạo cho SV sự chủ động và hứng thú trong giờ học.

b. Sử dụng TCNN để dạy các kỹ năng khác như đọc, viết, nghe.

c. Lựa chọn TCNN phù hợp với lứa tuổi, giới tính, trình độ, khả năng, địa vị kinh tế, xã hội của SV.

d. GV nên thay đổi loại trò chơi thường xuyên để tránh nhàm chán.

e. Cung cấp cho SV luật chơi và hướng dẫn trò chơi trước khi áp dụng vào lớp để tất cả SV đều hiểu.

5.2.3 Khuyến nghị cho nghiên cứu sâu hơn

a. Tiến hành một nghiên cứu tương tự với mẫu lớn hơn với các cấp độ giới tính, độ tuổi và hoàn cảnh xã hội khác nhau.

b. Áp dụng nghiên cứu tại các trường ở Việt Nam.

c. Nên mở rộng nghiên cứu sang dạy các kỹ năng ngôn ngữ khác như kỹ năng đọc, viết và nghe.

Tài liệu tham khảo:

- [1]. V. K. Bhatia. World Englishes in professional communication. *World Englishes*, 38(1-2), 2019, pp 30-40.
- [2]. Buzanni, D. (2008). *The Use of Guessing Games in Improving Students' Speaking Ability at the Second Year Students of MTS IkhtiyarulUmmahPamekasan*. Malang: Institute of Teacher Training and Education Budi Utom.
- [3]. Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press.
- [4]. Herliani, N. (2013). *The use of a guessing game to improve students' speaking skills*. Research proposal. Indonesia University of Education.
- [5]. Harris, C. (2006). Meet the New School Board: Board games are back – and they're exactly what your curriculum needs. *School Library Journal*, 55(1), 24-26.
- [6]. Haycraft, J. (1978). *An introduction to English language teaching*. Harlow: Longman.
- [7]. Hybel, D. (2001). *Understanding speaking interaction*. New York: Cambridge University Press.
- [8]. Louise, H & Barbara, T. (2010). *Objective PET*. Cambridge University Press.
- [9]. Leó, W. U. and Cely, E. V. (2010). *Encouraging Teenagers to Improve Speaking Skills through Games in a Colombian Public School*. Colombia: Universidad Nacional de ColombiaC.
- [10]. MacKenty, B. (2006). All Play and No Work. *School Library Journal*, 52(2), 46-48.
- [11]. Nunan, D. (1991). *Language Teaching Methodology*. UK: Prentice Hall International.
- [12]. Rama, R. S., Ying, Lee, Y., Luei, Y., (2007). Using language games to improve speech skills.
- [13]. Warner, R. M. (2012). Applied statistics from bivariate through multivariate techniques. SAGE.

USING GAMES TO IMPROVE EFL STUDENTS' SPEAKING ABILITY

Le My Thu[‡], Vu Thi Nga[‡], Cao Thi Phuong[§]

Abstract: *This article reviews the research on the topic of employing games to help EFL (English as a Foreign Language) students speak more fluently in the classroom in general and in the classrooms of the University of Economics Technology for Industries in particular. In an attempt to give students an enjoyable and stimulating learning environment, educators have been adding more and more games into their curricula over the past few years. Using games to help EFL students speak more fluently is not a novel concept. Thus, the researchers would make an effort to offer some recommendations and implications for enhancing speaking instruction through the use of games. The review's thesis may pave the way for more experimental research in this area.*

Keywords: *Games; speaking skill; EFL; teaching speaking.*

[‡] University of Economics -Technology for Industries

[§] Vinh University