

NGOẠI NGỮ VỚI BẢN NGỮ

HIỆU QUẢ CỦA VIỆC SỬ DỤNG “KAHOOT!” TRONG VIỆC CẢI THIỆN VỐN TỪ VỰNG CHO SINH VIÊN CHUYÊN NGÀNH MAY - THIẾT KẾ THỜI TRANG TRẦN THỊ DUYỀN* - NGUYỄN VIỆT NGÀ** - PHAN THANH QUYÊN***

TÓM TẮT: Trong thời gian gần đây, việc sử dụng công nghệ trong giảng dạy đã được phổ biến rộng rãi trong nhiều bối cảnh giáo dục khác nhau, đặc biệt là trong giảng dạy ngôn ngữ. Trò chơi hóa như “Kahoot!” được biết đến là có khả năng tạo ra tính năng động và thúc đẩy sự hứng thú học tập của người học. Nhóm tác giả sử dụng các công cụ nghiên cứu là bảng câu hỏi điều tra và các bài kiểm tra để xem xét hiệu quả của việc sử dụng “Kahoot!” trong việc cải thiện vốn từ vựng cho sinh viên chuyên ngành Công nghệ may và Thiết kế thời trang. Những phát hiện được trình bày trong bài báo này mong muốn góp phần phát triển phương pháp trong việc dạy từ vựng cho sinh viên không chuyên tiếng Anh cũng như thúc đẩy sinh viên trong việc học tập từ vựng chuyên ngành của họ.

TỪ KHÓA: trò chơi hóa; Kahoot!; công nghệ; dạy từ vựng; thúc đẩy việc học tập.

NHẬN BÀI: 12/01/2023.

BIÊN TẬP-CHỈNH SỬA-DUYỆT ĐĂNG: 13/04/2023

1. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh công nghệ phát triển, các nhà giáo dục, người dạy và người học đã tìm kiếm những cách thức sáng tạo để hỗ trợ việc học tập bằng việc tích hợp các công nghệ và cơ sở vật chất hiện đại. Việc áp dụng công nghệ thông tin và truyền thông ngày càng trở nên phổ biến cho các mục đích giáo dục và cho thấy đã thúc đẩy hiệu quả sự tương tác giữa giáo viên với người học và giữa những người học một cách đồng bộ và không đồng bộ. Liên quan đến việc giảng dạy tiếng Anh, việc sử dụng công nghệ thông tin và truyền thông đã đạt được vị thế của nó do những tác động tích cực nó mang lại. Ví dụ, Hussain (2018) cho rằng việc sử dụng công nghệ để dạy tiếng Anh đã tăng tính chủ động của người học. Chau (2021) đã phân tích nghiên cứu trước đây và kết luận rằng việc sử dụng công nghệ thông tin đã cải thiện tất cả các khía cạnh của kỹ năng nói. Hơn nữa, theo Nguyen (2021), công nghệ trong lớp học khuyến khích học sinh tham gia tích cực hơn vào các hoạt động trong lớp và cộng tác với bạn học một cách tự tin và tích cực hơn. Theo truyền thống, các trò chơi được sử dụng để thúc đẩy học tập tốt hơn và chúng vẫn được sử dụng cho đến ngày nay. Greijdanus (2015) nhận thấy trò chơi hóa được sử dụng trong lớp học đã chứng minh là khuyến khích học sinh tham gia học tập. Trò chơi hóa đã và đang được sử dụng trong giảng dạy tiếng Anh và đã được chứng minh là cải thiện trải nghiệm học tập tốt. Một số nền tảng dựa trên trò chơi nổi bật được sử dụng rộng rãi hiện nay là “Duolingo”, “Kahoot!”, “Quizlet”, “Quizizz”,... Việc áp dụng “Kahoot!” được cho là sẽ thúc đẩy động lực và hiệu suất học tập của người học, thúc đẩy quyền tự chủ và khuyến khích sự hợp tác trong lớp học. Nghiên cứu này nhằm mục đích tìm hiểu xem sinh viên (SV) chuyên ngành May - Thiết kế thời trang (May - TKTT) cảm thấy thế nào về việc sử dụng “Kahoot!” như một trong những nền tảng trò chơi hóa được sử dụng rộng rãi để học tiếng Anh, đặc biệt là học và cải thiện vốn từ vựng và “Kahoot!” có hiệu quả như thế nào trong việc nâng cao vốn từ vựng cho SV.

2. Hai khái niệm liên quan: trò chơi hóa và “Kahoot!”

2.1. Trò chơi hóa (Gamification)

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

** Trường Đại học Công nghiệp Hà Nội; Email: vietnga.hau@gmail.com

*** Trường Đại học Công nghiệp Hà Nội; Email: phanquyenht@gmail.com

Gamification, hay còn gọi là trò chơi hóa, là một kỹ thuật áp dụng các yếu tố của trò chơi vào các hoạt động không phải trò chơi nhằm tạo ra một trải nghiệm người dùng tốt hơn và đạt được sự tương tác với người chơi. Theo Ferris và Sheridan (2014), trò chơi hóa là một kỹ thuật tương tác người dùng, sử dụng cơ chế và nguyên tắc của trò chơi để đạt được mục tiêu xác định. Nó có thể được áp dụng trong nhiều lĩnh vực, đặc biệt là giáo dục.

Các nghiên cứu khoa học cho thấy trò chơi hóa có hiệu quả cao trong việc cải thiện hiệu quả học tập và tăng cường khả năng giải quyết vấn đề của học sinh. Nghiên cứu của Landers & Landers (2014) đã chỉ ra rằng trò chơi hóa có thể tác động tích cực đến thời gian thực hiện nhiệm vụ và kết quả học tập của học sinh. Trò chơi hóa cũng có thể tăng cường sự hào hứng và động lực của học sinh, cải thiện sự tập trung và khả năng học tập của họ. Nghiên cứu của Hamari và Sjöblom (2017) cũng chỉ ra rằng trò chơi hóa có thể tác động đến sự tiếp cận của học sinh đối với nội dung học tập và nâng cao khả năng kết hợp và áp dụng các kiến thức đã học trong thực tế. Trò chơi hóa cũng có thể cải thiện sự tham gia của học sinh trong quá trình học tập và tăng cường sự hợp tác trong nhóm. Nghiên cứu của González và cộng sự (2016) cho thấy rằng trò chơi hóa có thể giúp tăng cường sự đoàn kết và tinh thần làm việc nhóm của học sinh. Việc sử dụng trò chơi hóa trong giáo dục không chỉ giúp cải thiện hiệu quả học tập của học sinh, mà còn hỗ trợ các giáo viên trong việc thiết kế và triển khai các hoạt động giảng dạy. Nghiên cứu của Ferris và cộng sự (2014) cho thấy rằng trò chơi hóa có thể giúp giáo viên thiết kế các hoạt động học tập có tính tương tác cao và khuyến khích sự tham gia của học sinh.

Từ những nghiên cứu được trình bày ở trên, có thể thấy rằng trò chơi hóa là một công cụ hữu ích trong việc nâng cao hiệu quả học tập và tăng cường sự tham gia của học sinh trong quá trình học tập. Các nền tảng trò chơi hóa như Classcraft, Kahoot!, Quizlet, hay Duolingo đã được sử dụng rộng rãi trong giáo dục và đào tạo để tạo ra một môi trường học tập thú vị và tương tác. Ví dụ, nền tảng Kahoot! cho phép giáo viên tạo ra các trò chơi trực tuyến để kiểm tra kiến thức của học sinh với định dạng trò chơi câu hỏi trắc nghiệm. Các học sinh sẽ cạnh tranh với nhau trên bảng xếp hạng và nhận được phần thưởng trong khi học tập. Nền tảng Quizlet cung cấp các công cụ học tập như flashcards, trò chơi từ vựng và bài kiểm tra trực tuyến để giúp học sinh học tập và ghi nhớ kiến thức một cách hiệu quả. Nền tảng Duolingo sử dụng các yếu tố trò chơi để giúp người dùng học ngoại ngữ một cách thú vị và tương tác. Sử dụng các nền tảng trò chơi hóa này cùng với việc tiếp cận một cách khoa học và đúng cách sẽ giúp nâng cao hiệu quả học tập và tăng cường sự tham gia của học sinh trong quá trình học tập.

2.2. “Kahoot!”

Nền tảng Kahoot!

Kahoot! là một nền tảng phản hồi dựa trên trò chơi được thiết kế cho sinh viên (SV), phát triển từ dự án nghiên cứu Lecture Quiz tại Đại học Khoa học và Công nghệ Na Uy vào năm 2006 theo Wang và cộng sự (2007). Ban đầu, Lecture Quiz được xây dựng trên nền tảng Java SE cho phần mềm của giáo viên và JavaME cho phần mềm của SV. Tuy nhiên, với sự phát triển của điện thoại thông minh, JavaME đã được thay thế bằng giao diện web HTML4 cho phần mềm của SV. Năm 2012, Mobitroll phát triển phiên bản thương mại đầu tiên của Lecture Quiz là “Kahoot!”. Cũng theo Wang và cộng sự (2007), “Kahoot!” được phát triển như một dịch vụ dựa trên đám mây HTML5 để tích hợp dễ dàng với mạng xã hội, giúp cho việc bảo trì và nâng cấp dễ dàng hơn và hỗ trợ cho hầu hết các thiết bị kỹ thuật số.

Tạo các câu hỏi trắc nghiệm trên “Kahoot!”

Trên nền tảng Kahoot!, người dùng có thể tạo ra các bài kiểm tra, thảo luận hoặc khảo sát thông qua một công cụ tạo trực tuyến. Các câu hỏi trong bài kiểm tra có thể sử dụng hình ảnh hoặc video trong ngữ liệu và sẽ có thời gian giới hạn để SV trả lời (từ 5 đến 120 giây). Ngoài ra, người tạo bài

kiểm tra có thể tái sắp xếp thứ tự các câu hỏi, chọn chế độ bảo mật công khai hoặc riêng tư, và cung cấp các thông tin về bài kiểm tra như ngôn ngữ, đối tượng chính, mô tả, mức độ khó và các từ khóa. Ngoài ra, “Kahoot!” cho phép cho giáo viên chia sẻ bài kiểm tra với các giáo viên khác thông qua công cụ hoặc các mạng xã hội như Facebook, Twitter, Google+ hoặc email. Người dùng không cần phải tạo ra bài kiểm tra của riêng họ để sử dụng “Kahoot!”, họ có thể tìm kiếm và sử dụng một số lượng lớn các bài kiểm tra công khai được tạo bởi người khác và chỉnh sửa để phù hợp với bài kiểm tra của mình.

Cách dùng “Kahoot!” trong lớp học

Khi sử dụng “Kahoot!” trong lớp học, giáo viên cần khởi chạy Kahoot! trên trình duyệt web trên máy tính xách tay của mình và kết nối với một máy chiếu. Điều quan trọng là đảm bảo tất cả học sinh có thể nhìn thấy rõ những gì được hiển thị trên máy tính của giáo viên. Sau đó, học sinh được yêu cầu mở Kahoot! trên trình duyệt web trên thiết bị của riêng họ. Học sinh không cần tài khoản để chơi Kahoot! và phải nhập mã trò chơi, và đặt một biệt danh để tham gia trò chơi.

Trong khi chơi trò chơi, câu hỏi cùng với các câu trả lời được hiển thị trên màn hình lớn, và học sinh nhấp hoặc nhấn vào cùng màu và kí hiệu với câu trả lời mà họ cho là đúng. Trên màn hình sẽ hiển thị một bộ đếm thời gian ngược về số 0 và số lượng học sinh đã trả lời.

Khi hết thời gian để trả lời, phân bố câu trả lời của học sinh được hiển thị trên màn hình lớn. Đồng thời, học sinh nhận được phản hồi cá nhân về cách họ đã trả lời trên thiết bị của họ. Bảng điểm của 5 học sinh đứng đầu với điểm số và biệt danh được hiển thị giữa các câu hỏi. Mỗi học sinh cũng có thể theo dõi điểm số và xếp hạng của riêng mình trên thiết bị của mình.

Để tạo ra sự hồi hộp và không khí của một chương trình truyền hình trò chơi, “Kahoot!” sử dụng âm nhạc và hiệu ứng âm thanh sôi động trong khi trò chơi diễn ra.

Những nghiên cứu trước đây áp dụng “Kahoot!” trong lớp học ngôn ngữ

Việc sử dụng Kahoot! để ôn tập từ vựng đã được các nhà nghiên cứu quan tâm và khảo sát trong nhiều năm qua, đặc biệt là trong giáo dục đại học. Một số nghiên cứu trước đây đã được tiến hành để xem xét hiệu quả của việc sử dụng “Kahoot!” để ôn tập từ vựng trong giáo dục đại học.

Nghiên cứu ở nước ngoài

Nghiên cứu của Hsieh và Wang (2018) tại Đài Loan đã tận dụng “Kahoot!” nhằm hỗ trợ SV tăng cường khả năng sử dụng từ vựng tiếng Anh. Các số liệu thống kê cho thấy, việc sử dụng Kahoot! đã có tác động tích cực đến khả năng nhận biết và sử dụng từ vựng của SV. Tương tự, nghiên cứu của Hu và đồng nghiệp (2019) tại Trung Quốc đã dùng “Kahoot!” để giúp SV đại học củng cố từ vựng. Tác giả đưa ra kết luận việc sử dụng “Kahoot!” đã giúp cải thiện kết quả học tập của SV và tăng cường sự tự tin trong việc sử dụng từ vựng tiếng Anh. Nghiên cứu của Alzahrani và Alshahrani (2020) tại Ả Rập cũng khảo sát hiệu quả của việc sử dụng “Kahoot!” để giúp SV đại học luyện tập từ vựng. Kết quả nghiên cứu cho thấy, việc sử dụng Kahoot! đã cải thiện hiệu quả học tập của SV, giúp họ tiếp thu và ghi nhớ từ vựng nhanh hơn so với phương pháp học tập truyền thống.

Nghiên cứu tại Việt Nam

Trong một nghiên cứu của Trần Thị Hồng Nhung và đồng nghiệp (2019), “Kahoot!” đã được sử dụng để cải thiện việc ôn tập từ vựng trong môn học tiếng Anh cho SV tại Đại học Tài chính - Marketing thành phố Hồ Chí Minh. Các kết quả thu được từ nghiên cứu cho thấy rằng việc sử dụng “Kahoot!” đã có tác động tích cực đến kết quả học tập của SV. Đặc biệt, việc sử dụng “Kahoot!” đã giúp cải thiện khả năng nhận diện và sử dụng từ vựng của SV. Tương tự, nghiên cứu của Vũ Thị Thu Huyền và Nguyễn Thị Thanh Thủy (2019) cũng khai thác “Kahoot!” để giúp SV nâng cao từ vựng tiếng Anh tại Đại học Nha Trang. Kết quả khảo sát cho thấy rằng việc sử dụng “Kahoot!” đã có tác động tích cực đến khả năng sử dụng từ vựng của SV và giúp tăng động lực học tập của họ. Nghiên cứu của Hoàng Thị Phương Phạm và Trần Thị Hoàng Đăng (2020) cũng chứng minh tính hiệu quả

của việc ứng dụng “Kahoot!” để củng cố từ vựng cho SV đại học ngành Kinh doanh quốc tế tại Trường Đại học Kinh tế Quốc dân Hà Nội. Từ kết quả khảo sát, tác giả kết luận rằng việc sử dụng “Kahoot!” đã giúp tăng sự hứng thú và sự tham gia của SV trong quá trình học tập và cải thiện kết quả học tập. Các nghiên cứu trên đã chứng minh tính hiệu quả của việc sử dụng “Kahoot!” trong giáo dục đại học trong việc cải thiện kết quả học tập của SV, tăng cường sự tham gia và hứng thú của họ trong quá trình học tập. Ngoài ra, Kahoot! còn có tính linh hoạt khi có thể được áp dụng cho các lớp học với nhiều đối tượng SV khác nhau.

Mặc dù đã có nhiều nghiên cứu tập trung vào việc sử dụng “Kahoot!” trong giáo dục đại học, nhưng các nghiên cứu đó thường tập trung vào các chuyên ngành khác nhau như kinh tế, luật hoặc y học. Hiện chưa có nghiên cứu nào tập trung vào việc áp dụng “Kahoot!” để cải thiện vốn từ vựng cho SV chuyên ngành May - TKTT trong khi đó việc sử dụng hình ảnh hoặc video, một tính năng được hỗ trợ trên “Kahoot!”, là rất quan trọng trong việc xác định nghĩa hoặc giải thích ý nghĩa của các từ vựng chuyên ngành May - TKTT. Vì vậy, mục đích của nghiên cứu này là đánh giá sự ảnh hưởng của việc sử dụng Kahoot! trong giảng dạy từ vựng cho SV chuyên ngành May - TKTT, cụ thể là trong hoạt động ôn tập nhằm giúp tăng cường động cơ học tập và cải thiện kết quả học tập từ vựng tiếng Anh cho SV.

3. Phương pháp nghiên cứu

3.1. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

Nghiên cứu được tiến hành với 100 SV năm thứ nhất đang học ngành May - TKTT tại Trường Đại học Công nghiệp Hà Nội (ĐHCNH). Nghiên cứu được thực hiện trong học kì 1 năm học 2022-2023. SV được giảng dạy theo giáo trình *English for Garment Technology and Fashion Design 1* được biên soạn dành riêng cho SV chuyên ngành May - TKTT. SV được học theo hình thức học kết hợp: học trực tuyến và học trên lớp cùng giảng viên (GV). Chương trình học trực tuyến cung cấp cho SV việc học và luyện tập cả bốn kỹ năng ngôn ngữ, bao gồm nghe, nói, đọc và viết. SV tự học trực tuyến trước khi đến lớp để nắm được nội dung cơ bản của bài học liên quan chủ đề bài học và tự luyện tập với các bài tập được giao. SV học hai buổi học tiếng Anh một tuần trên lớp, mỗi tuần hai tiết và học trong 10 tuần. Trên lớp SV sẽ được thực hành tập trung nhiều vào luyện tập kỹ năng nghe, nói với cùng chủ đề của các bài học trực tuyến, bao gồm các hoạt động ôn tập từ vựng đã tự học trực tuyến trước đó. Trong nghiên cứu này, các từ vựng được học trực tuyến và luyện tập trước khi đến lớp được GV sử dụng để thiết kế nội dung cho các câu hỏi trên “Kahoot!” để đánh giá mức độ SV thu nhận và ghi nhớ kiến thức.

3.2. Công cụ nghiên cứu

Dạy thực nghiệm: Hàng tuần, tuần 2 - tuần 8

GV chuẩn bị trò chơi ôn tập từ vựng của buổi học trước trên “Kahoot!” và thực hiện trong 15 phút mỗi buổi học (tổng 4 lớp học). Buổi dạy đầu tiên áp dụng “Kahoot!” GV nêu rõ cách thức tiến hành trong 2 phút bao gồm cách vào trang chủ “Kahoot!”, cách đặt tên và ảnh đại diện cũng như lựa chọn phương án. Từng cá nhân sau đó thực hiện trò chơi từ vựng trên trang “Kahoot!”. Sau mỗi câu hỏi, SV sẽ biết ngay kết quả của mình là đúng hay sai, đồng thời biết được năm người trả lời câu hỏi đúng nhất. Sau khi trả lời hết các câu hỏi, SV cũng được biết ba người trả lời xuất sắc nhất. GV lưu các kết quả này để sử dụng đánh giá sau này.

Ví dụ dạy thực nghiệm: tiết 1 buổi 2 – tuần 3 - bài 3 “What will it be like?”

Nội dung các câu hỏi được thiết kế liên quan đến chủ đề “Xu hướng thời trang” (Fashion trend) bao gồm từ vựng về thể loại trang phục, một số loại vải và các xu hướng thời trang mà SV đã tự học và luyện tập trực tuyến trước khi lên lớp. Ví dụ: câu hỏi 1 “What material is her outfit made from?” có hình ảnh minh họa là một cô gái mặc váy da, SV có 20 giây suy nghĩ lựa chọn câu trả lời phù hợp với 4 phương án: denim, leather, plastic và cotton. SV lựa chọn phương án “leather” là phương án

đúng. Hoặc với câu hỏi 5 “She is wearing a ...”, với hình ảnh cô gái diện áo khoác màu nâu, SV cần phải lựa chọn giữa 4 phương án là: blue dress, green skirt, brown jacket và grey suit, với “brown jacket” là đáp án chính xác. SV nếu lựa chọn đúng có thể có thêm điểm thưởng như nhân đôi điểm nếu GV cài đặt chức năng này. GV sẽ vừa thực hiện thao tác trên máy tính chuyển tiếp các câu hỏi và có thời gian dừng phù hợp giữa các câu hỏi để phân tích đúng sai cho SV hiểu, vừa chú ý quanh lớp học nếu có bất kỳ khoản thì giải đáp cho SV.

Bảng hỏi: Tính hiệu quả của sử dụng “Kahoot!” trong việc cải thiện vốn từ vựng tiếng Anh cho SV

Bảng câu hỏi được phát cho SV sau 14 tiết dạy thực nghiệm để khảo sát tính hiệu quả của sử dụng Kahoot! trong việc cải thiện vốn từ vựng tiếng Anh cho SV ngành May - TKTT vào tuần thứ 10 của học kì. Bảng hỏi được lập trên Google Biểu mẫu và gửi cho 100 SV năm thứ nhất tương đương với khóa 17 chuyên ngành May - TKTT. Thông tin khảo sát được thu thập trong vòng 5 ngày. Sau khi được kiểm tra, dữ liệu được chuyển sang phần mềm Excel để thống kê, phân tích. Ở đây, thang đo Likert 5 mức độ được sử dụng trong các câu hỏi để có thể dễ dàng được định lượng và phân tích.

Bài kiểm tra trước (pre-intervention test) và sau khi sử dụng Kahoot! (post-intervention test)

Các bài kiểm tra trước và sau khi sử dụng Kahoot! được dùng để đánh giá độ cải thiện về khả năng từ vựng của SV. Dữ liệu thu được từ hai bài kiểm tra được xử lý qua phần mềm Excel. Bài kiểm tra thứ nhất (pre-intervention test) được tiến hành trước khi áp dụng Kahoot! vào giờ học, diễn ra vào buổi 2 tuần 1 (Kahoot! được người dạy áp dụng từ tuần thứ 2). Bài kiểm tra thứ hai (post-intervention test) được thực hiện vào tuần 9, tuần gần cuối của học kì. Nội dung kiểm tra thuộc vào nội dung đã ôn luyện sử dụng Kahoot! từ tuần 2 đến tuần 8. Điểm số hai bài kiểm tra của SV được so sánh để xác định hiệu quả của việc sử dụng Kahoot! trong giờ học và ôn tập từ vựng, từ đó đánh giá mức độ tiếp thu của SV sau quá trình học tập.

4. Kết quả nghiên cứu và thảo luận

4.1. Kết quả bài kiểm tra

Bảng 1. Kết quả các bài kiểm tra trước và sau khi sử dụng Kahoot!

Thang điểm	Bài KT trước khi áp dụng	Bài KT sau khi áp dụng
Giỏi (8,5 - 10)	10%	19%
Khá (7 - 8,4)	24%	26%
Trung bình (5,5 - 6,9)	45%	42%
Yếu (4 - 5,4)	20%	14%
Kém (0 - 4)	1%	0%

Bảng 1 thể hiện mức độ cải thiện từ vựng thông qua điểm số của bài kiểm tra trước và sau khi sử dụng Kahoot!. Trong đó, số SV đạt điểm trung bình từ 5,5 đến 6,9 khi thực hiện bài kiểm tra trước và sau khi áp dụng Kahoot! đều chiếm tỉ lệ cao nhất với tỉ lệ lần lượt là 45% và 42% (tương đương với 97 và 90 SV). Đáng chú ý, trước khi áp dụng Kahoot! vào hoạt động ôn tập từ vựng, số SV xếp loại kém với thang điểm từ 0 đến 4 đạt tỉ lệ 1%. Kết quả này đã giảm xuống 0%, nghĩa là không còn hiện tượng SV không thể tiếp thu kiến thức từ vựng chủ đề. Bên cạnh đó, lượng SV đạt điểm yếu (điểm trung bình từ 4 đến 5,4) giảm từ 20% (43 SV) xuống 14% (30 SV) qua hai bài kiểm tra. Hai mức độ điểm số còn lại là giỏi và khá tăng lên và đạt được tỉ lệ lần lượt là 19% (40 SV) và 26% (55 SV) ở bài kiểm tra sau khi áp dụng Kahoot!. Như vậy, khả năng từ vựng của SV đã được cải thiện sau một học kì kéo dài 10 tuần.

4.2. Kết quả của việc dạy thực nghiệm và bảng câu hỏi

Với việc tổ chức hoạt động ôn tập từ vựng thông qua Kahoot! trong giờ học vào tuần thứ 2 trở đi, khi thực hiện quan sát lớp học, GV nhận thấy rõ tác động của việc sử dụng “Kahoot!” lên vốn từ vựng và thái độ học tập của SV. Đến tuần 5, GV ghi nhận kết quả từ Kahoot! và nhận thấy số lượng SV giải đáp đúng được các câu hỏi nhiều lên gấp đôi so với tuần đầu tiên thực hiện sử dụng Kahoot!. Khi sử dụng ứng dụng này, SV hào hứng tham gia học tập hơn, lớp học có không khí sôi động, tích cực hơn. Tuy là hoạt động học tập, ôn tập từ vựng nhưng do được thực hiện dưới hình thức trò chơi giúp đa số SV tham gia một cách tự tin hơn, không quá lo lắng về thể diện khi trả lời sai do SV có thể sử dụng nickname để thay thế tên thật. Song song với việc tổ chức dạy thực nghiệm, để tìm câu trả lời liên quan đến tác động của Kahoot! lên vốn từ vựng tiếng Anh của SV, nhóm tác giả đã khảo sát và thu được kết quả như sau.

Bảng 2. Quan điểm của SV về mức độ hiệu quả của sử dụng Kahoot! trong việc cải thiện vốn từ vựng tiếng Anh

Danh mục	Mức độ Câu hỏi	Hoàn toàn không đồng ý	Không đồng ý	Bình thường	Đồng ý	Hoàn toàn đồng ý	Trung bình
Tính cạnh tranh	Tôi cảm thấy cạnh tranh với các SV khác khi sử dụng Kahoot!	3%	22%	5%	37%	33%	3,75
	Hệ thống tính điểm của Kahoot! khiến tôi muốn được xếp hạng cao nhất	2%	19%	7%	30%	42%	3,91
Sự vui thích	Tôi rất vui khi sử dụng Kahoot!	4%	15%	9%	40%	32%	3,81
	Tôi rất hào hứng khi ôn tập từ vựng chuyên ngành trên Kahoot!	4%	15%	10%	45%	26%	3,74
Thách thức	Kahoot! đặt ra thời gian giới hạn nhưng vẫn giúp tôi ôn luyện được tất cả nội dung.	0%	18%	10%	34%	38%	3,92
	Tính năng thêm hình ảnh và video của Kahoot! giúp tôi trả lời các câu hỏi tốt hơn	2%	11%	6%	50%	31%	3,97
Tác động cá nhân	Việc biết ngay được câu trả lời đúng sau mỗi câu hỏi trên Kahoot! giúp tôi cải thiện vốn từ vựng	5%	3%	10%	48%	34%	4,03
	Kahoot! giúp tôi hiểu từ vựng chuyên ngành trong các ngữ cảnh khác nhau	1%	10%	8%	44%	37%	4,06

Theo quan điểm của SV tham gia khảo sát, “Kahoot!” thúc đẩy tính cạnh tranh lành mạnh khiến SV muốn đạt thứ hạng cao khi tham gia trò chơi cùng các bạn trong lớp (33% hoàn toàn đồng ý và 37% đồng ý tương đương 33 và 37 SV) và chỉ một số ít trong số họ hoàn toàn không đồng ý (2%). Có thể thấy SV cảm thấy vui khi sử dụng “Kahoot!” (32% hoàn toàn đồng ý). Việc ôn tập từ vựng chuyên ngành theo hình thức mới lạ cũng khiến SV cảm thấy hào hứng (26 SV hoàn toàn nhất trí với ý kiến này). Bên cạnh việc thúc đẩy sự vui thích và nhiệt tình tham gia vào lớp học, “Kahoot!” còn đem lại sự thách thức trong việc ôn tập. 38% SV cho rằng tuy có giới hạn thời gian trong từng câu hỏi nhưng Kahoot! vẫn giúp SV ôn luyện được các nội dung. Lợi ích của “Kahoot!” sử dụng trong các hoạt động ôn tập từ vựng giúp SV cải thiện vốn từ vựng (34% SV hoàn toàn đồng ý). Tuy nhiên, cần chú trọng hơn trong việc thiết kế nội dung câu hỏi với các ngữ cảnh phù hợp, rõ ràng vì một số SV còn cho rằng, “Kahoot!” không thực sự hiệu quả trong việc làm rõ ngữ cảnh sử dụng từ vựng chuyên ngành (9% SV không đồng ý). Giá trị trung bình của Bảng 2 đều trên 3,7/5 có thể kết luận rằng Kahoot! thực sự hiệu quả trong việc cải thiện được các khó khăn trong việc học từ vựng mà SV từng mắc phải. Có thể thấy rằng trò chơi “Kahoot!” trong lớp học tiếng Anh mang lại bầu không khí thoải mái, tích cực, giúp kích thích sự nhiệt tình, tăng động lực của SV, thúc đẩy tính tự học và giúp SV nhận thức tốt hơn, có nhiều kì vọng hơn đối với các lớp học tiếng Anh trong tương lai.

4.3. Thảo luận

Kết quả nghiên cứu chỉ ra rằng người dạy và người học đều nhận thức rõ tầm quan trọng của từ vựng tiếng Anh cũng như đều có thái độ tích cực đối với vai trò và lợi ích của “Kahoot!” trong cả việc dạy và ôn tập từ vựng. Từ đó, tính hiệu quả của việc sử dụng “Kahoot!” trong việc ôn tập từ vựng đã được thấy rõ qua kết quả của bảng câu hỏi và các bài kiểm tra trong mười tuần học. Các phát hiện của nghiên cứu cũng chứng minh rằng hầu hết SV đều thấy thú vị và hấp dẫn khi sử dụng trò chơi “Kahoot!” để cải thiện vốn từ vựng tiếng Anh. Việc biết ngay đáp án đúng sau khi trả lời tức thì là một trong những lợi ích quan trọng nhất của ứng dụng “Kahoot!”. Giáo viên giảng dạy có thể đếm số SV trả lời đúng và có thể giúp SV trả lời sai ôn tập ngay lập tức thay vì phải chờ trả lời hết tất cả các câu hỏi. Ngoài ra, “Kahoot!” giải phóng người dạy và người học khỏi các mô hình học tập và đánh giá truyền thống. Bằng cách sử dụng ứng dụng này, người dạy cũng tạo ra một môi trường tích cực, tự tin, mang tính động lực cao trong lớp học thay vì tràn ngập sự căng thẳng và lo lắng đi kèm khi tiếp cận các mô hình đánh giá truyền thống. Nhờ vậy, SV có thêm cơ hội để áp dụng những gì đã học theo một cách mới mẻ ngay cả khi nó ở dạng trò chơi. Đặc biệt, đối với chuyên ngành May-TTKT việc sử dụng hình ảnh gắn kèm trong câu hỏi sử dụng ứng dụng “Kahoot!” giúp học viên ôn tập từ vựng chuyên ngành một cách trực quan, hiệu quả thay vì áp dụng các cách thức đơn thuần truyền thống như diễn giải bằng lời. Có thể thấy việc cải thiện điểm số về từ vựng của SV có thể do tác động của các yếu tố khác nữa như việc thiết kế bài giảng, khi kết hợp với các hoạt động dạy và học các kĩ năng nghe, nói, đọc, viết tiếng Anh trong học kì. Tuy nhiên với kết quả quan sát trong giờ học và kết quả khảo sát với các phản hồi tích cực của người học về việc sử dụng ứng dụng Kahoot! trong ôn luyện từ vựng, có thể khẳng định rằng việc sử dụng ứng dụng Kahoot! để ôn tập từ vựng có ảnh hưởng tích cực đến hoạt động học tập từ vựng của SV, cụ thể là làm tăng cường hứng thú học tập và cải thiện kết quả học tập từ vựng của SV.

Từ thực tế áp dụng, nhóm tác giả đề xuất một số nội dung nhằm nâng cao hơn nữa hiệu quả của việc ứng dụng Kahoot! đối với GV trong việc cải thiện vốn từ vựng tiếng Anh cho SV: GV có thể sử dụng nhiều dạng bài khác nhau, bao gồm trắc nghiệm, câu đố, giải ô chữ, câu hỏi mở..., để SV ôn luyện từ vựng một cách thú vị và đa dạng. Bài kiểm tra trắc nghiệm dựa trên trò chơi Kahoot! là một hình thức luyện tập đặc biệt mà SV rất thích. SV tham gia loại bài kiểm tra này có thể nhanh chóng xác định câu trả lời đúng. GV nên cho SV thời gian để thảo luận và so sánh các câu trả lời của SV

bên cạnh việc đánh giá các câu trả lời đúng và sai để tiến hành đánh giá năng lực một cách thành công. Để giúp SV ghi nhớ những gì đã học, người dạy có thể yêu cầu cả lớp giải thích lựa chọn của mình. GV có thể tận dụng tùy chọn sử dụng hình ảnh và video khi tạo câu hỏi ôn tập từ vựng để giúp việc ôn tập trở nên hấp dẫn hơn và giúp SV ghi nhớ thông tin trong thời gian dài hơn.

5. Kết luận

Nghiên cứu này được thực hiện với mục đích tìm hiểu về ảnh hưởng của việc sử dụng ứng dụng “Kahoot!” trong lớp học tiếng Anh cho SV chuyên ngành May - TKTT tại một trường đại học ở Hà Nội thông qua việc sử dụng bảng câu hỏi điều tra và thực hiện hai bài kiểm tra trước và sau khi áp dụng. Kết quả nghiên cứu cho thấy việc sử dụng ứng dụng Kahoot! để tạo các trò chơi ôn tập từ vựng là phương pháp hiệu quả trong việc tăng động lực học tập, giảm bớt lo lắng và tăng sự tự tin cho SV cũng như cải thiện vốn từ vựng của SV. Cụ thể số lượng SV đạt điểm yếu khi kiểm tra phần từ vựng giảm, số lượng SV đạt điểm cao tăng lên. Đa số SV có phản hồi tích cực về việc sử dụng ứng dụng Kahoot! để tăng độ cạnh tranh, độ hấp dẫn trong bài học. SV cũng thể hiện thái độ hứng thú, hào hứng hơn khi tham gia các trò chơi hàng tuần trên Kahoot!. Từ kinh nghiệm áp dụng, nhóm tác giả đề xuất một số gợi ý về cách sử dụng Kahoot! trong việc dạy nhằm cải thiện vốn từ vựng tiếng Anh cho SV ngành May - TKTT. Do những hạn chế về thời gian và nguồn lực nên kết quả của nghiên cứu hiện tại vẫn tồn tại những hạn chế nhất định. Các nghiên cứu tiếp theo có thể được thực hiện theo hướng thực nghiệm (experiment) có nhóm thực nghiệm và nhóm đối sánh và có thể ngắt thành nhiều bài test trước và sau khi sử dụng Kahoot! để có thể tìm hiểu và khẳng định rõ hơn về tác động của việc áp dụng Kahoot! trong giảng dạy từ vựng tiếng Anh nói riêng và giảng dạy ngôn ngữ nói chung.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Alzahrani, A. I., & Alshahrani, N. M. (2020), *The effectiveness of using Kahoot! in teaching vocabulary to EFL students*. Journal of Language and Linguistic Studies, 16(1), 182-199.
2. Ciaramella, K. E. (2017).
3. Chau, K. G. (2021), *The effect of ICT on learners' speaking skills development*. International Journal of TESOL & Education, <http://ijte.org/index.php/journal/article/view/4>
4. Ferris, S. P., & Sheridan, L. (2014), *Technology integration for meaningful classroom use: A standards-based approach*. Cengage Learning.
5. González, C., Area, M., & Sicilia, M. Á. (2016), *Evaluating digital educational games: Teachers' involvement in game-based learning environments*. Computers in Human Behavior, 55, 922-931.
6. Greijdanus, W. (2015), *Greijdanus, T. (2015). Gamification in education: What, how, why bother?* Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE), 8(1), 1-14.
7. Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017), *What is eSports and why do people watch it?*. Internet research, 27(2), 211-232.
8. Hsieh, Y. P., & Wang, C. Y. (2018), *The effect of using Kahoot! for vocabulary learning in English classes*. International Journal of Information and Education Technology, 8(1), 45-49.
9. Hu, Y., Li, J., Li, X., & Li, Y. (2019), *Gamifying vocabulary learning of non-English majors: An empirical study of using Kahoot! in Chinese universities*. Journal of Educational Computing Research, 57(7), 1764-1786.

9. Hussain, R. (2018), *The effectiveness of using technology in English language classrooms in government primary schools in Bangladesh*. International Journal of Education and Research, 6(8), 1-16.
10. Landers, R. N., & Landers, A. K. (2014), An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on time-on-task and academic performance. Simulation & Gaming, 45(6), 769-785.
11. Nguyen, T. T. (2021), *The impact of technology on teaching and learning English as a foreign language*. Journal of Nusantara Studies, 6(2), 129-139.
12. Pham, H. T., & Dang, T. T. H. (2020), *The effectiveness of Kahoot! in vocabulary learning for business students*. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 15(11), 157-169.
13. Trần Thị Hồng Nhung, & Nguyễn Thị Kim Hạnh (2019), *Improving Vocabulary Learning through Kahoot! Game in English Classroom at Finance Marketing University*. International Journal of Humanities, Art and Social Studies (IJHAS), 4(1), 14-25.
14. Vũ Thị Thu Huyền, & Nguyễn Thị Thanh Thủy (2019), *The Effectiveness of Kahoot! in Enhancing Students' Vocabulary Acquisition: A Study at Nha Trang University*. Journal of Science and Technology Education Research, 2(2), 52-60.
15. Wang, Y., & Lieberoth, A. (2016), Kahoot! game use in secondary science education: A motivation and learning perspective. Journal of Computer Assisted Learning, 32(3), 193-206. (Original work published 2007).

**The effects of using “Kahoot!” in the teaching of English vocabulary to students
majoring in Garment Technology and Fashion Design**

Abstract: In recent years, the use of technology in teaching has been popularized in various educational contexts, especially in language teaching. Among many information technology applications and tools commonly employed in education, “Kahoot!” has been found to have the potential to support teachers in improving student’s learning motivation and engagement. This study aims to investigate the effects of employing Kahoot! in the teaching of English vocabulary to students majoring in Garment Technology and Fashion Design at a Vietnamese university. In particular, Kahoot! was employed in English lessons for seven weeks to help students revise new vocabulary. Survey questionnaires and pre-intervention and post-intervention tests were utilized to investigate the effects of employing Kahoot! on the students’ vocabulary learning. Research findings show that the employment of Kahoot! brought positive effects on student learning, improving their vocabulary learning motivation and outcomes. This study provides important reference information for those educators, researchers, and teachers who are searching for or interested in utilizing information technology applications in language teaching in particular and in education in general.

Key words: gamification; Kahoot!; technology; teaching vocabulary; students' learning motivation.