

SO SÁNH ĐỐI CHIẾU VIỆC ỨNG DỤNG TRÒ CHƠI TRONG VIỆC DẠY TIẾNG NHẬT Ở TRUNG TÂM NHẬT NGỮ VÀ Ở ĐẠI HỌC

*COLLATION AND COMPARISON OF GAME APPLICATION IN TEACHING JAPANESE
IN JAPANESE LANGUAGE CENTERS AND AT THE UNIVERSITIES*

HUỖNH TẤN HỘI

Trường Đại học FPT Thành phố Hồ Chí Minh, *hthcolin@gmail.com*

THÔNG TIN	TÓM TẮT
<p>Ngày nhận: 04/4/2018 Ngày nhận lại: 04/9/2018 Duyệt đăng: 15/10/2018 Mã số: TCKH-S03T09-B03-2018 ISSN: 2354 – 0788</p> <p>Từ khóa: lợi ích, trò chơi, sự đổi mới, việc học tiếng Nhật, tính tích cực.</p> <p>Key words: benefit, games, innovation, Japanese learning, positivity.</p>	<p><i>Đổi mới phương pháp dạy học đối với bộ môn Ngoại ngữ ở bậc đại học với mục đích làm sao cho người học hiểu và nhớ bài luôn được chú trọng. Làm thế nào để giảng viên có thể phát huy tính chủ động của mình để từ đó khơi gợi tính tích cực nơi người học. Từ đó mà giảng viên có thể nâng cao kỹ năng nghề nghiệp của mình cũng như tạo nên sự quan tâm của sinh viên đối với môn học thông qua việc tổ chức các trò chơi sử dụng tiếng Nhật trong quá trình giảng dạy. Bài viết được thực hiện dựa trên các nguồn tạp chí, tài liệu và phiếu trắc nghiệm với sự hỗ trợ của các sinh viên đang theo học Nhật ngữ ở Trường Đại học FPT và Trung tâm Ngoại ngữ Đại học Sư phạm Kỹ thuật Thành phố Hồ Chí Minh trong việc áp dụng trò chơi vào quá trình dạy và học.</i></p> <p>ABSTRACTS</p> <p><i>The innovation of teaching methodology for foreign language at the university level with the purpose of making the learners understand and remember the lesson is always focused. How can lecturers develop their activeness so that they evoke positive thinking in learners. From there, lecturers can enhance their professional skills as well as create interest of their students in the subject through the organization of the game using Japanese in the teaching process. This paper is based on the sources of journals, materials and questionnaire with the support of students studying Japanese at FPT University and the Foreign Language Center of the University of Technical Education in Ho Chi Minh City in order to determine the importance of the application of the game into the teaching and learning process.</i></p>

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Phương pháp dạy học tích cực là một thuật ngữ đề cập đến những cách dạy học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo nơi người học. Đây có lẽ là phương pháp được nhắc đến khi nâng cao chất lượng giáo dục trong bối xã hội ngày càng phát triển và hội nhập với thế giới. Hoạt động này đòi hỏi sự phát huy của người học và người dạy sẽ đóng vai trò như một là người hướng dẫn người học để quá trình giảng dạy có hiệu quả hơn. Giảng viên không nhất thiết phải quyết định tất cả mọi thứ và truyền đạt kiến thức cho người học một cách thụ động mà hướng người học vào việc tham gia quá trình tiếp thu tri thức một cách có chủ đích và mang tính chủ động (Paulo Freire, 1970).

Hiện nay Việt Nam có 412 trường đại học, cao đẳng với khoảng 2,2 triệu sinh viên trong tổng dân số 95 triệu dân. Theo Tổng cục Thống kê, đến quý II, ước tính Việt Nam có 53,4 triệu người trong độ tuổi lao động. Trong đó, tỷ lệ thất nghiệp ước tính khoảng 2,28%, tương đương 1,1 triệu người (Tổng cục Thống kê, 2016). Phải chăng vấn đề nằm ở việc đào tạo của nhà trường? Sự tiếp thu một chiều đã tạo ra nhiều lỗ hổng trong kiến thức, dẫn đến yếu kém trong việc thực hành, ứng dụng.

Chính vì thế mà nhiều phương pháp giảng dạy đã được đề cập nhằm giải quyết sự thụ động vốn đã và đang tồn tại trong giảng dạy một thời gian dài. Đặc biệt, đối với ngoại ngữ - bộ môn có đặc thù là giao tiếp thì phương pháp này lại càng có vai trò quan trọng. “Ứng dụng trò chơi”- một phương pháp trong giảng dạy mang tính chủ động dù là không mới trên thế giới nói chung và ở Việt Nam nói riêng, đã được áp dụng ở nhiều cơ sở giảng dạy, tuy nhiên để tạo được một giờ học thú vị và lôi cuốn với mục đích là tạo cảm hứng cho người học tiếp thu một ngôn ngữ khác thì quả thật không dễ chút nào. Cụ thể hơn, đối với bộ môn tiếng Nhật, một trong những ngôn ngữ khó nhất

trên thế giới về số bộ chữ (có đến 3 bộ chữ: Hiragana, Katakana, Kanji) và số lượng Kanji (hơn 3.000 chữ, trong đó 1.500 - 1.900 chữ thông dụng), việc ứng dụng trò chơi sẽ giúp tăng sự tương tác giữa giảng viên và sinh viên. Bên cạnh đó, sinh viên bậc đại học sẽ chủ động hơn, ghi nhớ lâu hơn, nhằm nâng cao hiệu quả của giờ học và từ đó mà sinh viên có cơ hội được rèn luyện cách tư duy của chính mình.

2. CƠ SỞ THỰC TIỄN

Hàng năm Bộ Giáo dục và Đào tạo luôn đặt ra các tiêu chí là đổi mới và cải cách phương pháp dạy và học để có được một nền giáo dục hoàn thiện nhất đáp ứng được nhu cầu, mong muốn của nhân dân và của xã hội. Hàng loạt các đề án, các phương pháp mới được đưa ra mỗi năm, hàng trăm cuộc họp được tổ chức để tìm ra biện pháp tối ưu nhất. Báo cáo số 434/BC-BGDĐT của Bộ Giáo dục và Đào tạo về kết quả thực hiện Nghị quyết của Quốc hội về chất vấn và trả lời chất vấn tại các kỳ họp Quốc hội Khóa XIII đã chỉ ra đề cập đến việc “hướng dẫn giảng viên đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát huy tính chủ động, sáng tạo của học sinh” (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2014).

Đối với nhiều người, ứng dụng trò chơi trong giảng dạy được cho là một khái niệm còn khá là xa lạ và mới mẻ. Nhưng khi tìm kiếm trên Google – công cụ tìm kiếm hiệu quả và mạnh mẽ nhất trên internet, với cụm từ “phương pháp trò chơi trong giảng dạy”, ta có thể thu được 1,060,000 kết quả trong 0,6 giây. Hơn 1 triệu kết quả trong vòng chưa đến 1 giây, điều đó chứng tỏ phương pháp này được phổ biến rộng rãi và được khá nhiều người biết đến. Trong số kết quả thu được, ta có thể dễ dàng nhận ra những sáng kiến được áp dụng trong rất nhiều môn học như Ngữ văn, tiếng Anh, Toán, Âm nhạc hay những môn học khác.

Nhận thấy được vai trò của ngoại ngữ trong quá trình hội nhập và phát triển nên “Đề án dạy và học ngoại ngữ trong hệ thống giáo

dục quốc dân giai đoạn 2008 - 2020” (gọi tắt là Đề án) được phê duyệt năm 2008. Mục tiêu là đổi mới toàn diện việc dạy và học ngoại ngữ trong các trường để "đến năm 2020 đa số thanh niên Việt Nam tốt nghiệp trung cấp, cao đẳng và đại học có đủ năng lực ngoại ngữ sử dụng độc lập, tự tin giao tiếp, học tập, làm việc trong môi trường hội nhập, đa ngôn ngữ, đa văn hóa, biến ngoại ngữ trở thành thế mạnh của người dân Việt Nam". Đề án có tổng kinh phí gần 9.400 tỷ đồng, trong đó giai đoạn 2008 - 2010 là 1.000 tỷ đồng, giai đoạn 2011 - 2015 gần 4.400 tỷ đồng, giai đoạn 2016 - 2020 khoảng 4.000 tỷ đồng.

Đối với bộ môn tiếng Nhật, thông qua sự hợp tác của Đại sứ quán Nhật Bản tại Việt Nam, Bộ Giáo dục và Đào tạo Việt Nam, Trung tâm giao lưu văn hóa Nhật Bản tại Việt Nam – Quỹ giao lưu quốc tế Nhật Bản và các cơ quan liên quan, việc giảng dạy tiếng Nhật như một môn ngoại ngữ thứ hai đã được thực hiện từ lớp 3 bậc tiểu học tại Việt Nam (trong đó có 4 trường tại Hà Nội và 1 trường tại Thành phố Hồ Chí Minh). Để có được điều này ở thời điểm hiện nay cũng không quá khó hiểu bởi Nhật Bản là một trong số các nhà đầu tư nước ngoài chiến lược quan trọng nhất của Việt Nam. Các doanh nghiệp Nhật Bản được đánh giá là hoạt động hiệu quả, nghiêm túc, chấp hành tốt các quy định pháp luật của Việt Nam, góp phần giải quyết việc làm và thúc đẩy tăng trưởng cho nền kinh tế. Trong các năm qua, Nhật Bản luôn giữ tốc độ đầu tư cao, ổn định, luôn là một trong hai quốc gia dẫn đầu về thu hút đầu tư nước ngoài tại Việt Nam. Với sức hút to lớn như thế, thì việc đổi mới phương pháp giảng dạy, mà cụ thể là việc ứng dụng trò chơi vào giảng dạy tiếng Nhật lại càng có ý nghĩa và vai trò khá quan trọng hơn trong việc góp phần nâng cao chất lượng giảng dạy nhằm đào tạo ra những đội ngũ có khả năng sử dụng tiếng Nhật thật tốt.

3. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Theo các nghiên cứu khoa học thì kết quả của việc học ngoại ngữ 80% phụ thuộc vào cảm xúc của người học, 20% còn lại là phương pháp. Để học ngoại ngữ hiệu quả là phải làm sao có thể phát huy được 80% cảm xúc của người học. Điều đó cho thấy tầm quan trọng của môi trường xung quanh, cách tiếp thu của sinh viên và cách truyền tải của giáo viên. Nếu một tiết học có sự tranh luận, trao đổi giữa học sinh, giáo viên thì sự sôi động trong lớp sẽ khác hoàn toàn với một tiết học đọc - chép điển hình (Graham Gibbs, 1998).

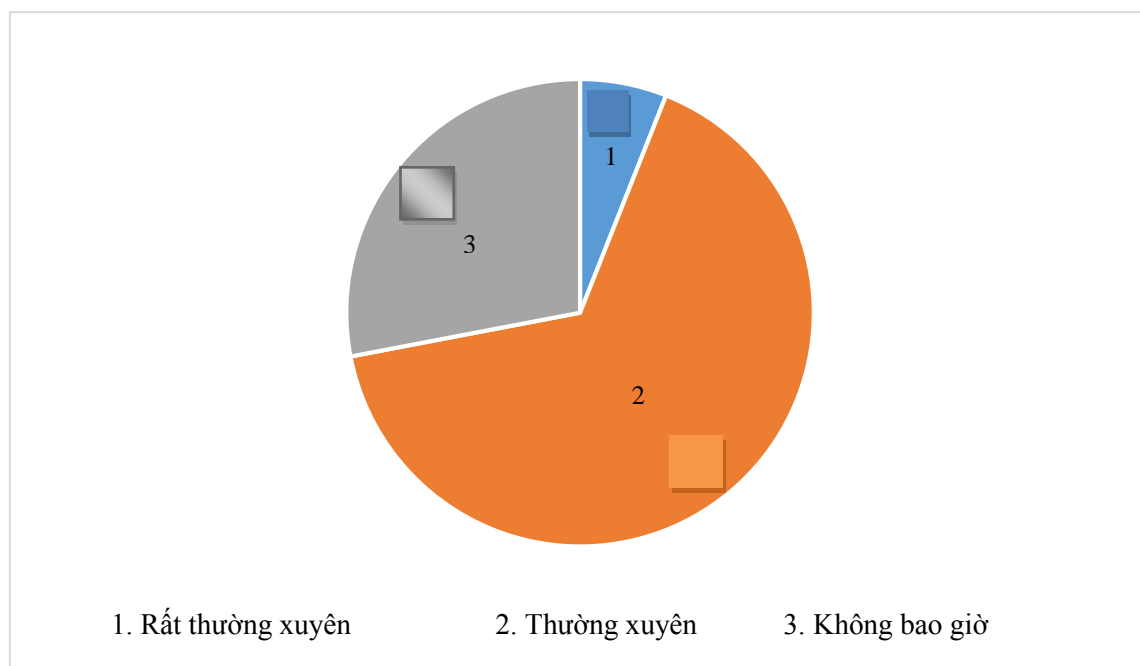
Dựa trên các tài liệu nghiên cứu khoa học của các học giả và các số liệu khảo sát từ 50 sinh viên đang theo học tiếng Nhật tại Đại học FPT và Trung tâm Ngoại ngữ Đại học Sư Phạm Kỹ Thuật thành phố Hồ Chí Minh, tầm quan trọng của việc ứng dụng các phương pháp mang tính tích cực một lần nữa được khẳng định. Cụ thể, việc ứng dụng trò chơi vào các giờ dạy với hình thức và nội dung phong phú hơn luôn nhận được sự quan tâm thiết thực thông qua việc đổi chiều so sánh giảng dạy Nhật ngữ ở bậc đại học và ở trung tâm ngoại ngữ. Lý do lựa chọn các các sinh viên đang theo học ở các cơ sở này để làm khảo sát là bởi sự thuận tiện trong quá trình thu thập số liệu cho bài viết và khoảng cách địa lý rất phù hợp. Hơn thế nữa, ngoài các con số có được từ bảng câu hỏi theo dạng trắc nghiệm thì những câu hỏi với hình thức phỏng vấn - trả lời trực tiếp cũng đóng một vai trò khá quan trọng trong việc hoàn tất bài viết. Phương pháp của Hancock (1998) vẫn là lựa chọn thích hợp nhất để xác định các nhân tố góp phần làm nên sự thành công của một buổi học, đó những hạn chế nhất định của phương pháp giáo dục được phân tích nhằm đưa ra những giải pháp đề xuất hữu hiệu

4. KẾT QUẢ THẢO LUẬN

Khổng Tử, triết gia thông thái người Trung Quốc, cách đây 2500 năm đã từng cho rằng khi chúng ta nghe chúng ta sẽ quên, khi chúng ta nhìn chúng ta sẽ nhớ và khi chúng ta làm chúng ta sẽ hiểu. Hay như Giáo sư Vật lý Victor Weisskopf (1908 - 2002) cho rằng con người không thể học bằng cách nhồi nhét vào bộ não bởi kiến thức sẽ được chúng ta tiếp thu một cách tự nhiên hơn. Bên cạnh đó, theo Tạp chí Training and Development ấn phẩm tháng 10/2010, dựa trên nghiên cứu tại Trường Đại học Colorado thì việc sử dụng các trò chơi

mang lại hiệu quả cao hơn so với việc không áp dụng.

Câu hỏi đầu tiên được đề cập đến trong bảng phiếu trắc nghiệm nhằm xác định sự thường xuyên của việc vận dụng một trong những phương pháp dạy học mang tính tích cực, mà cụ thể là việc ứng dụng trò chơi trong lớp học: Bạn có thường xuyên được tham gia trò chơi trong giờ học hay không? Có đến 33 sinh viên chọn đáp án thường xuyên (chiếm 66%), 3 sinh viên chọn rất thường xuyên (chiếm 6%) và 15 sinh viên chọn đáp án không bao giờ (30%) chọn đáp án có nhưng rất ít và 5% chọn đáp án thường xuyên.



Hình 1. Biểu đồ thể hiện mức độ thường xuyên của việc áp dụng trò chơi trong giờ học Nhật ngữ

Với câu hỏi thứ hai nhằm xác định tính cần thiết của việc ứng dụng trò chơi vào quá trình giảng dạy: “*Sự cần thiết của việc áp dụng trò chơi trong giờ học*”, đa phần sinh viên thể hiện sự quan tâm đến việc ứng dụng trò chơi vào bài học. Tương tự như vậy, với câu hỏi thứ ba: “*Sự cần thiết của việc áp dụng việc giảng dạy các các trò chơi có liên quan đến bài hát trong giờ học căng thẳng*” và câu hỏi thứ tư:

“*Sự cần thiết của việc áp dụng các phương pháp nhìn hình đoán chữ trong giờ học*” hầu hết người học chọn đáp án “Cần thiết”, hầu như rất ít bạn chọn “Không cần thiết” hoặc “Rất cần thiết”. Điều đó thể hiện một điều là một buổi học thành công ít nhiều phải có yếu tố thú vị. Các em mong muốn bên cạnh những giờ học căng thẳng là những trải nghiệm việc học một ngôn ngữ khá khó như tiếng Nhật bằng những

cách nhẹ nhàng hơn chứ không phải là gò bó, ép buộc. Để được như vậy, người dạy phải luôn phấn đấu để tạo ra những tiết học không quá nhàm chán, mà ngược lại là dễ nhớ, dễ tiếp thu.

5. HẠN CHẾ

Việc áp dụng trò chơi vào giảng dạy tiếng Nhật ở trường đại học là một biện pháp lâu dài mang lại những lợi ích to lớn nhưng vẫn còn những khó khăn mà chúng ta phải vượt qua:

Nỗi trăn trở đầu tiên mà chúng ta nghĩ tới đó chính là sinh viên ta đã quá quen với phương pháp học thụ động. Từ những năm đầu cấp sách đến trường, chúng ta đã được dạy rằng: vô lớp phải im lặng, trật tự nghe giáo viên giảng bài. Dần dần điều đó trở thành một sự hiển nhiên trong tiềm thức, là tôn ti đạo đức phải tuân theo. Cũng chính vì lẽ đó mà để có thể thích ứng với một phương pháp hoàn toàn mới có lẽ sẽ mất một khoảng thời gian khá dài và đòi hỏi sự nỗ lực không ngừng từ cả hai phía người dạy và người học. Đặc biệt đối với bộ môn tiếng Nhật, với đặc thù ngôn ngữ là để giao tiếp, nếu cứ gò bó trong sách vở, sinh viên ngồi im nghe giảng viên giảng bài thì dần dần sẽ trở thành ngôn ngữ chết, dần dần khả năng thực hành hội thoại sẽ mất đi.

Không đủ thời gian phân phối chương trình. Với số lượng kiến thức khổng lồ (từ mới, ngữ pháp, Hán tự) và thời gian hạn chế, thì với phương pháp cũ các thầy cô đã phải gồng mình để kịp với chương trình học. Vậy liệu rằng khi áp dụng phương pháp mới, tình trạng hiện tại có được thay đổi? Câu trả lời là có nhưng với điều kiện là cả người dạy và người học có thể hợp tác tốt và điều khiển các trò chơi. Điều này đòi hỏi hai bên phải linh hoạt, khéo léo để có thể cân bằng được lượng thời gian mà vẫn đảm bảo được nội dung yêu cầu.

Nội dung của trò chơi. Không thể quá rườm rà quy tắc, quá khắt khe, đôi khi cần những chi tiết gây bất ngờ nhưng vẫn bám sát bài học- đây chính là điểm mấu chốt. Điều này đòi hỏi giáo viên phải nắm chắc được nội dung

bài học, hiểu rõ những nội dung nào quan trọng, cần thiết thì nên được nhấn mạnh, lặp đi lặp lại còn những nội dung không quá quan trọng có thể lướt qua. Nó sẽ giúp sinh viên không bị ngợp với lượng kiến thức phải tiếp thu trong một thời gian ngắn. Đơn giản hơn thì, với một tiết học 45 phút, chúng ta không thể giải thích cách chơi trong vòng 10 - 15 phút, mà thay vào đó nên giải thích ngắn gọn, dễ hiểu.

Khi được phỏng vấn trực tiếp về cảm nhận của các em sau các giờ học thì không ít bạn cảm thấy khá thích thú bởi cách nói chuyện dí dỏm của giảng viên. Có bạn thì lại cho rằng sự gần gũi và óc hài hước của người dạy làm cho các em rất ấn tượng. Cũng có em không quan tâm đến kiến thức chuyên môn của người dạy mà miễn sao giờ học đó thoải mái là được, nhất là các đối tượng theo học ở trung tâm ngoại ngữ. Lý giải lý do này, các em cần những giờ phút vui vẻ bởi công việc hoặc áp lực học tập suốt một ngày dài làm cho các em đã rất dễ căng thẳng và mất cân bằng trong cuộc sống. Tự trung lại một điều thì đa phần người học đều quan tâm đến sự thú vị của buổi học bên cạnh việc tiếp thu kiến thức ngoại ngữ.

6. GIẢI PHÁP ĐỀ XUẤT

Trò chơi trên các Appstore điện thoại cảm ứng: Bucha được xem là một phần mềm có sẵn trên các cửa hàng Appstore với mục đích học tiếng Nhật khá tốt. Với phương châm vừa học vừa chơi, giảng viên có thể hướng dẫn sinh viên tải ứng dụng Bucha – một trò chơi được thiết kế dưới một dạng thức vận động chạy - nhảy, húc gạch và kết hợp trả lời câu đố. Người chơi phải hoàn thành các nhiệm vụ và trả lời các câu hỏi nhằm nâng cao các kỹ năng tiếng Nhật chẳng hạn như từ vựng, Hán tự và phát âm. Sau khi vượt qua tất cả các cấp độ, trình độ của người chơi dần được cải thiện. Tuy nhiên, phần mềm này cũng có nhược điểm của nó khi mà sự tự rèn luyện được đề cao hơn là việc cùng nhau thực tập tại môi trường lớp học.

Nakimishiko cũng được xem là một dạng trò chơi tăng vốn từ vựng đáng kể. Người học có thể tham gia trò chơi này với sự hướng dẫn của giảng viên. Người chơi sẽ làm nhiệm vụ trồng trẻ. Khi bé khóc đòi những thứ trái cây yêu thích, người chơi phải chọn đúng loại trái cây với dòng chữ bên dưới. Nếu nhiệm vụ thất bại, bé sẽ khóc nên người chơi luôn phải cố gắng tìm ra từ vựng hợp lý nhất trong một khoảng thời gian nhất định. Cả lớp có thể chia ra hai đội và thi thố với nhau, nếu đội nào thắng sẽ được nhận quà hoặc điểm cộng khuyến khích. Link của trò chơi cũng rất đơn giản mà không cần tạo tài khoản hay đăng nhập gì (tuhoconline.net/hoc-tu-vung-tieng-nhat-qua-game-nakimushiko.html).

Giảng viên cũng có thể sử dụng LingoHut với mục đích luyện cho các em sinh viên luyện nghe khá hữu hiệu. Và hơn hết, các em sẽ không cảm thấy áp lực với những bài nghe dài và khó nhớ. Ví dụ với trò chơi “luyện nghe về màu sắc”, sinh viên sẽ nghe một từ hoặc một cụm từ và chọn đáp án đúng tương thích từ bốn lựa chọn a, b, c hoặc d: a) màu trắng; b) màu đen; màu đỏ; d) màu vàng.

Những trò chơi ghép chữ hoặc luyện nghe như vừa đề cập ở trên sẽ phát triển kỹ năng nhớ bài cho sinh viên khi tiếp thu một ngôn ngữ thứ hai một cách có vẻ nhẹ nhàng hơn, hoặc ít nhất cũng tạo cảm hứng cho các em trong những phút bắt đầu một buổi học thật sự. Vấn đề là muốn thực hiện trò chơi này, môi trường giảng dạy ít nhất phải có máy chiếu, máy vi tính và loa, từ đó mà giảng viên có thể tiến hành một lớp học với các trò chơi hoặc trực tuyến hoặc thực tế diễn ra trong lớp học.

Trò chơi hóa thân vào nhân vật: Phương pháp đóng vai các nhân vật trong một mẫu chuyện nào đó của Nhật Bản tưởng là khó nhưng hoàn toàn có thể thực hiện được và những hiệu quả của nó đem lại cho lớp học sẽ vô cùng lạc quan.

Tạo bầu không khí sôi nổi, hào hứng cho lớp học khiến cho sinh viên muốn tham gia vào các tiết học.

Sinh viên có thể tham gia vào quá trình xây dựng bài học, các thành viên có thể giúp đỡ cùng nhau tiến bộ.

Thể hiện được các kỹ năng giao tiếp và sự tự tin khi đưa ra ý kiến. Sự hỗ trợ, giúp đỡ của thành viên trong nhóm giúp họ trở nên tự tin hơn, mạnh dạn hơn, do đó việc học tập sẽ đạt hiệu quả cao hơn.

Khi nghiên cứu về tác phẩm văn học nổi tiếng “Căn bếp” của nhà văn Nhật Bản Banana Yoshimoto, giảng viên nên hướng các em vào việc hóa thân thành các nhân vật. Các mẫu hội thoại sử dụng có thể là những câu, cụm đơn giản thôi nhưng sẽ giúp sinh viên hứng thú hơn bởi tự bản thân sinh viên phải tìm tòi về tác phẩm, về nội dung và ý nghĩa của chúng và điều đó sẽ giúp sinh viên nhớ bài lâu hơn. Hoặc khi tìm hiểu về tác phẩm đời xưa “Thác hiếu thảo Yoro no taki”, các em sẽ giả làm cậu bé, ông lão hoặc ông Bụt và hòa mình vào ngữ cảnh do giảng viên đã hướng dẫn trước đó sẽ làm cho không khí buổi học vui tươi hẳn lên (CAG Teaching Materials Development Group, 1993).

Trò chơi vận động: Khi học về từ tượng thanh và từ tượng hình trong tiếng Nhật, với số lượng lớn thì việc liệt kê tất cả là không thể, chưa kể các từ lại gần giống nhau nên việc học trước- quên sau là việc khó tránh khỏi. Để tránh tình trạng đó, chúng ta nên tổ chức một trò chơi như là chọn đáp án đúng. Sau khi đưa câu hỏi thì giáo viên kèm theo đó là hình ảnh giải thích nghĩa của từ, rồi mời các sinh viên trả lời câu hỏi. Việc sử dụng hình ảnh sẽ kích thích não bộ ghi nhớ lâu hơn, chưa kể là tự bản thân sinh viên sẽ suy nghĩ và phán đoán về nội dung câu hỏi. Khi tìm hiểu về từ tượng thanh trong tiếng Nhật, giảng viên có thể ngoài việc tải những đoạn video ngắn liên quan trên Youtube thì việc thiết kế câu hỏi có 3 hoặc 4 lựa chọn sẽ tạo

cho các em hứng thú hơn trong việc nhớ các từ ngữ khô cứng. Ví dụ:

あめが.....降っています

(Mưa đang rơi.....)

1. ささ 2. ざあざあ 3. ざざ

Trò chơi Shiritori: Có thể nói đây là một trò chơi khá phổ biến bởi sự hấp dẫn của nó. Luật chơi rất đơn giản như sau: người đầu tiên sẽ nói một từ bất kỳ và các thành viên còn lại lần lượt nói từ tiếp theo, từ vựng này phải được hình thành bằng chữ cái kết thúc của từ đã được nói trước đó. Ví dụ: người đầu tiên nói: “akai” thì người tiếp theo có thể nói “いけ”, lần lượt là “ケーキ”, “ききます” hoặc “すき”. Một yêu cầu cơ bản của trò chơi này là không được dùng những từ vựng kết thúc bằng âm tiết “ん”, chẳng hạn như “にほんえん” Trò chơi này luyện trí nhớ và sự nhanh nhạy của người chơi khá hiệu quả. Thông qua trò chơi, vốn từ

vựng sẽ được gia tăng đáng kể, tính sáng tạo của người chơi cũng dần được hình thành.

7. KẾT LUẬN

Để việc giảng dạy tiếng Nhật có hiệu quả đòi hỏi sự phối hợp của cả thầy cô giáo và các em sinh viên. Giảng viên phải chuẩn bị chu đáo về các phương tiện, dụng cụ và bài giảng phù hợp nhất. Các em sinh viên phải thể hiện tính chủ động và tinh thần học hỏi của mình. Cùng với phương pháp truyền thống, việc sử dụng trò chơi vào giờ học được xem như một công cụ nhằm mang lại hiệu quả tốt hơn trong các giờ học, giúp các em sinh viên có được những giờ học hứng thú hơn và kiến thức từ đó cũng được tiếp thu một cách tự nhiên hơn. Phương pháp nào cũng có những ưu và khuyết điểm của nó, nhưng việc ứng dụng phương pháp mang tính sáng tạo và tích cực này vẫn mang lại được kết quả khả quan và cần được khuyến khích.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2014), Báo cáo số 434, Kết quả thực hiện Nghị quyết của Quốc hội về chất vấn và trả lời chất vấn tại các kỳ họp Quốc hội Khóa XIII.
2. Hancock, B et al (1998). *An introduction to qualitative research*. Nottingham: Trent focus group.
3. Graham Gibbs (1998). *Learning by doing*, Further Education Unit at Oxford Polytechnic, UK.
4. Paulo Freire (1970). *The Pedagogy of the Oppressed*. The Continuum International Publishing Group Ltd The Tower Building, 11 York Road, London SE1 7NX.
5. Tổng cục thống kê (2016). Thông cáo báo chí về tình hình kinh tế - xã hội năm 2016.