

PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC TIẾNG VIỆT CHO SINH VIÊN HÀN QUỐC THÔNG QUA TRÒ CHƠI HỌC TẬP (TRƯỜNG HỢP THỰC NGHIỆM TẠI ĐẠI HỌC NGOẠI NGỮ HANKUK)

PHAN THANH BẢO TRẦN¹

VŨ TIẾN LONG²

Abstract: This paper investigates the effectiveness of integrating language games into teaching Vietnamese as a foreign language. Drawing on pedagogical experiments featuring seven non-digital games conducted with Korean learners at Hankuk University of Foreign Studies, the study evaluates the impact of these games on learner motivation and knowledge retention. Findings indicate that language games significantly reduce psychological barriers and enhance communicative interaction. They are particularly effective in teaching phonetics and dialect variation. However, the study also identifies certain limitations regarding time management and the logistical constraints of traditional teaching aids. Based on these findings, the research proposes the development of theoretical frameworks for the use of language games in teaching Vietnamese to foreigners, complemented by curated collections of practical game activities to enhance the efficacy of teaching international learners.

Keywords: *Linguistic competence, teaching Vietnamese as a foreign language, pedagogical experiment, learner motivation, educational games.*

1. Một số vấn đề về trò chơi học ngôn ngữ

1.1. Khái niệm

Về bản chất, trò chơi vốn là một hoạt động hướng tới mục đích giải trí trong đời sống thường nhật. Tuy nhiên, khi được tích hợp vào môi trường học tập và các chương trình giáo dục, trò chơi được định hướng bởi các mục tiêu sư phạm cụ thể. Mặc dù vậy, hình thức này vẫn bảo lưu các đặc trưng nền tảng. Theo định nghĩa của Wright, Betteridge và Buckby (2006: 1), trò chơi vẫn phải đảm bảo là “*một hoạt động mang tính giải trí và hấp dẫn, thường mang tính thử thách và là hoạt động trong đó người học chơi và thường tương tác với những người khác*”. Cũng theo nhóm tác giả này, tiêu chí căn bản để kiểm chứng một hoạt động có phải là trò chơi hay không chính là mức độ hứng thú và trải nghiệm tích cực mà nó mang lại cho người tham gia. Do đó, tính giải trí được xem là thuộc tính cốt lõi của mọi trò chơi. Bên cạnh yếu tố hạt nhân này, một trò chơi hoàn chỉnh còn được cấu thành bởi hệ thống các tiêu chí hỗ trợ như: tính thử thách, tính cạnh tranh (sự phân định thắng - thua) và tính quy phạm (sự vận hành tuân thủ các luật chơi chặt chẽ).

Về khía cạnh phân loại, các hoạt động trò chơi được ứng dụng trong nhà trường thuộc phạm trù trò chơi giáo dục hoặc trò chơi nghiêm túc - thường được gọi chung là trò chơi học tập trong ngữ cảnh sư phạm. Dựa trên mục tiêu và phương thức tổ chức, nhóm này có sự phân biệt rõ rệt với các hình thức trò chơi vận động, trò chơi giải trí đơn thuần hay trò chơi thương mại. Dẫu vậy, trong thực tiễn triển khai, loại hình trò chơi học tập này thường có sự giao thoa với các loại hình trò chơi rèn luyện trí tuệ (như giải ô chữ, giải mật thư, câu đố...) nhằm tối ưu hoá quá trình phát triển tư duy và nhận thức của người học.

1.2. Phân loại trò chơi học ngôn ngữ

Trò chơi học ngôn ngữ (language learning games) có thể được phân loại dựa trên tiêu chí đa dạng như: mức độ khó/ dễ, quy mô tổ chức (đơn giản hay phức tạp), mục tiêu sư phạm (trò chơi phát triển kỹ năng nói, trò chơi thực hành ngữ pháp,...), hoặc hình thức tương tác (trò chơi cá nhân hoặc trò chơi đối kháng). Tuy nhiên, trong các nghiên cứu nền tảng về phương pháp giảng dạy, ba hệ quy chiếu phân loại mang tính hệ thống và được ứng dụng phổ biến nhất bao gồm: (i) phân loại theo nền tảng kỹ thuật, (ii) phân loại theo thao tác thực hiện, (iii) phân loại theo mục đích giáo dục ngôn ngữ.

¹ Trường Đại học Khoa học xã hội và Nhân văn, ĐHQG TP. Hồ Chí Minh; Email: baotranh83@gmail.com

² Trường Đại học Khoa học xã hội và Nhân văn, ĐHQG TP. Hồ Chí Minh; Email: long.vutien@gmail.com

1.2.1. Phân loại theo nền tảng kỹ thuật

Căn cứ vào nền tảng công nghệ được sử dụng để thiết kế và tổ chức, các nhà nghiên cứu thường chia trò chơi nói chung và trò chơi học ngôn ngữ nói riêng thành hai nhóm cơ bản: trò chơi phi kỹ thuật số (non-digital games) - hay còn gọi là trò chơi vật lý (physical games), và trò chơi kỹ thuật số (digital games).

1.2.1.1. Trò chơi phi kỹ thuật số (trò chơi vật lý)

Đây là loại hình trò chơi truyền thống, vận hành hoàn toàn độc lập với các thiết bị điện tử. Quá trình tương tác diễn ra trong không gian thực tế, tận dụng các học cụ hữu hình kết hợp với chuỗi hoạt động thể chất và giao tiếp ngôn ngữ tự nhiên của người tham gia.

Về mặt lịch sử nghiên cứu, giá trị sư phạm của loại hình này đã được khẳng định từ sớm, tiêu biểu qua ấn bản đầu tiên của cuốn sách *Games for Language Learning* (thuộc bộ *Cambridge Handbooks for Language Teachers*) xuất bản năm 1979. Việc ấn phẩm này tiếp tục được tái bản lần thứ ba vào năm 2006 là minh chứng rõ nhất cho sức sống bền vững và mức độ tín nhiệm của giới giáo dục đối với phương pháp này. Theo Yaccob và Yunus (2019: 210), các trò chơi vật lý kinh điển như Board Games (Trò chơi bàn cờ), Snakes and Ladders (Rắn leo thang), Grammar Monopoly (Cờ ti phú ngữ pháp), Dominoes (Đô-mi-nô) và Wheel of Grammar (Vòng quay ngữ pháp) hiện vẫn đang được ứng dụng rộng rãi như một công cụ hỗ trợ đắc lực trong các giờ học ngôn ngữ.

1.2.1.2. Trò chơi kỹ thuật số

Theo định nghĩa khái quát, trò chơi kỹ thuật số bao hàm các chương trình tương tác được thiết kế và vận hành dưới sự hỗ trợ của hệ thống máy tính hoặc các thiết bị điện tử thông minh. Hình thức này dành cho một hoặc nhiều người chơi, hoạt động trên không gian trực tuyến (online) hoặc ngoài đời thực (offline). Dù mục tiêu khởi thủy là giải trí, trò chơi kỹ thuật số sở hữu tiềm năng lớn để tích hợp hiệu quả các mục tiêu giáo dục.

Được xây dựng dựa trên sự phát triển của mạng Internet, trí tuệ nhân tạo (AI), đồ họa hoạt hình và bộ công cụ phát triển trò chơi (game engines), môi trường ảo của hình thức này thúc đẩy tương tác đa chiều, qua đó chuyển hoá người tham gia thành những chủ thể học tập tích cực.

Tại các cơ sở giáo dục đáp ứng đủ điều kiện hạ tầng công nghệ, Yaccob và Yunus (2019: 210) ghi nhận sự phổ biến của các nền tảng như Quizlet, Edmodo, Frogplay hay các tựa game MMORPG. Đánh giá về tiềm năng của loại hình này, Reinders (2016: 1) khẳng định đây là môi trường tương tác, đa phương thức, nhập vai và cực kỳ phổ biến, trò chơi kỹ thuật số ngày càng nhận được sự quan tâm từ các nhà giáo dục trong những năm gần đây vì tiềm năng nâng cao trải nghiệm học ngôn ngữ, cả trong và ngoài lớp học.

1.2.2. Phân loại theo thao tác thực hiện

Hướng tiếp cận thứ hai lấy các thao tác nhận thức và hành vi cơ bản mà người học cần tiến hành để hoàn thành trò chơi làm tiêu chí phân loại (chủ yếu áp dụng cho nhóm trò chơi phi kỹ thuật số). Dựa trên cơ sở này, Wright, Betteridge và Buckby (2006) đã đề xuất một khung phân loại trò chơi ngôn ngữ chi tiết, bao gồm các nhóm thao tác: IDENTIFY (nhận diện): Bao gồm các thao tác DISCRIMINATE (phân biệt), GUESS (phỏng đoán) và SPECULATE (suy luận/đoán định); DESCRIBE (miêu tả); CONNECT (kết nối): Bao gồm COMPARE (so sánh), MATCH (ghép đôi/ kết nối) và GROUP (phân nhóm); REMEMBER (ghi nhớ); DO (thực hành hành động): Bao gồm MOVE (di chuyển), MIME (thể hiện bằng điệu bộ), DRAW (vẽ) và OBEY (thực hiện theo chỉ dẫn); ORDER (sắp xếp theo trình tự); CREATE (sáng tạo/ tạo lập);...

1.2.3. Phân loại theo mục đích giáo dục ngôn ngữ

Bên cạnh phân loại theo nền tảng kỹ thuật và thao tác thực hiện, Wright và cộng sự còn phân loại trò chơi dựa trên các thành tố và kỹ năng ngôn ngữ cụ thể mà trò chơi đó hướng tới. Cách phân loại này giúp người dạy dễ dàng tích hợp trò chơi vào tiến trình bài học như: *Ngữ âm* (các trò chơi tập trung vào nhận diện âm, trọng âm, ngữ điệu và phát âm chuẩn); *Từ vựng* (các trò chơi giúp mở rộng vốn từ, hiểu nghĩa ngữ cảnh và cách kết hợp từ); *Ngữ pháp* (các trò chơi vận dụng các cấu trúc cú pháp, thì của động từ hoặc các loại từ trong câu một cách tự nhiên); *Chức năng ngôn ngữ* (các trò chơi rèn luyện khả năng giao tiếp thực tế như: chào hỏi, đưa ra lời khuyên, xin lỗi, hoặc thuyết phục); *Diễn ngôn* (các trò chơi chú trọng vào tính liên kết, mạch lạc và cấu trúc của một văn bản hoặc đoạn hội thoại dài); *Kỹ năng ngôn ngữ* (các trò chơi rèn luyện chuyên sâu cho bốn kỹ năng nghe - nói - đọc - viết).

1.3. Vai trò và vị trí của trò chơi trong dạy học ngôn ngữ

1.3.1. Vai trò

Trong lí luận dạy học ngôn ngữ, chức năng cơ bản, thường được đề cập đầu tiên, của trò chơi là khả năng khơi gợi và duy trì động lực học tập cho người học. Tuy nhiên, giá trị sư phạm của hình thức này không chỉ dừng lại ở khía cạnh tâm lí. Theo Wright, Betteridge và Buckby (2006: 2), trò chơi “cung cấp một cách giúp người học trải nghiệm ngôn ngữ thay vì chỉ học nó”. Tiếp cận từ góc độ phương pháp luận, Yacob và Yunus (2019: 210) định vị trò chơi là một phần của phương pháp dạy học dựa trên nhiệm vụ (Task-Based Language Teaching) với người học là trung tâm và các hoạt động hợp tác, tương tác nhằm một mục đích xác định và hấp dẫn (tr. 210). Phương pháp này lấy người học làm trung tâm, thông qua các hoạt động tương tác và hợp tác nhằm hướng tới những mục tiêu học tập cụ thể và tạo thu hút. Mở rộng vấn đề, Yacob & Yunus (2019) cho rằng “khi trò chơi được tích hợp với các bài học ngôn ngữ, nó sẽ hỗ trợ các kĩ năng học tập và tư duy bậc cao” (Yacob & Yunus 2019: 210).

Đặc biệt, đối với loại hình trò chơi kĩ thuật số, tiềm năng kiến tạo môi trường thực hành càng thể hiện rõ nét. Godwin-Jones (2014: 10) nhấn mạnh rằng hình thức này “có thể cung cấp một môi trường nhập vai trong đó ngôn ngữ đích được sử dụng rộng rãi. Để tiến bộ trong trò chơi, người chơi thường phải sử dụng ngôn ngữ đó một cách tích cực, tương tác bằng lời nói với các đối tượng trong trò chơi hoặc những người chơi khác. Điều này có nghĩa là họ đang sử dụng ngôn ngữ theo những cách thực tế và có ý nghĩa để hoàn thành một nhiệm vụ”.

Bên cạnh đó, xét trên phương diện tương tác xã hội, Reinders (2016) lưu ý đến đặc trưng của “văn hoá sân chơi”, “văn hoá sân chơi hầu như chỉ được truyền miệng” và khía cạnh truyền miệng này tạo ra áp lực tự nhiên, đòi hỏi trẻ phải diễn đạt tư duy bằng ngôn ngữ nói. (...) Hoạt động vui chơi cho phép trẻ chuyên giao các kĩ năng và kiến thức để giải quyết vấn đề, khám phá và phân tích các quá trình đang diễn ra để phát triển các kĩ năng và chiến lược ngôn ngữ” (Reinders, 2016: 3).

1.3.2. Vị trí

Trong các diễn ngôn giáo dục đương đại, tồn tại nhiều quan điểm đề cao, thậm chí tuyệt đối hoá vai trò của trò chơi trong giảng dạy ngôn ngữ (ví dụ: định vị đây là phương pháp trọng tâm của chương trình đào tạo thế kỉ XXI, thay vì chỉ coi là một công cụ giải trí đơn thuần). Tuy nhiên, dưới lăng kính khoa học và phản biện khách quan, có thể nhận thấy phương pháp này sở hữu cả những ưu thế vượt trội lẫn các giới hạn nội tại. Do đó, trò chơi giữ một vị trí quan trọng nhưng mang tính chất bổ trợ, không thể chiếm vai trò độc tôn trong hệ thống giảng dạy ngôn ngữ tại nhà trường. Vị trí này được quy định bởi hai yếu tố cơ bản sau:

Xét về cơ chế vận hành, việc tổ chức trò chơi luôn đòi hỏi sự đầu tư đáng kể về quỹ thời gian. Khảo sát thực tiễn từ các trò chơi vật lí do Wright, Betteridge và Buckby (2006) thiết kế cho thấy mỗi hoạt động thường tiêu tốn từ 10 đến 20 phút (tr.10); trong khi đó, các trò chơi kĩ thuật số yêu cầu thời lượng dài hơn đáng kể. Thêm vào đó, đặc thù tương tác cao và tính chất sôi động nội tại của trò chơi đôi khi không đảm bảo tính trật tự và không gian nghiêm túc của môi trường học thuật chính khoá - nơi vốn đề cao sự tập trung và tính quy phạm. Hệ quả là, trò chơi thường được đánh giá phù hợp hơn khi triển khai dưới dạng các hoạt động ngoại khoá. Phản ánh thực trạng này, Godwin-Jones (2014) cũng nhận định: “Trò chơi, khi được sử dụng trong giáo dục ngày nay, thường là một hoạt động biệt lập không được tích hợp hoàn toàn vào cấu trúc khoá học và có thể không được ghi nhận giống như các hoạt động khoá học khác” (tr.16).

Xét về giới hạn nội dung, trò chơi sở hữu các đặc trưng chuyên biệt thiên về thực hành, không phải mọi nội dung trong chương trình đào tạo đều có thể được “trò chơi hoá” (gamification) một cách hiệu quả. Việc sử dụng trò chơi như một công cụ duy nhất để rèn luyện toàn diện và có hệ thống toàn bộ kiến thức ngôn ngữ là điều bất khả thi. Hay nói cách khác là không thể dùng trò chơi để dạy các nội dung lí thuyết một cách có hệ thống.

Tựu trung lại, mặc dù mang lại nhiều giá trị, bản chất trò chơi vẫn là một hình thức dạy học mang tính bổ trợ đặc thù. Phương pháp này đóng vai trò làm phong phú hệ sinh thái lớp học, nâng cao trải nghiệm của người học, nhưng không thể thay thế hoàn toàn các phương thức giảng dạy cơ bản khác.

2. Miêu tả các trò chơi

Sau đây là phần mô tả chi tiết về mục tiêu sư phạm, học cụ và quy trình vận hành (luật chơi) của 7 trò chơi mà chúng tôi thiết kế để thực nghiệm tại Trường Đại học Ngoại ngữ Hankuk. Vì điều kiện thời gian, phương tiện và khả năng hạn chế, nên tất cả 7 trò chơi chúng tôi thử nghiệm ở đây đều thuộc trò chơi truyền thống, phi kỹ thuật số, trong đó, xét về thao tác thực hiện, trò chơi thứ nhất là loại *trò chơi tìm kiếm*, trò chơi thứ hai là loại *trò chơi trình diễn*, trò chơi thứ ba là loại *trò chơi suy đoán*, trò chơi thứ tư là loại *trò chơi phân loại*, trò chơi thứ năm là loại *trò chơi nối kết*, trò chơi thứ sáu là loại *trò chơi nhận diện và sắp xếp*, trò chơi thứ bảy là loại *trò chơi nhập vai*.

Xét theo mục đích giáo dục ngôn ngữ, trò chơi thứ nhất, thứ ba, thứ tư, thứ năm thuộc *trò chơi từ vựng*, trò chơi thứ hai thuộc *trò chơi ngữ âm*, trò chơi thứ sáu thuộc *trò chơi ngữ pháp*, trò chơi thứ bảy thuộc *trò chơi ngữ âm - từ vựng - phương ngữ*.

I. TRÒ CHƠI “LUÂN PHIÊN ĐỐI ĐẦU”

(a) Mục tiêu sư phạm

Trò chơi nhằm củng cố và mở rộng hệ thống từ theo trường nghĩa.

(b) Học cụ và công tác chuẩn bị

- Hệ thống thẻ (có dây đeo ở cổ) có ghi số thứ tự (tương ứng với sĩ số của lớp). Có thể sử dụng màu sắc để phân biệt nhóm thẻ số chẵn và số lẻ.

- Phân chia không gian lớp học thành hai khu vực: Khu vực thi đấu và khu vực chờ (dành cho sinh viên chưa đưa ra được đáp án hoặc chưa đến lượt).

(c) Quy tắc vận hành

Người học có nhiệm vụ tìm từ ngữ thuộc chủ đề do giảng viên quy định. Sinh viên không đưa ra được đáp án hợp lệ trong thời gian cho phép sẽ phải di chuyển vào khu vực chờ. Những sinh viên này có cơ hội quay lại vòng thi đấu chính nếu đưa ra được đáp án chính xác ở các lượt câu hỏi cứu trợ.

(d) Tiến trình tổ chức

Bước 1: Sinh viên tiến hành bốc thăm thẻ số thứ tự.

Bước 2: Dựa trên số thẻ, lớp học chia thành hai đội đối diện nhau (số chẵn và số lẻ).

Bước 3: Giảng viên công bố chủ đề từ vựng (ví dụ: danh từ chỉ động vật, đồ vật, trái cây, thức ăn, quốc gia, bộ phận cơ thể,...).

Bước 4: Giảng viên điều phối lượt trả lời luân phiên giữa hai đội.

Bước 5: Sinh viên không đưa ra được đáp án phải di chuyển vào khu vực chờ.

Bước 6: Tùy thuộc vào quy mô lớp học, sau khi hoàn tất một lượt chơi, giảng viên tổ chức vòng cứu trợ để nhóm sinh viên ở khu vực chờ trả lời câu hỏi phụ và giành quyền quay lại đội hình chính.

II. TRÒ CHƠI “GIẢ TIẾNG VẬT KÊU”

(a) Mục tiêu sư phạm

Trò chơi giúp người học phát âm chuẩn xác hệ thống thanh điệu tiếng Việt và ghi nhớ một số từ tượng thanh tiếng Việt.

(b) Học cụ và công tác chuẩn bị

- Ngữ liệu: bài thơ *Tình hoài* (Tác giả: Lê Ta) được trình bày trực quan trên bảng, giấy khổ lớn hoặc màn hình trình chiếu.

- Phần thưởng khích lệ.

(c) Quy tắc vận hành

Sinh viên luân phiên đọc diễn cảm các câu thơ trong ngữ liệu. Cá nhân mắc lỗi phát âm thanh điệu lặp lại sẽ phải thực hiện một yêu cầu phụ mang tính giải trí (mô phỏng tiếng kêu của động vật/sự vật).

Những sinh viên phát âm chuẩn xác sẽ được ghi nhận và khen thưởng.

(d) Tiến trình tổ chức

Bước 1: Giảng viên giới thiệu hệ thống từ tượng thanh mô phỏng âm thanh trong tiếng Việt (ví dụ: *meo meo, gâu gâu, cạp cạp, be be, ó ồ ồ, vo ve, tích tắc, róc rách...*).

Bước 2: Tổ chức cho sinh viên luyện phát âm các từ tượng thanh nêu trên.

Bước 3: Giới thiệu ngữ liệu bài thơ *Tình hoài* (gồm 8 câu) và chỉ định sinh viên luân phiên đọc thành tiếng từng câu thơ.

“Trời buồn làm gì trời rầu rầu
 Anh yêu em xong anh đi đâu?
 Lắng tiếng gió, xuôi, thấy tiếng khóc
 Một bụng một dạ một nặng nhọc
 Áo tưởng chỉ để khổ để tủi
 Nghĩ mãi gỡ mãi lỗi vẫn lỗi
 Thương thay cho em căm thay anh
 Tình hoài càng ngày càng tàn đĩnh.”

Bước 4: Áp dụng chế tài sự phạm mang tính giải trí (mô phỏng âm thanh) đối với những trường hợp vi phạm lỗi thanh điệu nhiều lần.

Bước 5: Khuyến khích sinh viên xung phong đọc các đoạn thơ dài (từ 2 đến 4 câu) và tiến hành trao thưởng.

III. TRÒ CHƠI “THỬ TÀI SUY ĐOÁN”

(a) Mục tiêu sự phạm

Trang bị vốn kiến thức về hệ thống thành ngữ, tục ngữ thông dụng trong tiếng Việt, qua đó giúp người học tiếp cận đặc trưng tri nhận và tư duy hình ảnh của người Việt.

(b) Học cụ và công tác chuẩn bị

- Bút lông và 4 bảng phụ (hoặc giấy) khổ lớn chứa hệ thống ngữ liệu khuyết từ, được phân thành 4 nhóm:

Nhóm 1:

vào Nam ... Bắc
 bàn tay có ... dài ... ngắn
 ai uốn câu cho vừa miệng ...
 ... như son

Nhóm 3:

bình ... rượu mới
 bắm thẳng có ..., ai bắm thẳng trọc đầu
 khoẻ như ...
 ... như tuyết

Nhóm 2:

ba chìm bảy ...
 anh em như thẽ tay ...
 nhanh như ...
 ... như bún

Nhóm 4:

bán anh em ... mua láng giềng gần
 ... hai thữ tóc
 chậm như ...
 ... như cột nhà cháy

- Phần thưởng khích lệ.

(c) Quy tắc vận hành

- Lớp học được chia thành 4 đội thi đấu.

- Dựa trên văn cảnh, các đội sinh viên vận dụng thao tác suy luận để tìm từ thích hợp (từ trái nghĩa, danh từ chỉ bộ phận cơ thể/chỉ động vật, hoặc tính từ) điền vào chỗ khuyết.

- Đội sinh viên nào hoàn thành với tốc độ nhanh và độ chính xác cao nhất sẽ giành chiến thắng. Đội làm chậm hoặc sai nhiều nhất sẽ bị phạt.

(d) Tiến trình tổ chức

Bước 1: Giảng viên phân đội, phát học cụ và phổ biến yêu cầu trò chơi.

Bước 2: Các đội tiến hành thảo luận và điền đáp án lên bảng phụ.

Bước 3: Sau khi hoàn thành, giảng viên đặt câu hỏi vấn đáp để các đội lí giải cơ sở logic của việc lựa chọn từ, qua đó làm rõ ý nghĩa của thành ngữ.

Bước 4: Tổng kết điểm số, đánh giá mức độ hoàn thành, trao thưởng và xử phạt.

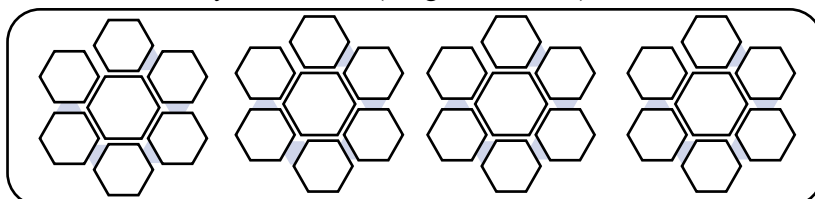
IV. TRÒ CHƠI “XẾP CHỮ VÀO HÌNH”

(a) Mục tiêu sự phạm

Phát triển năng lực nhận diện, hiểu nghĩa của nhóm từ đồng nghĩa và ứng dụng vào thực hành đặt câu (1 câu/1 từ), mỗi đội chỉ đặt 1 câu hoặc số lượng câu tùy theo giảng viên quy định.

(b) Học cụ và công tác chuẩn bị

- Hai bảng phụ khổ lớn trình bày sẵn các ô từ (dạng hình hoa thị).



- Bút lông và phần thưởng.

(c) Quy tắc vận hành

- Các đội thi đấu với nhau, mỗi đội thực hiện chuỗi hai nhiệm vụ: phân loại, sắp xếp các từ đồng nghĩa (được cung cấp) vào các ô của hoa thị, từ trung tâm của nhóm từ đồng nghĩa phải nằm trong ô ở giữa hoa thị; tiến hành đặt câu với các từ vừa sắp xếp.

- Đội có tốc độ hoàn thành nhanh, điền từ chính xác và đặt câu đúng ngữ pháp sẽ chiến thắng.

(d) Tiến trình tổ chức

Bước 1: Giảng viên chia sinh viên thành các đội và cung cấp các nhóm từ đồng nghĩa, mỗi nhóm có 7 từ (trương đương với số ô của hình hoa thị). Sau đây là các từ đồng nghĩa cần xếp vào hình sao cho đúng yêu cầu: *khổng lồ, nhỏ nhất, qua đời, tắt thở, đồ sộ, vĩ đại, phát biểu, trình bày, nhỏ nhoi, tí hon, nhỏ, bé, tán dóc, ba hoa, lớn, to, lớn lao, nhỏ xíu, to tướng, nhỏ nhen, chết, nói, hi sinh, từ trần, bỏ mạng, về với tổ tiên, mở miệng, múa mép.*

Bước 2: Sinh viên tiến hành thảo luận, gom nhóm các từ đồng nghĩa và điền vào các ô tương ứng trên hình hoa thị.

Bước 3: Các đội thực hành đặt câu với các từ vừa điền nhằm khẳng định khả năng thông hiểu nghĩa của từ và tạo lập câu.

Bước 4: Giảng viên đánh giá, chỉnh sửa lỗi ngữ pháp và tổng kết điểm số.

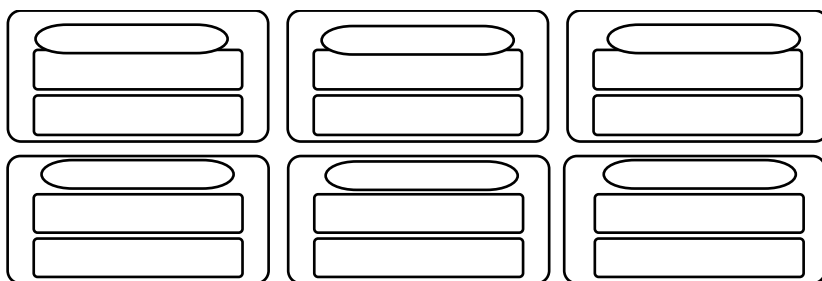
V. TRÒ CHƠI “NÉM CÒN”

(a) Mục tiêu sư phạm

Khắc sâu các quan hệ ngữ nghĩa giữa các từ trong trường nghĩa (quan hệ bao chứa, quan hệ trái nghĩa)

(b) Học cụ và công tác chuẩn bị

- Hai bảng phụ (hoặc giấy) khổ lớn, mỗi bảng phụ có 6 khung hình, mỗi khung hình có 1 ô bầu dục và 2 ô chữ nhật. Các bảng phụ có keo hai mặt dính/treo lên.



- Hệ thống thẻ: 39 thẻ có chứa từ (flashcards) chia làm 2 nhóm:

Nhóm 1 (tên gọi trường nghĩa): *tính tình, cường độ, vị trí, độ sâu, kích thước, khoảng cách, tính cách, trạng thái tâm lý, cách thức hoạt động, hình dạng, màu sắc, độ sáng.*

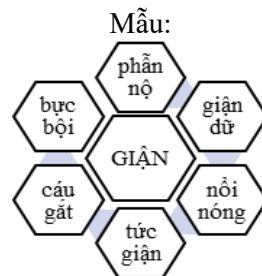
Nhóm 2 (từ ngữ thuộc trường nghĩa): *vội vàng, thông thả, yếu, mạnh, trong, ngoài, nông, cạn, dài, gần, xa, gần, trên, già, đối, dưới, trung thực, bi quan, lịch sự, lạc quan, bất lịch sự, tròn, trắng, méo, tối tăm, đen, sáng sủa.*

- Keo dính và phần thưởng.

(c) Quy tắc vận hành

- Chia lớp làm hai đội, một đội lên “ném cò” (chọn từ ngữ cho sẵn điền vào khung hình sao cho đúng chỗ), đội còn lại “bắt cò” và đáp trả (chọn từ ngữ cho sẵn điền vào chỗ trống tại khung hình mà đội bạn đã ném cò vào sao cho đúng). Hai đội cứ thế luân phiên nhau, một bên ném cò, một bên đáp trả. Người trong mỗi đội lần lượt thay nhau chơi.

Nếu đội ném cò chọn điền từ vào ô hình bầu dục thì chỉ điền một từ, nhưng nếu chọn điền vào ô hình chữ nhật thì phải điền hai từ vào hai ô. Đội thứ hai đáp trả theo cách ngược lại. Như vậy, tên gọi trường nghĩa ở ô bầu dục, từ ngữ thuộc trường nghĩa ở ô chữ nhật theo mẫu sau:





- Người của đội nào điền từ/sai thì bị phạt. Đội nào có số lần thắng nhiều hơn sẽ được thưởng.
- Trò chơi chia làm hai hiệp. Mỗi hiệp điền đúng 18 từ vào 6 khung hình thì kết thúc hiệp.

(d) Tiến trình tổ chức

Bước 1: Giảng viên phân sinh viên thành các đội, phổ biến quy luật gắn thẻ vào khung hình. Hai đội chơi trò “kéo búa bao” (oẳn tù tì) để giành quyền ưu tiên đi trước.

Bước 2: Sinh viên lần lượt “ném còn” và “bắt còn” đáp trả nhau theo đội. Đội nào điền sai sẽ bị trừ điểm hoặc mất lượt.

Bước 3: Trò chơi được chia thành hai hiệp (mỗi hiệp xử lý 18 thẻ từ vào 6 khung hình). Giảng viên đóng vai trò trọng tài, tổng kết điểm, xử phạt và trao thưởng sau mỗi hiệp.

VI. TRÒ CHƠI “LIÊN KẾT VÀ HOÀN THIÊN”

(a) Mục tiêu sư phạm

Đo lường năng lực nhận diện từ qua thính giác, rèn luyện tư duy cú pháp (thiết lập câu) và năng lực tổ chức văn bản (liên kết câu thành khổ thơ).

(b) Học cụ và công tác chuẩn bị

- Chuẩn bị 22 (thẻ chứa từ ngữ có keo hai mặt) chứa các mảnh ghép của hai khổ thơ, được phân thành hai túi dữ liệu riêng.

Dữ liệu 1: *tới trường / hôm qua / em / dắt tay / mẹ / hôm nay/ một mình/ lên nương/ mẹ / từng bước/ em đến lớp*

Dữ liệu 2: *em / của / trường / lặng giữa / tre trẻ / cô giáo em / be bé / nằm / rừng cây / dạy em hát / rất hay*

- Phần thưởng khích lệ.

(c) Quy tắc vận hành

- Chia lớp học thành hai đội, mỗi đội xử lý một túi dữ liệu.

- Sinh viên phải vượt qua ba cấp độ thử thách: (1) nhận diện nhanh bằng thính giác, (2) tái tạo cú pháp và liên kết văn bản, (3) phân tích ngữ nghĩa chuyên sâu.

(d) Tiến trình tổ chức

Giai đoạn 1 (nhận diện): Giảng viên xướng âm ngẫu nhiên các từ ngữ. Thành viên trong đội phải tìm nhanh và giơ cao thẻ chứa đáp án tương ứng.

Giai đoạn 2 (tái tạo văn bản): Sinh viên sắp xếp các thẻ từ rời rạc thành câu hoàn chỉnh, sau đó liên kết các câu thành một khổ thơ có ý nghĩa logic.

Giai đoạn 3 (giải nghĩa): Giảng viên yêu cầu sinh viên giải thích sắc thái nghĩa của các từ láy (be bé, tre trẻ) hoặc giới từ chỉ không gian (lên, giữa). Cá nhân hoàn thành xuất sắc từng giai đoạn sẽ được cộng điểm thưởng.

VII. TRÒ CHƠI “DỊCH TIẾNG VIỆT RA TIẾNG VIỆT”

(a) Mục tiêu sư phạm

Cung cấp tri thức về phương ngữ, giúp người học nhận diện, giải mã và chuyển đổi một số từ địa phương của ba vùng miền (Bắc - Trung - Nam) sang tiếng Việt toàn dân.

(b) Học cụ và công tác chuẩn bị

- Chuẩn bị 10 phiếu chứa các tình huống hội thoại có sử dụng phương ngữ³:

(1) *Cháu ở **mô** qua đây học tiếng Việt **rứa**;*

(2) *Bạn bị **đứt tay** à? Bạn có bị **răng** không?*

(3) *Bạn có ăn được thịt **heo** không;*

(4) *Đi đá **banh** với chúng mình đi bạn.*

(5) *Hai nhóm người này đang **oánh lộn**. Tụi mình tránh cho xa thôi.*

³ Nếu lớp đông, giảng viên có thể sử dụng thêm ba câu sau:

(11) ***Bữa** nay đi ăn tiệc mà quên mang theo cái **ví**.*

(12) *Sao anh **hổng** nói cho **tui** hay?*

(13) *Cái **mền** này **bự** quá!*

(6) *Bố mẹ của con ở Hàn Quốc **mắn** nghề gì;*

(7) ***Ba** của mình mất rồi, chỉ còn **má**.*

(8) ***Thầy** với **u** sinh ra mình rất thích ăn món kim chi.*

(9) *Cháu rót cho **ông** chén **nác** để **ông** uống cho đỡ khát.*

(10) *Các em có thấy **màu** sắc của **bầy** bức tranh này khác với mấy bức tranh ở bên kia không?*

- 10 phần quà lưu niệm.

(c) Quy tắc vận hành

- Trò chơi vận hành theo hình thức đóng vai (role-play).

- Hai đội bốc thăm phân vai: một người đội A đóng vai người bản địa đọc câu hội thoại (có phương ngữ) và một người B đóng vai “phiên dịch viên” (chuyên ngữ sang tiếng Việt toàn dân) đồng thời người đội B “đáp lời”, phải trả lời câu hỏi hoặc trả lời yêu cầu nêu ra trong hội thoại (chào - chào, hỏi - trả lời, yêu cầu - phản hồi,...). Nếu không đủ thời gian, hoặc năng lực tiếng Việt của sinh viên còn yếu, bỏ qua hoạt động “đáp lời”.

- Tiêu chí tính điểm: 1 điểm cho việc chuyển ngữ chính xác; 1 điểm cho việc “đáp lời” Có thể cộng thêm 1 điểm thưởng nếu xác định đúng xuất xứ vùng miền của phương ngữ và 1 điểm thưởng dành cho các đối đáp tự nhiên, dí dỏm.

(d) Tiến trình tổ chức

Bước 1: Tuyển chọn 10 sinh viên tham gia trực tiếp (tự nguyện hoặc do chỉ định), chia làm hai đội đối kháng. Bốc phiếu để quyết định quyền ưu tiên.

Bước 2: Đại diện đội 1 bốc phiếu, đọc to câu hội thoại có từ địa phương và chỉ định người phiên dịch thuộc đội 2. Đồng thời, giảng viên chiếu nội dung câu hội thoại lên màn hình để cả lớp cùng phân tích.

Bước 3: Sinh viên đội 2 thực hiện nhiệm vụ chuyển ngữ và “đáp lời”. Nếu người bị chỉ định không đưa ra đáp án chính xác, quyền ghi điểm sẽ được chuyển giao cho người đặt câu hỏi.

Bước 4: Luân phiên đổi vai cho đến khi hết phiếu.

Bước 5: Sau khi 10 sinh viên hoàn thành lượt chơi chính thức, giảng viên mở rộng quyền trả lời các câu hỏi cho các sinh viên dự khán để duy trì tính tương tác toàn diện. Giảng viên tổng kết, trao danh hiệu “Phiên dịch viên xuất sắc” và phát quà lưu niệm.

3. Kết quả thực nghiệm

3.1. Đối tượng thực nghiệm

Nhằm đánh giá hiệu quả thực tiễn của việc ứng dụng trò chơi trong giảng dạy ngôn ngữ, nhóm nghiên cứu đã tiến hành thiết kế và tổ chức thực nghiệm với khách thể nghiên cứu là nhóm sinh viên người Hàn Quốc đang theo học chương trình tiếng Việt (trình độ Trung cấp) tại Trường Đại học Ngoại ngữ Hankuk.

3.2. Thời gian triển khai và sự tiếp nhận ban đầu của người học

Quá trình thực nghiệm sư phạm được triển khai trong ba học kì liên tiếp: Học kì 1 năm 2023, học kì 2 năm 2023 và học kì 1 năm 2024.

Kết quả quan sát thực tế cho thấy, trong những lần đầu tổ chức, phần lớn sinh viên chưa quen với phương pháp học tập thông qua trò chơi ngôn ngữ. Ban đầu, sinh viên tham gia với tâm lí tò mò đan xen sự e ngại, thể hiện rõ qua sự ngập ngừng ở 1-2 người chơi đầu tiên. Tuy nhiên, chỉ sau khoảng 5 phút làm quen và nắm vững quy tắc vận hành, sinh viên đã vượt qua rào cản tâm lý, bắt đầu tương tác một cách tự nhiên và chủ động hơn.

3.3. Đánh giá hiệu quả thực tiễn theo nhóm trò chơi

Dựa trên các tham số về mức độ hứng thú, tính khả thi về thời gian và kết quả đánh giá năng lực ngôn ngữ, hiệu quả của 7 trò chơi được phân tích cụ thể như sau:

3.3.1. Nhóm trò chơi từ vựng (trò chơi I, III, IV, V)

Mặc dù yêu cầu thao tác của nhóm trò chơi này ở mức cơ bản, kết quả thực nghiệm lại bộc lộ những hạn chế về vốn từ của sinh viên. Số lượng từ được truy xuất và tái hiện trong quá trình chơi khá thấp. Về khía cạnh thời gian, nhóm trò chơi này tiêu tốn trung bình khoảng 20 phút. Để lồng ghép vào quỹ thời gian 100 phút của hai tiết học liên tiếp, giảng viên buộc phải đẩy nhanh tiến độ truyền tải kiến

thức của bài học chính khoá. Về mặt tâm lý, mức độ hứng thú của sinh viên ở trò chơi I, III chỉ đạt mức trung bình; bầu không khí lớp học trầm lắng hơn so với nhóm trò chơi thực hành ngữ âm và phương ngữ (trò chơi II và VII) do người học phải chịu áp lực nhận thức nhất định. Kết quả kiểm tra năng lực cho thấy có khoảng 60% sinh viên không thể đưa ra đáp án và phải bỏ lượt ít nhất hai lần.

3.3.2. Nhóm trò chơi thực hành ngữ âm và phương ngữ (trò chơi II và VII)

Đây là nhóm trò chơi ghi nhận mức độ hứng thú và tỷ lệ tương tác tích cực nhất từ phía người học. Ưu điểm nổi bật là các trò chơi này giúp giải tỏa tâm lý e ngại, lúng túng thường thấy ở nhóm trò chơi I, III, IV, V; đồng thời tạo không gian lí tưởng để người học rèn luyện, chuẩn hoá phát âm.

Đối với trò chơi II (Giả tiếng vật kêu): Đây được đánh giá là mô hình có tính khả thi cao nhất. Sự tương tác của sinh viên diễn ra luân phiên, liên tục, phù hợp với quỹ thời gian cho phép mà không gây căng thẳng về mặt học thuật. Kết quả ghi nhận 100% sinh viên tham gia trọn vẹn (không có hiện tượng bỏ lượt). Dù có hơn 90% sinh viên mắc ít nhất một lỗi phát âm thanh điệu, đây lại là cơ sở dữ liệu thực tiễn quan trọng để giảng viên tiến hành uốn nắn và sửa lỗi kịp thời.

Đối với trò chơi VII (Dịch tiếng Việt ra tiếng Việt): Hoạt động đóng vai tạo ra hiệu ứng tâm lý vô cùng tích cực; sinh viên kết thúc giờ học trong trạng thái phấn khởi và chủ động lặp lại việc tra cứu, đối chiếu từ đồng nghĩa giữa ba phương ngữ (Bắc - Trung - Nam). Tuy nhiên, rào cản lớn nhất là thời lượng kéo dài (hơn 30 phút), làm giảm tính khả thi nếu áp dụng trong một buổi học chính khoá (tiêu chuẩn). Do độ khó của từ địa phương, tỉ lệ bỏ lượt lên đến hơn 80%, cá biệt có những câu hỏi vượt quá khả năng giải quyết của toàn bộ lớp. Dưới lăng kính lí luận dạy học, sự bế tắc tạm thời này lại tạo ra “xung đột nhận thức”, khơi gợi trí tò mò, kích thích sinh viên chủ động tìm tòi và ghi nhớ kiến thức sâu sắc hơn.

3.3.3. Nhóm trò chơi vận dụng tư duy tổng hợp (trò chơi VI)

Trò chơi VI (Liên kết và hoàn thiện) sở hữu mức độ khó cao nhất, có cấu trúc tiệm cận với nội dung các bài tập và đề thi đánh giá năng lực chính thức. Quá trình thực nghiệm chỉ ra rằng sinh viên vẫn duy trì thái độ hăng hái tương đương trò chơi II, nhưng đi kèm với sự tập trung cao độ và trạng thái căng thẳng trí óc rõ rệt. Tuy nhiên, trạng thái căng thẳng này đóng vai trò như một đòn bẩy động lực, kích thích nỗ lực chinh phục thử thách ngay tại lớp và hình thành ý thức tự học sau giờ lên lớp. Tương tự trò chơi VII, hạn chế của trò chơi VI nằm ở khâu kiểm soát thời lượng khi hoạt động này tiêu tốn hơn 30 phút, vượt xa định mức lí tưởng (khoảng 15 phút) dành cho các hoạt động hỗ trợ trong một buổi học 2 tiết.

4. Giải pháp khắc phục

Từ những hạn chế ghi nhận được trong quá trình thực nghiệm, nhóm tác giả đề xuất một số giải pháp nhằm tối ưu hoá việc ứng dụng trò chơi trong giảng dạy tiếng Việt cho người Hàn nói riêng và người nước ngoài nói chung.

4.1. Tối ưu hoá quản trị thời gian và cấu trúc bài học

Để giải quyết mâu thuẫn giữa thời lượng trò chơi và quỹ thời gian hạn hẹp của tiết học chính khoá, giảng viên cần thực hiện phương thức “lồng ghép tịnh tiến”. Thay vì tổ chức trò chơi như một hoạt động tách biệt ở cuối buổi, các trò chơi ngắn (như trò chơi thứ hai) nên được tích hợp trực tiếp vào phần kiểm tra bài cũ hoặc khởi động. Đối với các trò chơi phức tạp, chiếm nhiều thời gian (như trò chơi sáu và bảy), giảng viên có thể chia nhỏ quy trình thành các chặng hoặc chuyển hoá một phần nội dung thành nhiệm vụ chuẩn bị trước giờ lên lớp. Hoặc giảm bớt số nhiệm vụ cần thực hiện.

4.2. Cải tiến hệ thống học cụ theo hướng tinh gọn và trực quan

Nhằm khắc phục sự cồng kềnh của các loại hình trò chơi phi kĩ thuật số, cần thực hiện chuẩn hoá và “module hoá” các bộ học cụ. Thay vì sử dụng các vật liệu thủ công dễ hư hỏng, giảng viên có thể thiết kế các bộ thẻ bài (flashcards), sơ đồ tư duy (mind-map) được ép plastic hoặc sử dụng bảng tương tác nam châm. Việc đầu tư vào thiết kế học cụ không chỉ giúp tăng tính trực quan mà còn giảm thiểu đáng kể thời gian thiết lập và thu dọn “hiện trường” lớp học.

4.3. Bổ trợ vốn từ ngữ nền tảng trước khi thực hiện trò chơi

Kết quả thực nghiệm tại mục 3 cho thấy sinh viên thường “bế tắc” do thiếu vốn từ. Giải pháp khắc phục là giảng viên cần cung cấp trước một danh mục từ ngữ then chốt (key vocabulary list) liên quan đến chủ đề trò chơi ít nhất một tuần. Việc này giúp người học có sự chuẩn bị tâm lí và nền tảng tri thức, từ đó giảm tỉ lệ “bỏ lượt” và tăng cường sự tự tin khi tham gia tương tác thực tế.

4.4. Định hướng chuyển đổi số và cá nhân hoá trải nghiệm

Trước sự cạnh tranh về mặt tâm lý từ hệ sinh thái trò chơi thương mại, việc “số hoá” các trò chơi truyền thống là đòi hỏi tất yếu. Giảng viên nên chủ động khai thác các nền tảng hỗ trợ giáo dục như Kahoot, Quizizz hay Wordwall để chuyển đổi các trò chơi nhận diện, phân loại sang hình thức trực tuyến. Điều này không chỉ giải quyết triệt để vấn đề học cụ công kênh mà còn cho phép giảng viên theo dõi, đánh giá chính xác tiến độ học tập của từng sinh viên thông qua hệ thống báo cáo tự động của ứng dụng.

4.5. Triển khai hệ thống mini-game khởi động và chuyển tiếp

Để tối ưu hoá quỹ thời gian và duy trì trạng thái hưng phấn cho người học, giảng viên nên xen kẽ các mini-game (trò chơi vi mô, trò chơi nhanh) có thời lượng từ 3-5 phút. Khác với các trò chơi thực nghiệm chính (thường có cấu trúc phức tạp), các mini-game này tập trung vào một đơn vị kiến thức nhỏ (như tìm từ láy, nối từ, hoặc phản xạ nhanh với thẻ từ). Việc sử dụng mini-game giúp kết nối các phần của bài học một cách tự nhiên, đồng thời là giải pháp “giải cứu” hiệu quả khi các trò chơi chính bị cháy giáo án hoặc sinh viên có dấu hiệu mệt mỏi.

5. Kết luận

Qua quá trình thực nghiệm sư phạm, có thể khẳng định việc ứng dụng trò chơi ngôn ngữ mang lại những hiệu ứng giáo dục tích cực. Phương pháp này không chỉ hỗ trợ sinh viên Hàn Quốc nâng cao khả năng phát âm, ghi nhớ từ, củng cố ngữ pháp, hiểu biết thêm về văn hoá, phong tục của người Việt Nam,... mà còn phá vỡ rào cản tâm lý, kích thích sự chủ động và gia tăng sự tự tin trong môi trường học tập. Việc vận dụng các trò chơi có tính bản sắc như Ném còn, Giả tiếng vật kêu, Dịch tiếng Việt ra tiếng Việt,... vào giảng đường không đơn thuần là hoạt động giải trí, mà chính là cách thực hành ngôn ngữ giao tiếp và trải nghiệm văn hoá. Thông qua luật chơi và sự tương tác nhóm, sinh viên buộc phải vận dụng tối đa vốn từ và khả năng phản xạ để xử lý tình huống, từ đó giúp quá trình thụ đắc ngôn ngữ diễn ra một cách tự nhiên và bền vững. Đây chính là lộ trình chuyển hoá từ việc “biết tiếng Việt” sang “sống cùng tiếng Việt” trong ngữ cảnh đa văn hoá. Dẫu vậy, thực tiễn triển khai cũng bộc lộ một số giới hạn nhất định của loại hình trò chơi vật lý truyền thống (phi kỹ thuật số). Dù có ưu điểm tối ưu hoá chi phí và nguồn lực thiết kế ban đầu, song hệ thống học cụ phục vụ cho các hoạt động này thường khá công kênh, dẫn đến việc thiết lập và chuyển đổi luân phiên tiêu tốn đáng kể quỹ thời gian trên lớp. Việc thiếu vắng các công cụ hỗ trợ kỹ thuật số khiến giảng viên gặp khó khăn trong việc điều phối tiến độ (do tốc độ thao tác và ghi chép thủ công của sinh viên không đồng đều), từ đó khó duy trì sự cân bằng giữa nội dung chương trình chính khoá và hoạt động bổ trợ. Thêm vào đó, việc tương tác chủ yếu qua giấy và bảng nảy sinh những rào cản về mặt trực quan (chất lượng chữ viết không đồng đều, độ hiển thị kém) và các lỗi sai quy cách trình bày, buộc cả giảng viên lẫn người học phải tiêu tốn thêm thời gian để hiệu chỉnh.

Từ những cơ sở phân tích trên, nghiên cứu đề xuất định hướng phát triển đề tài này thành các công trình nghiên cứu chuyên sâu hoặc biên soạn thành tài liệu chuyên khảo, trong đó việc tích hợp mảng trò chơi kỹ thuật số (digital games) là một đòi hỏi tất yếu. Mặt khác, nghiên cứu cũng nhìn nhận một giới hạn khách quan: do đây là chu kỳ thực nghiệm bước đầu, kỹ năng điều phối và quản trị lớp học của giảng viên chưa thể đạt mức độ thuần thục tối ưu, phần nào ảnh hưởng đến việc khai thác tối đa tiềm năng sư phạm của phương pháp. Về sau, các mô hình trò chơi giáo dục cần tiếp tục trải qua nhiều chu kỳ thử nghiệm mở rộng, đồng thời được thiết kế và tinh chỉnh chuyên biệt nhằm đáp ứng sát sao nhu cầu học tập đặc thù cũng như mục tiêu cốt lõi của từng chương trình đào tạo.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

1. Nguyễn Hưng Quốc (2014). *Phương pháp dạy tiếng Việt như một ngôn ngữ thứ hai*. California: Văn Mới.

Tiếng Anh

2. Carrier, M. (1980). *Take 5: Games and Activities for the Language Learner*. London: Harrap.
3. Godwin-Jones, R. (2014). *Games in language learning: Opportunities and challenges*. Language Learning & Technology 18(2), 9-19 Retrieved from <http://llt.msu.edu/issues/june2014/emerging.pdf>
4. Hadfield, J. (1999). *Intermediate Vocabulary Games*. London: Longman.
5. Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
6. Reinders, H. (2016). *Digital Games and Second Language Learning*. In S. Thorne and S. May (eds.), *Language and Technology*, New York: Springer International Publishing, 1-15. <https://www.researchgate.net/publication/314711003>

7. Thomas, M. (2012). *Contextualizing Digital Game-Based Language Learning: Transformational Paradigm Shift or Business as Usual?*, In *Digital Games in Language Learning and Teaching*, H. Reinders (ed.) (2012), New York: Palgrave Macmillan, 11-31.
8. Wright, A., Betteridge, D. and Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning* (Cambridge Handbooks for Language Teachers). Cambridge: Cambridge University Press.
9. Yacob, N.S. & Yunus, M. M. (2019). *Language Games in Teaching and Learning English Grammar: A Literature Review*. Arab World English Journal, 10 (1), 209-217. DOI: <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol10no1.18>.

ĐÁP ÁN TRÒ CHƠI

I. LUÂN PHIÊN ĐỔI ĐẦU

Động vật: mèo, chó, heo, gà; Đồ vật: bàn, ghế, sách vở, bút,

Trái cây: cam, xoài, mít, mận, đào; Thức ăn: cơm, phở, cháo, bánh, mì.

Quốc gia: Việt Nam, Trung Quốc, Hàn Quốc, Nhật Bản, Đài Loan

II. GIẢ TIẾNG VẬT KÊU

III. THỬ TÀI SUY ĐOÁN

Nhóm 1: Vào Nam ra Bắc; Bàn tay có ngón ngắn ngón dài; Ai uốn câu cho vừa miệng cá; Đỏ như son

Nhóm 2: Ba chìm bảy nổi; Anh em như thể tay chân; Nhanh như chớp/cắt/sóc; Mềm như bún

Nhóm 3: Bình cũ rượu mới; Bám thẳng có tóc, ai bám thẳng trục đầu; Khỏe như voi/trâu; Trắng như tuyết

Nhóm 4: Bán anh em xa mua láng giềng gần; Đầu hai thứ tóc; Chậm như rùa/sên; Đen như cột nhà cháy

IV. XẾP CHỮ VÀO HÌNH

Nhóm 1: Khổng lồ, đồ sộ, vĩ đại, lớn, to, lớn lao, to tướng.

Nhóm 2: Tí hon, tí xiu, nhỏ bé, nhỏ xíu, nhỏ, bé tí, nhỏ tí.

Nhóm 3: Qua đời, tắt thở, chết, hi sinh, từ trần, bỏ mạng, về với tổ tiên.

Nhóm 4: phát biểu, trình bày, nói, mở miệng, tán dóc, ba hoa, múa mép.

V. NÉM CỜ

Tính tình, lịch sự, bất lịch sự; Tính cách, giả dối, trung thực.

Vị trí, trong, ngoài; Độ sâu, nông, cạn; Kích thước, dài, ngắn.

Khoảng cách, gần, xa; Trạng thái tâm lý, bi quan, lạc quan.

Cách thức hoạt động, vội vàng, thông thả; Hình dạng, tròn, méo.

Cường độ, yếu, mạnh; Màu sắc, đen, trắng; Độ sáng, tối tăm, sáng sủa.

VI. LIÊN KẾT VÀ HOÀN THIỆN

Dữ liệu 1: Hôm qua em tới trường/ Mẹ dắt tay từng bước/ Hôm nay mẹ lên nường/Một mình em đến lớp;

Dữ liệu 2: Trường của em bé bé/ Nằm lặng giữa rừng tre/ Cô giáo em tre trẻ dạy em hát rất hay.

VII. DỊCH TIẾNG VIỆT RA TIẾNG VIỆT

(1) Cháu ở **đâu** qua đây học tiếng Việt **vậy/thế?**;

(2) Bạn bị đứt tay à? Bạn có bị **sao** không?

(3) Bạn có ăn được thịt **lợn** không?;

(4) Đi đá **bóng** với chúng mình đi bạn.

(5) Hai nhóm người này đang **đánh nhau**. Tụi mình tránh cho xa thôi.

(6) Bố mẹ của con ở Hàn Quốc **làm** nghề gì?;

(7) **Cha** của mình mất rồi, chỉ còn **mẹ**.

(8) **Bố** với **mẹ/Cha** với **mẹ** mình rất thích ăn món kim chi;

(9) Cháu rót cho **ông** chén **nước** để **ông** uống cho đỡ khát.

(10) Các em có thấy **màu** sắc của **bầy** bức tranh này khác với mấy bức tranh ở bên kia không?

(11) **Hôm** nay đi ăn tiệc mà quên mang theo cái **bóp**;

(12) **Vì** sao anh không nói cho **tôi** biết.

(13) Cái **chăn** này **lớn/to** quá.