

NGOẠI NGỮ VỚI BẢN NGỮ

VẬN DỤNG TRÒ CHƠI NGÔN NGỮ ĐỂ KHUYẾN KHÍCH SINH VIÊN THAM GIA CÁC HOẠT ĐỘNG NÓI TIẾNG ANH TRÊN LỚP

PHƯƠNG THỊ DUYÊN* - NGHIÊM THỊ THU HÀ** -

PHẠM THỊ BÍCH HẢO*** - HOÀNG THỊ QUỲNH NGÂN****

TÓM TẮT: Giao tiếp phù hợp với hoàn cảnh và thành công trong các lĩnh vực liên quan đến nghề nghiệp là mục tiêu của dạy-học ngoại ngữ nói chung và tiếng Anh nói riêng. Hoạt động dạy-học tiếng Anh tại Trường Đại học Công nghiệp Hà Nội được xây dựng và thực hiện theo định hướng này. Nghiên cứu này cung cấp cái nhìn cận cảnh về việc sử dụng trò chơi để khuyến khích sinh viên tham gia vào hoạt động nói tiếng Anh trên lớp. Nghiên cứu của chúng tôi trả lời hai câu hỏi bao gồm ảnh hưởng của trò chơi ngôn ngữ đến việc tham gia hoạt động nói của sinh viên và quan điểm của sinh viên đối với trò chơi ngôn ngữ được sử dụng trong các lớp học nói tiếng Anh. Nghiên cứu được tiến hành dựa trên phương pháp định tính và định lượng. Kết quả thu được góp phần khuyến khích giáo viên sử dụng công nghệ thông tin để nâng cao mức độ gắn kết của sinh viên với hoạt động nói tiếng Anh trên lớp cũng như hiệu quả của giờ dạy-học nói.

TỪ KHOẢ: kĩ năng nói; thái độ sinh viên; trò chơi ngôn ngữ; cải thiện kĩ năng nói; dạy-học.

NHẬN BÀI: 31/01/2023.

BIÊN TẬP-CHỈNH SỬA-DUYỆT ĐĂNG: 10/03/2023

1. Đặt vấn đề

Dạy kĩ năng nói tiếng Anh cho sinh viên trên lớp luôn được coi là một việc rất quan trọng. Tuy nhiên, phần lớn sinh viên thường chưa phát huy tốt kĩ năng nói và chưa có nhiều động lực để học tập kĩ năng này. Để tăng cường và cải thiện khả năng nói của sinh viên trong lớp học tiếng Anh, giáo viên có thể sử dụng nhiều hoạt động giao tiếp khác nhau, trong đó các trò chơi ngôn ngữ là một trong những công cụ dạy-học được nhiều giáo viên áp dụng.

Nghiên cứu này xem xét việc áp dụng trò chơi ngôn ngữ trong các hoạt động nói tiếng Anh tại Trường Đại học Công nghiệp Hà Nội (ĐHCNNH), trả lời cho hai câu hỏi: (1) Trò chơi ngôn ngữ ảnh hưởng đến hoạt động nói của sinh viên Công nghệ thông tin ở mức độ nào?; (2) Quan điểm của sinh viên đối với trò chơi ngôn ngữ được sử dụng trong các lớp học nói tiếng Anh là gì?

2. Giới thiệu chung

Áp dụng trò chơi ngôn ngữ vào hoạt động dạy-học được các giáo viên và các nhà nghiên cứu ghi nhận trên toàn thế giới. Tuy nhiên, hiệu quả của việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong dạy học tiếng Anh vẫn còn là vấn đề gây tranh cãi trong những người làm việc trong lĩnh vực giáo dục cũng như các nhà nghiên cứu. Ur (1996) cho rằng, một khi chúng ta gọi một hoạt động nghiêng về ngôn ngữ là một "trò chơi", chúng tôi truyền tải thông điệp rằng nó chỉ là niềm vui, không phải là điều gì đó nghiêm túc. Vì vậy, nhiều giáo viên ngại sử dụng trò chơi trong tiết dạy của mình vì họ còn nghi ngại về tính hiệu quả của trò chơi. Họ coi trò chơi chỉ là một sự phá vỡ sự đơn điệu hoặc hoạt động giải trí hơn là một kĩ thuật dạy học. Trái lại, nhiều nhà giáo dục và học giả cho rằng, trò chơi không chỉ là hoạt động lấp đầy thời gian mà còn có giá trị giáo dục rất lớn. Chẳng hạn, theo Lee (1979), hầu hết các trò chơi ngôn ngữ đều khiến người học sử dụng ngôn ngữ thay vì nghĩ về việc học các hình thức chính xác. Cũng theo tác giả, trò chơi nên được coi là trung tâm, không phải ngoại ngữ của chương trình dạy ngoại ngữ. Richard-Amato cũng bày tỏ quan điểm tương tự khi cảnh báo rằng, không nên coi thường giá trị sư phạm của trò chơi, đặc biệt là trong giảng dạy ngoại ngữ. Hadfield (1987) coi trò chơi là một phần không thể thiếu của chương trình ngôn ngữ. Tương tự như vậy, Rixon (1981) khẳng định trò chơi là một yếu tố tích cực để tích hợp với việc giảng dạy vì "Trò chơi có thể làm giảm sự lo lắng, do đó làm cho việc tiếp thu đầu vào có khả năng xảy ra hơn" (Richard-Amato 1988, tr.147). Trò chơi cũng cho phép người học có được những trải nghiệm mới về ngoại ngữ mà không phải lúc nào bạn cũng có

* TS; Trường Đại học Công nghiệp Hà Nội; Email: duyenpt@hau.edu.vn

** Trường Đại học Công nghiệp Hà Nội; Email: hantt@hau.edu.vn

*** Trường Đại học Công nghiệp Hà Nội; Email: haoptb@hau.edu.vn

**** Trường Đại học Công nghiệp Hà Nội; Email: nganhtq@hau.edu.vn

thể thực hiện được trong một bài học điển hình. Theo Richard-Amato, trong bầu không khí dễ dàng, thoải mái được tạo ra bằng cách sử dụng các trò chơi, học sinh ghi nhớ mọi thứ nhanh hơn và tốt hơn.

Có thể nói, rất nhiều các nhà nghiên cứu, nhà giáo ủng hộ quan điểm là một trò chơi tốt có thể nâng cao động lực của học sinh trong các lớp học ngoại ngữ và một phần góp phần nâng cao chất lượng của các lớp học ngoại ngữ. Trong đó, trò chơi ngôn ngữ là một động lực để khuyến khích người học tham gia hoạt động nói.

Trò chơi khuyến khích người học hướng năng lượng của họ vào việc học ngôn ngữ bằng cách cung cấp cho họ những ngữ cảnh có ý nghĩa (Wright, Betteridge và Buckby, 1984). Đây cũng là quan điểm của rất nhiều các nhà nghiên cứu khác như Rixon (1991) Hadfield (1990). Trò chơi là một cách dễ chịu để khiến một lớp học sử dụng sáng kiến của mình bằng tiếng Anh (Haycraft, 1978) và là những hoạt động được thực hiện bởi những người ra quyết định hợp tác hoặc cạnh tranh, tìm cách đạt được, trong một bộ quy tắc, mục tiêu của họ (Gibbs, 1978). Điểm chung trong tất cả các mô tả này là các trò chơi liên quan đến nhiều yếu tố như áp dụng các quy tắc, thúc đẩy sự hợp tác trong khi học tập trở nên thú vị. Tuy nhiên, ngoài việc thú vị, các trò chơi đề cập đến các quy tắc cần tuân thủ, chỉ ra một quy trình lập kế hoạch và phân phối hướng dẫn nghiêm túc. Cạnh tranh, gắn liền với trò chơi, đóng một vai trò quan trọng đối với bản chất của trò chơi. Người học rất hào hứng với sự cạnh tranh vì câu hỏi ai sẽ thắng hay thua vẫn chưa được trả lời cho đến khi trò chơi kết thúc. Trong nhiều trò chơi, người học được yêu cầu hợp tác để đạt được mục tiêu và hầu hết người học thích hợp tác và tương tác xã hội. Khi hợp tác và tương tác được kết hợp với niềm vui, việc học tập thành công được tin rằng sẽ trở nên khả thi hơn.

Một trong những lợi thế của trò chơi là người học bị cuốn hút vào học ngôn ngữ khi họ tham gia trò chơi. Theo McCallum (1980, tr.ix) *“trò chơi tự động kích thích sự quan tâm của học sinh, một trò chơi được giới thiệu đúng cách có thể là một trong những kỹ thuật thúc đẩy cao nhất.”*. Nói cách khác, trò chơi kích thích sự quan tâm của người học đối với các hoạt động trong lớp học và kết quả là người học có hứng thú và sẵn sàng học hỏi. Một lợi thế khác là sự lo lắng của người học đối với việc học ngôn ngữ giảm khi tham gia trò chơi. Trong các lớp học ngôn ngữ, người học cảm thấy căng thẳng vì họ nghĩ rằng họ phải thành thạo ngôn ngữ đích mà họ chưa biết hay e ngại bị giáo viên chỉ trích hoặc mất mặt khi họ mắc lỗi. Các trò chơi khắc phục được hoàn toàn điểm này và tăng cảm giác tích cực, cải thiện sự tự tin vì không có chỉ trích hay chê cười trong khi thực hành ngôn ngữ trong một trò chơi tự do (Crookall, 1990, tr.112). Trò chơi mang đến các tình huống thực tế trong lớp học, tạo cơ hội cho người học sử dụng ngôn ngữ. Celce-Murcia (1979, tr.54) lập luận rằng *“trong trò chơi, việc sử dụng ngôn ngữ được ưu tiên hơn việc thực hành ngôn ngữ, và theo nghĩa này, trò chơi giúp đưa lớp học đến với thế giới thực, bất kể chúng có giống như thế nào đi nữa”*. Nói cách khác, bằng cách đặt người học vào các tình huống thực tế, trò chơi tạo ra mối liên hệ với cách sử dụng ngôn ngữ thực.

Tóm lại, trò chơi có một tiềm năng và những lợi thế trong việc khuyến khích người học tham gia vào hoạt động học tập khi chúng được sử dụng trong các lớp học ngoại ngữ.

3. Phương pháp luận

3.1. Bối cảnh nghiên cứu

Nội dung khảo sát được tiến hành tại ĐHCNHN đối với sinh viên ngành Công nghệ thông tin K17 trên ba lớp học bao gồm 1.1, 1.2 và 1.3, mỗi lớp từ 25 đến 30 sinh viên (SV). Các phòng học đều đạt chuẩn với các trang thiết bị phục vụ cho việc dạy-học tiếng Anh như máy vi tính, máy chiếu, loa, micro, internet. Thời gian thực hiện trực tiếp tại lớp học trong 10 tuần hay một học kì trên cơ sở 8 bài học trong chương trình học thiết kế cho sinh viên chuyên ngành công nghệ thông tin học kì 4, năm thứ nhất.

3.2. Người tham gia

Đối tượng tham gia nghiên cứu là SV năm thứ nhất ngành Công nghệ thông tin ĐHCNHN. Các SV từ 19 đến 21 tuổi, chủ yếu đến từ các tỉnh phía bắc. Tổng số SV là 75, trong đó có 65 SV nam và 10 SV nữ. Số lượng nam SV tham gia vào nghiên cứu nhiều hơn hẳn nữ SV (vì thực tế ở ngành Công nghệ thông tin, tỉ lệ SV nam cao hơn nhiều so với SV nữ). Tất cả SV đã học tiếng Anh trong bảy năm (bao gồm bốn năm ở cấp học trung học cơ sở, ba năm ở trung học phổ thông).

3.3. Các quy trình thực hiện nghiên cứu

Nghiên cứu thực hiện theo bốn bước do Dahlberg và McCaig (2010) và Hall và Keynes (2005) đề xuất. Mô hình này được chọn lựa vì mô hình bốn bước này tính phù hợp của nó với bối cảnh của nghiên cứu.

4. Kết quả

4.1. Lên kế hoạch cho việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong giờ học

Chúng tôi chuẩn bị tài liệu giảng dạy, đồ dùng dạy học, giáo án và các tài liệu liên quan. Đối với tài liệu, chúng tôi đã chuẩn bị tài liệu trò chơi ngôn ngữ dựa trên giáo trình tiếng Anh được cung cấp tại khoa nhằm đảm bảo các hoạt động nói và bài tập kèm theo trò chơi ngôn ngữ phù hợp với đối tượng. Cũng trong bước lập kế hoạch, tất cả công tác chuẩn bị như lựa chọn trò chơi và các dạng câu hỏi cho trò chơi ngôn ngữ, bảng câu hỏi học sinh, bảng danh mục những điểm cần quan sát của giảng viên (GV) để thu thập dữ liệu được hoàn thành.

4.2. Thực hiện hoạt động trò chơi ngôn ngữ trên lớp

Các hoạt động sử dụng trò chơi ngôn ngữ được thiết kế để phù hợp với nội dung thực tế giáo trình tiếng Anh được giảng dạy trên lớp tại ĐHCNHN. Các hoạt động trò chơi diễn ra trong khoảng từ 15 đến 20 phút trong một buổi học (150 phút) dưới dạng hoạt động khởi động hoặc kết thúc bài học. Tám trò chơi được sử dụng trong nghiên cứu là trò chơi điều khiển bằng mã hoặc trò chơi ngôn ngữ, với mục đích nâng cao kỹ năng nói của SV. Các trò chơi ngôn ngữ được chuyển thể từ các trò chơi ghi nhớ và ôn tập được thiết kế bởi Watcyn-Jones (2001) và McCallum (1980) (Bảng 1). Các trò chơi này được thực hiện cá nhân hoặc theo nhóm. Các yêu cầu của trò chơi đa dạng, thay đổi theo từng bài, phục vụ những mục đích dạy-học cụ thể; ví dụ: nhận ra hoặc tạo ra từ hoặc cụm từ đơn lẻ liên quan đến từ hoặc tạo ra các câu đơn giản với các từ cần nhớ lại,...

Bảng 1. Các trò chơi ngôn ngữ theo nội dung bài học trong chương trình theo tuần

Tuần	Bài	Chủ đề	Từ vựng	Yêu cầu trò chơi
1	Unit 1	People and things	+ Clothes and appearance + Computer essentials and shapes	Matching games
2	Unit 2	Personality	+ Personality adjectives	Find someone who
3	Unit 3	Problems and solutions	+ Words and phrases related to illnesses. + IT problems and solutions	Labeling
4	Unit 4	Bigger and better!	+ City and country words + Adjectives used to describe objects, city and country life.	Board game
5	Unit 5	Plans and intentions	+ Special events	Half a crossword activity
6	Unit 6	Life experiences	+ Life experiences + ed/ing ending.	Sorting game + role play game
7	Unit 7	Workplace	+ Things at workplace and prepositions of place + Rules at workplace	Carrying on the story + Bingo
8	Unit 8	What is it made of?	+ Materials + Shapes and sizes	Logical sequencing

Trước khi bắt đầu trò chơi, tên trò chơi được giới thiệu, giáo viên giới thiệu luật chơi và mục tiêu cho SV bằng tiếng Việt để SV biết mình phải làm gì. Một phần trình diễn ngắn của các bộ phận trong trò chơi cũng được đưa ra trong giai đoạn này.

Trò chơi bắt đầu khi SV nhận được tất cả tài liệu của trò chơi và hiểu luật chơi. Trong quá trình trò chơi được tiến hành, GV đóng vai trò là người hướng dẫn hoặc chủ lễ, người nêu câu hỏi cho cả lớp, người đánh giá câu trả lời, người đánh giá tính đúng đắn, người ghi điểm, người cho điểm và công bố người chiến thắng.

Khi trò chơi kết thúc, GV tóm tắt kết quả, đưa ra phản hồi dựa trên những gì SV đã thực hiện và sửa chữa những lỗi mà SV đã mắc phải trong khi chơi. Mỗi quan hệ giữa các SV trong mỗi trò chơi là cạnh tranh, hợp tác hoặc cả hai. Sự tương tác rất đa dạng từ trò chơi này sang trò chơi khác với tư cách là GV- cả lớp, SV - SV và nhóm - nhóm. Nó chỉ ra rằng trò chơi là các hoạt động ngôn ngữ giúp thay đổi phong cách học tập thụ động của SV và khuyến khích động lực học tập.

4.3. Ảnh hưởng của việc sử dụng trò chơi đối với hoạt động nói của sinh viên trên lớp.

Trong khi kế hoạch hành động được tiến hành, người nghiên cứu tiếp tục thu thập dữ liệu bằng cách sử dụng phiếu quan sát hoặc danh sách kiểm tra của GV và ghi chú. Phiếu quan sát được sử dụng để thu thập thông tin nhằm xem sự tiến bộ về "thái độ học tập" và học từ vựng của SV sau mỗi bài học.

Bảng 2. Kết quả quan sát người học khi tham gia trò chơi ngôn ngữ

Nội dung quan sát	Biểu hiện của SV	Đối tượng quan sát			Ghi chú
		Lớp 1.1	Lớp 1.2	Lớp 1.3	
		%	%	%	
Thái độ khi tham gia trò chơi	Hào hứng	33,33%	36,67%	26,67%	
	Vui vẻ	50,00%	50,00%	60,00%	
	Nghiêm túc	100,00%	100,00%	100,00%	
	Thận trọng	3,33%	0,00%	3,33%	
	Căng thẳng	0,00%	0,00%	0,00%	
Mức độ căng thẳng khi nói	Thoải mái	83,33%	73,33%	73,33%	
	Nghiêm túc	13,33%	20,00%	20,00%	
	Không áp lực	3,33%	6,67%	6,67%	
	Rất không tự nhiên	0,00%	0,00%	0,00%	
	Không trả lời	0,00%	0,00%	0,00%	
Tinh huống tham gia vào hoạt động nói	Xung phong	33,33%	33,33%	36,67%	
	Nói tự do với cả lớp	43,33%	46,67%	46,67%	
	Nói khi được GV hỏi	100,00%	100,00%	100,00%	
	Nói với bạn	100,00%	100,00%	100,00%	
	Không nói	0,00%	0,00%	0,00%	
Ngôn ngữ	100% tiếng Anh	6,67%	3,33%	3,33%	
	Tiếng Anh và Việt	93,33%	96,67%	96,67%	

Như có thể thấy trong Bảng 2, đại đa số SV có phản ứng tích cực với hoạt động nói trong trò chơi ngôn ngữ. Tất cả các SV tham gia khảo sát không có biểu hiện căng thẳng hay không nói câu/từ nào hay không trả lời các câu hỏi. Các SV đều tham gia trò chơi một cách nghiêm túc và khoảng 1/3 trong số họ thấy hào hứng với trò chơi. Một trong những điểm nổi bật chúng tôi nhận ra trong quá trình quan sát là, khi GV mời trả lời các câu hỏi trong trò chơi, trên 70% (cụ thể là 83,33%, 73,33% và 73,33% cho lần lượt các lớp 1.1, 1.2, 1.3) thể hiện sự thoải mái không áp lực khi trả lời các câu hỏi. Không có SV nào không nói từ nào hoặc không tham gia trò chơi. Một điểm nữa mà chúng tôi ghi nhận được là không có SV nào im lặng khi giáo viên hỏi (Bảng 1). Câu trả lời của SV có thể đúng có thể sai nhưng các SV đều bật ra câu trả lời khá nhanh ngay khi được hỏi. Đây là điểm khác biệt khá lớn so với hoạt động học dựa trên các nội dung trong giáo trình. Như vậy, có thể nói, khi tham gia trò chơi ngôn ngữ người học tự giải phóng cho mình khỏi một số áp lực tâm lý cổ hữu trong nhiều người là chỉ nói khi mình biết câu trả lời đúng.

4.4. Quan điểm của người học với các trò chơi ngôn ngữ trên lớp

Bảng 3 cung cấp cái nhìn cận cảnh về quan điểm của người học về các trò chơi ngôn ngữ trên lớp. Kết quả khảo sát chỉ ra rằng, SV nhìn chung có quan điểm tích cực với các trò chơi ngôn ngữ. Trên 60% SV cho rằng, trò chơi ngôn ngữ là phục vụ học tập; chỉ có khoảng 3,3% SV cho rằng trò chơi ngôn ngữ là sự lãng phí thời gian. Không có SV nào không thích hoặc ghét các loại hình trò chơi này. Và khoảng trên 80% chắc chắn hoặc cân nhắc đến việc đề nghị GV đưa loại hình này vào giờ học tiếng Anh. Và cũng có khoảng 60% khẳng định rằng, trò chơi giúp cải thiện phản ứng nói của họ trên lớp.

Bảng 3. Quan điểm của người học về việc sử dụng trò chơi ngôn ngữ trong dạy-học tiếng Anh

Nội dung khảo sát	Quan điểm của sinh viên	Đối tượng khảo sát			Ghi chú
		Lớp 1.1	Lớp 1.2	Lớp 1.3	
		%	%	%	
Bạn nghĩ gì về các trò chơi ngôn ngữ trên lớp?	Đề giải trí	30,00%	36,67%	30,67%	
	Đề học	63,33%	55,00%	61,00%	
	Không bình luận	6,67%	8,33%	8,33%	
	Sự lãng phí thời gian	0,00%	0,00%	0,00%	
	Không nên xuất hiện	0,00%	0,00%	0,00%	
Bạn có thích các trò chơi ngôn ngữ trên lớp không?	Rất thích	83,33%	73,33%	73,33%	
	Thích	13,33%	20,00%	20,00%	
	Không bình luận	3,33%	6,67%	6,67%	
	Không thích	0,00%	0,00%	0,00%	
	Ghét	0,00%	0,00%	0,00%	
Bạn có muốn giáo viên đưa trò chơi ngôn ngữ vào các giờ học tiếng Anh không?	Chắc chắn có	46,67%	43,33%	39,67%	
	Có thể có	36,67%	46,67%	46,67%	
	Tôi không có ý kiến.	16,65%	10,00%	13,66%	
	Có thể không	0,00%	0,00%	0,00%	
	Không	0,00%	0,00%	0,00%	
Trò chơi ngôn ngữ giúp cải thiện khả năng nói tiếng Anh của bạn không?	Rất nhiều	0,00%	3,33%	3,33%	
	Nhiều	63,33%	86,67%	96,67%	
	Tôi cần xem xét thêm	33,33%	10,00%	0,00%	
	Rất ít	3,33%	0,00%	0,00%	
	Không	0,00%	0,00%	0,00%	

5. Thảo luận và kết luận

Có thể thấy, các trò chơi ngôn ngữ có liên quan đến nhiều yếu tố như áp dụng các quy tắc, thúc đẩy sự hợp tác trong khi học tập. Trò chơi ngôn ngữ ngoài việc thú vị còn đề cập đến các quy tắc cần tuân thủ, chỉ ra một quy trình lập kế hoạch và phân phối hướng dẫn nghiêm túc. Theo Lee (1979), các trò chơi có khởi đầu và kết thúc rất rõ ràng và chúng được điều chỉnh bởi các quy tắc. Cạnh tranh, gắn liền với trò chơi, đóng một vai trò quan trọng đối với bản chất của trò chơi. Người học rất hào hứng với sự cạnh tranh vì câu hỏi ai sẽ thắng hay thua vẫn chưa được trả lời cho đến khi trò chơi kết thúc. Tương tự như vậy, trò chơi làm cho việc học trở nên dễ dàng hơn. Trong nhiều trò chơi, người học được yêu cầu hợp tác để đạt được mục tiêu và hầu hết người học thích hợp tác và tương tác xã hội.

Ngoài ra, trò chơi cung cấp cho GV nhiều lợi thế và một trong những lợi thế này là người học có động lực học ngoại ngữ khi họ tham gia trò chơi. Nói cách khác, trò chơi kích thích sự quan tâm của người học đối với các hoạt động trong lớp học và kết quả là, SV trở nên có động lực và sẵn sàng học

hỏi. Một lợi thế khác liên quan đến trò chơi là làm giảm sự lo lắng của SV trong lớp học ngoại ngữ. Bằng cách sử dụng trò chơi, GV có thể tạo ra các ngữ cảnh cho phép học vô thức vì sự chú ý của người học là vào thông điệp chứ không phải ngôn ngữ. Do đó, khi họ hoàn toàn tập trung vào một trò chơi như một hoạt động, sinh viên tiếp thu ngôn ngữ giống như cách mà họ tiếp thu tiếng mẹ đẻ, tức là nhận thức một cách vô thức hay nói khác đi là học mà không biết mình đang học. Theo Celce-Murcia (1979) trong trò chơi, việc sử dụng ngôn ngữ được ưu tiên hơn việc thực hành ngôn ngữ, và theo nghĩa này, trò chơi giúp đưa lớp học đến với thế giới thực, nói cách khác, bằng cách đặt người học vào các tình huống thực tế, trò chơi tạo ra mối liên hệ với cách sử dụng ngôn ngữ thực.

Như vậy, việc làm mới các trò chơi ngôn ngữ và điều chỉnh nó phù hợp với sở thích của SV là điều cần thiết. Bên cạnh đó, thay đổi hình thức các trò chơi ngôn ngữ và sử dụng chúng đúng lúc với kỹ thuật phù hợp sẽ giúp SV loại bỏ nỗi sợ hãi, do dự hoặc dẫn đến việc thúc đẩy sự tham gia của người học vào hoạt động nói trong lớp học.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bygate, M (1987), *Speaking*, Oxford University Press.
2. Carrier, M. & the others. (1985), *Take 5 games and activities for the language leaning*. UK: Thomas Nelson and Sons
3. Celce-Murcia, M., & Hilles, S. (1988), *Techniques and resources in teaching grammar*. Oxford: Oxford University Press.
4. Deesri, A. (2002), *Games in the ESL and EFL class*. The Internet TESL Journal (September 9), [On-line serial]: Retrieved on 05 March 2015, at URL:<http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html>.
5. Hadfield, J. (1990), *A collection of games and activities for low to mid-intermediate students of English: Intermediate communication games*. Hong Kong: Thomus and Nelson and Nelson and Sons.
6. Heaton, J.B (1990), *Classroom Testing*. London:Longman
7. Lee, W.R. (1979), *Language teaching games and contests*. Oxford: Oxford University Press.
8. Lewis, G. and Bedson, G. (1999), *Games for children*. Oxford University Press London
9. Maryam Rohani, Behzad Pourgharib, The Effect of Games on Learning Vocabulary ISSN 2251-838X / Vol, 4 (11):3540-3543.
10. Mc Callum, G.P. (1980), *101 Word Games*. Oxford: Oxford University Press.
11. Nguyen Van Thanh (2011), *Using language games to motivate the 11th graders in English speaking classes*. (Unpublished master thesis) Vinh University, Vinh.
12. Rixon, S., Flavell, R. H., & Vincent, M. (1991), *How to use games in language teaching* (Ed.). Hong Kong: Modern English.
13. Scott, R (1981), *Speaking in communication in the classroom*. London:Longman.
14. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (1984), *Games for language learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Using language games to engage students in English speaking activities

Abstract: Communicating effectively in different contexts and career-related fields is the target of foreign-language teaching-learning in general and English teaching-learning in particular. English teaching-learning at Hanoi University of Industry is oriented in this direction. Our study put light on the usage of language games to engage students in speaking activities. The study provided the answer to the two questions of the impacts of games on students' participation in speaking activities and students' perception of language games in speaking class. The study employs a quantitative research method to approach the matter. The findings of the study contribute a part to encouraging the usage of IT technology in teaching and improving students' engagement as well as students' outcomes in English speaking.

Key words: speaking activities; language games; students' perspective; improve speaking skill; teaching-learning.