

HIỆU QUẢ ỨNG DỤNG NỀN TẢNG TRÒ CHƠI KAHOOT! TRONG DẠY HỌC TỪ VỰNG TIẾNG TRUNG (Khảo sát sinh viên trình độ trung cấp Trường Đại học Hải Phòng)

HOÀNG THANH GIANG*

Abstract: Vocabulary plays a fundamental role in developing learners' Chinese language proficiency. However, teaching practice shows that students still demonstrate limited autonomy and learning motivation, while traditional teaching methods fail to generate high levels of interaction. To address this issue, this study employed a quasi-experimental design to test the effectiveness of the Kahoot! platform in teaching and reviewing vocabulary in the course Reading Skills 1 for second-year, intermediate-level, Chinese-major students in the second semester of the 2025–2026 academic year at Hai Phong University. Through classroom observation, questionnaire surveys, and data analysis, the study evaluated the impact of gamified learning on students' participation and vocabulary retention. The findings provide practical evidence to support the improvement of teaching methods for intermediate-level Chinese for this group of students.

Keywords: Kahoot!; gamification; vocabulary teaching; intermediate Chinese; quasi-experimental study.

1. Đặt vấn đề

Trong quá trình học ngoại ngữ, từ vựng giữ vị trí trung tâm bởi đây là nền tảng để người học hình thành năng lực nghe, nói, đọc, viết và vận dụng ngôn ngữ trong giao tiếp thực tế. Việc tích lũy và ôn luyện từ vựng một cách có hệ thống không chỉ giúp sinh viên nắm chắc ý nghĩa, cách dùng của từ mà còn tạo tiền đề cho việc tiếp thu cấu trúc ngữ pháp và phát triển năng lực diễn đạt. Đồng thời, hoạt động luyện tập từ vựng cũng là căn cứ quan trọng để giảng viên đánh giá mức độ hiểu bài và hiệu quả học tập của người học.

Trong bối cảnh công nghệ thông tin phát triển mạnh mẽ, nhiều nền tảng hỗ trợ học tập trực tuyến đã được đưa vào giảng dạy tiếng Trung. Tuy nhiên, không ít công cụ còn tồn tại những hạn chế như yêu cầu đăng ký tài khoản phức tạp, phụ thuộc vào hệ thống tài khoản Trung Quốc, thao tác khó sử dụng hoặc phát sinh chi phí đối với cả giảng viên và sinh viên. Bên cạnh đó, trong môi trường học trực tuyến, tình trạng giảm mức độ tập trung, sự tham gia thụ động và phản hồi chậm giữa người dạy và người học cũng ảnh hưởng đáng kể đến hiệu quả luyện tập từ vựng.

Kahoot! là một hệ thống phản hồi người học dựa trên trò chơi (Game-based Student Response System), cho phép tổ chức các hoạt động kiểm tra và củng cố kiến thức dưới hình thức tương tác trực tiếp. Với đặc điểm dễ tiếp cận, thao tác đơn giản, không yêu cầu điều kiện kỹ thuật phức tạp và khả năng tạo không khí học tập sôi nổi, Kahoot! mở ra hướng tiếp cận mới trong thiết kế hoạt động luyện tập từ vựng. Việc tích hợp nền tảng này vào giảng dạy có thể góp phần gia tăng mức độ tham gia của sinh viên, cải thiện sự tập trung trong lớp học và hỗ trợ quá trình ghi nhớ từ vựng tiếng Trung một cách hiệu quả hơn.

Kahoot! nhờ tính tương tác cao và hình thức tổ chức hoạt động dựa trên trò chơi, nền tảng này được sử dụng rộng rãi nhằm tăng cường sự tham gia của người học và nâng cao hiệu quả tiếp thu kiến thức. Tuy nhiên, trong bối cảnh giáo dục trong nước, việc ứng dụng các hệ thống phản hồi dựa trên trò chơi như Kahoot! vào thực tiễn giảng dạy vẫn còn tương đối hạn chế. Theo các nghiên cứu hiện có, số lượng giáo viên chủ động tích hợp công cụ này vào lớp học chưa nhiều. Điều này cho thấy vẫn còn khoảng trống nhất định trong việc khai thác tiềm năng của các nền tảng công nghệ nhằm đổi mới phương pháp dạy học. Xuất phát từ thực tế đó, nghiên cứu này tiến hành thiết kế và triển khai các hoạt động luyện tập từ vựng trên lớp thông qua Kahoot!, đồng thời đánh giá mức độ tác động của công cụ

* Trường Đại học Hải Phòng; Email: gianght@dhph.edu.vn

này đến hiệu quả giảng dạy. Thông qua quá trình thực nghiệm, bài viết hướng tới việc đề xuất một hướng tiếp cận khả thi trong việc tích hợp công nghệ vào giảng dạy từ vựng tiếng Trung, thông qua việc trả lời các câu hỏi nghiên cứu sau:

(1) Ứng dụng Kahoot! có tác động như thế nào đến mức độ tham gia và động lực học tập của sinh viên trong giờ học từ vựng?

(2) Việc sử dụng Kahoot! có góp phần nâng cao hiệu quả ghi nhớ và tiếp thu từ vựng tiếng Trung của sinh viên so với phương pháp truyền thống hay không?

(3) Sinh viên đánh giá như thế nào về tính hiệu quả và mức độ phù hợp của Kahoot! trong hoạt động luyện tập từ vựng?

2. Tổng quan nghiên cứu và khoảng trống nghiên cứu

2.1. Nghiên cứu về ứng dụng Kahoot! trong dạy học tiếng Trung

Trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục và xu hướng trò chơi hoá (gamification) trong dạy học ngoại ngữ, việc tích hợp các nền tảng tương tác như Kahoot! vào giảng dạy tiếng Trung ngày càng nhận được sự quan tâm của giới nghiên cứu. Đối với học phần Kỹ năng 1 (Độc) - môn học chú trọng phát triển năng lực đọc hiểu, mở rộng vốn từ theo chủ đề và nâng cao khả năng vận dụng từ vựng trong ngữ cảnh - việc ghi nhớ và sử dụng từ mới vẫn là một thách thức đáng kể. Nguyên nhân chủ yếu xuất phát từ mật độ từ vựng lớn trong mỗi bài học, đòi hỏi người học đồng thời xử lý âm đọc, hình thể chữ Hán và ý nghĩa ngữ dụng. Bên cạnh đó, sự khác biệt giữa hệ thống chữ viết tiếng Trung và tiếng mẹ đẻ của sinh viên, cũng như đặc điểm kết hợp từ và sắc thái biểu đạt trong từng ngữ cảnh cụ thể, khiến quá trình tiếp thu từ vựng cần đến sự lặp lại có định hướng và mức độ xử lý sâu.

Trong những năm gần đây, việc ứng dụng Kahoot! trong dạy học tiếng Trung/Đổi ngoại đã được nghiên cứu ở nhiều bối cảnh khác nhau. Nghiên cứu của Huang Tinghua (2023) tập trung vào thiết kế các bài tập từ vựng trực tuyến cho sinh viên quốc tế, cho thấy Kahoot! giúp tăng cường hứng thú và sự tự tin của người học, đồng thời thúc đẩy tương tác trực tuyến hiệu quả thông qua các bài tập idiom với phản hồi thời gian thực. Tương tự, nghiên cứu của Zhou Xuexing (2024) khảo sát 131 sinh viên trong khoá học tiếng Trung tổng hợp sơ cấp, kết quả chỉ ra rằng Kahoot! có khả năng giải quyết vấn đề lớp học truyền thống đơn điệu, nâng cao mức độ tham gia và cải thiện phản hồi giảng dạy, đồng thời hỗ trợ các chiến lược học tập cá nhân và học nhóm. Bên cạnh đó, tác giả Zhang Luoyang (2019) nghiên cứu ứng dụng Kahoot! trong lớp sơ cấp, kết luận rằng nền tảng này tăng tính hứng thú, cải thiện sự tham gia của sinh viên và mang lại trải nghiệm học tập đa dạng, từ đó cung cấp cơ sở để phát triển các chiến lược giảng dạy mới. Từ những kết quả này, có thể thấy Kahoot! không chỉ tăng cường hứng thú và tương tác học tập, mà còn cung cấp dữ liệu phản hồi hữu ích cho giáo viên, đóng vai trò quan trọng trong việc cải thiện hiệu quả dạy học tiếng Trung, đặc biệt trong các lớp sơ cấp và học viên quốc tế.

Mặc dù cả ba nghiên cứu đều cho thấy Kahoot! tác động tích cực đến động lực và sự tham gia của người học, phần lớn mới dừng lại ở khảo sát cảm nhận, quan sát thực tiễn hoặc phân tích hành vi ngắn hạn. Hiện chưa có nhiều nghiên cứu kiểm chứng bằng thiết kế bán thực nghiệm đối với sinh viên Việt Nam học tiếng Trung trình độ trung cấp trong học phần đọc hiểu. Đây là khoảng trống cần được nghiên cứu trong bài báo hiện tại.

2.2. Cơ sở lý luận của việc ứng dụng Kahoot! trong dạy học từ vựng

2.2.1. Thuyết kiến tạo (Constructivism)

Theo thuyết kiến tạo, “Tri thức được người học chủ động kiến tạo thông qua quá trình tương tác với môi trường” (Papert, 1980:12). Trong bối cảnh dạy học từ vựng, Kahoot! cung cấp không gian phản hồi tức thì, khuyến khích người học chủ động tham gia vào quá trình xử lý thông tin, phù hợp với định hướng lấy người học làm trung tâm.

2.2.2. Trò chơi hoá (Gamification)

Gamification được định nghĩa là “việc sử dụng các yếu tố thiết kế trò chơi trong những bối cảnh không phải trò chơi” (Deterding et al., 2011:5). Kahoot! tích hợp điểm số, xếp hạng và giới hạn thời

gian, kích thích động lực nội tại, duy trì sự tập trung và tăng cường sự tham gia của sinh viên trong lớp học. Tổng quan của Hamari, Koivisto và Sarsa (2014:7) cũng khẳng định rằng trò chơi hoá có tác động tích cực đến động lực và kết quả học tập trong nhiều bối cảnh giáo dục khác nhau.

2.2.3. Giả thuyết đầu ra (Output Hypothesis)

Giả thuyết đầu ra chỉ ra rằng “Học ngôn ngữ đòi hỏi người học phải vận dụng ngôn ngữ để nâng cao năng lực.” (Swain, 1985, p.249). Kahoot! buộc người học xử lý và lựa chọn đáp án nhanh, giúp kích thích sản sinh ngôn ngữ và nhận diện khoảng trống tri thức, qua đó nâng cao khả năng ghi nhớ và vận dụng từ vựng.

2.2.4. Lí thuyết xử lý sâu (Deep Processing)

Lí thuyết xử lý sâu nhấn mạnh rằng “thông tin được xử lý ở cấp độ ngữ nghĩa có khả năng được lưu giữ trong trí nhớ dài hạn cao hơn” (Craik & Lockhart, 1972:675). Các hoạt động ghép nối âm - hình - nghĩa trong Kahoot! giúp củng cố trí nhớ dài hạn, tăng khả năng lưu giữ từ vựng ngoại ngữ và cải thiện hiệu quả học tập từ vựng.

Nhìn chung, việc tích hợp Kahoot! vào dạy học từ vựng được lí giải dựa trên các nền tảng lí thuyết trên, vừa tăng cường tương tác và hứng thú học tập, vừa cải thiện hiệu quả ghi nhớ từ vựng thông qua các hoạt động học tập chủ động và trò chơi hoá. Như vậy, xét cả ở bình diện thực tiễn và lí luận, việc ứng dụng Kahoot! trong dạy học từ vựng tiếng Trung trung cấp có cơ sở khoa học tương đối rõ ràng, đặc biệt khi đặt trong khung trò chơi hoá, kiến tạo và lí thuyết tiếp thu ngôn ngữ thứ hai.

2.3. Khoảng trống nghiên cứu

Mặc dù đã có nhiều nghiên cứu đề cập đến việc sử dụng Kahoot! trong giảng dạy tiếng Trung, song vẫn tồn tại một số khoảng trống đáng chú ý. Thứ nhất, phần lớn các công trình được triển khai trong bối cảnh dạy học trực tiếp trên lớp và tập trung vào yếu tố hứng thú hoặc mức độ tham gia, trong khi vai trò của Kahoot! như một công cụ hỗ trợ ôn tập và củng cố từ vựng ngoài giờ học chưa được khảo sát một cách hệ thống. Thứ hai, các nghiên cứu bán thực nghiệm có nhóm đối chứng trong môn học cụ thể còn hạn chế, đặc biệt chưa có nhiều nghiên cứu sử dụng mô hình tiền kiểm - hậu kiểm để đo lường mức độ cải thiện khả năng ghi nhớ từ vựng. Thứ ba, việc đánh giá hiệu quả ghi nhớ dài hạn trong bối cảnh học phần đọc hiểu trung cấp vẫn chưa được quan tâm đầy đủ. Trên cơ sở đó, nghiên cứu này hướng tới kiểm chứng thực nghiệm hiệu quả của Kahoot! trong bối cảnh học phần đọc hiểu tiếng Trung trung cấp tại Việt Nam, đồng thời làm rõ cơ chế tác động của công cụ này đối với ghi nhớ từ vựng.

3. Phương pháp nghiên cứu

3.1. Thiết kế nghiên cứu

Nhằm kiểm chứng hiệu quả sư phạm của việc tích hợp Kahoot! vào hoạt động ôn tập và củng cố từ vựng trong học phần Kỹ năng 1 (Đọc), nghiên cứu được triển khai theo thiết kế bán thực nghiệm (quasi-experimental design) với nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng. Cả hai nhóm đều tham gia bài kiểm tra tiền kiểm (pre-test) trước khi tiến hành can thiệp và bài kiểm tra hậu kiểm (post-test) sau khi kết thúc thực nghiệm để đo lường mức độ cải thiện năng lực từ vựng.

3.2. Công cụ thu thập dữ liệu

Nghiên cứu kết hợp định lượng và định tính để đảm bảo tính toàn diện và độ tin cậy của dữ liệu.

Định lượng: Bài kiểm tra tiền - hậu kiểm gồm 30 câu hỏi, dựa trên nội dung từ vựng học phần Kỹ năng 1 (Đọc), bao gồm: nhận diện nghĩa, chọn cách dùng trong ngữ cảnh và ghép nối âm - hình - nghĩa, nhằm đánh giá khả năng ghi nhớ và vận dụng từ vựng. Kết quả được sử dụng để so sánh sự thay đổi điểm số giữa hai nhóm trước và sau can thiệp.

Bảng hỏi thái độ học tập sử dụng thang Likert 5 mức, tập trung vào hứng thú, tự tin, cảm nhận hiệu quả và mức độ sẵn sàng tiếp tục sử dụng Kahoot! Hệ số Cronbach's Alpha đạt 0,86, cho thấy độ tin cậy cao.

Định tính: Quan sát lớp học tập trung vào mức độ tham gia, tần suất tương tác và thái độ của sinh

viên trong giờ ôn tập; Phòng vấn bán cấu trúc được thực hiện với một số sinh viên đại diện để làm rõ trải nghiệm học tập và so sánh với kết quả định lượng.

3.3. Quy trình thực nghiệm

Thực nghiệm được tiến hành trong 8 tuần liên tục của học kì. Trong thời gian này, Kahoot! được tích hợp vào lớp thực nghiệm với tần suất 1 lần/tuần, mỗi lần 10-15 phút, nhằm hỗ trợ củng cố và ôn tập từ vựng. Quy trình can thiệp được chia làm ba giai đoạn:

- Khởi động (5-7 phút): sử dụng câu hỏi trắc nghiệm ngắn để ôn từ vựng cũ, kích hoạt kiến thức nền và tạo hứng thú học tập.
- Luyện tập (10-15 phút): triển khai các dạng câu hỏi như điền từ, chọn cách dùng phù hợp trong ngữ cảnh, nhận diện chữ Hán qua hình ảnh hoặc tình huống, nhằm tăng cường xử lý sâu và khả năng vận dụng từ vựng.
- Bài tập về nhà: sau giờ học, sinh viên tiếp tục làm Kahoot! ở chế độ bài tập về nhà để tăng tần suất lặp lại và củng cố trí nhớ dài hạn.

Nhóm đối chứng học cùng nội dung, thời lượng và giảng viên nhưng ôn tập theo phương pháp truyền thống, không sử dụng Kahoot!. Việc kiểm soát các yếu tố này góp phần bảo đảm tính hợp lệ nội tại của nghiên cứu.

3.4. Thiết kế hoạt động luyện tập từ vựng trên nền tảng Kahoot!

Để bảo đảm tính hệ thống và phù hợp với mục tiêu phát triển năng lực từ vựng trung cấp, các hoạt động trên Kahoot! được thiết kế đa dạng về dạng bài và mức độ nhận thức. Nội dung minh hoạ được triển khai trên Bài 5 “独生子女” trong giáo trình Kỹ năng 1 (Độc), trong đó giới thiệu tám thành ngữ mang yếu tố văn hoá như 恭恭敬敬, 手忙脚乱, 火冒三丈, 大哭特哭, 重男轻女, 传宗接代, 断子绝孙, 望子成龙 (lần lượt tương ứng: *cung kính, luống cuống, nổi trận lôi đình, khóc lớn, trọng nam khinh nữ, nối dõi tông đường, tuyệt tự, mong con thành tài*).

Việc thiết kế câu hỏi dựa trên nguyên tắc tăng dần mức độ xử lý nhận thức, kết hợp nhận diện - hiểu - vận dụng trong ngữ cảnh.

(1) Dạng điền trống (Type Answer)

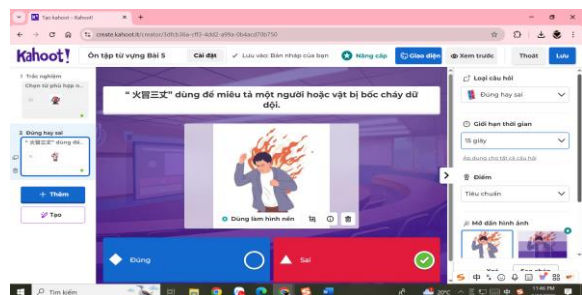
Mục đích là củng cố đồng thời âm - hình - nghĩa và thúc đẩy truy hồi chủ động. Câu hỏi có thể yêu cầu viết thành ngữ dựa trên giải thích nghĩa, nghe âm đọc, nhìn hình hoặc xem tình huống ngắn. Ví dụ, với “大哭特哭”, sinh viên phải nhập chính xác thành ngữ theo mô tả “khóc rất to, không kìm chế được”.



Hình 1. Minh hoạ giao diện dạng Type Answer với 大哭特哭, cho phép sinh viên nhập trực tiếp thành ngữ, qua đó tăng mức độ truy hồi chủ động

(2) Dạng phán đoán Đúng - Sai (True/False)

Dạng bài này phù hợp để kiểm tra mức độ hiểu nghĩa ẩn dụ và tránh hiểu sai theo nghĩa đen. Ví dụ: “火冒三丈 dùng để miêu tả một người hoặc vật bị bốc cháy dữ dội.” (Đáp án: Sai). Hình thức này giúp sinh viên phân biệt nghĩa đen và nghĩa chuyển, đặc biệt quan trọng với thành ngữ văn hoá.



Hình 2. Minh hoạ dạng câu hỏi Đúng - Sai với 火冒三丈 nhằm kiểm tra khả năng phân biệt nghĩa đen và nghĩa ẩn dụ của thành ngữ

(3) Dạng trắc nghiệm nhiều lựa chọn (Quiz)

Câu hỏi trắc nghiệm được thiết kế theo ba hướng chính: Nhận diện thành ngữ dựa trên hình ảnh hoặc ngữ cảnh; Điền từ vào câu dựa trên ngữ pháp và logic văn hoá; Phân biệt từ gần nghĩa hoặc trái nghĩa.

Ví dụ: 有些老人认为结婚是为了____。(Một số người cao tuổi cho rằng kết hôn là để ____.)

A. 传宗接代 (nối dõi tông đường); B. 断子绝孙 (tuyệt tự); C. 望子成龙 (mong con thành tài); D. 重男轻女 (trọng nam khinh nữ).

Đáp án đúng: A. Câu hỏi này yêu cầu sinh viên hiểu bối cảnh văn hoá truyền thống, không chỉ nhớ nghĩa bề mặt.

(4) Dạng sắp xếp (Puzzle)

Dạng bài này yêu cầu xử lý ngữ cảnh phức tạp hơn, buộc sinh viên lựa chọn và sắp xếp thành ngữ phù hợp trong đoạn văn. Ví dụ:

第一次去见女朋友的父母，他一开始表现得____，说话也很小心。可是后来因为准备不充分，现场变得____，结果被批评了一顿，他爸爸听后更是____。(Lần đầu đến gặp bố mẹ bạn gái, ban đầu anh ấy tỏ ra____, nói năng cũng rất cẩn thận; nhưng sau đó do chuẩn bị chưa tốt, tình huống trở nên____, kết quả là bị phê bình một trận, bố anh ấy nghe xong lại càng____.)

Đáp án đúng: 恭恭敬敬 (cung kính, lễ phép) / 手忙脚乱 (luống cuống) / 火冒三丈 (nổi trận lôi đình).

Thời gian và điểm số được điều chỉnh tương ứng với mức độ khó của câu hỏi. Hệ thống tự động tính điểm dựa trên độ chính xác và tốc độ phản hồi, tạo động lực cạnh tranh tích cực.

3.5. Phương pháp xử lý và phân tích dữ liệu

Dữ liệu định lượng từ bài kiểm tra tiền - hậu kiểm và bảng hỏi được xử lý bằng SPSS. Thống kê mô tả (Mean, SD) được sử dụng để xác định đặc điểm điểm số của hai nhóm. Kiểm định t-test cặp đôi dùng để so sánh sự thay đổi trong từng nhóm; kiểm định t-test độc lập được áp dụng để so sánh sự khác biệt giữa hai nhóm ở thời điểm hậu kiểm (ý nghĩa $p < 0,05$).

Bên cạnh giá trị p, nghiên cứu tính kích thước ảnh hưởng theo hệ số Cohen's d nhằm đánh giá mức độ tác động của can thiệp. Dữ liệu định tính từ quan sát và phỏng vấn được phân tích theo phương pháp phân tích nội dung, mã hoá theo các chủ đề chính liên quan đến mức độ tham gia và động lực học tập. Việc kết hợp hai nguồn dữ liệu góp phần tăng độ tin cậy của kết quả.

4. Đối tượng nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu được xác định dựa trên tiêu chí lựa chọn và phạm vi nghiên cứu, nhằm đảm bảo tính đồng đều về trình độ và nội dung học tập. Tiêu chí lựa chọn gồm: 80 sinh viên trình độ trung cấp đang theo học học phần Kỹ năng 1 (Đọc); sinh viên được học cùng giáo trình và trong cùng học kỳ để bảo đảm tính đồng nhất về nội dung bài học.

Trên cơ sở tiêu chí này, nhóm mẫu được phân chia thành nhóm thực nghiệm tham gia các hoạt động ôn tập và củng cố từ vựng thông qua nền tảng Kahoot!, và nhóm đối chứng thực hiện ôn tập theo hình thức truyền thống như làm bài tập trên giấy, hỏi - đáp trực tiếp và kiểm tra miệng.

Cả hai nhóm được giảng dạy bởi cùng một giảng viên, sử dụng cùng giáo trình, nội dung bài học và thời lượng học tập, nhằm kiểm soát các biến ngoại lai và bảo đảm rằng bất kỳ khác biệt về kết quả học tập đều chủ yếu xuất phát từ yếu tố can thiệp công nghệ.

5. Kết quả nghiên cứu**5.1. Thực trạng áp dụng Kahoot! trong giảng dạy từ vựng tại trường Đại học Hải Phòng**

Khảo sát ban đầu được thực hiện trước khi tiến hành thực nghiệm đối với toàn bộ 80 sinh viên tham gia nghiên cứu. Khảo sát cho thấy việc sử dụng Kahoot! trong giảng dạy từ vựng tại Trường Đại học Hải Phòng còn khá hạn chế, chủ yếu dừng lại ở các hoạt động kiểm tra nhanh hoặc ôn tập mang tính hỗ trợ. Phần lớn giảng viên vẫn ưu tiên phương pháp dạy đọc truyền thống, với các bước cơ bản: kiểm tra bài cũ khi vào lớp, giới thiệu từ vựng mới, dịch câu và đoạn văn, giải thích mẫu câu và ngữ

pháp, và cuối cùng là hướng dẫn sinh viên thực hành bài tập luyện đọc. Theo khảo sát, có tới 72% sinh viên cho rằng việc học từ vựng trong học phần Kỹ năng 1 (Đọc) còn đơn điệu và thiếu tính tương tác.

Kết quả khảo sát sau can thiệp cho thấy 83% sinh viên đánh giá Kahoot! giúp gia tăng hứng thú học tập; 89% cho rằng mức độ tham gia của bản thân được cải thiện; 85% cảm thấy tự tin hơn khi sử dụng từ vựng tiếng Trung. Dữ liệu quan sát lớp học và phỏng vấn bán cấu trúc củng cố các kết quả định lượng này: sinh viên phản ứng nhanh hơn, chủ động trao đổi đáp án và thể hiện mức độ tập trung cao hơn so với giờ học truyền thống.

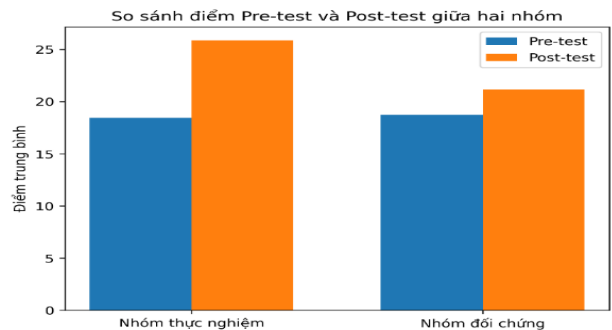
5.2. Tác động của Kahoot! đến việc học từ vựng của sinh viên

Bảng 1. So sánh điểm tiền kiểm và hậu kiểm giữa nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng

Nhóm	N	Pre-test M	SD	Post-test M	SD	Mức tăng	p (paired t-test)	Cohen's d
Thực nghiệm	40	18,45	3,12	25,87	2,95	+7,42	< .001	1,21
Đối chứng	40	18,72	3,05	21,14	3,18	+2,42	.032	0,38

Kết quả phân tích định lượng cho thấy việc tích hợp Kahoot! vào hoạt động ôn tập và củng cố từ vựng có tác động đáng kể đến kết quả học tập của sinh viên.

Điểm trung bình của nhóm thực nghiệm tăng từ 18,45 (SD = 3,12) ở thời điểm tiền kiểm lên 25,87 (SD = 2,95) ở hậu kiểm, với mức tăng 7,42 điểm; kiểm định paired-samples t-test cho thấy sự khác biệt có ý nghĩa thống kê ($p < .001$). Trong khi đó, nhóm đối chứng chỉ tăng 2,42 điểm (từ 18,72 lên 21,14; $p = .032$). So sánh giữa hai nhóm ở thời điểm hậu kiểm bằng independent-samples t-test cho thấy sự khác biệt có ý nghĩa thống kê ($p < .001$), khẳng định hiệu quả vượt trội của Kahoot! so với phương pháp truyền thống.



Hình 3. So sánh điểm trung bình tiền kiểm và hậu kiểm giữa nhóm thực nghiệm và nhóm đối chứng

Kết quả này cho thấy sự cải thiện không chỉ mang tính ngẫu nhiên mà phản ánh tác động mạnh mẽ của can thiệp sư phạm. Tuy nhiên, để lí giải đầy đủ ý nghĩa của sự gia tăng điểm số này, cần đặt kết quả trong khung lí thuyết nhận thức và động cơ học tập.

Dưới góc độ thuyết xử lí thông tin, các dạng bài như điền trống, phân biệt phương án gây nhiễu và sắp xếp thành ngữ trong ngữ cảnh đã thúc đẩy xử lí sâu (deep processing), buộc sinh viên đồng thời huy động tri thức về hình thể chữ Hán, âm đọc và sắc thái ngữ nghĩa. Quá trình lựa chọn đáp án dưới áp lực thời gian kết hợp với phản hồi tức thời đã tăng cường mã hoá trí nhớ và hỗ trợ truy hồi dài hạn.

Bên cạnh tác động nhận thức, dữ liệu khảo sát cho thấy 83% sinh viên đánh giá giờ học trở nên sinh động hơn, 85% ghi nhận khả năng ghi nhớ được cải thiện và 82% cảm thấy tự tin hơn khi sử dụng từ vựng. Những kết quả này phù hợp với Lí thuyết động cơ tự quyết, khi Kahoot! đồng thời đáp ứng nhu cầu về năng lực (competence), tự chủ (autonomy) và kết nối xã hội (relatedness).

Tổng hợp các kết quả định lượng và định tính cho thấy việc tích hợp Kahoot! đã tạo ra tác động toàn diện: (1) nâng cao hiệu quả ghi nhớ từ vựng với mức ảnh hưởng lớn; (2) thúc đẩy xử lí nhận thức sâu; (3) gia tăng động cơ nội tại và mức độ tham gia; và (4) hỗ trợ phát triển năng lực vận dụng từ vựng trong ngữ cảnh văn hoá cụ thể. Những phát hiện này cung cấp bằng chứng thực nghiệm rõ ràng về hiệu quả của mô hình trò chơi hoá trong dạy học từ vựng tiếng Trung trung cấp, đồng thời góp phần làm rõ cơ chế tác động của công cụ công nghệ trong bối cảnh giáo dục đại học.

6. Thảo luận

6.1. Giải thích tác động dưới góc độ nhận thức

Kết quả thực nghiệm cho thấy nhóm sử dụng Kahoot! có mức tăng điểm trung bình cao hơn đáng

kể so với nhóm đối chứng ($p < .001$; Cohen's $d = 1,21$). Mức ảnh hưởng lớn này cho thấy can thiệp không chỉ tạo khác biệt thống kê mà còn có ý nghĩa giáo dục thực tiễn.

Dưới góc độ thuyết xử lý thông tin, sự khác biệt này có thể được lí giải bởi mức độ xử lý sâu mà Kahoot! kích hoạt. Trong khi phương pháp truyền thống chủ yếu dừng ở nhận diện và ghi nhớ bề mặt, thì các dạng bài như điền trống, phân biệt phương án gây nhiễu và sắp xếp thành ngữ buộc sinh viên huy động tri thức ở cấp độ khái niệm và ngữ cảnh. Quá trình so sánh - loại trừ - lựa chọn dưới áp lực thời gian đã thúc đẩy mã hoá sâu, qua đó tăng cường khả năng truy hồi dài hạn.

Phản hồi tức thời đóng vai trò điều chỉnh nhận thức, giúp hạn chế việc hình thành tri thức sai bền vững. Điều này phù hợp với Giả thuyết đầu ra, theo đó việc buộc người học sản sinh và kiểm chứng giả thuyết ngôn ngữ góp phần thúc đẩy nội tại hoá tri thức.

Xét cụ thể theo từng dạng câu hỏi trên nền tảng Kahoot!, quan sát lớp học và phản hồi của sinh viên cho thấy mỗi dạng bài có cơ chế nhận thức khác nhau. Dạng Type Answer tạo mức độ truy hồi chủ động cao nhất do yêu cầu sinh viên tự nhập chính xác chữ Hán, tuy nhiên cũng ghi nhận tỉ lệ sai cao hơn ở giai đoạn đầu. Dạng Quiz và True/False giúp củng cố nhanh kiến thức và tạo cảm giác thành công tức thì nhờ nhận diện phương án đúng trong số lựa chọn. Trong khi đó, dạng Puzzle yêu cầu xử lý ngữ cảnh phức hợp và sắp xếp hợp lí, qua đó thúc đẩy xử lý sâu (deep processing) và tăng cường khả năng vận dụng từ vựng trong ngữ cảnh. Điều này cho thấy hiệu quả của Kahoot! không chỉ nằm ở yếu tố trò chơi hoá mà còn ở cấu trúc đa dạng của dạng bài, góp phần kích hoạt các mức độ xử lý nhận thức khác nhau.

6.2. Phân tích dưới góc độ động cơ học tập

Sự gia tăng mức độ hứng thú và tự tin của sinh viên cho thấy Kahoot! không chỉ tác động đến kết quả nhận thức mà còn ảnh hưởng đến cấu trúc động cơ học tập. Theo Lí thuyết động cơ tự quyết, môi trường học tập hiệu quả cần đáp ứng nhu cầu về năng lực, tự chủ và kết nối xã hội.

Kahoot! tạo điều kiện để sinh viên nhận thấy tiến bộ của bản thân thông qua hệ thống điểm số, đồng thời duy trì cảm giác kiểm soát khi tự quyết định phương án trả lời. Mặt khác, hình thức tổ chức tương tác và cạnh tranh lành mạnh góp phần củng cố sự gắn kết trong lớp học. Chính sự kết hợp giữa yếu tố cá nhân và xã hội này đã tạo nên môi trường học tập tích cực và bền vững hơn so với hình thức luyện tập đơn thuần.

6.3. So sánh với các nghiên cứu trước

Kết quả nghiên cứu phù hợp với phát hiện của Triệu Lê Na (2020) về việc gia tăng hứng thú học tập trong lớp tiếng Trung, đồng thời mở rộng kết quả của Vương Á (2018) khi cung cấp bằng chứng thực nghiệm định lượng rõ ràng hơn.

Khác với các nghiên cứu thiên về mô tả trước đây, nghiên cứu hiện tại sử dụng thiết kế bán thực nghiệm, có nhóm đối chứng và đo lường tiền - hậu kiểm, đồng thời tính toán kích thước ảnh hưởng. Điều này giúp tăng độ tin cậy và khả năng khái quát hoá kết quả.

6.4. Đề xuất vận dụng sư phạm

Từ kết quả nghiên cứu, có thể rút ra một số hàm ý: Thứ nhất, Kahoot! nên được tích hợp theo chu trình bài học (khởi động - củng cố - đánh giá nhanh), thay vì sử dụng rời rạc. Thứ hai, thiết kế câu hỏi cần vượt qua mức “Nhớ” để đạt tới “Vận dụng” và “Phân tích” theo thang nhận thức Bloom, đặc biệt đối với từ vựng trung cấp và thành ngữ văn hoá. Thứ ba, giáo viên cần cân bằng yếu tố trò chơi và học thuật bằng việc giải thích đáp án và mở rộng ngữ cảnh sau mỗi lượt chơi.

6.5. Hạn chế và hướng nghiên cứu tiếp theo

Nghiên cứu còn một số hạn chế. Do giới hạn thời gian của học kì, chưa triển khai bài kiểm tra trì hoãn (delayed post-test) sau 2 - 4 tuần để đánh giá mức độ duy trì từ vựng trong trí nhớ dài hạn; vì vậy, kết quả hiện tại chủ yếu phản ánh hiệu quả ngắn hạn. Bên cạnh đó, nghiên cứu được thực hiện trong phạm vi một cơ sở đào tạo với quy mô mẫu xác định.

Trong các nghiên cứu tiếp theo, cần mở rộng phạm vi triển khai, đồng thời bổ sung đánh giá trì hoãn và phân tích dữ liệu học tập từ hệ thống để làm rõ hơn hiệu quả dài hạn cũng như cơ chế tác động của mô hình trò chơi hoá trong dạy học từ vựng.

7. Kết luận và khuyến nghị

7.1. Kết luận

Kết quả nghiên cứu cho thấy việc tích hợp Kahoot! vào hoạt động ôn tập và củng cố từ vựng trong học phần Kỹ năng 1 (Đọc) đã mang lại hiệu quả rõ rệt cả về mặt nhận thức và thái độ học tập. Nhóm thực nghiệm đạt mức cải thiện điểm số cao hơn đáng kể so với nhóm đối chứng, với kích thước ảnh hưởng lớn, qua đó khẳng định giá trị sư phạm của mô hình trò chơi hoá trong bối cảnh giảng dạy tiếng Trung trình độ trung cấp.

Nghiên cứu không chỉ cung cấp minh chứng thực nghiệm cho tính khả thi của việc ứng dụng Kahoot! mà còn góp phần làm rõ cơ chế tác động của công cụ công nghệ đối với quá trình xử lý từ vựng và động lực học tập của sinh viên. Những kết quả này có ý nghĩa tham khảo trong việc thiết kế hoạt động dạy học tăng cường công nghệ trong giáo dục đại học.

7.2. Khuyến nghị

Trên cơ sở kết quả nghiên cứu, việc ứng dụng Kahoot! trong dạy học từ vựng tiếng Trung trung cấp có thể được triển khai theo hướng bền vững và hệ thống hơn trong thực tiễn đào tạo. Thứ nhất, việc tích hợp Kahoot! cần gắn với chiến lược phát triển năng lực ngôn ngữ dài hạn, thay vì chỉ sử dụng như một công cụ tạo hứng thú tức thời. Giảng viên nên xây dựng ngân hàng câu hỏi theo chủ đề, phân loại theo mức độ nhận thức và tái sử dụng có điều chỉnh qua các học kỳ nhằm bảo đảm tính liên tục và kế thừa trong thiết kế học liệu số. Thứ hai, quá trình triển khai cần chú trọng đến sự cân bằng giữa yếu tố trò chơi và mục tiêu học thuật. Sau mỗi lượt chơi, giảng viên nên dành thời gian phân tích đáp án, mở rộng ngữ cảnh sử dụng và liên hệ với nội dung bài học nhằm chuyển hoá trải nghiệm trò chơi thành tri thức ngôn ngữ có hệ thống. Thứ ba, ở cấp độ quản lý đào tạo, nhà trường có thể khuyến khích chia sẻ kinh nghiệm và học liệu giữa các giảng viên thông qua sinh hoạt chuyên môn hoặc xây dựng kho học liệu số chung. Điều này không chỉ giảm tải thời gian thiết kế cá nhân mà còn góp phần hình thành môi trường dạy học tăng cường công nghệ một cách ổn định và chuyên nghiệp hơn.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Anh

1. Brown, H. D. (2020). *Principles of language learning and teaching* (6th ed.). Pearson.
2. Craik, F. I. M., & Lockhart, R. S. (1972). *Levels of processing: A framework for memory research*. Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior, 11(6), 671-684.
3. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. Psychological Inquiry, 11(4), 227-268.
4. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9-15). ACM.
5. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification*. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025-3034). IEEE.
6. Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books.
7. Swain, M. (1985). *Communicative competence: Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development*. In S. Gass & C. Madden (Eds.), *Input in second language acquisition* (pp. 235-253). Newbury House.
8. Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). *The effect of using Kahoot! for learning - A literature review*. Computers & Education, 149, 103818.

Tiếng Trung

1. Huang Tinghua (黄庭花) (2023). *基于 Kahoot 的国际中文线上词汇练习设计*. Yunnan University.
2. Li Ming (李明) (2019). *游戏化教学模式在高校汉语课堂中的实践探索*. 对外汉语教学研究, (4), 66-72.
3. Zhang Luoyang (张珞阳) (2019). *Kahoot 在初级对外汉语课堂教学中的应用与研究*. Zhejiang University.
4. Zhao Lina (赵丽娜) (2020). *Kahoot 平台在汉语词汇教学中的应用效果分析*. 国际汉语教育研究, (2), 45-52.
5. Zhou Xuexing (周学幸) (2024). *学生反馈系统 Kahoot! 应用于初级汉语综合课的教学设计与实践*. Zhejiang University of Science and Technology.