

NGHIÊN CỨU TÁC ĐỘNG CỦA QUIZIZZ ĐẾN VIỆC HỌC TỪ VỰNG TIẾNG ANH CHUYÊN NGÀNH CỦA SINH VIÊN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TRƯỜNG ĐẠI HỌC HẢI PHÒNG

VŨ THÙY LINH*

Abstract: This study investigates the impact of Quizizz, a game-based online assessment platform, on ESP vocabulary learning among IT students at Hai Phong University. Employing a mixed-methods research design, the study combines quantitative data from pre-tests, post-tests, and questionnaires with qualitative data from classroom observations and semi-structured interviews. Two ESP vocabulary topics, namely “Computer Users” and “Computer Applications,” were selected as case studies for pedagogical intervention. The findings indicate that the use of Quizizz significantly enhances students’ vocabulary retention, learning motivation, and classroom engagement. Moreover, students demonstrated more positive attitudes toward ESP learning when interactive and competitive elements were incorporated into instructional practices. The study concludes that Quizizz is an effective pedagogical tool for ESP vocabulary instruction when integrated with clear learning objectives and appropriate instructional design. Practical recommendations are provided for lecturers and educational institutions aiming to improve ESP teaching quality in technology-related disciplines.

Keywords: Quizizz; English for Specific Purposes; ESP vocabulary; Information Technology students; game-based learning.

1. Đặt vấn đề

Tiếng Anh chuyên ngành (English for Specific Purposes – ESP) ngày càng trở thành một thành tố không thể thiếu trong chương trình đào tạo đại học, đặc biệt đối với sinh viên ngành Công nghệ thông tin. Trong bối cảnh thị trường lao động toàn cầu hóa, sinh viên Công nghệ thông tin không chỉ cần có năng lực chuyên môn vững vàng mà còn phải có khả năng hiểu và sử dụng tiếng Anh trong việc tiếp cận tài liệu kỹ thuật, hướng dẫn phần mềm và giao tiếp chuyên nghiệp. Trong các thành tố cốt lõi của ESP, từ vựng giữ vai trò trung tâm vì là nền tảng cho kỹ năng đọc hiểu, viết chuyên môn và giao tiếp bằng lời nói trong bối cảnh nghề nghiệp.

Mặc dù có vai trò quan trọng, việc học từ vựng tiếng Anh chuyên ngành lại đặt ra nhiều thách thức đối với sinh viên Công nghệ thông tin. Các thuật ngữ chuyên môn như *system administrator*, *database management system* hay *application software* thường mang tính trừu tượng cao, hàm chứa nhiều khái niệm chuyên sâu và ít xuất hiện ngoài môi trường học thuật hoặc nghề nghiệp. Các phương pháp dạy học truyền thống, chủ yếu dựa vào ghi nhớ máy móc và bài tập trong giáo trình, thường không tạo được hứng thú cho người học cũng như không giúp ghi nhớ lâu dài. Do đó, nhiều sinh viên gặp khó khăn, thiếu động lực và tự tin khi học từ vựng ESP.

Trong những năm gần đây, công nghệ số và các phương pháp học tập dựa trên trò chơi đã thu hút sự quan tâm như những giải pháp tiềm năng cho những thách thức này. Các nền tảng như Quizizz cho phép giảng viên thiết kế các bài kiểm tra tương tác, tích hợp yếu tố đa phương tiện, phản hồi tức thì và tính cạnh tranh. Những đặc điểm này phù hợp với phong cách học tập của sinh viên đại học hiện nay, đặc biệt là sinh viên các ngành công nghệ.

Tại Trường Đại học Hải Phòng, sinh viên Công nghệ thông tin được học các học phần ESP từ năm thứ hai. Tuy nhiên, qua quan sát thực tế cho thấy việc dạy từ vựng vẫn chủ yếu theo hướng lấy giảng viên làm trung tâm, với ít cơ hội để sinh viên tham gia tích cực. Thực trạng này đặt ra câu hỏi về khả năng tích hợp các công cụ số như Quizizz vào giảng dạy ESP nhằm nâng cao hiệu quả học tập.

Mặc dù đã có nhiều nghiên cứu đề cập đến việc ứng dụng trò chơi hóa trong dạy học ngoại ngữ, phần lớn các công trình này tập trung vào tiếng Anh tổng quát. Các nghiên cứu thực nghiệm đánh giá tác động của nền tảng Quizizz trong giảng dạy từ vựng tiếng Anh chuyên ngành, đặc biệt đối với sinh viên Công nghệ thông tin trong bối cảnh giáo dục đại học Việt Nam, vẫn còn hạn chế. Bên cạnh đó, chưa có nhiều bằng chứng thực nghiệm làm rõ cách thức tích hợp Quizizz một cách có hệ thống vào tiến trình bài học ESP, cũng như ảnh hưởng của công cụ này đối với kết quả học tập, mức độ tham gia

* Trường Đại học Hải Phòng; Email: linhvt@dhhp.edu.vn

và sự tự tin của người học. Khoảng trống này đặt ra nhu cầu nghiên cứu cụ thể nhằm cung cấp cơ sở khoa học và thực tiễn cho việc ứng dụng Quizizz trong giảng dạy ESP. Vì vậy, nghiên cứu này được thực hiện nhằm khảo sát tác động của Quizizz đối với việc học từ vựng ESP của sinh viên Công nghệ thông tin tại Trường Đại học Hải Phòng, thông qua việc trả lời các câu hỏi nghiên cứu sau:

(1) Thực trạng áp dụng Quizizz trong giảng dạy từ vựng ESP cho sinh viên Công nghệ thông tin tại Trường Đại học Hải Phòng hiện nay như thế nào?

(2) Việc sử dụng Quizizz ảnh hưởng ra sao đến kết quả học từ vựng ESP của sinh viên Công nghệ thông tin?

(3) Sinh viên có những nhận thức và thái độ gì đối với việc học từ vựng ESP thông qua Quizizz?

2. Tổng quan nghiên cứu và khung lý thuyết

Giảng dạy tiếng Anh chuyên ngành ngày càng được quan tâm trong giáo dục đại học, đặc biệt ở những lĩnh vực gắn liền với hoạt động nghề nghiệp toàn cầu như Công nghệ thông tin. ESP hướng tới việc trang bị cho người học những năng lực ngôn ngữ phục vụ trực tiếp cho nhu cầu học tập và nghề nghiệp, trong đó từ vựng đóng vai trò then chốt.

Nguyễn Văn Anh (2024) khẳng định rằng từ vựng giữ vai trò then chốt trong việc học ngoại ngữ nói chung và tiếng Anh chuyên ngành nói riêng. Tác giả cho rằng “từ vựng thường được coi là một trong những yếu tố thiết yếu nhất của ngôn ngữ”, đồng thời nhấn mạnh việc lựa chọn và phân loại từ vựng phù hợp sẽ giúp nâng cao hiệu quả giảng dạy ESP.

Bên cạnh đó, Nguyễn Thị Dịu (2025) đã chỉ ra rằng sinh viên đại học hiện nay gặp nhiều khó khăn trong việc học từ vựng tiếng Anh chuyên ngành như: khối lượng thuật ngữ lớn, thiếu môi trường thực hành và phương pháp học tập chưa hiệu quả. Tác giả nhận định rằng “khối lượng từ vựng lớn là một trong những trở ngại lớn nhất đối với sinh viên khi học tiếng Anh chuyên ngành”.

Học tập dựa trên trò chơi và trò chơi hóa đã được chứng minh là những cách tiếp cận hiệu quả nhằm giải quyết các vấn đề về động cơ và nhận thức trong học ngoại ngữ. Brown (2020) khẳng định rằng sự tương tác có ý nghĩa và mức độ tham gia của người học là yếu tố then chốt của quá trình tiếp thu ngôn ngữ.

Trong những năm gần đây, việc ứng dụng công nghệ số và yếu tố trò chơi hóa (gamification) trong giảng dạy ngoại ngữ đã nhận được nhiều sự quan tâm của các nhà nghiên cứu. Đặc biệt, nền tảng Quizizz được đánh giá là công cụ hỗ trợ hiệu quả trong việc tăng cường tương tác lớp học, nâng cao động lực học tập và cải thiện khả năng ghi nhớ từ vựng tiếng Anh của người học.

Nghiên cứu của Vũ Mỹ Linh (2021) về việc ứng dụng Quizizz trong giảng dạy tiếng Anh căn bản cho sinh viên Trường Đại học Tài nguyên và Môi trường Hà Nội cho thấy các ứng dụng học tập dựa trên trò chơi đã “mang lại môi trường học tập thú vị cho sinh viên, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục”. Tác giả nhấn mạnh rằng việc tích hợp Quizizz vào lớp học giúp đổi mới phương pháp giảng dạy và tăng mức độ tham gia của người học.

Nghiên cứu của Nguyễn Thị Hồng Mến (2023) cho thấy xu hướng sử dụng các nền tảng học tập số, ứng dụng di động và trí tuệ nhân tạo trong dạy học từ vựng đang ngày càng phổ biến tại các cơ sở giáo dục đại học ở Việt Nam. Kết quả nghiên cứu cho thấy “hầu hết sinh viên và giảng viên đều nhận thấy công nghệ số giúp nâng cao hứng thú và khả năng ghi nhớ từ vựng”, đồng thời góp phần phát triển năng lực tự học của người học. Tuy nhiên, tác giả cũng chỉ ra rằng việc thiếu cơ sở hạ tầng kỹ thuật và kỹ năng công nghệ vẫn là những khó khăn trong quá trình triển khai.

Bên cạnh đó, Nguyễn Kim Trọng (2024) nhận định rằng việc sử dụng Quizizz đã “thúc đẩy hoạt động học từ vựng tiếng Anh, duy trì động lực học tập và tăng khả năng thành công trong học tập” của học sinh. Nghiên cứu cũng cho thấy Quizizz tạo ra môi trường học tập mang tính “vừa học vừa chơi”, giúp người học hứng thú hơn với việc học từ vựng tiếng Anh. Tuy nhiên, tác giả lưu ý rằng nếu sử dụng không hợp lý, Quizizz có thể gây mất tập trung hoặc khiến học sinh phụ thuộc vào yếu tố trò chơi.

Mai Thị Thúy Hà, Trịnh Thị Xuân, Nguyễn Thùy Linh và Lê Thị Thanh Thùy (2025) cho rằng trò chơi hóa (gamification) là phương pháp đưa các yếu tố trò chơi vào giáo dục nhằm tạo ra môi trường học tập thú vị và tương tác hơn. Theo nhóm tác giả, việc ứng dụng gamification giúp tăng động lực học tập, nâng cao sự tham gia của sinh viên và góp phần phát triển các kỹ năng mềm quan trọng trong quá trình học tập.

Nhìn chung, các nghiên cứu trước đây đều cho thấy việc ứng dụng Quizizz và trò chơi hóa có tác động tích cực đến động lực học tập, khả năng tương tác và hiệu quả học từ vựng tiếng Anh của người

học. Tuy nhiên, các nghiên cứu chuyên sâu về việc sử dụng Quizizz trong giảng dạy từ vựng tiếng Anh chuyên ngành (ESP) cho sinh viên đại học tại Việt Nam vẫn còn hạn chế. Vì vậy, việc tiếp tục nghiên cứu chủ đề này là cần thiết nhằm góp phần nâng cao chất lượng dạy và học tiếng Anh chuyên ngành trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục hiện nay.

Tuy nhiên, các nghiên cứu hiện nay chủ yếu tập trung vào tiếng Anh tổng quát, trong khi nghiên cứu về việc ứng dụng Quizizz trong dạy học từ vựng ESP cho sinh viên Công nghệ thông tin tại Việt Nam còn hạn chế. Khoảng trống này đặt ra nhu cầu nghiên cứu thực nghiệm nhằm đánh giá hiệu quả sư phạm của Quizizz trong bối cảnh cụ thể.

Các nghiên cứu gần đây cho thấy môi trường học tập có yếu tố trò chơi không chỉ cải thiện kết quả học tập mà còn tác động mạnh đến mức độ tham gia và sự tự tin của người học. Việc lặp lại từ vựng thông qua các hoạt động tương tác và phản hồi tức thì giúp tăng khả năng ghi nhớ dài hạn. Đồng thời, các yếu tố như bảng xếp hạng, điểm thưởng và giới hạn thời gian góp phần duy trì sự tập trung và khuyến khích người học tham gia tích cực hơn. Một số nghiên cứu cũng chỉ ra rằng môi trường học tập mang tính trò chơi giúp giảm áp lực tâm lý khi học ngoại ngữ, từ đó tăng sự tự tin khi sử dụng từ vựng. Tuy nhiên, các kết quả này chủ yếu được ghi nhận trong bối cảnh tiếng Anh tổng quát, và vẫn cần thêm bằng chứng thực nghiệm trong môi trường ESP, đặc biệt đối với sinh viên ngành kỹ thuật.

Nghiên cứu này được xây dựng trên ba khung lý thuyết chính. Thứ nhất, thuyết kiến tạo nhấn mạnh vai trò chủ động của người học trong việc kiến tạo tri thức thông qua tương tác và trải nghiệm. Thứ hai, thuyết tải nhận thức đề cao việc thiết kế hoạt động học tập phù hợp để tránh quá tải nhận thức. Thứ ba, thuyết tự quyết nhấn mạnh vai trò của động cơ nội tại thông qua nhu cầu tự chủ, năng lực và kết nối xã hội.

3. Phương pháp tiến hành nghiên cứu và thu thập dữ liệu

Nghiên cứu này sử dụng ngữ liệu được lấy từ 8 bài báo trên các tạp chí trong và ngoài nước liên quan đến vấn đề nghiên cứu trong khoảng thời gian từ năm 2020 đến năm 2025. Nguồn ngữ liệu được thu thập ngẫu nhiên để đảm bảo tính khách quan.

Nghiên cứu sử dụng thiết kế bán thực nghiệm trong thời gian 8 tuần. Hai lớp sinh viên năm thứ hai ngành Công nghệ thông tin được chọn làm đối tượng nghiên cứu, với tổng số 120 sinh viên. Một lớp được phân vào nhóm thực nghiệm ($n = 60$) và lớp còn lại là nhóm đối chứng ($n = 60$).

Tích hợp Quizizz trong quá trình giảng dạy: Quizizz được tích hợp vào ba giai đoạn của mỗi bài học ESP:

- Khởi động (5-7 phút): Sử dụng các bài kiểm tra ngắn trên Quizizz để ôn lại từ vựng đã học.
- Luyện tập (10-15 phút): Triển khai các câu hỏi điền từ, nhận diện hình ảnh và tình huống thực tiễn nhằm giúp sinh viên sử dụng từ vựng trong ngữ cảnh.

- Củng cố sau giờ học: Sinh viên làm bài Quizizz ở chế độ bài tập về nhà để ôn luyện thêm.

Trung bình, Quizizz được sử dụng 2–3 lần mỗi tuần, chiếm khoảng 20 phút trong mỗi buổi học.

Công cụ đo lường:

- Bài kiểm tra trước và sau can thiệp gồm 30 câu hỏi đánh giá khả năng nhận diện, hiểu nghĩa và sử dụng từ vựng trong ngữ cảnh. Hai bài kiểm tra có cấu trúc tương đương và được thẩm định bởi hai giảng viên ESP nhằm đảm bảo độ tin cậy nội dung.

- Quan sát lớp học được thực hiện bởi một giảng viên không trực tiếp giảng dạy lớp, sử dụng phiếu quan sát tập trung vào mức độ tham gia và tương tác của sinh viên.

- Phỏng vấn bán cấu trúc được tiến hành với 10 sinh viên tình nguyện nhằm thu thập dữ liệu định tính bổ sung.

- Dữ liệu định lượng được phân tích bằng thống kê mô tả và kiểm định độc lập, trong khi dữ liệu định tính được mã hóa và phân tích theo chủ đề.

4. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

4.1. Thực trạng áp dụng Quizizz trong giảng dạy từ vựng

Trước khi triển khai nghiên cứu, Quizizz được sử dụng không thường xuyên tại Trường Đại học Hải Phòng, chủ yếu phục vụ ôn tập hoặc đánh giá nhanh. Phần lớn giảng viên vẫn sử dụng các phương pháp truyền thống như danh sách từ vựng và bài tập dịch. Kết quả khảo sát cho thấy 68% sinh viên cho rằng việc học từ vựng ESP còn khô khan và khó khăn.

Tuy nhiên, cả giảng viên và sinh viên đều thể hiện thái độ tích cực đối với khả năng ứng dụng công nghệ số. Sinh viên cho biết họ đã quen với các hình thức kiểm tra trực tuyến ở các học phần khác, cho thấy mức độ sẵn sàng cao đối với học tập tăng cường công nghệ.

Kết quả bài kiểm tra đầu vào cho thấy không có sự khác biệt đáng kể giữa nhóm thực nghiệm ($M = 5,21$; $SD = 1,12$) và nhóm đối chứng ($M = 5,18$; $SD = 1,09$), chứng tỏ trình độ từ vựng ban đầu tương đương. Sau can thiệp, điểm trung bình của nhóm thực nghiệm tăng lên 7,89 ($SD = 0,94$), trong khi nhóm đối chứng đạt 6,41 ($SD = 1,03$). Kiểm định t cho thấy sự cải thiện của nhóm thực nghiệm có ý nghĩa thống kê ($p < 0,001$).

Kết quả bảng hỏi cho thấy sinh viên đánh giá cao việc sử dụng Quizizz trong học tập, với điểm trung bình về động cơ học tập đạt 4,32/5, mức độ tham gia 4,41/5 và sự tự tin 4,28/5. Dữ liệu quan sát và phỏng vấn cũng xác nhận sinh viên tham gia tích cực hơn và thể hiện thái độ học tập tích cực hơn trong các giờ học có sử dụng Quizizz.

4.2. Tác động của Quizizz đến việc học từ vựng tiếng Anh chuyên ngành (ESP) của sinh viên Công nghệ thông tin tại Trường Đại học Hải Phòng

4.2.1. Các dạng bài tập luyện tập từ vựng tiếng Anh chuyên ngành (ESP) dựa trên nền tảng Quizizz

a) Bài tập trắc nghiệm nhận diện từ vựng (Multiple-choice vocabulary recognition): Với loại bài này giảng viên lựa chọn dạng câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn (Multiple Choice). Các từ vựng ESP mục tiêu được lồng ghép trong các câu có nội dung liên quan đến công nghệ thông tin (IT). Mỗi câu hỏi gồm bốn phương án, bao gồm một định nghĩa đúng và ba phương án nhiễu. Hình ảnh minh họa về người dùng máy tính hoặc môi trường phần mềm cũng được bổ sung nhằm hỗ trợ người học hiểu bài tốt hơn. Loại bài tập này hỗ trợ nhận diện từ vựng ban đầu và thiết lập mối liên hệ giữa hình thức từ và ý nghĩa của các thuật ngữ chuyên ngành công nghệ thông tin (IT).

b) Lựa chọn dựa trên định nghĩa (Definition-based selection) (Matching simulation): Sử dụng các dạng câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn (Multiple Choice) hoặc chọn nhiều đáp án (Checkbox), các định nghĩa hoặc mô tả về các vai trò và khái niệm trong lĩnh vực công nghệ thông tin (IT) được đưa ra. Sinh viên sẽ chọn thuật ngữ kỹ thuật tương ứng (ví dụ: ghép mô tả “người chịu trách nhiệm về an ninh hệ thống” với thuật ngữ system administrator). Mục đích của loại bài tập này là nâng cao khả năng hiểu nghĩa (ngữ nghĩa) và củng cố mối liên hệ giữa từ vựng và định nghĩa.

c) Dạng bài điền vào chỗ trống (Fill-in-the-Blank) được sử dụng. Các từ vựng mục tiêu được lược bỏ khỏi những câu ESP xác thực liên quan đến bối cảnh công nghệ thông tin (IT). Sinh viên sẽ gõ thuật ngữ kỹ thuật đúng để hoàn thành mỗi câu. Loại bài này phát triển vốn từ vựng chủ động và khả năng sử dụng thuật ngữ ESP trong ngữ cảnh.

d) Nhận diện từ vựng qua hình ảnh (Image-based vocabulary identification): Các gợi ý trực quan như biểu tượng phần mềm, ảnh chụp giao diện người dùng hoặc hình ảnh phần cứng được tải lên. Sinh viên sẽ xác định từ vựng phù hợp thông qua các câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn. Loại bài này tăng cường liên kết giữa hình ảnh và ngôn từ, qua đó cải thiện khả năng ghi nhớ từ vựng chuyên ngành.

e) Nhiệm vụ dựa trên tình huống (Scenario-based application tasks): Các tình huống ngắn trong môi trường làm việc được thiết kế dưới dạng câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn (Multiple Choice). Sinh viên sẽ chọn từ vựng hoặc ứng dụng phần mềm phù hợp nhất cho từng tình huống nghề nghiệp cụ thể. Thời gian làm bài được điều chỉnh nhằm ưu tiên độ chính xác hơn là tốc độ. Loại bài này có mục đích thúc đẩy tư duy bậc cao và khả năng vận dụng thực tiễn từ vựng ESP trong bối cảnh nghề nghiệp công nghệ thông tin.

f) Các bài kiểm tra (quiz) gồm 10–15 câu hỏi với nhiều dạng khác nhau được thiết kế và triển khai ở cả chế độ Trực tiếp (Live) và Bài tập về nhà (Homework). Phản hồi tức thì và phân tích kết quả học tập được kích hoạt. Loại bài này củng cố kiến thức từ vựng, theo dõi tiến trình học tập và hỗ trợ ghi nhớ lâu dài.

4.2.2. Nghiên cứu tình huống

a. Nghiên cứu tình huống 1: Dạy học từ vựng tiếng Anh chuyên ngành theo chủ đề “Computer Users”

Tổng quan: Chủ đề *Computer Users* tập trung vào hệ thống từ vựng liên quan đến các vai trò và trách nhiệm của người sử dụng máy tính trong môi trường công nghệ thông tin. Các từ vựng tiêu biểu bao gồm *end user* (người dùng cuối), *system administrator* (quản trị hệ thống), *network user* (người dùng mạng), *power user* (người dùng nâng cao), *software developer* (lập trình viên), và *IT support staff*

(nhân viên hỗ trợ CNTT). Bên cạnh đó, các cụm từ chức năng như *user access rights* (quyền truy cập của người dùng), *system privileges* (quyền hệ thống) và *account management* (quản lý tài khoản) cũng được giới thiệu nhằm giúp sinh viên hiểu rõ cách các vai trò này vận hành trong môi trường công nghệ thông tin thực tiễn.

Triển khai: Đối với chủ đề *Computer Users*, các mục từ vựng được lựa chọn tập trung vào vai trò, trách nhiệm và sự tương tác của người dùng với hệ thống máy tính. Việc lựa chọn này dựa trên tần suất xuất hiện của các thuật ngữ trong tài liệu chuyên ngành CNTT và mức độ phù hợp với bối cảnh nghề nghiệp tương lai của sinh viên.

Ví dụ, thuật ngữ *end user* được giới thiệu thông qua câu hỏi trắc nghiệm trên Quizizz, lồng ghép trong một câu có ngữ cảnh: “An end user is the person who directly uses a software application.” Sinh viên được yêu cầu lựa chọn định nghĩa chính xác trong số các phương án đưa ra. Thuật ngữ *system administrator* được củng cố thông qua dạng bài lựa chọn định nghĩa, mô tả trách nhiệm liên quan đến bảo mật hệ thống và quản lý người dùng. Trong các bài tập điền từ vào chỗ trống, sinh viên hoàn thành các câu như: “The system administrator is responsible for managing user access and system security.”

Ngoài ra, các câu hỏi dựa trên hình ảnh cũng được sử dụng để minh họa các vai trò khác nhau của người dùng. Chẳng hạn, sinh viên xác định từ vựng phù hợp khi quan sát hình ảnh minh họa người làm việc với máy chủ, môi trường lập trình hoặc giao diện hỗ trợ kỹ thuật. Những hoạt động này giúp sinh viên liên hệ các thuật ngữ mang tính trừu tượng với các vai trò nghề nghiệp cụ thể trong thực tế.

Tác động sư phạm: Kết quả kiểm tra sau can thiệp cho thấy điểm số từ vựng của sinh viên tăng 22% so với bài kiểm tra đầu vào. Quan sát lớp học cho thấy mức độ tham gia của sinh viên tăng rõ rệt, với việc sinh viên tích cực thảo luận đáp án và chia sẻ chiến lược làm bài.

Thảo luận: Các hoạt động trên Quizizz bao gồm nhận diện từ vựng qua trắc nghiệm, câu hỏi lựa chọn định nghĩa và bài tập hoàn thành câu. Kết quả cho thấy sự cải thiện đáng kể về khả năng ghi nhớ từ vựng và sự tự tin của sinh viên trong việc sử dụng các thuật ngữ chuyên ngành. Những kết quả này phù hợp với thuyết kiến tạo, theo đó người học chủ động xây dựng tri thức thông qua tương tác và phản hồi tức thời. Đồng thời, yếu tố cạnh tranh trong Quizizz cũng góp phần nâng cao động cơ học tập, phù hợp với thuyết động cơ tự quyết.

b. *Nghiên cứu tình huống 2: Dạy học từ vựng tiếng Anh chuyên ngành theo chủ đề “Computer Applications”*

Tổng quan: Chủ đề *Computer Applications* giới thiệu hệ thống từ vựng liên quan đến các loại phần mềm và chức năng của chúng, bao gồm *application software* (phần mềm ứng dụng), *operating system* (hệ điều hành), *database management system* (hệ quản trị cơ sở dữ liệu), *word processor* (phần mềm soạn thảo văn bản), *spreadsheet* (bảng tính), *web browser* (trình duyệt web) và *graphics editor* (phần mềm chỉnh sửa đồ họa). Bên cạnh đó, các động từ và cụm từ kết hợp chức năng như *install software* (cài đặt phần mềm), *run an application* (chạy ứng dụng), *process data* (xử lý dữ liệu) và *store information* (lưu trữ thông tin) cũng được nhấn mạnh.

Triển khai: Đối với chủ đề *Computer Applications*, các từ vựng được lựa chọn phản ánh các loại phần mềm, công cụ số và mục đích sử dụng phổ biến trong thực hành công nghệ thông tin. Trọng tâm là những thuật ngữ mà sinh viên thường xuyên gặp trong học tập và có khả năng sử dụng trong môi trường nghề nghiệp sau này.

Trong quá trình triển khai Quizizz, các thuật ngữ được giới thiệu thông qua dạng bài nhận diện dựa trên hình ảnh, trong đó sinh viên ghép biểu tượng phần mềm hoặc ảnh chụp giao diện với từ vựng tương ứng. Ví dụ, hình ảnh giao diện bảng tính được sử dụng để gợi ra thuật ngữ *spreadsheet*, trong khi hình ảnh giao diện trình duyệt web giúp sinh viên nhận diện thuật ngữ *web browser*. Các bài tập hoàn thành câu yêu cầu sinh viên vận dụng từ vựng trong ngữ cảnh, chẳng hạn: “A database management system is used to store and organize large amounts of data.”

Đặc biệt, các câu hỏi dựa trên tình huống thực tiễn tỏ ra rất hiệu quả đối với chủ đề này. Sinh viên được đặt vào các tình huống cụ thể, như lựa chọn phần mềm phù hợp để viết báo cáo hoặc phân tích dữ liệu số, sau đó lựa chọn thuật ngữ đúng (ví dụ *word processor* hoặc *spreadsheet*). Qua đó, sinh viên không chỉ hiểu nghĩa từ vựng mà còn nắm được cách sử dụng chức năng của từng loại phần mềm.

Tác động sư phạm: Các từ vựng được lựa chọn có tính liên quan cao, xác thực về mặt nghề nghiệp và có khả năng ứng dụng trong bối cảnh thực tiễn. Việc tích hợp các thuật ngữ này vào các hoạt động Quizizz với nhiều dạng câu hỏi khác nhau giúp sinh viên tiếp xúc lặp lại và có ý nghĩa với từ

vùng ESP. Cách tiếp cận này hỗ trợ cả năng lực tiếp nhận và năng lực sử dụng từ vựng, đồng thời nâng cao khả năng chuyển giao kiến thức ngôn ngữ vào bối cảnh nghề nghiệp công nghệ thông tin.

Sinh viên thể hiện sự cải thiện rõ rệt trong việc vận dụng từ vựng vào ngữ cảnh. Kết quả khảo sát cho thấy 81% sinh viên cảm thấy tự tin hơn khi sử dụng các thuật ngữ tiếng Anh chuyên ngành sau khi tham gia các hoạt động học tập trên Quizizz.

Thảo luận: Các dạng bài nhận diện dựa trên hình ảnh và câu hỏi ứng dụng theo tình huống đã được sử dụng hiệu quả. Sinh viên đạt điểm kiểm tra sau can thiệp cao hơn và thể hiện khả năng vận dụng từ vựng tốt hơn trong các tình huống có ngữ cảnh.

Tổng hợp và phản hồi: Qua cả hai nghiên cứu tình huống, Quizizz đã góp phần cải thiện đáng kể khả năng tiếp thu từ vựng, động cơ học tập và mức độ tham gia của sinh viên. Những kết quả này phù hợp với các nghiên cứu trước đây (Mai Thị Thúy Hà, Trịnh Thị Xuân, Nguyễn Thùy Linh và Lê Thị Thanh Thùy, 2025) và khẳng định tính khả thi của phương pháp học tập dựa trên trò chơi trong dạy học tiếng Anh chuyên ngành.

5. Kết luận và khuyến nghị

5.1. Kết luận

Nghiên cứu khẳng định rằng Quizizz có tác động tích cực đến việc học từ vựng tiếng Anh chuyên ngành của sinh viên Công nghệ thông tin tại Trường Đại học Hải Phòng. Việc tích hợp các yếu tố trò chơi và tương tác vào giảng dạy giúp nâng cao động cơ, mức độ tham gia và kết quả học tập của sinh viên. Kết quả nghiên cứu cho thấy các công cụ số, nếu được triển khai phù hợp với mục tiêu sư phạm, có thể góp phần giải quyết những khó khăn trong giảng dạy ESP. Nghiên cứu này đóng góp vào lĩnh vực giảng dạy ESP tăng cường công nghệ bằng việc cung cấp bằng chứng thực nghiệm trong bối cảnh giáo dục đại học Việt Nam. Kết quả không chỉ cho thấy sự cải thiện về kết quả học tập từ vựng mà còn ghi nhận sự gia tăng về mức độ tham gia và sự tự tin của sinh viên, qua đó khẳng định giá trị sư phạm đa chiều của Quizizz trong giảng dạy ngôn ngữ chuyên ngành.

5.2. Khuyến nghị

Giảng viên nên thường xuyên tích hợp Quizizz vào các học phần ESP với mục tiêu giảng dạy rõ ràng và thiết kế hoạt động phù hợp. Nhà trường cần tổ chức các chương trình bồi dưỡng nhằm nâng cao năng lực ứng dụng công nghệ trong giảng dạy. Các nghiên cứu tiếp theo có thể mở rộng phạm vi khảo sát, kéo dài thời gian can thiệp hoặc so sánh Quizizz với các nền tảng số khác để đánh giá hiệu quả lâu dài.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

1. Mai Thị Thúy Hà, Trịnh Thị Xuân, Nguyễn Thùy Linh, Lê Thị Thanh Thùy (2025). *Ứng dụng gamification trong dạy và học lập trình*. Tạp chí Khoa học Trường Đại học Mở Hà Nội, 128, 3-15.
2. Nguyễn Đắc Thanh, & Trà Hoàng Tuấn (2023). *Sử dụng phương thức trải nghiệm qua đọc tích cực trong dạy học môn Tiếng Anh: Minh chứng tại một trường tiểu học ở Việt Nam*. Tạp chí Khoa học Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh, 20(9), 1622-1633.
3. Nguyễn Thị Dịu. (2025). *Nâng cao chất lượng của việc học tiếng Anh chuyên ngành cho sinh viên*. Tạp chí Khoa học Xã hội Việt Nam, 4, 119-128.
4. Nguyễn Thị Hồng Mến. (2025). *Ứng dụng công nghệ số trong giảng dạy từ vựng tiếng Anh hệ đại học tại Việt Nam*. Tạp chí Nghiên cứu Chính sách và Phát triển, 2(2), 67-75.
5. Nguyễn Văn Anh. (2024). *Nghiên cứu vai trò của từ vựng trong dạy học tiếng Anh chuyên ngành*. Tạp chí Thiết bị Giáo dục, 313(2), 96-99.
6. Vũ Mỹ Linh. (2021). *Ứng dụng phần mềm Quizizz trong giảng dạy học phần tiếng Anh căn bản cho sinh viên Trường Đại học Tài nguyên và Môi trường Hà Nội*. Tạp chí Thiết bị Giáo dục, 1(10), 10-12.

Tiếng Anh

7. Brown, H. Douglas (2020). *Principles of language learning and teaching* (6th ed.). Pearson.
8. Santos, Ricardo, Oliveira, Lucas & Kim, Jihoon (2022). *Digital gamification in ESP learning contexts*. Computer-Assisted Language Learning, 35(6), 987-1004.