

NÂNG CAO KHẢ NĂNG NÓI CỦA SINH VIÊN THÔNG QUA ÁP DỤNG TRÒ CHƠI

Bùi Thị Nga, Nguyễn Thị Luyến*, Vũ Thị Nga**
Email: btnga.khoann@uneti.edu.vn

Ngày tòa soạn nhận được bài báo: 08/07/2024

Ngày phản biện đánh giá: 13/01/2025

Ngày bài báo được duyệt đăng: 22/01/2025

DOI: 10.59266/houjs.2025.524

Tóm tắt: Tiếng Anh là một môn học tương đối khó đối với sinh viên (SV) đại trà tại Đại học Kinh tế - Kỹ thuật Công nghiệp (UNETI), vì các em đến từ nhiều vùng khác nhau, ở đó không chú trọng môn tiếng Anh, mà chủ yếu là các môn khoa học tự nhiên. Việc nói tiếng Anh càng có nhiều khó khăn hơn, khi sinh viên chưa có nhiều nền tảng cơ bản về ngôn ngữ này, nên khi nói, SV sẽ hay ngại vì sợ sai, sợ bị chế diễu khi SV nói. Để phát triển nghiên cứu của mình, các tác giả đã sử dụng các bản ghi video, nhật ký của giảng viên và các câu hỏi để SV trả lời. Kết quả cho thấy SV tự nhiên và tự tin hơn khi tham gia các bài tập nói, đặc biệt là khi có sử dụng các trò chơi ngôn ngữ. Các tác giả đã thấy sự tiến bộ, tính liên kết và tương tác giữa SV. Ngoài ra, SV còn cảm thấy thoải mái, vui vẻ khi thể hiện theo nhóm nhỏ.

Từ khóa: Trò chơi ngôn ngữ, động lực học tập, nâng cao khả năng nói tiếng Anh của sinh viên.

I. Đặt vấn đề

Sinh viên (SV) học tiếng Anh tại UNETI có khả năng truyền đạt ý tưởng của mình bằng văn bản. Hơn nữa, họ có thể hiểu được các mệnh lệnh và hướng dẫn đơn giản thông qua các bài tập nghe. Tuy nhiên, Các tác giả (TG) nhận thấy SV gặp khó khăn trong diễn đạt vì SV có vẻ e ngại và bị ức chế trong các hoạt động liên quan. Nhiều SV cảm thấy sợ bị chế diễu khi nói. Kết quả là các em tránh tham gia vào loại hoạt động này. Vì lý do này, các TG đã triển khai nghiên cứu (NC) mang tính đổi mới và thiết thực với các câu hỏi nghiên cứu:

- “Trò chơi ngôn ngữ có thể khuyến khích SV UNETI cải thiện kỹ năng nói như thế nào?”.

- Chúng ta có thể sử dụng những loại trò chơi nào để nâng cao kỹ năng nói của SV?

- Điều gì diễn ra khi SV tham gia vào trò chơi?

II. Cơ sở lý luận

2.1. Kỹ năng nói

Mỗi ngôn ngữ đều có hai loại kỹ năng. Đầu tiên là kỹ năng tiếp thu: hiểu và đọc; kỹ năng thứ hai là kỹ năng tạo lập: viết và nói.

Buzanni, D. (2008) cho rằng “kỹ năng nói đáng được quan tâm như cả tiếng mẹ đẻ và tiếng nước ngoài”. Khi SV nói một cách tự tin và thoải mái, họ có thể tương tác tốt hơn trong các tình huống thực tế hàng ngày giúp khuyến khích sự

*Trường Đại học Kinh tế - Kỹ Thuật Công nghiệp

phát triển khả năng nói tiếng Anh lưu loát trong môi trường thoải mái, thân thiện, tin cậy và nhiều tương tác. Việc nói trôi chảy bao gồm nói chuyện dễ dàng và phù hợp với người khác.

Byrne (1995) cho rằng “Mục tiêu chính trong việc dạy kỹ năng nói tốt sẽ là khả năng diễn đạt một cách dễ hiểu, hợp lý, chính xác, lưu loát và không do dự quá mức. Để đạt được mục tiêu này, SV phải chuyển từ giai đoạn chỉ bắt chước một hình mẫu hoặc phản ứng lại các tín hiệu sang giai đoạn có thể sử dụng ngôn ngữ để diễn đạt ý tưởng của mình”. Dựa trên quan điểm của Byrne, các TG đã sử dụng các trò chơi vui nhộn và thú vị trong NC của mình giúp SV chuyển từ giai đoạn bắt chước sang giai đoạn tạo lập.

2.2. Trò chơi và động lực

Các TG nhận thấy SV ngại nói Tiếng Anh ngoài giờ học, nên đã ứng dụng trò chơi làm động lực tốt nhất giúp SV nói trong môi trường thích hợp để các em thể hiện năng lực của mình. Mora và Lopera (2001) cho rằng “Trò chơi và các hoạt động vui nhộn luôn là một trong những hoạt động yêu thích của mọi người trong lớp, đối với giảng viên (GV) và SV”.

Việc đóng vai trò quan trọng khi áp dụng trò chơi, không chỉ giúp SV tập trung mà còn tạo điều kiện học tập tốt hơn. Việc nhập vai có tác động đến cả lớp một cách tích cực và vui vẻ.

Byrne (1995, trang 89) cho rằng “Có thể đạt được lợi ích tối đa từ các trò chơi ngôn ngữ nếu chúng tạo thành một phần không thể thiếu của một chương trình, ở cả giai đoạn thực hành và sản xuất của quá trình học tập. Được sử dụng theo cách này, chúng cung cấp những bối cảnh mới và thú vị cho việc thực hành ngôn ngữ đã học – và thường là để tiếp thu ngôn ngữ mới trong quá trình đó”.

Một số quy trình được Byrne đề cập:

Đầu tiên, lựa chọn trò chơi trên cơ sở phù hợp với ngôn ngữ mà SV thực hành.

Thứ hai, chuẩn bị trước các trò chơi một cách cẩn thận. Thứ ba, giải thích cho SV mục đích và luật chơi của trò chơi. Thứ tư, cho SV một hoặc nhiều cơ hội luyện tập trước khi tham gia trò chơi. Thứ năm, thu hút càng nhiều SV càng tốt. Thứ sáu, nếu trò chơi được chơi theo đội thì mỗi câu trả lời đúng và ghi điểm trên bảng sẽ được tính điểm. (1995, trang 100)

Các TG đã chọn cách phân loại trò chơi do Wright, Betteridge và Buckby (1984):

- Trò chơi hình ảnh: So sánh và đối chiếu các hình ảnh, xem xét sự khác biệt hoặc tương đồng và các mối quan hệ có thể có giữa các hình ảnh.

- Trò chơi tâm lý: Liên quan đến thân giao cách cảm, nhận thức thị giác, tính cách, trí tưởng tượng và trí nhớ, khuyến khích sự tập trung và sử dụng ngôn ngữ của SV.

- Trò chơi âm thanh: Hiệu ứng âm thanh có thể tạo ra trong người nghe ấn tượng về con người, địa điểm và hành động.

- Trò chơi chữ: Để đánh vần, nghĩa, để đặt câu, từ trong ngữ cảnh và phân loại theo ngữ pháp. Trong nhiều trường hợp, SV phải giao tiếp bằng câu đầy đủ, đưa ra ý tưởng mới và tranh luận với độ dài như nhau.

- Trò chơi trí nhớ: Khảo sát khả năng ghi nhớ các sự kiện khác nhau của người chơi, từ đó dẫn đến thảo luận, trao đổi ý kiến và thông tin.

- Trò chơi tương tác: Khuyến khích SV tin tưởng và quan tâm đến người khác.

- Trò chơi đoán và suy luận: Một người đưa ra các ý tưởng hay cử chỉ và những người khác phải tìm ra nó là gì.

- Trò chơi kể chuyện: Cung cấp một mẫu cho người học cũng như viết truyện và chia sẻ với các bạn cùng lớp.

Các NNC đã chọn ba loại trò chơi: tương tác, trò chơi đoán-suy luận và trò chơi kể chuyện nhằm khuyến khích sự

tham gia và phát triển kỹ năng nói của SV liên quan đến đặc điểm của trò chơi.

Trong NC về tương tác bằng tiếng Anh thông qua trò chơi, (Ariza, 2001; Rama, Ying, Lee & Luei, 2007) đã thực hiện với học sinh lớp hai nhằm khuyến khích việc tham gia nói tiếng Anh thông qua việc sử dụng trò chơi giúp những học sinh nhút nhát và chậm chạp cải thiện khả năng nói của mình. Việc đóng vai và diễn kịch là những hoạt động tốt để phát triển khả năng nói một cách vui vẻ và thú vị vì những hoạt động này giúp học sinh sử dụng ngôn ngữ trong các tình huống giao tiếp có liên quan đến cuộc sống của các em.

Trong NC của mình, “Phát triển lòng tự trọng và khám phá trí thông minh qua lời nói”, Ochoa (2002) nhận thấy rằng học sinh của mình thiếu sự tự tin. Họ bày tỏ nỗi sợ hãi của mình thông qua các công cụ thu thập dữ liệu khác nhau khi nói trước lớp. Kết thúc NC, Ochoa kết luận rằng sự tự tin là yếu tố thực sự ảnh hưởng đến cách SV học tập và thực hiện các hoạt động trong lớp học. Những trải nghiệm mà SV sống trong trường học phải có ý nghĩa đối với cuộc sống của các em. Việc tạo ra một bầu không khí tốt đẹp trong lớp học là điều quan trọng để giúp SV phát triển năng lực giao tiếp.

Trên thực tế, điều các TG dự định làm trong NC của mình là sử dụng trò chơi như một cách tốt nhất để khuyến khích khả năng nói của SV.

III. Phương pháp nghiên cứu

Đây là một NC mang tính đổi mới và mang tính thực tiễn, Markee (1997, trang 46) đã kết luận, đổi mới chương trình giảng dạy là “một quá trình phát triển được quản lý mà các sản phẩm chính của nó là tài liệu giảng dạy (và/hoặc) kiểm tra, kỹ năng phương pháp luận và các giá trị sư phạm mà được chấp nhận là tiềm năng mới”. Từ quan điểm này, chúng tôi tiến hành NC vì nó bao gồm việc thực hiện các hoạt động tập trung vào trò chơi ngôn ngữ

nhằm thúc đẩy sự phát triển kỹ năng nói của SV.

Ngoài ra, việc triển khai các trò chơi nhằm khám phá khả năng giải quyết khía cạnh có khó khăn, cụ thể là mức độ tham gia nói của SV thấp. Burns (1999) cho rằng NC hành động là một quá trình bao gồm sự tham gia và hợp tác của mỗi thành viên bằng cách đưa ra những bằng chứng có thể mang lại những thay đổi khác nhau.

3.1. Đối tượng nghiên cứu

Các TG đã thực hiện NC này tại UNETI với 20 SV nữ và 20 SV nam năm nhất khối Kinh tế từ 18 đến 19 tuổi. Các TG gặp nhiều trở ngại trong việc tiến hành NC này, chẳng hạn như số lượng SV trong lớp, cách sắp xếp lớp học, số giờ dạy ngôn ngữ, và có thể cả giáo trình, cản trở các TG chú ý đầy đủ đến kỹ năng nói của SV.

3.2 Công cụ nghiên cứu

Các TG đã sử dụng các phương pháp khác nhau để phát triển NC: những đoạn ghi hình, nhật ký của GV và bảng câu hỏi vì mang lại giá trị và độ tin cậy cho NC thực tiễn của mình.

3.2.1. Quay video

Các TG sử dụng các bản ghi video để phân tích các đặc điểm trong hoạt động nói trong trò chơi cũng như ghi lại ấn tượng, cảm xúc và thái độ của SV đối với các trò chơi được áp dụng trong các bài học mà dữ liệu được thu thập. Theo Hubbard và Power (1999) “video là một lựa chọn tự nhiên để thu thập dữ liệu”. Việc quay video là một công cụ tuyệt vời trong NC vì nó bao gồm sự lựa chọn miễn phí có thể kiểm tra không chỉ cách nói của SV mà còn cả vai trò của ngôn ngữ cơ thể, nét mặt và nhiều khía cạnh khác đang diễn ra cùng thời gian.

3.2.2. Nhật ký của giảng viên

Về tạp chí, theo Wallace (1998, trang 62) “chúng được viết ra để đọc như tài liệu công cộng”, phải có quy trình biên soạn và có thể viết trong hoặc sau khi hoạt

động dạy học kết thúc. Nhật ký của GV thể hiện những ấn tượng, mô tả về quá trình làm việc của SV trong khi thực hiện các hoạt động NC. Vì vậy, Các TG đã sử dụng nhật ký của GV để ghi lại các chi tiết liên quan đến câu hỏi NC của mình.

3.2.3. Bảng câu hỏi

Theo Cárdenas (2006) có thể sử dụng bảng câu hỏi và phỏng vấn để thu thập nhiều loại dữ liệu khác nhau để tìm hiểu kiến thức, quan điểm, ý tưởng và kinh nghiệm của SV. GV cần chú ý đến cách viết câu hỏi; không quá phức tạp hoặc mơ hồ hoặc không nên hỏi về nhiều chủ đề cùng một lúc; hơn nữa, bảng câu hỏi có thể đóng hoặc mở tùy theo nhu cầu của NC hoặc mục đích của GV.

Qua bảng câu hỏi, các TG có thể biết được bằng văn bản số lượng SV sau khi đăng ký trò chơi và trong trò chơi nào họ cảm thấy tự tin hơn và thoải mái hơn giúp nói lưu loát. Ngoài ra, ba kỹ thuật này đã giúp các TG làm việc theo nguyên tắc tam giác hóa để xác thực dữ liệu. Theo Burns (1999) khi các kỹ thuật NC khác nhau được sử dụng trong cùng một tình huống có vấn đề và thu được những kết quả giống nhau thì cuộc khảo sát có giá trị. Theo Silverman (1993, được trích dẫn trong Burns, 1999) khi ông lập luận rằng phép đo tam giác giúp chúng tôi xem liệu các kỹ thuật NC khác nhau trong việc thu thập dữ liệu có tạo ra các kết quả tương tự đối với cùng một câu hỏi khảo sát hay không. Trong quá trình thu thập dữ liệu, Elliot & Edelman (ở Burns, 1999) khẳng định rằng tam giác hóa là một phương pháp NC có sự tham gia của ba đối tượng với các quan điểm khác nhau: GV, SV và người quan sát tham gia, giúp thu thập và phân tích dữ liệu theo cách ít chủ quan hơn.

3.2.4. Các giai đoạn để tiến hành nghiên cứu

Đầu tiên, các TG gửi cho SV mẫu đơn đồng ý; Thứ hai, các TG đoán thái độ và ý kiến của SV về kỹ năng nói thông qua bảng câu hỏi. Sau đó, các TG áp dụng một bảng

câu hỏi trong đó hỏi SV về các hoạt động mà các em thích thực hiện trong lớp học tiếng Anh. Tiếp theo, các TG lựa chọn và tổ chức các trò chơi theo trình độ và sở thích của SV, có tính đến trình tự chủ đề và cấu trúc mạch lạc từ dạng đơn giản đến dạng phức tạp. Sau đó, các TG áp dụng trò chơi, đồng thời ghi nhật ký giảng dạy, quay video các hoạt động nói của SV, và áp dụng bảng câu hỏi vào cuối giờ học. Cuối cùng, phân tích dữ liệu để đánh giá sự tiến bộ trong kỹ năng nói của SV và tìm hiểu ý kiến của họ.

IV. Kết quả và thảo luận

Các NNC đã áp dụng ba kỹ thuật để thu thập thông tin nhằm giải quyết các câu hỏi NC: bảng câu hỏi, nhật ký của giáo viên và ghi hình với những trò chơi so sánh, trò chơi kể chuyện và trò chơi đoán và suy đoán.

Trong quá trình thực hiện khảo sát, các TG phân công nhiệm vụ cho từng đối tượng.

Dựa trên ý kiến của SV về những khó khăn liên quan đến tiếng Anh, các TG đã hỏi SV những kỹ năng tiếng Anh nào mà SV cho là khó áp dụng vào thực tế và tại sao.

Kết quả ở Bảng 1 cho thấy, phần lớn SV cho rằng kỹ năng nói là kỹ năng khó nhất.

- “Tiếng Anh được nói một cách và viết một cách khác.” (SV1)
- “Kỹ năng nói khó hơn viết vì nói cần tự tin.” (SV2)
- “Tôi rất ngại nói và đọc vì nó gây sự chú ý trong lớp. (SV28)

Bảng 1. Về kỹ năng ngôn ngữ gặp nhiều khó khăn

Kỹ năng	Sinh viên	Phần trăm
Nghe	1	3%
Nói	27	82%
Đọc	0	0%
Viết	3	9%
Không trả lời	2	6%
Tổng	33	100%

Câu hỏi thứ hai ở Bảng 2 đã cung cấp cho các TG thông tin về tần suất SV sử dụng tiếng Anh trong giao tiếp tại lớp.

Bảng 2. Về việc thường xuyên thực hành nói tiếng Anh trong lớp học

Danh mục	Sinh viên	Phần trăm
Luôn luôn	2	6%
Gần như luôn luôn	1	3%
Thỉnh thoảng	25	76%
Chưa bao giờ	5	15%
Tổng	33	100%

Từ kết quả trong Bảng 2, các NNC có thể thấy rằng phần lớn SV thỉnh thoảng nói tiếng Anh và một số lượng khá lớn SV chưa bao giờ tham gia hoặc nói tiếng Anh trong lớp.

Với câu hỏi số 3, các NNC muốn biết những yếu tố nào ảnh hưởng đến kỹ năng nói của SV khi lớp học diễn ra.

Bảng 3. Về yếu tố gây khó khăn đối với SV khi luyện nói trong giờ học tiếng Anh

Danh mục	Sinh viên	Phần trăm
Sợ bị chế diễu	5	15%
Thiếu vốn từ	16	49%
Tính nhút nhát	9	27%
Áp dụng thực tiễn	1	3%
Không trả lời	2	6%
Tổng	33	100%

Theo bảng trên, có thể thấy có 3 nguyên nhân chính cản trở việc tham gia nói của SV: thiếu vốn từ vựng, tính nhút nhát và sợ bị chế diễu.

Khi các TG hỏi SV về các chiến lược yêu thích sử dụng trong lớp học tiếng Anh, 58% SV bày tỏ thích trò chơi hơn vì những lợi ích của chúng. Điều này được thể hiện qua những lời chứng sau đây:

- “Trò chơi giúp tôi nói cùng bạn bè và sử dụng từ ngữ, tránh được sự e ngại”. (SV17)
- “Chúng tôi muốn học tiếng Anh nhưng không phải theo cách nhàm chán. Chúng tôi cảm thấy tự tin để diễn đạt tiếng Anh tốt hơn và nếu có mắc lỗi cũng không sao, chúng tôi sẽ bớt ngại ngùng. (SV15)

- “Trò chơi giúp SV phát triển ngôn ngữ nhiều hơn và giúp vượt qua tính nhút nhát. (SV 21)

- “Trò chơi giúp SV vượt qua sự e ngại, tạo nên sự tự tin hơn trong việc cải thiện khả năng nói tiếng Anh.” (SV 29)

Ngoài ra, khi các TG hỏi SV về tầm quan trọng của trò chơi trong giờ học tiếng Anh, một số SV đã có các quan điểm sau:

- “Trò chơi sẽ giúp SV thể hiện bản thân và hiểu được nhiều điều hơn nữa.” (SV 19)

- “Trò chơi giúp SV thấy vui, thoải mái khi học kỹ năng nói và cải thiện vốn từ vựng.” (SV 27)

- “Khi tham gia trò chơi chúng tôi cùng nhau suy nghĩ và đưa ra ý kiến và tập trung hơn trong lớp, nên quên đi sự nhút nhát. (SV 30)

Sau khi trò chơi đầu tiên kết thúc, các TG thu thập một số ý kiến qua bảng câu hỏi về cảm nhận của các em trong giờ học. Những bằng chứng sau đây về hiệu quả tích cực của trò chơi đối với SV:

- “Không khí trong lớp học nói vui nhộn vì các hoạt động từ trò chơi.” (SV 1)

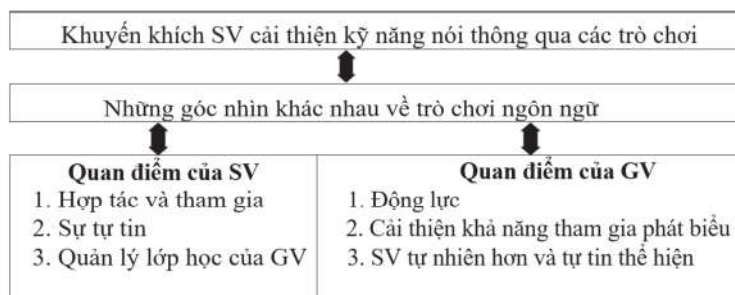
- “Tôi rất thích hoạt động này, chúng tôi cười rất nhiều. Chúng tôi học cách hoàn thành một câu chuyện và đã làm được điều đó mặc dù chúng tôi không biết toàn bộ văn bản.” (SV 2)

- “Chúng tôi học ở trong một môi trường thoải mái.” (SV 16)

- “Tôi rất thích lớp học, tôi tham gia và trở nên thân thiện, học hỏi được nhiều từ các bạn của mình.” (SV 19)

- “Tôi có thể nói các từ tiếng Anh và cảm thấy tự tin hơn khi nói chuyện. (SV 26)

Sau khi kiểm tra thông tin được thu thập thông qua ba kỹ thuật khác nhau bằng câu hỏi, quay video và nhật ký của GV, các TG tìm thấy danh mục như trong sơ đồ 1.



Sơ đồ 1. Các danh mục rút ra từ phân tích dữ liệu

Quan điểm của sinh viên

Trong danh mục này, các NNC khảo sát ý kiến của SV về các trò chơi đóng vai trong việc phát triển kỹ năng nói trong lớp học tiếng Anh. Các NNC nhận thấy những khía cạnh quan trọng trong

việc thực hiện NC mang tính đổi mới và thực tiễn: hợp tác, tham gia, tự tin, kiến thức về từ vựng, hiểu tiếng Anh tốt hơn, cải thiện khả năng phát âm và nói, cũng như môi trường lớp học tiếng Anh vui vẻ hơn trong Bảng 4.

Bảng 4. Ý kiến của SV khi được hỏi về các trò chơi đóng vai giúp phát triển kỹ năng nói

Danh mục	Sinh viên	Phần trăm
Không nói tiếng Anh được nhiều như mong đợi	1	1.56
Giúp hiểu tiếng Anh tốt hơn	5	7.81
Giúp học từ vựng	7	10.94
Giúp vượt qua sự nhút nhát	12	18.75
Giúp tìm hiểu thêm về văn hóa, ngôn ngữ	15	23.44
Giúp thu hút được sự quan tâm của SV	2	3.13
Giúp tự tin thể hiện bản thân	6	9.38
Được đánh giá năng lực trong giờ học	1	1.56
Giúp cải thiện khả năng nói tiếng Anh	6	9.38
Giúp vui vẻ thoải mái trong lớp	1	1.56
Giúp tập trung hơn	1	1.56
Giúp phát triển khả năng sáng tạo	2	3.13
Giúp học cách phát âm	1	1.56
Giúp SV cùng hòa nhập	4	6.25

Liên quan đến thông tin thu được từ ý kiến của SV, các TG đã tập trung vào ba đặc điểm nổi bật:

1. Hợp tác và tham gia: SV đã đạt được sự hòa nhập vì các em cùng nhau tham gia vào các trò chơi khác nhau; SV đã giúp đỡ lẫn nhau để hiểu tiếng Anh tốt hơn, tạo động lực cho các em.

2. Sự tự tin: Là một trong những khía cạnh quan trọng nhất được SV nhắc đến sau khi áp dụng các trò chơi trong giờ học. Ngoài ra, tỷ lệ phần trăm trình bày ở Bảng 4 cho thấy SV đã khắc phục được

tính nhút nhát một cách đáng kể. Cuối cùng, các em bày tỏ khả năng phát triển, sáng tạo của mình khi thực hiện các vai trò khác nhau trong trò chơi kể chuyện.

3. Quản lý lớp học của GV: SV có thể hiểu các nội dung, thực hành được nhiều từ vựng hơn, giúp SV cải thiện kỹ năng nói nhờ các hoạt động vui chơi mà các TG thực hiện trên lớp với sự quản lý của GV.

Quan điểm của giáo viên

Vào thời điểm triển khai các trò chơi, các TG nhận thấy không khí lớp học vui nhộn khuyến khích SV nói, tạo động

lực giúp SV diễn đạt một cách tự nhiên và tự tin hơn.

Liên quan đến nội dung này có ba đặc điểm nổi bật:

1. Động lực: Tại thời điểm triển khai trò chơi, các TG tạo ra môi trường học tập vui vẻ, và động lực tốt giúp SV có thể diễn đạt một cách tự nhiên và tự tin hơn. Ví dụ, trong trò chơi kể chuyện “Con cáo và chùm nho”, SV đóng vai và các em có thể diễn tả bằng cách nói những từ hoặc cụm từ ngắn liên quan đến đặc điểm của các nhân vật chính.

2. Cải thiện khả năng tham gia học kỹ năng nói: Các trò chơi ngôn ngữ giúp những SV còn e ngại nói trong các lớp học tiếng Anh giảm bớt căng thẳng và lo lắng. Các em đã rất hào hứng với hoạt động này và sử dụng một số câu ngắn để giới thiệu nhân vật và cách diễn kịch. Nhìn chung, hầu hết các em, kể cả những em thường có tính cách nhút nhát, đều tham gia hoạt động một cách vui vẻ.

3. SV thể hiện tự nhiên và tự tin: Khi GV sử dụng những câu chuyện cười và bắt chước để giải thích từ vựng hoặc sự kiện, SV cảm thấy thoải mái và có động lực tham gia.

V. Kết luận và khuyến nghị

5.1. Kết luận

Trò chơi đã, đang và sẽ luôn là một phần quan trọng trong việc học ngoại ngữ. Các TG đã chỉ ra tầm quan trọng của việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong quá trình học tiếng Anh với những trải nghiệm thú vị và tạo động lực để SV phát triển kỹ năng nói một cách vui vẻ và thoải mái, giúp SV tin tưởng vào bản thân nhờ hòa vào không khí vui vẻ trong lớp học.

Thông qua NC thực tiễn và sáng tạo này, các TG đã triển khai một số trò chơi: trò chơi tương tác, trò chơi đoán và suy luận và trò chơi kể chuyện giúp khuyến khích SV giao tiếp và có được sự tự tin khi nói. SV đã vượt qua nỗi sợ mắc lỗi và coi

việc nói là một quá trình tự nhiên. Đa số SV có thể diễn đạt và giao tiếp mà không bị áp lực về thời gian hay bị đánh giá.

Các câu hỏi NC nhằm mục đích mô tả những chuyển biến với kỹ năng nói của SV khi tham gia vào trò chơi. Thực tế, SV đã tham gia các hoạt động một cách tự nhiên, thoải mái và có động lực, giúp các em cải thiện nhiều vốn từ, câu ngắn và cách phát âm hơn.

Mặt khác, các TG khảo sát về phương pháp sư phạm của mình và tìm kiếm những phương pháp hữu hiệu hơn để khuyến khích SV giao tiếp với nhau qua trò chơi. Các vấn đề về thiếu bối cảnh tương tác, giao tiếp và kỹ năng nói đã được giải quyết trong quá trình triển khai trò chơi. SV có cơ hội trở thành người tham gia tích cực trong suốt quá trình của NC. Các em đã tương tác với bạn học, từ đó cải thiện khả năng nói tiếng Anh của mình, đặc biệt khi những trò chơi này bao gồm làm việc nhóm, tạo động lực và tính cạnh tranh lành mạnh.

5.2. Khuyến nghị

Trước hết, chúng tôi khuyến nghị các TG tiếp theo nên có đủ thời gian để thực hiện từng trò chơi nhiều lần, để đạt được kết quả tốt hơn khi rút ra từ những lần thực hiện trước đó. Ngoài ra, GV có thể tập trung NC vào các khía cạnh cụ thể cần theo dõi trong mỗi lớp, phân chia các nhóm SV từ những buổi học đầu tiên, với trình độ tiếng Anh khác nhau (cao, trung bình và thấp) để tìm kiếm những thay đổi có thể có trong kỹ năng nói của SV. Cuối cùng, các TG nên sử dụng các phương tiện trực quan khác nhau (hình ảnh, thẻ flash, v.v.) để phát triển hơn nữa khả năng nói một cách tự nhiên, thoải mái và có động lực.

Tài liệu tham khảo

- [1]. Ariza, E. (2001). Interacting in English through games. *PROFILE, Issues in Teachers' Professional Development*, 2, 6-8.
- [2]. Burns, A. (1999). *Collaborative action research for English language teachers*.

- NY: Cambridge University Press.
- [3]. Buzanni, D. (2008). *The Use of Guessing Games in Improving Students' Speaking Ability at the Second Year Students of MTS Ikhtiyarul Ummah Pamekasan*. Malang: Institute of Teacher Training and Education Budi Utom.
- [4]. Byrne, D. (1995). *Teaching Oral English*. Harlow: Longman Group UK.
- [5]. Cárdenas, M. L. (August 12, 2006). Uses of interviews and questionnaires [Handout]. *Classroom research and innovation*. PFPD "Red PROFILE". Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Mimeo.
- [6]. Rama, R. S., Ying, Lee, Y., Luei, Y. (2007). Using language games to improve speech skills.
- [7]. Hubbard, R. S., & Power, B. M. (1999). *Living the questions. A guide for teachers-researchers*. York, Maine: Stenhouse Publishers. *Graders from remigio antonio cañarte school*. Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia.
- [8]. Markee, N. (1997). *Managing curricular innovation*. NY: Cambridge University Press.
- [9]. Mora, R. A., & Lopera, M. C. (2001). Games in the classroom: More than just having fun. *HOW, A Colombian Journal for Teachers of English*, 8, 75-82.
- [10]. Ochoa, D. L. (2002). Growing self-esteem and discovering intelligences through oral production. *PROFILE, Issues in Teachers' Professional Development*, 3, 58-62.
- [11]. Wallace, M. (1998). *Action research for language teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.
- [12]. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (1984). *Games for language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

IMPROVING STUDENTS' SPEAKING SKILLS THROUGH LANGUAGE GAMES

Bui Thi Nga[†], Nguyen Thi Luyen[†], Vu Thi Nga[†]

Abstract: *English is a relatively difficult subject for students at the University of Economics-Technology for Industries (UNETI) because they come from many different regions where English is not emphasized, but mainly natural sciences. Speaking English is even more complicated when students do not have much of a basic foundation in this language; their fear of being criticized and made fun of for their remarks was the main reason they felt constrained when engaging in oral engagement activities. We used student responses to surveys, teacher journals, and video recordings to build our study. The findings demonstrated that when students engaged in oral tasks, especially during games, they felt happier, more liberated, and more assured. We observed their cooperation, camaraderie, and communication. They were also content and at ease when they had to perform in small groups.*

Keywords: *language games, motivation, improvement of EFL students' speaking skill.*

[†] University of Economics - Technology for Industries