

NHẬN DẠNG SỞ THÍCH THEO ĐỊNH HƯỚNG NGHỀ NGHIỆP CỦA HỌC SINH TRUNG HỌC PHỔ THÔNG QUA TRÒ CHƠI CƠ BẢN (BOARD GAME) DỰA TRÊN LÝ THUYẾT MẶT MÃ HOLLAND (HOLLAND CODE)

Phạm Xuân Phú¹,
Nguyễn Ngọc Thanh Huy^{2,+},
Mai Thanh Hằng¹,
Hồ Nguyễn Bảo Nguyên¹

¹Trường THPT Chuyên Bến Tre, tỉnh Bến Tre;

²Trường Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn - Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh

+Tác giả liên hệ • Email: nnth1951999@gmail.com

Article history

Received: 23/01/2025

Accepted: 19/02/2025

Published: 20/3/2025

Keywords

Interests, career orientation, high school students, board game, Holland code

ABSTRACT

Career guidance is an essential activity in secondary schools today. Based on Holland's theory and the gamification approach, this study presents the design of the "Career Path" board game, which applies Holland's Code Theory to help students identify their interests and abilities in a creative and practical way. Through gameplay, students can develop self-awareness, facilitating their career orientation process. The experimental results and feedback from 76 students indicate that the game was highly rated in terms of usefulness (Mean = 3.86), design (Mean = 3.89), and its role in supporting students' self-directed career exploration (Mean = 3.90). The board game is not only an innovative tool for career guidance but also contributes to the development of students' soft skills, highlighting its potential for widespread application in education in general and career counseling in particular.

1. Mở đầu

Theo Chương trình giáo dục phổ thông 2018, việc định hướng nghề nghiệp cho HS đã trở thành một nhiệm vụ quan trọng. Trên thế giới, đã có nhiều nghiên cứu tập trung vào các phương pháp hướng nghiệp hiện đại, trong đó nổi bật là việc ứng dụng "trò chơi hóa" (gamification) và học thông qua chơi trong giáo dục. Theo Shi và Shih (2012), trò chơi hóa trong hướng nghiệp giúp HS hiểu rõ hơn về năng lực cá nhân thông qua trải nghiệm thực tế trong các hoạt động mang tính tương tác cao. Đặc biệt, board game - một hình thức trò chơi tập trung vào tư duy chiến lược và tương tác xã hội có tiềm năng trở thành công cụ hiệu quả trong việc khám phá sở thích và định hướng nghề nghiệp.

Tại Việt Nam, hoạt động hướng nghiệp ở trường phổ thông hiện còn gặp nhiều khó khăn và hạn chế. Nhu cầu tham vấn hướng nghiệp ngày càng tăng của HS THPT nhưng phương pháp, hình thức thực hiện lại chưa đáp ứng được sự kì vọng của các em (Phí Thị Hiều, 2016). HS thường thiếu sự tự nhận thức về bản thân, trong khi nhà trường chưa cung cấp đủ các hoạt động sáng tạo và tương tác cao nhằm nâng cao trải nghiệm hướng nghiệp cho các em (Nguyễn Ngọc Thanh Huy, 2024). Hiện nay, có nhiều hình thức hướng nghiệp khác cho HS THPT như: tư vấn hướng nghiệp tại trường học, các ngày hội nghề nghiệp và triển lãm việc làm, hướng nghiệp qua các bài kiểm tra, khảo sát, chương trình tham quan nhà máy, doanh nghiệp, hướng nghiệp qua các chương trình đào tạo của các trường đại học, cao đẳng, tư vấn hướng nghiệp... tuy nhiên, board game dành cho mục đích hướng nghiệp dành cho HS THPT vẫn còn là hướng nghiên cứu mới mẻ.

Hướng nghiệp đã trở thành một lĩnh vực khoa học với nền tảng đến từ các lý thuyết, cơ sở lý luận của tâm lý học, giáo dục học, xã hội học,... trong đó lý thuyết Mặt mã Holland (Holland Codes) thuộc nhóm các lý thuyết về đặc tính cá nhân và đặc điểm nghề, được phát triển bởi nhà tâm lý học John Holland phù hợp để giúp cho HS khám phá sở thích nghề nghiệp của bản thân. Lý thuyết này cho thấy có mối liên hệ giữa sở thích cá nhân và nghề nghiệp trong tương lai, vì vậy việc xây dựng một board game khám phá sở thích nghề nghiệp không chỉ giúp HS hiểu hơn về bản thân mà còn giúp HS định hướng nghề nghiệp một cách sáng tạo và thực tiễn.

2. Kết quả nghiên cứu

2.1. Cơ sở lý thuyết

2.1.1. Khái quát về "Trò chơi hóa" (Gamification)

"Trò chơi hóa" (gamification) là việc áp dụng những cơ chế trò chơi vào các bối cảnh không phải trò chơi nhằm tạo ra trải nghiệm thú vị và hấp dẫn như trò chơi (Hamari et al., 2014). Điều này bao gồm việc sử dụng các yếu tố

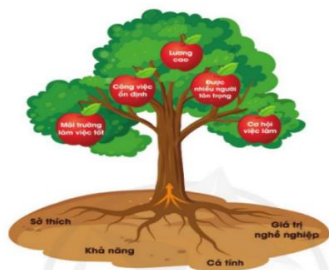
như điểm số, phần thưởng, bảng xếp hạng hay cốt truyện để thúc đẩy sự tham gia và động lực của người tham gia (Huotari & Hamari, 2012). “Board game” là một hình thức trò chơi không phụ thuộc vào công nghệ kỹ thuật số tạo điều kiện cho người chơi tương tác trực tiếp với nhau thông qua việc sử dụng các vật phẩm như quân bài, thẻ bài, bàn cờ và tuân theo những quy tắc chung để đạt được mục tiêu (Trần Thị Phương và cộng sự, 2024).

Để ứng dụng trò chơi hóa và tạo thành các board game giáo dục cho HS, nghiên cứu nhận thấy một số đặc trưng cơ bản như: *Điểm số và phần thưởng* nhằm thúc đẩy sự công nhận thành tựu, gia tăng động lực nội tại (Werbach & Hunter, 2012); *Cấp độ và tiến trình* giúp cho HS cảm nhận sự tiến bộ và đạt được mục tiêu; *Bảng xếp hạng* với mục tiêu tăng cường cạnh tranh lành mạnh và thúc đẩy sự cố gắng (Permata & Kristanto, 2020); *Cốt truyện* sẽ đưa HS vào một bối cảnh hấp dẫn để kích thích trí tò mò và sự tham gia; cuối cùng là *Huy hiệu và danh hiệu* để đánh dấu các mốc thành công, tạo cảm giác đạt được thành tựu (Werbach & Hunter, 2012). Ngoài ra, với mỗi dạng trò chơi đặc thù sẽ có thêm những đặc trưng điển hình khác để làm nổi bật tính chất sáng tạo, riêng biệt. Những yếu tố này không chỉ giúp HS tập trung mà còn hỗ trợ việc thử nghiệm các cảm xúc, quy tắc, và vai trò xã hội (An, 2020).

Theo Mei và Surat (2021), trò chơi hóa sẽ *tăng động lực học tập* giúp HS trở nên tích cực và chủ động hơn khi tham gia các hoạt động được gamify (tức là: hoạt động ứng dụng những cơ chế của game, ví dụ: bảng xếp hạng, huy hiệu, nhiệm vụ, phần thưởng...); ngoài ra còn *cải thiện kết quả học tập* giúp HS tăng cường khả năng tiếp thu kiến thức nhờ các phương pháp thú vị (Permata & Kristanto, 2020); *khuyến khích sáng tạo* thông qua việc thúc đẩy tư duy độc lập và giải quyết vấn đề cho HS (Domínguez et al., 2013). *Đổi mới phương pháp giảng dạy* giúp cho GV có thể tích hợp công nghệ, sáng tạo vào bài giảng để nâng cao chất lượng giáo dục (An, 2020); *phát triển kỹ năng mềm* thông qua việc xây dựng, tổ chức, quản lý HS tham gia vào các hoạt động được thiết kế từ trò chơi hóa (Hamari et al., 2014); đặc biệt việc tổ chức trò chơi hóa còn giúp cho GV *đáp ứng yêu cầu của thời đại số* trong bối cảnh chuyển đổi số như hiện nay bởi trò chơi hóa cung cấp phương pháp học tập hiện đại, thu hút và duy trì sự hứng thú của HS trong thời kỳ công nghệ phát triển (Domínguez et al., 2013). Từ những lí do trên, trò chơi hóa không chỉ là một xu hướng hiện đại mà còn là công cụ mạnh mẽ để cải thiện chất lượng hoạt động giáo dục.

2.1.2. Các lí thuyết hướng nghiệp làm cơ sở khoa học

Hướng nghiệp trở thành một lĩnh vực khoa học do đó đã xây dựng cho mình được những lí thuyết cơ sở được chấp nhận rộng rãi để ứng dụng trong việc thực hành/hành nghề hướng nghiệp. Trong bài báo này, chúng tôi ứng dụng hai lí thuyết gồm *Mô hình lí thuyết cây nghề nghiệp* và *Lí thuyết Mật mã Holland* làm cơ sở khoa học, định hướng xây dựng board game nhằm hỗ trợ cho HS trong quá trình tự định hướng nghề nghiệp.



Hình 1. Mô hình lí thuyết cây nghề nghiệp
(Nguồn: Nguyễn Trọng Khanh và Nguyễn Thị Mai Lan, 2024)



Hình 2. Mô hình lí thuyết cây nghề nghiệp
(Nguồn: Lê Huy Hoàng và cộng sự, 2024)

Mô hình lí thuyết cây nghề nghiệp: Dựa trên các nghiên cứu thực chứng trong lĩnh vực hướng nghiệp, mô hình lí thuyết cho rằng một cá nhân cần cân nhắc bốn yếu tố cơ bản khi lựa chọn ngành học hoặc nghề nghiệp tương lai, bao gồm: (1) sở thích; (2) khả năng; (3) cá tính và (4) giá trị nghề nghiệp (bốn nhánh rễ trong hình 1 và 2). Các “rễ” này đều hướng đến việc “hiểu mình” - giai đoạn đầu tiên trong quá trình lựa chọn nghề nghiệp. HS càng hiểu rõ bản thân và lựa chọn nghề nghiệp tương thích với các yếu tố đó thì khả năng thành công trong học tập và nghề nghiệp trong tương lai càng cao (Nguyễn Trọng Khanh và Nguyễn Thị Mai Lan, 2024; Lê Huy Hoàng và cộng sự, 2024). Với lí thuyết này, nghiên cứu đặt trọng tâm vào quá trình giúp HS nhận thức bản thân ở “rễ” sở thích và khả năng.

Lí thuyết Mật mã Holland thuộc nhóm lí thuyết về đặc tính cá nhân và đặc điểm nghề, do John Lewis Holland (1919-2018) xây dựng. Luận điểm chính của lí thuyết cho rằng nếu một cá nhân chọn lựa được công việc, môi trường làm việc phù hợp với tính cách của họ thì sẽ dễ dàng phát triển và có khả năng thành công cao hơn trong nghề nghiệp. Nghĩa là những người làm việc trong môi trường có nét tương đồng cao với tính cách của mình sẽ dễ dàng thành

trắc nghiệm: Chọn đáp án và mời người chơi khác xác định nhóm tính cách. Sai sẽ mất lượt tiếp theo; Ô cơ hội: Nhận phần thưởng hoặc chịu hình phạt theo thẻ cơ hội. Trò chơi kết thúc khi tất cả người chơi hoàn thành lượt đi, hoặc khi có người về lại ô xuất phát sau khi đi qua cả 04 con đường. Trò chơi sẽ có một số nguyên tắc khác như: Nếu người chơi đi vào vị trí của người khác, người bị trùng vị trí sẽ quay về ô xuất phát; Nếu bị cản trước, người chơi phải đứng yên; Lượt cuối sẽ kết thúc khi người chơi tung xúc xắc bằng đúng số bước cần thiết về ô xuất phát.

Kết quả trò chơi: Cuối trò chơi, người chơi kiểm tra phiếu ghi chú và xác định nhóm tính cách có nhiều hoạt động phù hợp nhất. Từ đó, họ có thể đối chiếu với *Bản đồ thế giới nghề nghiệp* để tham khảo và định hướng ngành nghề phù hợp với bản thân. “Con đường nghề nghiệp” vừa mang tính giáo dục, vừa khuyến khích sự tương tác và phản xạ nhanh nhạy của người chơi, giúp quá trình định hướng nghề nghiệp trở nên thú vị và hiệu quả hơn.

2.3. Thực nghiệm board game và đánh giá kết quả

2.3.1. Tổ chức và phương pháp thực nghiệm

Thực nghiệm chia thành 02 giai đoạn: (1) Giai đoạn chuẩn bị trong 2 tuần gồm chuẩn bị vật liệu đủ số lượng cho HS trong mỗi phiên và nội dung khảo sát, đánh giá sau khi thực nghiệm/trải nghiệm; và (2) Giai đoạn thực nghiệm trong 2 tuần. Đối tượng thực nghiệm: 84 HS Trường THPT Chuyên Bến Tre, HS được chia thành 16-20 nhóm.

Phương pháp thực nghiệm giáo dục: Board game “Con đường nghề nghiệp” được nhà trường cho phép thực nghiệm trong giờ học trải nghiệm hoặc hoạt động ngoại khóa/ngoài giờ lên lớp. *Bước 1*: Nhóm nghiên cứu giải thích mục đích, luật chơi, cách thức và ý nghĩa của trò chơi; Phát phiếu ghi chú và giải thích cách ghi chú trong quá trình chơi; *Bước 2*: HS trải nghiệm board game dưới sự quan sát và hướng dẫn của nhóm nghiên cứu, trọng tài đảm bảo luật chơi được tuân thủ, giải thích thắc mắc và điều phối quá trình; *Bước 3*: Thu thập đánh giá sau thực nghiệm; *Bước 4*: Tổng kết và phản hồi bằng cách cho HS kiểm tra phiếu ghi chú, xác định nhóm tính cách phù hợp và thảo luận nhóm để phản hồi về trò chơi: nội dung, thử thách, khả năng ứng dụng,...

Mục tiêu sau thực nghiệm: Về kiến thức, giúp HS hiểu hơn về sáu nhóm đặc tính theo lí thuyết Holland; Nhận diện được nhóm tính cách phù hợp của bản thân dựa trên các hoạt động đã tham gia. Về kĩ năng, tạo điều kiện cho HS phát triển kĩ năng phản xạ nhanh, giải quyết vấn đề và làm việc nhóm; Nâng cao khả năng tự đánh giá bản thân thông qua phiếu ghi chú. Về thái độ, tạo động lực và hứng thú trong học tập cho HS, đặc biệt trong việc định hướng nghề nghiệp; Xây dựng sự tự tin khi tham gia các hoạt động tương tác và thử thách.

Sau khi HS trải nghiệm và thực hiện đánh giá, nghiên cứu thu được 81 bảng trả lời và loại bỏ các bảng hỏi không đạt tiêu chuẩn, nghiên cứu thu được 76 bảng đánh giá hợp lệ và đưa vào phân tích.

Bảng 1. Thông tin của khách thể tham gia khảo sát

Thông tin	Phân loại	Tần số	Tỉ lệ (%)
Giới tính (N=76)	Nam	30	39.5
	Nữ	46	60.5
Khối lớp (N=76)	10	12	15.8
	11	44	57.9
	12	20	26.3

2.3.2. Kết quả thực nghiệm

2.3.2.1. Xây dựng và đánh giá thang đo hiệu quả board game sau khi thực nghiệm

Nghiên cứu xây dựng thang đo để đo lường 03 khía cạnh sau khi HS trải nghiệm board game gồm: (1) mức độ hữu ích của (7 item); (2) hình thức và thiết kế (9 item); và (3) ý nghĩa của board game đối với quá trình tự định hướng nghề nghiệp của bản thân (7 item) với tổng số biến quan sát là 23 (Lê Thị Hiền, 2022; Hà Văn Thắng và cộng sự, 2024). Về thang điểm đánh giá, thang đo sử dụng thang Likert 5 từ mức 1 (thấp nhất) đến mức 5 (Cao nhất). Ý nghĩa của các giá trị khoảng cách cũng chia thành năm cấp độ từ Đánh giá rất thấp (1,00 - 1,80); Đánh giá tương đối thấp (1,81 - 2,60); Bình thường (2,61 - 3,40); Đánh giá tương đối cao (3,41 - 4,20); và Đánh giá rất cao (4,21 - 5,00).

Nghiên cứu thực hiện kiểm định độ tin cậy toàn thang đo đạt 0.949 (Rất tốt), trong đó tiểu thang đo “Đánh giá về mức độ hữu ích của trò chơi” có hệ số Cronbach’s Alpha = 0.874 (7 biến). Các biến có hệ số tương quan biến - tổng dao động từ 0.542 đến 0.771, cho thấy mức độ đóng góp tốt của các biến vào thang đo. Tiểu thang đo “Đánh giá về thiết kế, hình thức trò chơi” đạt Cronbach’s Alpha = 0.893 (9 biến). Hệ số tương quan biến - tổng nằm trong khoảng 0.371 đến 0.796. Biến C13 có hệ số thấp nhất (0.371) nhưng vẫn đạt tiêu chuẩn (> 0.3). Cuối cùng tiểu thang đo “Đánh giá về ý nghĩa của trò chơi đối với định hướng nghề nghiệp” có Cronbach’s Alpha = 0.893 (7 biến). Hệ số tương quan biến - tổng từ 0.587 đến 0.846. Như vậy hệ số Cronbach’s Alpha của cả ba tiểu thang đo đều lớn hơn 0.8, cho thấy độ tin cậy cao của thang đo đánh giá hiệu quả board game sau thực nghiệm.

Các biến có hệ số tương quan biến - tổng ổn định (đa số > 0.5) chứng tỏ có sự đóng góp tốt vào thang đo chung. Dữ liệu khẳng định rằng thang đo phù hợp để sử dụng trong nghiên cứu. Tiếp theo nghiên cứu tiến hành xem xét tương quan của 03 tiểu thang đo. Dữ liệu không đạt phân phối chuẩn do đó nghiên cứu sử dụng phân tích tương quan Spearman's, kết quả nhận được (bảng 2). Các tiểu thang đo có mối tương quan mạnh vì hệ số đều > 0.7, cùng chiều và có ý nghĩa thống kê. Điều này cho thấy các tiểu thang đo có sự liên hệ chặt chẽ với nhau và có thể hỗ trợ lẫn nhau trong việc đo lường đánh giá của HS về hiệu quả board game sau khi thực nghiệm.

Bảng 2. Tương quan giữa các tiểu thang đo

		Tiểu thang đo 1	Tiểu thang đo 2	Tiểu thang đo 3
Tiểu thang đo 1	Hệ số tương quan		.711**	.782**
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.000
	N		76	76
Tiểu thang đo 2	Hệ số tương quan	.711**		.753**
	Sig. (2-tailed)	0.000		0.000
	N	76		
Tiểu thang đo 3	Hệ số tương quan	.782**	.753**	
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.000	
	N	76	76	

** Tương quan có ý nghĩa thống kê ở mức 0.01 (kiểm định hai phía)

2.3.2.2. Kết quả đánh giá của học sinh

Bảng 3. Kết quả đánh giá của HS sau khi trải nghiệm board game “Con đường nghề nghiệp”

Tiểu thang đo	Biến	Câu hỏi	ĐTB	ĐLC
Đánh giá về mức độ hữu ích của trò chơi (ĐTB=3.86; ĐLC=0.699)	C1	Thông qua trò chơi giúp em biết và hiểu được cơ bản về lí thuyết hướng nghiệp Holland	3.64	1.042
	C2	Em đã biết được có 06 nhóm tính cách theo lí thuyết hướng nghiệp Holland	4.08	0.963
	C3	Hiểu được các đặc tính cơ bản của từng nhóm Holland	3.59	0.926
	C4	Em đã nhận diện được nhóm Holland cao nhất và nhóm Holland thấp nhất của mình	4.04	0.944
	C5	Trò chơi giúp em nhận diện được điểm mạnh, điểm yếu, và phần nào đó sở thích bản thân	3.87	0.822
	C6	Trò chơi giúp em cảm thấy được sự giải trí và không nặng nề lí thuyết hướng nghiệp	3.96	0.886
	C7	Nhìn chung bản thân em cảm thấy đã hiểu thêm một số điều về bản thân qua trò chơi này	3.88	0.894
Đánh giá về thiết kế, hình thức trò chơi (ĐTB=3.89; ĐLC=0.697)	C8	Các nhiệm vụ trong trò chơi được thiết kế hào hứng và HS cảm thấy nó có ý nghĩa	3.89	0.858
	C9	Nhiệm vụ, độ khó, thử thách phù hợp với năng lực đa số HS	3.92	0.906
	C10	Luật chơi rõ ràng, dễ hiểu	3.61	1.212
	C11	Cách tính điểm, kết quả sau khi chơi đơn giản, dễ hiểu	3.96	0.944
	C12	Có tạo sự hứng thú, hào hứng cho em khi chơi	3.92	1.004
	C13	Trò chơi có hình thức đẹp mắt, hấp dẫn	4.16	0.925
	C14	Các tình huống trong trò chơi sát thực tế với độ tuổi HS THPT	4.01	0.808
	C15	Độ dài/ thời gian của trò chơi hợp lí	3.38	1.019
	C16	Tạo không gian tương tác tích cực cho HS khi tham gia	4.16	0.817
Đánh giá về ý nghĩa trò chơi đối với quá trình tự định hướng nghề nghiệp (ĐTB=3.90; ĐLC=0.761)	C17	Trò chơi giúp mình có thời gian chiêm nghiệm về bản thân	3.91	0.912
	C18	Trò chơi giúp mình biết được sở thích của bản thân rõ hơn	3.87	0.914
	C19	Trò chơi giúp mình biết được bản thân có một số điểm mạnh (trước giờ chưa nghĩ đến)	3.87	0.943
	C20	Trò chơi giúp mình thu hẹp lại các lựa chọn nghề nghiệp	3.64	0.919
	C21	Em mong muốn sẽ có những trò chơi tương tự để em có thể trải nghiệm	3.97	1.095
	C22	Em cảm thấy hào hứng khi tham gia trò chơi	3.95	1.082
	C23	Trò chơi khuyến khích em suy nghĩ nghiêm túc hơn về kế hoạch nghề nghiệp tương lai	4.09	0.941
Tổng chung			3.88	0.652

Về mức độ hữu ích của trò chơi có ĐTB là 3.86 (ĐLC=0.699) cho thấy HS đánh giá tích cực về tính hữu ích của trò chơi. Trong đó biến có ĐTB cao nhất là C2 (4.08, “Em đã biết được có 6 nhóm tính cách theo lí thuyết hướng nghiệp Holland”) và C4 (4.04, “Em đã nhận diện được nhóm Holland cao nhất và nhóm Holland thấp nhất của mình”), cho thấy trò chơi hỗ trợ tốt trong việc giới thiệu lí thuyết Holland. Về thiết kế, hình thức trò chơi có ĐTB là 3.89 (ĐLC=0.697) phản ánh sự hài lòng tương đối cao về thiết kế và hình thức. Biến có ĐTB cao nhất là C13 và C16 (4.16, “Trò chơi có hình thức đẹp mắt, hấp dẫn” và “Tạo không gian tương tác tích cực cho HS khi tham gia”) nghiên cứu nhận thấy trò chơi hấp dẫn cả về thị giác lẫn cách thức HS có thể tương tác trong trò chơi. Về ý nghĩa đối với định hướng nghề nghiệp đạt ĐTB là 3.90 (ĐLC=0.761) như vậy HS đánh giá cao ý nghĩa của trò chơi trong việc hỗ

trợ quá trình tự định hướng nghề nghiệp của các em. Biến C23 (4.09, “Trò chơi khuyến khích em suy nghĩ nghiêm túc hơn về kế hoạch nghề nghiệp tương lai”) có ĐTB cao nhất phản ánh rằng trò chơi có khả năng tạo động lực định hướng nghề nghiệp và biến C20 (3.64, “Trò chơi giúp mình thu hẹp lại các lựa chọn nghề nghiệp”) có điểm thấp nhất, cho thấy việc cụ thể hóa lựa chọn nghề nghiệp vẫn cần cải thiện. Điều này là hoàn toàn chính xác, để có thể thu hẹp nhiều nhất thì cả 04 về Sở thích, khả năng, cá tính, giá trị phải được làm rõ, thế nhưng board game này chỉ có thể hỗ trợ cho HS nhận thức về sở thích và một phần khả năng do đó kết quả trên là hoàn toàn phù hợp. Nhìn chung sau khi thực nghiệm, HS đánh giá tích cực về hiệu quả của board game “Con đường nghề nghiệp” về cả mức độ hữu ích, thiết kế và ý nghĩa đối với quá trình hướng nghiệp của các em (ĐTB=3.88, ĐLC=0.652). Trò chơi đã đạt được mục tiêu khi có thể ứng dụng lí thuyết Holland một cách sáng tạo và hỗ trợ được cho HS đối với vấn đề hướng nghiệp.

3. Kết luận

Trong bài báo này, chúng tôi đã xây dựng thành công board game “Con đường nghề nghiệp” dựa trên nền tảng là lí thuyết Mật mã Holland. Trò chơi giúp HS khám phá được sở thích và khả năng nghề nghiệp của bản thân. Nghiên cứu cũng xây dựng thang đo đánh giá hiệu quả của board game sau tiến trình thực nghiệm. Kết quả thu được HS đánh giá về mức độ hữu ích; về thiết kế, hình thức và ý nghĩa của trò chơi đối với quá trình tự định hướng nghề nghiệp của bản thân đều đạt mức độ đánh giá là tương đối cao. Nhóm nghiên cứu hi vọng board game này sẽ là một công cụ hữu ích hỗ trợ cho hoạt động hướng nghiệp ở trường THPT trong bối cảnh hiện nay.

Tài liệu tham khảo

- An, Y. (2020). Designing Effective Gamified Learning Experiences. *International Journal of Technology in Education*, 3(2), 62-69. <https://doi.org/10.46328/ijte.v3i2.27>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez, J. (2013). Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392.
- Đái Minh Hùng (2023). Ứng dụng lí thuyết Holland trong công tác tư vấn hướng nghiệp cho học sinh lớp 9. *Tạp chí Thiết bị Giáo dục*, 1(302), 217-219.
- Hà Văn Thắng, Nguyễn Thị Liên Khương, Phạm Thị Thu Hằng, Vũ Xuân Nam. (2024). Vận dụng phương pháp trò chơi hóa (gamification) để thiết kế và tổ chức dạy học môn Địa lí lớp 12. *Tạp chí Giáo dục*, 24(10), 24-29.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does Gamification Work? - A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). *Defining Gamification - A Service Marketing Perspective*. ACM J.
- Lê Duy Hùng (2018). Thực trạng nhu cầu về các hình thức tư vấn hướng nghiệp của học sinh một số trường trung học phổ thông tại Thành phố Hồ Chí Minh. *Tạp chí Giáo dục*, 427, 15-18.
- Lê Huy Hoàng, Phạm Mạnh Hà, Nguyễn Xuân An, Nguyễn Thị Bích Thủy, Vũ Cẩm Tú (2024). *Công nghệ 9: Định hướng nghề nghiệp (bộ Kết nối tri thức với cuộc sống)*.
- Lê Thị Hiền (2022). Thiết kế một số trò học tập trong học phần văn học trẻ em nhằm tích cực hóa hoạt động học tập cho sinh viên ngành Giáo dục mầm non. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội*, 67(2), 102-113.
- Mei, A. P. S., & Surat, S. (2021). Tinjauan Sistematis: Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Gamifikasi. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(12), 125-136. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v6i12.1208>
- Nguyễn Ngọc Thanh Huy (2024). Nhu cầu về hình thức hướng nghiệp của học sinh trung học phổ thông chuyên: nghiên cứu tại tỉnh Bến Tre. *Tạp chí Giáo dục*, 24(số đặc biệt 6), 244-248.
- Nguyễn Trọng Khanh, Nguyễn Thị Mai Lan (2024). *Công nghệ 9: Định hướng nghề nghiệp (bộ sách Cánh Diều)*.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 4(2), 279-291.
- Phí Thị Hiếu (2016). Nhu cầu tham vấn hướng nghiệp của học sinh trung học phổ thông thành phố Bến Tre. *Tạp chí Tâm lí học xã hội*, 4, 89-96.
- Phoenix Hồ, Xuân Ngọc (2020). *Mật mã Holland*. NXB Đại học Sư phạm Hồ Chí Minh.
- Shi, Y. R., & Shih, J. L. (2012). Game-based career guidance systems design concept. In *2012 IEEE Fourth International Conference On Digital Game And Intelligent Toy Enhanced Learning* (pp. 187-191). IEEE.
- Trần Thị Phương, Đặng Tuyết Anh, Vũ Trúc Quỳnh, Nguyễn Thị Mai Anh, Bùi Thị Yến Hằng, Đỗ Thị Quỳnh Mai (2024). Thiết kế và sử dụng “Board Game” trong dạy học chủ đề Năng lượng hoá học môn Hoá học 10 nhằm nâng cao hứng thú học tập cho học sinh. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội*, 69(1), 217-226.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking can Revolutionize your Business*. <https://www.researchgate.net/publication/273946893>