

VẬN DỤNG PHƯƠNG PHÁP TRÒ CHƠI HÓA (GAMIFICATION) ĐỂ THIẾT KẾ VÀ TỔ CHỨC DẠY HỌC MÔN ĐỊA LÝ LỚP 12

Hà Văn Thắng⁺,
Nguyễn Thị Liên Khương,
Phạm Thị Thu Hằng,
Vũ Xuân Nam

Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh
+Tác giả liên hệ • Email: thanghv@hcmue.edu.vn

Article history

Received: 19/3/2024

Accepted: 16/4/2024

Published: 20/5/2024

Keywords

Lesson plan, Gamification
Geography 12, Interaction

ABSTRACT

Digital transformation in education requires increased application of technology to innovate teaching methods. This article presents how to apply gamification to design and organize lesson plans for Grade 12 Geography at some high schools in Ho Chi Minh City. Quantitative research with experimental design is the main method used in this study. The results show that organizing lessons according to a gamification approach has initially achieved positive results in implementing lesson objectives; promoting the active participation of learners in a series of learning activities based on technology applications. This is reflected in the good results of the test and the high proportions of students “agreeing” with the lesson plan evaluation criteria. Gamification provides an approach to innovate the way of organizing geography lessons to meet the requirements of educational innovation in our country today.

1. Mở đầu

Quá trình chuyển đổi số và sự hình thành của công nghệ giáo dục, những người làm giáo dục, đặc biệt là các GV đã bắt đầu nhận thức và thực hiện những thay đổi mạnh mẽ trong cách thức hướng dẫn, đánh giá, tái thiết kế không gian vật lý trong các lớp học của mình một cách nhanh chóng. Những xu hướng đương đại đang được nhắc tới thường xuyên như thực tế ảo (VR), trí tuệ nhân tạo (AI), trong đó có việc học tập được cá nhân hoá (personalized learning); trò chơi hoá (gamification) đã và đang trở thành những tiêu điểm trong giáo dục do cách thức mà những xu hướng này đang tác động đến các hoạt động (HD) giảng dạy và học tập (Trần Công Phong và cộng sự, 2019). Gamification (trò chơi hóa) có thể đáp ứng nhu cầu này bằng cách tạo ra môi trường tương tác và linh hoạt. “Trò chơi hóa” mang lại nhiều lợi ích trong học tập, củng cố các kỹ năng quan trọng trong giáo dục, chẳng hạn như giải quyết vấn đề, hợp tác và giao tiếp. Hơn nữa, nhu cầu tương tác theo cách tiếp cận giáo dục được ứng dụng trong trò chơi sẽ khuyến khích HS đóng vai trò tích cực trong việc học qua đó tăng cường sự tham gia của các em vào các diễn đàn, dự án trực tuyến và các HD học tập khác (Rabah et al., 2018).

Chương trình giáo dục phổ thông 2018 đặt ra yêu cầu đối với việc đổi mới kế hoạch dạy học (KHDH) và giáo dục của GV ở trường phổ thông. Đối với GV bộ môn, KHDH cần được thiết kế và tổ chức theo định hướng phát huy tối đa vai trò chủ động, tích cực của HS thông qua chuỗi HD học tập và phương pháp - kỹ thuật dạy học nhằm hình thành và phát triển những năng lực đặc thù và năng lực chung cho các em (Bộ GD-ĐT, Chương trình ETEP, 2020). Bên cạnh đó, ứng dụng công nghệ thông tin, khai thác và sử dụng thiết bị công nghệ trong dạy học và giáo dục HS cũng là một định hướng được nhấn mạnh trong giai đoạn đổi mới giáo dục hiện nay ở nước ta. Địa lý là môn học có nhiều khả năng cho việc ứng dụng công nghệ nói chung và công nghệ thông tin và truyền thông vào việc đổi mới nội dung và phương pháp dạy học. Kiến thức địa lý gắn gũi và gắn với những vấn đề thực tiễn đang diễn ra trong đời sống KT-XH. Điều đó đặt ra cho GV bộ môn phải không ngừng tích hợp công nghệ vào dạy học để đáp ứng nhu cầu học tập của HS.

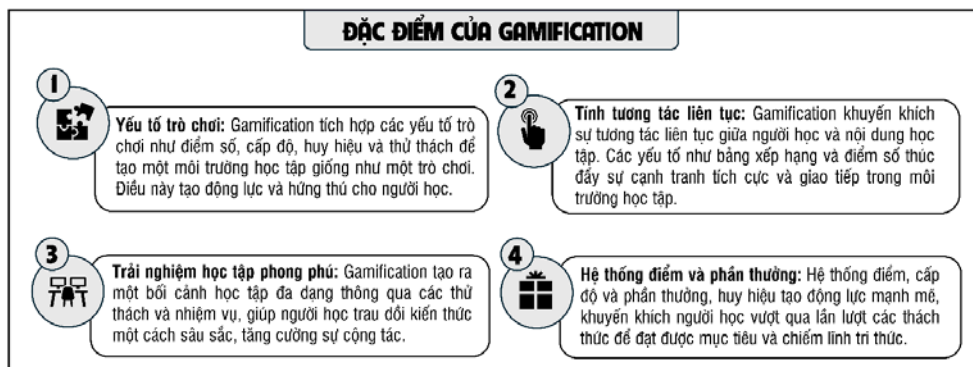
Nghiên cứu này vận dụng “trò chơi hóa” để thiết kế và tổ chức các kế hoạch bài dạy môn Địa lý lớp 12 trên nền tảng tối ưu hóa vai trò của công nghệ nhằm nâng cao hiệu quả của việc thực hiện mục tiêu dạy học và đáp ứng nhu cầu học tập đa dạng của HS. Kết quả của nghiên cứu cung cấp một thử nghiệm có ý nghĩa đối với quá trình đổi mới phương pháp dạy học ở trường phổ thông trong bối cảnh hiện nay.

2. Kết quả nghiên cứu

2.1. Trò chơi hóa (gamification)

Trong giáo dục, “trò chơi hóa” được quan niệm “là một tập hợp các HD và quy trình để giải quyết vấn đề liên quan đến học tập và giáo dục bằng cách sử dụng hay ứng dụng các cơ chế trò chơi” (Deterding et al., 2011). Kapp

(2012) cho rằng: trò chơi hóa trong học tập được hiểu là việc sử dụng các cơ chế dựa trên trò chơi, tính thẩm mỹ và tư duy trò chơi để thu hút mọi người, thúc đẩy hành động, thúc đẩy học tập và giải quyết vấn đề. Từ các quan niệm trên, “trò chơi hóa” trong nghiên cứu này được quan niệm là việc áp dụng các yếu tố của trò chơi (game) như: hệ thống điểm, bảng xếp hạng, huy hiệu, cấp độ, nhiệm vụ, phần thưởng, thử thách vào bối cảnh không phải là trò chơi (ở đây là HĐ dạy học/giáo dục) để tạo động lực và thu hút người học nhằm đạt được mục tiêu dạy học. Gamification (trò chơi hóa) có những đặc điểm sau (hình 1).



Hình 1. Đặc điểm của “trò chơi hóa” trong dạy học và giáo dục (Ciprian, n.d.)

Bảng 1. So sánh trò chơi hóa (Gamification) với phương pháp trò chơi

Tiêu chí	Gamification (trò chơi hóa)	Trò chơi giáo dục/ dạy học
Định nghĩa	Là việc áp dụng các yếu tố của trò chơi (game) như: hệ thống điểm, bảng xếp hạng, huy hiệu, cấp độ, nhiệm vụ, phần thưởng, thử thách vào bối cảnh không phải là trò chơi (ở đây là HĐ dạy học/giáo dục) để tạo động lực và thu hút người học nhằm đạt được mục tiêu dạy học.	Học tập dựa trên trò chơi sử dụng trò chơi là một phần của quá trình học tập, trong đó người học tham gia vào các trò chơi có tính giáo dục/trò chơi học tập để tiếp nhận tri thức và rèn luyện kỹ năng.
Bản chất	Vận dụng một tiếp cận để thiết kế và tổ chức HĐ dạy học/giáo dục.	Một phương pháp dạy học/phương pháp giáo dục.
Mục tiêu chính	Tạo động lực và khích lệ sự tham gia của người học thường trong môi trường học tập bằng cách vận dụng yếu tố của trò chơi.	Cung cấp kiến thức và rèn luyện kỹ năng thông qua các trò chơi giáo dục, trò chơi học tập.
Hình thức tổ chức	Thông thường, áp dụng cho toàn bộ một chủ đề; hoặc một chuỗi các HĐ học tập nối tiếp nhau theo một kịch bản.	Tổ chức đơn lẻ, trò chơi được tích hợp vào từng HĐ học tập cụ thể trong một chủ đề/bài học/HĐ.
Mức độ tích hợp	Thường tích hợp yếu tố trò chơi vào môi trường học tập hoặc công việc một cách hạn chế (không thường xuyên).	Học tập dựa trên trò chơi tích hợp trò chơi là một phần quan trọng và thường liên quan chặt chẽ đến nội dung học tập.

“Trò chơi hóa” được vận dụng nhiều vào dạy học và giáo dục dựa trên những lợi ích mà phương thức dạy học này mang lại, theo Nguyễn Hùng Cường và cộng sự (2023), dạy học theo cơ chế trò chơi có những lợi ích sau:

- Trò chơi hóa giúp cho việc học tập bớt căng thẳng và vui hơn. Những thiết kế đồ họa, màu sắc, âm thanh lôi cuốn, vui nhộn giúp giảm tải sự căng thẳng cho HS;

- Trò chơi hóa giúp tăng động lực học tập, thúc đẩy người học chủ động hơn. HS có thể nhận được những phản hồi ngay lập tức về sự tiến bộ và kết quả làm việc của mình thông qua hệ thống cấp độ, phù hiệu và các phần thưởng;

- Hệ thống các cấp độ và phù hiệu giúp thôi thúc HS chủ động chia phần việc và lần lượt hoàn thành hết các nhiệm vụ học tập do trò chơi hóa đặt ra, đồng thời, tạo ra tâm lý cạnh tranh vượt qua người phía trước, từ đó tạo ra sự tương tác cao hơn giữa các HS tham gia cùng một chương trình học.

2.2. Quy trình thiết kế và tổ chức dạy học môn Địa lí 12 theo phương pháp trò chơi hóa

Thiết kế và tổ chức các kế hoạch bài dạy Địa lí 12 theo tiếp cận trò chơi hóa được thực hiện thông qua 3 khâu: Thiết kế - tổ chức - đánh giá với nhiều bước thực hiện tuần tự theo tiến trình tổ chức kế hoạch bài dạy kết hợp với quy trình kỹ thuật của ứng dụng “trò chơi hóa” để có thể vận hành hiệu quả trong và ngoài lớp học. Quy trình này được trình bày khái quát trong bảng 2.

Bảng 2. Quy trình thiết kế và tổ chức dạy học môn Địa lí 12 theo tiếp cận trò chơi hóa

Khâu	Bước	Nhiệm vụ
Thiết kế KHDH	Bước 1. Xác định nhu cầu, điều kiện tổ chức bài học vận dụng “trò chơi hóa”	- Đánh giá khả năng tổ chức “trò chơi hóa” để có hướng điều chỉnh thiết kế sao cho phù hợp với khả năng đáp ứng của nhà trường và điều kiện học tập của HS. - Tìm hiểu đặc điểm học tập và nhu cầu tham gia của HS để định hướng HĐ và dự phòng tình huống sự phạm.

	Bước 2. Lựa chọn bài học và ứng dụng “trò chơi hóa”	- Lựa chọn bài học phù hợp với hình thức tổ chức, HS có đủ khả năng nhận biết và phân tích vấn đề, đồng thời có thể trực tiếp tham gia vào việc thể hiện quan điểm. - Lựa chọn ứng dụng “trò chơi hóa” đảm bảo sự tương tác giữa HS - HS - GV, đảm bảo phản hồi nhanh chóng kết quả, dễ thiết kế, hiệu chỉnh, giao diện đẹp.
	Bước 3. Thiết kế KHDH	- Xác định mục tiêu, thiết kế HĐ, thiết kế đánh giá, thể hiện mối liên hệ chặt chẽ giữa mục tiêu, nội dung, hình thức và phương pháp tổ chức HĐ. - Liên kết kịch bản tổ chức HĐ học với khả năng và tiến trình tổ chức của các phần/ nhiệm vụ trong ứng dụng “trò chơi hóa”.
	Bước 4. Chuẩn bị trò chơi trên ứng dụng, lựa chọn công cụ hỗ trợ thích hợp.	- Thao tác với ứng dụng như: Đăng kí tài khoản, tạo lớp học, cài đặt các công cụ trong lớp học, thiết lập các nhân vật cho từng HS, tạo trò chơi, HS xác nhận tài khoản... - Xác định trình tự nội dung triển khai trong KHDH và xây dựng nhiệm vụ học tập cho từng HĐ trên ứng dụng; lựa chọn công cụ hỗ trợ phù hợp.
	Bước 5. Kiểm tra, điều chỉnh, hoàn thiện, vận hành gamification trên ứng dụng	- Rà soát, kiểm tra lại nội dung và trình tự của các HĐ, thời gian thực hiện, xem xét tính hợp lí, khả năng thực hiện và kết quả cần đạt được. - Phát hiện các sai sót hoặc bất hợp lí ở các khâu, bước nào, nội dung... để kịp thời điều chỉnh. Cuối cùng, hoàn thiện kế hoạch tổ chức trên ứng dụng và vận hành thử.
Tổ chức dạy học	Bước 1. Hướng dẫn thao tác, chuyển giao nhiệm vụ	- Hướng dẫn thao tác trên ứng dụng cho HS: cách thức sử dụng, nội dung, nhiệm vụ, luật chơi... các phần có trong ứng dụng để HS hiểu rõ và thao tác dễ dàng hơn. - Hướng dẫn cho HS: Nội quy lớp học; các công cụ trong lớp; các nhiệm vụ bài học; cách thực hiện để hoàn thành nhiệm vụ; cách tính điểm; các mục mở rộng khác.
	Bước 2. Kiểm tra các điều kiện trước khi tổ chức	- Đảm bảo HS có thiết bị điện tử kết nối được Internet và có đầy đủ tài khoản để tham gia, nhập mã được cung cấp vào đúng lớp để chuẩn bị tham gia bài học. - Đảm bảo HS nắm được các thao tác trong ứng dụng và logic triển khai HĐ để hoàn thành nhiệm vụ do GV chuyển giao.
	Bước 3. Tổ chức bài học trên ứng dụng “trò chơi hóa”	- Tổ chức cho HS tham gia bài học trên ứng dụng, HS kết hợp sách giáo khoa và nội dung HĐ mà GV cung cấp trên ứng dụng lần lượt hoàn thành các nhiệm vụ học tập. - Theo sát HS trong quá trình tham gia HĐ, kiểm tra số lượng HS tham gia và mức độ hoàn thành các nhiệm vụ; xử lý sự cố (nếu có).
	Bước 4. Tổng kết kết quả thực hiện nhiệm vụ học tập	- Sau khi tham gia trò chơi, GV gọi ý cho HS nhận xét về: Mức độ nắm được kiến thức qua từng trò chơi của từng HĐ, thành tích của HS trong trò chơi. - Kết luận, bổ sung kiến thức cho HS, đánh giá chung về các HĐ của HS. Cập nhật bảng xếp hạng cho cá nhân và nhóm thông qua thành tích mà HS đạt được; Công bố phần thưởng trong ứng dụng.
Đánh giá và cải tiến	Bước 1. Đánh giá mức độ đáp ứng của ứng dụng gamification	- Đánh giá kết quả tổ chức dạy học theo tiếp cận gamification trên các phương diện: hiệu quả tiếp thu kiến thức, hình thành kĩ năng; mức độ hứng thú và tham gia của người học và chuỗi HĐ. - Đánh giá khả năng đáp ứng của ứng dụng gamification đối với việc thực hiện KHDH, điều kiện dạy học thực tế của nhà trường.
	Bước 2. Cải tiến quy trình, cách thức thiết kế và tổ chức KHDH và ứng dụng	- Cải tiến quy trình, cách thức, luật chơi trên ứng dụng để phù hợp hơn với KHDH và thực tế áp dụng trong những điều kiện dạy học cụ thể. - Nâng cấp phiên bản, cập nhật các tính năng mới của ứng dụng để có thể khai thác tối ưu và hiệu quả hơn cũng như tăng tính đa dạng của HĐ.

2.3. Thực nghiệm tổ chức dạy học môn Địa lí lớp 12 theo tiếp cận trò chơi hóa

2.3.1. Tổ chức thực nghiệm

Để đánh giá việc vận dụng “trò chơi hóa” trong thiết kế và tổ chức dạy học, nhóm tác giả đã tiến hành thực nghiệm thông qua một số bài học trong chương trình Địa lí 12. Đối tượng tham gia thực nghiệm là HS lớp 12 trên địa bàn TP. Hồ Chí Minh (số lượng 70 HS), cụ thể: Lớp 12A2 Trường THPT Nguyễn Thái Bình, Quận Tân Bình, TP. Hồ Chí Minh với số lượng 36 HS; Lớp 12.2 Trường Trung học thực hành - Trường Đại học Sư phạm TP. Hồ Chí Minh, quận 5, số lượng 34 HS. Thực nghiệm chung KHDH bài 17. Lao động và việc làm (Chương trình Địa lí 12 hiện hành). Bài học được thiết kế trên website Classcraft (<https://www.classcraft.com>) hoặc ứng dụng Classcraft trên điện thoại di động.

Các bước tổ chức KHDH được thực hiện theo quy trình được trình bày trong bảng 2. Trước hết, GV hướng dẫn các thao tác trên ứng dụng, chuyển giao nhiệm vụ học tập cho HS và kiểm tra việc đảm bảo các điều kiện trước khi tổ chức bài học. KHDH được tổ chức thành các HĐ cụ thể sau:

- HĐ mở đầu: HS tham gia trò chơi “Siêu trí tuệ” trên ứng dụng hỗ trợ Wordwall và trả lời câu hỏi về chủ đề việc làm, HS gửi câu trả lời vào phần “assignment”, GV gửi lại kết quả ngay tại mục này, cuối cùng trên thanh công cụ

“discussion” nơi HS có thể nhận xét về nhiệm vụ hoặc hỏi lại GV về nội dung chưa rõ, sau khi hoàn thành HS mới có thể di chuyển đến nhiệm vụ tiếp theo.

- HD hình thành kiến thức và kỹ năng mới của bài học gồm 3 HD: đầu tiên là tìm hiểu về “nguồn lao động”. GV cung cấp tài liệu cho HS trong phần “story” kết hợp với đọc sách giáo khoa HS xem nhiệm vụ được giao ở phần “task” và hoàn thành, nộp câu trả lời vào phần “assignment” và gửi phản hồi hoặc thắc mắc vào “discussion” nếu có. Nội dung: HS trình bày được thế mạnh và hạn chế của nguồn lao động nước ta bằng trò chơi “Nhanh tay nhanh mắt” trên Wordwall thông qua ứng dụng Classcraft. Sau đó quan sát bảng 17.1 trong sách giáo khoa và bảng số liệu GV đưa ra, so sánh và rút ra nhận xét về sự thay đổi cơ cấu lao động, việc làm phân theo trình độ chuyên môn kỹ thuật ở nước ta. HS gửi câu trả lời vào “assignment”. Ở nội dung này, GV sử dụng phương pháp trò chơi kết hợp với quan sát, sau đó cho HS trả lời các câu hỏi hoàn thành nhiệm vụ GV đưa ra.

- Nội dung tiếp theo là “cơ cấu lao động”, HS làm việc theo hình thức nhóm nhỏ, quan sát bảng số liệu và đọc sách giáo khoa, nhận nhiệm vụ trong phần “task” là trò chơi: mảnh ghép thần kỳ và nộp lại kết quả vào phần “assignment”. Sau khi hoàn thành nhiệm vụ HS được đến với nội dung tiếp theo “vấn đề giải quyết việc làm”, HS nhận tình huống trong “story” và nhiệm vụ trong “task” là thiết kế infographic, sản phẩm được nộp vào “assignment”. Các nhóm dựa vào bảng số liệu, kết hợp vốn hiểu biết của bản thân và trao đổi với các thành viên để nhận xét và lắp ráp các mảnh ghép lại với nhau. Sau đó đưa sản phẩm của nhóm vào mục bài tập (assignment). Ở nội dung này GV sử dụng phương pháp thảo luận và quan sát.

- Kế tiếp là “Vấn đề việc làm và hướng giải quyết việc làm” gồm các nội dung: HS dựa vào sách giáo khoa và kiến thức của bản thân nhận xét vấn đề việc làm ở nước ta vào phần bài tập (assignment) trong ứng dụng classcraft, sau đó tham gia trò chơi “Nhà lãnh đạo” để tìm ra hướng giải quyết việc làm cho người lao động. Phương pháp tổ chức trò chơi được sử dụng trong HD này.

- Đến HD luyện tập, HS trả lời trắc nghiệm trên ứng dụng hỗ trợ Kahoot qua đường link được cấp trong “task”. Phương pháp dạy học: phương pháp trò chơi.

- Cuối cùng phần vận dụng được giao về nhà, nội dung: HS đóng vai nhà tuyển dụng để thiết kế poster và nộp lại trên mục “assignment” theo quy định. Phương pháp dạy học: đóng vai, thực hành.

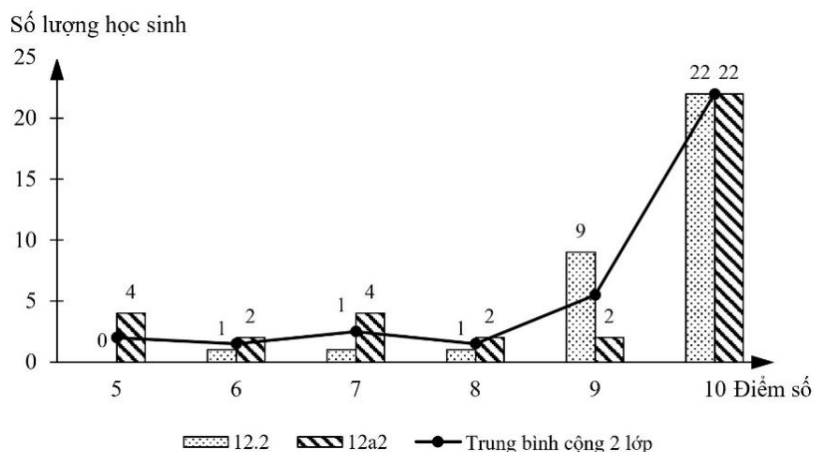
Sau khi kết thúc bài học GV bổ sung kiến thức cho HS, đánh giá chung về các HD của HS. Cập nhật bảng xếp hạng cho cá nhân và nhóm thông qua thành tích mà HS đạt được; Công bố phần thưởng trong ứng dụng.

Đánh giá kết quả thực nghiệm thông qua kết quả về mặt điểm số HS đạt được trong bài kiểm tra sau thực nghiệm. Bài kiểm tra gồm 20 câu hỏi trắc nghiệm về nội dung nguồn lao động, cơ cấu lao động, vấn đề việc làm và hướng giải quyết việc làm với các mức độ nhận thức từ biết, thông hiểu đến vận dụng. Đồng thời, nhóm nghiên cứu tiến hành khảo sát bằng bảng hỏi và phản hồi trực tiếp sau mỗi bài học. Bảng hỏi được thiết kế theo 4 mức độ của thang Likert theo loại hỏi đáp về mức độ tán thành (*từ hoàn toàn không đồng ý đến hoàn toàn đồng ý*) cho các nhận định về tổ chức kế hoạch bài dạy theo tiếp cận “trò chơi hóa”, thực hiện thống kê mô tả về giá trị trung bình, trung vị, độ lệch chuẩn để phân tích kết quả định lượng; tổng hợp các phản hồi, thông qua quan sát để phân tích về mặt định tính.

2.3.2. Kết quả và thảo luận

- *Kết quả điểm số bài kiểm tra sau khi kết thúc thực nghiệm sư phạm*: Một cách tổng thể, điểm trung bình của bài kiểm tra kiến thức, kỹ năng sau thực nghiệm sư phạm là cao 8.69 điểm (70 HS), trong đó lớp 12.2 cao hơn so với lớp 12A2 vì năng lực học tập của HS lớp 12.2 tốt hơn so với lớp 12A2. Tuy nhiên, độ lệch chuẩn là 1.97 chỉ ra rằng một số HS đã đạt điểm cao hơn rất nhiều so với điểm trung bình, trong khi một số khác có thể đã gặp khó khăn hơn. Để chứng minh nhận định trên, nhóm nghiên cứu phân tích chi tiết phổ điểm của từng lớp và trung bình chung.

HS đạt kết quả cao trong bài kiểm tra sau thực nghiệm, ngưỡng điểm dao động từ 5 đến 10 điểm, phần lớn HS đạt điểm 8 đến 10 (82.9%) trong tổng số HS của 2 lớp, tỉ lệ HS đạt điểm 5, 6, 7 không đáng kể. Kết quả cho thấy rằng, việc áp dụng “trò chơi hóa” để tổ chức kế hoạch bài dạy bài 17. Lao động và việc làm cho HS lớp 12 đã đạt được những kết quả tích cực. Kết quả trên có thể được giải thích bởi những lý do sau: (1) Điều kiện tổ chức ở hai trường đáp ứng đầy đủ về thiết bị điện tử kết nối Internet, cơ sở vật chất đáp ứng được yêu cầu tổ chức “trò chơi hóa” trên ứng dụng; (2) Quá trình HS lĩnh hội kiến thức: HS tích cực tiếp nhận và xử lý thông tin, áp dụng linh hoạt vào bài học và bài kiểm tra; (3) Phương pháp dạy học mới lạ, HS có sự trải nghiệm nhiều hứng thú từ đó khuyến khích các em nỗ lực đạt được mục tiêu. Ở một phương diện khác, kết quả này cũng có thể được giải thích liên quan đến việc thiết kế ma trận bài kiểm tra của nhóm nghiên cứu, tập trung vào các mức độ biết, hiểu, vận dụng thấp liên quan đến những kiến thức, kỹ năng HS được trải nghiệm trong bài học tổ chức theo “trò chơi hóa”.



Biểu đồ 1. Phân phối điểm số của hai lớp thực nghiệm và trung bình chung

- Kết quả khảo sát học sinh sau thực nghiệm sự phạm:

+ Kết quả khảo sát HS cho thấy các em “đồng ý” với những nhận định liên quan đến các tiêu chí đánh giá việc tổ chức kế hoạch bài dạy theo tiếp cận “trò chơi hóa” về mức độ đáp ứng mục tiêu, tham gia HĐ và công nghệ, khi mà điểm đánh giá trung bình dao động từ 2,31 đến 2,82 trên thang điểm 4.

+ Về mức độ đáp ứng mục tiêu, nội dung bài học, đa số HS đồng ý với nhận định về việc tham gia bài học qua một phương pháp mới nhưng vẫn đảm bảo kiến thức cơ bản (2,82 điểm). Việc tích hợp tự nhiên “trò chơi hóa” với tiến trình tổ chức HĐ học cũng được đánh giá khá cao (2,69 điểm). Tuy nhiên, mức độ liên hệ kiến thức với thực tiễn chưa được thực hiện hiệu quả trong kế hoạch bài dạy khi mà đánh giá của HS chỉ đạt 2,31 điểm trung bình. Lí do HS đánh giá tiêu chí này thấp hơn vì chủ quan một số em trong quá trình lĩnh hội kiến thức chưa liên hệ được thực tiễn bản thân với nội dung bài học.

+ Về quá trình tham gia HĐ học tập, HS đồng ý cao nhất tiêu chí: Những nhiệm vụ trong các HĐ “trò chơi hóa” phù hợp với mục tiêu bài học (2,72 điểm); tiếp đó, với mức điểm từ 2,51 đến 2,58 (ngưỡng đồng ý) lần lượt là các tiêu chí: HS được hướng dẫn chi tiết cách tham gia và hoàn thành các nhiệm vụ (2,58); Luật chơi của “trò chơi hóa” được phổ biến đầy đủ, rõ ràng, dễ hiểu (2,57); Các nhiệm vụ trong “trò chơi hóa” được thiết kế hấp dẫn và có ý nghĩa; Nhiệm vụ, độ khó, thử thách phù hợp với năng lực của đa số HS; Tăng tính tương tác, cạnh tranh giữa những người học một cách tích cực (2,56); Có sự thảo luận, chia sẻ thông tin giữa những người học với nhau (2,54); Cách tính điểm, xếp hạng, phần thưởng, điểm số minh bạch, thỏa đáng (2,51). Tuy nhiên, một số nhận định có điểm số thấp hơn từ đánh giá của HS gồm: HS có sự tương tác với nhau, tương tác với GV và hỗ trợ lẫn nhau; Tạo sự hứng thú, hào hứng và động lực cho HS trong suốt bài học (2,44); Hệ thống phần thưởng hấp dẫn, tạo động lực học tập cho HS (2,40). Một số lí do để các chỉ tiêu này có đánh giá thấp vì trong quá trình học trên ứng dụng, việc thao tác hỗ trợ tương tác với các thành viên trong lớp và GV có phần hạn chế hơn so với trực tiếp. Trong hệ thống phần thưởng sẽ có những phần thưởng ngẫu nhiên không đúng theo ý của HS chính là một nguyên nhân để tiêu chí này có số lượt đánh giá thấp hơn.

+ Về yếu tố công nghệ, trong quá trình tổ chức các HĐ học tập trên ứng dụng đa phần HS có thể thao tác thuận lợi với vai trò hướng dẫn của GV. Tuy nhiên, ứng dụng “trò chơi hóa” là mới, lần đầu tiên các em được tiếp xúc nên còn lúng túng vì thế HS không đánh giá cao các tiêu chí khảo sát về mặt công nghệ. Dễ dàng truy cập trên các thiết bị điện tử điện thoại, laptop (2,56 điểm); người học có thể truy cập và tham gia ở mọi nơi, mọi lúc (2,49 điểm); Dễ dàng thao tác trong ứng dụng tổ chức “trò chơi hóa” (2,40 điểm). Kết quả này chỉ ra hướng khắc phục hạn chế thông qua việc cải tiến ứng dụng cũng như áp dụng thường xuyên cách thức tổ chức gamification.

Bảng 3. Kết quả khảo sát HS sau khi tổ chức KHBD theo tiếp cận “trò chơi hóa”

Tiêu chí	Giá trị		
	Trung bình	Trung vị	Độ lệch chuẩn
Các nhận định về mức độ đáp ứng mục tiêu, nội dung bài học			
Đảm bảo đầy đủ kiến thức, kĩ năng cơ bản của bài học	2,82	3,00	0,422
Liên hệ được kiến thức bài học với các vấn đề thực tiễn	2,31	2,00	0,597
Trò chơi hoá (gamification) được tích hợp tự nhiên với nội dung bài học	2,69	3,00	0,493

Các nhận định về thiết kế và tổ chức HĐ trong “trò chơi hóa”			
Các nhiệm vụ trong “trò chơi hóa” được thiết kế hấp dẫn và có ý nghĩa	2,56	3,00	0,554
Hệ thống phần thưởng hấp dẫn, tạo động lực học tập cho HS	2,40	2,00	0,597
Những nhiệm vụ trong các HĐ “trò chơi hóa” phù hợp với mục tiêu bài học	2,72	3,00	0,481
Nhiệm vụ, độ khó, thử thách phù hợp với năng lực của đa số HS	2,56	3,00	0,554
Luật chơi của “trò chơi hóa” được phổ biến đầy đủ, rõ ràng, dễ hiểu	2,57	3,00	0,601
Cách tính điểm, xếp hạng, phân thưởng, điểm số... minh bạch, thỏa đáng	2,51	3,00	0,556
HS được hướng dẫn chi tiết cách tham gia và hoàn thành các nhiệm vụ	2,58	3,00	0,524
Tạo sự hứng thú, hào hứng và động lực cho HS trong suốt bài học	2,44	3,00	0,648
Tăng tính tương tác, cạnh tranh giữa những người học một cách tích cực	2,56	3,00	0,554
HS có sự tương tác với nhau, tương tác với GV và hỗ trợ lẫn nhau	2,44	2,00	0,579
Có sự thảo luận, chia sẻ thông tin giữa những người học với nhau	2,54	3,00	0,555
Những nhận định liên quan đến yếu tố công nghệ			
Dễ dàng truy cập trên các thiết bị điện tử (điện thoại, laptop...)	2,56	3,00	0,603
Người học có thể truy cập và tham gia ở mọi nơi, mọi lúc	2,49	3,00	0,605
Dễ dàng thao tác trong ứng dụng tổ chức “trò chơi hóa”	2,40	2,00	0,643

+ Về phản hồi trực tiếp của HS như sau: tăng cường hơn việc kết nối giữa trò chơi hóa và kiến thức cơ bản của bài học. HS hài lòng với hệ thống phần thưởng, nhưng việc chấm điểm có thể cần được cải thiện, như điều chỉnh hệ thống điểm để làm cho minh bạch và thỏa đáng hơn. Một số HS phân vân về mức độ hỗ trợ lẫn nhau, vì thế cần tăng cường các HĐ tương tác và đảm bảo rằng hỗ trợ được cung cấp đầy đủ.

Tóm lại, từ kết quả về mặt điểm số bài kiểm tra, khảo sát và phỏng vấn HS sau thực nhiệm vụ phạm có thể thấy: Việc tổ chức dạy môn Địa lí 12 theo tiếp cận “trò chơi hóa” bước đầu đã có những kết quả tích cực. Mục tiêu bài học được thực hiện, chuỗi HĐ học được tổ chức hợp lý; HS tham gia tích cực và tiếp nhận kiến thức bài học hiệu quả. Tuy nhiên, điểm đánh giá cho hầu hết các tiêu chí chưa thực sự cao đặt ra yêu cầu cho việc tiếp tục cải tiến và hoàn thiện phương pháp thiết kế, tổ chức cũng như kỹ thuật.

3. Kết luận

KHDDH có vai trò quyết định đối với việc thực hiện có hiệu quả việc tổ chức các bài học nhằm phát triển năng lực cho HS. Chính vì thế, KHDDH phải được thiết kế và tổ chức khoa học trên cơ sở kết hợp nhuần nhuyễn kiến thức, phương pháp sư phạm và có tính đến sự hỗ trợ của công nghệ. “Trò chơi hóa” trên lý thuyết và trong thực tiễn đã chứng minh tính khả thi của nó trong việc vận dụng một phương thức mới để cải tiến cách thức tổ chức dạy học môn Địa lí. Kết quả thực nghiệm sư phạm đã cũng cấp một tiếp cận cụ thể trong việc vận dụng quy trình này vào những điều kiện dạy học nhất định. HS đạt kết quả tốt trong bài kiểm tra và đánh giá tương đối cao trong các tiêu chí về các bài dạy. Trong những nghiên cứu tiếp theo, quy trình tổ chức, phương pháp và kỹ thuật của “trò chơi hóa” sẽ cần được áp dụng nhiều hơn để có những cải tiến và kết luận khái quát về hiệu quả của phương thức này.

Tài liệu tham khảo

- Bộ GD-ĐT, Chương trình ETEP (2020). *Xây dựng kế hoạch dạy học và giáo dục theo hướng phát triển phẩm chất, năng lực học sinh trung học phổ thông môn Địa lí*.
- Ciprian, V. (n.d.). *Gamification - An Innovative Teaching Method*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: defining “gamification”*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Nguyễn Hùng Cường, Ngô Thị Hồng Nhung, Nguyễn Minh Phương, Phạm Minh Hiền (2023). Nghiên cứu và đề xuất cơ chế trò chơi hóa trong phương pháp đào tạo bậc đại học theo hình thức đào tạo kết hợp giữa trực tiếp và trực. *Tạp chí Khoa học, Học viện Phụ nữ Việt Nam*, 22(2), 76-86.
- Rabah, J., Cassidy, R., & Beauchemin, R. (2018). *Gamification in education: Real benefits or edutainment*. 17th European Conference on E-Learning, Athens, Greece, 489-497.
- Trần Công Phong, Nguyễn Trí Lân, Chu Thuỳ Anh, Trương Xuân Cảnh, Nguyễn Thị Hồng Vân, Lương Việt Thái, Đỗ Đức Lân (2019). Chuyên đổi số trong giáo dục. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 17, 1-7.