

THÔNG TIN KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

1. Thông tin chung

- Tên đề tài: *Xây dựng bộ trò chơi từ vựng tiếng Anh cho sinh viên không chuyên Trường Đại học Sư phạm - Đại học Thái Nguyên*

- Mã số: CS.2021.14

- Chủ nhiệm đề tài: TS. Ngô Thị Bích Ngọc

- Tổ chức chủ trì: Trường Đại học Sư phạm - Đại học Thái Nguyên

- Thời gian thực hiện: Tháng 5/2021 - Tháng 5/2022

2. Mục tiêu:

Trên cơ sở nghiên cứu lý luận và thực tiễn về việc ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy Tiếng Anh, nhóm nghiên cứu thực hiện đề tài nghiên cứu khoa học với các mục tiêu cụ thể như sau:

(1) Xây dựng bộ trò chơi phục vụ việc luyện tập từ vựng tiếng Anh theo giáo trình Life cho sinh viên trường Đại học Sư phạm Thái Nguyên thông qua ứng dụng Quizizz.

(2) Đánh giá tính hiệu quả của việc áp dụng bộ trò chơi vào việc phát triển từ vựng tiếng Anh của sinh viên không chuyên Trường Đại học Sư phạm – Đại học Thái Nguyên.

3. Tính mới và tính sáng tạo:

Sản phẩm nghiên cứu của đề tài đóng góp một phương pháp học mới cho lĩnh vực khoa học giáo dục nói chung và giảng dạy ngoại ngữ nói riêng.

Đề tài đã xây dựng được Bộ trò chơi phục vụ việc luyện tập từ vựng tiếng Anh theo giáo trình Life cho sinh viên trường Đại học Sư phạm Thái Nguyên thông qua ứng dụng Quizizz, đồng thời cung cấp cho giảng viên những hướng dẫn cần thiết để sử dụng được bộ trò chơi này nhằm giúp sinh viên của trường luyện tập từ vựng tiếng Anh.

4. Kết quả nghiên cứu:

Sau khi tiến hành nghiên cứu và phân tích số liệu, nhóm nghiên cứu đã đạt được các kết quả nghiên cứu chính như sau:

Thứ nhất, nhóm nghiên cứu đã hệ thống được cơ sở lý luận của việc sử dụng công nghệ thông tin trong dạy học ngoại ngữ nói chung và việc sử dụng ứng dụng Quizizz trong luyện tập từ vựng của sinh viên.

Thứ hai, khảo sát thực trạng về năng lực từ vựng của sinh viên không chuyên năm nhất trước khi tiến hành thực nghiệm.

Thứ ba, đề xuất sử dụng bộ trò chơi từ vựng trên ứng dụng Quizizz cho sinh viên luyện tập từ vựng. Cụ thể, chúng tôi đã xây dựng:

i. Xây dựng bộ trò chơi luyện tập từ vựng tiếng Anh theo giáo trình Life thông qua ứng dụng Quizizz.

ii. Áp dụng thử nghiệm bộ trò chơi thiết kế dựa trên ứng dụng Quizizz nhằm giúp sinh viên không chuyên năm thứ nhất luyện tập từ vựng tiếng Anh.

iii. Sổ tay hướng dẫn sử dụng bộ trò chơi để luyện tập từ vựng tiếng Anh cho sinh viên không chuyên năm thứ nhất của nhà trường.

Thứ tư, chúng tôi cũng đã tiến hành hỏi ý kiến chuyên gia về mức độ phù hợp bộ trò chơi luyện tập từ vựng tiếng Anh thông qua ứng dụng Quizizz theo giáo trình Life.

Cuối cùng, chúng tôi tiến hành khảo sát phản hồi của sinh viên về quan điểm của họ về việc học từ vựng trước và sau khi được luyện tập từ vựng thông qua bộ trò chơi được thiết kế trên ứng dụng Quizizz.

5. Sản phẩm:

5.1. Sản phẩm khoa học:

Bài báo đăng trên tạp chí quốc tế có chỉ số ISSN 2250-3153

Ngô Thị Bích Ngọc, Trần Thị Nam Phương (2022). *The application of Quizizz games on vocabulary retention of non-English majors students: A case study at Thai Nguyen University of Education*. International Journal of Scientific and Research Publications, Volume 12, Issue 5, SSN 2250-3153. DOI:10.29322/IJSRP.12.04.2022.p12437

<http://dx.doi.org/10.29322/IJSRP.12.04.2022.p12437>.

5.2. Sản phẩm ứng dụng:

- Bộ trò chơi phục vụ việc luyện tập từ vựng tiếng Anh theo giáo trình Life cho sinh viên trường Đại học Sư phạm - Đại học Thái Nguyên thông qua ứng dụng Quizizz.

- Sổ tay hướng dẫn sử dụng bộ trò chơi để luyện tập từ vựng tiếng Anh cho sinh viên Trường Đại học Sư phạm - Đại học Thái Nguyên thông qua ứng dụng Quizizz.

6. Phương thức chuyển giao, địa chỉ ứng dụng, tác động và lợi ích mang lại của kết quả nghiên cứu:

6.1. Phương thức chuyển giao:

- Giao cho Khoa ngoại ngữ, Đại học Sư phạm Thái Nguyên để ứng dụng trong giảng dạy cho sinh viên không chuyên.

- Biên bản bàn giao các sản phẩm ứng dụng của đề tài.

6.2. Địa chỉ ứng dụng:

Bộ môn Ngôn ngữ và Văn hóa, Khoa ngoại ngữ, Trường Đại học Sư phạm Thái Nguyên

6.3. Tác động và lợi ích mang lại của kết quả nghiên cứu:

6.3.1. Đối với lĩnh vực giáo dục và đào tạo

- Đề tài góp phần hoàn thiện lý luận dạy và học ngoại ngữ, đưa ra những đề xuất cho việc giảng dạy tiếng Anh cho sinh viên không chuyên.

- Đề tài góp phần nâng cao chất lượng dạy và học tiếng Anh cho sinh viên không chuyên thông qua bộ trò chơi luyện tập từ vựng tiếng Anh theo giáo trình Life thông qua ứng dụng Quizizz.

6.3.2. Đối với lĩnh vực khoa học và công nghệ có liên quan

Sản phẩm nghiên cứu của đề tài đóng góp một phương pháp học tập, giảng dạy mới (bộ trò chơi luyện tập từ vựng tiếng Anh trên ứng dụng Quizizz) cho lĩnh vực khoa học giáo dục nói chung và giảng dạy ngoại ngữ nói riêng.

6.3.3. Đối với tổ chức chủ trì và các cơ sở ứng dụng kết quả nghiên cứu

01 công bố khoa học trên tạp chí quốc tế của đề tài sẽ góp phần vào sự phát triển của Trường Đại học Sư phạm nói riêng và Đại học Thái Nguyên nói chung. Bên cạnh đó, bộ trò chơi luyện tập từ vựng tiếng Anh thông qua ứng dụng Quizizz và sổ tay hướng dẫn có thể được áp dụng trong việc giảng dạy cho các đối tượng sinh viên các chuyên ngành tại Trường Đại học Sư phạm - Đại học Thái Nguyên.