

ỨNG DỤNG PHẦN MỀM KAHOOT! TRONG ÔN TẬP TỪ VỰNG CỦA SINH VIÊN NĂM NHẤT - CHƯƠNG TRÌNH ANH CƠ BẢN 1 TẠI HỌC VIỆN CHÍNH SÁCH VÀ PHÁT TRIỂN

Phạm Thị Hồng Liên*

ABSTRACT

The present study investigated the use of Kahoot as the free game-based learning platform which provided the students with chances to review their target vocabularies and ongoing feedback on their learning progresses. Reviewing the students' vocabulary was the focus of this study. However, due to the time limitation, the researcher only focused on the introduction of theoretical basis and the application of Kahoot in reviewing English vocabulary of first-year students at Academy of Policy and Development.

Keywords: Kahoot (Free Game-Based Learning Platform), Vocabulary, Vocabulary review.

Ngày nhận bài: 20/4/2021; Ngày phân biện: 22/4/2021; Ngày duyệt đăng: 26/4/2021

1. Đặt vấn đề

Tiếng Anh là ngôn ngữ quốc tế được sử dụng và học tập rộng rãi trên thế giới, trong học tiếng Anh học sinh (HS) phải học 4 kỹ năng đó là: Đọc, Nói, Viết, Nghe. Vốn từ vựng là một yếu tố quan trọng để thành thạo bốn kỹ năng đó, do đó, việc nắm vững từ vựng là cần thiết để hỗ trợ HS thông thạo ngôn ngữ. Tuy nhiên, trên thực tế, việc học tiếng Anh của sinh viên năm nhất, học phần Tiếng Anh cơ sở 1 tại Học viện Chính sách và Phát triển vẫn cần cải thiện, đặc biệt là việc nắm vững vốn từ vựng, tạo tiền đề tốt để phát triển bốn kỹ năng thực hành tiếng. Qua quá trình nghiên cứu, tác giả nhận thấy có một số vấn đề tiêu biểu mà sinh viên năm nhất hiện nay đang phải đương đầu trong việc ôn tập và học từ vựng là: thiếu hứng thú và phương pháp học tập đúng đắn, thiếu kỉ luật trong việc ôn luyện và sử dụng các từ đã học, chọn trình độ học không phù hợp với trình độ của bản thân....

Do đó, tác giả nhận thấy rằng cần phải có nỗ lực khắc phục những vấn đề xảy ra trên, với vai trò là người định hướng sinh viên có lộ trình và kỉ luật học tập đúng đắn, người dạy cần tìm ra những phương pháp dạy và học sáng tạo, vui nhộn để nâng cao thành tích của HS, thúc đẩy người học tham gia bài học và rèn luyện một cách thường xuyên và hứng thú. Một giải pháp có thể vận dụng để việc học tiếng Anh nói chung và học từ vựng nói trên trở nên thu hút và hiệu quả hơn là học qua trò chơi. Fadhilawati

(2012: 51) cho rằng sự thành công của HS trong việc nắm vững từ vựng phụ thuộc vào việc liệu từ vựng có gắn liền với não bộ của họ hay không, do đó cần có những nỗ lực để HS có thể ôn tập lại những gì đã học liên tục cả ở trường và ở nhà. Xuất phát từ thực tế trên, tác giả đã thực hiện nghiên cứu về hiệu quả của việc ứng dụng phần mềm Kahoot! vào giảng dạy – học từ vựng cho học phần tiếng Anh Cơ Bản 1 tại Học viện Chính sách và Phát triển.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Khái niệm và đặc điểm của Kahoot!

Kahoot là phần mềm dựa trên nền tảng trò chơi được ra mắt vào tháng 8 năm 2013 từ Na Uy. Kahoot hiện được chơi bởi hơn 1 tỷ người ở 180 quốc gia. Plump & LaRosa (2017) tuyên bố rằng một trong những nền tảng học tập mới nổi dựa trên trò chơi được sử dụng trong các cơ sở giáo dục là Kahoot. Được thiết kế để sử dụng cho mọi lứa tuổi và mọi đối tượng, người học có thể truy cập lần lượt trên các thiết bị cá nhân như máy tính xách tay hoặc điện thoại di động. Kahoot có 3 tính năng là quiz (câu đố), survey (khảo sát) và discussion (thảo luận). Giáo viên có thể chỉ chọn một trong số chúng hoặc sử dụng tất cả các tính năng để đưa vào sử dụng trong quá trình giảng dạy từ vựng.

Trong quá trình học ngoại ngữ, Kahoot! đang được sử dụng rộng rãi bởi người dạy và học bởi các ưu điểm sau: đầu tiên, Kahoot kích thích HS suy nghĩ nhanh chóng vì nó có bộ đếm thời gian có thể được cài đặt bởi giáo viên. Thứ hai, việc Kahoot cho điểm câu trả lời đúng vào cuối buổi khiến HS tò mò, thậm chí đôi khi HS hét lên vì phấn khích khi biết số điểm

* ThS. Bộ môn Ngoại ngữ. Khoa Cơ bản - Học viện Chính sách và Phát triển

đạt được. Người tham gia có số điểm từ cao nhất đến thấp nhất sẽ được hiển thị trên bảng điểm khi kết thúc trận đấu. Thêm vào đó, sau mỗi lần chơi, kết quả bao gồm dữ liệu phân tích mô tả có thể được xuất và lưu trữ bởi giáo viên để làm tài liệu tham khảo cho tương lai. Ngoài ra, trò chơi này có thể tăng khả năng cạnh tranh của các em với bạn bè và tăng hứng thú và động lực học tập cho các em. Động cơ học tập là một trong những khía cạnh quan trọng trong quá trình học tập. Kahoot có thể tạo ra một bầu không khí đam mê và đầy động lực để nó được coi là có khả năng mang lại sự thay đổi tích cực.

2.2. Chức năng của phần mềm Kahoot!

Phần mềm Kahoot! có các chức năng sau:

Quiz (câu đố): giáo viên tạo một bài quiz với các câu hỏi để HS của mình cùng làm. Đây là cách giúp cả lớp ôn lại những kiến thức mà mình vừa học trên lớp cũng như tạo được hứng thú cho HS vào bài giảng vì các em vừa được chơi game vừa thi đua nhau xem ai trả lời được nhiều hơn.

Discussion (thảo luận): giáo viên sẽ là người đặt ra câu hỏi để cả lớp cùng thảo luận. Cách này khá thích hợp để mở đầu bài giảng. Giáo viên có thể đưa ra những câu hỏi nhỏ cho cả lớp để mọi người cùng suy nghĩ, tranh luận sau đó mới bắt đầu bài giảng nhằm đưa ra kết luận cuối cùng cho câu hỏi đó.

Survey (khảo sát): Giáo viên sẽ lập một bảng khảo sát để lấy ý kiến của HS. Cách này phù hợp trong lúc giảng bài để cả lớp không nhàm chán vì giáo viên nói quá nhiều mà HS ngồi dưới không ai đóng góp ý kiến. Giáo viên sẽ tạo một bảng khảo sát liên quan đến các chủ đề các bạn đang đề cập đến, mọi người sẽ đưa ra những lựa chọn của mình rồi cuối cùng xem kết quả khảo sát.

Ngoài các chức năng tạo câu hỏi để người tham gia có thể ôn tập từ vựng theo định hướng của người dạy, thì sau mỗi trò chơi, phần mềm Kahoot! có thể cung cấp ngay kết quả để người tham gia có thể biết được số lượng từ mà bản thân mình nắm rõ là bao nhiêu. David J. Nichol và Debra M. Dick (2010) cũng đã phát biểu rằng “phản hồi cung cấp bằng chứng về sự tiến bộ và thành tích, chứ không phải các đánh giá tổng kết cuối kỳ là bằng chứng về thành công hay thất bại của HS so với các bạn cùng lứa tuổi.”. Không nghi ngờ và do dự, việc triển khai công nghệ thông qua ứng dụng kahoot chắc chắn đã có hiệu quả.

2.3. Ôn tập từ vựng

2.3.1. Định nghĩa:

Hornby (1995) định nghĩa từ vựng là ‘tổng số từ trong một ngôn ngữ; một danh sách các từ có nghĩa

của chúng’. Zimmerman trích dẫn trong Coady và Huckin (1998) “*từ vựng là trọng tâm của ngôn ngữ và có tầm quan trọng quan trọng đối với việc học ngôn ngữ điển hình*”. Hơn nữa, Diamond và Gutlohn (2006) trong www.readingrockets.org/article nói rằng từ vựng là kiến thức về từ và nghĩa của từ. Từ các định nghĩa trên, có thể kết luận rằng từ vựng là tổng số từ cần thiết để truyền đạt ý tưởng và diễn đạt ý nghĩa của người nói. Đó là lý do tại sao việc học và ôn tập từ vựng có tầm quan trọng lớn trong quá trình học ngoại ngữ.

2.3.2. Các vấn đề sinh viên gặp phải khi học và ôn tập từ vựng.

Dưới đây là một số vấn đề tiêu biểu nhất của sinh viên trong quá trình học và ôn tập từ vựng:

Không học và ôn lại thường xuyên: Việc học thuộc một lượng từ vựng nhất định trong một ngày là cách thức được áp dụng khá phổ biến. Cách này thực sự cũng sẽ giúp bạn nhớ được lượng từ vựng ấy trong khoảng thời gian bạn đặt ra. Nhưng nếu những ngày sau, bạn không ôn tập lại chúng thì chắc chắn chúng cũng sẽ biến mất khỏi trí nhớ của bạn không chút dấu vết.

Thiếu động lực và phương pháp học: Mặc dù biết rằng từ vựng là nền tảng để phát triển các kỹ năng khác trong quá trình học tiếng Anh, tuy nhiên rất nhiều sinh viên vẫn chủ quan và không có kỷ luật trong việc học để nhớ và sử dụng đúng từ vựng đã học. Thêm nữa, đối với sinh viên năm nhất, phương pháp học ra sao và các phần mềm hỗ trợ học như thế nào vẫn là một câu hỏi lớn.

Học không đúng trình độ: Nếu như gặp từ mới nào người học cũng liệt kê vào danh sách các từ cần học một cách vô tội vạ thì chắc chắn bạn sẽ không thể nhớ được gì mà còn gây rối cho bộ nhớ, vì tất cả các từ đó chưa chắc bạn đã gặp trong đời sống hằng ngày. Thay vào đó, trong quá trình học, định hướng học như thế nào, học ra sao hay học cái gì từ giáo viên cực kỳ quan trọng với sinh viên.

2.3.3. Ứng dụng phần mềm Kahoot! trong việc ôn tập từ vựng.

Thornbury (2002) cho rằng “*dạy từ là một khía cạnh quan trọng trong việc học ngôn ngữ vì ngôn ngữ dựa trên từ*”. Vì vậy, để sinh viên có thể nhớ và sử dụng từ vựng đúng mục đích thì sinh viên cần được học và ôn tập từ vựng một cách liên tục. Với tần suất tái sử dụng từ vựng càng cao thì sinh viên càng có cơ hội ghi nhớ và sử dụng từ vựng một cách nhanh chóng và chính xác nhất. Với mục tiêu đó, phần mềm Kahoot! có thể được sử dụng như là

phương pháp học tập hữu ích trong việc ôn luyện khả năng thông thạo từ vựng của HS.

Sử dụng Kahoot làm công cụ ôn tập từ vựng người dạy cần chuẩn bị theo các bước sau:

Cung cấp cho HS những từ cần nhớ sau mỗi buổi học.

Soạn bộ câu hỏi có chứa các từ mới cần ôn tập. Vì đây là các câu hỏi người dạy dùng để sinh viên ôn lại các từ liên quan tới các chủ điểm đã học trên lớp học, cho nên trong quá trình soạn bộ câu hỏi, người dạy có thể mở rộng thêm bên ngoài để vừa đạt mục đích ôn tập vừa mở rộng thêm vốn từ cho sinh viên.

Các bước tạo bộ câu hỏi để người học có thể vừa chơi vừa học:

Bước 1: Lựa chọn dạng câu hỏi: Tạo dưới dạng câu đố (quiz) hoặc xáo trộn (Jumble)

Bước 2: Đặt tên cho Kahoot mới và thêm các câu hỏi cho Kahoot.

Bước 3: Chọn Save

Kích hoạt Bộ câu hỏi:

Dạng trả lời trực tiếp trên lớp: Chọn bộ trắc nghiệm trong danh sách, sau đó nhấn nút PLAY và cấp mã GAME PIN cho HS.

Dạng trả lời dạng bài tập về nhà (Chỉ áp dụng cho dạng câu hỏi Quiz): Chọn bộ trắc nghiệm trong danh sách, sau đó nhấn nút CHALLENGE

Đây là các bước mà HS nên làm để tham gia kahoot:

Chọn Kahoot mà bạn muốn chơi: giáo viên và HS đăng nhập tài khoản của mình qua gmail từ www.kahoot.com.

Lựa chọn khóa học đã được thực hiện bởi giáo viên trước đó.

Yêu cầu học viên tham gia khóa học bằng cách nhập mã pin trò chơi được cung cấp bởi giáo viên.

Tự động học viên tham gia trò chơi của khóa học

3. Kết luận

Sau quá trình nghiên cứu cơ sở lý luận và cơ sở thực tiễn, tác giả đã tìm ra được vấn đề nghiên cứu. Đó là những rào cản mà sinh viên gặp phải trong quá trình học từ vựng thuộc học phần Tiếng Anh cơ bản 1. Nguyên nhân của vấn đề trên xuất phát từ các yếu tố tiêu biểu như thói quen không ôn tập và sử dụng từ vựng một cách thường xuyên, động lực và phương pháp học chưa hợp lý, việc học không đúng với trình độ bản thân. Để giải quyết các vấn đề trên, tác giả đã tìm ra một công cụ công nghệ thông tin vô cùng hiệu quả. Phần mềm Kahoot! là một chương trình gồm nhiều chức năng hỗ trợ việc tạo ra các bài tập điện tử đa dạng dưới dạng trò chơi theo định hướng

của người dạy. Người học sẽ hào hứng hơn trong các giờ học trên lớp hay các bài tập ở nhà. Ngoài ra, sau mỗi trò chơi, sinh viên sẽ nhận được phản hồi và kết quả trong và sau quá trình làm bài, giúp sinh viên thấy được tiến trình học tập cũng như sự tiến bộ của bản thân.

Tài liệu tham khảo

1. Coady, J., & Huckin, T. (biên soạn) (1997), *Tiếp thu từ vựng ngôn ngữ thứ hai*, Nhà xuất bản Đại học Cambridge.
2. Diamond, L. & Gutlohn, L. (2006). *Teaching Vocabulary*. Retrieved 20 September 2009 from <http://www.readingrockets.org/article/9943>.
3. Fadhilawati, D. (2013). *Using Mind Mapping and Five Reviewing Patterns to Improve Senior High School Vocabulary Mastery*. Retrieved from <http://jlt-polinema.org/?p=321>.
4. Hornby, A. S., (1995). *Oxford advanced learners' dictionary of current English*. Oxford: Oxford University Press.
5. Nichol, D. (2010). *From monologue to dialogue: improving written feedback processes in mass higher education*. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 35(5), 501-517.
6. Plump, C., & LaRosa, J. (2017). *Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices*. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158. <http://dx.doi.org/10.1177/2379298116689783>
7. Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Essex: Pearson Education Limited.
8. Plump, C., & LaRosa, J. (2017). *Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices*. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158. <http://dx.doi.org/10.1177/2379298116689783>
9. Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Essex: Pearson Education Limited.
10. Thomas, C. (2014). Kahoot! Retrieved January 17, 2015, from <https://www.graphite.org/website/kahoot>.
11. Wang, Y. (2017). The effectiveness of integrating teaching strategies into IRS activities to facilitate learning. *Journal Of Computer Assisted Learning*, 33(1), 35-50. <http://dx.doi.org/10.1111/jcal.12164>