IMPLEMENTATION OF ONLINE GAME-BASED LEARNING APPLICATIONS IN TEACHING AND STUDYING RUSSIAN AT THE FIRST STAGE TO STIMULATE LEARNING INTEREST FOR STUDENTS OF FOREIGN COURSE TRAINING AT MILITARY TECHNICAL ACADEMY

Ho Thuy Ngoc
Military Technical Academy

ARTICLE INFO

Received: 15/4/2023
Revised: 27/4/2023
Published: 27/4/2023

KEYWORDS

Game-based learning
Learning interest
Kahoot!
Quizizz
Teaching and studying Russian

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of the implementation of online game-based learning applications (Kahoot! and Quizizz) in teaching and studying Russian at an early stage to create learning interest for cadets at the Military Technical Academy. This paper answers three following research questions: 1) What are the characteristics of applications Kahoot! and Quizizz; 2) What are the steps to organize games in class and assign exercises to students for self-study; 3) How is the level of interest of Russian learners at the first stage presented when they practice the exercises online through two these applications? The author uses the method of document research, survey, and descriptive statistics of the obtained data from the feedback of K57 students of the Academy. The article compared the features of the two applications, proposed some steps to implement applications in delivering exercises in class and at home, and indicated the level of effectiveness of these applications on students' interest in learning Russian. From the research results, the author has given some notes on choosing applications to enhance teaching effectiveness.

ỨNG DỤNG MỘT SỐ PHẦN MỀM HỌC TẬP DỰA TRÊN NỀN TẢNG TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN VÀO DẠY – HỌC TIẾNG NGA GIAI ĐOẠN ĐẦU NHẰM TẠO HỨNG THÚ CHO HỌC VIÊN ĐÀO TẠO DỰ KHÓA NƯỚC NGOÀI TẠI HỌC VIỆN KỸ THUẬT QUÂN SỰ

Hồ Thúy Ngọc
Học viện Kỹ thuật Quân sự

THÔNG TIN BÀI BÁO

Ngày nhận bài: 15/4/2023
Ngày hoàn thiện: 27/4/2023
Ngày đăng: 27/4/2023

TỪ KHÓA

Học tập dựa trên nền tảng trò chơi trực tuyến
Hứng thú học tập
Kahoot!
Quizizz
Dạy và học tiếng Nga

TÓM TẮT

Nghiên cứu này nhằm mục đích đánh giá hiệu quả của việc ứng dụng phần mềm học tập dựa trên nền tảng trò chơi trực tuyến (Kahoot! và Quizizz) vào việc dạy và học tiếng Nga ở giai đoạn đầu nhằm tạo hứng thú học tập cho học viên đào tạo dự khóa nước ngoài tại Học viện Kỹ thuật Quân sự. Bài báo trả lời 3 câu hỏi nghiên cứu: 1) Hai phần mềm Kahoot! và Quizizz có những đặc điểm gì; 2) Các bước tổ chức trò chơi trên lớp và giao bài tập cho học viên tự học cần được thực hiện như thế nào; 3) Mức độ hứng thú của học viên tiếng Nga giai đoạn đầu khi được học tập với 2 phần mềm này là như thế nào? Tác giả sử dụng phương pháp nghiên cứu tài liệu, khảo sát, thống kê mô tả dữ liệu từ ý kiến phản hồi của học viên K57 của Học viện. Bài báo đã so sánh được tính năng của 2 phần mềm; đề xuất được các bước ứng dụng phần mềm khi giao bài trên lớp và về nhà; chỉ ra được mức độ tác động của việc ứng dụng phần mềm tới việc nâng cao hứng thú học tiếng Nga của học viên. Từ các kết quả nghiên cứu tác giả đưa ra một số lưu ý khi lựa chọn phần mềm để tăng tính hiệu quả giảng dạy.

DOI: https://doi.org/10.34238/tnu-jst.7752

Email: thuyngoc178@gmail.com

1. Giới thiệu

Học viện Kỹ thuật Quân sự là một trong những cơ sở giáo dục đào tạo kỹ thuật tổng hợp, đa ngành, trong đó có giảng dạy ngoại ngữ nói chung, và tiếng Nga nói riêng. Từ những năm 70, Bộ Quốc phòng và Bộ Giáo dục và Đào tạo đã giao cho Học viện nhiệm vụ đào tạo cán bộ, sĩ quan Việt Nam đi đào tạo tại nhiều nước, trong đó có Liên bang Nga.

Hằng năm, số lượng học viên dự bị học tiếng Nga tại Học viện là khoảng 150 học viên/năm. Trong khóa học dự bị, giống như học viên ở các trường đại học khác của Việt Nam các học viên được trang bị kiến thức các môn đại cương; đồng thời họ sẽ được học tiếng Nga đến trình độ bậc 3/6 theo khung năng lực ngoại ngữ quốc gia, tương đương trình độ B1 theo Khung tham chiếu chung châu Âu để sau đó có thể tiếp tục học tập tại các trường đại học của Nga. Do đó, việc học tiếng Nga với thời lượng 450 giờ/năm là vô cùng quan trọng để giúp học viên tự tin trong giao tiếp, có khả năng học tập, sinh sống tại Nga sau này. Tuy nhiên, có một khó khăn lớn đối với cả giảng viên và học viên là không học viên nào biết tiếng Nga từ trước khóa học. Điều này dẫn đến những khó khăn nhất định cho người học trong việc tiếp cận với một ngoại ngữ mới, đặc biệt, tiếng Nga là ngôn ngữ biến hình, hoàn toàn khác với tiếng Việt nên việc ghi nhớ, vận dụng kiến thức của học viên còn hạn chế.

Những khó khăn chủ yếu của học viên khi học tiếng Nga giai đoạn đầu theo chúng tôi nghiên cứu, quan sát và phỏng vấn đã nhận thấy chủ yếu là bởi các nguyên nhân sau: 1) Hệ thống chữ viết tiếng Nga thuộc ngôn ngữ Sla-vơ rất khác với chữ tiếng Việt thuộc ngôn ngữ La-tinh; 2) Hệ thống ngữ pháp tiếng Nga, đặc biệt là việc biến đổi hình thái từ là khác biệt và phức tạp đối với người Việt [1]; 3) Học viên các khóa dự bị sinh hoạt trong môi trường quân ngũ tại Việt Nam không có môi trường để thực hành tiếng Nga; 4) Các học viên của trường đa phần có thiên hướng giỏi các môn thuộc khối tự nhiên hơn là môn học thuộc khối ngành xã hội như tiếng Nga.

Từ thực trạng nêu trên học viên dần dần mất đi hứng thú, động lực cũng như khả năng tiếp thu, học tập nâng cao trình độ tiếng Nga ở các giai đoạn sau. Do đó, việc tìm kiếm những giải pháp hỗ trợ, tạo hứng thú học tiếng Nga giúp cải thiện kết quả học tập là vấn đề mang tính cấp thiết đối với giảng viên của Học viện hiện nay.

Trong số các giải pháp tạo hứng thú cho người học đang được triển khai thực nghiệm trên thực tế giảng dạy tại Học viện, chúng tôi đánh giá cao việc ứng dụng một số phần mềm học tập dựa trên nền tảng trò chơi trực tuyến (Game-base learning application) trong hỗ trợ quá trình giảng dạy đối với giảng viên, đồng thời hỗ trợ học viên thực hành kiến thức đã biết và tự kiểm tra đánh giá mức độ nhận thức của mình. Học tập dựa trên trò chơi bắt nguồn từ nghiên cứu trò chơi vào giữa những năm 1950 và từ những năm 1980, các học giả bắt đầu nghiên cứu và thực hành tích hợp trò chơi vào giảng dạy. Với sự phổ biến của trò chơi điện tử và sự thay đổi quan niệm giáo dục, mọi người dần bắt đầu chấp nhận trò chơi như một công cụ học tập [2]. Game-based learning (GBL) hay còn gọi là học tập dựa trên nền tảng trò chơi là lý thuyết về việc ứng dụng các nguyên lý, thành tố trong thiết kế game vào bài học giúp cho người tham gia cảm thấy hào hứng và tương tác với trò chơi nhiều hơn, từ đó hỗ trợ quá trình dạy học trở nên sinh động, có hiệu quả hơn so với phương pháp giảng dạy truyền thống thông thường. Học tập dựa trên nền tảng trò chơi được mô tả là vui vẻ, hấp dẫn, gây hứng thú và cộng sinh hơn [3, tr. 242–253]. Việc tạo hứng thú cho học viên học tập trên nền tảng trò chơi đã được khẳng định qua lý thuyết theo chủ nghĩa nhân văn và thuyết kiến tạo [4], [5]. Hứng thú được thể hiện qua nhận thức, cảm xúc và giá trị [6].

Có thể thấy, việc ứng dụng các phần mềm trực tuyến này trong dạy học ngoại ngữ ngày nay đã và đang trở thành một xu thế tất yếu trong thời đại Công nghiệp 4.0. Thông qua các nền tảng này, giảng viên sẽ có cơ hội cung cấp và kiểm tra kiến thức của học viên thông qua các trò chơi tương tác, bài tập về nhà và bài kiểm tra, ghi lại sự tiến bộ của học viên. Về phía học viên, họ sẽ có cơ hội tiếp thu kiến thức và tự đánh giá mà không cần đến lớp, thực hành các kiến thức đã học và thậm chí đặt câu hỏi với giảng viên. Đặc biệt, như đã trình bày ở trên, việc các học viên của Học viện Kỹ thuật Quân sự có đặc điểm "có thiên hướng giỏi các môn thuộc khối tự nhiên" cũng là một thuận lợi cho việc áp dụng triển khai các nền tảng trò chơi trực tuyến, bởi họ có khả năng thích ứng cao với việc sử dụng công nghệ thông tin, nhanh chóng nắm bắt cách cài đặt, sử dụng phần mềm. Ngoài ra,

theo chúng tôi thấy việc 100% học viên sinh hoạt trong nội trú giúp họ có điều kiện để tương tác, hỗ trợ nhau trong học tập nói chung và thực hành các trò chơi, làm bài tập giao về nhà ngoài giờ lên lớp nhiều hơn so với người học ở các môi trường đào tạo khác. Nhiều nghiên cứu đã chỉ ra rằng học tập dựa trên trò chơi kỹ thuật số có tác động tích cực đến động cơ, thái độ của người học [7]. Như vậy, theo chúng tôi, các phần mềm học tập dựa trên nền tảng trò chơi trực tuyến được bắt nguồn từ lý thuyết về học tập dựa trên nền tảng trò chơi nói chung, mà nhờ đó giảng viên có thể áp dụng vào việc giảng dạy ở trên lớp, còn các học viên có thể tự học ở nhà nhằm củng cố kiến thức, kiểm tra, đánh giá mức độ tiếp thu, vận dụng kiến thức của học viên thông qua hệ thống câu hỏi, câu đố hoặc trò chơi được diễn ra trực tuyến (nhờ kết nối Internet) tại bất kỳ địa điểm và thời gian nào.

Trong phạm vi nghiên cứu của bài báo, tác giả xác định khách thể nghiên cứu là các học viên dự khóa nước ngoài tại Học viện Kỹ thuật Quân sự, đối tượng nghiên cứu là mức độ hứng thú của học viên khi tham gia trò chơi và làm bài tập trên phần mềm Kahoot![8] và Quizizz. Nội dung bài báo nhằm trả lời 3 câu hỏi nghiên cứu sau: 1) Hai phần mềm Kahoot! và Quizizz có những đặc điểm gì; 2) Các bước tổ chức trò chơi trên lớp và giao bài tập cho học viên tự học cần được thực hiện như thế nào; 3) Mức độ hứng thú của học viên tiếng Nga giai đoạn đầu khi được thực hành các bài tập trực tuyến thông qua 2 phần mềm này là như thế nào?

2. Phương pháp nghiên cứu

Để tìm được câu trả lời cho 2 câu hỏi nghiên cứu đã đặt ra, chúng tôi đã sử dụng phương pháp nghiên cứu tài liệu; phân tích các lý thuyết về GBL nói chung và phần mềm Kahoot!, Quizizz nói riêng; thống kê mô tả việc ứng dụng phần mềm thiết kế trò chơi và bài tập trực tuyến trong giảng dạy tiếng Nga giai đoạn đầu. Cùng với đó chúng tôi tiến hành khảo sát, thống kê số liệu ý kiến phản hồi của học viên đã học tiếng Nga trong năm học 2020-2021 (K56) và 2021-2022 (K57) để so sánh, đối chiếu mức độ hứng thú của học viên. Nội dung bảng hỏi mà chúng tôi thiết kế nhằm đo lường mức độ hứng thú của học viên đối với việc học tiếng Nga được thể hiện qua ý thức đối với giờ học tiếng Nga, mức độ chủ động tích cực ở trên lớp và cả ngoài giờ học (trình bày ở Bảng 2). Phiếu khảo sát mức độ hứng thú của học viên tiếng Nga giai đoạn đầu được thiết kế theo chiều dương gồm 15 tiêu chí, mức độ đồng ý là tương đồng với mức độ hứng thú với môn tiếng Nga của người trả lời, gồm các mức độ: 1 – Hoàn toàn không đồng ý – Hứng thú ở mức rất thấp, 2 – Không đồng ý – Hứng thú ở mức thấp, 3 – Phân vân – Hứng thú ở mức bình thường, 4 – Đồng ý – Hứng thú ở mức cao, 5 – Hoàn toàn đồng ý – Hứng thú ở mức rất cao.

Chúng tôi tiến hành phát phiếu khảo sát đối với 270 học viên K56 và K57 (trong đó có 128 học viên K56 và 142 học viên K57), số ý kiến phản hồi thu được là 122 học viên K56 và 135 học viên K57. Như vậy tổng cộng chúng tôi thu được 257 phiếu trả lời của học viên 2 khóa kể trên. Các học viên được lựa chọn để khảo sát ý kiến gồm 2 nhóm, trong đó trong nhóm học viên K56 không được thực hành các trò chơi và bài tập tiếng Nga với 2 phần mềm trực tuyến trên, còn nhóm học viên K57 đã được tham gia trải nghiệm.

3. Kết quả và bàn luận

3.1. Kết quả nghiên cứu tài liệu

Sau khi tổng hợp một số đánh giá tài liệu của những người đi trước, nghiên cứu của chúng tôi phát hiện ra rằng lý thuyết về ứng dụng phần mềm học tập dựa trên nền tảng trò chơi trực tuyến là phù hợp để tạo hứng thú, động lực cho người học. Trong số các lý thuyết, quan điểm về học tập trên nền tảng trò chơi, chúng tôi thấy các lý thuyết theo chủ nghĩa nhân văn và thuyết kiến tạo là gần với quan điểm nghiên cứu của chúng tôi nhất. Lý thuyết theo chủ nghĩa nhân văn cho rằng phương pháp lấy người học làm trung tâm là thành phần quan trọng nhất và người học có thể chơi trò chơi theo tốc độ và tâm trạng của họ [5]. Thuyết kiến tạo là một lý thuyết đưa ra quan điểm gần nhất với học tập dựa trên nền tảng trò chơi [4]. Thuyết này khẳng định rằng người học phải được cung cấp các công cụ cho phép họ xây dựng khối kiến thức của riêng mình và người hướng dẫn phải là người hỗ trợ đồng hành cùng họ trong quá trình tự học này. Những tuyên bố

này có mối liên hệ chặt chẽ với mô hình giáo dục lấy người học làm trung tâm và học tập tích cực do các nhà nghiên cứu về GBL đề xuất.

Hiện nay có khá nhiều các phần mềm ứng dụng hỗ trợ quá trình dạy và học nói chung, đặc biệt là dạy và học ngoại ngữ theo hình thức trực tuyến như phần mềm Canvas, Mentimeter, Kahoot!, Quizlet, Quizizz, Google Jamboard, Padlet… Bài viết này của chúng tôi tập trung nghiên cứu, phân tích những ưu điểm và hạn chế của việc ứng dụng phần mềm thiết kế bài tập, trò chơi trực tuyến như Kahoot! và Quizizz trong dạy và học tiếng Nga tại Học viện Kỹ thuật Quân sự. Đây là hai trong những phần mềm phổ biến và được các giảng viên của học viện ứng dụng trong giảng dạy tiếng Nga và được đánh giá là khá phù hợp và dễ sử dụng. Tuy nhiên, việc lựa chọn phần mềm nào phù hợp để ứng dụng trong bài giảng phụ thuộc vào nhiều yếu tố như số lượng, quy mô lớp học, dạng bài tập giảng viên muốn thiết kế… bởi mỗi một phần mềm có những tính năng, đặc điểm nổi trội riêng. Để làm rõ những đặc điểm này, chúng tôi sẽ phân tích, chỉ ra những điểm giống và khác nhau giữa hai phần mềm.

3.2. So sánh 2 phần mềm Kahoot! và Quizizz

3.2.1. Sự giống nhau

Cả 2 phần mềm đều là ứng dụng hỗ trợ thiết kế bài tập, câu đố dưới dạng thức trò chơi học tập để tăng sự tương tác và hứng thú học tập của học viên. Đây đều là các ứng dụng được hỗ trợ trên trình duyệt web hoặc ứng dụng điện thoại nên giảng viên và học viên có thể dễ dàng đăng nhập và sử dụng trên mọi thiết bị thông minh như điện thoại, máy vi tính, hay máy tính bảng.

Hai phần mềm đều hỗ trợ giảng viên thuận tiện và dễ thiết kế các trò chơi học tập đa dạng vui nhộn và bổ ích, từ đó học viên sẽ cảm thấy hứng thú và ghi nhớ bài một cách tốt hơn. Khi soạn thảo câu hỏi, giảng viên có thể chèn thêm hình ảnh, âm thanh, slide trình chiếu để minh họa, làm rõ và sinh động cho câu hỏi [8]. Kahoot, Quizizz đều có cả hai phiên bản (miễn phí và trả phí) để hỗ trợ người dùng tùy theo nhu cầu và mục đích sử dụng.

3.2.2. Sự khác nhau

Trong khuôn khổ nghiên cứu của bài báo, chúng tôi liệt kê, mô tả những điểm khác biệt về màn hình hiển thị của giảng viên và học viên khi diễn ra trò chơi, chế độ chơi, dạng câu hỏi và thiết kế trò chơi, tính năng hạn chế của bản miễn phí,… (Xem Bảng 1).

Bảng 1. *Bảng so sánh sự khác biệt giữa 2 phần mềm*

STT	Nội dung so sánh	Phần mềm Kahoot!	Phần mềm Quizizz
1	Màn hình hiển thị của giảng viên và học viên khi diễn ra trò chơi	- Màn hình của giảng viên sẽ hiện ra đầy đủ nội dung câu hỏi và đáp án. - Màn hình của học viên hiển thị các phương án trả lời được ký hiệu bằng các hình (hình tròn, hình vuông, hình tam giác, hình thoi và các ô màu khác nhau) thay vì dùng ký tự A, B, C, D. - Thứ tự câu hỏi và đáp án được hiển thị giống như nhau trên màn hình của các học viên.	- Màn hình của giảng viên chỉ thấy được tiến trình và tỉ lệ trả lời đúng của từng câu hỏi và của từng học viên trong lớp. - Màn hình của học viên hiển thị các phương án trả lời được ký hiệu bằng các ký tự A, B, C, D. - Thứ tự câu hỏi và đáp án được hiển thị khác nhau.
2	Cách thức tổ chức trò chơi	- Mang tính cạnh tranh và kịch tính với áp lực thời gian ở từng câu hỏi. - Học viên phải chơi theo tốc độ đã được thiết lập từ đầu.	- Mang tính chất trò chơi cá nhân hơn, thay vì cạnh tranh thắng thua như Kahoot. - Học viên có thể làm chủ tốc độ chơi của cá nhân và không cần phải chờ đợi học viên khác.
3	Khả năng điều chỉnh chế độ chơi	Giảng viên không thể tắt chế độ thời gian khi học viên đã bắt đầu. Không thể thay đổi thứ tự câu hỏi.	Giảng viên có thể tắt chế độ thời gian và bảng xếp hạng. Có thể thay đổi thứ tự câu hỏi, vì thế học viên khó có thể xem bài được lẫn nhau.

STT	Nội dung so sánh	Phần mềm Kahoot!	Phần mềm Quizizz
4	Khả năng tương tác trên từng câu hỏi	Giảng viên có thể dừng lại và giải thích ở từng câu hỏi.	Giảng viên không thể dừng lại ở từng câu hỏi để giải thích đáp án cho học viên.
5	Dạng câu hỏi và thiết kế trò chơi	- Dạng câu hỏi trắc nghiệm, đúng - sai, điền vào chỗ trống, xếp hình, bình chọn, mảnh ghép (puzzle), công não (brainstorm), thêm văn bản (word-cloud) và câu hỏi mở. - Chỉ hỗ trợ chèn hình ảnh vào đáp án ở dạng câu hỏi bình chọn. - Số ký tự ở mỗi câu hỏi còn khá hạn chế.	- Dạng câu hỏi trắc nghiệm, tự luận, hộp kiểm (checkbox), bình chọn, và câu hỏi mở. - Có thể thoải mái chèn hình ảnh và âm thanh ở mọi dạng câu hỏi. - Số ký tự ở mỗi câu hỏi không bị hạn chế.
6	Tính năng hạn chế của bản miễn phí	- Tối đa 50 người. - Chỉ có thể tạo được câu hỏi trắc nghiệm và đúng – sai.	- Tối đa 100 người. - Có thể sử dụng được tất cả các dạng câu hỏi.
7	Đánh giá kết quả làm bài tập của học viên	- Có thể xảy ra tình trạng sao chép của các học viên khi ngồi gần nhau vì thứ tự câu hỏi và đáp án là cố định. - Điểm số của câu trả lời đúng tỉ lệ nghịch với thời gian hoàn thành.	- Hạn chế sự gian lận, sao chép của các học viên trong khi làm bài tập vì thứ tự câu hỏi và đáp án được hoán vị. - Điểm số của câu trả lời đúng là cố định.

3.3. Ứng dụng phần mềm Kahoot! và Quizizz trong tổ chức giờ dạy và giao bài tập về nhà

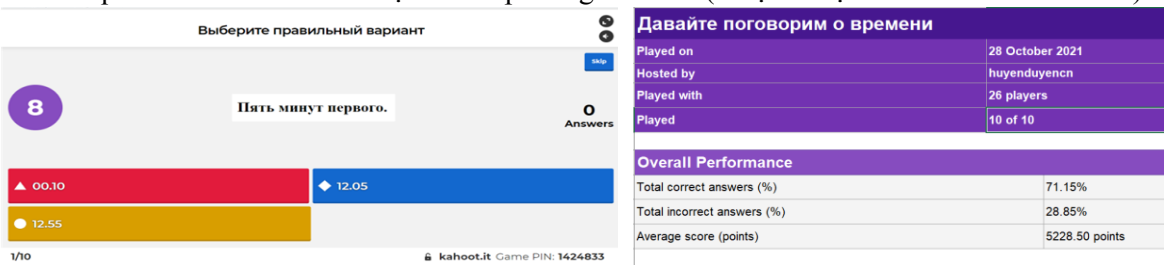
Để dẫn chứng rõ ràng hơn về quy trình sử dụng các phần mềm học tập dựa trên nền tảng trò chơi trực tuyến này, chúng tôi sẽ trình bày các kết quả thực nghiệm mà giảng viên Bộ môn tiếng Nga - Khoa Ngoại ngữ - Học viện Kỹ thuật Quân sự đã sử dụng, triển khai để thiết kế trò chơi và bài tập đối với 01 nhóm học viên K57.

3.3.1. Tổ chức trò chơi trực tiếp trên lớp học với phần mềm Kahoot!

Bài học chủ đề "Người Nga nói về thời gian như thế nào?"

Bước 1. Giới thiệu ngữ liệu mới: Giải thích cho học viên cách diễn đạt thời gian bằng tiếng Nga.

Bước 2. Hướng dẫn thực hành trên lớp với trò chơi Kahoot!: Giảng viên hướng dẫn học viên tham gia một trò chơi có tên gọi "Hãy nói về thời gian". Để thực hiện bước này, giảng viên cần chuẩn bị trước giờ lên lớp nội dung câu đố của trò chơi. Cụ thể ở bài học này giảng viên nhập 10 câu hỏi liên quan đến chủ đề của bài học và các phương án trả lời (ví dụ về một câu hỏi xem ở Hình 1.a).



(a) *(b)*

Hình 1. *Giao diện trên phần mềm Kahoot!: (a) Màn hình hiển thị câu hỏi đố vui và (b) bảng tổng hợp kết quả bài làm của 26 học viên tham gia trò chơi*

Bước 3. Cho học viên thực hành theo thời gian đã được cài đặt trước: Giảng viên có thể yêu cầu học viên làm trực tiếp trên điện thoại có kết nối Internet của cá nhân hoặc gọi lần lượt học viên vừa quan sát trên màn hình máy chiếu vừa lựa chọn phương án trả lời ngay. Hình 1 mô tả những gì học viên nhìn thấy khi bắt đầu trò chơi. Như đã lưu ý trước đó, một trong những điểm khác biệt của nền tảng này là màn hình làm bài hiển thị các phương án trả lời được ký hiệu bằng các hình (hình tròn, hình vuông, hình tam giác, hình thoi và các ô màu khác nhau) thay vì dùng ký tự A, B, C, D (Hình 1.a).

Bước 4: Chữa bài, giải thích các lỗi sai mà học viên đã mắc phải: Sau khi kết thúc bài kiểm tra, giảng viên nghiên cứu lại kết quả trong mục "Báo cáo của tôi", từ đó có thể biết được có bao nhiêu phần trăm học viên trả lời đúng, bao nhiêu phần trăm học viên trả lời sai, điểm số trung bình của học viên (Hình 1.b), học viên nào chưa trả lời hết câu hỏi, học viên nào cần giúp đỡ, câu hỏi nào là khó nhất đối với người tham gia.

3.3.2. Giao bài tập về nhà với phần mềm Quizizz

Để kiểm tra các kiến thức đã học trên lớp về chủ đề "động từ chuyển động không có tiền tố", giảng viên đã giao bài tập về nhà để khảo sát kiến thức của học viên với yêu cầu bài tập "Điền động từ chuyển động nhóm 1 ở thì hiện tại vào chỗ trống". Trong trường hợp này, 8 câu hỏi dưới dạng "viết câu trả lời của bạn" đã được chuẩn bị. Khi tạo câu hỏi, giảng viên có thể xem cách câu hỏi được phản ánh trên màn hình thiết bị của học viên và chèn thêm các hình ảnh, bản ghi âm và thậm chí cả video để giải thích câu hỏi và trả lời câu hỏi đó. Nếu muốn, giảng viên có thể đặt thời gian trả lời cho từng câu hỏi, chú ý thời gian trả lời phải tương ứng với mức độ phức tạp của câu hỏi và thời lượng của câu trả lời. Sau khi học viên hoàn thành bài tập về nhà, giảng viên có thể nắm được thông tin kết quả bài làm của toàn bộ học viên, tỉ lệ phần trăm trả lời đúng ở từng câu hỏi, thời gian trả lời trung bình của từng câu v.v. ở bảng số liệu tổng hợp của phần mềm (Hình 2).

Имя	Ценность
Игра началась	Fri 10 Dec 2021,08:00 PM
Тип игры	Домашнее задание
Участники	67
Всего попыток	67
Точность класса	44%
Игра заканчивается	Thu 16 Dec 2021,14:00 AM

QUIZIZZ

(a)

#	Вопрос	тип вопроса	Точность вопроса	Среднее время на вопрос (мм:сс)
1	Сейчас мы на трамвае ..... в униве	Заполнить бланк	61%	00:24
2	На занятия ты ..... пешком или	Заполнить бланк	40%	00:37
3	– Этот корабль ..... в Индию? – Не	Заполнить бланк	52%	00:36
4	– Самолёты ..... в Сирию? – Один	Заполнить бланк	38%	00:38
5	– Куда ..... рыбы? – Рыбы	Заполнить бланк	47%	00:28
6	– Ты не видишь, что он ..... в руке	Заполнить бланк	55%	00:33
7	- Куда ты .....? – Я ..... на ро	Заполнить бланк	26%	00:54
8	– Вы ..... сына в школу? – Нет, мы	Заполнить бланк	37%	00:41
			44%	04:51

(b)

Hình 2. *Giao diện thống kê kết quả trả lời trên Quizizz: (a) Thống kê kết quả bài làm của toàn bộ học viên và (b) Thống kê tỉ lệ thời gian làm bài trung bình và tỉ lệ trả lời đúng ở từng câu*

3.4. Mức độ hứng thú học tập của học viên khi tham gia trải nghiệm với phần mềm học tập dựa trên nền tảng trò chơi trực tuyến

Theo Renninger và Hidi, hứng thú bao gồm hai thành phần đó là nhận thức và cảm xúc, mặc dù tỉ lệ của các thành phần này có sự khác nhau tùy thuộc vào các giai đoạn của hứng thú. Một số nghiên cứu khác của họ cũng chỉ ra rằng hứng thú ngoài tính cảm xúc còn bao gồm cả mặt nhận thức (cognitive) và giá trị (value). Mặt nhận thức thường được liên hệ với lĩnh vực kiến thức mà cá nhân có sự hứng thú. Mặt cảm xúc thường được nhắc đến với khía cạnh thích thú của cá nhân. Mặt giá trị gắn liền với sự xem xét tầm quan trọng của đối tượng gây ra sự hứng thú đối với cá nhân, gắn liền với mức độ hữu dụng của nó mà cá nhân có thể nhận thấy [6]. Trên cơ sở đó, để đo mức độ hứng thú của 2 nhóm khách thể nghiên cứu đối với môn tiếng Nga, chúng tôi tập trung đưa ra các tiêu chí về giá trị (trong nghiên cứu này là tầm quan trọng của môn tiếng Nga tạo sự hứng thú đối với học viên), thái độ/cảm nhận và nhận thức của họ. Theo chúng tôi các yếu tố này là chỉ báo giúp đo mức độ hứng thú, trong đó nhóm tiêu chí từ 1 đến 7 trong phiếu khảo sát dùng để đánh giá mức độ hứng thú qua giá trị, nhóm tiêu chí từ 8 đến 15 trong phiếu khảo sát dùng để đánh giá mức độ hứng thú qua thái độ/cảm nhận (Bảng 2). Để đo mức độ hứng thú qua nhận thức, chúng tôi sử dụng kết quả xếp loại học tập của 2 khóa học viên (Bảng 3).

Cách tính các giá trị thể hiện trong Bảng 2 như sau:

Giá trị ở cột (3), (4) là trung bình cộng đánh giá của các học viên theo từng tiêu chí. Giá trị ở cột (5) là hiệu số của cột (4) với cột (3). Giá trị ở cột (6) là tích giá trị cột (5) và cột (3) nhân 100%.

Với thang đo 5 mức trong phiếu khảo sát như đã trình bày ở phần Giới thiệu, chúng tôi sử dụng giá trị trung bình các phản hồi đối với mỗi item. Giá trị trung bình về mức độ hứng thú đối

với môn tiếng Nga của học viên K56 được thể hiện ở cột (3), của K57 được thể hiện ở cột (4). Thông qua giá trị trung bình được làm tròn theo quy tắc thông thường, mức độ hứng thú của học viên K56 đối với môn tiếng Nga ở mức trung bình ở tất cả các tiêu chí. Mức độ hứng thú của học viên K57 đối với môn tiếng Nga ở 6 tiêu chí là ở mức cao, 9 tiêu chí còn lại là ở mức độ bình thường. Phân tích dữ liệu cho thấy, các học viên K57 có mức độ hứng thú đối với môn tiếng Nga cao hơn K56 ít nhất 3%, cao hơn trên 10% ở đa số các tiêu chí. Đặc biệt ở các tiêu chí "Tập trung trong giờ học, không làm việc riêng", "Chú ý lắng nghe hướng dẫn của GV" và "Tích cực tương tác với các bạn trong khi thực hành", học viên K57 có mức độ hứng thú cao hơn học viên K56 trên 20%. Qua phân tích dữ liệu thu được, chúng tôi nhận thấy mức độ hứng thú của nhóm học viên được trải nghiệm phần mềm bài tập trực tuyến cao hơn nhóm học viên không được trải nghiệm. Việc được trải nghiệm 2 phần mềm trên cũng làm cho học viên thể hiện ý thức đối với giờ học tiếng Nga ở mức cao thông qua việc "chú ý lắng nghe hướng dẫn của GV" và "tập trung trong giờ học, không làm việc riêng"; tính tích cực chủ động của học viên ở trên lớp ở mức độ cao thể hiện qua "tích cực tương tác với các bạn trong khi thực hành", "thích thú với nội dung bài học trên lớp" và "nhiệt tình giúp đỡ bạn bè trên lớp khi làm bài tập hoặc thực hành"; đặc biệt là sự hứng thú ở mức độ cao của họ còn thể hiện ngoài giờ học qua việc "hết giờ học vẫn tiếp tục thảo luận những vấn đề liên quan đến bài học" và "cố gắng hoàn thành bài tập về nhà".

Bảng 2. *Phiếu khảo sát mức độ hứng thú của học viên khi trải nghiệm phần mềm học tập trên nền tảng trò chơi trực tuyến Kahoot! và Quizizz*

STT *(1)*	**Nội dung tiêu chí** *(2)*	**Trung bình mức độ hứng thú của học viên đối với tiếng Nga**		**Mức độ tăng hứng thú** *(5)*	**Tỉ lệ tăng hứng thú (%)** *(6)*
		K56 *(3)*	**K57** *(4)*		
1	Không bỏ giờ học tiếng Nga	3,12	3,54	+0,42	13
2	Tập trung trong giờ học, không làm việc riêng	3,02	3,7	+0,68	23
3	Chú ý lắng nghe hướng dẫn của GV	3,1	3,75	+0,65	21
4	Chú ý quan sát việc làm bài tập của các bạn trên lớp	2,93	3,47	+0,54	18
5	Đọc trước ở nhà nội dung bài sắp học	2,87	3,3	+0,43	15
6	Hết giờ học vẫn tiếp tục thảo luận những vấn đề liên quan đến bài học	2,67	2,83	+0,16	6
7	Cố gắng hoàn thành bài tập về nhà	3,34	3,62	+0,28	8
8	Tích cực ghi chép bài đầy đủ, khoa học	3,32	3,41	+0,09	3
9	Tích cực tương tác với các bạn trong khi thực hành	3,08	3,77	+0,69	22
10	Chủ động hỏi GV về các vấn đề gặp phải trong bài học	3,23	3,41	+0,18	6
11	Cố gắng hoàn thành bài tập GV giao cho ở trên lớp	2,89	3,41	+0,52	18
12	Nhiệt tình giúp đỡ bạn bè trên lớp khi làm bài tập hoặc thực hành	3,42	3,65	+0,23	7
13	Thích thú với nội dung bài học trên lớp	3,21	3,69	+0,48	15
14	Mong muốn được GV gọi tên để thực hành, làm bài tập trên lớp	3,03	3,36	+0,33	11
15	Mong muốn được giao thêm nhiều bài tập về nhà hơn	2,72	3,01	+0,29	11

Như đã nêu trên, nhóm nghiên cứu đã triển khai khảo sát kết quả học tập môn tiếng Nga của nhóm học viên K56 và K57 để đo mức độ hứng thú được thể hiện qua nhận thức của học viên, từ đó có thêm minh chứng giá trị cho kết quả nghiên cứu của mình. Qua khảo sát kết quả bài kiểm tra môn tiếng Nga của 128 học viên cho thấy có 5,47% học viên không đạt so với yêu cầu, 13,28% học viên ở mức đạt so với yêu cầu, 62,5% học viên đạt kết quả trung bình, số lượng học viên đạt kết quả khá, giỏi là 18,75%. Tỉ lệ này cho thấy số lượng học viên đạt kết quả khá, giỏi là thấp, điều này cho thấy tỉ lệ người học gặp khó khăn, hạn chế khi học tiếng Nga ở giai đoạn đầu còn tương đối nhiều. Kết quả học tập của nhóm học viên K57 (142 học viên) đã được tham gia trải nghiệm thực hành các bài tập, trò chơi trên hai phần mềm nêu trên trong năm học 2021-2022 cho thấy tỉ lệ học viên đạt kết quả khá, giỏi và xuất sắc đã tăng lên 2,4 lần; số học viên ở mức không đạt và đạt yêu cầu chỉ còn chiếm 6,33% (Xem chi tiết ở Bảng 3).

Bảng 3. *Bảng so sánh kết quả điểm thi môn tiếng Nga của 2 nhóm đối tượng*

TT	Xếp loại	K56	Tỉ lệ	K57	Tỉ lệ
1	Không đạt	7	5,47	1	0,70
2	Đạt	17	13,28	8	5,63
3	Trung bình	80	62,50	69	48,59
4	Khá	21	16,41	43	30,28
5	Giỏi	3	2,34	21	14,79
6	Xuất sắc	0	0,00	0	0,00
Tổng		**128**	**100**	**142**	**100,00**

Những phân tích nêu trên cho thấy nhóm học viên được tham gia trải nghiệm học tập thông qua các bài tập, trò chơi trên phần mềm trực tuyến Kahoot! và Quizizz đã có kết quả điểm cải thiện hơn khá nhiều so với nhóm đối tượng học viên của khóa trước đó. Như vậy có thể khẳng định tính hiệu quả của việc ứng dụng các phần mềm học tập này không chỉ nâng cao hứng thú học tập, mà còn góp phần cải thiện kết quả học tập cho học viên.

4. Kết luận

Trong bối cảnh hội nhập quốc tế và sự bùng nổ của công nghệ thông tin ngày càng mạnh mẽ, việc ứng dụng các phần mềm hỗ trợ học tập trên cơ sở các trò chơi trực tuyến là một tất yếu và góp phần đáng kể vào việc nâng cao chất lượng đào tạo ngoại ngữ hiện nay. Học viện Kỹ thuật Quân sự đang từng bước hướng tới trở thành Học viện thông minh, nên đòi hỏi giảng viên phải thường xuyên cập nhật phương pháp giảng dạy mới và ứng dụng những thành tựu khoa học công nghệ mới để nâng cao chất lượng đào tạo và giúp đạt được mục tiêu phát triển của nhà trường. Bài viết của chúng tôi đã tổng kết những ưu, nhược điểm của việc ứng dụng phần mềm Kahoot! và Quizizz trong giảng dạy, mức độ tác động của các hoạt động trò chơi, giao bài tập đối với việc nâng cao sự hứng thú đối với việc học tiếng Nga của học viên. Tuy nhiên, để tăng tính hiệu quả của việc ứng dụng các phần mềm học tập dựa trên nền tảng trò chơi trực tuyến này, chúng tôi đề ra một số khuyến nghị đối với giảng viên, đó là: Khi lựa chọn sẽ sử dụng phần mềm nào, giảng viên cần cân nhắc tới quy mô lớp học, đặc điểm của đối tượng học viên (trình độ, giới tính, sở thích…), mục đích tổ chức trò chơi, câu đố, bài tập nhằm phát triển kỹ năng gì… Những vấn đề này có thể được xem xét để nghiên cứu trong khuôn khổ một bài viết khác.

TÀI LIỆU THAM KHẢO/ REFERENCES

[1] T. T. M. Luu, "Overcoming the difficulties in teaching and learning Russian writing skill," *The University of Danang - Journal of Science and Technology*, vol. 4, no. 125, pp. 16-20, 2018.

[2] K. Seaborn and D. I. Fels, "Gamification in theory and action: a survey," *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 74, pp. 14-31, 2015.

[3] E. Brangier and C. Marache-Francisco, "Measure of the Lived and Functional Effects of Gamification: An Experimental Study in a Professional Context," in *Advances in Ergonomics in Design*. Heidelberg: Springer International Publishing, 2020.

[4] J. Carenys and S. Moya, "Digital game-based learning in accounting and business education," *Accounting Education*, vol. 25, pp. 598-651, 2016.

[5] D. A. Kolb, *Experiential learning: experience as the source of learning and development*, Upper Saddle River: FT press, 2014.

[6] K. A. Renninger and S. Hidi, "Revisiting the Conceptualization, Measurement, and Generation of Interest," *Educational Psychologist*, vol. 46, no. 3, pp. 168-184, 2011.

[7] P. Tapingkae, P. Panjaburee, G. J. Hwang, and N. Srisawasdi, "Effects of a formative assessment-based contextual gaming approach on students' digital citizenship behaviors, learning motivations, and perceptions," *Computers and Education*, vol. 159, 2020. [Online]. Available: https://sleaudience.akunerio.com/public/pdf/1E9nncPFQ5e9U7h7BtNPUbUJOZcARGYfr.pdf. [Accessed Feb. 20, 2023].

[8] K. Graham, "TechMatters: Getting into Kahoot! (s): Exploring a game-based learning system to enhance student learning," *LOEX Quarterly*, vol. 43, no. 3, pp. 6-7, 2015.